



Inhalt

Einführung	5
Systemanforderungen	5
Installation des Spiels	5
1. Kickstart	6
Programmstart	6
Hauptmenü	6
Das Endlosspiel	7
Gründung und Aufbau einer Siedlung	7
Erschaffung eines Kampfverbandes	8
Aussichten	9
2. Grundlagen	10
Die Spieloberfläche	10
Erläuterungen zur Spieloberfläche	11
Die Befehlspalette	11
Der Informationsbereich	11
Die Ressourcenanzeige	12
Die Minikarte	12
Die obere Bedienleiste	13
Spielfeldanzeigen	15
Fog of War	15
Lebenspunkte	16
Fortschrittsanzeige	16
Selektionskreise	16
Zuschaltbare Statusanzeigen	16
Spielmenüs	18
Hauptmenü	18
Spieloptionen	19
Szenariobeschreibung	21
Laden und Speichern	21
Statistik	21
3. Ressourcen	22
Die Produktion von Ressourcen	22
Produktionsgebäude	22
Der Produktionsablauf	23
Störungen der Produktion	24
Lagerung und Verbrauch	25
Verbrauch von Ressourcen	26
Verlust von Ressourcen	27
Löschen von Ressourcen	27
4. Einheiten	28
Die Auswahl von Einheiten	28
Die Bewegung von Einheiten	29
Einzelfiguren	29
Der Anführer	29
Siedlungsbewohner	32
Priester	35
Verbände	36
Kampfverbände	37
Zivilverbände	41
5. Bauwerke	44
Gebäude	44
Das Haupthaus	44
Wohnhaus	46
Wohnwert	46
Produktionsgebäude	47
Lagerhaus	48
Opferstätte	49
Artillerie	49

Steinfallen	50
Barrikaden	51
6. Die Barbarenvölker	51
Die Germanen	51
Figuren	51
Spezielle Eigenschaften	54
Zaubersprüche	54
Die Kelten	56
Figuren	56
Spezielle Eigenschaften	58
Zaubersprüche	59
Die Hunnen	60
Einheiten	61
Spezielle Eigenschaften	63
Zaubersprüche	63
7. Spielregeln	64
Kämpfe	64
Truppentypen	64
Formationen	65
Fernkampf	67
Nahkampf	68
Artillerie	70
Die wichtigsten Spielwerte	71
Lebenspunkte	71
Moral	72
Ruhm	73
Zauberpunkte	73
Entwicklungsoptionen	73
Persönliche Optionen	73
Militärische Optionen	74
Bauwerk-Optionen	75
Heidnische Zauber	75
Opferstätten	75
Priester	76
Zaubersprüche	76
Siedlungen	76
Die Siedlungsgründung	76
Die Siedlungsfläche	77
Errichtung und Ausbau von Gebäuden	78
Übernahme einer Siedlung	79
Auflösung einer Siedlung	79
8. Szenarioarten	80
Einzelspielerszenarien	80
Lernszenarien	80
Kampagne	80
Historische Szenarien	80
Das Endlosspiel	81
Mehrspielerszenarien	81
Verbindungsart	81
Auflistung der verfügbaren Spiele	82
Szenarioauswahl	83
Spielvorbereitung	83
Credits	85



JoWood Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann,
Austria.

© 2003 Published by JoWood Productions Software AG. Developed by Independent-Arts-Software. Distributed by Bigben Interactive GmbH.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn Sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannt Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung, oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

www.jowood.co./support



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Einführung

Against Rome entführt den Spieler in das Europa zur Zeit der Völkerwanderung (ca. 200-450 n. Chr.). Der Teil des Kontinents, der zu jener Zeit nicht zum Römischen Reich gehörte, wurde von den Römern verallgemeinernd als Barbaricum bezeichnet und diente zahlreichen primitiven Völkern als Heimat. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen dieser barbarischen Volksstämme, die sich allesamt durch einen Mangel an kulturellen Errungenschaften, aber eine umso größere Streitlust auszeichneten. Kämpfe, Raubzüge und Plünderungen waren für diese Barbaren an der Tagesordnung und bilden somit auch das große Thema dieses Spiels. Mit einem kleinen Dorf als Ausgangspunkt zieht der Spieler mit seinen Barbaren durch die Urwälder Germaniens oder die kargen Steppen Osteuropas, um andere Siedlungen auf der Suche nach Nahrung, Waffen und Gold zu überfallen. Mit Hilfe dieser Ressourcen kann der Barbarenhäuptling seine Siedlung ausbauen und vor allen Dingen sein eigenes Ansehen mehren. Während sein Stamm wächst und gedeiht, gewinnt der Anführer Ruhm und Erfahrung, so dass er nach und nach zu einem Meister der Kriegskunst wird, bis das Barbarenreich des Spielers es schließlich sogar mit der Supermacht der damaligen Zeit aufnehmen kann: Dem gewaltigen römischen Reich und seinem als unbesiegbar geltenden Heer.

Systemanforderungen

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows® 98/ME/2000/XP
Pentium® 800 MHz (oder kompatibel)
256 MB RAM
DirectX® 7 oder höher
DirectX®-kompatible Soundkarte
Tastatur, Maus
(Ihr PC benötigt keine 3D-Grafikkarte)

Empfohlene Systemvoraussetzungen

Pentium 1400 MHz
512 MB RAM

Installation des Spiels

Legen Sie die Against Rome-CD #1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Danach wird das Autorun-Menü mit den folgenden Optionen aufgerufen:

- **Spiel installieren** - Mit einem Linksklick auf diese Option leiten Sie die Installation von Against Rome auf Ihrem Computer ein.
- **Readme anzeigen** - Ruft einen Text mit wichtigen Informationen und Hinweisen zum Spiel auf, die in diesem Handbuch nicht berücksichtigt werden konnten.
- **Online-Registrierung** - Stellt eine Internet-Verbindung zur JoWood Productions Software AG her, wo Sie Gelegenheit erhalten, kostenlos die neusten News und Infos zu beziehen.
- **Ende** - Beendet das Autorun-Menü.

Klicken Sie auf Spiel Installieren. Sie können den Installationsvorgang jederzeit mit einem Klick auf die Schaltfläche Abbrechen beenden. Klicken Sie auf Ja, um dem Software-Lizenzvertrag zuzustimmen, oder auf Zurück, um zum vorausgegangenen Bildschirm zurückzukehren. Sie müssen dem Software-Lizenzvertrag zustimmen, um Against Rome installieren zu können. Wählen Sie danach das Verzeichnis aus, in das Against Rome installiert werden soll. Falls Sie kein anderes Verzeichnis angeben, wird das Spiel unter „C:\Programme\JoWooD\AgainstRome“ installiert. Überprüfen Sie die entsprechenden Einstellungen. Wenn Sie damit einverstanden sind, klicken Sie auf Weiter, die Daten werden dann kopiert. In der Folge wird Against Rome Ihrem Windows-Startmenü hinzugefügt. Das Setup-Programm wird automatisch feststellen, ob Sie bereits DirectX installiert haben, und falls dies der Fall ist, welche Version Sie auf Ihrem Computer betreiben. Die Installationsroutine wird Ihnen dann gegebenenfalls die weitere Vorgehensweise vorschlagen. Folgen Sie diesen Vorschlägen, bis die Installation erfolgreich beendet wurde.

Nach der erfolgreichen Installation von Against Rome zeigt das Autorun-Menü die folgenden, neuen Optionen:

- **Spiel starten** - Startet Against Rome
- **Spiel deinstallieren** - Löscht Against Rome von Ihrer Festplatte

1. Kickstart

In diesem Kapitel leiten wir Sie auf dem schnellsten Weg durch die Installation und die Menüführung von Against Rome, so dass Sie bereits nach kürzester Zeit Ihren eigenen Barbarenstamm spielen können und dabei die Grundlagen der Steuerung erlernt haben.

Programmstart

Legen Sie die Against Rome-CD #1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk und befolgen Sie die Installationsanweisungen dieses Handbuchs. **(Verweis auf Einleitung/Installation)**. Starten Sie das Spiel, nachdem die Installation abgeschlossen ist. Against Rome wird von einer eindrucksvollen Intro-Animation eröffnet und leitet Sie danach automatisch zum Hauptmenü des Spiels weiter.

Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie unter den verschiedenen Spielarten von Against Rome wählen. Nachdem Sie mit Hilfe dieser Kickstart-Einführung erste Erfahrungen mit dem Spiel gewonnen haben, empfehlen wir Ihnen unsere Lernszenarien, zu denen Sie über den Eintrag Tutorial im Hauptmenü gelangen. Dort werden Ihnen die wichtigsten Spielelemente von Against Rome Schritt für Schritt nahe gebracht. Für Ihre erste Spielerfahrung mit Against Rome eignet sich jedoch am besten das Endlosspiel. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gleichnamigen Eintrag im Hauptmenü.

Das Endlosspiel

Sie befinden sich nun im Volksauswahlmenü für Endlosspiele. Entscheiden Sie sich für eines der Barbarenvölker, die Sie in Against Rome spielen können, indem Sie auf eine der drei Rüstungen klicken. Danach gelangen Sie mit der Schaltfläche Weiter in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zum Bannerauswahlmenü. Im Bannerauswahlmenü können Sie sich mittels der beiden Pfeiltasten links und rechts neben der Abbildung ein Banner für Ihren Barbarenstamm aussuchen. Unter der Bannerauswahl können Sie außerdem einen Namen für Ihren Häuptling eingeben: Klicken Sie zuerst auf die Textzeile, geben Sie danach über Ihre Tastatur einen Namen Ihrer Wahl ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe, indem Sie die **Enter**-Taste drücken. Danach gelangen Sie mit der Schaltfläche Weiter zum Szenarioauswahlmenü. Das Szenarioauswahlmenü bietet Ihnen fünf verschiedene Landschaftstypen für Ihr Endlosspiel an. Wählen Sie per Linksklick einen der Szenarionamen aus der Liste aus. Nun können Sie das Szenario starten, indem Sie auf die Schaltfläche Weiter klicken.

Gründung und Aufbau einer Siedlung

Zu Beginn des Szenarios sehen Sie einen einzelnen Reiter und eine Gruppe Fußvolk mit Packpferden auf dem Spielfeld. Bei dem Reiter handelt es sich um Ihren Anführer, die Figuren mit den Pferden bilden einen sogenannten Zivilverband. Zivilverbände sind unter anderem dazu in der Lage, eine Siedlung zu gründen, und genau das sollten Sie ihm nun befehlen. Führen Sie einen Linksklick auf das kleine Banner über dem Zivilverband aus, um die Figuren auszuwählen. In der Mitte der unteren Bedienleiste sehen Sie die sogenannte Befehlspalette mit den Schaltflächen für die Anweisungen, die Sie Ihrem Verband erteilen können. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über eine der Schaltflächen ziehen, erscheint dort kurz darauf ein sogenannter Hilfetext, der Ihnen die Funktion dieser Schaltfläche erläutert. Suchen Sie nun die Schaltfläche Siedlungsgründung in der Befehlspalette des Zivilverbandes und klicken Sie darauf. Ziehen Sie Ihren Mauszeiger danach zurück auf das Spielfeld: Wie Sie sehen, wird nun ein Gebäude an den Mauszeiger projiziert, bei dem es sich um das zukünftige Haupthaus Ihres Stammes handelt. Sie können nun einen Bauplatz für Ihr Haupthaus festlegen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Spielfeld klicken - am besten unmittelbar neben dem Zivilverband.

Wie Sie sehen, machen sich Ihre Zivilisten sofort daran, das Haupthaus an der von Ihnen markierten Stelle zu errichten. Warten Sie ab, bis das Haupthaus vollständig erbaut ist. Als nächstes benötigt Ihr Barbarendorf ein paar Einwohner. Klicken Sie in der Befehlspalette des Zivilverbandes auf die Schaltfläche Auflösen, und führen Sie danach einen Rechtsklick auf das Haupthaus aus. Ihre Zivilisten werden sich nun in das Gebäude begeben, Ihre Pferde und sonstigen Besitztümer dort abliefern, und danach das Haus als sogenannte Siedlungsbewohner verlassen. Wählen Sie als nächstes einen der Siedlungsbewohner aus. Wie Sie sehen, enthält seine

Befehlspalette ein paar ganz neue Schaltflächen. Weil Sie zunächst einmal Ihr Dorf vergrößern sollten, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche Zivile Bauten. Mit diesem Befehl werden die Schaltflächen der Palette ausgetauscht gegen die Schaltflächen des Auswahlmensüs für Gebäude. Klicken Sie dort die Schaltfläche Schreinerei an und suchen Sie - ähnlich wie beim Haupthaus - einen Bauplatz für dieses Gebäude aus. Dabei sollten Sie berücksichtigen, dass Sie das Bauwerk nicht an Stellen errichten können, an denen es rot eingefärbt dargestellt wird. Errichten Sie Ihre Schreinerei am besten so nahe wie möglich am Haupthaus. Wählen Sie mit dieser Methode einen Siedlungsbewohner nach dem anderen aus und errichten Sie nacheinander ein Wohnhaus, eine Mine und eine Waffenschmiede. Wie Sie sehen werden, verschwinden die Dorfbewohner, die Sie mit der Errichtung der Schreinerei, der Mine und der Waffenschmiede betraut haben, danach in den jeweiligen Gebäuden. Sie tun dies, weil es sich um sogenannte Produktionsgebäude handelt, in denen die Ressourcen erzeugt werden, die Sie im Spiel benötigen. Wenn Sie ein Weilchen warten, können Sie beobachten, wie die Dorfbewohner Ihre Güter nach einiger Zeit im Haupthaus abliefern, wo Sie zur weiteren Verwendung eingelagert werden. In der Zwischenzeit können Sie die Einwohnerzahl Ihres Dorfes weiter erhöhen: Wählen Sie Ihr Wohnhaus mit einem Linksklick auf das Gebäude aus. Die Befehlspalette des Wohnhauses enthält die Schaltflächen für männlichen und weiblichen Einwohnern. Jeder Klick auf eine der Schaltflächen führt zur Erschaffung eines neuen Siedlungsbewohners. Erschaffen Sie nun so viele Siedlungsbewohner, wie die maximal erlaubte Einwohnerzahl Ihrer Siedlung erlaubt - Sie können diese Obergrenze rechts in der oberen Bedienleiste des Bildschirms ablesen. Bauen Sie danach Ihre Siedlung weiter aus, indem Sie eine Schlachtereierzeugung und weitere Wohnhäuser errichten, was wiederum zu einer Erhöhung der maximal erlaubten Einwohnerzahl führt. Außerdem können Sie die Ressourcenerzeugung beschleunigen, indem Sie Dorfbewohner auswählen und per Rechtsklick auf ein Produktionsgebäude als zusätzliche Arbeiter dorthin schicken

Erschaffung eines Kampfverbandes

Im einem Endlosspiel können immer wieder Gegner auf dem Spielfeld erscheinen, die Ihre Siedlung überfallen möchten. Um sich gegen diese Feinde zu wappnen, sollten Sie eigenen Kampfverbände zusammenstellen. Zu diesem Zweck benötigen Sie zuerst einmal Waffen und Rüstungen. Diese werden als Ressource Ausrüstung in Ihrer Waffenschmiede produziert. Warten Sie, bis sich etwa 20 Ausrüstungs-Ressourcen in Ihrem Haupthaus befinden. (Sie können den Lagerbestand in Ihrem Haupthaus jederzeit überprüfen, indem Sie dieses Gebäude auswählen und einen Blick auf die Ressourcenanzeige links neben der Befehlspalette werfen.) Wählen Sie dann einige Dorfbewohner aus und klicken Sie dann in Ihrer

Befehlspalette auf die Schaltfläche Ausrüsten. Die Befehlspalette zeigt daraufhin die Schaltflächen des Einheitenmenüs. Sie können dann die ausgewählten Siedlungsbewohner durch einfaches Anklicken der Schaltflächen den gewünschten Einheitenarten zuweisen. Jede Schaltfläche informiert Sie in Form zweier Zahlenwerte darüber, wie viele Einheiten der jeweiligen Art noch ausgerüstet werden können (die Zahl vor dem Schrägstrich) und wie viele Siedlungsbewohner Sie bereits zugewiesen haben (die Zahl hinter dem Schrägstrich). Außerdem gibt das kleine Symbol in der linken oberen Ecke der Schaltfläche an, ob Sie zur Ausrüstung dieser Einheit einen männlichen oder weiblichen Siedlungsbewohner benötigen. Sie können eine Zuweisung auch jederzeit durch einen Rechtsklick auf die entsprechende Schaltfläche wieder rückgängig machen. Nachdem Sie Ihre Dorfbewohner auf diese Weise zugewiesen haben, bestätigen Sie Ihre Wahl durch Anklicken der Schaltfläche Ok. Die ausgewählten Siedlungsbewohner werden sich danach in Ihr Haupthaus begeben, wo Sie in die gewünschten Einheiten umgewandelt werden. Sie können das Auswahlmensü für Einheiten auch jederzeit durch einen Linksklick auf das Spielfeld oder über die Schaltfläche Zurück verlassen - die zu diesem Zeitpunkt bereits vorgenommenen Zuweisungen werden dann nicht ausgeführt. Sobald Ihre Siedlungsbewohner das Haupthaus verlassen haben, stehen Sie Ihnen als einsatzbereite Verbände zur Verfügung. Um auch gegen starke Gegner gewappnet zu sein, sollten Sie noch ein paar zusätzliche Kampfverbände zusammenstellen, bis Sie sich schließlich sicher genug fühlen, um nun Ihrerseits den Rest des Spielfeldes zu erkunden und vielleicht den einen oder anderen Überfall auf eine benachbarte Siedlung durchzuführen ...

Aussichten

Sie können den aktuellen Spielstand Ihres Endlosszenarios jederzeit abspeichern, indem Sie die Schaltfläche Optionen betätigen und in dem dann erscheinenden Fenster auf Spiel speichern klicken. Legen Sie eine oder mehrere Spielpausen ein, um durch die Lernszenarien oder das Studium dieses Handbuchs mehr über das Spiel zu erfahren. Danach können Sie Ihr Endlosspiel wieder fortsetzen, indem Sie im Volksauswahlmensü die Schaltfläche Laden anklicken und Ihren abgespeicherten Spielstand wieder aufrufen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß auf Ihrem Weg, ein echter Barbar zu werden!

2. Grundlagen

Die Spieloberfläche

Obere Bedienleiste – Die Anzeigen und Schaltflächen der oberen Bedienleiste stehen Ihnen unabhängig von dem gerade ausgewählten Spielobjekt jederzeit zur Verfügung.

Siedlungsbewohner – Aus diesen Anzeigen können Sie ersehen, wie viele Einwohner Ihre Siedlung momentan beherbergt – getrennt nach männlichen und weiblichen Bewohnern.



