



F E R A L



L E G E N D S

# ROME™

— TOTAL WAR —

GOLD EDITION ENTHÄLT  
BARBARIAN INVASION

SEGA®

## WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN ZUM VERWENDEN VON VIDEOSPIELEN

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehfähigkeit, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

### Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

## INHALTSVERZEICHNIS



AVE! WILLKOMMEN BEI ROME: TOTAL WAR™	7
INSTALLATION UND AKTIVIERUNG	7
Mit DVD spielen	7
Mit Online-Aktivierung spielen	7
Spiel starten	8
Mac Tastatur-Zuordnung	8
SIE WOLLEN DAS HANDBUCH ALSO NICHT LESEN?	9
DER SPIELSTART	10
Das Hauptmenü	10
Das Menü Einzelspieler	10
Das Menü Mehrspieler	11
Das Menü Spiel laden	12
Das Menü Optionen	12
DER PROLOG	14
DIE BERATER	14
Hinweise abfragen	15
DIE KAMPAGNEN	16
Eine Imperiale Kampagne starten	16
Der Einstieg	17
Eine Spielrunde im Kampagnenspiel	20
Der Umgang mit Nachrichten und Ereignissen	23
Das Marius-Ereignis	24
DER EINSATZ VON ARMEEN	24
Fortbewegung	25
Das nächste Objekt auswählen	26
Das Gelände	26
Der Hinterhalt	27
Der Angriff	27
Ein Angriff mit Verstärkung	28
Mehrfachangriffe	29
Das Zusammenführen von Armeen	29
Die Aufteilung von Armeen	30
Einheiten zusammenführen	30
Erfahrung der Einheiten	31
Generäle und Statthalter	31
Hauptmänner	32
Die Rekrutierung von Söldnern	32
Die Errichtung von Forts und Wachtürmen	33
DIE VERWALTUNG VON SIEDLUNGEN	34
Siedlungen und die Kontrollliste	36
Die Schriftrolle Siedlung	37
Wer wird der nächste Statthalter?	38
Bauprojekte	39
Die Reparatur von Gebäuden	40

Die Schriftrolle Gebäude-Informationen	40
Die Schriftrolle Siedlungsdetails	41
Die Schriftrolle Handelsdetails und Provinzressourcen	41
Die Gebäudekartei und der Technologiebaum	42
Weltwunder	43
Ärger in den Siedlungen	43
Wenn Sie Ihre Meinung ändern	43
<b>DIE AUSBILDUNG VON EINHEITEN</b>	44
Die Schriftrolle Garnison	45
Die Belagerung einer Siedlung oder eines Forts	48
Die Eroberung von Siedlungen	49
Eine Belagerung abwehren	50
Der Einsatz von Flotten	51
Der Einsatz von Spionen	53
Der Einsatz von Diplomaten	54
Der Einsatz von Attentätern	56
Die automatische Verwaltung von Siedlungen	57
Den Bankrott vermeiden	58
Die Verwaltung Ihrer Seite	59
Das Gefolge: Hilfscharaktere	62
Der Umgang mit dem Senat	63
Die Hilfe aktivieren	65
Die Spieleinstellungen während des Spiels ändern	65
<b>DIE SCHLACHTEN</b>	66
Die Schriftrolle Schlachtaufstellung	66
Offensive und Defensive	67
Die Entsendung eigener Truppen	67
Die Nutzung der Schlachtfeld-Kontrollleiste	70
Die Steuerung der Schlachtfeld-Ansicht	74
Fortbewegung und Angriff	76
Änderung der Einheitenformation	78
Änderung der Einheitenausrichtung	78
Wegpunkte	79
Einheitenaktivitäten	80
Artilleriebefehle	81
Einsatz mehrerer Einheiten	81
Einheiten gruppieren	83
Die Fähigkeiten von Einheiten voll ausnützen	85
Angriff auf belagerte Siedlungen und Forts	89
Wie man mit Hinterhalten umgeht	93
Der Einsatz von Verstärkungen und Verbündeten	93
<b>EIGENE SCHLACHTEN</b>	96
Bedingungen wählen	96
Schlacht anpassen	98
Armee anpassen	99
<b>MEHRSPIELER-SPIELE</b>	102
Setup einer Mehrspieler-Schlacht	102
Als Host spielen	103
An ein Spiel anschließen	103
Nach einer Schlacht	103
<b>ONLINE SPIELEN</b>	104



<b>WILLKOMMEN BEI ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION</b>	108
<b>ZUSÄTZLICHE FEATURES</b>	109
Gewinnen	111
<b>SPIELFUNKTIONEN</b>	111
Römer und der Senat	111
Horden	111
Religion	116
Schlachtfeld-Fähigkeiten	119
Generäle	120
Rebellion & Bürgerkriege	122
Im Spiel erscheinende Seiten	123
Nächtliche Schlachten	124
Vordefinierte Armeen für eigene Schlachten & Mehrspieler	125
Anhänge	126
<b>TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG</b>	128
Kontakt zu Feral	128
<b>MITWIRKENDE</b>	130
<b>GARANTIE</b>	131

# ROME™

## TOTAL WAR

### ANLEITUNG

## AVE! WILLKOMMEN BEI ROME: TOTAL WAR™

**Rome: Total War** ist ein episches Echtzeit-Strategiespiel, in dem es um Nationenaufbau, Politik und Verrat – von den Punischen Kriegen bis hin zum Aufstehen des römischen Kaiserreiches in den Jahren 270 v. Chr. bis 14 n. Chr. geht. Zu dieser Zeit eroberte Rom den Mittelmeerraum und einen Großteil Europas; es wuchs hier ein Reich, das die Jahrhunderte überdauern sollte und selbst unsere heutige Welt noch beeinflusst. Dies ist die Welt von Hannibal, Julius Cäsar, Kleopatra und vielen anderen. Dies ist eine Welt der Soldaten, Gladiatoren, Kaiser, Tyrannen, Monster und Narren. Diese reiche und aufregende Welt wartet nur auf einen Eroberer – auf Sie!

## INSTALLATION UND AKTIVIERUNG

Es ist wichtig, das Spiel vor dem Spielstart korrekt zu installieren. Die Installation muss nur einmal erfolgen, und sie dauert nur wenige Minuten. Befolge bitte die Anweisungen unten.

1. Leg' die **Rome: Total War - Gold Edition Disk** in das DVD-Laufwerk und warte darauf, dass ein **Disk Icon Rome Total War** auf deiner Schreibtischoberfläche erscheint.
2. Wenn es sich nicht automatisch öffnet, mach' einen Doppelklick auf das **Disk Icon Rome Total War**, um es zu öffnen.
3. Zieh' das **Rome Total War Programm-Icon** auf den Programmordner, der daneben erscheint. Damit startet der Kopiervorgang.
4. Sobald die Installation abgeschlossen ist mach' einen Doppelklick auf das **Rome Total War Programm-Icon**, das sich im Programmordner auf deiner Festplatte befindet. Es erscheint das **Optionenfenster der Rome: Total War - Gold Edition** mit dem **Aktivierung Tab**.
5. Gib deinen **Produktschlüssel** in die sechs leeren Felder im **Aktivierung Tab** ein. Den **Produktschlüssel** findest du auf der Rückseite des Handbuches abgedruckt. Nach der Eingabe des **Produktschlüssels** wird der **Speicher-Button** auf der rechten Seite des Tabs aktiviert.
6. Mit einem Klick auf den **Speicher-Button** sicherst du deinen **Produktschlüssel**.
7. Du kannst nun wählen, ob du das Spiel online aktivieren oder ob du es mit der Disk im Laufwerk spielen möchtest.

### Mit Disk spielen

Klick auf den **Mit DVD Spielen Button**. Um das Spiel starten zu können, muss sich die **Rome: Total War - Gold Edition Disk** im Laufwerk deines Mac befinden.

### Mit Online-Aktivierung spielen

Wenn du das Spiel lieber ohne Disk im Laufwerk spielen möchtest, dann kannst du das tun, indem du dein Spiel online aktivierst:

1. Klick' auf den **Button Online aktivieren...** im **Aktivierung Tab**. Es erscheint ein Dialog mit der Bestätigung, dass dein **Produktschlüssel** an Feral geschickt wird.



2. Es erscheint ein neues Dialog-Fenster, klick' den **Button Online** aktivieren. Das **Aktivierung Tab** wird aktualisiert und zeigt nun die Anzahl Rechner, auf denen du das Spiel aktivieren kannst und dazu die Angabe, wie viele Rechner du zurzeit aktiviert hast. In Zukunft brauchst du für dein Spiel weder eine Disk im Laufwerk noch eine Internet-Verbindung.

## Spiel starten

1. Falls Rome: Total War - Gold Edition noch nicht läuft, mach einen Doppelklick auf das **Rome: Total War - Gold Edition Programm-Icon**. Es befindet sich standardmäßig im **Programmordner** auf der Festplatte deines Computers.
2. Es erscheint das **Optionenfenster** für die Einstellungen vor Spielbeginn von **Rome: Total War - Gold Edition**. Klicke auf den **Button Spielen**. Das Spiel startet jetzt.
3. Nach den Ladebildschirmen erscheint der Bildschirm mit dem Hauptmenü. Klicke auf **Einzelspieler**, um Einzelspielerkampagnen und -Schlachten zu spielen. Wähle **Prolog**, um das Einführungs-Tutorial für die Imperiale Kampagne zu spielen.
4. Klicke auf den Pfeil, um die Kampagne zu starten. Jetzt wird der Einführungs-Film gezeigt.
5. Wenn der Prolog beginnt, folge den Anleitungen deines Ratgebers, um zu lernen, wie man **Rome: Total War** spielt.

## Mac Tastatur-Zuordnung

Einige der Standard-Tastaturzuordnungen wurden verändert, um sicherzustellen, dass **Rome: Total War** mit möglichst vielen Mac-Tastaturen gespielt werden kann. Hier ist eine Liste der modifizierten Befehle aus dem Prolog zusammen mit ihren neuen Tastenzuordnungen.

Command	Prolog	Aktuell
Herauszoomen	*	ALT + Pfeil nach oben
Hineinzoomen	/	ALT + Pfeil nach unten
Nach oben drehen	+	CMD + Pfeil nach oben
Nach unten drehen	-	CMD + Pfeil nach unten
Einheit verfolgen	Löschen	ALT + T

Hinweis: Wenn im Prolog auf die Control Taste (CTRL), verwiesen wird, dann nehmen Sie auf dem Mac die Befehlstaste (CMD).

In den Kontrolleinstellungen im Options Menü innerhalb des Spieles können Sie bestehende Tastaturzuordnungen ändern oder neue hinzufügen.

## SIE WOLLEN DAS HANDBUCH ALSO NICHT LESEN?

Wir empfehlen Ihnen dennoch, es zu tun. Wenn Sie bisher noch kein Spiel der **Total War™**-Reihe gespielt haben, liefert Ihnen das Handbuch zahlreiche nützliche Informationen.

Dieses Handbuch bietet alle Informationen, die man braucht, um **Rome: Total War - Gold Edition** zu spielen. Es enthält zwei eigenständige Teile, einen für das Hauptspiel **Rome: Total War** und einen für das Erweiterungspack **Rome: Total War - Barbarian Invasion**.

Dieses Handbuch geht davon aus, dass du eine Zwei-Tasten-Maus mit einem Mausrad benutzt. Sollte Ihre Maus kein Scroll-Rad haben und/oder sollte es sich um eine Ein-Tasten-Maus handeln, dann machen Sie sich keine Sorgen, es gibt eine einfache Alternative. Bei einer Ein-Tasten-Maus klicken Sie einfach, wenn das Handbuch einen Links-Klick verlangt und machen Sie einen Steuerung-Klick, wenn das Handbuch einen Rechts-Klick angibt. Das Scroll-Rad wird imitiert, indem man die ALT-Taste drückt und die Auf- oder Ab-Pfeile auf der Karte der Schlachten klickt und dadurch, dass man die Umschalttaste mit der + oder - Taste auf der Kampagnen-Karte klickt.

Aber vielleicht haltet Ihr ja nichts davon, mächtiger Cäsar!

Anstatt also das Handbuch zu lesen - aber bevor du mit der Eroberung der Welt beginnst - empfehlen wir dir eins: spiele den Prolog durch. Darüber hinaus empfiehlt es sich, die Abschnitte „Der Prolog“ und „Berater“ in diesem Handbuch wenigstens zu überfliegen.

Klicken Sie nach dem Spielstart auf Einzelspieler und anschließend auf Prolog. Lesen Sie die Informationen im Einführungsbildschirm, klicken Sie auf den Pfeil unten rechts und befolgen Sie die Anweisungen und Hinweise. Sie werden sehen: In null Komma nichts werden Ihre Feinde Sie fürchten wie keinen Zweiten!

Der Prolog bietet Ihnen eine Einführung in die Grundlagen des Spiels. Nachdem Sie ihn durchgespielt haben, können Sie für weitergehende Informationen auf dieses Handbuch zurückgreifen. Viel Glück – und mögen die Göttinnen Fortuna und Victoria Ihnen wohlgesonnen sein.

# DER SPIELSTART

## Das Hauptmenü

- **Einzelspieler** – Öffnet das Menü Einzelspieler, das im nächsten Abschnitt genauer besprochen wird.
- **Kampagne fortsetzen** – Lädt automatisch den letzten gespeicherten Spielstand, sodass Sie bereits begonnene Eroberungsfeldzüge fortsetzen können!
- **Mehrspieler** – Siehe Abschnitt „Mehrspieler-Spiele“ auf Seite 102.
- **Spiel laden** – Ermöglicht die Auswahl eines zuvor gespeicherten Spielstandes, um das Spiel fortzusetzen.
- **Optionen** – Ermöglicht die Änderung der Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen in **Rome: Total War**. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Das Menü Optionen“ auf Seite 12.
- **Verlassen** – Beendet **Rome: Total War** und kehrt zum Finder zurück.

Hier sind – ebenso wie in allen anderen Menüs – sämtliche nicht zur Verfügung stehenden Optionen ausgegraut, das heißt, sie können nicht angeklickt werden und sind nicht aktivierbar.

## Das Menü Einzelspieler

In diesem Menü können Sie den gewünschten Einzelspielermodus auswählen.

- **Prolog** – An dieser Stelle können Sie **Rome: Total War** starten! Dieses Tutorial bietet Ihnen eine schnelle und schmerzfreie Einführung in die grundlegenden Funktionen des Spieles – na ja, vielleicht nicht ganz so schmerzfrei für Ihre Feinde!
- **Imperiale Kampagne** – Durch Auswahl dieser Option starten Sie ein unvergleichliches **Rome: Total War**-Erlebnis, denn hier erhalten Sie die Chance, die Welt der Antike zu erobern! Errichten Sie ein prächtiges (Kaiser-)Reich und schlagen Sie spannende Schlachten, um am Ende die Weltherrschaft zu erringen.



- **Historische Schlacht** – Diese Option öffnet eine Auswahl an berühmten historischen Schlachten aus dem Zeitraum, in dem **Rome: Total War** angesiedelt ist. Nachdem Sie sich für eine Schlacht entschieden haben, können Sie in manchen Schlachten als Nächstes die Armee auswählen, die Sie befehligen möchten.
- **Eigene Schlacht** – Kreieren Sie ein Schlachtszenario für zwei Armeen auf einem Schlachtfeld Ihrer Wahl und lassen Sie sie den Kampf austragen. Diese Spielvariante bietet eine gute Möglichkeit, neue Taktiken auszuprobieren und Ihre Fähigkeiten als Befehlshaber zu vervollkommen!
- **Schnelle Schlacht** – Dies ist der schnellste Weg, um in **Rome: Total War** eine Schlacht zu schlagen. Sie erhalten das Kommando über eine Armee und müssen den Feind in die Flucht schlagen – eine echte Bewährungsprobe für Ihre Talente als Befehlshaber!

Durch Anklicken des U-förmigen Pfeils unten links kehren Sie zum vorherigen Menü zurück. Dieser Pfeil erscheint in vielen Fenstern innerhalb des Spiels und bringt Sie stets zum vorhergehenden Bildschirm zurück. Alternativ können Sie überall dort, wo der U-förmige Pfeil zu sehen ist, auch die Rücktaste drücken.

Nicht verfügbare Optionen sind auch hier ausgegraut dargestellt.

## Das Menü Mehrspieler

- **GameRanger Schlacht** – GameRanger ermöglicht es Ihnen, sich mit Gegenspielern in aller Welt zu messen und spannende Schlachten mit ihnen auszutragen. Zur Nutzung dieses Dienstes ist eine Breitband-Internetanbindung erforderlich.
- **LAN-Schlacht** – Schlagen Sie Ihre Schlachten im lokalen Netzwerk (LAN, Local Area Network). **Rome: Total War** muss auf allen beteiligten Macs installiert sein.

Weitere Informationen zu allen vorgenannten Themen finden Sie im Abschnitt „Mehrspieler-Spiele“ auf Seite 102.

Nicht verfügbare Optionen sind ausgegraut dargestellt.



## Das Menü Spiel laden

Über die Optionen in diesem Bildschirm können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

- **Kampagnenspiel laden** – Hiermit können Sie ein vorhandenes, gespeichertes Kampagnenspiel erneut laden. Bei dem automatisch gespeicherten Spielstand handelt es sich um das zuletzt auf Ihrem Mac gespielte Spiel.
- **Eigene Schlacht laden** – Durch Auswahl dieser Option können Sie Ihre bevorzugten eigenen Schlachten wiederholt spielen, so oft Sie wollen. Mit dem Eigene Schlacht-System ist es auch möglich, Ihre Schlachten für wiederholtes Spielen zu speichern.
- **Schlachtwiederholung laden** – Erleben Sie Ihre größten Triumphe wieder und wieder! Am Ende jeder eigenen Schlacht haben Sie die Möglichkeit, das Ereignis für eine spätere Wiederholung zu speichern. Die Kameraansicht auf das Schlachtfeld lässt sich dabei ganz individuell steuern.

## Das Menü Optionen

Mit Hilfe dieses Menüs können Sie die Spieleinstellungen so anpassen, dass beste Performance auf Ihrem Mac gewährleistet ist. Darüber hinaus lässt sich hier auch die von Ihnen persönlich favorisierte Spieldarstellung einstellen. Je nach Konfiguration Ihres Macs stellt sich **Rome: Total War** bei der Installation automatisch auf eine optimale Performance ein, möglicherweise bevorzugen Sie jedoch andere Einstellungen. Durch Anklicken eines beliebigen Eintrags gelangen Sie in das jeweils zugehörige Untermenü:

- **Grafik-Einstellungen** – Öffnen Sie die Liste der verfügbaren Optionen einer beliebigen Dialogbox, indem Sie auf die nach unten weisenden Pfeile klicken, und wählen Sie die gewünschte Option durch Anklicken aus. Um die jeweilige Grafikfunktion ein- bzw. auszuschalten, klicken Sie einfach auf das zugehörige Kontrollkästchen.
- **Sound-Einstellungen** – Durch Anklicken der einzelnen Schieberegler lässt sich die Soundausgabe im Spiel Ihrem persönlichen Geschmack entsprechend anpassen. Mit dem Gesamtlautstärke-Regler bestimmen Sie die allgemeine Ausgabelautstärke, während Sie mit den anderen Reglern die Soundmischung im Spiel einstellen können. Das Ein- bzw. Ausschalten der zugehörigen Optionen erfolgt auch in diesem Fall durch Anklicken der Kontrollkästchen im unteren Bereich des Bildschirms.

- **Tasten zuweisen** – Sie können die vorgegebenen Tastenbelegungen Ihrem Spielstil entsprechend individuell anpassen. Führen Sie dazu einen Doppelklick auf einen beliebigen Eintrag in der Tastenbelegungsliste aus und drücken Sie dann die Taste(n), die diese Funktion zukünftig auslösen soll(en). Um ein Tastenkürzel festzulegen, können Sie auch die UMSCHALT-, STRG- und ALT-Tasten in Kombination mit irgendeiner anderen Taste benutzen. Die ursprüngliche Standard-Tastenbelegung lässt sich jederzeit wiederherstellen.

Um Tastenbelegungen zu laden und zu speichern, klicken Sie auf das rechts unten dargestellte Symbol. Sollten Sie eine spezielle Tastenkombination finden, die Ihnen zusagt, empfiehlt es sich, sie umgehend zu speichern. Klicken Sie auf die Dialog-Box unten auf dem Bildschirm und geben Sie einen Namen zur Erinnerung ein.

- **Credits ansehen** – Nach Auswahl dieser Option erhalten Sie eine Auflistung der Götter, Kaiser, Statthalter und geschundenen Sklaven, die für dieses wunderbare Produkt verantwortlich zeichnen!

Wie üblich gelangen Sie auch hier wieder mit einem Klick auf den U-förmigen Pfeil unten links in das vorhergehende Menü zurück.

Nun gut, Sie haben sich jetzt wirklich lange genug davon abhalten lassen, glorreiche Eroberungs- und Plünderungsfeldzüge durchzuführen! Zeit zum Spielen! Viel Glück! Ach, und trauen Sie den Griechen, Galliern oder Karthagern nicht über den Weg! Und wenn Sie in der Schlacht Elefanten gegenüberstehen... versuchen Sie, nicht in Panik zu geraten!



## DER PROLOG

Die Kampagne „Söhne des Mars“ bietet Ihnen eine Einführung in die Welt von **Rome: Total War**. Ihre Aufgabe besteht darin, das Haus der Julier durch die Eroberung der Nachbarländer Roms an die Macht zu bringen. Im Übrigen ist dies in **Rome: Total War** der übliche Weg, Ruhm, Ehre und wahre Größe zu erlangen: Greifen Sie Ihre Feinde an und verschaffen Sie sich dadurch Anerkennung.

Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf den Pfeil unten rechts, um das Spiel zu beginnen. Sie werden als Erstes von Ihrer Ratgeberin Victoria begrüßt, die Ihnen ein wenig über sich und ihre Aufgaben im Spiel erzählt. Damit Sie nun richtig ins Spiel einsteigen können, brauchen Sie einfach nur ihre Anweisungen und Hinweise zu befolgen.

Sollten Sie den Prolog nicht bis zum Ende durchspielen wollen, drücken Sie die ESC-Taste, um „Schriftrolle Kampagne verlassen“ zu öffnen, es empfiehlt sich allerdings, den Prolog zumindest einmal ganz durchzuspielen.

## DIE BERATER

Wenn es darum geht, die grundlegenden Funktionen des Spiels **Rome: Total War** kennenzulernen, sind Ihre Berater ein unverzichtbares Hilfsmittel (wie Sie vermutlich bereits wissen, wenn Sie den Prolog durchgespielt haben).

Die Berater sind Ihre erste Anlaufstelle für jegliche Hilfestellung zum Spiel. Darüber hinaus „beobachten“ sie das Spielgeschehen und können zu gegebenen Zeitpunkten unaufgefordert auf dem Bildschirm erscheinen, um Ihnen nützliche Hinweise, Tipps und allgemeine Informationen zu geben.



**Victoria** (benannt nach der römischen Göttin des Sieges) ist Ihre Kampagnenberaterin. Sie liefert Ihnen Informationen zu den Themenbereichen Produktion, Rekrutierung, Verwaltung Ihres Reiches, Diplomatie, Verhandlungen mit dem Senat, Handel usw.



**Zenturio Marcus** ist Ihr militärischer Berater. Abgesehen von dem Angebot, Ihnen seine Meinung über feindliche Taktiken kundzutun, weist er Sie auch auf potenziell problematische Angelegenheiten hin, zum Beispiel, wenn Einheiten in gefährliche Situationen gebracht werden: Er sieht es gar nicht gern, wenn Sie die eigene Kavallerie direkt in feindliche Speerspitzen vorpreschen lassen!

Sobald Ihnen ein Berater etwas Wichtiges mitzuteilen hat, leuchtet sein Porträt auf und Sie brauchen es nur noch anzuklicken, um sich den entsprechenden Kommentar anzuhören.



Mit Hilfe des Buttons „Hinweis anzeigen umschalten“ können Sie aktuelle Hinweistexte ein- bzw. ausblenden lassen. In manchen Fällen können Sie Ihre Berater auch auffordern, einen bestimmten Hinweis nicht mehr zu wiederholen, indem Sie das Kontrollkästchen unterhalb des Textes aktivieren.



Klicken Sie auf den „Zeigen“-Button, um sich von Ihren Beratern zeigen zu lassen, wie eine Aktion im Spiel durchgeführt wird.



Der „Lupen“-Button zeigt Ihnen die Stelle an, auf die sich der angebotene Hinweis bezieht.



Mit dem „X“-Button können Sie den jeweiligen Berater „entlassen“, sprich abschalten. Den gleichen Effekt erzielen Sie durch Drücken der Taste x.

Buttons, die sich nicht auf den jeweils angebotenen Hinweis beziehen oder anwenden lassen, sind grundsätzlich ausgegraut dargestellt und somit nicht aktivierbar, zum Beispiel wenn es keine Aktionen gibt, deren Durchführung oder Funktionsweise Sie sich zeigen lassen könnten.

## Hinweise abfragen



Im Kampagnenmodus finden Sie in einigen Menüs einen „Hinweis“-Button vor. Klicken Sie diesen Button an, um einen Tipp zu erhalten, was als Nächstes zu tun ist. Durch Anklicken des „Hinweis“-Buttons im Rekrutierungsmenü erfahren Sie beispielsweise, welche Einheit nach Victorias Meinung als Nächstes ausgebildet werden sollte.

### ■ Die Beraterstufen

Nachdem Sie eine Weile gespielt haben, mögen Ihnen die Hinweise überflüssig erscheinen. Öffnen Sie in diesem Fall das Menü Optionen, das unmittelbar nach dem Spielstart erscheint, oder drücken Sie in der Kampagnenkarte die Taste ESC und wählen Sie im Menü Spiel verlassen den Menüpunkt Optionen. Nun haben Sie die Möglichkeit, die Beraterstufe bzw. die Häufigkeit der Hinweise zu ändern.

Öffnen Sie zunächst das Menü Spieleinstellungen und wählen Sie hier die gewünschte Beraterstufe von „Viele Ratschläge“ bis „Kein Berater“. Natürlich entsprechen die Berater Ihren Wünschen und machen sich fortan entsprechend rar. Sollten Sie ihre Hinweise später wieder nutzen wollen, aktivieren Sie in demselben Menü das Kontrollkästchen Berater zurücksetzen. Danach verhalten sich die Berater so, als wären Sie ein neuer Spieler und liefern Ihnen wieder entsprechende Informationen und Hinweise.



## DIE KAMPAGNEN

Im Wesentlichen werden in **Rome: Total War** zwei verschiedene Spielbereiche unterschieden: Kampagnen und Schlachten. Andererseits sind diese beiden Bereiche aber auch eng miteinander verknüpft, denn Aktionen, die Sie in einem Kampagnenspiel durchführen (wie zum Beispiel die Errichtung von Gebäuden, die Ausbildung von Einheiten oder die Ernennung von Generälen) wirken sich auch auf das Schlachtfeld aus. In diesem Teil des Handbuchs werden zunächst die Aufgaben im Kampagnenteil des Spiels behandelt. Die Schlachten und die dazugehörigen Vorgehensweisen werden später besprochen.

### Eine Imperiale Kampagne starten

Das Menü Imperiale Kampagne ermöglicht Ihnen die Auswahl und Einstellung aller Optionen, die Sie in einem Kampagnenspiel nutzen möchten: welche Seite Sie steuern, wie schwierig das Spiel sein soll und auf welche Art und Weise Sie gewinnen möchten. Hier stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Wählen Sie die Beraterstufe für die anstehende Kampagne aus der Drop-Down-Liste aus, die eingeblendet wird, wenn Sie in der Textbox auf den nach unten weisenden Pfeil klicken. Im Allgemeinen ist es sinnvoll, die Einstellung „Viele Ratschläge“ aktiviert zu lassen, bis Sie mit der Handhabung des Spiels vertraut sind.
- Bestimmen Sie über die zugehörigen Drop-Down-Listen die Kampagnen-Schwierigkeit und die Schlacht-Schwierigkeit. Die Einstellungen für diese beiden Spielbereiche können, müssen aber nicht identisch sein.
- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Schlachten im Arkade-Stil, wenn Sie einen einfacheren und action-orientierten Verlauf der Schlachten wünschen. Nach Auswahl dieser Option werden viele Realismuseinstellungen automatisch ausgeschaltet.
- Klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Kurze Kampagne“, wenn Sie nur einzelne Seiten besiegen möchten, anstatt die gesamte Karte zu erobern.
- Klicken Sie auf einen der rechts eingeblendeten Schilde der Seiten, um das Volk auszuwählen, das Sie in die ruhmreiche, glanzvolle Zukunft eines mächtigen Reiches führen wollen! Die Karte zeigt daraufhin auf den entsprechenden Startpunkt und Sie erhalten eine kurze Beschreibung der Stärken und Schwächen des gewählten Volkes. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, können Sie nur die Seite der Römer wählen, andere Völker werden erst in späteren Spielen verfügbar.
- Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf den Pfeil unten rechts.

### Der Weg zum Sieg

Wenn Sie auf der Seite der Römer spielen, also als Bruti, Julier oder Scipionen, besteht die Siegbedingung im Wesentlichen darin, Rom und einen Großteil der Welt zu erobern. Doch das ist gar nicht so einfach, wie es klingt! Sie werden gegen die Streitkräfte des Senats und anderer römischer Familien kämpfen müssen.

Sollten Sie auf der Seite der Nicht-Römer spielen, gilt eine sehr einfache Siegbedingung: Erobern Sie die Welt!

Wenn Sie das Spiel verkürzen möchten, markieren Sie das Kontrollkästchen Kurze Kampagne.

Sobald Sie alle Einstellungen wunschgemäß vorgenommen haben, können Sie das Spiel starten! Im Falle eines Sieges wird Ihnen das einfache Volk zujubeln, es werden Trompeten erklingen. Hinzu kommt, dass Sie das unschätzbare Vergnügen haben werden, Ihre Feinde zerstört und am Boden zu sehen.

### Der Einstieg

Wenn Sie eine **Rome: Total War**-Kampagne starten, gilt es eine Menge Dinge zu beachten. Die im Spiel zur Verfügung stehenden Berater werden Ihnen wertvolle Hilfestellung leisten, dennoch gibt es zahlreiche weitere Aspekte, um die Sie sich kümmern müssen. Wo sollen Sie also anfangen?

Alles, was Sie auf dem Bildschirm sehen, soll Ihnen dabei helfen, Ihr hoffentlich bald schon überragendes Reich zu verwalten. Der Bildschirm ist in zwei wesentlich Bereiche unterteilt: die Kampagnenkarte und die Kontrolleiste am unteren Bildrand.



## ■ Die Ansicht ändern

Sie können die Kampagnenkartenansicht auf verschiedene Art und Weise ändern:

- Bewegen Sie den Mauszeiger an einen beliebigen Bildrand (ohne zu klicken), um die Ansicht der Kampagnenkarte in die entsprechende Richtung zu schwenken.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, um die Kartenansicht entsprechend zu drehen.
- Sofern Ihre Maus ein Mausrad besitzt, können Sie es nutzen, um die Kartenansicht heranzuzoomen bzw. wegzuzoomen. Falls Sie keine Maus mit Scrollrad besitzen, verwenden Sie die Hochstelltaste und die Tasten + und -.
- Wenn Sie in der Übersichtskarte auf eine beliebige Stelle klicken, wird die Ansicht der Kampagnenkarte darauf zentriert.
- Während Sie mit dem Mauszeiger über die Kampagnenkarte fahren, werden Infotexte zu den jeweiligen Geländearten und Landschaften eingeblendet.

## ■ Was auf der Karte zu sehen ist

Nach dem Spielstart ist die Ansicht der Kampagnenkarte immer auf Ihre eigene Hauptstadt ausgerichtet. Ihre Truppen und Agenten haben irgendwo innerhalb Ihrer Grenzen, die an der Farbe Ihrer Seite zu erkennen sind, Stellung bezogen.

- Die dunklen Bereiche auf der Karte sind nicht einsehbar, weil Ihre Truppen oder Agenten noch zu weit entfernt sind.
- Jede Siedlung, die Ihnen bisher bekannt ist, wird mit ihrem Namen und dem Banner ihres Besitzers angezeigt. Einige Banner weisen außerdem die jeweils vorhandene Garnisonsstärke aus. Unter den Namen Ihrer eigenen Siedlungen finden Sie darüber hinaus noch weitere Angaben. Bei einer dieser Siedlungen handelt es sich zudem um Ihre Hauptstadt – die es als wichtigste Siedlung überhaupt natürlich unbedingt zu verteidigen und zu halten gilt!
- Armeen werden durch Soldaten repräsentiert, die Banner tragen, auf denen die zugehörige Truppenstärke angegeben ist. Die eingeblendeten Sterne geben Aufschluss über die Kommandofähigkeit des jeweiligen Generals.
- Agenten sind Spione, Diplomaten und Attentäter.
- Schiffe repräsentieren Flotten. Diese werden eingesetzt, um Handelswege gegen Piraten zu sichern, Armeen über das Meer zu transportieren und feindliche Flotten anzugreifen.

Sobald Sie ein Objekt auf der Karte markieren, verändert sich die Kontrollleiste am unteren Rand des Bildschirms.

Wenn Sie den Namen einer Provinz oder Region in Erfahrung bringen möchten, klicken Sie zunächst auf eine leere Stelle auf der Weltkarte (um alle vorherigen Markierungen aufzuheben). Nun klicken Sie mit rechts auf eine leere Stelle in der gewünschten Provinz und halten Sie die Maustaste gedrückt. Daraufhin werden die Geländeart, das Symbol des Besitzers sowie der Name der Provinz auf der Karte eingeblendet.

## ■ Die Kontrollleiste

Im Kampagnenspiel stellt die Kontrollleiste ein wichtiges Instrument für die Verwaltung Ihres Reiches dar. Während Sie verschiedene Spielelemente markieren und benutzen, verändert sich diese Leiste und stellt Ihnen automatisch die passenden Optionen und Informationen zur Verfügung.

Für die in der Kontrollleiste enthaltenen Bedienelemente – die runden Buttons und die Registerkarten – sind jeweils Hilfetexte hinterlegt, die ihre Funktionen beschreiben.

Die Übersichtskarte zeigt die gesamte Spielwelt. Wenn Sie mit dem Mauszeiger in der Übersichtskarte auf eine Provinz zeigen, werden deren Name und Besitzer eingeblendet. (Damit das funktioniert, muss sich einer Ihrer Untertanen in der Nähe befinden oder Sie müssen auf diplomatischem Wege Karteninformationen ausgetauscht haben.)

## ■ Die Registerkarten im Paradenfenster

Oberhalb des zentralen Paradenfensters finden Sie vier Registerkarten. Diese ermöglichen Ihnen den Wechsel zwischen den Objekten einer Siedlung, Armee oder Flotte. Mit einem Rechtsklick auf diese Registerkarten können Sie sich eine Zusammenfassung über den aktuellen Zustand Ihres gesamten Reiches anzeigen lassen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte Armee/Marine (ganz links), um die Schriftrolle Militärstreitkräfte zu öffnen. Hier finden Sie eine Auflistung aller in Ihren Diensten stehenden Truppen. Detaillierte Informationen über eine bestimmte Truppe erhalten Sie durch einen weiteren Rechtsklick auf den gewünschten Eintrag in der Liste.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte Ortschaft/Stadt (zweite von links), um die Siedlungsliste zu öffnen. Detaillierte Informationen über eine bestimmte Ortschaft oder Stadt erhalten Sie nach einem weiteren Rechtsklick auf den gewünschten Eintrag in der Liste.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte Agenten (dritte von links), um die Schriftrolle Agenten zu öffnen. Detaillierte Informationen über einen bestimmten Charakter erhalten Sie nach einem weiteren Rechtsklick auf den gewünschten Eintrag in der Liste.
- Die vierte Registerkarte besitzt keine Rechtsklickfunktionen.