Untere Bedienleiste – Die Anzeigen und Schaltflächen dieser Bedienleiste ändern sich abhängig von dem jeweils ausgewählten Spielobjekt.

Informationsbereich – In diesem Abschnitt der unteren Bedienleiste werden die wichtigsten Informationen über das ausgewählte Spielobjekt dargestellt.

Ressourcenanzeige – Falls ein Gebäude oder Zivilverband über Ressourcen verfügt, werden Sie in diesem Abschnitt der unteren Bedienleiste aufgelistet.

Befehlspalette – Dieser Bereich enthält die individuellen Schaltflächen eines ausgewählten Spielobjektes.

Erläuterungen zur Spieloberfläche

Die Befehlspalette



Jedes Objekt, das Sie im Spiel auswählen können, verfügt über eine eigene Befehlspalette. Die Schaltflächen der Befehlspalette können mit einem Linksklick bedient werden.

Hilfetexte

Wenn Sie für einen Moment mit dem Mauszeiger über einer Schaltfläche der Befehlspalette verharren, wird automatisch ein kurzer Hilfetext eingeblendet, der Ihnen die Funktion dieser Schaltfläche ins Gedächtnis ruft. Die Hilfetext-Funktion kann im Menü Spieloptionen beliebig ein- oder ausgeschaltet werden. **(Verweis auf Kapitel 2. Grundlagen/Spielmenü/Spieloptionen/Gameplay-Optionen)**

Deaktivierte Schaltflächen

Falls eine Schaltfläche in der Befehlspalette „ausgegraut“ ist, so bedeutet dies, dass sie deaktiviert wurde, weil bestimmte Bedingungen, die an diese Funktion gebunden sind, momentan nicht erfüllt werden. Deaktivierte Schaltflächen können nicht betätigt werden, allerdings wird ihr Hilfetext angezeigt.

Auswahlmenüs

Bestimmte Funktionen, wie zum Beispiel die Errichtung eines Gebäudes, rufen ein Auswahl-Menü mit neuen Schaltflächen in der Befehlspalette auf. Ein Auswahlmenü kann jederzeit durch das Anklicken der dort vorhandenen Schaltfläche **Zurück** wieder verlassen werden.

Der Informationsbereich



Dieser Bereich der unteren Bedienleiste zeigt die wichtigsten Informationen über ein ausgewähltes Spielobjekt.

Name

Die Bezeichnung des Objektes. Bei Kampfverbänden wird hier die Bezeichnung des Krieger-typs angegeben, aus dem dieser Verband besteht.

Abbildung

Unterhalb des Namens zeigt die linke Seite des Informationsbereichs eine kleine Abbildung des ausgewählten Spielobjektes.

Spielwertanzeige

Unterhalb der Abbildung befinden sich je nach Art des ausgewählten Spielobjektes ein oder zwei Spielwertanzeigen, die jeweils aus einem grafischem Balken und einer Zahl bestehen. Der obere dieser beiden Balken zeigt in grüner Farbe stets die aktuelle Anzahl der Lebenspunkte des ausgewählten Spielobjektes an. Figuren weisen zusätzlich noch einen zweiten Spielwertbalken auf, der je nach Figurentyp entweder ihre Moral, ihren Ruhm oder ihre Zauberpunkte anzeigt.

Hinter jedem Spielwertbalken wird der grafisch angezeigte Wert nochmals in Form einer Prozentzahl ausgegeben.

Eigenschaftssymbole

Rechts neben der Abbildung werden spezielle Eigenschaften, über die das Spielobjekt verfügt, in Form kleiner Symbole angezeigt. Diese speziellen Eigenschaften werden im Rahmen der detaillierten Beschreibung der Spielobjekte näher erläutert.

Die Ressourcenanzeige



Zivilverbände und bestimmte Bauwerke können Ressourcen besitzen, die in der Ressourcenanzeige der unteren Bedienleiste angezeigt werden. Detaillierte Informationen zu den Ressourcen im Spiel finden Sie im Kapitel **Ressourcen**.

((Verweis auf Kapitel 3. Ressourcen))

Lagerraum

Der senkrechte Spielwertbalken zeigt an, wie viele Ressourcen sich bereits im Lagerraum des Spielobjektes befinden und wie viel Raum für weitere Ressourcen dort noch vorhanden ist.

Ressourcenmenge

Rechts neben dem Lagerraumbalken werden die einzelnen Ressourcen zusammen mit der jeweils vorhandene Menge aufgelistet. Von oben nach unten gelesen sind dies: Nahrung, Holz, Gestein, Gold, Ausrüstung und Pferde.

Die Minikarte

Die Minikarte gewährt einen Überblick über das gesamte Spielfeld und die momentan darauf sichtbaren Einheiten und Gebäude. Das helle Rechteck auf der Minikarte zeigt die Position des sichtbaren Spielfeldausschnitts an.



Gebäude und Einheiten werden als Punkte in der jeweiligen Teamfarbe dargestellt. Anführer werden wegen ihrer besonderen Bedeutung im Spiel als besonders dicke Punkte hervorgehoben. Genau wie im sichtbaren Spielfeldausschnitt werden auch auf der Minikarte alle Bereiche

des Spielfeldes abgedunkelt, die sich momentan nicht in Sichtweite Ihrer Figuren befinden. ((Verweis auf Kapitel 2. Grundlagen/Erläuterungen zur Spieloberfläche/Spielfeldanzeigen/Fog of War))

Spielfeldnavigation

Sie können die Minikarte auch zur Spielfeldnavigation benutzen: Mit einem Linksklick auf die Minikarte springt der sichtbare Spielfeldausschnitt zu der so markierten Stelle. Mit einem Rechtsklick auf die Minikarte veranlassen Sie alle momentan ausgewählten Figuren dazu, sich zu der so vorgegebenen Position zu begeben.



Zum Anführer

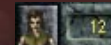
Wenn Sie auf die Schaltfläche links neben der Minikarte klicken, zentriert sich der sichtbare Spielfeldausschnitt auf Ihren Anführer.



Zum Haupthaus

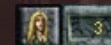
Ein Klick auf die Schaltfläche rechts neben der Minikarte zentriert den sichtbaren Spielfeldausschnitt auf das Haupthaus Ihrer Siedlung, sofern Sie momentan eine Siedlung besitzen.

Die obere Bedienleiste



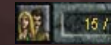
Männliche Einwohner

Diese Anzeige zeigt, wie viele männliche Einwohner momentan in Ihrer Siedlung leben.



Weibliche Einwohner

Diese Anzeige zeigt, wie viele weibliche Einwohner momentan in Ihrer Siedlung leben.



Einwohner insgesamt

Aus dieser Anzeige können Sie ersehen, wie viele Einwohner beiderlei Geschlechts momentan in Ihrer Siedlung leben. Die Zahl hinter dem

Schrägstrich gibt vor, wie viele Einwohner Ihre Siedlung höchstens beherbergen kann. Dieser Wert ergibt sich aus der Anzahl der Wohnhäuser, die Sie in Ihrer Siedlung errichtet haben.

((Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Gebäude/Wohnhaus))

Zu den Waffen!



Durch einen Klick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie die männlichen Einwohner Ihrer Siedlung dazu, sich zu bewaffnen und Kampfverbände zu bilden. Die Siedlungsbewohner werden dabei in die – vom Ressourcenverbrauch her gesehen preiswertesten Krieger umgewandelt, die Ihrem Volk zur Verfügung stehen.

Unbeschäftigte auswählen



Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wählen Sie auf diese Weise alle Bewohner Ihrer Siedlung aus, die momentan keiner bestimmte Aufgabe nachgehen.

Diplomatie



In Mehrspielerpartien ruft ein Klick auf diese Schaltfläche das Diplomatiefenster auf. Dort können Sie auf einen Blick erkennen, ob Ihnen die anderen Teams der Mehrspielerpartie freundlich oder feindlich gesonnen sind. Außerdem bietet das Diplomatiefenster Ihnen die Möglichkeit, mit befreundeten Teams die Sicht zu teilen, so dass diese in die Lage versetzt werden, auf dem Spielfeld alles sehen zu können, was sich in Sicht Ihrer eigenen Einheiten befindet.

Chat



Klicken Sie in Mehrspielerpartien auf diese Schaltfläche, um die Chat-Eingabe zu öffnen, die Ihnen die Kommunikation mit Ihren Mitspielern ermöglicht. (Mittels Tastatkürzel **C** ist dies ebenso möglich.) In der Eingabe können Sie eine Nachricht verfassen, indem Sie zuerst den oder die Empfänger bestimmen. Tippen Sie zu diesem Zweck das Doppelkreuz # und danach die Kennnummer des Teams (**1-8**), das Sie erreichen möchten. Wiederholen Sie diesen Vorgang mehrmals hintereinander, falls eine Nachricht an mehrere Teams zugleich verschickt werden soll. (Beispiel: #1#4#5 für die Teams 1, 4 und 5) Daran anschließend geben Sie den Nachrichtentext ein. Wenn Sie keine Teamkennungen benutzen, sondern nur den Nachrichtentext schreiben, geht die Nachricht an alle vorhandenen Teams im Spiel. Um die Nachricht abzuschicken, betätigen Sie die **ENTER**-Taste.

Informationsfenster



Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnen Sie das Informationsfenster, in dem unter anderem die Siegesbedingungen für das Szenario aufgelistet werden, das Sie gerade spielen. Mittels der vertikalen Pfeiltasten am rechten Rand des Fensters

können Sie einen längeren Text auf und abrollen lassen. Die Anzeige in der Mitte der Kopfleiste gibt an, wie viele Nachrichten das Informationsfenster zu Zeit für Sie bereithält. Mit Hilfe der horizontalen Pfeiltasten links und rechts neben dieser Anzeige können Sie die einzelnen Nachrichten aufrufen.

Optionen



Über diese Schaltfläche gelangen Sie zum Optionsfenster, in dem Sie unter anderem einen Spielstand laden oder speichern können.

Zeitanzeige



Anhand der Abbildung des Sonnenstandes können Sie die aktuelle Tageszeit im laufenden Szenario abschätzen.



Objektanzeige

Die Bauwerke und Einheiten, die Sie in einem Szenario kontrollieren können, unterliegen einer Mengenbeschränkung. In der Anzeige ganz rechts in der oberen Bedienleiste informiert Sie die Zahl vor dem Schrägstrich darüber, wie viele Spielobjekte Sie momentan besitzen, während die Angabe hinter dem Schrägstrich die maximal erlaubte Anzahl von Objekten angibt, die Sie in diesem Szenario kontrollieren können.

Spielfeldanzeigen

Im sichtbaren Spielfeldausschnitt gibt es neben der Landschaft und den Spielobjekten noch weitere Anzeigen, die Sie über den Zustand Ihrer Bauwerke und Figuren informieren. In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die am häufigsten auftretenden Spielfeldanzeigen vor. Weitere Spielfeldanzeigen sind an bestimmte Bauwerke und Einheiten gebunden und werden im Rahmen der Beschreibung dieser Objekte vorgestellt.

Fog of War

Anhand des sogenannten Fog of War („Nebel des Krieges“) können Sie erkennen, welche Bereiche des Spielfeldes von Ihren Figuren gesehen werden können. Spielfeldbereiche außerhalb der Sichtweite Ihrer Figuren, die bislang auch noch nie in deren Sichtweite gewesen sind, werden schwarz dargestellt. Spielfeldbereiche, die schon einmal in Sichtweite Ihrer Figuren waren, dies momentan jedoch nicht mehr sind, werden lediglich abschattiert – also nicht vollkommen schwarz dargestellt. Sie werden bemerken, dass Sie in den abschattierten Bereichen des Spielfeldes immer noch Bäume, Bauwerke und andere Objekte erkennen können. Dies gilt jedoch nicht für gegnerische Einheiten – diese bleiben Ihnen in abschattierten Zonen verborgen.

Lebenspunkte

Sobald Sie eine eigene Einheit oder ein eignes Bauwerk ausgewählt haben, erscheint auf dem Spielfeld ein grüner Balken über diesem Objekt, der den aktuellen Lebenspunktewert anzeigt (wie im Informationsbereich der unteren Bedienleiste). Außerdem können Sie sich den aktuellen Lebenspunktewert von Figuren und Bauwerken anzeigen lassen, indem Sie auf dem Spielfeld Ihren Mauszeiger über Objekte ziehen. Die Lebenspunktanzeige gegnerischer Objekte verwendet eine rote Farbe, während die Lebenspunkte befreundeter Objekte gelb dargestellt werden.

Fortschrittsanzeige

Wenn Sie ein Bauwerk neu errichten, ausbauen oder reparieren, wird der Lebenspunkt balken für die Dauer dieser Handlung durch einen Fortschrittsbalken ersetzt, der Sie darüber informiert, wie viel Zeit bis die Fertigstellung des Bauwerks benötigt wird.

Selektionskreise

Wenn Sie eine Einheit oder ein Bauwerk auswählen, erscheint unter diesen Objekten ein grüner Selektionskreis, der Ihnen die Orientierung auf dem Spielfeld erleichtern wird. Bei Kampfverbänden können die Selektionskreise der Figuren abhängig von der Formation, die der Verband eingenommen hat, auch eine andere Farbe aufweisen.

((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Kämpfe/Formationen))

Zuschaltbare Statusanzeigen

Wenn Sie sich einen raschen Überblick über den Zustand Ihrer Einheiten und Bauwerke verschaffen möchten, können Sie eine Reihe von Statusanzeigen auf dem Spielfeld aktivieren. Durch Drücken der Taste **F5** aktivieren Sie die in der Folge beschriebenen Statusanzeigen. Durch erneutes Drücken der Taste können Sie die Statusanzeige wieder deaktivieren.

Lebenspunkte

Nach der Aktivierung der Statusanzeige weisen alle Bauwerke und Figuren ihren Lebenspunkt balken auf.

Moral



Anhand der Farbe der kleinen Bannerabbildungen können Sie erkennen, wie es um die Moral der Figur oder des Verbandes steht: Ein kräftiges Rot steht für einen hohen Moralwert der Einheit, während ein graues Banner auf eine geringe Moral hinweist.

Berserkerwut



Ausschließlich hunnische Kampfverbände können diese Statusanzeige besitzen, die darauf hinweist, dass der Verband momentan unter den Bedingungen der Spezialeigenschaft „Berserkerwut“ kämpft. **((Verweis auf Kapitel 6. Barbarenvölker/Die Hunnen/Spezielle Eigenschaften/Berserkerwut))**

Beschäftigung



Diese Statusanzeige erscheint über jedem Einwohner Ihrer Siedlung. Das Spitzhacken-Symbol weist darauf hin, dass der Bewohner momentan einer Aufgabe nachgeht. Das „Zzz“-Symbol zeigt an, dass die Figur gegenwärtig unbeschäftigt ist.

Ressourcen



Diese Statusanzeige listet unter Verwendung der bekannten Symbole die Ressourcen auf, die sich in dem betreffenden Bauwerk oder auf den Packpferden eines Zivilverbandes befinden.

Arbeitsplätze



Bauwerke, die Arbeitsplätze für Ihre Siedlungsbewohner bereithalten, weisen diese Statusanzeige auf, die neben der Gesamtanzahl der dort vorhandenen Arbeitsplätze auch darauf hinweist, wie viele davon momentan besetzt sind.

Ausbaufähigkeit



Wenn ein Gebäude Ihrer Siedlung ausgebaut werden kann, wird es mit dieser Statusanzeige gekennzeichnet.

Statusanzeige für einzelne Objektgruppen

Abgesehen von der Aktivierung der Statusanzeigen für all Ihre Spielobjekte besitzen Sie außerdem die Möglichkeit, dies lediglich für bestimmte Objektgruppen zu tun. Die Statusanzeige für militärische Einheiten (Kampfverbände und Artillerie) kann durch die Taste **F6** aktiviert und deaktiviert werden. Mit der Taste **F7** aktivieren Sie die Statusanzeige für zivile Einheiten (Siedlungsbewohner und Zivilverbände), während durch das Drücken der Taste **F8** ausschließlich Ihre Gebäude mit Statusanzeigen versehen werden.

Spielmenüs

In den folgenden Abschnitten stellen wir Ihnen die wichtigsten Spielmenüs von **Against Rome** vor.

Hauptmenü

Über das Hauptmenü gelangen Sie unter anderem zu den verschiedenen Szenarioarten, die das Spiel für Sie bereithält. Detaillierte Informationen zu den diversen Szenarioarten können Sie dem Kapitel 8 entnehmen. **((Verweis auf Kapitel 8. Szenarioarten))**

Tutorial

Durch das Anklicken dieses Eintrags gelangen Sie in das Auswahlm Menü für Lernszenarien. In den vier Lernszenarien, die Ihnen dort zur Auswahl stehen, werden Ihnen Schritt für Schritt die wichtigsten Spielprinzipien von **Against Rome** nahegebracht.

Kampagne

Über diesen Eintrag gelangen Sie zu der **Against Rome**-Kampagne, die aus insgesamt 25 spannenden und aktionsgeladenen Szenarien besteht.

Historisch

Against Rome hält eine Reihe von historischen Schlachten aus der Zeit der Völkerwanderung für Sie bereit, zu denen Sie über diesen Eintrag des Hauptmenüs gelangen.

Multiplayer

Durch das Anklicken dieses Eintrags gelangen Sie zu den Menüs für die Mehrspielerpartien von **Against Rome**.

Spieloptionen

Über diesen Eintrag gelangen Sie zu den Menüs, über die Sie verschiedene Spieleinstellungen an Ihren persönlichen Geschmack und die Bedürfnisse Ihres Computersystems anpassen können. Die Spieloptionen werden im nächsten Abschnitt näher erläutert.

Cinematics

Dieser Eintrag führt Sie zu einem Menü, in dem Sie die in **Against Rome** gezeigten Filmszenen erneut aufrufen und betrachten können. Zu Beginn halten wir dort das Spiel-Intro für Sie bereit – später werden dann noch Szenen aus der Kampagne hinzukommen.

Credits

Mit einem Klick auf diesen Eintrag können Sie eine Auflistung der an diesem Projekt beteiligten Personen aufrufen. Mit einem einfachen Linksklick können Sie danach jederzeit zum Hauptmenü zurückkehren.

Spiel verlassen

Diese Option beendet **Against Rome** und führt Sie zurück zur Benutzeroberfläche Ihres Computers.

Spieloptionen

Sie können dieses Menü sowohl über den entsprechende Eintrag im Hauptmenü von **Against Rome** erreichen, als auch während eines laufenden Szenarios über das Optionsfenster der Spieloberfläche. **((Verweis auf Kapitel 2. Grundlagen/Erläuterungen zur Spieloberfläche/Die obere Bedieneleiste/Optionen))** Über das Auswahlm Menü **Spieloptionen** gelangen Sie zu den vier Bereichen mit konfigurierbaren Spieleinstellungen, die in der Folge kurz beschreiben werden. In jedem Bereich besitzen Sie die Möglichkeit, entweder die von Ihnen vorgenommenen Änderungen als neue Spieleinstellung zu übernehmen, oder aber die Grundeinstellungen wiederherzustellen.

Gameplay-Optionen

In diesem Bereich können Sie die Hilfetexte abschalten, falls Sie diese als störend empfinden, und die Rollgeschwindigkeit des sichtbaren Spielfeldausschnitts konfigurieren.

Grafik-Optionen

Die Konfigurationsmöglichkeiten in diesem Bereich eignen sich hervorragend, um selbst auf langsamen Computersystemen ein flüssiges Spiel zu erlauben – oder aber, um auf schnellen Systemen ein Maximum an grafischen Effekten zu erzielen.

Die Einstellmöglichkeiten im Einzelnen: Detailgrad: Der Detailgrad betrifft die verschiedensten Bereiche der Spielgrafik - von der Anzahl der Landschaftsobjekte bis hin zum Darstellungsmodus von Wasseroberflächen. Generell gilt hier: Je höher der Detailgrad gewählt wird, desto hochwertiger fällt die Darstellung der Spielgrafik aus (mit entsprechenden Anforderungen an die Rechnerleistung). Der gewählte Detailgrad besitzt außerdem Einfluss auf die Einstellungen für Spezialeffekte, Objektschatten und Wetterschatten (siehe unten).

Helligkeit: Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie die Bildschirmhelligkeit für **Against Rome** regulieren, ohne auf Einstellmöglichkeiten Ihres Computermonitors zurückgreifen zu müssen.

Bildschirmauflösung: Sie können beliebig zwischen den drei Bildschirmauflösungen wählen, die wir für **Against Rome** anbieten. Empfohlen wird die voreingestellte Auflösung von 1024 x 768 Pixel, da die Spielgrafiken mit dieser Einstellung ihre größte Pracht entfalten. **Spezialeffekte:** Die einzelnen Einstellungen für die Spezialeffekte sind eng mit dem Detailgrad verknüpft – wir empfehlen Ihnen also, zuerst einen geeigneten Detailgrad zu wählen, bevor Sie einzelne Spezialeffekte an- oder abschalten.

- **Überblendeffekte beim Gebäudebau:** Bei der Errichtung eines Bauwerks werden die einzelnen Aufbaustufen nahtlos ineinander überblendet.
- **Spielfeldrand:** Die 3D-Geometrie des Spielfeldes wird an ihren Außenrändern mit einem optisch sinnvollen Abschluss versehen.
- **Strömungseffekte:** Nebelschwaden geraten beispielsweise in Bewegung, wenn sich Figuren hindurch bewegen.
- **Schattenwurf nach Sonnenstand:** Dieser Effekt erzeugt für Geländeerhebungen einen nach der Tageszeit ausgerichteten Eigenschatten.

Objektschatten: Hiermit ist die Darstellungsmethode für die Eigenschatten von Spielfeldobjekten wie Bäumen, Sträuchern und Häusern gemeint.

Weterschatten: Ähnlich wie bei den Objektschatten kann hier die Darstellungsmethode der Eigenschatten von Hagelkörnern und Schneeflocken eingestellt werden. **Animationen:** Falls Ihr Computer mit wenig Hauptspeicher bestückt ist, so dass er beim Spielen von **Against Rome** die Festplatte als virtuellen Speicher benutzt, besitzen Sie hier die Möglichkeit, die umfangreichen Figurenanimationen unter Inkaufnahme eines geringen Qualitätsverlustes zu verringern und somit den Hauptspeicherbedarf zu minimieren, was sich dann in einem flüssigeren Spielgeschehen ausdrücken sollte.

Bei wenig Hauptspeicher sollte des weiteren eine kleinere Bildschirmauflösung gewählt werden.

Sound-Optionen

In diesem Bereich können Sie die von Ihnen gewünschte Lautstärke der Musik, Geräuscheffekte und der Sprecherstimmen mittels Schieberegler einstellen. Zudem bieten wir Ihnen hier die Möglichkeit, für die Geräuscheffekte eine Ausgabequalität zu wählen.

Tastaturbelegung

Dieser Bereich bietet Ihnen eine Übersicht über die Tastenkürzel der dort aufgelisteten Spielfunktionen. Während die auf der linken Seite gezeigte Tastaturbelegung nicht verändert werden kann, können Sie den Einträgen

auf der rechten Seite neue Tasten Ihrer Wahl zuweisen: Klicken Sie einfach auf einen der Einträge (die Schriftfarbe wechselt zu Weiß) und drücken Sie dann einfach auf Ihrem Keyboard die Taste mit dem gewünschten Kürzel. (Kürzel, die bereits für eine andere Funktion Verwendung finden, werden dabei ignoriert.)

Szenariobeschreibung

Jedes Auswahlmenü, in dem Sie ein Szenario aussuchen können, weist die Schaltfläche **Szenariobeschreibung** auf. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, gelangen Sie zu einem neuen Bildschirm, auf dem Sie nähere Informationen zu dem von Ihnen ausgewählten Szenario erhalten. Dabei können Sie durch Anklicken der Schaltfläche **Szenariokarte/ Szenariobeschreibung** zwischen dem Text und einer graphischen Darstellung hin- und herwechseln. Von dort aus gelangen Sie über die Schaltfläche **Weiter** direkt ins Spiel oder über die Schaltfläche **Zurück** erneut zum Szenarioauswahlmenü.

Laden und Speichern

In **Against Rome** können für jede Szenarioart des Einzelspielermodus zehn Spielstände gespeichert werden, wobei der zehnte Spielstand einer Szenarioart jeweils durch die Funktion **Schnell laden/Schnell speichern** in Anspruch genommen wird. Die Bedienung des Bildschirms **Laden/ Speichern** ist denkbar einfach: Mittels der beiden Schwert-Symbole rechts neben den Spielstandeinträgen können Sie durch die Liste navigieren. Klicken Sie dann einfach auf einen der nummerierten Einträge, um diesen Spielstand zu selektieren und danach auf die Schaltfläche **Weiter** in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.

Statistik

Nachdem Sie ein Szenario beendet haben, gelangen Sie automatisch zum Statistik-Bildschirm, der Ihnen das Ausmaß Ihres Erfolges zeigt. Der Bildschirm zeigt zuerst eine Übersicht der gewonnenen Punkte. Um mehr Details zu erfahren, klicken Sie einfach auf die einzelnen Einträge über der Tabelle. Außerdem erhalten Sie auf dem Statistik-Bildschirm die Möglichkeit, dass soeben beendete Szenario durch einen Klick auf die Schaltfläche **Neustart** noch einmal von vorne zu beginnen. Die anderen Schaltflächen im unteren Bereich des Bildschirms führen entweder zurück zum Hauptmenü oder erneut zum Szenarioauswahlmenü, von dem aus Sie das gerade gespielte Szenario gestartet haben.

3. Ressourcen

In **Against Rome** gibt es sechs verschiedene Ressourcen, die in diesem Kapitel näher erklärt werden.



Nahrung

Der wichtigste Verwendungszweck von Nahrung ist das Auffüllen fehlender Lebenspunkte bei Ihren Figuren. Dies ist sowohl bei neu erschaffenen Siedlungsbewohner notwendig, die zu Beginn nur sehr wenige Lebenspunkte aufweisen, als auch bei allen Figuren, die Schaden erlitten haben. Um Lebenspunkte bei einer Figur aufzufüllen, muss diese sich entweder in ihrer Siedlung oder im Wirkungsradius eines Zivilverbandes befinden, der Nahrung transportiert. Abgesehen davon wird Nahrung in Pferdестällen benötigt, um diese Reittiere zu erzeugen.



Holz

Sie verwenden Holz, um Bauwerke, Artilleriegeschütze und sonstiges Gerät errichten zu können. Außerdem wird es in der Waffenschmiede als Rohstoff zur Produktion von Ausrüstung benötigt



Gestein

Abgesehen davon, dass zur Errichtung vieler Bauwerke neben Holz auch noch Gestein erforderlich ist, benötigen Waffenschmieden und Goldschmieden Gestein als Rohstoff für die Produktion von Waffen und Gold. Außerdem findet diese Ressource bei Katapulten und keltischen Steinfallen Verwendung.



Gold

Sie benötigen Gold, um bestimmte Kriegertypen und die Priester Ihres Volkes zu erschaffen. Außerdem können Sie sowohl die Einwohner Ihrer Siedlung also auch Ihre Kampfverbände jederzeit mit Gold beschenken, was zu einer Steigerung ihrer Moral führt.



Ausrüstung

Sie benötigen Ausrüstung, um Ihre Dorfbewohner in Krieger zu verwandeln.



Pferde

Jeder berittene Krieger, den Sie ausrüsten, benötigt ein Pferd. Außerdem besitzt jeder Zivilverband Packpferde, um Ressourcen transportieren zu können.

Die Produktion von Ressourcen

Produktionsgebäude

In **Against Rome** gibt es sieben Arten von Produktionsgebäuden, die in der Folge kurz vorgestellt werden.

Schlachterei und Bauernhof

In diesen beiden Produktionsgebäuden wird Nahrung erzeugt. Abhängig davon, ob Sie die Kelten oder die Germanen spielen, werden sich die beiden Produktionsstätten als unterschiedlich effektiv bei der Nahrungserzeugung erweisen. Die Hunnen haben keinerlei Landwirtschaft betrieben und können aus diesem Grund auch keine Bauernhöfe errichten.

Schreinerei

In einer Schreinerei wird Holz produziert.

Mine

In einer Mine wird Gestein abgebaut.

Waffenschmiede

In einer Waffenschmiede wird aus Holz und Gestein die Ausrüstung hergestellt, die Sie benötigen, um Ihre Siedlungsbewohner in Krieger zu verwandeln.

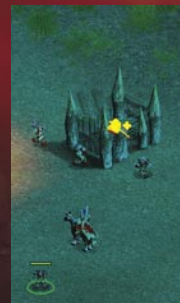
Goldschmiede

In der Goldschmiede wird Gold aus Gestein gewonnen.

Pferdestall

In einem Pferdestall werden unter Einsatz von Nahrung Pferde erzeugt.

Die Arbeiter



Um Ressourcen in einem Produktionsgebäude zu erzeugen, müssen Sie Ihre Siedlungsbewohner als Arbeiter dorthin schicken. Sie bewerkstelligen dies, indem Sie einige Bewohner selektieren und einen Rechtsklick auf das Produktionsgebäude ausführen, in dem diese Ressourcen herstellen sollen. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, verwandelt sich der Mauszeiger über jedem geeigneten Bauwerk in ein goldenes Mitarbeit-Symbol.

Arbeitsplätze

Jedes Produktionsgebäude weist vier Arbeitsplätze auf, die von Ihren Siedlungsbewohnern besetzt werden können. Die Geschwindigkeit, mit der die Ressourcen in einem Produktionsgebäude produziert werden, ist abhängig von der Anzahl der dort besetzten Arbeitsplätze.

Der Produktionsablauf

Schlachtereien, Bauernhöfe, Schreinereien und Minen benötigen abgesehen von den Arbeitern keine weiteren Vorausbedingungen, um

sofort mit der Produktion beginnen zu können. Bei Waffenschmieden, Goldschmieden und Pferdeställen liegt der Fall etwas anders: Hier werden zunächst bestimmte Rohstoffe benötigt, die in diesen Produktionsstätten zu neuen Ressourcen weiterverarbeitet werden. Um an die benötigten Rohstoffe zu gelangen, werden sich die Arbeiter zuerst auf den Weg machen, um diese entweder aus dem Haupthaus oder direkt aus den Produktionsgebäude zu holen, in denen sie hergestellt werden. Sobald alle Voraussetzungen erfüllt sind, machen sich Ihre Arbeiter ans Werk (was Sie unter anderem an den Gebäudeanimationen erkennen können). In einem Produktionsgebäude werden so lange Ressourcen erzeugt, bis sein Lagerraum voll ist. Danach verlassen Ihre Arbeiter kurzzeitig das Gebäude, um die produzierten Ressourcen ins Haupthaus zu bringen, oder aber, falls der Lagerraum des Haupthauses voll ist, in ein Lagerhaus, sofern Sie in Ihrer Siedlung eines errichtet haben. Danach holen sich die Arbeiter bei Bedarf neue Rohstoffe und begeben sich wieder ans Werk. Bitte beachten Sie, dass der gesamte Produktionsprozess vollkommen selbständig abläuft, nachdem Sie Arbeiter in ein Produktionsgebäude geschickt haben.

Beschleunigung der Produktion

Sie können den Ablauf sogar noch etwas beschleunigen, indem Sie Siedlungsbewohner in eine Produktionsgebäude schicken, dessen Arbeitsplätze bereits komplett belegt sind. In diesem Fall werden die auf den ersten Blick überflüssigen Arbeiter nachsehen, ob sich bereits irgendwelche Ressourcen im Lager befinden – und falls dies der Fall ist, werden sie diese Ressourcen schon mal nehmen und im Haupthaus abliefern.

Störungen der Produktion

Bestimmte Vorfälle können einen Produktionsablauf behindern oder gar vollständig zum Erliegen bringen.

Stillelegung

Sie können ein Produktionsgebäude jederzeit stilllegen. **((Verweis auf Kapitel 5. Gebäude/Produktionsgebäude/Stillegen))**

Neue Anweisungen für Arbeiter

Sobald sich ein Arbeiter außerhalb seines Produktionsgebäudes befindet, können Sie ihn ganz normal auswählen. Falls Sie ihm dann einen neuen Befehl erteilen, zum Beispiel die Errichtung eines neuen Bauwerk oder die Ausrüstung zum Krieger, wird er dieser neuen Anweisung Folge leisten und gehört somit auch nicht mehr zu den Arbeitern des Produktionsgebäudes.

Angriff auf das Produktionsgebäude

Sobald ein Produktionsgebäude von Gegnern angegriffen wird, verlassen die Arbeiter fluchtartig ihre Arbeitsplätze. Nachdem die Gefahr vorüber ist, müssen dem Gebäude erneut Arbeiter zugewiesen werden.

Wenn ein Produktionsgebäude unübersehbare Schäden davongetragen

hat was man anhand der Gebäudegrafik erkennt), muss es zuerst repariert werden, bevor die Produktion wieder aufgenommen werden kann.

Fehlende Lagermöglichkeiten

Wenn das Lager Ihres Haupthauses voll ist, so das dort keine Ressourcen mehr abgegeben werden können, stellen die Produktionsgebäude ihre Arbeit ein. Sie können diesem Problem jedoch begegnen, indem Sie ein Lagerhaus in Ihrer Siedlung errichten – siehe nächstes Kapitel.

Lagerung und Verbrauch

Lagerräume

Viele Spielobjekte weisen Lagermöglichkeiten für Ressourcen auf:

Produktionsgebäude

Jedes Produktionsgebäude besitzt einen kleinen Lagerraum für neu produzierte Ressourcen. Waffenschmieden, Pferdeställe und Goldschmieden benutzen dieses Lager gleichzeitig zur Aufbewahrung der Rohstoffe, die zur Produktion ihrer jeweiligen Ressource benötigt werden.

Haupthaus

Das Haupthaus verfügt über gewaltige Lagerkapazitäten, da sämtliche Ressourcen, die Sie in Ihrer Siedlung produzieren, von Ihren Arbeitern dort abgeliefert werden. Falls das Lager Ihres Haupthauses voll ist, werden die Produktionsgebäude automatisch die Arbeit einstellen – es sein denn, Ihre Siedlung verfügt über ein Lagerhaus (siehe unten).

Lagerhäuser

Falls der Lagerraum Ihres Haupthauses voll ist, werden die produzierten Ressourcen statt dessen automatisch in einem Lagerhaus abgeliefert, sofern Sie ein solches Gebäude in Ihrer Siedlung errichtet haben. Lagerhäuser weisen ganz ähnlich wie Ihre Produktionsgebäude Arbeitsplätze auf, die Sie mit Siedlungsbewohnern besetzen können. Die Aufgabe dieser Arbeiter ist es, Ressourcen vom Lagerhaus ins Haupthaus zu bringen, sobald im dortigen Lagerraum wieder ausreichend Platz vorhanden ist. Diese Aufgabe werden sie automatisch erfüllen – Sie müssen Ihren Lagerarbeitern keine gesonderten Anweisungen mehr erteilen, nachdem Sie einem Lagerhaus zugewiesen wurden.

Zivilverbände

Auch Zivilverbände besitzen einen „Lagerraum“, womit die Satteltaschen der Packpferde gemeint sind, die zu jedem Zivilverband gehören. Sie werden bemerken, dass Zivilverbände zwar Nahrung, Holz, Gestein, Gold und Ausrüstung befördern können – aber keine Pferde. Die Lagerkapazität eines Zivilverbandes richtet sich nach der Anzahl der Packpferde, die ihm angehören. Nachdem Sie einen Zivilverband erschaffen haben, können Sie

ihn mittels der Funktion Plündern mit Ressourcen beladen.
(**Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Zivilverbände/Plündern**)

Auswahl von Ressourcenarten



Sowohl im Lager Ihres Haupthauses als auch bei Zivilverbänden besitzen Sie die Möglichkeit, bestimmte Ressourcenarten auszuwählen. Wählen Sie zu diesem Zweck das Haupthaus oder einen Zivilverband aus, so dass in der unteren Bedienleiste der Spieloberfläche die entsprechende Ressourcenanzeige erscheint. Führen Sie dort einfach einen Linksklick in das Kästchen hinter der Mengenangabe

aus, um eine Ressourcenart auszuwählen. (Ihre Wahl wird bestätigt, indem dort ein grünes Häkchen erscheint.) Um eine ausgewählte Ressourcenart zu deselektieren, reicht ein erneuter Linksklick auf das Kästchen aus (das grüne Häkchen verschwindet). Sie können auf diese Weise beliebig viele Ressourcenarten auswählen oder deselektieren.

Ausgewählte Ressourcen im Haupthaus

Ihre Arbeiter werden ausschließlich diejenigen Ressourcenarten in Ihrem Haupthaus abliefern, die dort von Ihnen ausgewählt wurden. Dies betrifft sowohl Lieferungen aus den Produktionsgebäuden und Lagerhäusern Ihrer Siedlung, als auch Ressourcen, die von Ihren Zivilverbänden im Haupthaus abgeliefert werden.