## ▪ Das Paradefenster

Die Darstellung des zentralen Paradefensters (mit den großen „Bau“- und „Ausbildung“-Buttons) ändert sich je nachdem, ob eine Armee, Flotte oder Siedlung markiert ist.

- Mit Hilfe der Registerkarten im oberen Bereich des Fensters können Sie verschiedene Aspekte des gewählten Spielelements betrachten. Klicken Sie mit rechts auf eine dieser Registerkarten, um sich die Seitenübersicht anzeigen zu lassen.
- Nach einem Rechtsklick auf eine beliebige Einheitenkarte im Paradefenster erhalten Sie detailliertere Informationen.
- Sollte eine Registerkarte ausgegraut dargestellt sein, bedeutet dies, dass keine wichtigen Hintergrundinformationen zu der markierten Einheit, Flotte, Siedlung oder dem Agenten vorliegen.
- Für Registerkarten, die mehrere militärische Streitkräfte, Schiffe oder Agenten zeigen, können Sie im Paradefenster durch einfaches Anklicken eine individuelle Einheitenkarte auswählen. Anschließend können Sie das markierte Element per Drag-and-Drop auf die gewünschte Stelle auf der Karte ziehen, sodass sich die betreffenden Streitkräfte oder Agenten dorthin begeben.
- Sie können alle Einheiten wählen, indem Sie CMD + A drücken.
- Eine Mehrfachauswahl ist auch dann möglich, wenn Sie zunächst eine Einheitenkarte anklicken, die UMSCHALT-Taste gedrückt halten und dann auf eine weitere Einheitenkarte klicken. Auf diese Weise werden auch alle dazwischenliegenden Karten markiert.

## Eine Spielrunde im Kampagnenspiel

Der Weg zum Sieg will in Rome: Total War wohl bedacht sein. Grundsätzlich kann es nicht schaden, wenn Sie sich zunächst eine grundlegende Strategie zurechtlegen, wie Sie vorgehen wollen: Fragen Sie sich beispielsweise, wann Sie die Gallier angreifen wollen. Wo? Ob Sie in Sizilien einmarschieren wollen. Oder lieber in die Provinzen des Balkan? Antworten auf Fragen wie diese werden Ihnen helfen, Ziele zu setzen, auf die Sie hinarbeiten können.

Mit einer groben Planung – selbst wenn sie sehr direkt ausfallen sollte, etwa „Verteidigen, was mir gehört“ – können Sie sich für jede Runde aufs Neue ein Ziel setzen und Resultate erzielen, die Ihr Reich stärker und erfolgreicher machen.

## ▪ Senatsmissionen

Wenn Sie auf der Seite der Römer spielen, werden Sie von Zeit zu Zeit Senatsmissionen erhalten. Es liegt ganz bei Ihnen, ob Sie den Wünschen des Senats entsprechen oder nicht.

Um diese Entscheidung treffen zu können, sollten Sie in der Regel zunächst prüfen, ob Sie die nötigen Ressourcen besitzen und genug Zeit haben, die Mission zu erfüllen.

- Wenn Sie gebeten wurden, einen bestimmten Standort zu erobern, können Sie dies tun, ohne Ihre Streitkräfte an anderer Stelle zu schwächen? Oder ist der betreffende Standort in jedem Fall einen Eroberungsversuch wert, weil dadurch ein noch höheres Ziel zu erreichen wäre?
- Wenn Sie gebeten wurden, diplomatische Verhandlungen mit einer Seite aufzunehmen, sollten Sie überlegen, ob es auch in Ihrem Interesse liegt, dass sich die Gegenseite eine Weile in Sicherheit wiegt. Nebenbei: Ein Handelsabkommen beispielsweise könnte auch zusätzliche Geldeinnahmen bedeuten!

Natürlich kann Sie niemand zwingen, die Senatsmissionen zu erfüllen, deshalb können Sie die Wünsche des Senats auch ignorieren, wenn Sie das wollen. Sollten Sie dies allerdings tun, müssen Sie damit rechnen, dass sich der Senat zukünftig gegen Ihre Seite stellen wird. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Der Umgang mit dem Senat“ auf Seite 63.

## ▪ Siedlungen

Sie sollten Ihre Siedlungen zu Beginn jeder Runde – zumindest am Anfang – genau im Auge behalten und die aktuelle Lage überprüfen. Solange Ihr Reich noch überschaubar ist, ist es ratsam, das Maximum aus jeder Ihrer Siedlungen herauszuholen!

Grundsätzlich gibt es ein paar einfache Fragen, die Sie sich selbst über Ihre Siedlungen stellen können. Die Antworten auf diese Fragen werden Ihnen helfen, zu entscheiden, was zu tun ist, um das Bestmögliche für Ihr Reich zu bewirken:

- **Ist die Bevölkerung einer Siedlung zufrieden?** Liegt der Wert für die öffentliche Ordnung über oder nahe 100, sodass ein Aufstand eher unwahrscheinlich ist? Siedlungen, in denen Aufruhr und Unzufriedenheit herrscht, könnten sogar rebellieren! **Tipp:** Ändern Sie ab und zu mal die Steuersätze, schließlich ist es kein Vergnügen, überhaupt Steuern zahlen zu müssen.
- **Gibt es laufende Bauprojekte?** Ein neues Gebäude wirkt sich immer positiv auf eine Siedlung aus, sei es auf die Ausbildung von Militäreinheiten, die Standortverteidigung, den Handel, das Farmwesen oder die öffentliche Ordnung. Wenn Sie nicht sicher sind, was Sie bauen sollen, fragen Sie Victoria.

- **Wird eine Einheit ausgebildet?** Militäreinheiten bilden die Säulen Ihrer Armeen. Allgemein gilt, dass es auf lange Sicht preiswerter ist, eigene Einheiten zu rekrutieren (und auszubilden), als Söldner anzuheuern. Auch in diesem Fall gilt: Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Einheitentyp Sie ausbilden sollen, fragen Sie Ihre Beraterin Victoria um Rat.

- **Erwirtschaftet die Siedlung Gewinne oder Verluste?** Wenn lediglich eine Siedlung vorübergehend Verluste einfährt, können Sie das unter Umständen noch verkraften, aber Verluste in allen Siedlungen und das auch noch über längere Zeiträume hinweg hätten katastrophale Auswirkungen auf Ihre Staatskasse. Und eine Seite, die keine finanziellen Mittel besitzt, ist in echten Schwierigkeiten! Auch deshalb macht es Sinn, die Steuersätze in Ihren Siedlungen hin und wieder zu „optimieren“, um die öffentliche Ordnung und Ihre Steuereinnahmen in Einklang zu bringen.

## ■ Armeen

Es empfiehlt sich, in jeder Runde zu prüfen, ob Ihre Armeen auf ihren gegenwärtigen Positionen zu Ihrem Erfolg beitragen. Manchmal reicht es schon, wenn sie sich nur am richtigen Ort aufhalten – in der Regel lohnt es sich aber immer, sich ein bisschen umzusehen und die Stellungen Ihrer Truppen schnell noch einmal zu überprüfen. Sind genügend Streitkräfte verfügbar, um einer unvermittelten Bedrohung durch feindliche Einheiten entgegentreten zu können? Sind Flussübergänge und Bergpässe gesichert? Sind die Truppen so platziert, dass sie einen Hinterhalt abwehren könnten?

Wenn Sie einen Angriff durchführen wollen:

- Postieren Sie Ihre Armeen so, dass Sie den Angriff problemlos starten können. In manchen Fällen müssen Sie dazu eine große Streitmacht aufstellen, in anderen sind mehrere kleine Truppenverbände zweckdienlicher. Zangenartige Truppenbewegungen, die es ermöglichen, den Feind von zwei Seiten gleichzeitig anzugreifen, können sehr effizient sein.
- Sorgen Sie für Verstärkung – es könnten benachbarte Armeen in eine Schlacht hineingezogen werden. Zusätzlich verfügbare Männer können Ihnen in einer solchen Situation einen großen Vorteil einbringen.
- Lassen Sie den Angriff von dem am besten dafür geeigneten General ausführen. Normalerweise ist dies der General mit dem höchsten Kommandowert. Während Ihre Generäle Schlachten schlagen, werden Sie feststellen, dass ihnen die dabei zum Vorschein kommenden Eigenschaften und ihr Gefolge Persönlichkeit verleihen, und so werden manche Generäle mit der Zeit zu Experten für bestimmte Arten der Kriegsführung.

## ■ Agenten

Diplomaten, Spione und Attentäter können Ihnen wertvolle Dienste leisten, daher sollten Sie sie stets sorgsam im Auge behalten. Beispielsweise könnten Sie Agenten brauchen, um eine Senatsmission zu erfüllen. Haben sie an einem geeigneten Ort Stellung bezogen, damit Sie sie problemlos einsetzen können?

- Spione können ausgesandt werden, um feindliches Territorium auszukundschaften. So können sie beispielsweise feindliche Armeen ausfindig machen, die Ihren eigenen Truppen gefährlich werden könnten, oder Siedlungen ausspionieren, um deren Verteidigungsstatus zu überprüfen.
- Diplomaten sollten sich in Reichweite einer gegnerischen Siedlung oder Armee aufhalten, damit sie schnell zur Stelle sind, wenn ihre Dienste benötigt werden.
- Attentäter, sofern Sie über welche verfügen, sollten in der Nähe potenziell gefährlicher feindlicher Generäle postiert werden. Vielleicht lässt sich die von ihnen ausgehende Bedrohung ja durch ein einzelnes, im Schutze der Dunkelheit eingesetztes Messer effizienter ausschalten als durch den Einsatz vieler Schwerter...

## Der Umgang mit Nachrichten und Ereignissen



Sie erhalten in nahezu jeder Spielrunde eine Reihe von Mitteilungen, die am linken Bildschirmrand eingeblendet werden. Jede dieser Nachrichten wird durch ein eigenes Bild dargestellt und sobald Sie den Mauszeiger darauf bewegen, erscheint der dazugehörige Infotext.

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Mitteilung, die Sie lesen möchten. Mit einem Rechtsklick wird die Nachricht „deaktiviert“ und aus der Nachrichtenliste entfernt. Alternativ können Sie auch das Kontrollkästchen anklicken oder die ESC-Taste drücken, um die Nachricht zu löschen.
- Wenn Sie eine Nachricht zwar schließen, nicht aber löschen wollen, weil Sie gegebenenfalls später noch einmal darauf zugreifen möchten, klicken Sie auf den „Schließen“-Button oben rechts. Nachrichten, die bereits einmal geöffnet waren, sind an der Schwarzweißgrafik (statt einer Farbgrafik) zu erkennen.



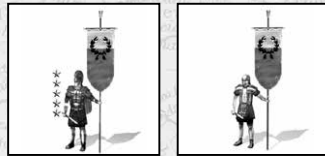
## Das Marius-Ereignis

Das wirklich bedeutsamste Ereignis im Spiel ist die Reformierung der römischen Armee durch Gaius Marius, einen Mann, der auch als „der dritte Gründer Roms“ bezeichnet wird. Er bewirkte grundlegende Änderungen in der Art und Weise, wie die Römer ihre Armeen organisierten, trug Kriege aus und eroberte die römischen Nachbarstaaten. Historisch gesehen begann dieser Reformierungsprozess um etwa 107 vor Christus, und nach Marius hatten sich die Legionen Roms im Vergleich zu früheren Zeiten massiv verändert.

In **Rome: Total War** sind die Reformen des Gaius Marius nicht an ein exaktes Datum gebunden. Sie werden an dieser Stelle nicht erfahren, wann sie tatsächlich stattfinden, aber was passieren wird: Dank des Marius-Ereignisses wird die Seite der Römer eine völlig neue Generation von militärischen Einheiten erschaffen können. Im Grunde eröffnet Marius damit einen zweiten römischen Technologiebaum.

## DER EINSATZ VON ARMEEN

Armeen sind die „Herzstücke“ eines jeden Kampagnenspiels. Jede Armee umfasst bis zu 20 militärische Einheiten, wobei diese Einheiten beliebig zusammengestellt werden können und dann gemeinsam marschieren und kämpfen. Armeen werden auf der Kampagnenkarte befehligt, Einheiten auf dem Schlachtfeld.



Wenn Sie den Cursor der Maus auf die auf der Karte dargestellte Figur bewegen, erhalten Sie grundlegende Informationen über die Armee:

- Generäle oder Hauptmänner kommandieren Armeen. Die wichtigsten Unterschiede zwischen Generälen und Hauptmännern werden später erläutert.
- Hauptmänner sind Anführer niederen Ranges, denen vorübergehend das Kommando über eine Armee übertragen wurde. Diese Armeen werden immer als zu ihrer Seite gehörige Fußsoldaten (ohne Umhänge) dargestellt.
- Die Farbe und das Symbol des Banners identifizieren die Seite, für die die jeweilige Armee kämpft.
- Die dunkle Farbe, die das Banner von unten her „füllt“, repräsentiert die Stärke der Armee: Je stärker die Armee, desto mehr Fläche ist gefüllt.
- Die Goldsterne, die links der Armee abgebildet sind, geben den Kommandowert des befehlshabenden Generals an (0-10). Je mehr Sterne, desto fähiger der General.

## Fortbewegung

Wählen Sie eine Armee durch Anklicken aus.

- Der markierte Bereich kennzeichnet alle Standorte, zu denen sich die Armee im Laufe der aktuellen Runde fortbewegen kann. Jede Aktion (Bewegungen und Angriffe) kostet Bewegungspunkte: Je weniger davon übrig sind, umso geringer wird die Entfernung, die eine Armee in der laufenden Runde überwinden kann.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf die Stelle aus, zu der sich Ihre Armee bewegen soll. Die empfohlene Route wird durch einen großen Pfeil gekennzeichnet.
- Wenn Sie Ihrer Armee eine andere Route anzeigen wollen, zum Beispiel weil sich der Zielort geändert hat, führen Sie einen Rechtsklick aus und ziehen Sie die Maus entsprechend über die Karte.



Führen Sie einen Rechtsklick auf eine feindliche Armee, ein neutrales Objekt oder Siedlung aus, um sie anzugreifen. Der Mauszeiger verwandelt sich daraufhin in ein Schwert, was bedeutet, dass ein Angriff möglich ist. Ein Angriff auf eine neutrale Armee wird per Definition als Kriegserklärung an die betreffende Seite gewertet.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine befreundete Armee (keine Verbündeten!), um die markierte, sich fortbewegende Armee mit der stationären zusammenzuführen. Weitere Informationen über das Zusammenführen von Armeen erhalten Sie in einem späteren Abschnitt.



Führen Sie einen Rechtsklick auf eine befreundete Siedlung (keine verbündete Siedlung) aus, um die markierte Armee dorthin vorrücken zu lassen und mit der dortigen Garnison (sofern vorhanden) zusammenzuführen. Wenn Ihre Armee von einem General angeführt wird und die Siedlung keinen Statthalter hat, wird er automatisch zum neuen Statthalter berufen. Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt „Die Verwaltung von Siedlungen“ auf Seite 34.

- Rot markierte Bereiche kennzeichnen feindliche Kontrollzonen, also die direkte Umgebung einer nicht verbündeten Armee. Sobald eine Armee eine rote Zone betritt, kann sie sich nicht weiter fortbewegen. In einer Kontrollzone muss nicht zwangsläufig auch angegriffen werden.
- Sie können auch einen Rechtsklick außerhalb des grün markierten Bereichs ausführen. In diesem Fall wird es zwei (oder mehr) Runden dauern, bis die gewählte Armee den betreffenden Standort erreicht. Sofern sie keine neuen Befehle erhält und nicht in einen Hinterhalt gerät, wird sie ihren Marsch fortsetzen. Die Route wird dann als mehrfarbige Linie dargestellt, wobei jede Farbe einen Streckenabschnitt kennzeichnet, der in einer Runde zurückgelegt werden kann.

- Armeen, die sich nicht weiter fortbewegen können, sind von einem roten Kreis umgeben.
- Kniende Armeen halten sich versteckt und sind bereit, vorbeiziehende feindliche Einheiten aus dem Hinterhalt anzugreifen.

## Das nächste Objekt auswählen

Armeen, Flotten und/oder Agenten können durch Anklicken auf der Kampagnenkarte in beliebiger Reihenfolge markiert werden.

- Um die nächste Armee, den nächsten Agenten oder die nächste Stadt auszuwählen, klicken Sie im rechten Bereich der Kontrollleiste gleich oberhalb des Buttons „Runde beenden“ auf einen der Pfeile zu beiden Seiten des Namens.
- Der vertikale „Thermometer“-Balken auf der rechten Seite gibt die für das gewählte Objekt noch verbleibenden Bewegungspunkte an.



## Das Gelände

Wenn Sie feststellen möchten, welches Gelände Sie in einem bestimmten Bereich vorfinden, klicken Sie zunächst auf eine leere Stelle auf der Weltkarte (um alle vorherigen Markierungen aufzuheben) und führen Sie dann einen Rechtsklick auf eine leere Stelle in der Provinz aus, für die Sie sich interessieren. Im Anschluss daran werden die jeweilige Geländeart, der Besitzer und der Name der Provinz eingeblendet.

- Das vorhandene Gelände entscheidet darüber, ob Ihre Armeen zu einem Standort vorrücken können, und gibt außerdem die Art von Schlachtfeld vor, auf dem sie in diesem Gelände kämpfen würden.
- Manche Geländearten – wie zum Beispiel Berge – sind für Armeen unpassierbar. In diesem Fall müssen Sie Pässe oder andere Wege ausfindig machen, um dieses Gelände umgehen zu können.
- Flussüberquerungen sind auf der Kampagnenkarte durch Furten und Brücken gekennzeichnet (nachdem Straßen errichtet wurden). Diese stellen für Armeen die einzige Möglichkeit dar, auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen, und sind daher aus strategischer Sicht von großer Bedeutung.
- Armeen können sich in Wäldern verstecken und feindlichen Einheiten auflauern.

Kluge Kommandanten schenken der Geländebeschaffenheit besondere Aufmerksamkeit, um beste Voraussetzungen für ihre Truppen schaffen zu können. Aus diesem Grund sollten Sie Ihr Augenmerk vor allem auf Gebiete in der Nähe von Bergpässen, Flussüberquerungen und anderen „Schlüsselstellungen“ richten, die die feindlichen Truppen passieren müssen.

## Der Hinterhalt

Auf der Kampagnenkarte können Ihre Armeen feindliche Truppen in einen Hinterhalt locken.

- Armeen, die einen Hinterhalt vorbereiten, halten sich in Waldgebieten auf und sind auf der Karte stets kniend zu sehen, auch zu Beginn einer Spielrunde.
- Auf der Lauer liegende Armeen anderer Seiten sind nicht auf der Karte zu erkennen, bis die Falle zuschnappt!
- Wenn Ihre Armee in einen Hinterhalt gerät, stoppt sie und muss sich zunächst den Angreifern im Kampf stellen. Dieser Kampf kann entweder automatisch, also ohne Ihr Zutun, ablaufen oder auf dem Schlachtfeld ausgetragen werden. Im Allgemeinen ist die in den Hinterhalt geratene Armee deutlich im Nachteil!

## Der Angriff

Markieren Sie zunächst eine Ihrer Armeen und führen Sie dann einen Rechtsklick auf die feindliche Armee oder Siedlung aus, die angegriffen werden soll:

- Die Schriftrolle Schlachtaufstellung erscheint auf dem Bildschirm und liefert Ihnen eine Übersicht über die Aufteilung Ihrer eigenen und der feindlichen Truppen.
- Die wichtigste Information, die Sie für einen Angriff brauchen, ist der Stärkevergleich beider Armeen, der in der Mitte der Schriftrolle angegeben ist. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gekreuzten Schwerter, um sich einen Überblick über die Kräfteverhältnisse in der anstehenden Schlacht zu verschaffen.



- Auch die durch benachbarte Armeen verfügbare Verstärkung ist hier angegeben. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Ein Angriff mit Verstärkung“ weiter unten.



Indem Sie die Kontrolle über Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld übernehmen, haben Sie die Möglichkeit, die Schlacht selbst zu führen. Auf diese Weise erreichen Sie ein Höchstmaß an Einflussnahme und das macht – unserer Meinung nach – auch den größten Spaß aus!



Sie können den Ausgang der Schlacht auch Ihrem Mac überlassen. In diesem Fall können die Verluste jedoch größer sein, als wenn Sie die Schlacht selbst anführen würden, und Sie haben keine Möglichkeit, Ihren General zu schützen.



Als dritte Möglichkeit können Sie den Angriff auch abbrechen.

Wenn Sie eine Siedlung oder ein Fort angreifen wollen, lesen Sie den Abschnitt „Die Belagerung einer Siedlung oder eines Forts“ auf Seite 48.

## Ein Angriff mit Verstärkung

Während eines Angriffs können Verstärkungseinheiten zu den kämpfenden Truppen hinzustoßen. Läuft die Schlacht automatisch ab, bringen sie lediglich ihre Stärke in den Kampf ein. Steuern Sie die Schlacht dagegen selbst, kommt der Verstärkung weitaus größere Bedeutung zu:

- Sobald eine Armee einen Angriff startet, kann die angegriffene Armee oder Siedlung Unterstützung von allen anderen (eigenen oder verbündeten) befreundeten Armeen, die sich in unmittelbarer Nähe befinden, anfordern.
- Sie haben direkte Kontrolle über die angreifende Armee. Stellen Sie sicher, dass sich Ihre Truppen allesamt innerhalb der roten Kontrollzone einer feindlichen Armee befinden oder brechen Sie den Angriff ab und bewegen Sie Ihre Truppen zunächst zum Standort einer weiteren verfügbaren Armee, die Ihnen als Verstärkung dienen kann, bevor Sie sich in die Schlacht stürzen.
- Alle benachbarten Armeen, die von einem General angeführt werden, sind auf dem Schlachtfeld stets KI-gesteuert. Sie können den Einheiten, die dem Kommando des Generals unterstehen, also keine Befehle erteilen.
- Alle benachbarten Armeen, deren Kommandant ein Hauptmann ist, werden Ihrer Armee für jede verlorene Einheit je eine Einheit Verstärkung ins Schlachtfeld schicken. Angesichts der Tatsache, dass jede Armee maximal 20 Einheiten umfassen kann, wird Verstärkung also nur dann eintreffen, wenn in Ihrer Armee ein Platz frei geworden ist, sei es durch Tod oder weil eine Einheit die Flucht ergriffen hat.

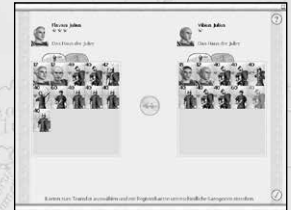
- Die Verstärkung betritt das Schlachtfeld immer aus der Richtung, die ihrer Position auf der Kampagnenkarte entspricht. Wenn sich eine Verstärkungsarmee hinter einer feindlichen Armee befindet (aber immer noch benachbart), betritt sie das Schlachtfeld im Rücken des Feindes.

## Mehrfachangriffe

Solange eine Armee siegreich ist, kann sie sich weiterhin fortbewegen und angreifen. In Abhängigkeit von ihren Verlusten (und anderen Faktoren) kann sie somit sogar zwei oder drei Angriffe innerhalb einer Runde durchführen.

## Das Zusammenführen von Armeen

Um zwei Streitmächte zusammenzuführen, brauchen Sie lediglich eine Armee zum Standort einer anderen freundlichen Armee (gleiche Seite) oder Siedlung zu bewegen. Da eine gleichzeitige Zusammenführung von Armeen und Einheiten nicht möglich ist, kann es sinnvoll sein, zuerst einzelne Einheiten zusammenzuführen.



- In der Regel erhält immer der General mit dem höchsten Kommandowert die Befehlsgewalt über eine zusammengeführte Armee. Wird eine von einem Hauptmann angeführte Armee mit der eines Generals zusammengeführt, muss sich der Hauptmann wieder ins Glied einreihen.

Sind mehr als 20 Einheiten (insgesamt, in beiden Armeen) betroffen, erscheint die Schriftrolle Armeen zusammenführen auf dem Bildschirm.

- Markieren Sie die Einheiten, die Sie in die andere Armee aufnehmen möchten. Um eine Mehrfachauswahl vorzunehmen, halten Sie während des Anklickens die CMD-Taste gedrückt.
- Ausgegraut dargestellte Einheiten besitzen in der aktuellen Runde keine Bewegungspunkte mehr und können sich somit auch nicht in eine andere Armee eingliedern.
- Sobald Sie die Zusammenstellung der Armeen abgeschlossen haben, klicken Sie auf den „Transfer-Pfeil“-Button in der Mitte der Schriftrolle. Sie können die Einheiten auf dieser Schriftrolle aber auch per Drag-and-Drop zwischen den beiden Armeen austauschen.
- Ist die Zusammenführung der Armeen zu Ihrer Zufriedenheit verlaufen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen unten rechts in der Schriftrolle.



## Die Aufteilung von Armeen

Von Zeit zu Zeit werden Sie eine Streitmacht aufteilen oder einen Teil einer Garnison aus einer Siedlung oder einem Fort abziehen wollen.

- Markieren Sie die Einheiten, die Sie verlegen wollen, indem Sie ihre Einheitenkarten aus dem Parade Fenster in die Mitte der Kontrollleiste im unteren Bereich des Bildschirms ziehen.
- Um eine Mehrfachauswahl zu treffen, halten Sie während des Anklickens die UMSCHALT- oder die CMD-Taste gedrückt.
- Nun führen Sie den Mauszeiger an die Stelle, zu der sich die Einheiten begeben sollen – am Mauszeiger sehen Sie nun eine „Geisterarmee“.
- Oder Sie ziehen die gewählten Einheiten per Drag-and-Drop aus dem Parade Fenster an den gewünschten Standort.
- In beiden Fällen bricht die „Ableger-Armee“ zu ihrem neuen Bestimmungsort auf.

## Einheiten zusammenführen

Nach einer Schlacht werden Ihre Streitkräfte vermutlich Verluste zu beklagen haben. Manche Einheiten können unter Umständen sogar nur noch aus wenigen Männern bestehen. Unabhängig davon, wie groß eine Einheit ist, sie belegt nach wie vor einen von 20 Freiplätzen innerhalb einer Armee. Das heißt, auch wenn eine Armee viele Einheiten enthält, kann sie dennoch nur wenige Männer umfassen.

- Sie können Ihre Einheiten zahlenmäßig stärken, indem Sie sie zusammenführen oder fortbilden. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt „Die Fortbildung von Einheiten“ auf Seite 48.
- Einheiten, die zusammengeführt werden sollen, müssen vom gleichen Typ sein. Ziehen Sie einfach eine beliebige Einheit per Drag-and-Drop auf eine andere Einheit desselben Typs im Parade Fenster. Die Männer in der verschobenen Einheit schließen sich daraufhin der Zieleinheit an.
- Sollten alle Männer einer Einheit auf diese Weise in eine andere Einheit überführt werden, löst sich die ursprüngliche Einheit auf. Ansonsten verbleiben die „übrig gebliebenen“ Männer in der ursprünglichen Einheit.
- Um dezimierte Einheiten automatisch zusammenzuführen, drücken Sie die Taste M (Standardtaste).

## Erfahrung der Einheiten

Wenn Sie verschiedene Einheiten kombinieren, sollten Sie Vorsicht walten lassen, denn Truppen mit wenig (oder gar keiner) Erfahrung können eine im Grunde sehr erfahrene Einheit schwächen und ihre Kampfleistung beeinträchtigen. Die Anzahl und Farbe der Abzeichen auf der Einheitenkarte im Parade Fenster geben die Erfahrungsstufe der Einheit an. Auf eine erfahrene Einheit können Sie sich im Kampf getrost verlassen – und normalerweise wird sie eine ansonsten identische feindliche Einheit auch besiegen. Einheiten, die unter Generälen mit hohen Kommandowerten dienen, können sich ebenso Abzeichen verdienen wie Einheiten, die in guten Ausbildungsstätten (Gebäuden) ausgebildet wurden.

- Besitzt eine Einheit keine Abzeichen, hat sie keine oder nur wenig Kampferfahrung.
- Ein, zwei oder drei Bronzeabzeichen bedeuten, dass die Einheit die „Feuertaufe“ auf dem Schlachtfeld hinter sich hat.
- Eine Einheit mit ein, zwei oder drei Silberabzeichen besteht aus erfahrenen Soldaten, die bereits schwere Schlachten bestritten haben.
- Weist eine Einheit ein, zwei oder drei Goldabzeichen auf, besteht sie aus hartgesottenen, alten Veteranen, die das Kriegshandwerk in- und auswendig beherrschen. Eine Einheit mit drei Goldabzeichen ist für ihren Kommandanten kaum noch in Gold aufzuwiegen!

## Generäle und Statthalter

Generäle besitzen einen Eigennamen, sind Angehörige der Herrscherfamilie ihrer jeweiligen Seite und dienen als Kommandanten für deren militärische Streitkräfte. Sie haben ihre individuellen Eigenschaften und scharen ein Gefolge von Hilfscharakteren um sich, die sie bei ihrer Arbeit unterstützen.



- Jedem General steht eine Einheit als Leibwache zur Seite. Sollte sie im Kampf Verluste erleiden, werden diese mit der Zeit langsam ersetzt. Die Größe der Leibwache richtet sich nach dem Rang und der Erfahrungsstufe des Generals. Die Art der Leibwache ist von der jeweiligen Seite, dem Datum im Spiel usw. abhängig.
- Generäle, die sich am Ende einer Runde in einer Siedlung ohne Statthalter befinden, werden zum Statthalter ernannt. Halten sich mehrere Generäle dort auf, wird derjenige mit den besten Verwaltungsfähigkeiten zum Statthalter berufen.
- Der fähigste General in einer Siedlung wird zum Kommandanten der Garnison ernannt. Seine militärischen Fähigkeiten werden in Belagerungsschlachten eingesetzt.
- Ein Statthalter, der eine Siedlung verlässt, wird zum General.



## Hauptmänner

Hauptmänner werden vorübergehend als Anführer von Armeen eingesetzt. Sie werden entsprechend ihres Ranges ausgewählt, sobald eine Armee einen Anführer braucht und kein General, also ein Charakter mit einem Eigennamen, verfügbar ist. Wenn ein General der Armee beitrifft, kehrt der Hauptmann wieder in die normale Rangordnung zurück.

Hauptmänner können keine:

- Söldner rekrutieren
- Forts und Wachtürme bauen
- Siedlungen verwalten

Sollte eine Siedlung ohne Statthalter belagert werden, wird die Garnison von einem Hauptmann angeführt.

## Die Rekrutierung von Söldnern

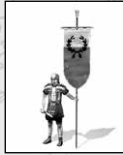


Solange sich ein General außerhalb einer Stadt aufhält, kann er in der umliegenden Provinz Söldner anheuern. Klicken Sie dazu in der Kontrollleiste auf den Button „Söldner rekrutieren“. Sollten keine Söldner verfügbar sein, ist dieser Button ausgegraut.

- Auf dem Bildschirm erscheint die Schriftrolle Armeedetails, die den General ausweist sowie eine Liste der verfügbaren Söldner enthält.
- Klicken Sie eine beliebige Söldnereinheit an und fügen Sie sie der Liste der anzuheuernden Söldner hinzu. Um die Auswahl eines Söldners für die Rekrutierung rückgängig zu machen, klicken Sie die Einheit erneut an.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf einen Söldner aus, um sich Detailinformationen anzeigen zu lassen.



Sind Sie mit Ihrer Wahl zufrieden, klicken Sie auf den Button „Alle Einheiten der Liste anheuern“ im linken Bereich der Schriftrolle. Anders als die eigenen Truppen einer Seite, die zunächst mindestens eine Runde lang ausgebildet werden müssen, bevor sie zur Verfügung stehen, werden Söldner sofort in die Armee im Parade Fenster eingegliedert.



## Die Errichtung von Forts und Wachtürmen

Wachtürme und/oder Forts können ausschließlich von Armeen gebaut werden, die dem Befehl eines Generals unterstehen. Ist keine solche Armee verfügbar, erscheint dieser Button ausgegraut.



Nach einem Klick auf den Button „Bau“ öffnet sich die Schriftrolle Feldbauten, wenn Sie sich nicht in einer Siedlung befinden. Hier können Sie zwischen einem Wachturm und einem Fort wählen, wobei jedes dieser Gebäude bestimmte Kosten (zahlbar in Denaren) mit sich bringt.

- Wachtürme sind dauerhafte Gebäude, die Ihre Sichtweite vergrößern.
- Forts müssen von einer Garnison besetzt sein, damit sie im Spiel erhalten bleiben. Sollte ein Fort unbesetzt sein, wenn der Button „Runde beenden“ gedrückt wird, fällt es in sich zusammen und verschwindet von der Karte. Um dies zu vermeiden, muss die Armee, die das Fort errichtet, eine Einheit vor Ort zurücklassen oder eine andere Streitmacht (oder ein Agent) in das Fort einziehen.
- Forts besitzen keine „Nationalitätszugehörigkeit“. Wenn eine Seite ein Fort errichtet und es unbesetzt lässt, können die Truppen einer anderen Seite dort einziehen und es dadurch übernehmen.
- Sofern ein General genügend Bewegungspunkte besitzt, kann er so viele Wachtürme und/oder Forts in einer Runde errichten, wie Sie es wünschen.

Forts eignen sich besonders für die Verteidigung von strategischen „Schlüsselstellungen“, wie etwa Bergpässen: Der Feind ist gezwungen, das Fort zu belagern, um weiter vorrücken zu können. Wenn ein Gebiet regelrecht abgeschottet werden soll, können auch mehrere Forts nebeneinander errichtet werden, die dann eine sehr widerstandsfähige „Mauer“ bilden.

# DIE VERWALTUNG VON SIEDLUNGEN

Siedlungen spielen bei Ihren Bemühungen, die Welt zu erobern, eine zentrale Rolle. Zum einen erwirtschaften Sie durch ihre Steuerabgaben Erträge. Zum anderen können hier militärische Einheiten ausgebildet werden. Und schließlich ist es ohne die Einnahme feindlicher Siedlungen relativ unwahrscheinlich, dass eine Seite den Sieg davonträgt.

Jede Siedlung ist zugleich auch die regionale Hauptstadt der Provinz, in der sie sich befindet: Die Seite, die eine Siedlung besitzt, besitzt damit auch die zugehörige Provinz. Alle Ressourcen – beispielsweise Handelsgüter – die auf der Kampagnenkarte in einer Provinz zu sehen sind, stehen der Siedlung zur Verfügung. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine Ressource, um sich den zugehörigen Infotext anzeigen zu lassen.





Die Größe einer Siedlung – sei es eine Ortschaft, eine Kleinstadt, eine Stadt, eine Großstadt oder eine Metropole – richtet sich nach der Anzahl ihrer Bewohner: Je mehr Bevölkerung sich in einer Siedlung befindet, desto größer ist sie. Die Größe der Siedlung und ihr Verteidigungsstatus sind auf der Kampagnenkarte angegeben.

Eine Siedlung kann ihre Bevölkerungsgröße nur dann zu ihrem Vorteil nutzen, wenn sie auch das passende zentrale Regierungsgebäude besitzt. Ohne die geeignete Administration können keine fortschrittlichen Gebäude errichtet werden. Die Bevölkerungsgröße, die Regierung, das Bauwesen und die Ausbildung militärischer Einheiten stehen in jeder Siedlung in engem Zusammenhang. Und ohne Siedlungen, in denen Einheiten rekrutiert werden, könnten Sie keine Armeen befehligen!