Ausgewählte Ressourcen bei einem Zivilverband

Die Mitglieder eines Zivilverbandes werden ausschließlich diejenigen Ressourcenarten plündern, die dort von Ihnen ausgewählt wurden.

Verbrauch von Ressourcen

Wenn durch eine Ihrer Handlungen (zum Beispiel beim Errichten von Bauwerken) Ressourcen verbraucht werden, so werde diese stets direkt aus dem Lagerraum des zuständigen Spielobjekts abgezogen, es ist also kein Transport dieser Ressourcen (zum Beispiel zu einem Bauplatz) erforderlich. Hierbei gilt, dass alle Ressourcen, die durch Aktionen Ihrer Siedlungsbewohner verbraucht werden, aus dem Lagerraum des Haupthauses entnommen werden. Wenn hingegen einer Ihrer Zivilverbände eine Aktion ausführt, die den Verbrauch von Ressourcen erfordert, werden diese Ressourcen stets der Ladung dieses Zivilverbandes entnommen.

Verlust von Ressourcen

Bestimmte Voraussetzungen im Spiel können dazu führen, dass Ihnen Ressourcen ersatzlos verloren gehen.

Neue Anweisungen für Arbeiter

Falls ein Arbeiter gerade eine Ressource transportiert, so wird er diese verlieren, falls Sie ihm eine neue Anweisung geben.

Beschädigung eines Gebäudes

Wenn ein Gebäude, das einen Lagerraum besitzt, beschädigt wird, so wird sich das Fassungsvermögen dieses Lagerraums umso mehr verringern, je größer der Schaden am Gebäude ist. Dies kann zur Vernichtung von Ressourcen führen, die sich in dem Lagerraum befinden, obwohl die Verringerung des Fassungsvermögens zuerst stets den ungenutzten Teil eines Lagerraums betrifft.

Überschreitung des Lagerkapazität

Wenn sich ein Verband in Ihrem Haupthaus auflöst und auf diesem Wege Ressourcen dort abliefern möchte, kann es vorkommen, dass der Lagerraum Ihres Haupthauses voll ist, so dass er die hinzukommenden Ressourcen nicht mehr fassen kann – in diesem Fall gehen die überzähligen Ressourcen des Verbandes ersatzlos verloren.

Tod eines Packpferdes

Wenn einer Ihrer Zivilverbände ein Packpferd verliert, verringert sich die Ladung dieses Verbandes automatisch um den entsprechenden Anteil (bei einem Zivilverband mit vier Packpferden um ein Viertel, einem Zivilverband mit drei Packpferden um ein Drittel, und so weiter.)

Löschen von Ressourcen

Falls ein Lagerraum zu große Mengen einer bestimmten Ressourcenart enthält oder wenn Sie rasch freie Lagerkapazitäten schaffen möchten, können Sie eine beliebige Anzahl Ihrer Ressourcen löschen. Führen Sie zu diesem Zweck in der Ressourcenanzeige der unteren Bedienleiste einen Linksklick auf die Mengenanzeige der überflüssigen Ressourcenart aus (der Zahlenwert wechselt sodann seine Farbe). Mittels der **Minus**-Taste auf Ihrer Tastatur können Sie dann die ausgewählte Ressourcenmenge um einen beliebigen Wert verringern. (Für Korrekturen steht Ihnen dabei auch noch die **Plus**-Taste zur Verfügung, obwohl Sie natürlich keinen Wert einstellen können, der oberhalb der ursprünglichen Mengenangabe liegt.). Bestätigen Sie den neu eingestellten Mengenwert dann durch Drücken der **Enter**-Taste oder durch einen erneuten Linksklick.

4. Einheiten

Die Mitglieder eines Barbarenstammes werden unabhängig davon, ob es sich um einzelne Figuren oder ganze Verbände handelt, zusammenfassend als Einheiten bezeichnet.

Die Auswahl von Einheiten

Against Rome bietet Ihnen zwei Methoden an, Ihre Einheiten auszuwählen: Entweder durch einfaches Anklicken mit der linken Maustaste oder die Auswahl per Selektionsband. Um Einheiten zu deselektieren (die Auswahl also rückgängig zu machen), führen Sie einfach einen Linksklick auf eine freie Stelle des Spielfeldes aus.

Auswahl per Mausclick

Um eine Einzelfigur auszuwählen, führen Sie auf dem Spielfeld einfach einen Linksklick auf die gewünschte Figur aus. Um einen ganzen Verband auszuwählen, führen Sie einen Linksklick auf das Verbandsbanner aus. Es ist nicht möglich, einzelne Mitglieder eines Verbandes gesondert auszuwählen.

Auswahl mit dem Selektionsband

Um Einheiten mit Hilfe eines Selektionsbandes auszuwählen, führen Sie zuerst einen Linksklick auf das Spielfeld aus. Halten Sie dann den Mausknopf gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger in die gewünschte Richtung über das Spielfeld. Auf diese Weise öffnen Sie einen grünen Rahmen (das Selektionsband). Wenn Sie den Mausknopf loslassen, werden alle Einheiten Ihres Stammes ausgewählt, die sich zuletzt innerhalb dieses Rahmens befunden haben. Wenn Sie auf diese Weise mehrere Einheiten zugleich ausgewählt haben, zeigt der Informationsbereich in der unteren Bedienleiste eine Auflistung aller Einheiten, die Sie momentan ausgewählt haben. Zugleich werden in der Befehlspalette der unteren Bedienleiste nur noch diejenigen Schaltflächen angezeigt, die alle ausgewählten Einheiten gemeinsam aufweisen. Wenn Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, so können Sie aus dieser Auswahl eine einzelne Einheit aussondern, indem Sie im Informationsbereich der unteren Bedienleiste einen Linksklick auf die dort gezeigte Abbildung der Einheit ausführen – alle anderen Einheiten werden durch diesen Befehl deselektiert.

Die Gruppierung von Einheiten

Sie besitzen zusätzlich die Möglichkeit, Ihre Einheiten in Gruppen zusammenzufassen, die Sie dann mit einem einzigen Tastendruck auswählen können. Um eine Gruppe zu erstellen, wählen Sie zuerst alle Einheiten aus, die der Gruppe angehören sollen. Drücken Sie dann die Taste **STRG** und zugleich eine beliebige Zahlentaste von **1 bis 9**. Auf diese Weise haben Sie ein Gruppe erschaffen, die Sie während des Spiels jederzeit durch einfaches Drücken der entsprechenden Zahlentaste erneut auswählen können.

Weiter Auswahloptionen für Gruppen entnehmen Sie bitte der Liste mit Tastaturkürzeln. ((Verweis auf Kapitel 9 Anhänge/Tastaturbelegung))

Die Bewegung von Einheiten

Sie können die von Ihnen ausgewählten Einheiten bewegen, indem Sie einfach auf dem Spielfeld einen Rechtsklick auf den gewünschten Zielort ausführen. Wenn Sie einen doppelten Rechtsklick auf den gewünschten Zielort ausführen, werden Ihre Einheiten sogar mit größtmöglicher Geschwindigkeit dorthin rennen, wofür Sie allerdings einen Abzug ihrer Lebenspunkte in Kauf nehmen müssen. Hierbei gilt es noch zu berücksichtigen, dass Kampfverbände unter Umständen von der Formationsart, die sie momentan einnehmen, am Gehen oder Rennen gehindert werden können. ((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Kämpfe/Formationen))

Bewegung per Minikarte

Sie können Ihre Einheiten auch per Rechtsklick auf die Minikarte bewegen.

Unterbrechen der Bewegung



Sie können die Bewegung einer Einheit jederzeit unterbrechen, indem Sie in ihrer Befehlspalette die Schaltfläche **Stopp** betätigen. Mit dieser Funktion können Sie auch jede andere Handlung einer Einheit unterbrechen, sofern diese sich momentan nicht gerade im Nahkampf befindet.

Einzelfiguren

Alle Einheiten in Against Rome, die nicht Mitglied eines Verbandes sind, werden als Einzelfiguren bezeichnet.

Der Anführer

Der Anführer Ihres Barbarenstammes ist von zentraler Bedeutung für das Spielgeschehen und verfügt über zahlreiche Möglichkeiten, das Leistungsvermögen Ihrer Krieger und Zivilisten zu steigern.

Ruhmpunkte

Abgesehen von seinen Lebenspunkten verfügt jeder Anführer als wichtigste Eigenschaft über einen sogenannten Ruhmwert, der als gelbe Balkengrafik unter seinen Lebenspunkten angezeigt wird. ((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Die wichtigsten Spielwerte/Ruhm))

Kommandoradius

Wenn Sie Ihren Anführer ausgewählt haben, werden Sie bemerken, dass er auf dem Spielfeld abgesehen von seinem Selektionskreis noch einen zweiten, größeren Kreis aufweist. Hierbei handelt es sich um den sogenannten Kommandoradius Ihres Anführers.

Ein Anführer kann mit der Funktion **Truppen motivieren** (siehe unten) für eine begrenzte Zeitspanne die Moral aller Verbände seines Stammes erhöhen, die sich innerhalb seines gelben Kommandoradius befinden.

Persönliche Eigenschaften

Im Unterschied zu allen anderen Figuren ist Ihr Anführer in der Lage, seine wichtigsten Eigenschaften in mehreren Stufen zu steigern. Die Eigenschaften werden im Informationsbereich der unteren Bedienleiste durch die folgenden Symbole angezeigt, wobei die erreichte Stufe jeweils als Zahlenwert mit angegeben wird:



Angriffswert



Verteidigungswert



Kommandoradius



Motivationskraft

Eine vollständige Erklärung der persönlichen Eigenschaften finden Sie im Kapitel **Spielregeln**. ((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Entwicklungsoptionen))

Entwicklungsoptionen

Mit den Ruhmpunkten Ihres Anführers können Sie für ihn und sein Volk so genannte Entwicklungsoptionen erwerben. Die Entwicklungsoptionen sind in drei Bereiche unterteilt, die mit den in der Folge beschriebenen Schaltflächen einzeln angewählt werden können. Nach der Auswahl eines solchen Optionsbereichs gelangen Sie in das entsprechende Auswahlmenü, in dem Sie die einzelnen Optionen mit den Ruhmpunkten Ihres Anführers erwerben können. Nachdem Sie Ihre Wahl dort getroffen haben, können Sie das Auswahlmenü mit der Schaltfläche **Zurück** wieder verlassen.



Persönliche Optionen

Das Betätigen dieser Schaltfläche führt Sie zum Auswahlmenü für die persönlichen Optionen des Anführers, die weiter oben im Abschnitt „Persönliche Eigenschaften“ aufgezählt wurden.



Militärische Optionen

Das Betätigen dieser Schaltfläche führt Sie zum Auswahlmenü für die militärischen Optionen, in dem Sie neue Formationen, Kriegertypen, militärisches Gerät und spezielle Eigenschaften für Ihr Volk erwerben können. ((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Entwicklungsoptionen/Militärische Optionen))



Bauwerk-Optionen

Das Betätigen dieser Schaltfläche führt Sie zum Auswahlmenü für die Bauwerk-Optionen, indem Sie die Fähigkeit zur Errichtung neuer Bauwerkarten und zum Ausbau bestehender Bauwerke für Ihr Volk erwerben können. ((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Entwicklungsoptionen/Bauwerk-Optionen))



Truppen motivieren

Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, erhöht sich die Moral aller Verbände der eigenen Partei, die sich momentan innerhalb des Kommandoradius Ihres Anführers befinden, zeitweilig um einen gewissen Wert. Die Dauer und Höhe des Moralgewinns sind abhängig von der Stufe, die der Anführer für seine spezielle Eigenschaft **Motivationskraft** erworben hat. Jedes Motivieren von Truppen kostet den Anführer einen Teil seiner Ruhmpunkte.



Nahkampfangriff einleiten

Nachdem Sie diese Schaltfläche betätigt haben, verwandelt sich der Mauszeiger auf dem Spielfeld in ein Angriffssymbol. Mit einem Rechtsklick auf eine feindliche Einzelfigur oder das Banner eines feindlichen Verbandes befehlen Sie Ihrem Anführer, diese Einheit im Nahkampf anzugreifen. Alternativ dazu können Sie Ihrem Anführer auch ohne Betätigen dieser Schaltfläche einen Nahkampfangriff befehlen, indem Sie einfach Ihren Mauszeiger über eine feindliche Einheit ziehen (der Zeiger verwandelt sich dann in ein Angriffssymbol) und einen Rechtsklick ausführen.



Rückzug

Wenn sich Ihr Anführer im Nahkampf befindet, können Sie Ihm den Rückzug befehlen, indem Sie diese Schaltfläche betätigen (der Mauszeiger verwandelt sich in ein Rückzug-Symbol) und dann mittels eines Rechtsklicks auf das Spielfeld den Ort bestimmen, zu dem sich der Anführer zurückziehen soll. Jeder Rückzug kostet den Anführer einen Teil seiner Ruhmpunkte.



Siedlung übernehmen

Wenn Sie Ihr Anführer in einem gegnerischen Dorf befindet, so kann er diese Siedlung für seinen Stamm in Besitz nehmen, sofern bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/ Siedlungen/Übernahme einer Siedlung))**. Wenn die entsprechenden Bedingungen erfüllt sind, wird die Schaltfläche aktiviert (farbig dargestellt), und Sie können die Siedlung mit einem Klick auf diese Schaltfläche übernehmen.



Objekte löschen

Diese Funktion erlaubt es Ihnen, Spielobjekte Ihres Stammes vom Spielfeld zu löschen. Führen Sie nach dem Betätigen dieser Schaltfläche einfach einen Rechtsklick auf das Objekt aus, das Sie entfernen möchten.

Siedlungsbewohner

Die männlichen und weiblichen Bewohner Ihrer Siedlung sind vielseitig einsetzbar, zum Beispiel als Arbeiter, Krieger, oder sogar als Menschenopfer. Um neue Siedlungsbewohner zu erschaffen, benutzen Sie die entsprechenden Wohnhaus-Funktionen.

((Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Gebäude/Wohnhaus))

Moralpunkte

Angesehen von seinen Lebenspunkten besitzt jeder Siedlungsbewohner einen Moralwert. Die Moralwerte aller Siedlungsbewohner werden in der sogenannten Siedlungsmoral zusammengefasst, die im Informationsbereich des Haupthauses unterhalb der Lebenspunkte angezeigt wird. Weitere Informationen zum Moralwert finden Sie im Kapitel **Spielregeln**.

((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Die wichtigsten Spielwerte/Moral))

Mitarbeiter



Ihre Dorfbewohner können die verschiedensten Arbeiten ausführen. Um einem Siedlungsbewohner ohne den Umweg über eine Schaltfläche eine Arbeit zuzuweisen, ziehen Sie den Mauszeiger einfach über die verschiedenen Objekte in Ihrer Siedlung: Wo sich der Zeiger in ein goldenes Mitarbeiter-Symbol verwandelt, reicht ein Rechtsklick auf das entsprechende Objekt aus, um Ihrem Siedlungsbewohner die entsprechende Arbeit zuzuweisen.



Zivile Bauten

Das Betätigen dieser Schaltfläche führt Sie zum Auswahlménü für Siedlungsgebäude, die Sie dann mit den Ressourcen, die in Ihrem Haupthaus gelagert sind, errichten können. Die Baukosten werden zusammen mit den Kosten für einen späteren Ausbau des Gebäudes im Hilfetext der jeweiligen Schaltfläche genannt. Sie können ein neues Bauwerk errichten, indem Sie zuerst auf die entsprechende Schaltfläche des Auswahlménüs klicken. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger sodann in das Bau-Symbol, zugleich wird eine transparente Darstellung des von Ihnen gewählten Bauwerks an den Mauszeiger projiziert. Durch Verschieben des Mauszeigers innerhalb der Siedlungsfläche (deren Grenzen durch eine gestrichelte Linie angezeigt werden) können Sie dann einen geeigneten Bauplatz für Ihr Gebäude bestimmen: Alle Orte, an denen die transparente Gebäudeprojektion eine grüne Färbung annimmt, eignen sich für die Errichtung Ihres neuen Bauwerkes. Durch einen Rechtsklick auf das Spielfeld legen Sie dann endgültig den gewünschten Bauplatz fest; danach werden die von Ihnen ausgewählten Siedlungsbewohner sofort mit der Errichtung des Bauwerks beginnen. Falls das fertiggestellte Gebäude Arbeitsplätze aufweist, werden die Siedlungsbewohner diese nach der Errichtung des Gebäudes automatisch einnehmen. Maximal vier Siedlungsbewohner können gleichzeitig mit der Errichtung eines Gebäudes beschäftigt sein. Sie können das Auswahlménü für zivile Bauten jederzeit durch einen Linksklick auf das Spielfeld oder über die Schaltfläche **Zurück** wieder verlassen.



Militärische Bauten

Das Betätigen dieser Schaltfläche führt Sie zum Auswahlménü für Militärische Bauten, die Sie mit den Ressourcen, die in Ihrem Haupthaus gelagert sind, errichten können. Die Baukosten werden im Hilfetext der jeweiligen Schaltfläche genannt. Tore, Artilleriegeschütze und sonstiges Gerät können Sie errichten, indem Sie zuerst auf die entsprechende Schaltfläche des Auswahlménüs klicken. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger sodann in das Bau-Symbol, zugleich wird eine Projektion des von Ihnen gewählten Bauwerks am Mauszeiger dargestellt. Durch Verschieben des Mauszeigers innerhalb der Siedlungsfläche (deren Grenzen durch eine gestrichelte Linie angezeigt werden) können Sie dann einen geeigneten Bauplatz für Ihr Bauwerk bestimmen: Alle Orte, an denen die transparente Bauwerkprojektion eine grüne Färbung annimmt, eignen sich für die Errichtung. Durch einen Rechtsklick auf das Spielfeld legen Sie dann endgültig den gewünschten Bauplatz fest; danach werden die von Ihnen ausgewählten Siedlungsbewohner sofort mit der Errichtung des Bauwerks beginnen.

Der Bau von Palisaden und Mauern gestaltet sich noch etwas einfacher: Mit einem Rechtsklick auf das Spielfeld legen Sie die Position des ersten Bausegments fest. Danach können Sie die Länge und Ausrichtung der Mauer oder Palisade einfach bestimmen, indem Sie den Mauszeiger über das Spielfeld ziehen und mit einem zweiten Rechtsklick das abschließende Bausegments positionieren. Auf diese Weise haben Sie sämtliche Bauplätze für die Einzelsegmente der Mauer oder Palisade festgelegt, die dann nacheinander von Ihren Siedlungsbewohnern errichtet werden. Maximal vier Siedlungsbewohner können gleichzeitig mit der Errichtung eines Bauwerks beschäftigt sein. Sofern es sich bei dem Bauwerk um ein Artilleriegeschütz oder ein anderes militärisches Gerät handelt, dass eine Bedienung benötigt, werden die Siedlungsbewohner nach dem Bau der Gerätes als Bemannung dort bleiben. Sie können das Auswahlmü für militärische Bauten jederzeit durch einen Linksklick auf das Spielfeld oder über die Schaltfläche **Zurück** wieder verlassen.