Mit CMD + T können Sie die Einblendung der Stadtnamen und -informationen ein- und ausschalten. Die Stadtinformationen liefern Ihnen eine Übersicht über die Aktivitäten in der Siedlung:

- In der ersten Zeile sind Name und Status der Siedlung angegeben. Wenn die Bürger beispielsweise revoltieren oder wenn eine Seuche umgeht, erscheint neben dem Siedlungsnamen ein entsprechendes Symbol.


 Hiermit werden die in der Siedlung erwirtschafteten Einnahmen angegeben. Wenn die Einnahmen geringer ausfallen als die Unterhaltskosten, kann es durchaus auch vorkommen, dass eine Siedlung in jeder Runde Verluste erwirtschaftet.


 Diese Anzeige liefert Ihnen Informationen über die allgemeine Zufriedenheit in der Bevölkerung.


- **Grün** – Glücklich: Die Bürger sind mit der Regierung zufrieden, zahlen gerne Steuern und fühlen sich im Allgemeinen rundum wohl. Es gibt keine Spur von Unstimmigkeiten oder gar Rebellion.
- **Gelb** – Zufrieden: Die meisten Bürger stehen Ihrer Regentschaft gleichgültig gegenüber, sie fühlen sich Ihren Zielen weder besonders verpflichtet, noch lehnen sie sie ab. Sie zahlen ihre Steuern, aber nur ungern.
- **Blau** – Desillusioniert: Die Bürger sind allgemein unzufrieden und steuern auf eine Rebellion zu, sofern nicht bald entsprechende Gegenmaßnahmen getroffen werden. Sie verabscheuen es, Geld in Ihre Staatskasse einzahlen zu müssen.
- **Rot** – Aufständisch: Die Bevölkerung steht unmittelbar vor einer Revolte, um sich auf diese Weise gegen Ihre Regentschaft aufzulehnen.

 Anhand dieses Symbols können Sie erkennen, ob die Siedlung ein Bevölkerungswachstum zu verzeichnen hat oder nicht.

- **Grün** – Die Bevölkerung wächst.
- **Gelb/Orange** – Die Bevölkerungszahl bleibt stabil. Sie sollten sich die Siedlung etwas genauer ansehen und versuchen herauszufinden, warum kein Bevölkerungswachstum stattfindet.
- **Rot** – Die Bevölkerungsgröße sinkt. In diesem Fall besteht Grund zur Besorgnis, denn wenn alles funktioniert, sollte eigentlich die Anzahl der Bewohner in einer Siedlung zunehmen.

 Dieses Symbol zeigt an, dass eine Einheit in der Siedlung ausgebildet wird.

 Dieses Symbol zeigt an, dass ein Gebäude in der Siedlung gebaut oder repariert wird.

 Das „Zahnrad“-Symbol wird immer dann angezeigt, wenn eine Siedlung automatisch verwaltet wird.

## Siedlungen und die Kontrollleiste

Markieren Sie eine Ihrer Siedlungen durch Anklicken. Die Kontrollleiste im unteren Bereich des Bildschirms verändert sich daraufhin und zeigt nun die in dieser Siedlung vorhandenen Objekte an.



In der Kontrollleiste finden Sie die Buttons „Bau“ und „Ausbildung“:



Klicken Sie mit links auf den „Bau“-Button, um die Registerkarte Bau in der Schriftrolle Siedlung zu öffnen. Hier können Sie Bauaufträge für die Errichtung neuer Gebäude in der Siedlung erteilen. Wird gerade etwas gebaut, zeigt dieser Button an, worum es sich dabei handelt. Ansonsten bleibt er „leer“.

- Klicken Sie auf den Button „Ausbildung“, um die Registerkarte Ausbildung zu öffnen. Hier können Sie Ausbildungsbefehle für neue Einheiten, Schiffe und Agenten in der Siedlung erteilen. Solange eine Einheit ausgebildet wird, ist sie hier dargestellt. Ansonsten zeigt der Button, dass die Siedlung bereit ist, Ausbildungsbefehle entgegenzunehmen. Sie können auf die Registerkarte Fortbildung klicken, um sich alle Einheiten anzeigen zu lassen, die fortgebildet werden können.

Das Paradenfenster in der Mitte zeigt verschiedene Details der Siedlung, je nachdem, welche Registerkarte gewählt ist.

- Die linke Registerkarte zeigt die Garnisonseinheiten in der Siedlung sowie den gegebenenfalls vorhandenen Statthalter und seine Leibwache. Führen Sie einen Rechtsklick auf eine Einheitenkarte aus, um weitere Informationen abzurufen. Der Statthalter einer Siedlung ist an der „Verwaltungsschriftrolle“ in seinem Porträt zu erkennen. Generäle, die sich „besuchsweise“ in der Siedlung aufhalten, erkennen Sie dagegen an den Sternen in ihren Porträts im Paradenfenster.
- Die zweite Registerkarte zeigt die in einer Siedlung vorhandenen Gebäude. Führen Sie einen Rechtsklick auf eine der Gebäudeabbildungen aus, um die Schriftrolle Gebäudedetails zu öffnen.
- Die dritte Registerkarte zeigt alle Besucher – Agenten Ihrer Seite -, die sich gegenwärtig in der Siedlung aufhalten. Führen Sie einen Rechtsklick auf einen der Agenten aus, um die zugehörige Charakterschriftrolle zu öffnen.
- Die vierte Registerkarte (Passagiere einer Flotte) findet in Siedlungen keine Verwendung.

Auf der rechten Seite der Kontrollleiste befinden sich zwei große Buttons mit dem Siedlungsnamen:

- Durch Anklicken der Pfeile zu beiden Seiten des Namens können Sie zwischen den verschiedenen Siedlungen hin- und herwechseln.

## Die Schriftrolle Siedlung

Diese Schriftrolle ist der Schlüssel, um Informationen über eine Siedlung abzufragen und Befehle an eine Siedlung zu erteilen.

Mit den großen Pfeilen zu beiden Seiten des Siedlungsnamens können Sie zwischen den verschiedenen Siedlungen wechseln.

Im Wesentlichen ist die Schriftrolle Siedlung in vier Bereiche unterteilt:



- Im oberen Bereich der Schriftrolle finden Sie Informationen über den Statthalter (sofern einer vorhanden ist). Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad wird eine Siedlung ohne Statthalter immer automatisch verwaltet. Wie gut eine Siedlung funktioniert, ist vor allem von den Eigenschaften ihres Statthalters abhängig.
- Im nächsten Bereich sind die Siedlungsdaten aufgeführt. Hier finden Sie eine Zusammenfassung aller wichtigen statistischen Daten für die betreffende Siedlung sowie verschiedene Symbole, die erkennen lassen, ob die Bevölkerung revoltiert, die Siedlung belagert wird und/oder eine Seuche grassiert. Darüber hinaus erfahren Sie an dieser Stelle auch, welche Bevölkerungsgröße Ihre Siedlung aufweisen muss, um die nächste Siedlungsstufe zu erreichen. Sollte die Siedlung bereits ihre maximale Größe erreicht haben, entfällt diese Angabe.
- Im darauf folgenden Bereich können Sie die Politik für Ihre Siedlung bestimmen. Sofern die Siedlung nicht automatisch verwaltet wird, haben Sie hier die Möglichkeit, den Steuersatz zu ändern. Diese Einstellung legt fest, wie viel Geld Sie durch die Siedlung erwirtschaften (Einnahmen), wie zufrieden die Bevölkerung ist (öffentliche Ordnung), sie hat Einfluss auf die momentane Bevölkerungsgröße und das zu erwartende Bevölkerungswachstum.

Die Einstellungsmöglichkeiten reichen dabei von „Niedriger Steuersatz“ bis hin zu „Sehr hoher Steuersatz“. Probieren Sie einige Varianten aus, um zu sehen, wie sich die Einnahmen, die öffentliche Ordnung und das Bevölkerungswachstum entwickeln – diese vier Werte bestimmen, wie gut Ihre Siedlung funktioniert.

In manchen Siedlungen können Arenen und Amphitheater errichtet werden, die der Unterhaltung der Bevölkerung dienen. In diesem Fall können Sie auch einstellen, wie häufig Spiele abgehalten werden sollen.

- Im Bereich Befehle finden Sie die vier Registerkarten Bau, Rekrutierung, Reparatur und Fortbildung vor. An dieser Stelle werden die Register Bau und Reparatur besprochen. Hier können Sie Aufträge zur Durchführung neuer Bauprojekte in Ihrer Siedlung erteilen. Die Registerkarten Rekrutierung und Fortbildung werden im Abschnitt „Die Ausbildung von Einheiten“ besprochen. Registerkarten, die nicht aktiviert werden können, sind ausgegraut dargestellt.

Unten links befindet sich eine Reihe von Buttons, mit denen die Siedlung gesteuert werden kann und die Ihnen weitere Informationen zur Verfügung stellen:



Klicken Sie auf diesen Button, um eine detaillierte Analyse Ihrer Siedlung zu erhalten.



Nach einem Klick auf diesen Button öffnet sich eine Schriftrolle, in der die in der Siedlung vorhandenen Gebäude entsprechend ihrer Positionierung im Technologiebaum des Spiels angezeigt werden. Dies kann hilfreich sein, um die bisherigen Fortschritte zu bewerten und künftige städtische Entwicklungen zu planen.



Dieser Button ruft Victoria auf den Plan. Sie wird Ihnen ein Gebäude vorschlagen, das Sie bauen sollten und diese Empfehlung auch begründen.



Wählen Sie diesen Button, um die Ansicht der Kampagnenkarte auf Ihre Siedlung zu zentrieren. Für Siedlungen, die sich in Grenzgebieten befinden, gelten andere Prioritäten als für Siedlungen, die sich weiter im Landesinneren befinden.

## Wer wird der nächste Statthalter?

Der erste Charakter der eigenen Familie mit einem Namen, der eine Siedlung betritt, wird rechtmäßig zum Statthalter ernannt. Wie gut die Siedlung verwaltet wird, ist maßgeblich von seinen Fähigkeiten abhängig.

- Zur Kennzeichnung seines Status ist seine Einheitenkarte mit einer Schriftrolle versehen.
- Auf den Einheitenkarten anderer Generäle (sofern vorhanden), die sich in der Siedlung aufhalten, sind Silbersterne zu sehen.

- Während einer Belagerung wird der General mit dem höchsten Kommandowert zum kommandierenden General ernannt (dies muss nicht zwangsläufig der Statthalter sein). Ist der Anführer einer Seite vor Ort, wird er, unabhängig von seinem tatsächlichen Kommandowert, grundsätzlich als ranghöher angesehen als alle anderen Generäle.
- Betritt ein weiterer Charakter mit einem Eigennamen (ein General, kein Hauptmann) die Siedlung, wird er automatisch zum neuen Statthalter berufen, wenn er über bessere administrative Fähigkeiten verfügt als der bisherige Amtsinhaber.
- Sollten innerhalb einer einzigen Runde gleich mehrere geeignete Charaktere eine Siedlung betreten, wird der Posten des Statthalters entsprechend oft neu vergeben.

## Bauprojekte

Die Durchführung von Bauprojekten erfordert zwei Ressourcen: Zeit und Geld.

- Die Anzahl der verschiedenen Gebäude, die als Bauoptionen zur Auswahl stehen, ist von der Größe der Siedlung und den bereits vorhandenen Gebäuden abhängig.
- Sofern Sie nicht genügend Geld besitzen, können Sie einige Bauprojekte nicht durchführen. Die betreffenden Gebäude sind dann ausgegraut.
- Um ein Gebäude zur Bauliste hinzuzufügen, klicken Sie es in der Registerkarte Bau an. Die jeweiligen Kosten werden sofort aus Ihrer Staatskasse beglichen.
- Möchten Sie ein Bauprojekt stoppen, klicken Sie das Gebäude in der Bauliste an. Für den Fall, dass Sie es später erneut in Auftrag geben wollen, steht es nun wieder in der Registerkarte Bau zur Auswahl.
- Sollte die Bauliste voll sein, sind die Gebäude in der Registerkarte Bau ausgegraut.
- Die Bauliste wird von links nach rechts abgearbeitet. Um die Reihenfolge der Bauprojekte zu ändern, ziehen Sie die Gebäudeabbildungen per Drag-and-Drop an die gewünschten Positionen.
- Nach einem Rechtsklick auf ein Gebäude in den Bauoptionen oder der Bauliste öffnet sich die zugehörige Schriftrolle Gebäude-Informationen.
- Schreine und Tempel sind „Sonderfälle“. Nachdem Sie eine Auswahl an Tempeln als mögliche Bauprojekte angeboten bekommen und einen davon der Bauliste hinzugefügt haben, lassen sich die anderen Tempelgebäude auch in Zukunft nicht mehr errichten, weil jede Siedlung immer nur einen Tempel unterhalten kann – es handelt sich sozusagen um Exklusivbauten. Ändern Sie jedoch später Ihre Meinung, können Sie den vorhandenen Tempel abreißen und stattdessen einen Schrein errichten, der einem anderen Gott geweiht ist.



## Die Reparatur von Gebäuden

Die Gebäude in Ihren Siedlungen können sowohl durch Naturkatastrophen als auch durch Belagerungsangriffe beschädigt werden. Und je länger ein solcher Angriff dauert, desto mehr Schaden entsteht – unabhängig davon, ob die Ortschaft am Ende tatsächlich erobert wird oder nicht. Klicken Sie auf die Registerkarte Reparatur, um sich die beschädigten Gebäude anzeigen zu lassen.

- Die Reparatur von Gebäuden funktioniert ähnlich wie der Bau eines neuen Gebäudes, allerdings ist der finanzielle und zeitliche Aufwand für eine Reparatur in der Regel weitaus geringer.
- Statt der üblichen Auswahl an Bauoptionen werden nun die Gebäude aufgelistet, die repariert werden müssten.
- Klicken Sie auf ein beliebiges beschädigtes Gebäude, um es der Bauliste hinzuzufügen und reparieren zu lassen. Alternativ können Sie es auch per Drag-and-Drop in die Liste ziehen. Möchten Sie einen Reparaturauftrag stoppen, klicken Sie – wie auch bei den Bauaufträgen – das betreffende Gebäude in der Bauliste an.

## Die Schriftrolle Gebäude-Informationen

Hier finden Sie Informationen über das jeweils gewählte Gebäude. Die genauen Funktionen der verschiedenen Gebäudearten sind in der Gebäudekartei beschrieben.

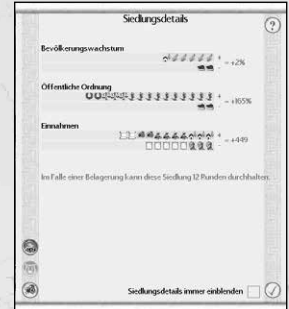
Die Schriftrolle Gebäude-Informationen bietet Ihnen außerdem die Möglichkeit, eigene Gebäude abzureißen. Diese Funktion ist deshalb so gut versteckt, damit Sie sie nicht versehentlich ausführen!



Klicken Sie auf diesen Button, um das Gebäude abzureißen. Sobald der Abriss erfolgt ist, wird Ihrer Staatskasse ein bestimmter Anteil – etwa ein Drittel – der ursprünglichen Baukosten wieder gutgeschrieben.

## Die Schriftrolle Siedlungsdetails

Diese Schriftrolle bietet Ihnen eine genaue Übersicht über Ihre Siedlung, inklusive einer Darstellung der Faktoren, die sich auf das allgemeine Bevölkerungswachstum, die öffentliche Ordnung und die Einnahmen der Siedlung auswirken.



- Für jeden dieser drei Bereiche werden sowohl die positiven als auch die negativen Faktoren angegeben. Wenn Sie den Mauszeiger auf die einzelnen Symbole bewegen, wird der jeweils zugehörige Infotext eingeblendet.
- Eine weitere wichtige Information ist die Angabe, wie lange die Siedlung einer Belagerung standhalten kann.



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diesen Button, um Ihre Siedlung in der Schlachtfeld-Ansicht zu betrachten. Auf diese Weise können Sie sich einen guten Überblick über die vorhandenen Straßen und Verteidigungsanlagen verschaffen.



Mit einem Klick auf diesen Button öffnen Sie die Schriftrolle Handelsübersicht, die angibt, auf welche Weise Ihre Siedlung besteuerbare Erträge erwirtschaftet.



Klicken Sie auf diesen Button, um die gewählte Siedlung zur Hauptstadt zu deklarieren. Alle neuen Generäle und Einheiten, die Sie als Belohnung vom Senat erhalten, werden fortan in dieser Siedlung zur Verfügung stehen.

## Die Schriftrolle Handelsdetails und Provinzressourcen

Es gibt zwei Möglichkeiten, in einer Siedlung Erträge zu erwirtschaften: zum einen durch die Änderung des Steuersatzes (mit Hilfe der Schriftrolle Siedlung) und zum anderen durch die Verbesserung der wirtschaftlichen Strukturen innerhalb der Siedlung.

Die drei potenziellen Säulen für besteuerbare Erträge sind: Handel, Farmwesen und Bergbau. Die Effizienz dieser Wirtschaftsfaktoren lässt sich durch die Errichtung diverser Gebäude steigern, generell hängen sie jedoch von den Ressourcen der Provinz ab.

- Alle Ressourcen in einer Provinz werden automatisch als Handelsgüter benutzt, und sei es nur für die Handelsaktivitäten innerhalb einer Siedlung. Sklaven und Korn werden je nach Bedarf automatisch zwischen den Siedlungen ausgetauscht.
- Minen werden benötigt, um den natürlichen Reichtum einer Provinz auszunutzen. Das Bauverfahren ist mit dem anderer Gebäude identisch.

- Verbesserte Farmgebäude fördern mehr Nahrungsmittel und bewirken somit eine Steigerung der landwirtschaftlichen Erträge und der Wachstumsrate einer Siedlung. Weil jedoch nicht alle Provinzen gleich fruchtbar sind, sollten Sie auch nicht voraussetzen, dass Farmen an verschiedenen Standorten in allen Teilen der Welt stets die gleichen Erträge erzielen. In der Regel profitiert aber jede Siedlung von verbesserten Farmgebäuden.
- In einer Siedlung vorhandene Handelsgebäude bewirken eine Erhöhung der Handelseffizienz sowie der daraus resultierenden Erträge.
- Ein Hafen (und die dazugehörigen Verbesserungen) ermöglicht einen effizienteren Transport größerer Mengen Handelsgüter. Häfen werden grundsätzlich in den Küstengebieten einer Provinz errichtet, sind aber dennoch Teil einer Siedlung. Sie dienen auch zur Ausbildung von Marineeinheiten. Provinzen, die im Binnenland liegen, können keine Häfen unterhalten.
- Straßen ermöglichen den automatischen Transport von Handelsgütern in benachbarte Siedlungen sowie eine schnellere Fortbewegung von Armeen.

## Die Gebäudekartei und der Technologiebaum

Im Spiel besitzen alle Seiten einen eigenen Technologiebaum, die Schriftrolle Gebäudekartei bietet Ihnen Gelegenheit, die Fortschritte einer Siedlung anhand des Technologiebaums nachzuvollziehen.

- Farbig dargestellte Gebäude sind bereits fertig gestellt. Ausgegraute Gebäude wurden entweder bisher noch nicht gebaut oder sind für die betreffende Siedlung nicht verfügbar.
- Die Gebäudekartei gibt an, welches Regierungsgebäude erforderlich ist, damit andere Gebäude derselben Stufe errichtet werden können.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf ein beliebiges Gebäude aus (einschließlich derjenigen, die bisher noch nicht gebaut wurden), um die zugehörige Schriftrolle Gebäude-Informationen zu öffnen.
- Alle neuen Gebäude behalten die Fähigkeiten früherer Gebäude bei oder verbessern sie.

## Weltwunder

Einige Provinzen beherbergen Weltwunder der Antike. Wenn Sie eine Siedlung in einer solchen Provinz einnehmen, erhalten Sie die Kontrolle über das Weltwunder und Ihr gesamtes Reich profitiert davon. Sollten Sie die Kontrolle über diese Siedlung (und damit auch die Provinz) wieder verlieren, büßen Sie damit auch den Nutzen des Weltwunders ein.

## Ärger in den Siedlungen



Nicht immer bieten Siedlungen ihren Bewohnern angenehme Lebensumstände, und manchmal macht die Bevölkerung ihrem Unmut dadurch Luft, dass sie revoltiert. Ihre Ratgeberin Victoria wird Sie darauf hinweisen, wenn die Lage problematisch wird und auch gleich ein paar Vorschläge parat halten, wie Sie Schlimmeres verhindern können. Grundsätzlich gilt jedoch: Vorbeugen ist besser. So könnten Sie den Steuersatz senken, Truppen aussenden, um Unruhen im Keim zu ersticken, einen besseren (oder überhaupt einen) Statthalter einsetzen und, wenn es die Zeit erlaubt, Gebäude errichten, die sich positiv auf die öffentliche Ordnung auswirken.



Belagerungen müssen entweder durchgestanden oder abgewehrt werden. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Eine Belagerung abwehren“ auf Seite 50.



Der Ausbruch einer Seuche ist vermutlich das Schlimmste, was einer Siedlung widerfahren kann – und wird als Zeichen der Missgunst der Götter gewertet! Eine Siedlung, die ärmliche und schmutzige Lebensverhältnisse bietet, wird eher von einer Seuche befallen werden als eine florierende, saubere Ortschaft. Auch hier gilt: Einige Gebäude – wie zum Beispiel die Kanalisation – haben einen positiven Effekt auf das öffentliche Wohlergehen und reduzieren die Wahrscheinlichkeit eines Seuchenausbruchs.

## Wenn Sie Ihre Meinung ändern...

Baufträge werden erst ausgeführt, nachdem der Button „Runde beenden“ gedrückt wurde. Bis zu diesem Zeitpunkt lassen sich alle eventuell erteilten Befehle und Änderungen wieder rückgängig machen.

## DIE AUSBILDUNG VON EINHEITEN

In **Rome: Total War** bestehen Armeen immer aus einer oder mehreren militärischen Einheiten, die dem Befehl eines Generals (einem Mitglied der Herrscherfamilie) oder eines niederrangigen Hauptmanns (einem zum Kommandanten berufenen einfachen Soldaten) unterstehen.

Ein Einheitentyp kann weder ausgebildet noch rekrutiert werden: die Leibwache eines Generals. Leibwachen werden jedem neuen Mitglied der Herrscherfamilie einer Seite automatisch zur Verfügung gestellt. Sie können jedoch fortgebildet und mit hochwertigeren Waffen ausgerüstet werden. Sobald der General stirbt, löst sich auch seine Leibwache auf.

Für die Ausbildung aller anderen Einheiten sind drei Ressourcen notwendig: Zeit, Geld und Männer. Die Ausbildung jeder einzelnen Einheit dauert mindestens eine Runde, kostet Bargeld und reduziert die Bevölkerung in der Siedlung, in der die Ausbildung stattfindet. Darüber hinaus fallen nach Beendigung der Ausbildung Kosten für den Sold, die Versorgung und die Ausrüstung der Einheiten an. Diese Unterhaltskosten werden automatisch von der Staatskasse getragen und können einen Großteil Ihrer Gesamtausgaben in jeder Runde ausmachen!

Welche Einheiten in einer Siedlung ausgebildet werden können, ist von den jeweils vorhandenen Militärgebäuden abhängig. In welchen Gebäuden Einheiten erschaffen werden können, erfahren Sie in der Gebäudekartei.

Im Technologiebaum der Barbaren stehen übrigens andere Gebäudearten als üblich zur Verfügung, das Grundprinzip bleibt jedoch dasselbe.

- Markieren Sie eine Ihrer Siedlungen durch Anklicken. Die Kontrollleiste im unteren Bereich des Bildschirms verändert sich und zeigt nun an, welche Elemente in der Siedlung vorhanden sind.
- Klicken Sie auf die Registerkarte ganz links oberhalb des zentralen Parade Fensters, um sich die Garnison der Siedlung anzeigen zu lassen. So können Sie feststellen, welche Truppen bereits in der Siedlung verfügbar sind. (Mit einem Rechtsklick auf diese Registerkarte öffnen Sie die Schriftrolle Militärstreitkräfte, in der alle Ihre Armeen aufgelistet sind.)



Auf der rechten Seite der Kontrollleiste befinden sich zwei große Buttons. Klicken Sie auf den unteren Button „Rekrutierung“, um die Schriftrolle Garnison mit aktivierter Registerkarte Rekrutierung zu öffnen.

## Die Schriftrolle Garnison

Diese Schriftrolle ist der Schriftrolle Siedlung sehr ähnlich.

- Mit Hilfe der Registerkarte Rekrutierung können Sie neuen Einheiten befehlen, sich in Ihrer Siedlung ausbilden zu lassen. Direkt darunter befindet sich die Rekrutierliste, die alle laufenden Ausbildungsprozesse anzeigt.

Die Buttons auf der linken Seite dieser Schriftrolle sind im Abschnitt „Die Verwaltung von Siedlungen“ beschrieben.



Klicken Sie auf diesen Button, um Victoria um Rat zu fragen, welche Einheit Sie als Nächstes ausbilden sollten. Sie wird eine Einheit vorschlagen und ihre Empfehlung auch begründen.

### ■ Die Rekrutierliste

Für die Ausbildung von Militäreinheiten sind drei Ressourcen erforderlich: Geld, Zeit und Männer, die die Schlachtreihen füllen (das Geld wird auch gebraucht, um die fortlaufenden Unterhaltskosten zu bestreiten).

- Die Anzahl der verschiedenen, in der Registerkarte Rekrutierung zur Verfügung stehenden Einheitentypen ist von den in der Siedlung existierenden Militärgebäuden abhängig.
- Sofern Sie nicht genügend Geld besitzen, können Sie der Rekrutierliste nicht alle Einheiten hinzufügen. Einheiten, die Sie sich nicht leisten können, sind ausgegraut.
- Diplomaten, Spione und Attentäter werden als 1-Mann-Einheiten behandelt.
- Boote und Schiffe werden wie Militäreinheiten behandelt, beziehen aber im Hafen der Provinz dieser Siedlung Stellung.
- Einheiten können auch dann ausgegraut sein, wenn in der Bevölkerung der Siedlung nicht genügend Männer zur Verfügung stehen, um die Reihen zu füllen.
- Um eine Einheit zur Rekrutierliste hinzuzufügen, klicken Sie sie in der Registerkarte Rekrutierung an.
- Die in der Liste ganz links angezeigte Einheit wird rot schattiert dargestellt. So können Sie auf einen Blick erkennen, dass die Ausbildung begonnen hat. Auch wird die Anzahl der Runden bis zur Beendigung der Ausbildung angegeben. Je weiter die Ausbildung voranschreitet, desto mehr lässt die Schattierung nach.
- Möchten Sie die Ausbildung einer Einheit stoppen, klicken Sie sie in der Rekrutierliste an. Die Einheit wird daraufhin aus der Liste entfernt.



- Es können bis zu neun Einheiten in die Rekrutierliste aufgenommen werden. Sobald die Liste voll ist, erscheinen die Einheiten in der Registerkarte Rekrutierung ausgearbeit.
- Sie können so viele Einheiten gleichen Typs ausbilden lassen, wie Sie möchten. Anders als die Gebäude in einer Siedlung sind Einheiten keine Unikate.
- Die Rekrutierliste wird von links nach rechts abgearbeitet. Um die Reihenfolge der auszubildenden Einheiten zu ändern, ziehen Sie die Einheitenkarten per Drag-and-Drop an die gewünschten Positionen.
- Achtung! Wenn Sie die in der Liste ganz links angezeigte Einheitenkarte von dieser Position entfernen, wird damit der bisherige Ausbildungsfortschritt hinfällig – selbst wenn Sie die Karte anschließend wieder dort ablegen!
- Mit einem Rechtsklick auf eine Einheitenkarte öffnen Sie die zugehörige Schriftrolle Einheiten-Informationen.

#### ■ Die Schriftrolle Einheiten-Informationen

Diese Schriftrolle enthält historische Hintergrundinformationen und beschreibt die Funktion der Einheit im Spiel, einschließlich der anfallenden Ausbildungs- und Unterhaltskosten.

Darüber hinaus haben Sie hier die Möglichkeit, Ihre Einheiten aufzulösen und so auch die entsprechenden Unterhaltskosten einzusparen.



Klicken Sie auf diesen Button, um die Einheit aufzulösen. Geschieht dies innerhalb einer Siedlung, schließen sich die Männer der örtlichen Bevölkerung an.

#### ■ Sammelpunkte von Siedlungen

Einheiten, die in einer Siedlung ausgebildet werden, schließen sich in der Regel der Garnison an. Ist die Garnison voll besetzt, stellen sich die neuen Einheiten außerhalb der Siedlung auf. Marineeinheiten (Schiffe) erscheinen dagegen immer im Hafen der Provinzküste. Ist dieser überfüllt, beziehen sie außerhalb des Hafens Stellung.

Sie können jedoch auch einen Sammelpunkt setzen, also einen Ort irgendwo auf der Kampagnenkarte bestimmen, den alle Einheiten nach Beendigung der Ausbildung in einer Siedlung aufsuchen sollen. Dies kann vor allem im Krieg sehr nützlich sein, wenn die Front weit von Ihren wichtigsten Städten entfernt liegt – die Truppen werden so automatisch in die Schlacht geschickt:

- Markieren Sie die gewünschte Siedlung durch Anklicken.

- Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Stelle auf der Kampagnenkarte, an der sich Ihre in dieser Siedlung neu ausgebildeten Truppen versammeln sollen.
- Halten Sie die ALT-Taste gedrückt und führen Sie einen Rechtsklick aus, um den Sammelpunkt zu bestätigen. Auf der Karte wird nun eine blaue Marschroute für Ihre Einheiten eingeblendet.
- Ein Sammelpunkt kann von mehreren Siedlungen genutzt werden, Sie müssen ihn dann nur nacheinander für jede Siedlung definieren – so lassen sich recht schnell größere Armeen aufstellen.

Marine-Sammelpunkte können auf ähnliche Weise gesetzt werden:

- Markieren Sie den gewünschten Hafen durch Anklicken, halten Sie dann die ALT-Taste gedrückt und führen Sie einen Rechtsklick auf den gewünschten Sammelpunkt für Ihre Marineeinheiten aus. Alle neu gebauten Schiffe werden sich von nun an nach ihrer Fertigstellung zu diesem Standort begeben.

Sie können die Sammelpunkte jederzeit neu setzen, indem Sie die oben beschriebenen Vorgänge einfach wiederholen.

#### ■ Die Ausbildung und Erfahrung von Einheiten

Bei den Männern, die in Einheiten zusammengestellt sind, handelt es sich um frische, unerfahrene Rekruten. Außer in sehr speziellen Fällen (wenn der Statthalter zum Beispiel über besondere Eigenschaften in Bezug auf die Ausbildung verfügt), besitzen neue Einheiten keinerlei Erfahrung.

#### ■ Die Qualität von Rüstung und Waffen

Schmiede verbessern die Qualität der Waffen und Rüstungen, die in einer Siedlung zur Verfügung stehen. Ob Einheiten mit höherwertigeren Waffen und/oder Rüstungen ausgestattet sind, ist an ihren Einheitenkarten zu erkennen.

- Die Symbole von Bronze- (+1), Silber- (+2) und Goldschwertern (+3) stehen für verbesserte Qualitätswaffen.
- Die Symbole von Bronze- (+1), Silber (+2) und Goldschilden (+3) stehen für verbesserte Qualitätstrüstungen.



## ▪ Die Fortbildung von Einheiten

Klicken Sie auf die Registerkarte Fortbildung, um zu erfahren, welche Einheiten einer Garnison für eine Fortbildung geeignet sind. Dies ist dann der Fall, wenn eine oder beide der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Einheit unterschreitet ihre zahlenmäßige Stärke: Sie hat Verluste erlitten und verfügt über weniger Männer, als dies ursprünglich einmal der Fall war. Die Kampferfahrung solcher Einheiten kann nach der Fortbildung durch die neuen Rekruten, die in ihre Reihen eintreten, gemindert werden.
- Die Einheit ist mit minderwertigeren Waffen und/oder Rüstungen ausgestattet als denen, die zurzeit in der Siedlung verfügbar sind. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn eine Einheit in einer Siedlung ohne Schmiede ausgebildet wurde und dann eine Siedlung betritt, die eine Gießerei unterhält. Diese Einheit wäre für eine Fortbildung geeignet, weil hier bessere Waffen zur Verfügung stehen.

Fortbildungen kosten Zeit und Geld. Die Einheit wird für die Dauer der Fortbildung aus der Garnison entfernt und hat keinen Einfluss auf die öffentliche Ordnung.

Söldner können zahlenmäßig nicht verstärkt werden; ihre Waffen und Rüstungen können jedoch verbessert werden.

## ▪ Wenn Sie Ihre Meinung zur Ausbildung von Einheiten ändern...

Ausbildungsbefehle werden erst ausgeführt, nachdem der Button „Runde beenden“ gedrückt wurde. Bis zu diesem Zeitpunkt lassen sich alle eventuell erteilten Befehle und Änderungen wieder rückgängig machen.

## Die Belagerung einer Siedlung oder eines Forts

Eine Belagerung beginnt immer dann, wenn eine Armee eine Siedlung angreift (Rechtsklick). Eine belagerte Siedlung wird durch eine Umzäunung aus spitzen Pfählen gekennzeichnet. Nur befreundete oder verbündete Streitkräfte können gemeinsame Belagerungsangriffe auf eine Siedlung oder ein Fort durchführen. Zwei oder mehr neutrale Streitmächte können dagegen nicht denselben Standort belagern.

- Die Schriftrolle Belagerungsdetails liefert Ihnen alle Informationen, die Sie brauchen, um eine Belagerung durchzuführen: über die Verteidigung der Stadt, Ihre Belagerungsausrüstung und die Dauer, die die Siedlung Ihnen standhalten kann.
- In den meisten Fällen werden Sie eine Belagerungsausrüstung brauchen, um die Schutzwälle einer Siedlung niederreißen zu können: Rammböcke, Leitern, Türme oder Tunnel. Ohne ein wenig Belagerungsmaschinerie werden Sie keinen Angriff starten können.

- Klicken Sie auf die gewünschten Gegenstände, um sie der Bauliste hinzuzufügen. Wenn Sie Gegenstände der Bauliste hinzufügen, werden Baupunkte verbraucht. Die verbleibenden Bewegungspunkte Ihrer Armee sowie die Eigenschaften und Merkmale Ihres Generals und seiner Hilfstruppen wirken sich auf die Zahl der Baupunkte aus, die Sie in diesem Bildschirm erhalten. In jeder Runde werden Baupunkte generiert.
- Für Siedlungen, die keine Schutzwälle besitzen, ist keine Belagerungsausrüstung erforderlich. Stattdessen können Sie sofort angreifen oder auch einfach warten, bis der Verteidigung die Nahrungsvorräte ausgehen.



Sobald alles bereit ist, klicken Sie auf den Button „Siedlung angreifen“. Die Schriftrolle Schlachtaufstellung erscheint auf dem Bildschirm, und von nun an verläuft die Belagerung fast genauso wie jede andere Schlacht. Sie haben die Wahl, die Belagerung automatisch durchführen zu lassen, sie selbst auf dem Schlachtfeld auszutragen oder den Rückzug anzutreten. Wenn Sie die Belagerung selbst befehlen wollen, beachten Sie bitte, dass Sie in die feindliche Siedlung vordringen und die zentrale Piazza oder den zentralen Platz besetzen müssen. Den Feind einfach aus dem Weg zu räumen, reicht nicht immer aus, um den Sieg davonzutragen! Lassen Sie die Belagerung dagegen automatisch ablaufen, wird Ihnen lediglich mitgeteilt, ob der Angriff erfolgreich verlief oder nicht.



Unter Umständen möchten Sie die Belagerung einer Siedlung auch stoppen. Markieren Sie dazu die Belagerungsarmee und bewegen Sie sie von der Siedlung weg. Der Angriff wird automatisch abgebrochen. Alternativ können Sie auch in der Schriftrolle Belagerungsdetails den Button „Belagerung abbrechen“ anklicken. Die gesamte Ausrüstung Ihrer Truppen wird dabei zurückgelassen und geht somit verloren.

## Die Eroberung von Siedlungen

Sie haben drei Möglichkeiten, eine Siedlung zu erobern:

- Durch Belagerung und Aushungern des Gegners bis zur Kapitulation.
- Durch einen Angriff, der auf dem Schlachtfeld ausgetragen wird.
- Durch einen automatisierten Angriff, der zu Ihren Gunsten verläuft.

Nach der Einnahme einer Siedlung müssen Sie entscheiden, was mit ihr und der Bevölkerung geschehen soll:

- **Die Siedlung besetzen** – Es werden wenige Plünderungen durchgeführt, die Siedlung selbst bleibt jedoch relativ unversehrt. Die Bevölkerungsgröße bleibt unverändert, wenngleich die Bürger ihrem Bezwinger ablehnend begegnen.
- **Die Bevölkerung versklaven** – Es finden einige Plünderungen statt, aber vor allem werden die Bürger der neu eroberten Siedlung in andere Siedlungen Ihres Reiches verschleppt, um dort als Sklaven zu dienen. Diese Variante ist ausschließlich Siedlungen vorbehalten, die über einen Statthalter verfügen, und eignet sich hervorragend, um die Bevölkerungsgröße in wichtigen eigenen Siedlungen zu steigern und die Wahrscheinlichkeit für eine Revolte in der neu eroberten Siedlung zu reduzieren.
- **Die Bevölkerung ausradieren** – Die Bürger der eroberten Siedlung fallen dem Schwert zum Opfer, was zu einer umgehenden Reduktion der Bevölkerungsgröße führt. Gleichzeitig finden umfangreiche Plünderungen statt. Diese brutale Vorgehensweise kann dann sinnvoll sein, wenn die örtliche Bevölkerung einer Seite angehört, deren Kultur sich maßgeblich von Ihrer eigenen unterscheidet. Die Einnahmen aus dieser Siedlung werden dann allerdings minimal ausfallen, bis wieder ein Bevölkerungswachstum einsetzt.

Wenn Sie diese Entscheidung dem Spiel überlassen wollen, können Sie auch die automatische Verwaltung der Siedlung aktivieren.

## Eine Belagerung abwehren

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Belagerung zu durchbrechen: einen Ausfall durch die Garnison und die Entsendung von Befreiungstruppen.

- Während eine Siedlung belagert wird, kann die Garnison den Standort nicht verlassen und neue Truppen können nicht in die Siedlung hinein. Die Belagerer schneiden die Siedlung von der Außenwelt ab.
- Um einen Ausfall zu starten, markieren Sie alle Einheiten der Garnison und führen Sie einen Rechtsklick auf die Belagerungsarmee aus. Auf der nun erscheinenden Schriftrolle Schlachtaufstellung können Sie sich einen Überblick über die Kräfteverhältnisse verschaffen und entscheiden, ob die Schlacht automatisch abgewickelt werden soll oder nicht. Im Laufe des Gefechts werden Ihnen benachbarte freundliche Armeen Verstärkungstruppen zur Verfügung stellen (verbündete Armeen sind immer KI-gesteuert). Sie selbst haben das Kommando über die Garnison.

- Ein Befreiungstrupp ist eine Militärstreitmacht, die die Belagerungsarmee angreift. In diesem Fall dient die Garnison als Verstärkung (auch hier gilt: verbündete Armeen sind immer KI-gesteuert).
- Bei der Durchführung eines Ausfalls kann die Belagerungsarmee versuchen, in die Siedlung vorzudringen und sie einzunehmen – geöffnete Stadttore lassen nicht nur die Verteidiger hinaus, sondern auch die Angreifer hinein...
- In beiden Fällen muss die Garnison (Ausfall) oder der Befreiungstrupp siegreich sein, um den Feind in die Flucht zu schlagen und die Belagerung zu durchbrechen. Oftmals lohnt es sich auch, die Belagerungsausrüstung der feindlichen Armee anzugreifen, um den finalen Angriff weiter hinauszuzögern.

## Der Einsatz von Flotten

Die Marineeinheiten im Kampagnenspiel werden Flotten und Flottenverbände genannt.

An der Spitze jeder Flotte steht jeweils ein Admiral. Wie der General besitzt auch er einen Kommandowert und kann Charaktermerkmale entwickeln, die sich auf die Fähigkeiten seiner Flotte auswirken. Im Gegensatz zum General ist der Admiral allerdings dauerhaft an seine Flotte gebunden.

- Sobald Sie eine Flotte markieren, wird eine grüne Bewegungszone sichtbar, die alle Standorte umfasst, welche die Flotte innerhalb einer Runde erreichen kann. Wenn sich Passagiere an Bord der Flotte befinden, können sie an den Küstenfeldern innerhalb dieser Zone an Land gehen.
- Die roten Bereiche innerhalb der Bewegungszone grenzen unmittelbar an nicht verbündete Flotten.
- Sie können eine Flotte auch in Bereiche navigieren, die außerhalb einer grünen Zone liegen. In diesem Fall wird die Flotte mehr als eine Runde lang unterwegs sein. Die Fahrtroute ist dann durch eine mehrfarbige Linie gekennzeichnet, wobei die einzelnen Routenabschnitte jeweils die Strecke angeben, die in einer Runde zurückgelegt werden kann.
- Im zentralen Paradefenster am unteren Bildschirmrand sind die Schiffe innerhalb der Flotte sowie die an Bord befindlichen Passagiere zu sehen.

## ▪ Seegefechte

Die Seegefechte verlaufen in **Rome: Total War** automatisiert. Um ein Seegefecht zu beginnen, markieren Sie Ihre Flotte durch Anklicken und führen anschließend einen Rechtsklick auf die Flotte aus, die angegriffen werden soll.

- Verliert eine Flotte im Gefecht Schiffe, büßt sie damit auch alle Militäreinheiten und sonstige Charaktere ein, die gegebenenfalls an Bord sind.
- Der Kommandowert des Flottenadmirals bestimmt seine Leistung im Gefecht.
- Am Ende eines Gefechts wird die unterlegene Flotte entweder sinken oder den Rückzug antreten.

## ▪ Passagiertransport auf Flotten

Wenn Sie eine Armee oder einen Agenten an Bord einer Flotte gehen lassen wollen, markieren Sie die gewünschte Einheit an Land und bewegen Sie den Mauszeiger auf Ihre Flotte. Er verwandelt sich nun in ein Pfeilsymbol und zeigt damit an, dass diese Aktion durchführbar ist.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um den Befehl zu bestätigen. Von nun an beziehen sich die Befehle, die Sie der Flotte erteilen, auch auf ihre Passagiere. Die vor dem Erreichen der Flotte von den Passagieren verbrauchten Bewegungspunkte schränken die Fortbewegung der Flotte ein.
- Um die Passagiere einer Flotte auf dem Festland abzusetzen, markieren Sie die Flotte und führen dann einen Rechtsklick auf ein Küstenfeld aus. Daraufhin werden alle Passagiere an dem gewählten Standort entladen und sämtliche Agenten – Attentäter, Diplomaten und Spione – schließen sich der ebenfalls von Bord gehenden Armee an.
- Wenn Sie lediglich einzelne Passagiere einer Flotte von Bord gehen lassen wollen, markieren Sie die gewünschten Einheiten oder Agenten im Parade Fenster und führen Sie auf der Kampagnenkarte einen Rechtsklick auf den gewünschten Standort aus.

## ▪ Blockaden

Durch die Blockade eines feindlichen Hafens lassen sich die dortigen Handelsaktivitäten unterbinden. Die blockierte Seite kann somit für die Dauer der Blockade keine Handelseinnahmen erwirtschaften:

- Markieren Sie eine Armee oder Flotte und führen Sie anschließend einen Rechtsklick auf den Hafen aus, der blockiert werden soll. Um den Hafen herum wird eine Barriere eingeblendet, die anzeigt, dass die Blockade in Kraft getreten ist.

- Um eine Blockade aufzuheben, bewegen Sie Ihre Flotte von dem Standort weg.
- Wenn es Ihnen gelingt, einen erfolgreichen Angriff gegen die Blockadeflotte auszuführen, können Sie die Blockade durchbrechen und somit beenden.

## ▪ Flotten aufteilen & zusammenführen

Um eine Flotte aufzuteilen, markieren Sie im Parade Fenster die Schiffe, die Sie in einer neuen Flotte zusammenstellen wollen, und ziehen Sie sie per Drag-and-Drop an den gewünschten neuen Bestimmungsort. Die Schiffe werden nun automatisch dorthin aufbrechen und der neuen Flotte wird ein neuer Admiral zugewiesen. Passagiere verbleiben bei der ursprünglichen Flotte.

Wenn Sie zwei Flotten zusammenführen wollen, navigieren Sie einfach eine Flotte zum Standort der anderen. Sollten beide Flotten zusammen mehr als 20 Schiffe umfassen, können Sie genau festlegen, welches Schiff in welche Flotte eingegliedert werden soll.

## ▪ Flotten als „Brücken“

Landeinheiten oder sonstige Charaktere können eine Flotte innerhalb einer Runde sowohl betreten als auch verlassen.

## ▪ Stürme

Stürme können zum Verlust von Schiffen führen. Sogar ganze Flotten können durch einen besonders schweren Sturm vernichtet werden. Schiffe, die sich in Küstengewässern aufhalten (an das Festland angrenzend), laufen weniger Gefahr, einem Sturm zum Opfer zu fallen, als Schiffe auf offener See. Wenn ein Schiff untergeht, sind damit auch alle an Bord befindlichen Militäreinheiten verloren.



## Der Einsatz von Spionen

Spione werden in Siedlungen ausgebildet, die einen Markt (oder ein größeres Handelsgebäude) unterhalten. Sie kundschaften gegnerisches Territorium für Sie aus und dienen Ihnen in Ihrem eigenen Reich als Abwehrspione und Geheimdienstler.

Sobald ein Spion einen Gegner ausspionieren kann, verändert der Mauszeiger seine Form. Jeder Spion kann pro Runde immer nur einen Spionageversuch unternehmen.



Um Informationen über eine gegnerische (oder feindliche) Siedlung zu erhalten, schicken Sie einen Spion dorthin. Ein eingeschleuster Spion kann Unruhe stiften und während einer Belagerung die Stadttore öffnen, allerdings besteht auch ein gewisses Risiko, dass er gefangen genommen und getötet wird.

- Bewegen Sie einen Spion unmittelbar auf den Standort einer gegnerischen Armee, um Informationen über die Truppen und ihren Kommandanten zu erhalten. Die Genauigkeit und Vollständigkeit der gewonnenen Informationen ist von den Fähigkeiten des Spions abhängig.
- Bewegen Sie einen Spion auf den Standort eines gegnerischen Agenten, um Informationen über diesen Spion, Diplomaten oder Attentäter zu erhalten.

Sie können Spione auch zur Abwehr feindlicher Agenten einsetzen:

- Feindliche Spione können nur von Ihren eigenen Spionen gesehen werden und bleiben ansonsten unerkannt.
- Wenn Sie einen Spion in Ihre Armee eingliedern möchten, bewegen Sie ihn einfach zum selben Standort. Um einen Spion aus einer Armee zu entfernen, klicken Sie auf die Registerkarte Charaktere, markieren den Spion und führen dann einen Rechtsklick auf eine freie Stelle auf der Karte aus.
- Setzen Sie eigene Spione in Ihren Siedlungen ein, um feindliche Spione abzuwehren und örtliche Unruhestifter im Auge zu behalten. Dadurch verbessert sich die öffentliche Ordnung in der Siedlung.

Im Laufe der Zeit können sich die Fähigkeiten eines Spions durch die Erfahrungen, die er während seiner Missionen sammelt, verbessern – immer vorausgesetzt, er bleibt am Leben!



## Der Einsatz von Diplomaten

Diplomaten werden in Siedlungen ausgebildet, die eine Statthaltervilla, eine Kriegsherren-Versammlung (gilt nur für Barbaren) oder ein größeres Regierungsgebäude unterhalten. Ihre Aufgabe besteht darin, die gegnerischen Seiten aufzusuchen und alle möglichen Vereinbarungen und Verträge auszuhandeln. Darüber hinaus können Diplomaten auch Bestechungsversuche bei gegnerischen Truppen unternehmen.



Um in Verhandlungen einzutreten, bewegen Sie einen Diplomaten in eine gegnerische Siedlung, zu einer gegnerischen Armee oder einem anderen Diplomaten. An welchen Orten auf der Kampagnenkarte Verhandlungen möglich sind, erkennen Sie anhand des Mauszeigers.

- Ein Diplomat kann wie andere Charaktere auch in Ihre Armeen eingegliedert werden, zum Beispiel um ihm eine sicherere Reise zu gewährleisten. Bewegen Sie ihn dazu einfach zum Standort der gewünschten Armee. Wenn Sie ihn wieder aus der Armee entfernen möchten, klicken Sie auf die Registerkarte Charaktere, markieren Sie den betreffenden Diplomaten und führen Sie dann einen Rechtsklick auf einen Standort auf der Karte aus, zu dem er sich begeben soll.

## Die Schriftrolle Diplomatie



Diese Schriftrolle wird immer dann eingeblendet, wenn Sie einen Diplomaten aussenden, um Verhandlungen mit einer anderen Seite aufzunehmen. Sie erscheint auch, wenn ein gegnerischer Diplomat mit einem Freundschaftsangebot (oder auch einer Drohung) an Sie herantritt.

Die Schriftrolle Diplomatie informiert Sie über Ihre gegenwärtige Beziehung zu einer anderen Seite, listet frühere Verträge auf und bietet Ihnen Gelegenheit, neue Verhandlungen aufzunehmen. Im mittleren Bereich dieses Bildschirms wird der Vertragsvorschlag angezeigt. Um den Inhalt des Vertrages festzulegen, wählen Sie die gewünschten Einträge aus den beiden Listen aus:

- Klicken Sie auf die verfügbaren Angebote und Forderungen, um den Vertrag entsprechend zu ergänzen. Sie können über Ländereien, Geld und auch Informationen verhandeln.
- Durch Anklicken eines bereits in den Vertrag aufgenommenen Eintrags wird dieser entfernt.
- Die Angebote und Forderungen müssen nicht zwangsläufig ausgewogen sein, einseitige Verträge werden jedoch häufiger abgelehnt als solche, die ein faires Geben und Nehmen für beide Seiten vorsehen.



Sind Sie mit dem Inhalt des Vertrages zufrieden, klicken Sie auf den Button „Angebot abgeben“ unterhalb des Vertragstextes. Die Gegenseite hat nun drei Möglichkeiten, darauf zu reagieren: Sie kann Ihren Vorschlag kategorisch ablehnen, sofort akzeptieren oder Ihnen einen Gegenvorschlag unterbreiten.



Wenn Sie Geld, Ländereien oder Karteninformationen anbieten, ohne eine Gegenleistung einzufordern, gilt dies als Geschenk. Das Angebot, andere Parteien anzugreifen, kann ebenfalls ein Geschenk sein.

- Sollte Ihr Vertragsvorschlag der Gegenseite zwar interessant, aber dennoch verbesserungswürdig erscheinen, wird sie Ihnen einen Gegenvorschlag unterbreiten.
- Wenn Sie einen Gegenvorschlag erhalten, können Sie ihn entweder akzeptieren oder wiederum einen eigenen Gegenvorschlag unterbreiten. Um den Inhalt des Vertrages zu ändern, klicken Sie die Einträge Angebote oder Forderungen oder den Text im Vertrag selbst (Eintrag entfernen) an.



- Verhandlungen können über mehrere Runden hinweg geführt werden: Vorschläge und Gegenvorschläge gehen so lange hin und her, bis man sich schließlich einig ist. Allerdings sind nicht alle Verhandlungspartner endlos geduldig – was für den einen sinnvolles Feilschen ist, ist für den anderen reine Zeitverschwendung!



## Der Einsatz von Attentätern

Attentäter werden in Siedlungen mit einem Forum, einer Agora, einem Basar oder einem größeren Handelsgebäude ausgebildet. Sie können Gebäude sabotieren oder Attentate auf Charaktere verüben.

- Navigieren Sie einen Attentäter zu einer feindlichen Armee, einer Siedlung oder einem gegnerischen Agenten, um einen Missionsversuch zu starten. Jeder Attentäter kann pro Runde jeweils nur einen Sabotage- oder Attentatsversuch unternehmen, der genaue Zeitpunkt spielt jedoch keine Rolle.
- Attentate können sich gegen jeden Charakter am Zielort richten. Zur Auswahl der gewünschten Zielperson wird eine Liste mit möglichen Kandidaten angezeigt, in der auch die jeweilige „Erfolgswahrscheinlichkeit“ angegeben ist.



Sabotagemissionen können ausschließlich in Siedlungen durchgeführt werden. Zur Auswahl des gewünschten Objekts wird die Schriftrolle Missionsziel wählen eingeblendet, welche die möglichen Sabotage- oder Attentatsziele (sofern sich ein Charakter in der Siedlung aufhält) unter Angabe der jeweiligen Erfolgswahrscheinlichkeit enthält. Nicht identifizierte Gebäude in einer Siedlung sind durch ein „?“ gekennzeichnet und können sabotiert werden. Mit Hilfe der Registerkarten können Sie zwischen den Attentats- und Sabotagezielen wechseln.



Klicken Sie zunächst auf das Zielobjekt und anschließend auf den „Attentats“- oder „Sabotage“-Button. Mit einem Klick auf den „X“-Button können Sie eine Mission jederzeit abbrechen.

- Nicht immer verläuft die Mission eines Attentäters erfolgreich. Sollte er versagen, kann ihn das durchaus auch das Leben kosten.

## Die automatische Verwaltung von Siedlungen

Wenn Sie sich mehr auf die militärischen Aspekte des Spiels konzentrieren möchten, können Sie Ihre Siedlungen in **Rome: Total War** auch automatisch verwalten lassen.

Grundsätzlich wird die automatische Verwaltung immer dann aktiviert, wenn der letzte Charakter eine Siedlung verlässt bzw. wenn sich kein Statthalter vor Ort befindet.

Zudem erhalten Sie nach der Eroberung einer Siedlung Gelegenheit, die automatische Verwaltung einzuschalten. In diesem Fall bleibt die Einstellung auch dann aktiv, wenn der General der Eroberungsarmee zum Statthalter ernannt wird.

### ■ Die Schriftrolle Siedlung

Mit einem Klick auf das Häkchen im Bereich „Politik bestimmen“ auf dieser Schriftrolle können Sie die automatische Verwaltung ein- bzw. ausschalten.

Nach der Aktivierung dieser Option können Sie eine grundlegende Politik für die betreffende Siedlung vorgeben und Ihren Statthaltern somit aufzeigen, worauf sie ihre Ausgaben konzentrieren sollen. Hierbei stehen folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Auswahl:

- **Ausgeglichen** – Gewährleistet eine insgesamt abgerundete Verwaltung der Siedlung.
- **Finanziell** – Es wird vorzugsweise in Handels- und andere Ertrag generierende Gebäude investiert.
- **Militärisch** – Es werden vorzugsweise Gebäude zur Aus- und Fortbildung von Truppen gebaut.
- **Defensiv** – Die Errichtung von Mauern und Schutzwällen hat Priorität.
- **Kulturell** – Es werden vorzugsweise Tempel, Amphitheater, Arenen, Akademien und andere Gebäude gebaut, welche der Zufriedenheit der Bevölkerung dienen.

Der für die Errichtung neuer Gebäude zur Verfügung stehende Geldbetrag wird durch die allgemeine KI-Ausgabenpolitik bestimmt, die auf der Registerkarte Seite in der Schriftrolle Seitenübersicht eingestellt wird. Sie können auf die Schriftrolle Seitenübersicht zugreifen, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Seitensymbol in der unteren rechten Ecke der Kontrollleiste klicken.

Ist die automatische Verwaltung ausgeschaltet, können Sie den für die Siedlung geltenden Steuersatz selbst festlegen bzw. ändern.

## Den Bankrott vermeiden

Hierfür gilt eine einfache Faustregel: Sorgen Sie für mehr Einnahmen als Ausgaben. Wenn Ihnen das Geld ausgeht, haben Sie das Spiel schon so gut wie verloren, denn ohne finanzielle Mittel können keine neuen Gebäude errichtet, keine neuen Truppen erschaffen und die vorhandenen Streitkräfte nicht bezahlt werden.

### ▪ Einfache Steuerverwaltung

Jede Siedlung, die über einen Statthalter verfügt, kann einen eigenen Steuersatz bestimmen. Die Einstellungsmöglichkeiten reichen von „Sehr hoher Steuersatz“ bis „Niedriger Steuersatz“ und stehen im Bereich „Politik bestimmen“ der Schriftrolle Siedlung zur Auswahl.

- Klicken Sie auf die Pfeile zu beiden Seiten des Steuersatzes, um die Einstellung zu ändern.
- Sobald Sie den Steuersatz ändern, wird sofort angezeigt, wie sich die neue Einstellung auf die Erträge der Siedlung, die öffentliche Ordnung und das Bevölkerungswachstum niederschlagen würde. Im Allgemeinen gilt: Je niedriger der Steuersatz, desto zufriedener sind normalerweise die Bürger!



Um zu erfahren, wie sich die Steuern auf den Allgemeinzustand der Siedlung auswirken, klicken Sie auf den Button „Siedlungsdetails anzeigen“.

Klicken Sie in der Schriftrolle Seitenübersicht (wird durch einen Klick auf das Seitensymbol in der Kontrollleiste geöffnet) auf die Registerkarte Finanzen, um sich eine Finanzprognose für die aktuelle Runde anzeigen zu lassen.

Die Schriftrolle Bericht am Rundenende liefert Ihnen Informationen über die tatsächlichen Ausgaben in der zurückliegenden Runde.

Diese beiden Berichte liefern Ihnen einen Überblick über den aktuellen Stand Ihrer Staatskasse. Wenn Sie sicherstellen möchten, dass Ihre KI-Assistenten Ihr Geld nicht zu schnell ausgeben, passen Sie die KI-Ausgabenpolitik in der Registerkarte Seite auf der Schriftrolle Seitenübersicht entsprechend an.

## Die Verwaltung Ihrer Seite

Nach einem Klick auf das Seitensymbol unten rechts in der Kontrollleiste öffnet sich die Schriftrolle Seitenübersicht.

### ▪ Die Schriftrolle Seitenübersicht

Diese Schriftrolle ist der Schlüssel zum Verständnis aller politischen, diplomatischen und finanziellen Aspekte Ihrer Seite. Durch Anklicken der Registerkarten im oberen Bereich erhalten Sie Informationen über den Senat, die Diplomatie, Ihre Finanzen und allgemein über Ihre Seite.

Darüber hinaus können Sie in der Seitenübersicht auch die Optionen für die automatische Verwaltung einstellen, die für Ihr gesamtes Reich gelten und die Grundlage für alle auf diese Weise verwalteten Siedlungen bilden:

- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Gesamte Produktion automatisieren“, wenn die gesamte Administrationsarbeit automatisch abgewickelt werden soll. Im anderen Fall stehen Ihnen folgende Optionen zur Auswahl:
- Wählen Sie „Automatische Einheitenausbildung zulassen“, um stets die besten verfügbaren Militärstreitkräfte erschaffen zu lassen.
- Wählen Sie „Automatische Gebäudekonstruktion zulassen“, wenn die Baupolitik in Siedlungen automatisch verwaltet werden soll.
- Über den Regler KI-Ausgabenpolitik können Sie das Verhältnis zwischen der Anhäufung von Geldreserven und den unmittelbaren Ausgaben einstellen.

Die drei Buttons unten links liefern Ihnen weitere Informationen über Ihre Seite:



**Seitenwertung** – Klicken Sie diesen Button an, um sich einen Überblick über die bisherigen Fortschritte der einzelnen Seiten im Vergleich in einem Graphen anzeigen zu lassen.



**Stammbaum** – Klicken Sie auf diesen Button, um sich eine Liste des gehobenen Personals Ihrer Seite anzeigen zu lassen: Ihre Generäle sowie deren Gattinnen und Kinder.

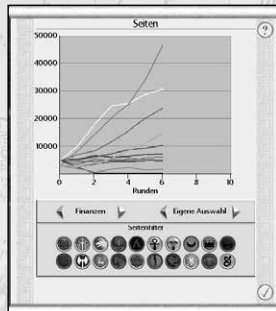


**Schriftrolle Senatsbeamte** – Nach einem Klick auf diesen Button öffnet sich die Schriftrolle Senatsbeamte. Mehr dazu erfahren Sie in einem späteren Abschnitt.

## ■ Die Schriftrolle Seitenwertung

Mit Hilfe dieser Schriftrolle können Sie Ihre Fortschritte im Spiel überprüfen und Ihre Stärke mit der Ihrer Gegner vergleichen. Der Graph zeigt den Verlauf des Machtgewinns Ihrer Seite als absoluten Wert an; das proportionale Verhältnis Ihrer Macht in Bezug zur Weltherrschaft ist hier nicht ersichtlich.

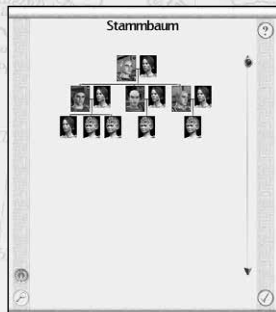
- In der Wertungsauswahl stehen die verschiedenen Spielbereiche Ihrer Seite zur Verfügung: Produktion, Gebiete, Finanzen, Bevölkerung und Gesamt.
- In der Seitenauswahl können Sie bestimmen, welche Seiten für die Wertung herangezogen werden sollen: Eigene Seite, Alle Seiten, Beste 5 Seiten, Nachbarn und Eigene Auswahl.
- Klicken Sie auf die Seitensymbole, um die Graphen für jede einzelne Seite ein- bzw. auszuschalten. Dies kann vor allem für die Überprüfung Ihrer Kriegsfortschritte nützlich sein.



## ■ Die Schriftrolle Stammbaum

Die Schriftrolle Stammbaum zeigt alle wichtigen Charaktere Ihrer Seite – diejenigen Männer, die als Generäle und Statthalter dienen können. Außerdem können Sie hier festlegen, wer der Erbe des Anführers sein soll.

- Farbige Porträts stellen lebende Charaktere dar. Bereits verstorbene Charaktere sind schwarzweiß dargestellt.
- Die wichtigsten Charaktere sind der Anführer und der Erbe der Seite, deren Status anhand ihrer Porträts erkennbar ist.
- Alle größeren Porträts zeigen Generäle und Statthalter Ihrer Seite. Bewegen Sie den Mauszeiger auf ein Porträt, so werden der Name und die Fähigkeiten des Charakters eingeblendet. Die kleineren Porträts zeigen Schwestern, Ehefrauen und Kinder.



Nach einem Klick auf ein beliebiges, großes Porträt werden unten links zwei Buttons eingeblendet.



Der Button „Erb bestimmen“ bietet Ihnen die Möglichkeit, den Erben des Anführers Ihrer Seite zu bestimmen.



Der Button „Charakter-Standort finden“ kennzeichnet den Standort des Charakters auf der aktuellen Kampagnenkarte.

## ■ Neue Familienmitglieder

Normalerweise bekommen die diversen Familienmitglieder Söhne und Töchter. Wenn die Söhne erwachsen sind, können sie als Generäle und Statthalter eingesetzt werden. Alle neuen Charaktere (darunter auch adoptierte Söhne und Männer, die in die Herrscherfamilie einheiraten) stehen grundsätzlich in der Hauptstadt der betreffenden Seite zur Verfügung. Sobald die Töchter erwachsen sind, können sie verheiratet werden.

### Adoptionen und Hochzeiten

Die unverheirateten Söhne Ihrer Familie werden Ehefrauen finden und hoffentlich eine neue Generation von Anführern in die Welt setzen, sodass Sie sich darüber keine Sorgen machen müssen.

Von Zeit zu Zeit – sofern es eine geeignete Frau in der Familie gibt – tritt auch ein passender Ehemann auf den Plan. Wenn Sie einverstanden sind, dass er in Ihre Familie einheiratet, wird er adoptiert und wie jedes andere männliche Familienmitglied behandelt.

### Attribute

Alle Charaktere einer Familie besitzen drei Attribute, die ihre Leistung im Spiel bestimmen: die Kommandofähigkeit, die Verwaltungsfähigkeit und den Einfluss. Diese Eigenschaften werden auf einer Skala von 0 (kläglich) bis 10 (nahezu göttlich) bewertet:

- Die Kommandofähigkeit gibt an, wie gut der Charakter seine Männer auf dem Schlachtfeld führen und motivieren kann. Ein hoher Kommandowert wirkt sich positiv auf den Kampfgeist und die kämpferische Qualität der Soldaten aus. Ein niedriger Kommandowert hat ebenfalls Auswirkungen und ist immer noch besser als gar keine Kommandofähigkeit.
- Die Verwaltungsfähigkeit gibt an, wie gut der Charakter eine Siedlung und die Regierungsgeschäfte führen kann.

- Der Einfluss beschreibt die Fähigkeit des Charakters, andere durch Argumente und seine persönliche Ausstrahlung überzeugen zu können. Dieses Attribut wirkt sich auf die öffentliche Ordnung aus, wenn der betreffende Charakter als Statthalter eingesetzt wird.

Andere Charaktere im Spiel besitzen ebenfalls Attribute:

- Admiräle verfügen über Kommandowerte, die jedoch nur in Seegefechten zum Tragen kommen.
- Diplomaten besitzen Einfluss, der sich auf ihre Chancen für erfolgreiche Verhandlungen mit einer anderen Seite auswirkt.
- Spione und Attentäter verfügen über Strategiewerte, die als Maßstab für ihre Verschlagenheit, Doppelzüngigkeit und Täuschungsfähigkeit dienen.



## Das Gefolge: Hilfscharaktere

Das Gefolge setzt sich aus sogenannten Hilfscharakteren zusammen, also Assistenten, Beratern, Sekretären, Geliebten, Handlangern, Lakaien, Saufkumpanen und auserlesenen Mitläufern, die scheinbar jeder bedeutende Mann um sich hat. Ein Hilfscharakter wird aufgrund eines Spielereignisses ins Gefolge aufgenommen. In dieser Kategorie verbergen sich auch ein paar berühmte historische Gestalten, die Ihnen – sofern Sie sie finden – möglicherweise hilfreich sein könnten!

Die Hilfscharaktere im Gefolge wirken sich in der Regel ebenso auf einen Charakter aus wie die Charaktermerkmale. Im Gegensatz zu den Charaktermerkmalen können die Hilfscharaktere jedoch zwischen den Charakteren ausgetauscht werden, wobei aber nicht alle Kombinationen zugelassen sind.

- Die beiden Charaktere müssen derselben Armee angehören oder sich in derselben Siedlung befinden.
- Führen Sie im Paradefenster einen Rechtsklick auf die Einheitenkarte aus, die den General mit dem zu tauschenden Hilfscharakter repräsentiert.
- Ziehen Sie den Hilfscharakter, den Sie aus der Schriftrolle entfernen wollen, auf die Einheitenkarte des Charakters, dessen Gefolge er sich anschließen soll.

## ■ Charaktermerkmale: Tugenden und Laster

Mit der Zeit entwickeln Charaktere eine Reihe von Eigenheiten und Merkmalen. Manche davon sind positiv, andere negativ, grundsätzlich aber gilt: Ein ehrenwerter Mann wird insgesamt auch eine gute Persönlichkeit entwickeln – jemand, der sich im Kampf wie ein Feigling verhält oder in irgendeinem Provinznest dahinvegetiert, kann dagegen auch eine widerwärtige Persönlichkeit entwickeln! Sie sollten sich Ihre Charaktere daher hin und wieder etwas genauer anschauen, um sicherzugehen, dass sie sich nicht auf Ihre Kosten einen Lenz machen oder gar rachelüsterne Verrückte werden!

## Der Umgang mit dem Senat

Das Römische Reich wird in **Rome: Total War** durch vier Seiten repräsentiert (es kann jedoch nicht als Senat gespielt werden). Sie alle ziehen im Bezug auf Nicht-Römer am selben Strang, dennoch wird am Ende nur eine Seite die Herrschaft über das gesamte Reich erlangen. Zu Beginn des Spiels sind der Senat und andere römische Seiten nicht feindlich. Sie brauchen also nicht zu fürchten, hinterrücks von einer anderen römischen Seite gemeuchelt zu werden. Irgendwann wird jedoch der Zeitpunkt kommen, an dem Sie nach Rom einmarschieren und Ihren Anspruch auf die Herrschaft (den Kaisertitel) über die gesamte römische Welt geltend machen. Da die anderen römischen Seiten auf dasselbe Ziel hinarbeiten, ist der Ausbruch eines Bürgerkrieges sehr wahrscheinlich. Ein Angriff auf Rom wird nur dann erfolgreich verlaufen, wenn Ihnen eine starke militärische Streitmacht zur Verfügung steht und Ihre Seite in der Gunst des Senats und der Bevölkerung Roms steht.

## ■ Senatsmissionen

Die für Sie bestimmten Nachrichten werden zu Beginn jeder Runde am linken Bildschirmrand eingeblendet, darunter auch Mitteilungen vom Senat, in denen Sie um die Durchführung einer Mission gebeten werden.

Diese Missionen dienen in erster Linie dem Interesse ganz Roms, nicht nur Ihrer eigenen Seite. Zwar ist das, was für Rom gut ist, oft genug auch für Sie selbst gut, aber eben nicht immer. Außerdem unterliegen die Missionen, die der Senat an Sie heranträgt, einer zeitlichen Begrenzung.

In dem Maße, in dem Ihre Seite durch die Erfüllung der Senatsmissionen an Macht und Stärke gewinnt, werden die nachfolgenden Missionen stets anspruchsvoller – andererseits fallen auch die Belohnungen, die Ihnen der Senat für die Erfüllung seiner Wünsche in Aussicht stellt, immer üppiger aus!



## ■ Die Schriftrolle Senat

An dieser Stelle finden Sie eine Übersicht über die gesamte römische Politik. Die hier verfügbaren Registerkarten enthalten Informationen über die politische Lage, die Missionen und das Senatsparkett (Ihre Beliebtheit).

Im Bereich Senatspolitik können Sie in Erfahrung bringen, wie der Senat gegenüber den nicht-römischen Seiten im Spiel eingestellt ist. Klicken Sie dazu einfach auf das gewünschte Seitensymbol und schon sehen Sie, welche Einstellung der Senat gegenüber dieser Seite vertritt.

Der Bereich Senatsmissionen dieser Schriftrolle enthält eine Liste aller bisher noch nicht erfüllten Missionen, die Sie möglicherweise übernehmen möchten. Es bleibt voll und ganz Ihnen überlassen, ob Sie diese Missionen ausführen oder nicht. Seiten, die solche Senatsmissionen annehmen und erfüllen, werden allerdings vom Senat hoch geschätzt.



Wählen Sie die gewünschte Mission durch Anklicken aus und klicken Sie dann auf diesen Button, um die Ansicht der Kampagnenkarte auf das Missionsziel zu zentrieren.

Das Senatsparkett gibt Aufschluss darüber, wie es um Ihre Beliebtheit beim Senat und bei den Plebejern – dem normalen römischen Volk – bestellt ist.