Bauwerk reparieren

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Ihre Siedlungsbewohner ein beschädigtes Bauwerk reparieren sollen. Danach verwandelt sich Ihr Mauszeiger auf dem Spielfeld in das Bau-Symbol. Führen Sie dann einen Rechtsklick auf das gewünschte Bauwerk aus, um Ihre Siedlungsbewohner mit der Reparatur zu beauftragen. Maximal vier Siedlungsbewohner können gleichzeitig mit der Reparatur eines Bauwerks beschäftigt sein. Die Reparatur eines Bauwerks kostet keine Ressourcen.



Bauwerk ausbauen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Ihre Siedlungsbewohner ein Gebäude weiter ausbauen sollen. Danach verwandelt sich Ihr Mauszeiger auf dem Spielfeld in das Bau-Symbol. Führen Sie dann einen Rechtsklick auf das gewünschte Bauwerk aus, um Ihre Siedlungsbewohner mit dem Ausbau zu beauftragen. Der Ausbau eines Bauwerks erfordert Ressourcen aus Ihrem Haupthaus. Die Kosten eines Ausbaus werden in den Hilfetexten der Schaltflächen im Auswahlmü für Zivile Bauten angegeben (siehe oben). Maximal vier Siedlungsbewohner können gleichzeitig mit dem Ausbau eines Gebäudes beschäftigt sein.



Ausrüsten

Das Betätigen dieser Schaltfläche führt Sie zum Auswahlmü für Einheiten, die Sie mit den Ressourcen, die in Ihrem Haupthaus eingelagert sind, ausrüsten können. Die Kosten für die Umwandlung eines Dorfbewohners in eine der dort zur Auswahl stehenden Einheiten werden im Hilfetext der jeweiligen Schaltfläche genannt. Zugleich zeigt die Bedienleiste das

Ressourcenlager Ihres Haupthauses an, damit Sie den Ressourcenverbrauch dort mitverfolgen können. Sie können dann die momentan ausgewählten Siedlungsbewohner durch einfaches Anklicken der Schaltflächen den gewünschten Einheitenarten zuweisen. Jede Schaltfläche informiert Sie in Form zweier Zahlenwerte darüber, wie viele Einheiten der jeweiligen Art noch ausgerüstet werden können (die Zahl vor dem Schrägstrich) und wie viele Siedlungsbewohner Sie bereits zugewiesen haben (die Zahl hinter dem Schrägstrich). Außerdem gibt das kleine Symbol in der linken oberen Ecke der Schaltfläche an, ob Sie zur Ausrüstung dieser Einheit einen männlichen oder weiblichen Siedlungsbewohner benötigen. Sie können eine Zuweisung auch jederzeit durch einen Rechtsklick auf die entsprechende Schaltfläche wieder rückgängig machen. Nachdem Sie Ihre Dorfbewohner auf diese Weise zugewiesen haben, bestätigen Sie Ihre Wahl durch Anklicken der Schaltfläche **Ok**. Die ausgewählten Siedlungsbewohner werden sich danach in Ihr Haupthaus begeben, wo sie in die gewünschten Einheiten umgewandelt werden. Sie können das Auswahlmü für Einheiten auch jederzeit durch einen Linksklick auf das Spielfeld oder über die Schaltfläche **Zurück** verlassen – die zu diesem Zeitpunkt bereits vorgenommenen Zuweisungen werden dann nicht ausgeführt.



Opfern

Indem Sie diese Schaltfläche betätigen, weisen Sie die von Ihnen ausgewählten Siedlungsbewohner an, sich zur nächsten Opferstätte ihrer Siedlung zu begeben, wo sie ihren Göttern geopfert werden und auf diese Weise die Opferstätte mit wertvollen Zauberpunkten aufladen. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Heidnische Magie))**

Priester

Die Priester Ihres Volkes beherrschen heidnische Magie und sind somit eine wertvolle Ergänzung für Ihren Stamm. Jeder Dorfbewohner des entsprechenden Geschlechts kann in einen Priester umgewandelt werden, sofern Sie über die entsprechenden Ressourcen verfügen. Damit ein Priester seine Zaubersprüche einsetzen kann, benötigen Sie außerdem zumindest eine Opferstätte in Ihrer Siedlung. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Heidnische Magie))**

Zauberpunkte

Neben seinen Lebenspunkten verfügt jeder Priester als wichtigste Eigenschaft über sogenannte Zauberpunkte, die als blaue Balkengrafik unter seinen Lebenspunkten angezeigt werden.

Zaubersprüche

Jeder Priester kann über maximal vier verschiedene Zaubersprüche verfügen, die im Kapitel **Die Barbarenvölker** beschrieben werden.

Jeder Zauberspruch ist über eine entsprechende Schaltfläche in der Befehlspalette des Priesters verfügbar. Die Zaubersprüche für germanische Priesterinnen des Odin finden Sie. **((Verweis auf Kapitel 6 Die Barbarenvölker/Die Germanen/Zaubersprüche))** Die Zaubersprüche für keltische Druiden finden Sie. **((Verweis auf Kapitel 6 Die Barbarenvölker/Die Kelten/Zaubersprüche))** Die Zaubersprüche für hunnische Schamaninnen finden Sie. **((Verweis auf Kapitel 6 Die Barbarenvölker/Die Kelten/Zaubersprüche))**



Nahkampfangriff einleiten

Nachdem Sie diese Schaltfläche betätigt haben, verwandelt sich der Mauszeiger auf dem Spielfeld in ein Angriffssymbol. Mit einem Rechtsklick auf eine feindliche Einzelfigur oder das Banner eines feindlichen Verbandes befehlen Sie Ihrem Priester, diese Einheit im Nahkampf anzugreifen. Alternativ dazu können Sie Ihrem Priester auch ohne Betätigen dieser Schaltfläche einen Nahkampfangriff befehlen, indem Sie Ihren Mauszeiger über eine feindliche Einheit ziehen (der Zeiger verwandelt sich dann in ein Angriffssymbol) und einen Rechtsklick ausführen.



Rückzug

Wenn sich Ihr Priester im Nahkampf befindet, können Sie ihm den Rückzug befehlen, indem Sie diese Schaltfläche betätigen (der Mauszeiger verwandelt sich in ein Rückzug-Symbol) und dann mittels eines Rechtsklicks auf das Spielfeld den Ort bestimmen, zu dem sich der Priester zurückziehen soll. Jeder Rückzug kostet den Priester einen Teil seiner Zauberpunkte.

Verbände

In **Against Rome** gibt es zwei verschiedene Arten von Verbänden: Kampfverbände und Zivilverbände. Verbände können durch die Umwandlung von Siedlungsbewohnern in Zivilisten (für Zivilverbände) oder Krieger (für Kampfverbände) erschaffen werden. **((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/ Einzelfiguren/Siedlungsbewohner/Ausrüsten**

Verbandsbanner

Jeder Verband weist ein so genanntes Verbandsbanner auf. Das Verbandsbanner wird in etwa mittig im Verband platziert und zeigt eine verkleinerte Version des Stammessymbols in der entsprechenden Teamfarbe. Im Spiel gilt dann, dass ein Verband durch einen einfachen Linksklick auf sein Verbandsbanner ausgewählt werden kann. Auch bei anderen Gegebenheiten (zum Beispiel bei der Feststellung, ob sich ein Verband innerhalb oder

außerhalb einer Siedlungsfläche befindet) ist stets die Position des Verbandsbanners ausschlaggebend, nicht aber die Position einzelner Verbandsmitglieder.

Verbandslebenspunkte

Jedes Mitglied eines Verbandes besitzt Lebenspunkte, die auf dem Spielfeld über jeder Figur eines ausgewählten Verbandes angezeigt werden. Zusätzlich werden im Informationsbereich der unteren Bedienleiste eines Verbandes die so genannten Verbandslebenspunkte als grüne Balkengrafik angezeigt. Hierbei handelt es sich um den Durchschnittswert der Lebenspunkte aller Verbandsmitglieder, anhand dessen man sich einen raschen Überblick über den allgemeinen Zustand des Verbände verschaffen kann. Weitere Informationen zu Lebenspunkten finden Sie im Kapitel **Spielregeln**. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Die wichtigsten Spielwerte/ Lebenspunkte))**

Verbandsmoral

Abgesehen von seinen Lebenspunkten besitzt jedes Mitglied eines Verbandes einen Moralwert. Wenn Siedlungsbewohner in Verbandsmitglieder umgewandelt werden, übernehmen sie ihren Moralwert dabei mit in den Verband. Die Moralwerte aller Verbandsmitglieder werden in der sogenannten Verbandsmoral zusammengefasst, die im Informationsbereich unterhalb der Lebenspunkte als gelbe Balkengrafik angezeigt wird. Weitere Informationen zum Moralwert finden Sie im Kapitel **Spielregeln**. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Die wichtigsten Spielwerte/Moral))**

Spezielle Eigenschaften

Ein Verband kann spezielle Eigenschaften aufweisen, die mit dem Ruhmpunkten des Anführers erworben werden. Die speziellen Eigenschaften eines Verbandes werden im Informationsbereich rechts neben der Abbildung als kleine Symbole angezeigt. Die speziellen Eigenschaften der Völker werden im Kapitel **Die Barbarenvölker** beschrieben: Die speziellen Eigenschaften der Germanen finden Sie dort. **((Verweis auf Kapitel 6 Die Barbarenvölker/Die Germanen/Spezielle Eigenschaften))** Die speziellen Eigenschaften der Kelten finden Sie. **((Verweis auf Kapitel 6 Die Barbarenvölker/Die Kelten/ Spezielle Eigenschaften))** Die speziellen Eigenschaften der Hunnen finden Sie. **((Verweis auf Kapitel 6 Die Barbarenvölker/Die Kelten/ Spezielle Eigenschaften))**

Kampfverbände

Ein Kampfverband kann maximal 20 Mitglieder besitzen. Sämtliche Mitglieder eines Kampfverbandes müssen demselben Kriegertyp angehören. Bei der Umwandlung Ihrer Dorfbewohner in Krieger werden diese Regeln automatisch berücksichtigt.



Formationen

Durch das Betätigen dieser Schaltfläche gelangen Sie in das Auswahlmenü für Formationen. In diesem Auswahlmenü steht jede Schaltfläche für eine Formation, die Ihr Kampfverband einnehmen kann – die momentan eingenommene Formation wird dabei stets farblich hervorgehoben. Um Ihrem Kampfverband eine neue Formation zuzuweisen, führen Sie einfach einen Linksklick auf die entsprechende Schaltfläche aus. Sie können das Auswahlmenü auch jederzeit über die Schaltfläche Zurück verlassen. Wenn sich Ihr Kampfverband gerade im Nahkampf befindet, können Sie dieses Auswahlmenü nicht erreichen. Weitere Angaben zum Thema Formationen finden Sie im Kapitel Spielregeln. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/ Kämpfe/Formationen))**



Vereinigen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zwei Verbände miteinander vereinigen, wobei es allerdings die oben beschriebene Regel zu berücksichtigen gilt, nach der ein Verband aus maximal 20 Figuren desselben Typs bestehen kann. Nachdem Sie einen Verband ausgewählt haben, leiten Sie die Vereinigung mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche ein. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger dann in das Vereinigungssymbol. Führen Sie dann einen Rechtsklick auf einen geeigneten Verband aus. Die beiden Verbände schließen sich danach automatisch zu einem einzigen Verband zusammen.



Teilen

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie einen Verband dazu, sich in zwei Verbände zu teilen.



Auflösen

Durch das Betätigen dieser Schaltfläche können Sie einen Verband, der sich momentan in Ihrer Siedlung aufhält, dazu veranlassen, sich im Haupthaus aufzulösen. Die Mitglieder des Verbandes werden dabei einen Großteil der Ressourcen, die ursprünglich für ihre Umwandlung benötigt wurden, im Lagerraum des Haupthauses abliefern (Ausrüstung und Pferde - nicht jedoch Gold) und das Haupthaus danach als einfache Siedlungsbe- wohner verlassen. Falls im Lagerraum des Haupthauses kein Platz für die Ablieferung dieser Ressourcen vorhanden ist, gehen diese bei der Auflösung des Verbandes verloren.



Nahkampfangriff einleiten

Nachdem Sie diese Schaltfläche betätigt haben, verwandelt sich der Mauszeiger auf dem Spielfeld in ein Angriffssymbol. Mit einem Rechtsklick auf eine feindliche Einzelfigur oder das Banner eines feindlichen Verbandes befehlen Sie Ihrem Kampfverband, diese Einheit im Nahkampf anzugreifen. Alternativ dazu können Sie einem Nahkampfverband auch ohne Betätigen dieser Schaltfläche einen Angriff befehlen, indem Sie Ihren Mauszeiger über eine feindliche Einheit ziehen (der Zeiger verwandelt sich dann in ein Angriffssymbol) und einen Rechtsklick ausführen. Einem Schützenverband können Sie mit dieser alternativen Methode die Eröffnung von Fernkampf- angriffen befehlen.



Brandschatzen

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche können Sie das Brandschatzen gegnerischer Bauwerke einleiten. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger danach in ein Angriffssymbol. Mit einem Rechtsklick auf ein geeignetes Bauwerk veranlassen Sie Ihren Kampfverband dazu, dieses Bauwerk mittels geworfener Fackeln niederzubrennen. Das Brandschatzen von Gebäuden führt dabei zu einem Ansteigen der Verbandsmoral.



Metbombe

Diese Schaltfläche steht ausschließlich germanischen Kampfverbände zur Verfügung, nachdem diese spezielle Eigenschaft für sie erworben wurde. **((Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker/Die Germanen/Spezielle Eigenschaften/Metbombe))** Die Metbombe kann nicht nur gegen feindliche Einheiten, sondern auch gegen Bauwerke eingesetzt werden.



Berserkerhaft kämpfen

Diese Schaltfläche steht ausschließlich hunnischen Kampfverbänden zur Verfügung, nachdem die spezielle Eigenschaft „Berserkerwut“ für sie erworben wurde. **((Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker/Die Hunnen/Spezielle Eigenschaften/Berserkerwut))** Das Anklicken dieser Schaltfläche veranlasst die Mitglieder des Verbandes dazu, nach den Regeln dieser speziellen Eigenschaft zu kämpfen.



Normal kämpfen

Auch diese Funktion steht ausschließlich hunnischen Kampfverbände mit der speziellen Eigenschaft „Berserkerwut“ zur Verfügung. Das Anklicken der Schaltfläche veranlasst die Mitglieder des Verbandes dazu, wieder mit

Ihren normalen Kampfwerten zu agieren, sofern sie momentan berserkerhaft kämpfen.



Fernkampf einleiten

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie einen Schützenverband dazu, mit Fernkampfangriffen zu beginnen. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger in ein Angriffssymbol. Durch einen Rechtsklick auf eine gegnerische Einheit bestimmen Sie dann das Ziel der Fernkampfangriffe. Weitere Informationen zum Thema Fernkampf finden Sie im Kapitel Spielregeln. **(Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Kämpfe/ Fernkampf)**



Brandgeschosse einsetzen

Diese Schaltfläche steht ausschließlich keltischen Schützenverbänden zur Verfügung, nachdem die spezielle Eigenschaft „Brandgeschosse“ für sie erworben wurde. **(Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker/Die Kelten/Spezielle Eigenschaften/Brandgeschosse)**. Die Funktion entspricht derjenigen der Schaltfläche Fernkampf einleiten, allerdings setzen Ihre Schützen anstelle ihrer normaler Munition Brandgeschosse mit geringerer Reichweite aber höherem Schadenswert ein, die zudem auch gegen Bauwerke eingesetzt werden können.



Giftgeschosse einsetzen

Diese Schaltfläche steht ausschließlich hunnischen Schützenverbänden zur Verfügung, nachdem die spezielle Eigenschaft „Giftgeschosse“ für sie erworben wurde. **(Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker/Die Hunnen/Spezielle Eigenschaften/Giftgeschosse)** Die Funktion entspricht derjenigen der Schaltfläche Fernkampf einleiten, allerdings setzen die Schützen anstelle ihrer normaler Munition Giftgeschosse mit geringerer Reichweite aber höherem Schadenswert ein.



Fernkampf beenden

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche befehlen Sie Schützenverbänden, ihre Fernkampfangriffe einzustellen.



Rückzug

Wenn sich Ihr Kampfverband im Nahkampf befindet, können Sie Ihn dem Rückzug befehlen, indem Sie diese Schaltfläche betätigen (der Mauszeiger verwandelt sich in ein Rückzug-Symbol) und dann mittels eines

Rechtsklicks auf das Spielfeld den Ort bestimmen, zu dem sich der Verband zurückziehen soll. Jeder Rückzug kostet den Verband einen Teil seiner Moralpunkte.



Haufenformation

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche können Sie einem Kampfverband jederzeit befehlen, die Haufenformation einzunehmen. Diese Funktion kann sich insbesondere dann als nützlich erweisen, wenn sich Ihr Verband gerade im Nahkampf befindet. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel Spielregeln. **(Verweis auf Kapitel 7/Kämpfe/ Nahkampf/Formationen im Nahkampf)**

Zivilverbände

Ein Zivilverband kann maximal 4 Mitglieder besitzen. Jedes Mitglied eines Zivilverbandes kann zudem ein Packpferd zum Transport von Ressourcen besitzen. Bei der Umwandlung Ihrer Dorfbewohner in Krieger werden diese Regeln automatisch berücksichtigt.

Wirkungsradius

Jeder Zivilverband weist einen sogenannten Wirkungsradius auf, der in Form einer blauen Kreislinie auf dem Spielfeld dargestellt wird. Wenn eine Einheit ihre Lebenspunkte mit Hilfe der vom Zivilverband mitgeführten Nahrung auffüllen oder die Funktion **Verbände beschenken** nutzen möchte, muss sie sich zu diesem Zweck innerhalb des Wirkungsradius des betreffenden Zivilverbandes befinden. **(Verweis auf Kapitel 7 Spielregeln/Die wichtigsten Spielwerte/Lebenspunkte)**

Ressourcenanzeige

Jeder Zivilverband, der über Packpferde verfügt, kann Ressourcen transportieren und weist in seiner unteren Bedienleiste eine entsprechende Ressourcenanzeige auf. Weitere Informationen über die Ressourcen eines Zivilverbandes befinden sich im Kapitel Ressourcen. **(Verweis auf Kapitel 3. Ressourcen/Lagerung und Verbrauch)**



Plündern

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Mitglieder Ihres Zivilverbandes dazu veranlassen, Ressourcen aus gegnerischen oder eigenen Gebäuden zu holen und auf ihren Packpferden zu verstauen. Nachdem Sie die Schaltfläche betätigt haben, verwandelt sich der Mauszeiger auf dem Spielfeld in das Plündern-Symbol. Danach bestimmen Sie mit einem Rechtsklick auf ein geeignetes Gebäude das Ziel der Plünderung.