- Sie können Ihre Beliebtheit beim Senat erhöhen, indem Sie Senatsmissionen ausführen oder Rom zu Ehren fremdes Territorium erobern! Darüber hinaus werden auch Ihre militärische Macht und die von Ihnen für den Senat ausgehende Bedrohung berücksichtigt.
- Ihre Beliebtheit bei den Plebejern lässt sich erhöhen, indem Sie neues Territorium für Rom (und natürlich auch für Ihre Seite) erobern. Die Plebejer lieben Siegertypen!

## ■ Die Schriftrolle Senatsbeamte

In dieser Liste sind alle Charaktere aufgeführt, die vom Senat in verantwortungsvolle Positionen berufen wurden. Senatsposten sind ausschließlich Römern vorbehalten.

Jeder dieser Posten bringt für den aktuellen Amtsinhaber gewisse Vorteile mit sich, solange er im Amt ist. Aber auch ehemalige Amtsinhaber genießen noch Vorzüge – die Ehre, mit einem Senatsposten betraut worden zu sein, bleibt einem Mann schließlich für alle Zeiten erhalten.

Die Senatsposten sind zwischen dem Senat selbst und den drei römischen Seiten, entsprechend ihrer Beliebtheit auf dem Senatsparkett, aufgeteilt.

Jeder Charakter kann immer nur einen Senatsposten gleichzeitig bekleiden. Allerdings kann er im Laufe seines Lebens verschiedene Senatsposten innehaben und entsprechend die Vorteile jedes seiner ehemaligen Ämter und seines aktuellen Amtes für sich beanspruchen.

- Klicken Sie einen Charakter in der Liste an, um die Ansicht der Kampagnenkarte auf seinen Standort zu zentrieren.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf einen Charakter aus, um sich dessen Charakterdetails anzeigen zu lassen, die Ihnen Informationen über seine Charaktermerkmale und sein Gefolge liefern.

## Die Hilfe aktivieren

An vielen Stellen im Spiel werden Sie einen „?“-Button vorfinden, der Ihnen einen Hilfetext zur Verfügung stellt. Sollte Ihr Berater bereits auf dem Bildschirm zu sehen sein und aufleuchten, müssen Sie den aktuellen Hinweis entweder lesen oder schließen, damit der Hilfetext eingeblendet werden kann. Victoria ist zwar ziemlich clever, aber sie kann Ihnen immer nur einen Ratschlag nach dem anderen erteilen!

## Die Spieleinstellungen während des Spiels ändern

Drücken Sie, sofern keine Schriftrolle geöffnet ist, die Taste ESC, um das Menü Spieleinstellungen aufzurufen.

- Mit Hilfe der Regler und Kontrollkästchen können Sie die Spiel-, Sound- und Grafikeinstellungen Ihren Wünschen entsprechend einstellen.
- Die Optionen „Spiel laden“ und „Spiel speichern“ ermöglichen Ihnen, den aktuellen Spielstand zu speichern und später wieder zu laden (oder auch zu einem älteren gespeicherten Spielstand zurückzukehren, wenn Sie zum Beispiel einen verheerenden Fehler gemacht haben sollten, den Sie wieder rückgängig machen wollen).

## DIE SCHLACHTEN

Dieser Teil des Handbuchs beschäftigt sich ausschließlich mit den Kampfhandlungen im Spiel und zeigt Ihnen auf, wie Sie Ihre Truppen am erfolgreichsten befehligen können. Das Kampagnenspiel gibt vor, wo eine Schlacht stattfindet und welche Einheiten zur Verfügung stehen, und der Ausgang der Schlacht wirkt sich auf die Kampagne aus. Die Generäle können entsprechend ihrem Verhalten auf dem Schlachtfeld ihre Fähigkeiten weiterentwickeln und es können Städte hinzugewonnen und verloren werden – ein ruhmreicher Sieg auf dem Schlachtfeld kann die Eroberung neuer Ländereien bedeuten!

### Die Schriftrolle Schlachtaufstellung

Markieren Sie auf der Kampagnenkarte eine Armee und führen Sie dann einen Rechtsklick auf eine gegnerische Armee oder Siedlung aus, die angegriffen werden soll. Daraufhin öffnet sich die Schriftrolle Schlachtaufstellung:

- Die Stärkeverhältnis-Anzeige in der Mitte der Schriftrolle ermöglicht Ihnen die Einschätzung Ihrer allgemeinen Erfolgsaussichten für den Ausgang der Schlacht. Wenn Sie den Mauszeiger auf die gekreuzten Schwerter bewegen, wird die genaue Kräfteverteilung eingeblendet.
- Darüber hinaus sind hier auch die Verstärkungen aufgelistet (und werden bei der Berechnung der Erfolgschancen mit berücksichtigt). Diese Truppen werden von den Armeen gebildet, die sich in der Nähe des Schlachtfeldes aufhalten.



Klicken Sie auf diesen Button, um die Kontrolle über Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld zu übernehmen. Wie es dann weitergeht, wird nun in diesem Teil des Handbuchs beschrieben!



Auf Wunsch können Sie den Schlachtverlauf auch automatisieren. Bei einer automatischen Schlachtentscheidung geht das Gefecht schneller vonstatten, allerdings kann es dabei zu größeren Verlusten kommen und Sie haben keine Möglichkeit, Ihre wertvollen Generäle zu schützen.



Klicken Sie hier, um die Schlacht abzubrechen. Sobald Sie diese Entscheidung treffen, zieht sich Ihre Armee an einen sicheren entfernten Standort zurück.

## Offensive und Defensive

An jeder Kampagnenschlacht sind eine offensive und eine defensive Armee beteiligt. Während einer Belagerung ist die Belagerungsarmee in der Regel die offensive Armee. Die einzige Ausnahme ergibt sich dann, wenn die angegriffene Seite einen Ausfall startet oder wenn ein Befreiungstrupp die Belagerer angreift. In diesem Fall wird die Belagerungsarmee zur defensiven Armee. Für offensive und defensive Armeen gelten unterschiedliche Siegbedingungen und Schlachtaufstellungen.

### ▪ Der Sieg

Im Allgemeinen müssen Sie den Feind in einem offenen Gefecht vom Schlachtfeld jagen, um den Sieg davonzutragen. Sie haben aber auch jederzeit die Möglichkeit, die Schlacht durch Drücken der ESC-Taste und Auswahl der Option „Schlacht verlassen“ abzubrechen.

- Oftmals müssen in einer Schlacht zahlreiche feindliche Truppen vernichtet werden. Sollte es Ihnen gelingen, den Kampfgeist Ihrer Gegner zu brechen (zum Beispiel durch den Tod eines Generals), werden sie die Flucht ergreifen.
- Die offensive Armee muss ein Zeitlimit beachten: Sofern Sie es nicht schaffen, den Feind vor Ablauf der Zeit zu schlagen, verlieren Sie die Schlacht.
- Die defensive Armee kann sich das Zeitlimit dagegen zunutze machen: Wenn es Ihnen gelingt, auf dem Schlachtfeld auszuharren, bis die Zeit abgelaufen ist, erringen Sie automatisch den Sieg über die offensive Armee.
- Bei einem Belagerungsangriff muss die offensive Armee vor Ablauf der Zeit das Zentrum der Siedlung einnehmen, um siegreich zu sein.
- Wenn Sie während einer Schlacht die Taste F1 drücken, erhalten Sie Informationen über die Schlacht und die Siegbedingungen.

### Die Entsendung eigener Truppen

Zu Beginn einer Schlacht erhalten Sie die Gelegenheit, Ihre Truppen wunschgemäß aufzustellen.

- Die offensiven Truppen betreten das Schlachtfeld immer aus der Richtung, aus der sie sich auf der Kampagnenkarte nähern. Rücken sie zum Beispiel aus nördlicher Richtung vor, betreten sie das Schlachtfeld auch im Norden.
- Die defensiven Truppen betreten das Schlachtfeld auf der jeweils gegenüberliegenden Seite.

- Verstärkungen stoßen immer am Rand des Schlachtfeldes hinzu, und zwar aus der Richtung, die ihrer Position auf der Kampagnenkarte entspricht. Es kann also durchaus sinnvoll sein, die Verstärkungen vor dem Angriff beispielsweise an den Flanken oder hinter der Stellung des Feindes zu postieren.

### ▪ Die Sondierung des Geländes

Zu Beginn einer Schlacht fährt die Kamera zunächst über das Schlachtfeld und bietet Ihnen so einen Überblick über dessen Lage und Beschaffenheit. Die Bereiche, in denen sich Ihre eigenen und die feindlichen Truppen aufstellen werden, sind in der jeweiligen Seitenfarbe gekennzeichnet.

### ▪ Die Schlachtrede des Generals

Vor bedeutenden Schlachten richtet sich Ihr General mit einer flammenden Ansprache an seine Männer. Sie sollten ihm genau zuhören, denn es könnten sich ein oder zwei nützliche Hinweise über den Zustand des Schlachtfeldes, den Feind und die geeignete taktische Vorgehensweise in der Rede verbergen.

### ▪ Das Warten vor einer Schlacht

Als Angreifer werden Sie den Beginn der Schlacht kaum erwarten können. Sollte Ihnen jedoch das Wetter einen Strich durch die Rechnung machen, haben Sie die Möglichkeit, den „Warten“-Button anzuklicken. Es kann natürlich auch passieren, dass sich die Witterung trotz Wartezeit nicht bessert, ewig sollten Sie die Schlacht aber dennoch nicht hinauszögern:

- Schlachten, die bei schlechtem Wetter – Regen, Schnee, Sandstürmen usw. – stattfinden, wirken sich kräftezehrender auf Ihre eigenen und die feindlichen Truppen aus.
- Feuchtes Wetter kann die Leistung der Bogenschützen auf dem Schlachtfeld beeinträchtigen (Bögen und Bogensehnen vertragen keine Feuchtigkeit).
- Diesige Witterung, Nebel und Sandstürme erschweren die Standortbestimmung des Feindes.

Der defensiven Armee bleibt nichts anderes übrig, bei der Witterung zu kämpfen, die vorherrscht, wenn die offensive Armee schließlich zum Angriff bläst!

Bei einem Hinterhalt besteht keine Möglichkeit, auf geeignetes Wetter zu warten.

### ▪ Die Truppenaufstellung ändern

Das Spiel positioniert Ihre Einheiten zwar in einer sinnvollen Formation auf dem Schlachtfeld, diese muss jedoch nicht unbedingt auch exakt Ihren eigenen Vorstellungen entsprechen. Klicken Sie auf „Positionierung starten“, um Ihre Schlachtreihen neu zu ordnen:

- Prüfen Sie zunächst, ob Sie die Truppenaufstellung ändern wollen.
- Wenn Sie in einen Hinterhalt geraten, können Sie Ihre Armee nicht neu ordnen – Ihre Truppen werden in einer Kolonne marschieren, nicht in einer Schlachtaufstellung!
- Die Einheiten müssen in Ihrer Zone des Schlachtfeldes positioniert werden, die durch Ihre Seitenfarbe gekennzeichnet ist.
- Klicken Sie eine Einheit oder deren Einheitenkarte in der Kontrollleiste an und führen Sie dann einen Rechtsklick auf den Standort aus, wo sie sich aufstellen soll.
- Sie können auch mehrere Einheiten gleichzeitig positionieren.

Halten Sie die CMD-Taste gedrückt und klicken Sie die gewünschten Einheiten (auf dem Schlachtfeld) oder Einheitenkarten (in der Kontrollleiste) an.

Halten Sie die CMD-Taste gedrückt und doppelklicken Sie auf eine Einheitenkarte (in der Kontrollleiste), um alle Einheiten desselben Typs in Ihrer Armee zu markieren.

Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie auf dem Schlachtfeld einen Rahmen um die gewünschten Einheiten. Alle von diesem Rahmen umschlossenen Einheiten werden markiert.

- Wenn Sie mehrere Einheiten gleichzeitig positionieren möchten, führen Sie einen Rechtsklick auf den gewünschten Standort aus. Sie können auch die rechte Maustaste klicken und die Einheiten dann in eine Reihensformation ziehen.

Entspricht Ihre Truppenaufstellung Ihren Vorstellungen, klicken Sie auf Schlacht starten.

### ▪ Rat und Hilfe für die Schlacht

Sobald die Schlacht beginnt, erscheint Ihr Militärberater auf dem Bildschirm und liefert Ihnen Hinweise auf die im Gefecht zu erwartenden Taktiken des Feindes. Diese Informationen können sehr hilfreich für Ihre eigene Planung sein.

## Die Nutzung der Schlachtfeld-Kontrollleiste

Die Kontrollleiste Schlachtfeld ist in drei wesentliche Bereiche unterteilt:

- Links befinden sich die Übersichtskarte, die Regler zur Steuerung der Spielgeschwindigkeit und eine Leiste, welche das Stärkenverhältnis der Armeen anzeigt.
- In der Mitte stehen die Einheitenkarten zur Verfügung, von denen jede eine Ihrer Einheiten auf dem Schlachtfeld zeigt.
- Rechts finden Sie die Steuerungsoptionen für einzelne Einheiten, gruppierte Einheiten und die gesamte Armee.

### ■ Die Schlachtfeld-Ansicht

Zur besseren Unterscheidung tragen alle Ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld ein Banner in der Farbe und mit dem Symbol Ihrer Seite.

- Klicken Sie auf das große Banner, um die Einheit zu markieren. Diese schnelle Zugriffsmöglichkeit ist sehr praktisch, um in hektischen Nahkämpfen eingreifen zu können.
- Einige Einheiten tragen kleinere Flaggen in der Farbe und mit dem Symbol Ihrer Seite. Diese Flaggen geben Aufschluss über die Erfahrung der Einheit und die verwendeten Waffen und Rüstungen: Je mehr kleinere Flaggen, desto kampfstärker die Einheit!
- Die Leibwächter eines Generals tragen viereckige Banner, die sich deutlich von den Bannern anderer Einheiten unterscheiden. So können Sie auf einen Blick erkennen, wo sich ein General aufhält.
- Ein Hauptmann, der eine Armee anführt, ist ebenfalls an einem viereckigen Banner zu erkennen, das seine Einheiten tragen. Da es sich hierbei jedoch nun mal lediglich um einen Hauptmann und nicht um einen General handelt, wird er nicht von einer persönlichen Leibwache begleitet und könnte Teil jeder beliebigen Einheit sein, selbst eines Bauerntropps!
- Das Gelände wirkt sich exakt so aus, wie Sie es auch im echten Leben erwarten würden: Einheiten können sich in Waldgebieten verstecken, die Durchquerung von Gewässerfurten verlangsamt Ihre Truppen, ein Marsch durch Schnee und Eis erschöpft Ihre Männer und so weiter.
- Die Schlachtfeldbegrenzung ist als rote Linie auf der Karte dargestellt, die sichtbar wird, wenn die Kamera auf den äußeren Rand des Schlachtfeldes gerichtet ist. Einheiten können diese Grenzlinie nur überschreiten, wenn sie die Flucht ergreifen oder den Rückzug antreten.

### ■ Die Übersichtskarte

Die Übersichtskarte zeigt eine direkte Draufsicht auf das Schlachtfeld. Das dargestellte Gelände entspricht dem des Standorts auf der Kampagnenkarte, demzufolge können Sie entfernte Berge sehen, das Meer und auch Vulkane, die sich hinter dem Schlachtfeld befinden.

- Auf der Übersichtskarte ist Norden immer oben.
- Die in den jeweiligen Seitenfarben dargestellten Pfeilspitzen kennzeichnen die Position und Ausrichtung der Einheiten auf dem Schlachtfeld.
- Markierte Einheiten werden auf der Übersichtskarte immer hervorgehoben dargestellt.
- Die beiden blauen Linien markieren den Ausschnitt der aktuellen Ansicht auf das Schlachtfeld.
- Der schattierte Bereich am Rand der Übersichtskarte stellt das außerhalb des Schlachtfeldes liegende Gebiet dar, das nur dann von den Einheiten betreten werden kann, wenn sie sich auf dem Rückzug befinden oder die Flucht ergreifen.



Mit Hilfe dieser Buttons können Sie die Ansicht der Übersichtskarte heranzoomen oder wegzoomen.

Darüber hinaus finden Sie in diesem Bereich der Leiste auch folgende Informationen und Steuerungsmöglichkeiten vor:



Die Sanduhr zeigt die noch verbleibende Dauer der Schlacht an. Wenn Sie die Spielgeschwindigkeit erhöhen, verrinnt natürlich auch die Zeit schneller.

- Gleich oberhalb der Regler für die Spielgeschwindigkeit können Sie anhand der Sieganzeige die relative Wahrscheinlichkeit für den Erfolg oder auch Misserfolg Ihrer Armee hinsichtlich der Vernichtung des Feindes ablesen.



Mit Hilfe dieser vier Buttons können Sie das Spiel in den Pausmodus versetzen und die normale, doppelte oder dreifache Spielgeschwindigkeit einstellen. Alternativ lässt sich der Pausmodus durch Drücken der Taste P aktivieren bzw. deaktivieren. Auch während einer Spielpause können Sie Ihren Einheiten Befehle erteilen.



## ■ Das Paradefenster

Jede Karte in diesem Bereich stellt eine Einheit auf dem Schlachtfeld dar. Ist eine Karte markiert, werden alle Männer dieser Einheit auf dem Schlachtfeld mit einem grünen Abzeichen zu ihren Füßen gekennzeichnet.



Die Zahl gibt die aktuelle Anzahl der Männer in der Einheit an. Sobald die Einheit Verluste erleidet, färbt sich diese Zahl rot. Die Grafik zeigt den jeweiligen Einheitentyp – in diesem Fall eine Hastati-Einheit.



Porträts auf den Einheitenkarten stellen Generäle und ihre Leibwachen dar. Ist ein Goldstern auf der Karte zu sehen, handelt es sich um den kommandierenden General. Andere Generäle sind an einem Silberstern zu erkennen.



Erfahrene Einheiten und/oder solche mit verbesserten Waffen oder Rüstungen sind mit Abzeichen, Schwert- und/oder Schildsymbolen gekennzeichnet. Hier repräsentieren die Abzeichen die Erfahrung, während das Schwertsymbol angibt, dass diese Triarier verbesserte Waffen mitführen.



Alle Fernkampfeinheiten weisen eine Balkenanzeige auf, die ihren aktuellen Munitionsstatus angibt. Diese Anzeige ist zu Anfang immer vollständig gefüllt und leert sich entsprechend dem Munitionsverbrauch.



Auch Artillerieeinheiten besitzen wie die Fernkampfeinheiten einen Munitionsbalken. Die auf der Karte angegebene Zahl weist die aktuelle Anzahl der Männer in der Einheit an – jede Artillerie braucht eine Mindestanzahl an Männern als Besatzung.



Sie können Ihre Einheiten während der Schlacht gruppieren. Klicken Sie auf die Registerkarte, um alle Einheiten in einer Gruppe zu markieren und somit wie eine einzelne Einheit befehligen zu können.

Die möglicherweise auf den Einheitenkarten eingeblendeten Aktionssymbole geben an, was die betreffende Einheit gerade tut.

## ■ Die Steuerung von Armeen und Einheiten

Im linken Bereich dieser Kontrollleiste finden Sie die Steuerungsoptionen für einzelne Einheiten und Gruppen. Wie überall im Spiel wird auch hier ein Infotext eingeblendet, wenn Sie den Mauszeiger auf die gewünschten Elemente führen:



Klicken Sie auf das Porträt Ihres kommandierenden Generals, um die Kameraansicht unmittelbar auf die Position hinter der Einheit des Generals zu richten. Wenn die Armee von einem Hauptmann angeführt wird, wird hier ein Banner angezeigt.



Klicken Sie hier, um die Ausführung des aktuellen Befehls durch die markierte(n) Einheit(en) zu stoppen. Alternativ können Sie auch die Rücktaste betätigen.



Klicken Sie hier, um die markierten Einheiten zu gruppieren. Sofern nicht mehrere Einheiten markiert sind, ist dieser Button ausgegraut.



Sofern eine Gruppe markiert ist, ersetzt dieser Button den „Verbinden“-Button. Klicken Sie ihn an, um die Computersteuerung für die markierte Gruppe zu aktivieren. Nachdem Sie ihr einige grundlegende Befehle erteilt haben, wird das Spiel die Gruppe eigenständig kommandieren.



Klicken Sie hier, um die markierte(n) Einheit(en) geordnet den Rückzug antreten zu lassen. Die Einheiten werden sich daraufhin in das Gebiet außerhalb der Schlachtfeldgrenzen zurückziehen. Einheiten, denen der Rückzug befohlen wurde, können so lange wieder zum Schlachtfeld gerufen werden, bis sie die Grenzen erreicht und überschritten haben.



Klicken Sie hier, um die Einstellung für die Einheitenformation wahlweise auf Eng oder Locker zu setzen und so die Abstände zwischen den einzelnen markierten Einheiten zu ändern.



Klicken Sie hier, um den Plänkelmodus zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Eine Einheit, die sich im Plänkelmodus befindet, hält stets einen Sicherheitsabstand zwischen sich selbst und dem Feind (normalerweise Fernkampfaffen-Reichweite). Wenn eine Einheit nicht in den Plänkelmodus versetzt werden kann, ist dieser Button ausgegraut.



Klicken Sie auf diesen Button, um die Option „Ohne Befehl schießen“ ein- bzw. auszuschalten. Ist sie aktiviert, nehmen die markierten Fernkampfeinheiten alle in der Nähe befindlichen Einheiten ohne besonderen Befehl unter Beschuss. Solange keine Fernkampfeinheit markiert wird, ist dieser Button ausgegraut und steht nicht zur Verfügung.



Diese Buttons sind für eine Reihe von Spezialfähigkeiten reserviert, je nach gerade markiertem Einheiten-typ.



Klicken Sie hier, um die gewählte(n) Einheit(en) in den Bewachen-Modus zu versetzen. Ist dieser Modus eingeschaltet, behält die Einheit ihre Position und Formation unter allen Umständen bei und lässt den Feind auf sich zukommen. Außerdem werden fliehende feindliche Einheiten dann nicht verfolgt. Diese Option ist von Vorteil, um wichtige Standorte zu halten (zum Beispiel Torwege oder Zugänge).



Klicken Sie hier, um die Fortbewegungsgeschwindigkeit einer markierten Einheit zwischen „Rennt“ und „Läuft“ umzuschalten. Eine Einheit, die rennt, ermüdet schneller als eine Einheit, die marschiert.



Klicken Sie hier, um die „Gruppenformations“-Buttons für eine markierte Gruppe von Einheiten aufzurufen.

## Die Steuerung der Schlachtfeld-Ansicht

Standardmäßig ist in Rome: Total War eine Echtzeit-Strategie-Kamera als Schlachtfeld-Ansicht aktiviert, die sich per Maus oder Tastatur steuern lässt. (Es gibt noch einen zweiten Modus, der weiter unten besprochen wird.)

- Bewegen Sie den Mauszeiger an einen beliebigen Bildschirmrand, um die Kameraansicht zu ändern. Dass dies möglich ist, können Sie auch an dem veränderten Mauszeiger erkennen.



Bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen oder unteren Bildschirmrand (d.h. auf den unteren Bereich der Kontrollleiste), um die Kamera vorwärts und rückwärts zu bewegen. Der Blickwinkel verändert sich hierbei nicht.



Bewegen Sie den Mauszeiger an den rechten oder linken Bildschirmrand, um die Kamera zu schwenken (auf der vertikalen Achse), ohne ihre Position oder Höheneinstellung zu verändern.



Bewegen Sie den Mauszeiger an den rechten oder linken Rand der Kontrollleiste, um die Kameraansicht gerade nach links bzw. rechts zu bewegen, ohne den Blickwinkel zu verändern.

- Mit Hilfe des Mausekaders (sofern Ihre Maus ein Rad besitzt) können Sie die Höheneinstellung der Kamera ändern. Während sie höher über dem Schlachtfeld positioniert wird, neigt sie sich automatisch nach unten.
- Mit ALT- und Pfeiltasten kann man die Kamera-Höhe auf die gleiche Weise ändern.
- Mit CMD- und Pfeiltasten ändert man die Neigung der Kamera, ihre Höhe bleibt dabei unverändert.
- Klicken Sie die mittlere (dritte) Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die Kameraansicht auf die Einheit zu zoomen, die sich am nächsten beim Mauszeiger befindet. (Bei einigen Mäusen übernimmt das Mausekader die Funktion der mittleren Maustaste.)
- Drücken Sie die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, um die Kameraansicht nach links, rechts, vorwärts oder rückwärts zu steuern, ohne den Blickwinkel zu verändern. Um schnelle Kameraschwenks auszuführen, klicken Sie mit der linken Maustaste in das Gelände und halten Sie die Pfeiltaste links oder rechts gedrückt.



Doppelklicken Sie auf eine Einheitenkarte, um die Kamera auf eine Position unmittelbar hinter der markierten Einheit auszurichten.

- Klicken Sie in der Kontrollleiste auf das Porträt des Generals, um die Kamera unmittelbar auf eine Position hinter der Leibwache des Generals auszurichten. Sollte kein General vorhanden sein, wird die Ansicht nach einem Klick auf das Seitenbanner auf einen Punkt direkt hinter der Einheit des Hauptmanns ausgerichtet.
- Die blauen Linien auf der Übersichtskarte kennzeichnen während der Änderung der Kameraansicht den jeweils sichtbaren Bereich des Schlachtfeldes.
- Die Kameraansicht lässt sich auch im aktivierten Pausemodus ändern.

Drücken Sie die Esc-Taste und öffnen Sie die Spieloptionen, um in den zweiten Kameramodus umzuschalten.

- Mit den Pfeiltasten oben und unten bewegen Sie die Kamera vorwärts und rückwärts, ohne den Blickwinkel zu verändern.
- Mit den Pfeiltasten rechts und links schwenken Sie die Kamera (auf der vertikalen Achse), ohne ihre Position zu verändern.
- Mit dem Mousrad stellen Sie die Höhe ein, verändern dabei aber nicht den Winkel der Kamera.

## Fortbewegung und Angriff

Sowohl die Fortbewegung von Einheiten als auch die Durchführung von Angriffen lässt sich in **Rome: Total War** auf die gleiche grundlegende Art und Weise steuern: Die Einheiten werden durch Anklicken markiert und mit einem Rechtsklick auf das Schlachtfeld wird der Zielort oder das Zielobjekt angegeben.

Wenn Sie einen Marschbefehl erteilen wollen:

- Markieren Sie eine Einheit durch Anklicken auf dem Schlachtfeld oder durch Anklicken der zugehörigen Einheitenkarte in der Kontrollleiste.



Führen Sie einen Rechtsklick auf den gewünschten Zielstandort auf dem Schlachtfeld aus. Die Einheit macht sich daraufhin sofort auf den Weg.

- Führen Sie einen doppelten Rechtsklick auf den gewünschten Zielstandort auf dem Schlachtfeld aus, wenn die Einheit dorthin rennen soll.
- Der Marschbefehl wird durch die Anzeige animierter grüner Fortbewegungspfeile bestätigt.



Sollte sich eine Einheit aus irgendeinem Grund nicht zu einem gewählten Standort begeben können (zum Beispiel weil das Gelände unpassierbar ist oder die Stelle außerhalb der Schlachtfeldbegrenzung liegt), ändert sich die Form des Mauszeigers.

- Drücken Sie die Leertaste, um sich einen Überblick über die Marschbefehle aller Einheiten zu verschaffen. Solange Sie die Taste gedrückt halten, zeigen die gelb aufleuchtenden Abzeichen die Zielorte aller Einheiten an.

Wenn Sie einen Angriffsbefehl erteilen wollen:

- Markieren Sie eine Einheit durch Anklicken auf dem Schlachtfeld oder durch Anklicken der Einheitenkarte in der Kontrollleiste.



Führen Sie einen Rechtsklick auf die feindliche Einheit aus, die angegriffen werden soll. Ihre Einheit zieht daraufhin ins Gefecht. Wenn für die Einheit eine Nahkampfvariante als Primärangriff vorgesehen ist, nimmt der Mauszeiger diese Form an.

- Wenn Sie einen doppelten Rechtsklick auf eine feindliche Einheit ausführen, verüben Ihre Einheiten einen Sturmangriff gegen sie. Aber Vorsicht: wird ein Sturmangriff aus zu großer Entfernung gestartet, könnten Ihre Männer schon erschöpft sein, bevor der Kampf überhaupt begonnen hat.



Dieser Mauszeiger erscheint, wenn der Primärangriff einer Einheit in einem Speerwurf besteht und die Einheit noch über Munition verfügt.



Dieser Mauszeiger erscheint, wenn Bogenschüsse oder andere Fernkampfvarianten (zum Beispiel auch mit der Steinschleuder) als Primärangriff für eine Einheit vorgesehen sind und die Einheit noch über Munition verfügt.

- Für alle Fernkampfeinheiten gilt:

Führen Sie einen Rechtsklick auf die feindliche Einheit aus, die angegriffen werden soll.

Bei einer roten Färbung des Pfeils rückt Ihre Einheit vor, bis sie in Reichweite des Ziels gelangt und wirft dann ihre Speere.

Bei einer grünen Färbung des Pfeils befindet sich Ihre Einheit bereits in Reichweite und startet den Angriff sofort.

- Führen Sie bei markierter Fernkampfeinheit einen doppelten Rechtsklick aus, damit die Einheit rennend vorprescht, bis sie in Reichweite des Ziels ist.
- Der Angriffsbefehl wird durch die Anzeige animierter roten Fortbewegungspfeile bestätigt.



Sie können jederzeit in der Kontrollleiste auf den „Stopp“-Button klicken oder die Rücktaste drücken, um einen Marsch- oder Angriffsbefehl abubrechen.

Einige Einheiten können auf mehrere Arten angreifen. So führen beispielsweise viele mit Speeren bewaffnete Truppen auch Schwerter bei sich (oder Messer zur Selbstverteidigung). Auf Wunsch können Sie einer Einheit auch den Angriff mit der Sekundärwaffe befehlen:

- Halten Sie die ALT-Taste gedrückt und führen Sie einen Rechtsklick auf eine feindliche Einheit aus, um einen Sekundärangriff zu befehlen.
- Wenn der Mauszeiger ein Schwert zeigt, führen Sie einen Doppelklick aus, damit die Einheit vorprescht und sich dann in den Nahkampf stürzt.

Sekundärangriffe eignen sich vor allem für den Einsatz gegen viele der römischen Legionäreinheiten, damit diese in den Nahkampf gezwungen werden. Die meisten Legionäreinheiten halten sich an die übliche Taktik der Römer, zunächst eine Pila-Salve (spezielle, schwere Wurfspeere) abzugeben und erst dann mit ihren Schwertern in den Nahkampf einzutreten. Aus diesem Grund ist für die Legionäre in der Regel der Speerwurf als Primärangriff vorgesehen. Wenn der Feind dann versucht, sich von der ersten Angriffswelle mit den Wurfgeschossen zu erholen, gehen sie automatisch zum Sturmangriff über.

## Änderung der Einheitenformation

Sie können die Frontlinie und Tiefe einer Einheit verändern. Die Frontlinie beschreibt die Anzahl der Männer, die gleichzeitig kämpfen können. Die Tiefe beschreibt die Anzahl der Schlachtreihen, die im Falle von Verlusten nachrücken können:

- Markieren Sie eine Einheit durch Anklicken.



Führen Sie einen Rechtsklick aus und ziehen Sie die Maus, um die Frontlinie der Einheit zu verändern. Während dieses Vorgangs nimmt der Mauszeiger eine andere Form an und die Aufstellung der Einheit wird durch Abzeichnen am Boden angezeigt. Der große Pfeil kennzeichnet die Ausrichtung der Einheit.

## Änderung der Einheitenausrichtung

Alle Einheiten besitzen eine Ausrichtung und alle Angriffe werden von der Einheit aus gesehen in Blickrichtung nach vorne ausgeführt. Wenn die Truppen von den Flanken her (seitlich) oder von hinten angegriffen werden, können sie empfindlich getroffen werden. Um Ihre Einheiten vor einer solchen bedrohlichen Situation bewahren zu können, haben Sie die Möglichkeit, ihre Ausrichtung zu variieren, ohne sie fortbewegen zu müssen.

- Markieren Sie die gewünschte Einheit durch Anklicken auf dem Schlachtfeld oder klicken Sie in der Kontrollleiste auf die zugehörige Einheitenkarte.

- Verwenden Sie die Tasten , und . (Komma und Punkt), um die Ausrichtung der Einheit zu ändern, nicht aber ihren gegenwärtigen Standort.
- Die neue Anordnung der Einheit wird durch Abzeichnen am Boden kenntlich gemacht. Der große Pfeil zeigt die Ausrichtung der Einheit an.

Sind mehrere Einheiten markiert (siehe Abschnitt „Einsatz mehrerer Einheiten“ auf Seite 81), wird zur Änderung der Ausrichtung zunächst eine Schlachtreihe gebildet, die dann insgesamt gedreht wird.

## Wegpunkte

Wenn eine Einheit den Befehl erhält, sich fortzubewegen, marschiert sie im Normalfall direkt auf ihr Ziel zu. Die Einheiten agieren jedoch vernünftig und achten auf Hindernisse wie Mauern und Flüsse. Sie folgen einem Weg, der sie zu einer Flussüberquerung (Furt oder Brücke) oder durch eine Maueröffnung führt.

Sie können einer markierten Einheit einen präzisen Marschbefehl erteilen und Wegpunkte setzen, denen sie zu ihrem Ziel folgen soll:



Um für eine Einheit einen Wegpunkt zu setzen, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle, an die Sie den Wegpunkt setzen möchten. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um einen weiteren Wegpunkt auf der Marschroute Ihrer Einheit zu setzen.

- Eine Route sollte aus nicht mehr als zwölf Wegpunkten bestehen.
- Sie können später nachsehen, wo Sie die Wegpunkte gesetzt haben. Halten Sie dazu die UMSCHALT-Taste gedrückt, während die Einheit markiert ist, um die für sie gesetzten Wegpunkte zu sehen.
- Wenn Sie die Leertaste gedrückt halten (ohne gleichzeitig die UMSCHALT-Taste zu drücken), werden Ausrichtung und Ziel der Einheit angezeigt.



## Einheitenaktivitäten

Fahren Sie mit der Maus über eine beliebige Einheit auf dem Schlachtfeld oder zeigen Sie auf eine Einheitenkarte, so erscheint ein Hinweistext mit Details zum Status dieser Einheit.

Mit der Hilfe der Einheitenkarten in Ihrer Kontrollleiste können Sie verfolgen, was Ihre Einheiten gerade tun. Auf jeder Einheitenkarte findet sich ein Symbol wieder, das Ihnen kurz mitteilt, was dieser Einheit gerade widerfährt. Es kann gut sein, dass mehrere solche Symbole gleichzeitig auf ein und dieselbe Einheit zutreffen. In diesem Fall werden die Symbole folgendermaßen dargestellt:



Ein einfacher Pfeilkopf oben auf der Karte bedeutet, dass die Einheit stramm auf ihr Ziel zu marschiert.



Ein doppelter Pfeilkopf oben auf der Karte gibt an, dass die Einheit sich ihrem Ziel im Laufschrift nähert oder auf einen Feind zustürzt, mit dem sie bald in Kontakt treten wird.



Gekreuzte Schwerter bedeuten, dass die Einheit in einen Nahkampf verwickelt ist.



Pfeil und Bogen sagen aus, dass die Einheit Fernkampfwaffen abfeuert. (Das Symbol wird auch dann verwendet, wenn es sich bei den Geschossen um geworfene Speere oder Steine handelt.)