Vereinigen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zwei Verbände miteinander vereinigen, wobei es allerdings die oben beschriebene Regel zu berücksichtigen gilt, nach der ein Zivilverband aus maximal 4 Zivilisten bestehen kann. Nachdem Sie einen Verband ausgewählt haben, leiten Sie die Vereinigung mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche ein. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger dann in das Vereinigungssymbol. Führen Sie dann einen Rechtsklick auf einen geeigneten zweiten Zivilverband aus. Die beiden Verbände schließen sich danach automatisch zu einem einzigen Verband zusammen.



Teilen

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie einen Verband dazu, sich in zwei Verbände zu teilen.



Auflösen

Durch das Betätigen dieser Schaltfläche können Sie einen Zivilverband, der sich momentan in Ihrer Siedlung aufhält, dazu veranlassen, sich im Haupthaus aufzulösen. Die Mitglieder des Verbandes werden dabei ihre Pferde mitsamt den transportierten Ressourcen im Lagerraum des Haupthauses abliefern und es danach als einfache Siedlungsbewohner verlassen. Falls im Lagerraum des Haupthauses kein Platz für die Ablieferung dieser Ressourcen vorhanden ist, gehen diese bei der Auflösung des Verbandes verloren.



Ressourcen abliefern

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche können Sie einen Zivilverband, der sich momentan in Ihrer Siedlung aufhält, dazu veranlassen, die von ihm transportierten Ressourcen im Haupthaus abzuliefern, sofern im Lageraum des Haupthauses noch genug Platz für diese Ressourcen vorhanden ist.



Gerät bemannen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Artilleriegeschütze (und als Kelte: Steinfallen) bemannen, die momentan keine Bedienung aufweisen. Nachdem Sie die Schaltfläche betätigt haben, wählen Sie mit einem Rechtsklick auf dem Spielfeld das Gerät aus, das von Ihrem Zivilverband bemant werden soll.



Gerät bauen

Das Betätigen dieser Schaltfläche führt Sie zum Auswahlmenü für militärisches Gerät, das Sie mit den Ressourcen errichten können, die von Ihrem Zivilverband transportiert werden. Die Baukosten werden im Hilfetext der jeweiligen Schaltfläche angegeben. Sie können das Gerät bauen, indem Sie zuerst auf die entsprechende Schaltfläche des Auswahlmenüs klicken. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger sodann in das Bau-Symbol, zugleich wird eine transparente Darstellung des von Ihnen gewählten Geräts an den Mauszeiger projiziert. Durch Verschieben des Mauszeigers auf dem Spielfeld können Sie sodann einen geeigneten Bauplatz für das Gerät bestimmen: Alle Orte, an denen die Geräteprojektion eine grüne Färbung annimmt, eignen sich für die Errichtung. Durch einen Rechtsklick auf das Spielfeld legen Sie dann endgültig den gewünschten Bauplatz fest; danach werden die Zivilisten sofort mit dem Bau des Gerätes beginnen. Sofern es sich bei dem Gerät um ein Artilleriegeschütz oder eine keltische Steinfalltür handelt, die eine Bedienung benötigen, wird eine entsprechende Anzahl von Zivilisten nach dem Bau der Geräte als Besatzung dort bleiben. Sie können das Auswahlmenü für militärisches Gerät jederzeit durch einen Linksklick auf das Spielfeld oder über die Schaltfläche **Zurück** wieder verlassen.



Verbände beschenken

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Moral von Verbänden verbessern, die sich im Wirkungsradius Ihres Zivilverbandes befinden. Zu diesem Zweck muss Ihr Zivilverband Gold mit sich führen, dass bei jeder Schenkung zu einem geringen Teil verbraucht wird. Nach einem Linksklick auf die Schaltfläche verwandelt sich der Mauszeiger auf dem Spielfeld in das Schenkungssymbol. Mit einem Rechtsklick auf den gewünschten Verband erhöhen Sie dann mit einem kleinen Goldgeschenk dessen Moral.



Siedlungsgründung

Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, kann Ihr Zivilverband durch die Errichtung eines Haupthauses eine neue Siedlung gründen, sofern er zu diesem Zweck genug Ressourcen mitführt und Ihr Stamm momentan keine Siedlung besitzt. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger sodann in das Bau-Symbol, zugleich wird eine transparente Darstellung des Haupthauses an den Mauszeiger projiziert. Durch Verschieben des Mauszeigers können Sie dann einen geeigneten Bauplatz für Ihr Gebäude bestimmen: Alle Orte, an denen die transparente Gebäudeprojektion eine grüne Färbung annimmt, eignen sich für die Errichtung Ihres neuen Bauwerkes.

Durch einen Rechtsklick auf das Spielfeld legen Sie dann endgültig den gewünschten Bauplatz fest; danach werden die Mitglieder Ihres Zivilverbandes sofort mit der Errichtung des Haupthauses beginnen. Weitere Informationen zur Gründung einer Siedlung finden Sie im Kapitel Spielregeln. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Siedlungen))**

5. Bauwerke

In **Against Rome** fallen nicht nur Siedlungsgebäude unter den Begriff „Bauwerke“, sondern auch Palisaden, Mauern, Artilleriegeschütze und sonstiges Gerät.

Auswahl von Bauwerken

Bauwerke werden mit einem Linksklick auf das entsprechende Objekt ausgewählt. Ein Auswahl von mehreren Bauwerken zugleich ist nicht möglich.

Lebenspunkte

Jedes Bauwerk besitzt Lebenspunkte. Ein Bauwerk verliert Lebenspunkte, wenn es Schaden erleidet. Verlorene Lebenspunkte können durch Reparaturen zurückerlangt werden. **((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Einzelfiguren/Siedlungsbewohner/Bauwerk reparieren))**

Gebäude

Bauwerke, die ausschließlich auf einer Siedlungsfläche (siehe unten) errichtet werden können, werden als Gebäude oder auch Siedlungsgebäude bezeichnet.

Errichtung und Ausbau von Gebäuden

Bestimmte Gebäude können nach ihrer Errichtung noch weiter ausgebaut werden. Detaillierte Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel Spielregeln. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Siedlungen/Errichtung und Ausbau von Gebäuden))**

Das Haupthaus

Das Haupthaus bildet stets den Mittelpunkt einer Siedlung. Haupthäuser werden im Unterschied zu allen anderen Siedlungsgebäuden nicht von den Bewohnern einer Siedlung errichtet, sondern von einem entsprechend ausgestatteten Zivilverband. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Siedlungen/Die Siedlungsgründung))**

Siedlungsfläche

Das Haupthaus bildet stets den Mittelpunkt der sogenannten Siedlungsfläche, auf der alle anderen Gebäude der Siedlung errichtet werden müssen. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Siedlungen/Die Siedlungsfläche))**

Siedlungsmoral

Im Informationsbereich des Haupthauses wird unterhalb der Lebenspunktanzeige noch ein zweiter wichtiger Wert angegeben: Die sogenannte Siedlungsmoral, bei der es sich um den Durchschnittswert der Moral sämtlicher Siedlungsbewohner handelt. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Die wichtigsten Spielwerte/Moral))**

Lagerraum

Jedes Haupthaus verfügt über einen großen Lagerraum, der die Ressourcen des Stammes enthält. Aus diesem Lagerraum werden die Ressourcen abgezogen, die Sie für die Errichtung von Bauwerken und das Ausrüsten von Dorfbewohnern benötigen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel Ressourcen. **((Verweis auf Kapitel 3. Ressourcen/Lagerung und Verbrauch))**

Sammelpunkt

Wenn Sie Ihre Dorfbewohner in Priestern oder Verbänden umwandeln, versammeln sich die umgewandelten Einheiten automatisch zuerst am Sammelpunkt des Haupthauses, der auf dem Spielfeld durch ein großes Banner mit ihrem Stammbaum darauf markiert ist. Sie können aber auch noch einen zusätzlichen Sammelpunkt festlegen, indem Sie einen Rechtsklick eine beliebige freie Stelle der Siedlungsfläche ausführen, nachdem Sie Ihr Haupthaus ausgewählt haben. Der neue Sammelpunkt wird dann durch eine entsprechende Markierung auf dem Spielfeld angezeigt.

Wohnwert

Wie Wohnhäuser (siehe unten) weist auch Ihr Haupthaus einen sogenannten Wohnwert auf, der jedoch recht niedrig angesetzt ist.



Siedlung räumen

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche geben Sie den Befehl, Ihre gegenwärtige Siedlung aufzulösen. In der Folge werden sich Ihre Siedlungsbewohner nach Möglichkeit automatisch in Zivilverbände umwandeln, während sämtliche Siedlungsgebäude nacheinander zerstört werden. Anführer, Priester und bereits existierende Verbände sind von der Räumung ihrer Siedlung nicht weiter betroffen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel Spielregeln. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Siedlungen/Auflösung einer Siedlung))**



Einwohner beschenken

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Moral Ihrer Siedlungsbewohner verbessern. Zu diesem Zweck muss sich im Lagerraum des Haupthauses eine ausreichende Menge Gold befinden, das dann bei jeder Schenkung zu

einem geringen Teil verbraucht wird. Mit jedem Linksklick auf die Schaltfläche verbessern Sie die Moralwerte sämtlicher Siedlungsbewohner durch ein kleines Goldgeschenk.



Verbände beschenken

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Moral von Verbänden verbessern, die sich momentan auf der Siedlungsfläche Ihres Dorfes befinden. Zu diesem Zweck muss sich im Lagerraum des Haupthauses eine ausreichende Menge Gold befinden, das dann bei jeder Schenkung zu einem geringen Teil verbraucht wird. Nach einem Linksklick auf die Schaltfläche verwandelt sich der Mauszeiger auf dem Spielfeld in das Schenkungssymbol. Mit einem Rechtsklick auf den gewünschten Verband erhöhen Sie dann mit einem kleinen Goldgeschenk dessen Moral.



Objekte löschen

Diese Funktion erlaubt es Ihnen, Spielobjekte Ihres Stammes vom Spielfeld zu löschen. Führen Sie nach dem Betätigen dieser Schaltfläche einfach einen Rechtsklick auf das Objekt aus, das Sie entfernen möchten.

Wohnhaus

In Wohnhäusern können Sie neue Siedlungsbewohner erschaffen. Abgesehen davon bestimmt die Anzahl von Wohnhäusern, die Sie in Ihrer Siedlung errichten, über die maximal erlaubte Einwohnerzahl.

Sammelpunkt

Die Siedlungsbewohner, die Sie in einem Wohnhaus erschaffen, versammeln sich normalerweise direkt vor dem Eingang dieses Gebäudes. Sie können aber auch einen anderen Ort als Sammelpunkt festlegen, indem Sie einen Rechtsklick auf eine beliebige freie Stelle der Siedlungsfläche ausführen, nachdem Sie ein Wohnhaus ausgewählt haben. Der neue Sammelpunkt wird dann durch eine entsprechende Markierung auf dem Spielfeld angezeigt.

Wohnwert

Jedes Wohnhaus weist einen sogenannten Wohnwert auf, womit die Anzahl von Siedlungsbewohnern gemeint ist, die theoretisch dort untergebracht werden könnten. Die Summe der Wohnwerte aller Gebäude in Ihrer Siedlung legt somit fest, wie viele Einwohner die Siedlung insgesamt beherbergen kann.



Mann erschaffen

Jeder Linksklick auf diese Schaltfläche führt zur Erschaffung eines männlichen Siedlungsbewohners. Die Zahl auf der Schaltfläche gibt an, wie viele männliche Siedlungsbewohner auf diese Weise geordert wurden. Jeder Rechtsklick auf diese Schaltfläche verringert die Anzahl der zu erschaffenden Siedlungsbewohner um 1. Sobald die Anzahl Ihrer Dorfbewohner die für Ihre Siedlung maximal erlaubte Einwohnerzahl erreicht oder überschritten hat, wird diese Schaltfläche außer Funktion gesetzt.



Frau erschaffen

Hierbei handelt es sich um die gleiche Funktion, die schon für die Schaltfläche **Mann erschaffen** beschrieben wurde – in diesem Fall jedoch für weibliche Siedlungsbewohner.



Stopp

Indem Sie diese Schaltfläche betätigen, können Sie die Erschaffungsprozedur für männliche und weibliche Einwohner abbrechen.

Produktionsgebäude

Die folgenden Siedlungsgebäude dienen der Produktion von Ressourcen und zählen folglich zu den Produktionsgebäuden:

- Bauernhof
- Schlachterei
- Schreinerei
- Mine
- Pferdestall
- Waffenschmiede
- Goldschmiede

Arbeitsplätze

Jedes Produktionsgebäude weist vier Arbeitsplätze auf, die von Siedlungsbewohnern besetzt werden können. Die Anzeige für diese Arbeitsplätze finden Sie rechts neben der Gebäudeabbildung im Informationsbereich der unteren Bedienleiste.

Lagerraum

Jedes Produktionsgebäude verfügt über einen kleinen Lagerraum, der die Ressourcen aufnimmt, die dort produziert werden. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel **Ressourcen**. ((Verweis auf Kapitel 3. Ressourcen/Lagerung und Verbrauch))



Stillegen

Indem Sie auf diese Schaltfläche klicken, legen Sie das Produktionsgebäude still, so dass die dort beschäftigten Siedlungsbewohner ihre Arbeitsplätze verlassen und danach für andere Aufgaben zur Verfügung stehen.

Lagerhaus

Die Hauptfunktion eines Lagerhauses ist es, die Lagerkapazitäten für Ressourcen in Ihrer Siedlung zu vergrößern. Sobald das Lager Ihres Haupthauses voll ist, werden die in Ihrer Siedlung produzierten Ressourcen stattdessen in einem Lagerhaus abgeliefert.

Arbeitsplätze

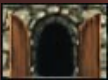
Jedes Lagerhaus weist vier Arbeitsplätze auf, die von Ihren Siedlungsbewohnern besetzt werden können. Aufgabe dieser Arbeiter ist es, die dort gelagerten Ressourcen in Ihr Haupthaus zu bringen, sobald dort wieder Lagerkapazitäten frei sind. Die Anzeige für diese Arbeitsplätze finden Sie rechts neben der Gebäudeabbildung im Informationsbereich der unteren Bedienleiste.

Lagerraum

Jedes Produktionsgebäude verfügt über einen kleinen Lagerraum, der die Ressourcen aufnimmt, die dort produziert werden. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel **Ressourcen**. ((Verweis auf Kapitel 3. Ressourcen/Lagerung und Verbrauch))

Mauern und Palisaden

Mauern und Palisaden dienen dem Schutz Ihrer Siedlung. Die dazugehörigen Tore weisen die folgenden Schaltflächen auf:



Tor auf

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche öffnen Sie das Tor.



Tor zu

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche schließen Sie das Tor.

Opferstätte

Sie benötigen Opferstätten, um Zauberpunkte für Ihre Priester zu generieren. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel **Spielregeln**. ((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Heidnische Magie))

Zauberpunkte

Die Zauberpunkte, die in einer Opferstätte gespeichert sind, werden unter den Lebenspunkten als blauer Grafikbalken im Informationsbereich der unteren Bedienleiste der Opferstätte angezeigt.

Artillerie

Artilleriegeschütze können sowohl von Siedlungsbewohnern als auch von Zivilverbänden gebaut und bemannt werden.

Schussfeld

Jedes Artilleriegeschütz weist ein Schussfeld auf, das den Bereich des Spielfelds markiert, der von seinen Geschossen getroffen werden kann. ((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Kämpfe/Artillerie))

Bemannung

Damit ein Artilleriegeschütz in Aktion treten kann, muss es zuvor bemannt werden. Die Figuren, die das Geschütz gebaut haben, werden automatisch zur Bemannung der Artillerie eingesetzt. Alternativ dazu können Sie einem Artilleriegeschütz aber auch Siedlungsbewohner mittels der Funktion **Mitarbeiter** zuweisen. ((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Einzelfiguren/Siedlungsbewohner/Mitarbeiter))



Nach links drehen

Mit jedem Klick auf diese Schaltfläche dreht sich das Artilleriegeschütz – und somit auch sein Schussfeld – ein Stück weiter nach links.



Nach rechts drehen

Mit jedem Klick auf diese Schaltfläche dreht sich das Artilleriegeschütz – und somit auch sein Schussfeld – ein Stück weiter nach rechts.



Fernkampf einleiten

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie das Artilleriegeschütz dazu, normale Munition zu verschießen. Auf dem Spielfeld verwandelt sich Ihr Mauszeiger in ein Angriffssymbol. Durch einen Rechtsklick in das Schussfeld bestimmen Sie dann das Ziel des Artilleriegeschosses. Sofern Sie dabei eine feindliche Einheit oder ein gegnerisches Gebäude als

Ziel zugewiesen haben, wird das Geschütz so lange auf dieses Ziel schießen, bis es zerstört ist oder das Schussfeld verlassen hat. Weitere Informationen zum Thema Fernkampf finden Sie im Kapitel Spielregeln. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Kämpfe/Fernkampf))**



Brandgeschosse einsetzen

Diese Schaltfläche steht ausschließlich keltischen Artilleriegeschützen zur Verfügung, nachdem die spezielle Eigenschaft „Brandgeschosse“ erworben wurde. **((Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker/Die Kelten/Spezielle Eigenschaften/Brandgeschosse))** Die Funktion entspricht derjenigen der Schaltfläche **Fernkampf einleiten**, allerdings setzt das Geschütz anstelle seiner normaler Munition Brandgeschosse mit geringerer Reichweite aber höherem Schadenswert ein.



Fernkampf beenden

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie das Artilleriegeschütz dazu, seine Fernkampfangriffe einzustellen.



Verlassen

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie die Bemannung des Artilleriegeschützes, ihr Gerät zu verlassen.

Steinfällen

Steinfällen gehören zu den keltischen Spezialeigenschaften. Es handelt sich dabei um künstlich errichtete Steinhäufen, die idealer Weise am oberen Ende eines Abhangs platziert werden sollten. Das dem Auslösen einer Steinfalle rollen die auf diese Weise freigesetzten Felsbrocken dann zu Tal, wobei sie allem, was in ihrem Weg liegt, Schaden zufügen.