Pfeile geben an, dass die Einheit sich unter Beschuss befindet. Es empfiehlt sich möglicherweise, die Einheit außer Reichweite des Feindes zu bewegen oder ihr zu befehlen, ihre Peiniger anzugreifen!



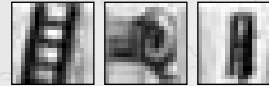
Dieses Symbol bedeutet, dass die Einheit sich versteckt und von gegnerischen Streitkräften nicht gesehen werden kann. Die meisten Einheiten können sich in Wäldern verstecken (und so taktische Hinterhalte legen), einige Soldatentypen können sich aber auch fast überall verstecken!



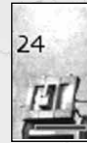
Die weiße Flagge gibt an, dass es der Einheit an Kampfgeist mangelt und sie im Begriff ist, vor dem Feind zu fliehen. Das Banner der Einheit auf dem Schlachtfeld wird in diesem Fall ebenfalls weiß. Ein General ist unter Umständen in der Lage, die Einheiten zum Weiterkämpfen zu ermutigen.



Ist eine Einheit umzingelt, sodass sie nicht fliehen kann, erscheint das Symbol für den Kampf bis zum Tode.



Diese Symbole erscheinen ausschließlich während einer Belagerung auf der Einheitenkarte. Mehr darüber finden Sie im Abschnitt „Angriff auf belagerte Siedlungen und Forts“ auf Seite 89.



## Artilleriebefehle

Artillerieeinheiten verhalten sich im Grunde genauso wie andere Einheiten. Artillerie ist jedoch schwer, sodass selbst bei einer hohen Besatzungsstärke das Ausführen eines Befehls viel Zeit in Anspruch nehmen kann. Erwarten Sie also nicht, dass Ihre Artilleristen irgendwohin rennen!

- Beachten Sie, dass die Zahl auf der Einheitenkarte hier nicht für die Anzahl der Artilleriewaffen, sondern für die Zahl der sie bedienenden Männer steht. Wenn Besatzungsmitglieder im Kampf fallen, können weniger Waffen abgefeuert werden und die Feuerrate sinkt.
- Wie bei anderen Fernkämpfern steht auch hier die Leiste unten auf der Einheitenkarte für den Munitionsvorrat der Einheit. Ist dieser Vorrat aufgebraucht, so kann die Einheit nicht mehr feuern.



Wenn Sie von Fern- oder Nahkämpfern angegriffen werden, können Besatzungsmitglieder einer Artilleriewaffe diese verlassen. Diesen Mauszeiger sehen Sie, wenn die markierte Einheit ihre Waffe verlassen hat. Wenn die Besatzung zu ihrer Waffe zurückkehren und weiterfeuern kann, erscheint das Handsymbol, wenn Sie mit der Maus über die Artillerie fahren. Wenn Sie jetzt mit der rechten Maustaste klicken, erhält die Besatzung den Befehl, die Waffe wieder zu bemannen.

## Einsatz mehrerer Einheiten

Sie können mehreren Einheiten gleichzeitig Befehle erteilen. Die Einheiten begeben sich dann zum selben Standort oder greifen dasselbe Ziel an. Es gibt mehrere Möglichkeiten, mehr als eine Einheit zu markieren, um dann Befehle zu erteilen:



Halten Sie die CMD-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste mehrere Einheiten auf dem Schlachtfeld an.

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Schlachtfeld, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um so einen Auswahlrahmen zu ziehen. Alle Einheiten innerhalb dieses Rahmens werden auf diese Art markiert.
- Halten Sie die CMD-Taste gedrückt und klicken Sie mehrere Einheitenkarten in der Kontrollleiste an.

- Halten Sie die CMD-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste doppelt auf eine Einheitenkarte in der Kontrollleiste. Hiermit markieren Sie alle Einheiten dieses Typs.
- Sie können auch eine Kombination der oben genannten Methoden anwenden, indem Sie beispielsweise einige Einheiten auf dem Schlachtfeld und einige über die Kontrollleiste auswählen.
- Wenn Sie die CMD-Taste gedrückt halten und dabei mit der linken Maustaste eine bereits markierte Einheit oder Einheitenkarte anklicken, können Sie sie wieder aus der Auswahl entfernen, bevor Sie Befehle erteilen.

Wenn Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, können Sie wie üblich Befehle erteilen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Ziel, um den Einheiten zu befehlen, sich dorthin zu begeben.
- Klicken Sie doppelt mit der rechten Maustaste auf ein Ziel, damit die Einheiten sich schneller dorthin bewegen.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Ziel und bewegen die Maus, damit die gewählten Einheiten eine Reihe bilden. Wenn Sie den Mauszeiger zur Seite bewegen, erscheinen diverse gelbe Abzeichen, die die Front und Tiefe der gewählten Einheit zeigen. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn Sie mit der Aufstellung zufrieden sind.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Zieleinheit, um den Befehl zum Angriff zu erteilen.
- Klicken Sie doppelt mit der rechten Maustaste auf eine Zieleinheit, um einen Ansturm zu befehlen.
- Verwenden Sie die Tasten , und . (Komma und Punkt), um Einheiten in einer Reihe aufzustellen und ihre Ausrichtung zu ändern. Gelbe Abzeichen zeigen die Ziele Ihrer Einheiten an. Die Reihe beginnt an dem Punkt, der am kürzesten von den Einheiten entfernt ist.



Verwenden Sie den „Stopp“-Button in der Kontrollleiste oder drücken Sie die Rücktaste, um die Befehle Ihrer Einheiten abubrechen.

Wenn mehrere Einheiten gewählt wurden, können Sie sie gruppieren und die Steuerung der KI überlassen.

## Einheiten gruppieren

Gruppen eignen sich gut, um eine große Streitmacht zu verwalten.



Wenn Sie mehrere Einheiten gewählt haben, klicken Sie auf diese Option, um sie zu gruppieren. Sie können hierzu auch einfach die G-Taste drücken. Die zugehörigen Einheitenkarten in Ihrer Kontrollleiste werden nun zusammen in einer nummerierten Gruppe abgelegt. Gruppierte Einheiten müssen nicht vom selben Typ sein. Wenn Sie auf diese Art und Weise Einheiten gruppieren, erhalten sie die niedrigste Gruppenzahl, die derzeit verfügbar ist.

- Alternativ können Sie, wenn Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, auch die CMD-Taste gedrückt halten und eine Zifferntaste auf Ihrer Tastatur – nicht auf dem Zahlenblock – drücken, um die Einheiten zu gruppieren und mit einer Nummer zu versehen.
- So wird eine gruppierte Einheit in der Kontrollleiste dargestellt.
- Klicken Sie mit links auf die nummerierte Registerkarte oder drücken Sie die der Gruppennummer (auf der Registerkarte als römische Zahl dargestellt) entsprechende Zifferntaste, um sofort alle Einheiten in der Gruppe zu wählen.

Sie können Gruppen jederzeit wieder auflösen oder verändern:

- Wählen Sie ein paar Einheitengruppen und gruppieren Sie sie erneut mit einer der oben beschriebenen Methoden, um eine neue, größere Gruppe zu bilden, zu der alle Einheiten der ursprünglichen Gruppen gehören.
- Wählen Sie eine Gruppe und klicken Sie auf den „Gruppen“-Button in der Kontrollleiste (oder verwenden Sie ein Tastenkürzel), um die Gruppe aufzulösen. Die Einheiten werden wieder unabhängig, bleiben aber in der Auswahl.
- Wählen Sie innerhalb einer Gruppe eine oder mehrere Einheiten und klicken Sie auf den „Gruppen“-Button in der Kontrollleiste. Die gewählten Einheiten werden aus der aktuellen Gruppe entfernt und bilden eine eigene. Wenn nicht mindestens zwei Einheiten weiterhin zur Gruppe gehören, wird sie vollständig aufgelöst.



Gruppen können auch in Formationen gebracht werden.



Klicken Sie auf diese Option, um die „Gruppenformationen“-Buttons zu sehen.



- Sie haben die Wahl zwischen acht Gruppenformationen mit individuellen Stärken und Schwächen. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen der Buttons bewegen, erscheint ein Infotext zu der entsprechenden Formation.
- Klicken Sie auf den Button der Formation, die die gewählte Gruppe einnehmen soll.
- Halten Sie alternativ die UMSCHALT-Taste gedrückt und drücken Sie die Tasten 1 bis 8 auf Ihrer Tastatur – nicht auf dem Zahlenblock – um eine Gruppenformation zu wählen.
- Sie können mehrere Gruppen auswählen, ehe Sie eine Formation wählen. Die gewählten Gruppen nehmen zusammen die Gruppenformation ein, die Sie auswählen.

Gruppen können auch von der KI gesteuert werden:



Wenn Sie eine Gruppe ausgewählt haben, klicken Sie auf diese Option, um die KI-Hilfe für diese Gruppe ein- und auszuschalten. Eine durch die KI gesteuerte Gruppe besitzt in der Kontrollleiste einen roten Umriss.

- Einheiten, die zu einer KI-gesteuerten Gruppe gehören, ignorieren Ihre Befehle. Die Befehle des befehlshabenden Offiziers der Gruppe haben gegenüber Ihren Befehlen Vorrang.
- Sie können der Gruppe jedoch befehlen, sich an einen bestimmten Ort zu begeben. Das genaue Vorgehen dabei wird durch den Computer vorgegeben.
- Einheiten, deren Gruppe durch die KI gesteuert wird, bleiben in Formation.
- Sie können die KI-Hilfe jederzeit wieder deaktivieren, indem Sie in der Kontrollleiste auf die zugehörige Option klicken.

## Die Fähigkeiten von Einheiten voll ausnutzen

Viele Einheiten besitzen eine Spezialfähigkeit, die sie im Kampf nützlicher macht. Wählen Sie die Einheit und klicken Sie dann auf den Button der Spezialfähigkeit (oder drücken Sie die F-Taste). Die meisten Spezialfähigkeiten können ein- und ausgeschaltet werden, einige lassen sich jedoch nur einmal verwenden:



Leichte Fernkampf-Kavalleristen verwenden die Formation Kantabrischer Kreis, um einen Feind ständig unter Beschuss zu halten. Anstatt eine Salve auf den Feind zu feuern und sich dann zum Nachladen zurückzuziehen, galoppieren Einheiten in der Formation Kantabrischer Kreis umher und jeder Soldat feuert, um dann nach hinten zurückzufallen und das nächste Geschoss vorzubereiten. Dadurch fällt die Zieleinheit einem anhaltenden – und entmutigenden – Geschosshagel und nicht nur einer einzigen Salve zum Opfer.



Viele Bogenschützen und Artilleristen sind in der Lage, neben dem normalen Beschuss auch mit Brandmunition zu feuern. Damit können sie Männer und Gebäude in Brand setzen.



Viele Speerträger, Hopliten und Pikeniere können, besonders wenn sie die griechische Kriegskunst erlernt haben, eine Phalanx bilden. Dabei handelt es sich um eine solide Ansammlung von Infanteristen, die durch ihre Vielzahl und Disziplin eine feindliche Linie durchbrechen können.



Ein General kann fliehende Einheiten in seiner Umgebung durch seine Persönlichkeit davon überzeugen, weiterzukämpfen. Gelingt ihm dies, formieren sie sich wieder und kämpfen (zumindest vorübergehend) weiter.



Spätere römische Legionäre können eine Schildkrötenformation bilden, indem sie nah zusammenrücken und ihre Schilde ineinander haken. Unter dem Schutz dieses Panzers können die Legionäre selbst bei Beschuss vormarschieren und überleben.



Ein Schlachtruf verbessert vorübergehend die Stärke einer Einheit, wenn sie in den Kampf zieht.



Einige Kavalleristen können einen Keil bilden. Diese Formation hilft ihnen, schockartig in feindliche Linien hineinzustoßen. Die Masse der Kavallerie wird konzentriert gegen einen kleinen Bereich der feindlichen Linien eingesetzt und der Feind wird auseinandergetrieben (sofern der Angriff in Keilformation Erfolg hat).



Einige barbarische Einheiten können singen, furchterregende Schreie ausstoßen und kreischen. Dadurch steigt der Kampfgeist der eigenen Einheiten in der Nähe, während der des Feindes sinkt.



Falls ein Elefant in Panik gerät und Amok läuft, kann sein Treiber den Befehl erteilt bekommen, das Tier zu töten. Das ist besonders dann empfehlenswert, wenn der Elefant zwischen Ihren eigenen Truppen Amok läuft!

## ▪ Kampfgeist der Einheiten

Kampfgeist bezeichnet die Bereitschaft einer Einheit weiterzukämpfen, wenn sie Verluste erleidet. Solange der Kampfgeist der Einheit gut ist, wird sie kämpfen. Doch auch der mutigste Mann stellt früher oder später fest, dass er auf dem Schlachtfeld in größerer Gefahr ist als auf der Flucht. Daher wird der Kampfgeist besonders dann wichtig, wenn er fehlt: Eine Einheit ohne Kampfgeist wird Sie im Stich lassen.

Nicht alle Einheiten haben einen gleichermaßen guten Kampfgeist. Bauern zum Beispiel sind nicht gerade darauf versessen, in den Krieg zu ziehen. Professionelle Legionäre hingegen neigen eher dazu, auch angesichts einer großen feindlichen Übermacht weiterzukämpfen.

Einige Einheiten in diesem Spiel haben neben ihrer eigenen Fähigkeit zum Kampf auch Auswirkungen auf den Kampfgeist anderer:

- (Die meisten) Generäle und Hauptmänner steigern den Kampfgeist der sie umgebenden Truppen.
- Einige Eigenschaften, zum Beispiel Feigheit, senken den Kampfgeist derer, die dem General unterstehen.
- Der Tod eines Generals oder Hauptmanns hat meist sehr negative Auswirkungen auf den Kampfgeist seiner gesamten Armee.
- Einige Einheiten können anderen in ihrer Nähe Angst einjagen, weil sie furchterregend aussehen und einen schrecklichen Ruf haben oder weil sie ungewöhnliche, grausame Waffen tragen. Der Feind ist eher zur Flucht geneigt, wenn er sich einer Einheit gegenüber sieht, die ihm Angst macht.
- Fliehende Einheiten können auch andere zur Flucht bewegen. Wenn bereits viele andere das Schlachtfeld verlassen, sind die Soldaten eher geneigt, auch das Weite zu suchen!

## ▪ Fliehende Einheiten und Verfolgung

Wie bereits erwähnt, kann ein General fliehenden Einheiten Mut machen, damit sie auf dem Schlachtfeld bleiben. Dies funktioniert jedoch nicht, wenn feindliche Einheiten sehr nahe bei der fliehenden Einheit sind. In diesem Fall ignorieren die Flüchtigen die Worte des Generals und konzentrieren sich darauf, dem Tod zu entfliehen!

Daher ist es eine gute Idee, einige schnelle Einheiten bereitzuhalten, um fliehende Feinde zu verfolgen und dafür zu sorgen, dass sie sich nicht wieder sammeln. Außerdem haben Sie so die Chance, noch einige Feinde zu eliminieren, sodass Sie sie nicht bei einer späteren Schlacht wieder bekämpfen müssen. Traditionsgemäß fiel die Aufgabe des Verfolgens der leichten Kavallerie zu. Einheiten, die sich im Bewachen-Modus befinden, verfolgen ihre Feinde nicht.

## ▪ Römer und Legionsadler

Einige römische Einheiten tragen Legionsadler bei sich. Diese treten im Kampagnenspiel erst nach den Reformen des Gaius Marius auf, sind bei eigenen Schlachten aber stets verfügbar.

Eine Erste Legionärskohorte trägt einen Legionsadler bei sich. Diese Standarte repräsentiert die Seele der römischen Legion und inspiriert sämtliche römischen Einheiten in ihrer Nähe. Durch seine Anwesenheit steigt der Kampfgeist der römischen Einheiten dieser Seite. Der Verlust eines römischen Legionsadlers stellt eine große Schande dar und ist ein schwerer Schlag für den Kampfgeist der Armee, der er gehört.

## ▪ Eigenschaften von Einheiten

Einheiten können noch weitere Fähigkeiten haben, die von Bedeutung sind:

- Manche Einheiten werden als zäh oder sehr zäh eingestuft. Sie ermüden nicht so leicht, wenn sie sich schnell bewegen oder vorstürmen – sie sind nicht übermächtig, aber sie besitzen eine bessere Kondition und mehr Durchhaltungsvermögen als die meisten Soldaten.
- Stürmische Einheiten oder Berserker stürzen sich zum Teil in die Schlacht, ohne einen Befehl abzuwarten.



## ■ Verstecken

Viele Einheiten können sich in Wäldern verstecken. Sie verstecken sich automatisch, wenn sie ein Gelände erreichen, das dazu geeignet ist. Einige spezialisierte Einheiten sind dazu in der Lage, sich auch auf schwierigerem und relativ offenem Gelände ein Versteck zu suchen. Auf dem Schlachtfeld sehen Sie versteckte Einheiten in geduckter Haltung.

- Versteckte Einheiten werden erst dann durch ihre Feinde entdeckt, wenn diese ihnen sehr nahe kommen. Daher können Sie mit versteckten Einheiten taktische Hinterhalte planen.
- Dasselbe gilt natürlich auch umgekehrt. Ihre Feinde können sich auf dem Schlachtfeld verstecken, sodass Sie sie nicht sehen können!
- Generäle und Hauptmänner können sich nicht verstecken.

## ■ Einsatz eines Generals im Kampf

Ein General ist die wichtigste Einheit einer Armee:

- Bei einer Kampagnenschlacht können sich die Fähigkeiten und Charaktermerkmale des Generals auf den Kampfgeist, die Leistung und die Kampfstärke seiner Leibwacheneinheit auswirken. Eine Armee, die einem 7-Sterne-General untersteht, ist beispielsweise effektiver als eine, deren General nur einen Stern besitzt.
- Ein General und seine Leibwache gehören Mann für Mann zu den stärksten Truppen, die Sie zur Verfügung haben. Als Reserve, die Sie in die Schlacht holen, wenn es kritisch wird, können sie über Sieg oder Niederlage entscheiden!
- Der General ist die einzige Einheit, die es vermag, fliehende Truppen im Kampf zu halten.
- Der Tod des Generals kann sich katastrophal auf den Kampfgeist jeder Einheit in seiner Armee auswirken.
- In der Kampagne ist der Tod des Generals gleichzeitig der Tod eines Familienmitglieds. Ist die Herrscherfamilie ausgestorben, wird die Seite vernichtet!

## Angriff auf belagerte Siedlungen und Forts

Zu einer Belagerung kommt es, wenn eine Armee eine Siedlung angreift oder versucht, in ein Fort einzudringen. Belagerungen haben viel mit Schlachten auf dem Feld gemeinsam, wobei hier jedoch eine Seite „sicher“ hinter der Verteidigung verschanzt ist. Alle üblichen Regeln des Kampfes auf dem Schlachtfeld treffen auch auf Belagerungen zu; Angriffs- und Manöverbefehle werden hier auf die gewohnte Art und Weise erteilt.

Allerdings gelten bei einer Belagerung gewisse Sonderbedingungen und sowohl die Angreifer als auch die Verteidiger haben bestimmte Waffen und Taktiken zur Verfügung.

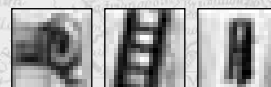
## ■ Belagerungen und Sieg

Der Sieg bei einer Belagerung ist einfach geregelt: Die Seite, die das Zentrum der Siedlung besitzt, siegt! Sie können auch siegen, indem Sie die gesamte feindliche Armee auslöschen oder in die Flucht schlagen.

## ■ Belagerungsausrüstung

Im Kampagnenspiel wird Belagerungsausrüstung gebaut, wenn eine Armee eine Siedlung belagert. Bei eigenen Schlachten können Sie die Belagerungsausrüstung während der Vorbereitung zuteilen.

- In jedem Fall wird die geeignete Belagerungsausrüstung den Einheiten überreicht, wenn die Positionierung beginnt.
- Ohne Belagerungsausrüstung oder geeignete Artillerie wird es den Angreifern unmöglich sein, in die Siedlung einzudringen.



Rammböcke, Leitern und Belagerungstürme werden individuellen Einheiten zugeteilt. Die Einheitenkarten der entsprechenden Einheiten werden mit einem Symbol versehen, um darzustellen, dass sie über Belagerungsausrüstung verfügen. Einheiten mit Leitern, Türmen oder Rammböcken sind nicht zum Ansturm fähig.



Tunnelbau-Punkte können an geeigneten Mauerabschnitten gesetzt werden. Sie können während der Positionierung nicht bewegt werden.

Wenn die Schlacht beginnt, können Einheiten mit Belagerungsausrüstung den Befehl erhalten, gegen die Stadtmauern vorzugehen:



Eine Einheit, die einen Rammbock besitzt, kann gegen ein Tor oder eine Holzmauer zum Einsatz kommen. Der Mauszeiger verändert sich, um ein Tor oder einen Mauerabschnitt zu zeigen, das bzw. der sich als Ziel für den Rammbock eignet. Die Einheit schiebt den Rammbock auf das Tor oder die hölzerne Verteidigung zu und versucht, ein Loch hineinzuschlagen. Falls der Versuch gelingt, wird die Einheit den Rammbock aus dem durchbrochenen Tor oder der Mauer entfernen und so den Weg in die Siedlung freimachen.

- Elefanten können auch ohne Belagerungsausrüstung ein Tor oder Holzwände angreifen. Sie schlagen sich selbst den Weg frei!
- Eine Einheit, die mit Leitern ausgestattet ist, kann den Befehl erhalten, ein geeignetes Mauerstück (keinen Turm) zu erklimmen. Der Mauszeiger verändert sich, um eine geeignete Stelle für den Angriff zu zeigen. Die Einheit wird auf die Mauer zumarschieren, die Leitern aufstellen und auf die Mauern steigen. Oben werden die Männer gegen die Verteidiger auf den Mauern kämpfen müssen!
- Eine Einheit mit einem Belagerungsturm kann den Befehl erteilt bekommen, eine geeignete Mauer (keinen Turm der Verteidigung) anzugreifen. Der Mauszeiger verändert sich, um eine geeignete Stelle für den Angriff zu zeigen. Die Einheit bringt den Belagerungsturm bis zur Mauer und klettert dann hoch, um direkt über die Zinnen hinweg anzugreifen. Einheiten in Belagerungstürmen können Pfeile schießen und werden oben gegen die Verteidiger auf den Mauern kämpfen müssen.



Die meisten Einheitentypen können beauftragt werden, an einer Steinmauer einen Tunnel zu graben. Der Fortschritt beim Tunnelbau an der Verteidigung wird durch einen Bereich aufgewühlter Erde zwischen dem Tunnelbau-Punkt und der Mauer dargestellt. Wenn die Gräber die Mauer erreichen, kommt es zu einer Pause, während sie die Mauern untergraben und ein Feuer anzünden; dadurch werden die Mauern zu Fall gebracht und es entsteht ein Loch in der Verteidigung. Die grabenden Einheiten kommen dann wieder aus dem Tunnel hervor.

- Während des Tunnelbaus sind die Verteidiger natürlich nicht untätig. Als Angreifer sollten Sie mit Beschuss von den Verteidigern in der Siedlung und auf den höheren Mauern rechnen. Ihre Truppen werden auch von Türmen aus beschossen.

Werden die Verteidigungen durchbrochen (durch ein zerschmettertes Tor oder eine eingestürzte Mauer), dann schaltet die Kamera zur neu entstandenen Öffnung.



Sie können Einheiten befehlen, ihre Belagerungsausrüstung fallen zu lassen, indem Sie auf diesen Button in der Kontrollleiste klicken.



Wenn eine Einheit gerade keine Belagerungsausrüstung trägt, können Sie ihr befehlen, diese aufzunehmen. Die Ausrüstung muss hierzu zuvor verlassen worden sein.

## ▪ Belagerungen und Artillerie

Artilleristen können auf Mauern und Siedlungsgebäude sowie auf andere Einheiten auf dem Schlachtfeld feuern:



Dieser Mauszeiger erscheint, wenn Sie eine Mauer oder andere Verteidigung mit Ihrer Artillerie angreifen können. Die Artillerie wird immer weiter feuern, bis das Ziel vernichtet wurde oder ihr die Munition ausgeht. Beachten Sie, dass es sehr lange dauern kann, ehe die Artillerie ein Loch in eine Steinmauer geschlagen hat.



Dieser Mauszeiger erscheint, wenn Sie ein Gebäude als Ziel für die Artillerie erfassen können. Die Artillerie feuert, bis das Ziel zerstört ist oder bis sie keine Munition mehr hat.



Klicken Sie auf diese Option in der Kontrollleiste, um Brandmunition ein- und auszuschalten. Mit brennenden Geschossen können Sie Gebäude in Brand setzen. Diese Feuer werden sich in der Siedlung ausbreiten.

- Artilleriefeuer ist nicht immer sehr zielgenau. Große Steine sind selten aerodynamisch; auch kann es vorkommen, dass die Geschosse verstreut werden, anstatt direkt auf ihr Ziel zu fliegen. Brandmunition ist ebenfalls nicht zielsicher. Erfahrene Artilleristen eignen sich besser, um zielgenau zu feuern, aber seien Sie nicht überrascht, wenn ab und zu mal ein Geschoss vom geplanten Kurs abweicht!

## ▪ Mauern einnehmen

Holzmauern dienen lediglich als Hindernis, um Angreifer fernzuhalten. Steinmauern hingegen können von den Angreifern und Verteidigern auch als Kampfpositionen benutzt werden:

- Infanteristen (d.h. nicht-berittene Einheiten) können den Befehl bekommen, sich auf eine Mauer zu begeben oder Verteidiger auf einer Mauer anzugreifen.
- Falls eine angreifende Einheit allein eine Mauer, ein Tor oder einen Turm besetzt, nimmt sie diese Struktur ein.
- Auch Verteidiger können Mauern einnehmen.

### ▪ Innerhalb der Mauern

Wenn die Angreifer in eine Siedlung oder ein Fort gelangt sind, müssen sie das Zentrum einnehmen, um die Siedlung oder das Fort zu erobern. Natürlich müssen die Verteidiger diese Stelle unter ihrer Kontrolle halten. Das kann bedeuten, dass in sämtlichen Straßen der Siedlung gekämpft werden muss, wenn die Verteidiger besonders verbissen und entschlossen sind.

- Je länger der Kampf auf den Straßen andauert, desto stärker wird die Siedlung beschädigt. Schäden müssen repariert werden, wie im Kampagnen-Abschnitt dieses Handbuchs beschrieben.
- Wenn der Kampf lange andauert, kann es zu Feuern in der Siedlung kommen. Feuer breiten sich ungehindert aus, bis der Ausgang der Schlacht entschieden ist.

### ▪ Ausfälle

Von einem Ausfall spricht man, wenn die Garnison einer Siedlung hinter ihren Mauern hervorkommt, um die Belagerer zu vertreiben. Die Einheiten der Siedlung zählen als Angreifer und die Belagerer als Verteidiger, obwohl die Lage vom strategischen Standpunkt aus genau umgekehrt ist.

Die Belagerer erscheinen mit ihrer gebauten Belagerungsausrüstung auf dem Schlachtfeld außerhalb der Siedlung. Belagerungsausrüstung kann zerstört werden, wenn die Einheit angegriffen wird, der sie zugeteilt ist. So kann man den Fortschritt einer belagernden Armee aufhalten, wenn sie zum Beispiel kurz davor steht, die Stadt anzugreifen.

Es ist ebenfalls möglich, einen Ausfall zeitlich so zu planen, dass er genau in dem Moment stattfindet, wenn Verstärkungen das Schlachtfeld erreichen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Der Einsatz von Verstärkungen und Verbündeten“ auf Seite 93.

Ein wichtiger Hinweis: Ausfälle können auf drastische Art und Weise schief gehen, wenn es den Belagerern gelingt, während dieses Kampfes in die Siedlung einzudringen. Sind die Verteidiger der Siedlung alle damit beschäftigt, den Kampf zum Feind zu tragen, dann bleibt ihre eigene Stadt anfällig für feindliche Schleichangriffe!

Um zu gewinnen, müssen die Angreifer (die den Ausfall machen) alle Verteidiger (die Belagerer) besiegen oder vertreiben.

## Wie man mit Hinterhalten umgeht

Hinterhalte verlaufen – sofern Sie derjenige sind, der sie plant – wie jede andere Schlacht mit der Ausnahme, dass sie im Idealfall einseitig zu Ihren Gunsten vonstatten gehen! Geraten Sie jedoch selbst in einen Hinterhalt, dann kann das Ganze schon mal außer Kontrolle geraten:

- Wer den Hinterhalt legt, kann wie gewohnt seine Truppen vor Beginn der Schlacht aufstellen. Anders als bei einer gewöhnlichen Schlacht umgibt der Einsatzbereich den Feind fast vollständig, anstatt nur einen Teil des Schlachtfelds auszumachen.
- Die Armee, die in den Hinterhalt gerät, wird stets als Kolonne positioniert, da sie marschiert und nicht auf einen Kampf vorbereitet ist. Der General (oder Hauptmann) führt diese Kolonne stets an. Es gibt keine Möglichkeit, diese Aufstellung zu ändern.

Die erste Regel, wenn Sie in einen Hinterhalt geraten, ist leicht zu merken: Keine Panik! Es dauert eine Weile, bis der Feind in Kampfstellung gegangen ist, und während dieser Zeit können Sie auch Ihre Armee aufreihen und auf den bevorstehenden Angriff vorbereiten.

Ein Hinterhalt mag Ihnen wie ein harter, kompromissloser Kampf vorkommen – das soll so sein! Ein geschickter Anführer nutzt alle Waffen, die er zur Verfügung hat, und kann dabei auch durchaus unfair kämpfen!

### ▪ Gescheiterte Hinterhalte

Es kann vorkommen, dass eine Armee, die einen Hinterhalt legt, diesen nicht erfolgreich vorbereitet hat. In diesem Fall kommt es trotzdem zu einer Schlacht und jede Seite muss den Tag nutzen, so gut sie kann!

## Der Einsatz von Verstärkungen und Verbündeten

Wenn Schlachten als Teil einer Kampagne ausgetragen werden, kann es vorkommen, dass mehrere Armeen auf Seiten der Angreifer und Verteidiger teilnehmen:

- Wenn Sie angreifen, ist es immer die Armee, die von Ihnen direkt gesteuert wird, welche den Angriff auf der Kampagnenkarte ausführt.
- Wenn Sie der Verteidiger auf der Kampagnenkarte sind, ist Ihre eigene Armee die, welche angegriffen wird.
- Weitere Armeen können auf der Kampagnenkarte als Verstärkungen und/oder Verbündete erscheinen. Als Verstärkungen bezeichnet man Einheiten, die zu Ihrer Seite gehören; Verbündete sind Ihnen friedlich gesinnte Truppen einer anderen Seite.

- Verstärkungen betreten das Schlachtfeld immer aus der Richtung, die ihrer Position auf der Kampagnenkarte entspricht. Eine Armee, die im Norden liegt und zur Unterstützung der Schlacht zu Ihnen stößt, erscheint auch am nördlichen Rand des Schlachtfelds.
- Unabhängig davon, wie Sie die Kamera ausgerichtet haben, befindet sich Norden auf der Minikarte stets oben. Das kann sich als nützlich erweisen, wenn Sie sehen möchten, aus welcher Richtung Ihre Verstärkungen eintreffen könnten.
- Verstärkungseinheiten erscheinen nicht unbedingt zu Beginn einer Schlacht auf dem Schlachtfeld. Sie können durch das Gelände, die Wetterverhältnisse und einfach durch Pech aufgehalten werden. Sie werden auch feststellen, dass Kavalleristen und leichte Truppen das Schlachtfeld eher erreichen als die schwereren Einheiten.

Die direkte Steuerung von Verstärkungstruppen hängt von Folgendem ab:

- Verbündete werden stets von ihren eigenen Anführern kontrolliert und niemals dem Befehl eines anderen – also Ihrem Befehl – unterstellt. Sie können verbündeten Einheiten daher keine Befehle erteilen. Eine verbündete Armee erscheint als einzelne Streitmacht auf dem Feld.
- Eine freundliche Armee wird, wenn sie einem General untersteht, durch die KI des Computers gesteuert. Sie können den Einheiten dieser Armee keine Befehle erteilen. Eine solche unabhängige Armee erscheint als geschlossene Gruppe auf dem Schlachtfeld.
- Eine freundliche Armee, die von einem Hauptmann angeführt wird, wird Ihnen als Verstärkung zur Verfügung gestellt. Es gibt bestimmte Einschränkungen, die beeinflussen, wann Sie Verstärkungen bekommen:

Eine Armee kann aus maximal 20 Einheiten bestehen. Eine aus einem einzigen Mann bestehende Einheit wird als vollwertige Einheit dieser Grenze angerechnet und besetzt einen der 20 verfügbaren Plätze.

Wenn kein Platz frei ist, kann auch keine Verstärkungseinheit zum Kampf dazustoßen. Die Einheit wartet außerhalb des Schlachtfelds, bis ein Platz für sie frei wird. Das kann dadurch geschehen, dass eine Ihrer ursprünglichen Einheiten im Kampf fällt, dass Sie den Rückzug anordnen oder dass sie vor der Schlacht flieht.

Die Einheitenkarte einer Verstärkungseinheit, die im Begriff ist, der Schlacht beizutreten, erscheint transparent. Sobald sie der Schlacht beitrifft, wird die Karte normal dargestellt. Jetzt können Sie sie wählen und der Einheit wie gewohnt Befehle erteilen.

Ist eine Verstärkungseinheit der Schlacht beigetreten und steht sie unter Ihrem Kommando, so gilt sie als Teil Ihrer Armee.

Die Einheitenkarte des Hauptmanns Ihrer Verstärkungen wird durch einen silbernen Stern gekennzeichnet, ebenso wie die eines Verstärkungsgenerals.

Nach Ende einer Schlacht kehren überlebende Verstärkungen und Verbündete zu den ursprünglichen Positionen auf der Kampagnenkarte zurück.

### ▪ Verbündeten zu Hilfe eilen

Befindet sich eine Ihrer Armeen (auf der Kampagnenkarte) in direkter Nähe einer Schlacht, an der einer Ihrer Verbündeten beteiligt ist, erhalten Sie die Option, ihm zu helfen. Bei dieser Schlacht steuern Sie selbst Ihre Armee.

### ▪ Angriffe auf Siedlungen und Verbündete

Wenn Sie mit einem Verbündeten eine feindliche Siedlung angreifen und erobern, gehört diese fortan der Seite, die den Angriff startete. Das bedeutet, wenn Sie die Siedlung während einer Belagerung auf der Kampagnenkarte angegriffen haben, werden Sie zum Besitzer; haben Ihre Truppen nur Ihrem Verbündeten geholfen, dann können Sie es mit Genugtuung genießen, dass Ihre Freunde mit Ihrer Hilfe zu neuen Besitztümern gekommen sind!



## EIGENE SCHLACHTEN

Bei einer eigenen Schlacht haben Sie die Möglichkeit, eine beliebige Armee in einer Schlacht zu steuern. Es handelt sich hier um eine Art „Sandkastenmodus“, bei dem Sie jede Kombination von Gelände, Armeen, Einheiten, Verbündeten und Feinden austesten können. Eigene Schlachten eignen sich hervorragend, um das Verfahren bei einem Kampf zu erlernen und Ihre Kommandofähigkeiten zu verbessern, bevor Sie sie online unter Beweis stellen!

- Wählen Sie im Menü Einzelspieler die Option „Eigene Schlacht“ und erstellen Sie eine eigene Schlacht, um sie anschließend auszutragen. Sie haben die Möglichkeit, die Einstellungen Ihrer eigenen Schlacht während der Erstellung zu speichern.

### Bedingungen wählen

Dieser Bildschirm erscheint beim schnellen Einstellen eines Spiels, wobei Sie eine begrenzte Anzahl von Variablen für Ihre eigene Schlacht bestimmen können:

- Mit dem „**Spieltyp**“ legen Sie die Siegbedingungen der Schlacht fest. Bis zum bitteren Ende bedeutet zum Beispiel einen Kampf auf Leben und Tod.
- Die „**Schwierigkeit**“ bestimmt das Verhalten Ihrer Widersacher. Bei einem leichteren Schwierigkeitsgrad ist beispielsweise der Kampfgeist Ihrer Feinde meistens geringer, bei einem hohen Schwierigkeitsgrad hingegen stellt der Gegner eine größere Bedrohung dar.
- Unter **Geländetyp** können Sie die Art des Geländes für Ihre Schlacht auswählen. Wie zu erwarten ermüden Ihre Truppen unter heißen, trockenen Bedingungen schneller, zum Beispiel in einer Wüste. Manche Armeen sind auf bestimmten Geländetypen benachteiligt. In der Regel kämpft eine Armee auf ihrem eigenen Grund und Boden am besten.
- Mit der Option „**Schlachten im Arkadestil**“ können Sie etliche der realistischen Features des Schlachtsystems abschalten. Bei Arkadeschlachten liegt der Schwerpunkt auf Action und Aufregung, nicht auf raffinierter Taktik und Kommandogeschick.



- Mit „**Erweiterte Optionen zeigen**“ können Sie zusätzliche Optionen einsehen, um das Schlachtfeld und die Bedingungen genauer Ihren Wünschen anzupassen. Wie Sie sehen werden, können Sie mit diesen Optionen Belagerungen üben, unterschiedliche Wetterbedingungen ertragen und sogar den Kampf bei Nacht ausprobieren!

Mit „**Jahreszeit**“ können Sie wählen, zu welcher Saison Ihre Schlacht stattfinden soll. Dies wirkt sich auf die Wechselhaftigkeit des Wetters aus. Wenn Sie eine Schlacht im tiefsten Winter stattfinden lassen, kann das auch beeinflussen, wie sehr Ihre Truppen ermüden.

Unter „**Wetter**“ können Sie einstellen, wie das Wetter zu Beginn der Schlacht sein wird (wie Sie sicher bereits erraten hatten). Regen und Schnee wirken sich negativ auf Truppen aus, die mit Bögen bewaffnet sind.

„**Tageszeit**“ legt fest, wie die Lichtverhältnisse sein werden.

Das „**Zeitlimit**“ stellt den Timer für die Schlacht ein. Es ist durchaus möglich, dass die Zeit abläuft, ehe man den Sieg erlangt hat. Sie können auch absichtlich Verzögerungstaktiken einsetzen, damit die Uhr abläuft und Sie so einen defensiven Sieg davontragen.

Die „**Beraterstufe**“ bestimmt, wie eifrig Zenturio Marcus (Ihr Berater auf dem Schlachtfeld) Ihnen Informationen und taktische Hinweise gibt.

Die Optionen bei der „**Siedlungsstufe**“ reichen von keiner bis zur Metropole. Wenn Sie eine Belagerung oder einen Ausfall üben möchten, benötigen Sie dazu eine Siedlung auf der Karte.

Die „**Siedlungskultur**“ können Sie nur festlegen, wenn eine Siedlung vorhanden ist. Sie können damit den Aufbau und das Erscheinungsbild entsprechend der sechs im Spiel verfügbaren Kulturen verändern. Barbarensiedlungen können maximal die Größe einer Stadt haben.

„**Siedlungsverteidigungen**“ müssen ebenfalls nur bedacht werden, wenn auch eine Siedlung vorhanden ist. Mit dieser Option wählen Sie Art und Größe der Mauern, die eine Siedlung schützen. Eine Siedlung ohne Mauern ist in der Antike so gut wie undenkbar und stellt für eine belagernde Armee keine Herausforderung dar.

- Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, klicken Sie zum Fortfahren auf den Pfeil. Sie können jederzeit zum Menü Einzelspieler zurückkehren, indem Sie den U-förmigen Pfeil anklicken.

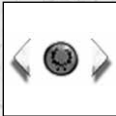
## Schlacht anpassen

In diesem Bildschirm können Sie die Armeen wählen, die sich an der Schlacht beteiligen sollen, und diese unterschiedlichen Seiten zuteilen:



- Unter Team-Denare geben Sie für jedes Team (= Seite) das Budget vor. Dieses Geld kann verwendet werden, um einzelne Einheiten zu erwerben. Hiermit können Sie auch Ausrüstung und Erfahrung für die Einheiten kaufen. Gehören zu einem Team mehrere Armeen, wird das Geld unter diesen aufgeteilt; es bekommt also nicht jede der Armeen das volle Budget! Durch diesen Betrag wird indirekt auch die maximale Größe der Armeen bei der Schlacht festgesetzt (natürlich kann man immer noch entscheiden, ob man viele billige oder wenige, teure Einheiten haben möchte).
- Die erste Armee in der zentralen Liste wird stets durch den Spieler – also Sie – gesteuert! Alle anderen Armeen sind CPU-Spieler und werden durch den Computer gesteuert oder sind einfach nicht in Benutzung.
- Die Liste in der Bildmitte stellt die ausgewählten Armeen dar. Es gibt verschiedene Methoden, um in dieser Liste Armeen für die einzelnen Plätze zu wählen:

Klicken Sie mit links auf das Namensfeld und machen Sie dann einen Linksklick auf den Schild einer Seite rechts im Bildschirm. Dieselbe Seite kann in einer eigenen Schlacht nicht doppelt vertreten sein; eine Seite, die bereits gewählt wurde, wird durch einen grauen Schild gekennzeichnet.



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen der Pfeile, um durch die verfügbaren Seiten zu blättern. Eine Seite, die bereits verwendet wurde, steht nicht mehr zur Verfügung. Die großen Schilde der Seiten werden der Reihe nach hervorgehoben.



Falls Sie eine Armee aus der Liste entfernen möchten, klicken Sie mit links auf das entsprechende Symbol rechts im Bildschirm, um einen Schild aus der Auswahl herauszunehmen. Alternativ können Sie auch die Pfeile auf beiden Seiten der kleinen Schildsymbole anklicken, bis die kleinere Version der Option zum Entfernen des Schilds aus der Auswahl erscheint.



An jeder Schlacht können bis zu acht Teams (römisch durchnummeriert von I bis VIII) teilnehmen. Klicken Sie auf die Pfeile, um die Teamzahl einer Armee zu ändern. Besitzen zwei Armeen dieselbe Zahl, sind sie automatisch verbündet und können nicht gegeneinander kämpfen. Jede Streitmacht, die eine andere Zahl besitzt, ist ein potentiell Ziel! In einer eigenen Schlacht mit einer Siedlung auf dem Schlachtfeld kann es nur zwei Teams geben: Angreifer und Verteidiger!



Gibt es eine Siedlung in der Schlacht, so kann es nur zwei Teams geben, von denen eines zum Verteidiger wird. Klicken Sie mit links auf dieses Symbol, um den Verteidiger zu wählen.

Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, klicken Sie zum Fortfahren auf den Pfeil, um Einheiten für Ihre Armeen auszuwählen. Sie können jederzeit zum Menü Neues Spiel zurückkehren, indem Sie den U-förmigen Pfeil anklicken.

## Armee anpassen

In diesem Bildschirm können Sie die individuellen Einheiten jeder Armee bestimmen. Das einzige Limit ist Ihr Budget – Sie können jede beliebige Einheitenkombination wählen.



- Verbleibende Denare gibt an, wie viel Budget Ihnen für Einheiten und Aufrüstungen zur Verfügung steht. Jede Einheit kostet Sie Denare, wobei Sie dieses Budget nicht überschreiten dürfen. Hier gibt es keinen „Dispositionskredit“!
- Klicken Sie auf den Schild einer Seite, um Armeen zu ändern und andere Streitkräfte zu wählen. Die Armee, die Sie momentan wählen, besitzt einen leuchtenden Schild.



Falls dieses Symbol erscheint, gilt die Einheit als Angriffstruppe. In Schlachten auf Feldern, an denen keine Siedlung beteiligt ist, ist dies immer der Fall. Wenn eine verteidigte Siedlung angegriffen wird, erscheinen in diesem Bildschirm zusätzliche Optionen, mit denen die angreifende Armee Ausrüstung für die Belagerung wählen kann. Es ist so gut wie unmöglich, ohne Belagerungsausrüstung in eine Stadt einzudringen, also sorgen Sie dafür, dass die Angreifer ausreichend Geräte haben!



Wenn eine Armee eine Siedlung verteidigt, erscheint ein Schildsymbol.

- Auf dem Bildschirm befinden sich zwei Felder, die zur Einheitenauswahl verwendet werden. Im oberen Bereich sehen Sie alle Einheiten, die zur gewählten Seite gehören. Der untere Bereich stellt gewählte Einheiten dar, die zur Armee gehören.

Fahren Sie mit der Maus über eine beliebige Einheitenkarte. Es erscheint ein Infotext mit einer kurzen Beschreibung der Einheit.

Klicken Sie mit der linken Maustaste eine Einheit im oberen Bereich an, um diese der Armee hinzuzufügen. Die Kosten der Einheit werden automatisch vom verfügbaren Geld abgezogen.

Die Einheit, die Sie zuerst auswählen, führt immer die Armee an. Handelt es sich bei der zuerst gewählten Einheit nicht um einen General oder einen (barbarischen) Kriegsherrn, dann übernimmt ein Hauptmann den Befehl.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Einheit im unteren Bereich, wenn Sie sie aus der Armee entfernen möchten. Die Kosten der Einheit werden zu Ihrem Budget addiert.

Sie können Einheiten anklicken und verschieben, um sie für Ihre Armee zu wählen. Wenn Sie Einheiten aus der Auswahl herausnehmen möchten, verschieben Sie sie aus der Armee wieder in das obere Einheitenfeld.

Sie können auch Einheiten innerhalb des unteren Armeefelds verschieben. Um eine Einheit dem Kommandanten zuzuteilen, klicken Sie sie an und verschieben Sie sie an die erste Stelle der Armee (oben links).

- Sie können einige Einheiten in Ihrer Armee aufrüsten. Das kostet bei jeder Aufrüstung Geld. Es können aber nicht alle Einheiten auferüstet werden:

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit in der Armee, um sie zu wählen. Verwenden Sie keinen Rechtsklick, da dieser die Einheit aus der Armee entfernen würde!



Klicken Sie auf die Pfeile neben den Abzeichen, um die Erfahrung einer Einheit zu ändern. Je mehr Abzeichen Sie sehen, desto erfahrener ist die Einheit. Graue Abzeichen stehen für keine Erfahrung.



Klicken Sie auf die Pfeile neben dem Schwert, um die Waffenqualität der Einheit zu ändern. Grau steht für die Standard-Waffenqualität. Bronze (+1), Silber (+2) und Gold (+3) stehen für eine erhöhte Qualität.



Klicken Sie auf die Pfeile neben dem Schild, um die Rüstungsqualität der Einheit zu ändern. Grau steht für die Standard-Rüstungsqualität. Bronze (+1), Silber (+2) und Gold (+3) stehen für eine erhöhte Qualität.

- Bei einer Belagerung können Sie der angreifenden Armee Belagerungsausrüstung zur Verfügung stellen:



Klicken Sie auf die Pfeile neben den Ausrüstungsgegenständen, um sie der Armee zuzuteilen.



Beachten Sie, dass diese Gegenstände auch etwas kosten. Denken Sie bei der Budgetierung also auch daran, dass Sie Ausrüstung benötigen werden! Diese Optionen sind nur bei Belagerungen verfügbar; es sind auch nur die Belagerungsgeräte verfügbar, die in dieser Schlacht benötigt werden.



Klicken Sie hier, um die gewählten Einheiten aus der Armee zu entfernen und von vorn zu beginnen.



Klicken Sie hier, damit der Computer die Armee für Sie auswählt. Er wird sich bemühen, das Budget so sinnvoll wie möglich auszugeben und eine möglichst flexible Streitmacht zu bilden. Auf diese Weise können Sie sich einen guten Ausgangspunkt bei der Armeeerstellung verschaffen: Sie können die anfängliche Auswahl des Computers beliebig verändern.



Klicken Sie hier, um das Setup Ihrer eigenen Schlacht zu speichern oder eine eigene Schlacht zu laden, die Sie zuvor erstellt hatten.

Das Spiel speichert automatisch das letzte Setup einer eigenen Schlacht, aber diese Datei wird jedes Mal überschrieben, wenn Sie eine neue eigene Schlacht starten.

Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, klicken Sie zum Fortfahren auf den Pfeil. Sie können jederzeit zum Menü Schlacht anpassen zurückkehren, indem Sie den U-förmigen Pfeil anklicken.

## MEHRSPIELER-SPIELE

In Mehrspieler-Spielen können Sie Schlachten gegen andere Spieler austragen, entweder im Internet oder in einem lokalen Netzwerk (Local Area Network – LAN). Sie können eigene Schlachten für das Mehrspieler-Spiel erstellen oder an einer der historischen Mehrspieler-Schlachten teilnehmen, die in **Rome: Total War** enthalten sind. Für den Start klicken Sie im Hauptmenü auf **“Multiplayer”**.

Im Menü „Multiplayer“ gibt es zwei Optionen:

- **GameRanger Schlacht** – Klicken Sie hier, um als Host ein GameRanger-Spiel zu erstellen oder an einem Spiel teilzunehmen. Das Spiel wird beendet und das Programm GameRanger startet. Im Teil **“Play Online”** finden Sie auf den Seiten 104-105 genaue Instruktionen dazu, wie man Online-Spiele hostet und wie man bei solchen Spielen mitmacht.
- **LAN-Schlacht** – Klicken Sie hier, um als Host ein LAN-Spiel zu erstellen oder an einem Spiel teilzunehmen. Dieser Kampf findet auf lokalen Rechnern statt, eine Internetverbindung ist deshalb nicht erforderlich. Eine LAN-Schlacht wird aber genauso eingerichtet wie eine Online Schlacht.

### Setup einer Mehrspieler-Schlacht

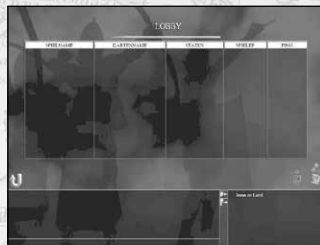
Wenn Sie Ihren Namen bestätigt haben, gelangen Sie sowohl beim Online- als auch beim LAN-Spiel in die Lobby.



Hier können Sie beschließen, ein Spiel zu hosten, indem Sie die Anfangsbedingungen für die Schlacht einstellen.



Sie können sich auch einer spielbereiten Session anschließen indem Sie einen Doppelklick auf den Namen des Spieles auf dem Lobby-Bildschirm machen und dann auf das linke Icon klicken.



### ■ Chat

In Mehrspieler-Bildschirmen finden Sie unten ein Chatfenster. Wenn Sie hier eine Nachricht eingeben, ist sie für alle anderen in der Lobby sichtbar. Zwischen dem Nachrichtenfenster links und der Spielerliste rechts befindet sich eine Reihe von Optionen, um Nachrichten bestimmter Spieler zu filtern oder zu ignorieren.

- Wählen Sie den Spieler, der ignoriert (oder gefiltert) werden soll, und klicken Sie auf die zutreffende Option. Sie können Ihre Meinung zu einem späteren Zeitpunkt wieder ändern.

## Als Host spielen

Ein Spiel zu hosten funktioniert ähnlich wie beim Einstellen einer eigenen Schlacht. Lesen Sie hierzu den Abschnitt **„Schlacht anpassen“** auf Seite 98 dieses Handbuchs.

- Der Host kann über die allgemeinen Bedingungen der Schlacht entscheiden, die Armeen werden aber von den Spielern selbst ausgewählt.

Anders als bei einer eigenen Schlacht verfügt der Host über eine besondere Funktion zum Rauswerfen. Hiermit kann er einen bestimmten Spieler aus dem Spiel werfen – nützlich, wenn man es mit aufdringlichen Personen zu tun bekommt!

### ■ Historische Schlachten im Mehrspieler-Spiel



Der Host kann nicht nur eigene Schlachten für den Mehrspieler-Modus erstellen, er kann auch eine der besonderen historischen Schlachten von **Rome: Total War** auswählen. Damit wird die Spielerzahl insgesamt auf eine der Schlacht entsprechenden Zahl begrenzt. Wählen Sie hierzu einfach eine Schlacht aus der Liste auf Ihrem Bildschirm aus.

## An ein Spiel anschließen

Falls Sie beschließen, bei einem bestehenden Spiel mitzumachen, müssen Sie das Setup des Host-Spielers akzeptieren. Sie werden aufgefordert, eine Gruppe auszuwählen, dann können Sie Ihre Armee nach eigenen Vorstellungen gestalten.

Nachdem Sie in jedem Bildschirm Ihre Auswahl getroffen haben, können Sie zum Fortfahren unten rechts auf die entsprechende Option klicken (goldener Pfeil). Bis alle Spieler ihre Entscheidungen getroffen haben, sehen Sie den Text **„Warten auf...“** auf Ihrem Bildschirm. Sobald alle Spieler bereit sind, schaltet das Spiel zu weiteren Einstellungen oder direkt zur Schlacht!

## Nach einer Schlacht

Nach Ende einer Schlacht erscheint eine Übersicht, die Ihnen zeigt, wie gut oder schlecht Sie sich geschlagen haben. Danach kehren Sie zur Lobby zurück.



## ONLINE SPIELEN

Bevor du Rome: Total War - Gold Edition als Online-Multiplayer-Spiel starten kannst, musst du GameRanger herunterladen und installieren. Das GameRanger Programm kann man hier herunterladen <http://www.gameranger.com/>.

Es muss sichergestellt sein, dass GameRanger das Programm Rome: Total War - Gold Edition findet. Informationen dazu gibt es in Wie stelle ich sicher, dass GameRanger Rome: Total War - Gold Edition finden kann? in der FAQs. Für ein Online-Multiplayer-Spiel empfehlen wir, dass der stärkste der beteiligten Computer für das Hosten des Spieles verwendet wird.

### Ein Spiel hosten:

1. Einen Doppelklick auf das GameRanger Programm-Icon machen.
2. Das GameRanger Programm öffnet sich.
3. Auf den Host-Button klicken.
4. Es erscheint das Fenster Host Game (Spiel hosten). Wenn du mit deinen Einstellungen zufrieden bist, klicke auf den OK Button.
5. Warte, bis sich der andere Spieler angemeldet hat. Wenn du spielbereit bist, klicke auf den Start-Button.
6. Das Programm GameRanger startet automatisch das Rome: Total War - Gold Edition Programm.
7. Es erscheint das Optionenfenster für die Einstellungen vor Spielbeginn von Rome: Total War - Gold Edition. Wähle aus dem Auswahlménü Spiel auswählen entweder Rome: Total War oder Rome: Total War - Barbarian Invasion.
8. Klicke auf den Button Spielen. Das Spiel startet jetzt.
9. Der Bildschirm Spiel erstellen erscheint. Wähle Eigene Schlacht erstellen. Wenn du in Schritt 7 Rome: Total War gewählt hast, kannst du auch Historischen Schlacht erstellen wählen.
10. Auf den nächsten Bildschirmen kannst du dein Gefecht einrichten, z.B. kannst du hier deine Armee wählen. Wenn du mit deinen Einstellungen auf allen Bildschirmen zufrieden bist, klicke auf Button Fortsetzen (goldener Pfeil), um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.
11. Klicke im Bildschirm Armee anpassen (in einem individuellen Gefecht) oder im Bildschirm Armee auswählen (in einem historischen Gefecht) auf den Button Fortsetzen (goldener Pfeil), um dich bereit zu melden.
12. Das Spiel beginnt, sobald sich alle Spieler bereit gemeldet haben.

### An einem Spiel teilnehmen:

1. Einen Doppelklick auf das GameRanger Programm-Icon machen.
2. Das GameRanger Programm öffnet sich.
3. Mach einen Doppelklick auf eines der angezeigten verfügbaren Rome Total War Spiele.
4. Wenn der Host das Spiel startet, startet Rome: Total War - Gold Edition.
5. Es erscheint das Optionenfenster für die Einstellungen vor Spielbeginn von Rome: Total War - Gold Edition. Wähle aus dem Auswahlménü Spiel auswählen entweder Rome: Total War oder Rome: Total War - Barbarian Invasion. Du musst die gleiche Option wählen, die der Gastgeber gewählt hat.
6. Klicke auf den Button Spielen. Das Spiel startet jetzt.
7. Auf den nächsten Bildschirmen kannst deine Partei und deine Armee wählen. Wenn du mit deinen Einstellungen auf allen Bildschirmen zufrieden bist, klicke auf Button Fortsetzen (goldener Pfeil), um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.
8. Klicke im Bildschirm Armee anpassen (in einem individuellen Gefecht) oder im Bildschirm Armee auswählen (in einem historischen Gefecht) auf den Button Fortsetzen (goldener Pfeil), um dich bereit zu melden.
9. Das Spiel beginnt, sobald sich alle Spieler bereit gemeldet haben.



# ROME™

— TOTAL WAR —

## BARBARIAN INVASION



**ANLEITUNG**

## WILLKOMMEN BEI ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

Willkommen bei **Barbarian Invasion**, der Erweiterung für **Rome: Total War** (andererseits, wenn Sie schon soweit sind, das hier zu lesen, wissen Sie wahrscheinlich auch ziemlich genau, was Sie gekauft haben). Was Sie in diesem Handbuch auf jeden Fall lesen sollten, ist der Abschnitt „Zusätzliche Features“, da Sie dort erfahren, welche Neuerungen es beim Spielen der Erweiterung gibt.

Das Hauptspiel handelte von der Eroberung der bekannten Welt durch die römischen Legionen und von der Entwicklung der Römischen Republik zum Römischen Reich. Die Erweiterung springt 350 Jahre weiter zu einem Zeitpunkt, an dem das Römische Reich kurz vor dem Zusammenbruch steht. Ob dieser Zusammenbruch unumgänglich ist, liegt in Ihrer Hand. Können Sie eine Horde barbarischer Krieger über die Mauern Roms führen und die Zivilisation zermalmen? Oder führen Sie die römischen Legionen in den Kampf, um den Pax Romana, den römischen Frieden, zu sichern?

Die Welt in **Barbarian Invasion** hat sich im Vergleich zum Hauptspiel geändert. Das Römische Reich ist entzweit und alte Feinde wurden von neuen verdrängt. Historiker diskutieren seit Generationen, wann genau Rom „gefallen“ ist – das Reich durchlebte einige stürmische Zeiten während seiner Geschichte. Wir glauben, dass der Tod des Kaisers Julian Apostata (der „Abtrünnige“ genannt, weil er sich wieder den heidnischen Göttern zuwandte und die Christen verfolgte) im Jahre 363 n. Chr. und die dauerhafte Unterteilung des Reiches in Ostrom und Westrom den Anfang des Endes kennzeichnen. Nach Julian war kein Mann der Aufgabe gewachsen, die römische Welt in Form eines einzelnen Staates zusammenzuhalten. Die Aufgabe wäre vielleicht jedem zu schwierig gewesen, aber die letzten Kaiser waren nicht gerade die beste Wahl. Im Jahre 476 n. Chr. wurde der letzte Kaiser des Westens abgesetzt. Er wurde nicht getötet, da sein Rücktritt nur die Tatsache anerkannte, dass das Römische Reich sich nun in ein paar germanische Königreiche aufteilte.

Im Osten überlebte „Rom“ – in gewisser Weise – als griechischsprachiges byzantinisches Reich, bis auch jenes im Jahre 1453 Eroberern zum Opfer fiel.

Aber so muss es nicht sein... Ergreifen Sie das Schwert und schlagen Sie einen neuen Weg zum Ruhm!

## ZUSÄTZLICHE FEATURES

Was hat sich seit **Rome: Total War** geändert?

Lesen Sie bitte diesen Abschnitt, wenn Sie ein erfahrener **Rome: Total War**-Spieler sind. Er wird Ihnen dabei helfen, die Unterschiede der **Barbarian Invasion**-Erweiterung zu verstehen:

- **Die Seiten der römischen Familien und der römische Senat wurden komplett durch neue römische Seiten ersetzt.** An ihrer Stelle finden Sie weströmische und oströmische Seiten. Beide sind römisch, aber sie können gegeneinander in den Krieg ziehen. In der Zeit von **Barbarian Invasion** war der römische Senat weitestgehend unwichtig für die Leitung des Reiches. Er existierte noch, aber die Kaiser kümmerten sich nur wenig um die Wünsche des Senats.
- **Die römischen Legionen haben sich in Organisation und Stil gewandelt,** was die 350 Jahre der taktischen und strategischen Änderungen widerspiegelt, die es im Reich gab. Es gibt zwei grundlegende Arten von Legionären (auch wenn sie recht ähnlich ausgestattet sind): die Limitanei sind Grenz- und Garnisonstruppen; die Comitatenses sind für die harten Märsche und die noch härteren Kämpfe zuständig.
- **Religion ist nun ein wichtiger Teil des Spiels.** 363 n. Chr. ist das Christentum zu einem wichtigen Glauben innerhalb des römischen Reiches geworden und Spannungen zwischen Christen und Heiden traten häufig auf. Im Osten hat das sassanidische Reich den Zoroastrismus als Staatsreligion eingesetzt und begonnen, die Christen innerhalb der Reichsgrenzen zu verfolgen.
- **Es gibt komplett neue Seiten und neue Einheiten.** In der Zeit seit dem Hauptspiel bis zu **Barbarian Invasion** hat die Welt Fortschritte gemacht. Alte Widersacher sind verschwunden und neue sind aufgetaucht. Jede Seite hat immer noch eine unverwechselbare Kombination von Einheiten, die fast alle neu in **Barbarian Invasion** auftauchen. Es lohnt sich, ein paar Minuten darauf zu verwenden, sich die neuen Seiten und ihre Siegbedingungen anzusehen und ein Gefühl für das Spiel zu bekommen.
- **Es ist nun möglich, Generäle zusammen mit einer Kavallerieeinheit als Leibwache zu rekrutieren.** Das kann recht teuer sein, ist aber eine Art, neue Anführer zu erhalten, wenn Sie sie benötigen. Wenn Sie zu viele Anführer auf Ihrer Seite haben, erhalten Sie stattdessen nur einen Hauptmann als Anführer (der aber immer noch durch Adoption oder Heirat in Ihre Familie eingebunden werden kann) zusammen mit einer guten Kavallerieeinheit.

- **Einige Seiten sterben nicht aus, wenn sie ihre letzte Siedlung verlieren.** Stattdessen wird eine Horde gebildet. Hat eine Seite eine Horde gebildet, besitzt sie kein eigenes Gebiet mehr und besteht nur aus Armeen. Die Seite kann keine neuen Einheiten mehr rekrutieren – sie besitzt ja keinerlei Ausbildungsgebäude mehr – es können aber Söldner angeheuert werden. Bis eine neue Heimatsiedlung erobert wurde, lebt die Seite nur durch ihre Soldaten. Wenn die Horde sich niederlässt, werden einige militärische Einheiten automatisch der regulären Bevölkerung zugeteilt. Dies ist ein wichtiger Aspekt von **Barbarian Invasion** und auch, wenn Sie üblicherweise keine Handbücher lesen, sollten Sie weiter unten den ausführlicheren Abschnitt „Horden“ lesen. Es ist wirklich eine Schande, wenn Sie keine Handbücher lesen, da die Autoren dafür kämpfen und sterben, diese Wörter aufs Papier zu bringen. Ehrlich.
- **Das Ausrauben von Siedlungen ist nun für Horden-Armeen möglich.** Dies ist ein Grad der Verwüstung, der über die reine Auslöschung der Siedlung hinausgeht: die gesamte Bevölkerung wird dem Schwert übergeben und alles, was irgendeinen Wert hat, wird geplündert. Es kann sich als unglaublich profitabel erweisen, aber die ausgeraubte Siedlung ist danach zu nichts mehr zu gebrauchen!
- **Manche Generäle können Nachtschlachten austragen.** Generell bekommen nur die fähigeren Kommandanten und solche, die schon nachts angegriffen wurden, die Möglichkeit, ihre Truppen während der dunklen Stunden in die Schlacht zu führen.
- **Rebellionen und Revolten können sich nun bei den römischen Seiten und den Goten zu wirklichen Bürgerkriegen ausweiten.** Generäle haben nun das Attribut Loyalität und wenn es zu einer Revolte kommt, kann es passieren, dass sich Generäle mit niedrigen Loyalitäts-Werten den Rebellen anschließen!
- **Es gibt neue Schlachtfeld-Fähigkeiten für Einheiten: Schwimmen und die Formationen Schiltron und Schildmauer.** Schwimmen ist etwas, dass die entsprechenden Einheiten von sich aus tun: Sie können ihnen befehlen, durch einen Fluss zu schwimmen (Bewegen). Schiltron und Schildmauer sind neue Verteidigungsformationen: Sie können entsprechenden Einheiten den Befehl geben, sich in der jeweiligen Formation aufzustellen.
- **Die überlebenden Weltwunder haben nicht länger Einfluss auf das Spiel.** Es gibt sie noch – und sie sehen immer noch wundervoll aus – aber sie geben keinerlei zusätzliche Vorteile für die Seite, die sie besitzt.
- **Bei den Regionen und Siedlungen auf der Kampagnenkarte gibt es Änderungen.** Die Veränderungen in der römischen Verwaltung im Laufe von 350 Jahren musste durch neue Grenzen widerspiegelt werden und die Verteilung der Stammesgebiete im Barbaricum (dem Land jenseits der römischen Grenzen) hat sich ebenfalls geändert.

- Sowohl für eigene Schlachten, als auch für Mehrspieler-Spiele können nun vordefinierte Armeen für Ihre Seite erstellt, gespeichert und geladen werden. So können Sie Ihre bevorzugte Auswahl an Einheiten aufstellen und für wiederholten Gebrauch abspeichern.

## Gewinnen

Jede Seite in **Barbarian Invasion** hat ihre eigenen Siegbedingungen. Es gibt keine Seite, die dasselbe tun soll, wie eine andere Seite, um das Spiel zu gewinnen. Die Siegbedingungen teilen sich in zwei Bereiche auf: eine bestimmte Anzahl von Provinzen zu erobern und zu halten und – noch wichtiger – dazu müssen bestimmte namentlich aufgeführte Provinzen gehören. Riesige Gebiete zu erobern ist ja schön und gut, aber es müssen auch die richtigen Gebiete sein!

Eine vollständige Liste der Siegbedingungen der Seiten (einschließlich der nicht-spielbaren Seiten) finden Sie im Anhang, am Ende des Handbuchs. Das gibt Ihnen einen Hinweis auf die strategischen Ziele der jeweiligen Seite.

## SPIELFUNKTIONEN

**Barbarian Invasion** baut auf die Funktionen von **Rome: Total War** auf. Wenn Sie das Hauptspiel beherrschen, verstehen Sie auch schon die Grundlagen der Erweiterung! Dieser Abschnitt des Handbuchs behandelt die neuen Funktionen im Einzelnen.

### Römer und der Senat

Dies ist weniger eine neue Funktion als vielmehr das Fehlen eines alten Freundes. Der Senat als solches existiert nicht mehr und wenn Sie als eine der römischen Seiten in **Barbarian Invasion** spielen, bekommen Sie keinerlei Missionen vom Senat.

Es gibt nichts Vergleichbares zu den Reformen des Marius in **Barbarian Invasion**. Die römischen Legionen haben sich bereits vor Beginn des Spiels weiterentwickelt und verändern sich während des Zeitabschnitts im Spiel nicht.

### Horden

Selbst wenn Sie sich Ihrer Fähigkeit, **Rome: Total War** zu spielen, absolut sicher sind, sollten Sie diesen Abschnitt des Handbuchs lesen. Horden sind eine wichtige neue Funktion der Erweiterung.

Üblicherweise ist eine Seite zerstört und wird aus dem Spiel entfernt, wenn sie alle Städte und Siedlungen verloren hat. So war es in **Rome: Total War**, aber in **Barbarian Invasion** läuft es etwas anders.



Einige Seiten werden nicht zerstört, wenn ihre letzte Siedlung einem Eroberer zum Opfer fällt. Stattdessen bildet die Seite eine Horde und flieht mit der gesamten Bevölkerung und soviel Wertsachen, wie sie tragen können, aus ihrer Heimat.

Dies wird auf der Kampagnenkarte in Form einiger neuer Armeen angezeigt, die zusätzliche freie Bewegungspunkte für den Weg von ihrer eroberten Siedlung weg erhalten. Diese Armeen werden als Horden bezeichnet und haben eine Rad-Markierung an jedem Banner, die anzeigt, dass sie herumziehen und nicht nur militärische Truppen sind.

Nicht alle Seiten verfügen über die Fähigkeit, eine Horde zu bilden, wenn sie ihre letzte Siedlung verloren haben. Nur die spielbaren Franken, Goten, Hunnen, Sarmaten und Vandalen, sowie die nicht-spielbaren Burgunder, Lombarden, Ostgoten, Roxolanen und Slawen, können Horden bilden. Diese Völker haben die kulturelle Stammesfähigkeit, ihre gesamten Habseligkeiten zu packen und als zusammenhängende Gruppe herumzuziehen. Alle anderen Seiten sind zerstört, wenn ihre letzte Siedlung erobert wird, genau wie im Hauptspiel **Rome: Total War**.

Horden verhalten sich etwas anders als übliche, sesshafte Seiten. Die Einzelheiten werden weiter unten beschrieben.

#### ■ Horden-Armeen und Einheiten



Seiten, die eine Horde bilden, haben ein Rad-Symbol auf ihren Armee-Bannern, das ihren Status anzeigt.

Wenn eine Seite eine Horde bildet, erscheinen neue Armeen. Auf der Kampagnenkarte erhalten diese Armeen zusätzliche Bewegungspunkte für den Weg von ihrer eroberten Siedlung und den Angreifern weg.

Diese Horden-Armeen werden automatisch erstellt und den bereits bestehenden Armeen

Ihrer Seite hinzugefügt. Sie beinhalten einige militärische Einheiten (üblicherweise einige der besten Truppen, die in der letzten Siedlung ausgebildet werden konnten) und eine große Anzahl besonderer Horden-Einheiten.

Einige Einheiten tragen das Wort „Horde“ in ihrer Einheitenbezeichnung. Dadurch wird klar, welche Einheiten erstellt wurden, weil die Seite eine Horde gebildet hat. Horden-Einheiten entsprechen oft den regulären Einheiten, erscheinen aber nur, wenn eine Horde gebildet wird – sie können nicht in der Siedlung ausgebildet werden, ehe der Zeitpunkt zur Flucht gekommen ist.