Bemannung

Damit eine Steinfalle ausgelöst werden kann, muss sie zuvor bemannt werden. Die Figuren, die eine Steinfalle gebaut haben, werden automatisch zu ihrer Bemannung eingesetzt. Alternativ dazu können Sie einer Steinfalle aber auch Siedlungsbewohner mittels der Funktion Mitarbeiter zuweisen. **((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Einzelfiguren/Siedlungsbewohner/Mitarbeiter))**



Auslösen

Durch einen Linksklick auf diese Schaltfläche lösen Sie die Steinfalle aus. Die Bemannung der Falle steht Ihnen danach wieder als normale Figur zur Verfügung.



Verlassen

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche veranlassen Sie die Bemannung der Steinfalle, ihr Gerät zu verlassen.

Barrikaden

Barrikaden gehören zu den keltischen Spezialeigenschaften. Es handelt sich dabei um künstlich errichtete Hindernisse, die dazu verwendet werden können, gegnerischen Einheiten den Weg zu versperren. Barrikaden können sowohl von Siedlungsbewohnern als auch von Zivilverbänden errichtet werden.

6. Die Barbarenvölker

Die Germanen

Die Germanen lieben einen guten Kampf und das Festgelage danach. Mit Ihrer unbändigen Freiheitsliebe und traditionellen Streitlust fällt es ihnen niemals schwer, Gründe für ein ordentliches Blutvergießen zu finden. Bei Auseinandersetzungen bevorzugen Sie den Kampf Mann gegen Mann – Kavallerie und Fernkampfaffen sind ihnen eher fremd. Für das Festgelage danach sorgen die Germanen lieber durch Raub und Plünderung als durch mühselige Arbeit. Ähnliches gilt für Waffen, Rüstungen, Pferde und alle anderen Dinge des täglichen Bedarfs: Warum sollte der aufrechte Germane im Schweiß seines Angesichts schuften, wenn das Gewünschte nur einen Raubzug weit entfernt (zum Beispiel im Nachbardorf) zur Abholung bereit liegt und als Dreingabe auch noch eine ordentliche Keilerei winkt?!

Figuren



Germanischer Stammesführer

Der germanische Stammesführer ist das respektierte Oberhaupt seiner Sippe und zugleich ein listenreicher Kriegsherr. Seine Stellung verdankt er dem Ruhm, den er in unzähligen Schlachten erworben hat, seinem Einfallsreichtum, und nicht zuletzt der Fähigkeit, seinem Stamm die größten Siege und die fetteste Beute zu sichern.

Truppentyp: Nahkämpfer, Kavallerie

Besonderheiten: Infanteriebonus, Anführer

Spezielle Eigenschaften: -



Priesterin des Odin

Priesterinnen, die dem germanischen Gott Odin geweiht sind, werden erstaunliche magische Kräfte nachgesagt. Auf jeden Fall scheinen Sie eine besondere Beziehung zu den Wölfen in den wilden Wäldern Germaniens zu besitzen. Viele Priesterinnen waren bis zu Ihrer Weihe Speermetzen, so dass Sie Ihren Priesterstab nicht nur bei Kulthandlungen mit tödlicher Präzision einzusetzen wissen.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Kavalleriebonus, Zaubersprüche

Spezielle Eigenschaften: -



Schwertträger (Krieger mit Schwert)

Als Zeichen seines bestandenen Mannbarkeitsrituals (zu dem unter anderem das Erlegen eines Bären und das Besteigen einer Frau gehören) erhält der germanische Krieger sein erstes Schwert. Nachdem der berufliche Ehrgeiz der meisten Germanenkrieger damit seinen Höhepunkt erreicht hat, begnügen Sie sich fortan damit, bestimmte Teile Ihres Mannbarkeitsrituals permanent zu wiederholen, um nicht aus der Übung zu kommen.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Schlagkraft, Kampfesrausch, Metbombe



Speermetze (Kriegerin mit Speer)

Als Zeichen Ihres bestandenen Reiferituals (zu dem unter anderem das Erlegen eines Mannes und das Besteigen eines Berges gehören) erhalten die germanischen Kriegerinnen Ihren ersten Speer. Die Tatsache, dass Sie diesen Speer auch treffsicher als tödliches Wurfgeschoss einzusetzen wissen, wird von Ihren männlichen Kollegen übrigens als unfair und weibisch bezeichnet. Natürlich nur hinter Ihren Rücken.

Truppentyp: Schütze, Infanterie

Besonderheiten: Kavalleriebonus

Spezielle Eigenschaften: Schlagkraft, Kampfesrausch, Metbombe



Diener des Thor (Krieger mit Hammer und Schild)

Diejenigen germanischen Krieger, die in einem Schwert nicht viel mehr sehen als ein zu groß geratenes Messer, das sich bestenfalls für das Zerlegen eines Bratens eignet, weihen Ihr Leben dem mächtigen Gott Thor. Als Zeichen Ihrer neuen Bestimmung dürfen Sie fortan einen großen Hammer samt Schild tragen. Der Schaden, den solch ein Hammer beim Gegner anrichtet, ist denn auch wesentlich spektakulärer als der eines Schwertes.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Schlagkraft, Kampfesrausch, Schildschutz, Metbombe



Axtschwinger (Krieger mit Axt und Schild)

Germanen, die weniger auf rohe Muskelkraft, sondern eher auf Ihre Geschicklichkeit vertrauen, benutzen gerne die Kampfaxt in Kombination mit einem Schild. Da Sie Ihre Axt in der Schlacht auch schon mal als tödliches Wurfgeschoss einsetzen, blicken andere Germanenkrieger derweilen mit Häme und Verachtung auf die Axtschwinger herab. Oftmals ist das dann aber auch das letzte, was Sie in Ihrem Leben getan haben.

Truppentyp: Schütze, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Schlagkraft, Kampfesrausch, Schildschutz, Metbombe



Pferdman (Reiter mit Schwert und Schild)

Als die germanischen Stämme Ihre ersten, leidvollen Erfahrungen mit der römischen Kavallerie machen mussten, waren Sie gleich zweifach überrascht: Einerseits von der Tatsache, dass man Pferde nicht nur zum Beutetransport einsetzen konnte, andererseits von der durchschlagenden Wirkung der römischen Reiterei. Schlaue Stammesführer stellten daraufhin Ihre eigenen berittenen Truppen auf, die in Ermangelung eines besseren Begriffs schlicht Pferd männer genannt wurden.

Truppentyp: Nahkämpfer, Kavallerie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Kampfesrausch, Schildschutz, Metbombe



Schlächter (Krieger mit Zweihandaxt)

Germanen, die sowohl auf Ihre Muskelkraft als auch auf Ihre Geschicklichkeit vertrauen, greifen zur mächtigen Schlachtaxt. Mit dieser beidhändig geführten Waffe säen Sie Tod und Verderben in den gegnerischen Reihen. Im Gegensatz zu den Axtschwingern werden Schlächter von den anderen Kriegern Ihres Stammes zutiefst respektiert und bewundert. Andererseits werfen Schlächter aber auch nicht mit Ihren Äxten nach dem Gegner.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Schlagkraft, Kampfesrausch, Metbombe



Vollstrecker des Thor (**Krieger mit Doppelhammer**)

Diejenigen Diener des Thor, deren Vertrauen in Ihre göttliche Bestimmung besonders ausgeprägt ist, legen Ihren Schild beiseite und ergreifen stattdessen einen zweiten Hammer, um Ihre Gegner sodann mit doppelter Vernichtungskraft zu zerschmettern. Das eigene Leben gilt diesen furchtlosen Kriegern wenig und das Leben Ihrer Feinde gar nichts – Sie wollen nichts weiter sein als das furchtbare Werkzeug des mächtigen Germanengottes.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Schlagkraft, Kampfesrausch, Metbombe

Spezielle Eigenschaften

Sie können die folgenden speziellen Eigenschaften für die Mitglieder eines germanischen Stammes erwerben:



Kampfesrausch

Alle germanischen Krieger mit Nahkampfwaffen erhalten einen Bonus auf ihre Moral, nachdem sie einen Gegner im Kampf getötet haben.



Metbombe

Alle germanischen Krieger, die über diese spezielle Eigenschaft verfügen, können so genannte „Metbomben“ als Wurfgeschosse gegen feindliche Einheiten und Bauwerke einsetzen.



Schildschutz

Alle germanischen Krieger, die einen Schild besitzen, erleiden nach einem gegnerischen Treffer weniger Schaden.



Schlagkraft

Alle germanischen Krieger mit Nahkampfwaffen fügen Ihren Gegnern nach einem erfolgreichen Treffer größeren Schaden zu.

Zaubersprüche

Eine Priesterin des Odin kann die folgenden Zaubersprüche beherrschen:



Kundschafter Beschreibung: Mit diesem Zauberspruch ruft Ihre Priesterin einen sogenannten Odinswolf herbei, den Sie einsetzen können, um die bislang noch unerforschten Bereiche des Spielfeldes zu

erkunden. Da der Gott Odin seine Gunst stets nur für eine begrenzte Zeit gewährt, sinken die Lebenspunkte des Odinswolfes beständig ab. Sobald er keine Lebenspunkte mehr hat, löst sich der Wolf in Nichts auf.

Zauberpunktkosten: Gering.

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Priesterin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Ort, an dem der Odinswolf erscheinen soll. Danach können Sie den Odinswolf wie jede andere Einzelfigur über das Spielfeld steuern, bis er seine Lebenspunkte verloren hat.



Nebel

Beschreibung: Mit diesem Zauberspruch kann die Priesterin einem feindlichen Schützenverband mittels einer dichten Nebelwolke die Sicht nehmen, so dass dieser seine Fernkampfwaffen nicht mehr einsetzen kann. Der Nebel löst sich nach einiger Zeit wieder auf.

Zauberpunktkosten: Mäßig

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Priesterin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf sein Verbandsbanner den feindlichen Schützenverband, der in Nebel gehüllt werden soll.



Blitz und Donner

Beschreibung: Das Ziel dieses Zauberspruchs wird von einem göttlichen Blitzschlag getroffen, der einen entsprechend großen Schaden anrichtet.

Zauberpunktkosten: Hoch

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Priesterin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf ein gegnerisches Bauwerk oder eine gegnerische Figur das Ziel des Blitzschlages.



Wolfsrudel

Beschreibung: Mit diesem Zauberspruch ruft Ihre Priesterin eine ganzes Rudel aus Odinswölfe herbei, die Sie als Kampfverband einsetzen können. Wie schon beim Zauberspruch „Kundschafter“ gilt auch hier, dass die Lebenspunkte der Odinswölfe beständig absinken. Sobald ein Wolf keine Lebenspunkte mehr hat, löst er sich in Nichts auf.

Zauberpunktkosten: Maximal

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Priesterin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Ort, an dem die Odinswölfe erscheinen sollen. Danach können Sie das Wolfsrudel wie einen ganz normalen Kampfverband einsetzen, bis er nach dem Verlust sämtlicher Lebenspunkte verschwindet.

Die Kelten

Zur Zeit der Völkerwanderung gab es in ganz Europa nur noch einen einzigen Ort, an dem Kelten in Freiheit leben konnten: die Britischen Inseln, oder besser gesagt, derjenige Teil der Britischen Inseln, der nicht von den Römern unterworfen worden war. Keltische Völker hatten den gesamten Kontinent bereits zu einer Zeit erkundet und besiedelt, als das römische Imperium ein ferner Traum war und die Stämme der Germanen noch in Skandinavien froren. Trotzdem mussten Sie den fremden Mächten weichen, die teils geplant, teils ziellos in Ihr Land eindrangten. Nachdem die Römer nacheinander die gallischen und spanischen Keltenvölker unterworfen hatten, schien das Schicksal der ehemaligen Herren Europas endgültig besiegelt zu sein. Allein auf den Britischen Inseln konnten sich noch einige freie Keltenvölker behaupten. Wohl wissend, dass Sie Ihre alte Macht niemals mehr zurückerlangen würden, warteten Sie dort auf eine Gelegenheit, das römische Imperium, das ihnen den Todesstoß versetzt hatte, mit in den Untergang zu reißen.

Figuren



Keltischer Stammesfürst

Ein keltischer Anführer wurde aus dem Kreis der Adligen seines Volkes gewählt. Er war nicht nur als Kriegsherr für alle militärischen Angelegenheiten zuständig, sondern als Hüter des kulturellen Erbes auch für die zivilen Belange seines Stammes. Wenn sich ein keltischer Fürst zudem noch durch besonders wagemutige Handlungen hervortat, war ihm sogar ein Platz in einer keltischen Heldensage sicher.

Truppentyp: Nahkämpfer, Kavallerie

Besonderheiten: Infanteriebonus, Anführer

Spezielle Eigenschaften: -



Druide

Die keltischen Druiden galten als Bewahrer des spirituellen Erbes Ihres Volkes. Obwohl die Kelten je nach Region, in der ein Stamm lebte, die unterschiedlichsten Götter anbeteten, war der Glaube an die Mächte der Natur das verbindende Element in Ihrem religiösen Kosmos. Druiden besaßen ein tiefes Verständnis dieser Naturkräfte und vermochten Sie zielgerichtet zum Wohle Ihres Volkes einzusetzen.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Zaubersprüche

Spezielle Eigenschaften: -



Jägerin (Kriegerin mit Bogen)

Keltische Frauen durften das Kriegerhandwerk erlernen und waren ein akzeptierter Bestandteil jedes keltischen Heeres. Anders, als die Römer zu Beginn noch glaubten, ist die Jägerin also nicht für die Nahrungsbeschaffung zuständig, sondern für das Töten von Feinden. Ebenso ist den Römern auch die Ironie bezüglich der Wahl Ihrer Waffe entgangen, denn vor Ihrer Begegnung mit dem Imperium waren Pfeil und Bogen bei den Kelten unbekannt.

Truppentyp: Schütze, Infanterie

Besonderheiten: Waffenwechsel

Spezielle Eigenschaften: Brandgeschosse, Schießkunst



Schwertkämpfer (Krieger mit Schwert)

Das Schwert ist die althergebrachte Waffe der männlichen Keltenkrieger. Im Umgang mit dem scharfen Stahl haben Sie es zu großer Meisterschaft gebracht. Trotzdem ist der keltische Schwertkämpfer seinem römischen Gegenstück in der Regel unterlegen, da er traditionell ohne Rüstung und Schild in den Kampf geht.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: -



Lanzenträger (Krieger mit Lanze und Schild)

Der mit Speer und Schild ausgestattete keltische Krieger ist ebenfalls ein gewohnter Anblick auf keltischen Schlachtfeldern. Aufgrund der hervorragend ausgebildeten römischen Reiterei verlängerten die britannischen Kelten Ihre Speere zu Lanzen, die sich gegen die feindliche Kavallerie als recht effektiv erwiesen haben.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Kavalleriebonus

Spezielle Eigenschaften: -



Steinwerfer (Krieger mit Schleuder)

Die britannischen Kelten lebten bereits mehrere hundert Jahre unter römischer Besatzung. In dieser Zeit kam es zu zahlreichen Aufständen, die jedoch selten in eine offene Feldschlacht mündeten. Stattdessen wurden kleine, leicht zu versteckende Waffen wie zum Beispiel Steinschleudern eingesetzt, mit denen die Kelten Britanniens mittlerweile hervorragend umgehen können.

Truppentyp: Schütze, Infanterie

Besonderheiten: Waffenwechsel

Spezielle Eigenschaften: Brandgeschosse, Schiesskunst



Rächerin der Boudica (Kriegerin mit Doppelschwert)

Boudica war eine berühmte Königin der Kelten, die einen Aufstand gegen die römischen Besatzer anführte. Beinahe wäre es ihr gelungen, das Imperium tatsächlich von der Insel zu vertreiben, doch in der entscheidenden Phase Ihres Kampfes wurde Sie von anderen Keltenführern im Stich gelassen. Ihr zu Ehren beschreiten manche Kriegerinnen den Weg der Rächerin, die Ihre beiden Schwerter mit tödlicher Präzision zu führen wusste.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: -



Eisenwerfer (Krieger mit großer Schleuder)

Die kräftigsten Kelten begnügen sich nicht damit, Kieselsteine als Munition für Ihre Schleudern zu benutzen. Stattdessen greifen Sie zu großen, scharfkantigen Klumpen aus Eisenerz, die, mit furchtbarer Kraft geschleudert, furchtbare Wunden verursachen können. Eisenwerfer sind respektierte Mitglieder Ihres Stammes, und Ihre Namen werden mit Bewunderung und Ehrfurcht ausgesprochen.

Truppentyp: Schütze, Infanterie

Besonderheiten: Waffenwechsel

Spezielle Eigenschaften: Brandgeschosse, Schiesskunst



Adliger (Reiter mit Lanze und Schild)

Adlige Kelten zogen grundsätzlich beritten in die Schlacht. Dort suchten sie bevorzugt den Kampf gegen feindliche Elitetruppen, wobei es sich im Fall der Römer natürlich um deren Kavallerie handelte. Dementsprechend rüsteten sich die meisten Adligen mit einer langen Reiterlanze aus.

Truppentyp: Nahkämpfer, Kavallerie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: -

Spezielle Eigenschaften

Sie können die folgenden speziellen Eigenschaften für die Mitglieder eines keltischen Clans erwerben:



Steinfalle

Keltische Zivilverbände können an beliebigen Stellen Steinhäufen errichten und auslösen, die sodann als Lawine auf den Gegner niedergehen. ((Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Steinfällen)).



Brandgeschosse

Alle keltischen Krieger mit Fernkampfaffen und sämtliche Artilleriegeschütze der Kelten können Brandgeschosse einsetzen.



Barrikade

Keltische Zivilverbände können an beliebigen Stellen hölzerne Barrikaden errichten, die den Weg blockieren. ((Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Barrikaden)).



Schiesskunst

Alle keltischen Krieger mit Fernkampfaffen und sämtliche Artilleriegeschütze der Kelten weisen eine größere Reichweite auf.

Zaubersprüche

Ein Druide kann die folgenden Zaubersprüche beherrschen:



Zwietracht säen

Beschreibung: Mit diesem Zauberspruch vermag Ihr Druide Gegner dermaßen gegeneinander aufzubringen, dass Sie einen ernsthaft Verlust Ihrer Moral erleiden.

Zauberpunktkosten: Gering

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihres Druiden ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Mittelpunkt eines Wirkungsradius. Alle gegnerischen Siedlungsbewohner und Mitglieder einer Verbandes, die sich innerhalb dieses Radius' befinden, erleiden einen Abzug von Ihren Moralpunkten.



Heilung

Beschreibung: Mit Hilfe dieses Zauberspruch kann Ihr Druide verlorengangene Lebenspunkte bei Ihren Figuren ersetzen.