- Die Anzahl der Horden-Einheiten, die erstellt werden, hängt von der Bevölkerung der letzten Siedlung der Seite ab. Horden-Einheiten werden aus dem gewöhnlichen Volk der Seite erstellt, nicht aus ausgebildeten Kriegeren.
- Horden-Einheiten verlassen die Armee automatisch, wenn die Horde sich in einer neuen Heimat ansiedelt (siehe unten). Wenn eine Horde Männer in der Schlacht verliert, sind weniger für die Neuansiedlung verfügbar.
- Es ist durchaus möglich, alle Horden-Einheiten zu verlieren. In diesem Fall verfügen Sie nur über militärische Einheiten, wenn sich Ihre Horde niederlässt, und Sie haben keinerlei zusätzliche Bevölkerung, um Ihr Heimatland urbar zu machen. Horden-Einheiten mögen wie billiges – sogar kostenloses – Schwertfutter wirken, aber dabei unterschätzen Sie die Wichtigkeit dieser Einheiten. Ihre Seite wird diese Truppen benötigen, um ein überlebensfähiges Heimatland zu schaffen. Die Horden-Einheiten einer konkurrierenden Seite zu töten, ist ein guter Weg, sie auf lange Sicht zu behindern. Wenn ihr Konkurrent sich dann neu ansiedelt, wird seine Wirtschaft durch die Verluste geschwächt sein.
- Während eine Seite aus Horden-Armeen besteht, müssen keine Unterhaltskosten gezahlt werden. Reguläre Militäreinheiten arbeiten umsonst, während die Seite als Horde unterwegs ist. Jegliche Söldner werden allerdings nicht so wohlütig sein und werden ganz normal aus der Staatskasse bezahlt.
- Charaktere werden weiterhin volljährig, heiraten und bekommen Kinder, auch wenn die Seite gegenwärtig eine Horde bildet. Die Leibwachen-Einheit eines Familienmitglieds ist die einzige Möglichkeit, „einheimische“ Krieger (d.h. Seiten-Einheiten, keine Söldner) in einer Horde zu rekrutieren.

Als Horde gibt es, im Gegensatz zu einer sesshaften Seite, einige wichtige militärische und wirtschaftliche Nachteile. Ihre Armeen werden im Laufe der Zeit nur schwächer, während Sie kämpfen und Verluste hinnehmen; Ihr Staatsschatz wird durch die Bezahlung der Söldner dahinschmelzen:

- Es können keine neuen regulären Militäreinheiten und Agenten (Spione, Diplomaten und Attentäter) ausgebildet werden, wenn eine Seite eine Horde gebildet hat – da die Seite keine Siedlung mehr hat und somit auch über keinerlei Ausbildungsgebäude verfügt.
- Militärische Einheiten können in keiner Weise fortgebildet werden, solange die Seite eine Horde bildet. Eine Horde hat definitionsgemäß keine Siedlung und daher auch keine Gebäude, in denen neue Männer ausgebildet oder Erfahrung, Waffen und/oder Rüstungen verbessert werden können. Wenn Sie es wünschen, können Einheiten zusammengeschlossen werden, um numerische Verluste auszugleichen.
- Es wird keinerlei Einkommen – von der Ausplünderung von Siedlungen abgesehen – Ihrem Staatsschatz hinzugefügt. Söldner müssen weiterhin bezahlt oder entlassen werden.

## ▪ Horden & Söldner

Während eine Seite aus Horden-Armeen besteht, können ihre Anführer weiterhin Söldner anwerben, wenn sie in dem Gebiet, das sie durchziehen, verfügbar sind. Söldner erwarten den vollen Sold und die Kosten für das Anwerben und die Unterhaltskosten müssen aus dem Staatsschatz der Seite bezahlt werden. Auch wenn die anderen Einheiten nicht bezahlt werden müssen, während eine Seite als Horde herumzieht, können die Kosten für die Söldner einen Staatsschatz trotzdem schnell leeren. Es könnte ein guter Gedanke sein, etwas Geld zurückzulegen, da unerwartete Ausgaben nötig werden können, wenn eine Horde in ihrem neuen Heimatland sesshaft wird.

- Söldner, die zu einer Armee gehören, die eine Siedlung ausraubt, erwarten – und nehmen sich – einen unverhältnismäßigen Anteil der Beute. In Ihren Staatsschatz wandern nur die Reste, die die Söldner nicht mehr wegschleppen konnten!

## ▪ Siedlungen angreifen: Ausrauben und Ansiedeln

Wenn eine Horden-Armee eine Siedlung erfolgreich angegriffen hat, haben Sie zwei Möglichkeiten: den Ort ausrauben oder sich dort ansiedeln.

- Ausrauben bedeutet die vollständige Auslöschung einer Siedlung und eine hervorragende Möglichkeit, sich finanzielle Mittel zu verschaffen. Fast die gesamte Bevölkerung wird getötet; die meisten Gebäude werden zerstört und die wertvollen Dinge der Stadt werden gestohlen. Wenn zu der Armee, die die Siedlung ausraubt, Söldner gehören, bedienen diese sich großzügig am geraubten Geld und stecken sich viel (oder das meiste) ein, bevor es in Ihren Staatsschatz wandern kann.
- Wurde eine Siedlung ausgeraubt, dauert es viele Runden, bis sie sich wieder davon erholt hat. Sie während dieser Zeit auszurauben, kann sich nicht lohnen. Es gibt einfach nichts, was sich zu stehlen lohnt, und niemanden, der es wert wäre, getötet zu werden! Eine ausgeraubte Siedlung kann während eines späteren Spielzuges, entweder von der raubenden Horde oder von jemand anderem erobert werden. Sie wird nicht viel Widerstand leisten.
- Ansiedeln ist etwas komplizierter und eine Horde kann sich in bis zu drei Siedlungen (Regionen) ansiedeln, wenn sie eine neue Heimat findet. Das Ansiedeln schließt die Eroberung von bis zu drei Regionen und ihrer Siedlungen ein. Die Grenzen dieser Regionen müssen keine benachbarten Grenzen haben.
- Wenn Sie sich in der ersten eroberten Siedlung dazu entscheiden, sie nicht auszurauben, sondern sich anzusiedeln, wird die Hälfte Ihrer überlebenden Horden-Einheiten aus der Armee entlassen. Die Menschen werden wieder zur nicht kriegesischen Bevölkerung und schließen sich der Bevölkerung der Siedlung an.

- Wenn Sie sich dazu entschließen, eine zweite Siedlung zu erobern, wird die Hälfte Ihrer übrigen Horden-Einheiten (d.h. ein Viertel Ihrer ursprünglichen Horde) aus der Armee entlassen und der Bevölkerung der Siedlung hinzugefügt.
- Wenn Sie sich dazu entschließen, eine dritte Siedlung zu erobern, werden die gesamten übrigen Horden-Einheiten (d.h. wahrscheinlich ungefähr ein Viertel Ihrer ursprünglichen Horde, je nach Ihren Verlusten) aus der Armee entlassen und der Bevölkerung der Siedlung hinzugefügt.
- Ihre rein militärischen Truppen werden nicht aus der Armee entlassen, doch nun, da Sie wieder Siedlungen besitzen, müssen Sie auch wieder Unterhaltskosten für diese Einheiten bezahlen, zusätzlich zu jeglichem Sold, den Sie bereits in jeder Runde an irgendwelche Söldner zahlen.

Die Auswahl des Ortes, an dem sich Ihre Horde ansiedeln soll, ist eine wichtige Entscheidung und kann über Ihre zukünftigen Aussichten auf Sieg und Reichtum entscheiden.

## ▪ Horden und Diplomatie

Diplomatie ist auch für eine Horden-Seite noch möglich. Wenn eine Seite zu einer Horde geworden ist, kann sie nur dann diplomatische Beziehungen aufnehmen, wenn ein Diplomat verfügbar ist (wie immer), aber sobald eine Seite eine Horde gebildet hat, können keine neuen Diplomaten ausgebildet werden.

Einige diplomatische Optionen mögen deaktiviert sein (wie zum Beispiel rivalisierenden Seiten eine Siedlung anzubieten), aber es ist möglich, eine friedliche Durchquerung des Gebietes einer anderen Seite auszuhandeln. Ebenso können Sie einer eindringenden Horde sicheren Durchgang anbieten und hoffen, dass sie nicht angreift.

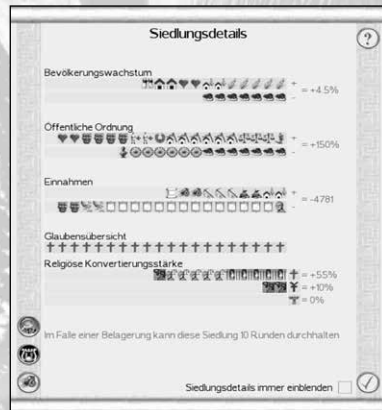
## Religion

In **Rome: Total War** war die Rolle der Religion in Ihren Siedlungen im Großen und Ganzen darauf beschränkt sicherzustellen, dass Ihr Volk zufrieden war und sorgte, je nach dem, welcher Schrein gebaut wurde, für einige zusätzliche Vorteile. Alles in allem war die Religion aber keine treibende Kraft im Leben der Menschen. In der Zeitspanne von **Barbarian Invasion** hat sich dies geändert und Religion ist den meisten Leuten enorm wichtig.

Es gibt drei Haupt-Glaubensrichtungen in **Barbarian Invasion**: Christentum (einschließlich verschiedener Formen wie der Arianismus), Zoroastrismus (der vorherrschende Glaube im sassanidischen Perserreich) und Heidentum (eine Zusammenfassung aller anderen Glaubensrichtungen). Das ist eine bewusst vereinfachende Darstellung der wohl sehr komplexen Realität, aber diese Einteilung stellt die breiten „Bruchkanten“ des Glaubens zu dieser Zeit dar. Christen befürworten zum Beispiel keinerlei heidnische Praktiken und wurden selbst durch Anhänger des Zoroastrismus verfolgt. Das christlich Römische Reich nutzte diese Verfolgungen als Entschuldigung für Kriege gegen die Sassaniden. Heiden schienen anderen Heiden gegenüber recht tolerant, behandelten aber ihre christlichen Gefangenen mit äußerster Brutalität.

Das Fazit ist, dass Religion einen Einfluss auf die Verwaltung der Siedlungen in **Barbarian Invasion** hat.

### ▪ Religion und Siedlungen



- Wenn es keinen Schrein oder Tempel gibt, wird die Religion des Statthalters als offizielle Religion angesehen.

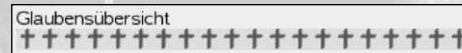
- Wenn es weder einen Schrein noch einen Statthalter gibt, wird die Religion des Anführers als offizielle Religion angesehen.

Solange diese Religion mit der Religion der Mehrheit der Bevölkerung in der Siedlung übereinstimmt, gibt es keinen Grund zur Beunruhigung und dieser Umstand kann sogar zur Zufriedenheit des Volkes beitragen. Wenn allerdings die offizielle Religion und der tatsächliche Glaube der Bevölkerung unterschiedlich sind, hat das negative Auswirkungen auf die öffentliche Ordnung. Dies zeigt sich in der Anzeige für öffentliche Ordnung der Siedlung. Religiöse Differenzen können Unruhe, Aufstände und sogar ganze Rebellionen auslösen.

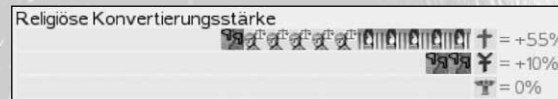
Es gibt zwei Wege, mit religiösen Unruhen umzugehen:

- Bauen Sie die Tempel, nach denen die Menschen verlangen, was sie in ihrem Glauben stärken wird und möglicherweise nicht zur Religion Ihres übrigen Reiches passt.
- Bekehren Sie sie zu einem neuen Glauben, entweder durch den Bau von religiösen Gebäuden eines anderen Glaubens oder durch den Einfluss, den Charaktere auf Ihre Bevölkerung ausüben können, in dem sie sie bekehren.

Der untere Teil der Siedlungs-Schriftrolle zeigt den Status der gegenwärtigen Glaubensbekenntnisse in einer Siedlung an. Er ist in zwei Bereiche eingeteilt:



Hier wird angezeigt, in welchem Verhältnis die Glaubensrichtungen innerhalb der Siedlung stehen, wobei jedes Symbol für 5% der Bevölkerung steht, die den jeweiligen Glauben (Christentum, Heidentum oder Zoroastrismus) hat. Diese Angaben werden auf die nächsten 5% gerundet. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Symbole, um einen erklärenden Hinweis zu erhalten.



Der zweite Aspekt der Religion ist die Bekehrung zu einem Glauben. Dies wird im unteren Teil der Siedlungs-Schriftrolle angezeigt.

- Es gibt zwei örtliche Einflüsse auf die Bekehrung: Gebäude und Charaktere.

- Der Haupttempel, -schrein oder die Hauptkirche einer Siedlung bekehrt in jeder Runde einige der Einheimischen. Andere religiöse Gebäude wie eine Einsiedelei oder ein Kloster sorgen dafür, dass die Christen mit ihrem Platz im Leben zufriedener sind.
- Einzelne Charaktere (und ihre Gefolgsleute) in der Siedlung und der Region können einige in der Bevölkerung zu ihrem Glauben bekehren. Feindliche Agenten und Generäle können durchaus Einfluss auf Ihre Bekehrungserfolge haben; ein Spion oder Diplomat kann ebenso, zusätzlich zu seinen übrigen Aufgaben, Personen zu seiner Religion bekehren. Diese Taktik können Sie natürlich auch gegen Ihre Konkurrenten einsetzen.
- Religiöse Bekehrung kann auch durch benachbarte Regionen und Siedlungen beeinflusst werden, wenn der entsprechende Glaube in einer Region stark genug ist. Diese Beeinflussung kann nützlich sein, wenn eine Region von anderen Gebieten umgeben ist, die der Glaubensrichtung angehören, die Sie fördern möchten.
- Das Ausrichten von Spielen (im alten Gladiatoren-Stil) kann auch einen guten Einfluss auf den Glauben haben.

Je stärker der Bekehrungswert eines Glaubens ist, desto größer ist der Anteil der Bevölkerung, der bekehrt wird. Die Bekehrungs- bzw. Konvertierungsstärke und allgemeinen Werte eines Glaubens innerhalb einer Siedlung können schwanken.

### ▪ Religion und Charaktere

Fast alle Charaktere haben irgendeine Art von religiöser Überzeugung (einige wenige sind Ungläubige oder einfach neutral). Attentäter haben übrigens niemals einen besonders starken Glauben.

Wenn ein Charakter mit einer starken religiösen Überzeugung heidnischen oder fremden Praktiken ausgesetzt ist, ist es sehr wahrscheinlich, dass sein Glaube extremer wird. Einen General oder einen Agenten in einer Stadt zurückzulassen, in der der „falsche“ Tempel für seinen persönlichen Glauben steht, wird seine Persönlichkeit auf lange Sicht verändern.

Die religiöse Überzeugung eines Charakters, der sich in einer Stadt befindet, in der es einen Tempel gibt, der zu seinem Glauben passt, wird durch die Erfahrung gestärkt.

Mit der Zeit werden die Charaktere Wesenszüge entwickeln, die ihre religiösen Tendenzen widerspiegeln. Sie können auch religiöse Gefolgsleute um sich sammeln, die sie bei ihren Bemühungen unterstützen. Einige Charaktere können sehr gut in der Bekehrung anderer Menschen werden.

## Schlachtfeld-Fähigkeiten

Es gibt drei neue Schlachtfeld-Fähigkeiten für Einheiten in **Barbarian Invasion**:

- Schwimmen ist eine angeborene Fähigkeit einiger leichter Truppen, einschließlich einiger leichter Kavallerieeinheiten. Schwimmende Einheiten können Flüsse überqueren, ohne auf Furten oder Brücken angewiesen zu sein (sie können nicht im Meer schwimmen). Wählen Sie einfach eine Einheit in der Nähe eines Flusses aus, die schwimmen kann, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das gegenüberliegende Ufer. Die Einheit schwimmt dann durch den Fluss. Ganz einfach! Bereits erschöpfte Einheiten können ertrinken, wenn sie schwimmen müssen.



- Die Schiltron- oder die „Igel“-Formation ist eine rein defensive Formation (speziell gegen Kavallerie), die einige barbarische Truppen nutzen, die mit Speeren bewaffnet sind. Der Schiltron muss explizit angeordnet werden, indem Sie (wie für alle anderen Spezialfähigkeiten auf dem Schlachtfeld) den „Spezialfähigkeit“-Button der Einheit benutzen oder die F-Taste drücken.

Die Einheit sammelt sich in einem Kreis, in dem jeder Krieger nach außen blickt und seinen Speer auf die abzuwehrenden Angreifer richtet. Die Einheit hat daher keine angreifbaren Flanken, was ein eindeutiger Vorteil dieser Formation ist. Andererseits kann sich eine Einheit nicht bewegen, während sie als Schiltron formiert ist, was bedeuten kann, dass sie von Angreifern umgangen oder unter Beschuss genommen werden kann. Gotische Speerträger sind eine typische Einheit mit der Schiltron-Fähigkeit.



- Der Schildwall ist eine weitere defensive Formation, die einige (vornehmlich barbarische) Einheiten beherrschen. Auch diese wird durch Klicken auf den „Spezialfähigkeit“-Button oder durch die F-Taste aktiviert. Die Einheit stellt sich in Position und bietet dem Feind eine fast undurchdringliche Front aus überlappenden Schilden. Dies bietet einen enormen defensiven Vorteil, doch ist die Einheit an den Flanken und von hinten sehr angreifbar. Einheiten, die in der Schildwall-Formation sind, können sich noch bewegen, sind aber langsam und nicht so effektiv in der Verteidigung. Sächsische Burgtruppen sind eine typische Einheit, die über die Schildwall-Fähigkeit verfügt.



## Generäle

Generäle und Statthalter werden praktisch genauso eingesetzt wie im Originalspiel **Rome: Total War**, mit einer bedeutenden Ausnahme: in **Barbarian Invasion** ist es möglich, Generäle Ihrer Seite wie jede andere Art von Truppen auszubilden.

### ▪ Rekrutierung



Generäle und ihre Leibwachen können rekrutiert werden, wenn eine Siedlung die bestmögliche Ausbildungseinrichtung für Kavallerie, die Großen Königlichen Ställe oder einen Circus Maximus besitzt. Sie können wie jede andere Einheit auch zur Ausbildungsliste hinzugefügt werden. Dies kann eine ausgezeichnete Möglichkeit sein, wie Sie Ihre Herrscherfamilie in Krisenzeiten verstärken können! Die Maßnahme ist jedoch nur vorübergehend wirksam, sie kann den Mangel an Einheiten nicht dauerhaft aus der Welt schaffen.

Ein General kann, wenn er einmal rekrutiert wurde, in Schlachten Charaktermerkmale erlangen und wie jeder andere Charakter, der einen Namen besitzt, als Statthalter eingesetzt werden. Er unterscheidet sich jedoch in mehreren wichtigen Punkten von einem Familienmitglied:

- Der wichtigste: er kann nicht als Erbe der Seite eingesetzt werden und somit auch nicht zu ihrem Anführer werden.
- Sollten Ihre Familienmitglieder aussterben, so werden Ihre rekrutierten Generäle Ihre Seite nicht weiter vertreten. Sie werden in diesem Fall nicht siegen können.
- Wenn ein rekrutierter General stirbt, wird die Kavallerie-Einheit, die seine Leibwache bildet, aufgelöst und verschwindet aus dem Spiel, wie bei jedem anderen General. Sie erhalten also keine Kavallerie-Einheit 'umsonst', die in Ihrer Armee bleibt!

### ▪ Neue Merkmale und Gefolgsleute

Es gibt eine Reihe neuer Charaktermerkmale, die nur ein General in der Zeit von **Barbarian Invasion** erlangen kann. Viele davon beziehen sich auf die Religion, aber eines ist für einen Kommandanten besonders wichtig, nämlich das Merkmal **Nächtlicher Kämpfer**. Mit diesem Merkmal kann der General auch bei Nacht Schlachten beginnen.

In **Barbarian Invasion** sind viele neue Gefolgsleute und Hilfseinheiten verfügbar. Wie im Originalspiel sind einige Typen von Hilfseinheiten nicht als Teil des Gefolges desselben Charakters miteinander kombinierbar. Das trifft zum Teil auf Gefolgsleute zu, die mit Religionen zu tun haben, also zum Beispiel auf christliche Anachoreten und Zoroastrische Lehrer.

### ▪ Positionen, Titel, Reliquien und Waffen

Sie werden bemerken, dass sich unter dem Gefolge einiger Generäle auch andere Objekte befinden. Dazu gehören Positionen, Titel, religiöse Reliquien und – in einigen seltenen Fällen – berühmte Waffen. Sie bringen alle Vorteile für den General, der sie hat. Diese Objekte können wie Gefolgsleute von einem General an einen anderen übergeben werden.

### ▪ Loyalität

	Statthalter Libius Trebonianus Kommando Verwaltung Loyalität Einfluss	Alter: 42    ★★★★★
--	--	--------------------------------

Alle römischen Generäle verfügen über ein neues Attribut: Loyalität. Es repräsentiert ihre Treue – wie der Name immerhin ziemlich offensichtlich andeutet – gegenüber dem Anführer der Seite und der Seite insgesamt. Je höher die Loyalität eines Generals ist, desto unwahrscheinlicher ist es, dass er rebellieren oder sich einer Rebellion anschließen wird; das Gegenteil trifft ebenfalls zu. Dieses Attribut wirkt sich auch darauf aus, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein General eine Bestechung annehmen wird (obwohl hierauf andere Merkmale einen größeren Einfluss haben).

Am meisten Sorgen sollte sich eine Seite machen, wenn ein General einen hohen Kommando-, Verwaltungs- und/oder Einflusswert, aber eine niedrige Loyalität besitzt. Wenn ein solcher Mann eine mächtige Armee unter sich hat, könnte ihm der Gedanke kommen, er habe ebenso ein Anrecht, diese Seite anzuführen wie der derzeitige Anführer. An diesem Punkt könnte der General sich gegen den Herrscher erheben und seine Truppen könnten ihn bei der Rebellion unterstützen.

Sie können die Loyalität eines Generals steigern, indem Sie ihm eine staatliche Position oder einen Titel geben. (Es geht doch nichts über ein bisschen Ego-Pflege, um jemandem das Gefühl zu geben, geliebt zu werden.)

Die Diskussion über Generäle und ihre Loyalität führt uns umgehend in das nächste Kapitel des **Barbarian Invasion**-Handbuchs: Rebellion!

## Rebellion & Bürgerkriege

Wenn in Siedlungen mit unzufriedenen Bürgern Rebellionen ausbrechen, besteht das Risiko, dass die Rebellion zu etwas Ernsterem wird als eine rein lokale Angelegenheit.

Im Originalspiel haben sich Rebellen meist nur für ihre unmittelbare Umgebung interessiert. Sie waren ihrer Stadt und Region loyal, interessierten sich aber selten für mehr, als die bestehenden Herrscher rauszuwerfen.

In **Barbarian Invasion** hat sich das geändert. Jetzt können römische und gotische Rebellionen ernster werden und zur Bildung einer neuen Splittergruppe führen, die eine oder gar mehrere Regionen beherrscht. Diese Rebellen verhalten sich in allem wie eine normale Seite; so ist es zum Beispiel möglich, dass Dritte mit den Rebellen ein Bündnis eingehen.

Wenn ein römischer General einen niedrigen Loyalitätswert besitzt, könnte er sich einer Rebellen Seite anschließen und die Truppen unter seinem Kommando führen. Läuft ein General aus einer Siedlung auf diese Weise über, so ist es möglich, dass er andere beeinflussen und anscheinend loyale Männer dazu verleiten wird, sich den Rebellen anzuschließen!

Die beiden Rebellen Seiten, die Sie wahrscheinlich am häufigsten im Spiel antreffen werden, sind die west- und oströmischen Rebellen. Beide können erscheinen und Splitterimperien gründen – die mitunter sogar sehr erfolgreich sein können!

Falls Siedlungen erneut rebellieren, kann es dazu kommen, dass eine Rebellen Seite nach ihrer Vernichtung ein weiteres Mal in Erscheinung tritt. Es gibt keine Garantie dafür, dass es geschehen wird, aber für manche Seiten kann das Unterdrücken von Rebellionen eine wichtige Aufgabe sein!

## Im Spiel erscheinende Seiten

Wenn eine Provinz unloyal oder unglücklich ist, ist eine Revolte sehr wahrscheinlich. In diesem Fall wird die Siedlung mit ihren eigenen militärischen Kräften unabhängig. Rebellen sprechen ihre Handlungsweisen selten mit anderen Rebellen ab, denn sie betrachten jeden (mit Ausnahme des Volkes in ihrer unmittelbaren Umgebung) als Feind.

In einigen Fällen kann es in **Barbarian Invasion** passieren, dass nach einer Revolte eine neue Seite entsteht. Obwohl diese Seite erst nach dem Spielstart entstanden ist, verhält sie sich wie jede andere im Spiel. Neu erscheinende Seiten sind somit gefährlicher als einfache Rebellen, die im Normalfall nichts weiter wollen, als auf ihrem Land in Frieden gelassen zu werden. Die erscheinenden Seiten haben Ziele, die sie zu erfüllen versuchen, genau wie jede andere Gruppe.

Die erscheinenden Seiten, denen Sie in **Barbarian Invasion** begegnen können, sind die Romano-Britten, die Ostgoten und die Slawen. Es kann jedoch auch passieren, dass Sie in einem Spiel keine dieser Seiten je zu Gesicht bekommen, da bestimmte Bedingungen erfüllt sein müssen, damit sie erscheinen. Falls sie also nicht bei jedem Spiel dabei sein sollten, bedeutet dies nicht, dass Ihr Spiel „kaputt“ ist!

## Nächtliche Schlachten



Wenn Sie nachts angreifen, haben manche Generäle – üblicherweise diejenigen mit den besseren Kommandowerten – die Möglichkeit, die Schlacht nachts zu beginnen. Klicken Sie auf das Kästchen, um eine Nachtschlacht auszuwählen.

Ein nächtlicher Kampf kann den Ausgang einer Schlacht erheblich beeinflussen, besonders, wenn einer der kommandierenden Generäle die erforderlichen Eigenschaften hat. Es lohnt sich immer, die Möglichkeit einer nächtlichen Schlacht in Betracht zu ziehen, wenn Ihre Feinde dadurch einen Nachteil haben!

Generäle können manchmal grundlegende Fähigkeiten in Nachtschlachten erhalten, wenn ihre Kommandowerte hoch genug sind. Diese Fähigkeiten können sie auch erhalten, wenn sie dazu gezwungen werden, nachts zu kämpfen und die Schlacht einigermaßen gut ausgeht. Gegebenenfalls werden sie erfahrener in den Taktiken der nächtlichen Schlachten (und haben daher einen höheren Kommandowert, wenn sie nachts kämpfen), wenn sie erfolgreiche Nachtschlachten führen.

Verstärkungen können sich nur dann an einer nächtlichen Schlacht beteiligen, wenn der kommandierende General über die Fähigkeit der Nachtschlacht verfügt. Ohne diese Fähigkeit stolpern seine Männer einfach nur in der Dunkelheit herum und finden niemals das Schlachtfeld. Da ein Hauptmann diese Fähigkeit niemals lernen kann, werden keinerlei Verstärkungen, die von einem Hauptmann befehligt werden, jemals zu einer nächtlichen Schlacht stoßen.

Schlachten, die automatisch entschieden werden, berücksichtigen die Einflüsse der Dunkelheit übrigens nicht. Wenn Sie den vollen Nutzen aus einer nächtlichen Schlacht ziehen wollen, müssen Sie Ihre Männer persönlich auf das Schlachtfeld führen.

## Vordefinierte Armeen für eigene Schlachten & Mehrspieler



Im „Armee anpassen“-Bildschirm finden Sie eine neue Option für die Auswahl Ihrer Truppen. Sie können darüber die Auswahl der Einheiten, die Sie vor einer Schlacht treffen, speichern, sodass Sie diese in einer späteren Schlacht wiederverwenden können, oder in eine Liste aufnehmen, die Sie bereits erstellt haben.



Klicken Sie auf diesen Button, um die Laden/Speichern-Optionen für vordefinierte Armeen aufzurufen. Die verfügbaren Listen sind nur diejenigen, die zu der Seite gehören, die Sie spielen wollen. Wenn Sie beispielsweise die Sachsen ausgewählt haben, sehen Sie nur die Liste der sächsischen Armeen, die Sie schon erstellt haben.

Diese Funktion ist besonders nützlich, um rasch eine Mehrspieler-Schlacht zu beginnen. Alle Teilnehmer können sich offline ihre ideale Armee zusammenstellen und zur späteren Nutzung speichern!

## Anhänge

Als Referenz finden Sie hier die Siegbedingungen der verschiedenen Seiten, einschließlich der nicht-spielbaren Seiten. Das hilft Ihnen zu erkennen, was die verschiedenen Seiten anstreben.

### ■ Siegbedingungen der Seiten

Spielbare Seiten	Anzahl der Provinzen	Beherrschte Provinzen (Siedlungen) müssen beinhalten:
Weströmisches Reich	34	Norditalien (Rom) Afrika (Karthago) Taraconensis (Tarraco) Thracia (Konstantinopel)
Oströmisches Reich	34	Thracia (Konstantinopel) Aegyptus (Alexandria) Norditalien (Rom) Afrika (Karthago)
Alemannen	20	Obergermanien (Augusta Treverorum) Pannonien (Aquincum) Norditalien (Rom)
Franken	20	Lugdunensis (Avaricum) Aquitani (Burdigala) Narbonensis (Arles)
Sassaniden	20	Aegyptus (Alexandria) Palästina (Jerusalem) Thracia (Konstantinopel)
Sachsen	18	Sachsen-Stamm (Vicus Saxones) Oberbritannien (Londinium) Belgica (Samarobriua)
Goten	16	Thracia (Konstantinopel) Norditalien (Rom)
Hunnen	15	Norditalien (Rom) Thracia (Konstantinopel)
Sarmaten	15	Pannonia (Aquincum) Illyricum et Dalmatia (Salona) Colchis (Kotais)
Wandalen	10	Baetica (Corduba) Afrika (Karthago) Norditalien (Rom)

Nicht-Spielbare Seiten	Anzahl der Provinzen	Beherrschte Provinzen (Siedlungen) müssen beinhalten:
Kelten	16	Oberbritannien (Londinium) Unterbritannien (Eburacum) Lugdunensis (Avaricum)
Burgunder	14	Alpes Maritimae et Cottinae (Massilia) Raetia (Augusta Vindelicorum) Narbonensis (Arles)
Langobarden	14	Aemilia et Liguria (Mediolanum) Venetia (Ravenna)
Ostgoten	14	Norditalien (Rom) Illyricum et Dalmatia (Salona)
Romano-Briten	14	Oberbritannien (Londinium) Unterbritannien (Eburacum) Lugdunensis (Avaricum)
Slawen	14	Thracia (Konstantinopel)
Berber	10	Afrika (Karthago) Aegyptus (Alexandria)
Roxolanen	10	Pannonia (Aquincum) Illyricum et Dalmatia (Salona) Colchis (Kotais)





## TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wir haben uns nach Kräften bemüht, Rome: Total War - Gold Edition so kompatibel wie möglich mit aktueller Hardware zu machen. Solltest du trotzdem Probleme mit Rome: Total War - Gold Edition bekommen, dann lies bitte weiter.

Die aktuelle FAQ-Version findest du, wenn du auf den **FAQs ansehen Button** in der **Hilfe Tab** im **Optionsfenster** von Rome: Total War - Gold Edition klickst (dieses Fenster öffnet sich, wenn du das Spiel zum ersten Mal startest) oder auf der Feral Website: <http://support.feralinteractive.com/>

### Kontakt zu Feral

Wenn die FAQs und/oder die Updates dein Problem nicht lösen können, dann sprich uns bitte an. Trage bitte die folgenden Informationen zusammen, bevor du die technische Unterstützung ansprichst:

1. Die Fehlermeldung, die beim Auftreten des Problems erscheint (wenn überhaupt).
2. Eine Datei **Rome Total War Report.txt** mit diesen Informationen:
  - Einen Apple System Profiler Report von Ihrem Mac
  - Jegliche Crash-Logs, die es zu Rome: Total War - Gold Edition gibt
  - Eine Liste der Spielinhalte

Alle notwendigen Informationen kannst bekommen, wenn du Rome: Total War - Gold Edition öffnest und auf die **Hilfe Tab** klickst, die du im **Optionenfenster** von Rome: Total War - Gold Edition findest. Klicke dann auf den **Bericht erstellen Button**. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, erhältst du eine Meldung, dass die Datei sich auf deinem **~/Downloads-Ordner** (das Symbol „~“ steht für Ihr privates Verzeichnis) befindet. Klicke jetzt auf den **Button Email erstellen**. Vergiss nicht, die Datei **Rome Total War Report.txt** an Ihre Email anzuhängen.

Da du sowieso gerade mit deiner Email beschäftigt bist, schick' uns doch eine kurze Beschreibung des Problems, das du mit Rome: Total War - Gold Edition hast und schicke alles weg. Wir werden unser Bestes tun, dein Problem zu lösen.

Der deutsche Verteiler Application Systems Heidelberg bietet Support auf Deutsch.

E-Mail: [support@application-systems.de](mailto:support@application-systems.de)

Telefon: +49 (0) 6221/300002

## MITWIRKENDE

Ursprünglich entwickelt von: The Creative Assembly

Ursprünglich herausgegeben von: Sega Europe Limited

Entwickelt für den Mac von: Robosoft Feral Interactive Limited

Herausgegeben für den Mac von: Feral Interactive Limited

**askaboutgames.com**

Diese Website versucht, Eltern und Spielern Antworten auf Fragen zu geben, die diese zu Altersbeschränkungen für Computer- und Videospiele haben. Sie enthält auch Ratschläge für einen verantwortungsvollen Umgang mit den Spielen.

## GARANTIE

Feral Interactive Ltd. garantiert dem Erstkäufer des Multimediaproduktes, dass die Digital Video Disc (DVD), die zusammen mit dem Multimediaprodukt ausgeliefert wurde, bei normaler Verwendung innerhalb von neunzig (90) Tagen nach dem Rechnungsdatum für diesen Kauf keine Fehler aufweisen wird, bzw. für einen längeren Garantiezeitraum, wenn eine entsprechende Gesetzeslage besteht.

Fehlerhafte Multimediaprodukte schicken Sie bitte zusammen mit diesem Handbuch eingeschrieben an:

**Feral Returns**  
64 Kimber Road  
London SW18 4PP  
**Großbritannien**

Geben Sie bitte Ihren vollen Namen, Ihre Adresse (mit Postleitzahl), sowie Datum und Ort des Einkaufs an.

Wird eine Disk ohne Kaufnachweis oder nach Ablauf der Gewährleistungsfrist zurück geschickt, behält Feral Interactive Ltd. sich das Recht vor, zu entscheiden, ob diese auf Kosten des Kunden repariert oder ausgetauscht wird. Die Garantie erlischt, wenn die Disk durch Nachlässigkeit, Unfall oder Missbrauch beschädigt oder wenn sie nach dem Erwerb geändert wurde.

Der Anwender anerkennt ausdrücklich, dass er das Multimediaprodukt auf eigene Gefahr benutzt. Das Multimediaprodukt wird wie gesehen zur Verfügung gestellt, eine über das oben Beschriebene hinausgehende Garantie besteht nicht. Für Reparatur- und/oder Korrekturkosten des Multimediaproduktes ist der Nutzer verantwortlich.

Innerhalb der gesetzlichen Bestimmungen lehnt Feral Interactive Ltd. jegliche Garantie bezüglich des Marktwertes des Multimediaproduktes, der Kundenzufriedenheit oder seines Vermögens, einen bestimmten Nutzen zu erfüllen, ab.

Risiken im Zusammenhang mit entgangenem Profit, verlorenen Daten, Fehlern und entgangenem Geschäft oder anderer Informationen als Folge des Besitzes oder des Gebrauchs des Multimediaproduktes trägt der Nutzer. Da einige Gesetze die oben erwähnte Garantieeinschränkung nicht zulassen, kann es sein, dass sie für den Nutzer nicht zutrifft.



[WWW.FERALINTERACTIVE.COM](http://WWW.FERALINTERACTIVE.COM)