Zauberpunktkosten: Mäßig

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihres Druiden ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Mittelpunkt eines Wirkungsradius. Alle Figuren Ihres Stammes, die sich innerhalb dieses Wirkungsradius befinden, erhalten einen Teil Ihrer verlorengangenen Lebenspunkte zurück.



Böser Blick

Beschreibung: Dieser Zauberspruch versetzt Ihren Druiden in die Lage, gegnerische Bauwerken und Figuren mit einem Fluch zu belegen und auf diese Weise Schaden zuzufügen.

Zauberpunktkosten: Hoch

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihres Druiden ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das

Spielfeld den Mittelpunkt eines Wirkungsradius. Alle gegnerischen Bauwerke und Figuren, die sich innerhalb dieses Radius' befinden, erleiden Schaden.



Tote erwecken

Beschreibung: Mit Hilfe dieses Zauberspruchs vermag Ihr Druiden bis zu 20 tote Figuren wiederzubeleben. Falls es sich dabei um Figuren eines gegnerischen Stammes handelt, gehören diese nach der Wiedererweckung automatisch zu Ihrem Stamm.

Zauberpunktkosten: Maximal

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihres Druiden ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Mittelpunkt eines Wirkungsradius. Alle toten Figuren, die sich innerhalb dieses Radius' befinden, werden wiedererweckt und gehören danach zu Ihrem Stamm.

Die Hunnen

Die europäischen Völker waren nicht im geringsten vorbereitet auf die Invasion aus dem Osten, die als „Hunnensturm“ in die Geschichte eingehen sollte. Bis heute weiß man nicht genau, aus welchem Grund die nomadischen Reitervölker Ihre Heimat in den asiatischen Steppen verließen und massiv in den europäischen Raum vordrangen. Die dort ansässigen Barbarenvölker hatten der ungeahnten Wildheit der fremden Eindringlinge jedenfalls nichts entgegenzusetzen. So groß waren der Schrecken und das Entsetzen, das die grausamen Krieger der Hunnen verbreiteten, dass innerhalb kürzester Zeit ganze Völkerscharen auf der Flucht waren: Der Höhepunkt der europäischen Völkerwanderung war erreicht. Selbst das Römische Imperium konnte die kriegerischen Nomaden aus dem Osten nicht aufhalten – im Gegenteil! Musste man sich doch plötzlich mit den bislang mühsam im Zaum gehaltenen Barbarenvölkern befassen, die – nun selbst auf der Flucht – raubend und plündernd in die Provinzen des Reiches einfielen. So gelang es den Hunnen, innerhalb weniger Jahrzehnte ganz Europa in Angst und Schrecken zu versetzen. Als das wilde Reitervolk dann auch noch einen mächtigen Anführer und Kriegsherren namens Attila hervorbrachte, der die zügellose Wildheit der Stämme zu bündeln und in geordnete Bahnen zu lenken wusste, schien das Schicksal des Kontinents besiegelt zu sein ...

Einheiten



Hunnischer Häuptling

Der hunnische Häuptling ist nicht unbedingt der stärkste, auf jeden Fall jedoch der gerissenste und brutalste Krieger seines Stammes. Er regelt sämtliche Angelegenheiten für seine Horde, ohne dabei an irgendwelche Regeln oder Ratgeber gebunden zu sein. Widerspruch oder Einwände gegen seine Entscheidungen werden mit dem Tod bestraft. Nur die Schamanin ist in der Position, einem Häuptling der Hunnen straflos widersprechen zu dürfen.

Truppentyp: Nahkämpfer, Kavallerie

Besonderheiten: Infanteriebonus, Anführer

Spezielle Eigenschaften: -



Schamanin

Die Kultur der Hunnen basiert auf einem tief verwurzelten Glauben an die Kräfte der Natur. Ihr religiöser Kosmos ist voller übelluniger Götter und Dämonen, die allesamt böswillig oder bestenfalls gleichgültig sind, soweit es das Schicksal der Menschen betrifft. Die Schamanin besitzt eine zentrale Position im Leben der Hunnen, weil allein Sie den Willen der Götter zu interpretieren vermag und drohendes Unheil auf diese Weise abwenden kann.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Kavalleriebonus, Zaubersprüche

Spezielle Eigenschaften: -



Schädelbrecher (Krieger mit Keule)

Der Schädelbrecher ist der primitivste Krieger der Hunnen. Stammesangehörige mit viel Muskeln und wenig Hirn bekommen einfach ein Stück Holz in die Hand gedrückt, werden in die richtige Richtung gedreht und sodann mit einem gezielten Fußtritt losgeschickt. Schädelbrecher, die Ihren ersten Kampf überleben, erhalten manchmal die Chance, sich danach mit komplizierteren Waffen, wie zum Beispiel dem Krummschwert, zu beweisen.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Berserkerwut



Ferntöter (Krieger mit Pfeil und Bogen)

Ferntöter sind Stammesangehörige, die normalerweise als Jäger für die Versorgung des Stammes mit frischem Fleisch zuständig sind. Da Sie in dieser eher zivilen Funktion keine Unterscheidung zwischen Mensch und Tier treffen, können Sie auch ohne weiteres auf dem Schlachtfeld eingesetzt werden.

Truppentyp: Schütze, Infanterie
Besonderheiten: Waffenwechsel
Spezielle Eigenschaften: Giftgeschosse



Mannspalter (Reiter mit Schwert und Schild)

Der Mannspalter ist der Archetyp des hunnischen Reiterkriegers: wild, brutal und kampferprobt. Diese Krieger verbringen den Großteil Ihres Lebens auf einem Pferderücken, von wo aus Sie mit nicht geringer Verachtung auf die „Fußgänger“ Ihres Stammes herabblicken.

Truppentyp: Nahkämpfer, Kavallerie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Hunnensturm, Berserkerwut



Amazone (Reiterin mit Pfeil und Bogen)

Die berittene Bogenschützin gehörte ursprünglich nicht zur Kultur der Hunnen, in der die Frau eine in jeder Beziehung untergeordnete Rolle spielt. Als die wilden Nomaden während Ihrer Wanderungen allerdings auf ein Volk stießen, das fast ausschließlich weibliche Krieger aufwies, verschafften sich diese Amazonen so rasch Ihren Respekt, dass Sie nunmehr zum festen Bestandteil jeder größeren hunnischen Kriegshorde geworden sind.

Truppentyp: Schütze, Kavallerie

Besonderheiten: Waffenwechsel

Spezielle Eigenschaften: Giftgeschosse



Bauchschlitzer (Krieger mit Schwert und Schild)

Der mit einem Krummschwert und einem Lederschild ausgestattete Bauchschlitzer ist ein relativ geübter Kämpfer, der sich zum Ziel gesetzt hat, in die Reihen der hunnischen Reiterkrieger aufgenommen zu werden. Da eine solche Ehre nur vom Oberhaupt des Stammes verliehen werden kann, steht ein Bauchschlitzer seinem Häuptling normalerweise äußerst loyal gegenüber.

Truppentyp: Nahkämpfer, Infanterie

Besonderheiten: Infanteriebonus

Spezielle Eigenschaften: Berserkerwut



Römertod (Reiter mit Lanze und Schild)

Nachdem die Hunnen erstmals mit der römischen Kavallerie zusammenstießen und in Ihr einen zumindest gleichwertigen Gegner fanden, dauerte es nicht lange, bis die Nomadenreiter die Lanze – oder jedenfalls Ihre Version dieser Stangenwaffe – als hinreichend geeignetes Mittel zur Bekämpfung der imperialen Reitertruppe entdeckten. Mannspalter, die zu dieser

unhandlichen, aber sehr effektiven Waffe überwechseln, erhalten den ehrenvollen Titel „Römertod“.

Truppentyp: Nahkämpfer, Kavallerie

Besonderheiten: Kavalleriebonus

Spezielle Eigenschaften: Hunnensturm, Berserkerwut

Spezielle Eigenschaften

Sie können die folgenden speziellen Eigenschaften für die Mitglieder einer hunnischen Rotte erwerben:



Berserkerwut

Hunnische Krieger mit Nahkampfwaffen kämpfen mit erhöhtem Angriffswert und richten mehr Schaden an, allerdings auf Kosten Ihres Verteidigungswertes.



Hunnensturm

Gegnerische Verbände, die sich in Sichtweite hunnischer Einheiten befinden, wenn diese von ihrem Anführer motiviert werden, erleiden einen Moralabzug.



Kannibalen

Hunnische Zivilverbände können die Leichen getöteter Figuren, die sich im Wirkungsradius des Verbandes befinden, als Nahrungsressourcen einsammeln und auf Ihren Packpferden verstauen.



Giftgeschosse

Alle hunnischen Krieger mit Fernkampfwaffen können Giftgeschosse einsetzen.

Zaubersprüche

Eine Schamanin kann die folgenden Zaubersprüche beherrschen.



Feuer

Beschreibung: Mit Hilfe dieses Zauberspruchs kann Ihre Schamanin an einem beliebigen Punkt in Sichtweite ein Feuer entfachen, das generischen Figuren und Bauwerken Schaden zufügt.

Zauberpunktkosten: Gering

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Schamanin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Punkt, an dem das magische Feuer entfacht wird.



Erdbeben

Beschreibung: Mit diesem Zauberspruchs kann Ihre Schamanin an einem beliebigen Punkt in Sichtweite ein Erdbeben auslösen, das generischen Bauwerken – nicht aber Figuren – schwere Schäden zufügen kann.

Zauberpunktkosten: Mäßig

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Schamanin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Punkt, an dem das Erdbeben ausgelöst wird.



Giftwolke

Beschreibung: Mit diesem Zauberspruch vermag Ihre Schamanin eine giftige Wolke zu erzeugen, die gegnerischen Figuren – nicht aber Bauwerken – schwere Schäden zufügt.

Zauberpunktkosten: Hoch

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Schamanin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Punkt, an dem die Giftwolke erzeugt wird.



Geisterreiter

Beschreibung: Dieser Zauberspruch beschwört eine Horde von berittenen Geistern hervor, die auch als „Nerghals Reiter“ bekannt sind. Die Lebensdauer dieser Reiter ist begrenzt – bis zu Ihrem Verschwinden können Sie jedoch wie ein Kavallerieverband eingesetzt werden.

Zauberpunktkosten: Maximal

Steuerung: Nachdem Sie diesen Zauberspruch in der Befehlspalette Ihrer Schamanin ausgewählt haben, bestimmen Sie mit einem Linksklick auf das Spielfeld den Ort, an dem die Geisterreiter erscheinen sollen.

Danach können Sie Nerghals Reiter wie einen ganz normalen Kampfverband einsetzen, bis Sie nach dem Verlust sämtlicher Lebenspunkte verschwinden.

7. Spielregeln

Kämpfe

Kämpfe und Schlachten sind ein zentraler Bestandteil von **Against Rome** und werden in der Folge ausführlich erläutert.

Truppentypen

Die Krieger Ihres Stammes lassen sich in verschiedene Gruppen unterteilen, deren Besonderheiten Sie kennen und berücksichtigen sollten.

Nahkämpfer und Schützen

Während Nahkämpfer – wie die Bezeichnung schon andeutet – ausschließlich im Nahkampf eingesetzt werden können, verfügen Schützen

über Fernkampfwaffen, mit denen Sie Ihren Gegnern bereits aus einiger Distanz Schaden zufügen können. Schützen können jedoch ebenfalls im Nahkampf eingesetzt werden. Falls sich Ihre Fernkampfwaffe nicht für den Nahkampf eignet (wie dies zum Beispiel bei Bogenschützen der Fall ist) werden Sie zu diesem Zweck automatisch Ihre Waffe wechseln. Die speziellen Nahkampfwaffen der Schützen sind allerdings lediglich für den Notfall gedacht und richten nicht sonderlich viel Schaden an. Andere Schützen sind hingegen nicht gezwungen, im Nahkampf Ihre Waffe zu wechseln (zum Beispiel der germanische Axtschwinger) – solche Krieger sind im Nahkampf und Fernkampf gleichermaßen gefährlich. In der Beschreibung der Einheiten Ihres Volkes sind Schützen, die Ihre Waffe im Nahkampf wechseln müssen, mit der dem Stichwort „Waffenwechsel“ gekennzeichnet. **(Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker).**

Infanterie und Kavallerie

Infanteristen ziehen zu Fuß in die Schlacht, während Kavalleristen auf einem Pferd reiten. Ein Krieger kann – abhängig von seiner Ausstattung – bestimmte Vorteile im Kampf gegen einen dieser beiden Truppentypen besitzen. Zum Beispiel genießen Kavalleristen aufgrund ihres Höhenvorteils fast immer einen Vorteil gegenüber Infanteristen. Ein solcher Angriffsbonus kann aber auch aufgrund der verwendeten Waffe erlangt werden – Lanzen und Speere eignen sich beispielsweise hervorragend zur Bekämpfung von Reitertruppen. In der Beschreibung der Einheiten Ihres Volkes wird mit den Stichworten „Infanteriebonus“, beziehungsweise „Kavalleriebonus“ auf diese Besonderheiten hingewiesen. Der Bonus bezieht sich dabei immer auf die Chance, einen Gegner des jeweiligen Truppentyps zu treffen, jedoch nicht auf den Schaden, den dieser Krieger bei einem Treffer verursachen kann.

Formationen

Kampfverbände können eine Anzahl verschiedener Formationen einnehmen, die jeweils unterschiedliche Vor- und Nachteile bieten. Angesehen von der Haufenformation, die von jedem Verband automatisch beherrscht wird, müssen Formationen zuerst vom Anführer Ihres Stammes mittels Ruhmpunkten als militärische Option erworben werden, bevor Sie von den Kampfverbänden Ihres Stammes eingesetzt werden können. **(Verweis aus Kapitel 7. Spielregeln/Entwicklungsoptionen/Militärische Optionen)).** Bestimmte Formationen gewähren Vorteile im Kampf, indem Sie den Kriegern des Verbandes entweder einen besonders großen Angriffsbonus verleihen, was durch einen gelben Selektionskreis unter diesen Kriegern angezeigt wird, oder einen besonders großen Verteidigungsbonus, was durch einen roten Selektionskreis auf dem Spielfeld signalisiert wird. Im Gegenzug bringen einige Formationsarten bestimmte Einschränkungen der Bewegungsmöglichkeiten des Verbandes mit sich, die in der Folge für jede Formation kurz beschrieben werden.



Haufenformation

Alle Verbände beherrschen von Anfang an die Haufenformation. Während Kampfverbände in der Lage sind, auch andere Formationen einzunehmen, bleiben Zivilverbände stets auf die Haufenformation beschränkt.

Kampfvorteile: Die Krieger einer Haufenformation besitzen keine besonderen Vorteile im Kampf.

Bewegungsoptionen: Keine Einschränkungen - die Mitglieder einer Haufenformation können sowohl gehen als auch rennen.



Kampfformation

Hierbei handelt es sich um die klassische Schlachtanordnung für Krieger.

Kampfvorteile: Die Kampfformation bietet den an vorderster Front stehenden Krieger einen Angriffsbonus, während die Kämpfer in der hinteren Reihe in den Genuss eines Verteidigungsbonus kommen.

Bewegungsoptionen: Die Krieger einer Kampfformation können gehen, aber nicht rennen.



Verteidigungsformation

Bei dieser Formation gruppieren sich die Krieger zu einer geschlossen Defensivformation, um Angreifern einen möglichst großen Widerstand entgegensetzt.

Kampfvorteile: Bei einer Verteidigungsformation erhalten alle Krieger einen Defensivbonus.

Bewegungsoptionen: Die Krieger einer Verteidigungsformation werden sich nicht von der Stelle bewegen, solange Sie diese Formation einnehmen.



Marschformation

Ein Verband, der diese Formation einnimmt, kann sich ungehindert über das Spielfeld bewegen.

Kampfvorteile: Die Krieger einer Marschformation besitzen leichte Vorteile bei Angriff und Verteidigung, die jedoch zu gering sind, um Sie durch gelbe oder rote Selektionskreise anzuzeigen. Trotzdem kämpfen die Angehörigen eines Verbandes in dieser Formation besser als in einer einfachen Haufenformation.

Bewegungsoptionen: Ihre Krieger können in einer Marschformation sowohl gehen als auch rennen.



Angriffsformation

Die Krieger einer Angriffsformation greifen ohne Rücksicht auf Ihre Verteidigung an.

Kampfvorteile: In einer Angriffsformation weist jeder Krieger des Verbandes einen Angriffsbonus auf.

Bewegungsoptionen: In Angriffsformation können Ihre Krieger sowohl gehen als auch rennen.

Fernkampf

Fernkampfangriffe können ausschließlich von Schützen und Artillerie durchgeführt werden. **((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Kämpfe/ Artillerie))**.



Fernkampfangriffe

Um einen Fernkampfangriff einzuleiten, müssen Sie lediglich einen Rechtsklick auf eine feindliche Einzelfigur oder das Banner eines feindlichen Verbandes ausführen. Alternativ dazu können Sie auch die Schaltfläche **Fernkampf einleiten** in der Befehlspalette Ihres Schützenverbandes oder Artilleriegeschützes benutzen. Während Ihre Schützenverbänden ausschließlich feindliche Einzelfiguren oder Verbände per Fernkampf attackieren dürfen, können Sie einem Artilleriegeschütz auch ein gegnerisches Bauwerk als Ziel vorgeben oder auch einfach nur einen freien Platz innerhalb seines Schussfeldes. Hierbei gilt es lediglich zu beachten, dass das Geschütz bemannt sein muss und das Ziel innerhalb seines Schussfeldes liegt. Sie können Fernkampfangriffe jederzeit mit einem Linksklick auf die Schaltfläche **Fernkampf beenden** einstellen, oder indem Sie Ihrem Schützenverband einen neuen Befehl erteilen. Ihre Schützenverbände werden automatisch vom Fernkampf zum Nahkampf überwechseln, wenn ein Gegner sich ihnen bis auf Nahkampfdistanz genähert hat.



Spezielle Munition

Zwei der Barbarenvölker können spezielle Geschossarten verwenden, die jedoch zuvor vom Anführer als militärische Optionen für sein Volk erworben werden müssen:

- Keltische Schützen und Artillerie können auf diese Weise Brandgeschosse einsetzen, die zwar eine geringere Reichweite besitzen, dafür jedoch größeren Schaden anrichten als normale Geschosse.
- Hunnische Schützen können auf diese Weise Giftgeschosse einsetzen, die ganz ähnlich wie Brandgeschosse ein geringere Reichweite und einen größeren Schaden aufweisen.

Spezielle Munition kann genau wie beim Fernkampf mit normalen Geschossen mittels der entsprechenden Schaltfläche in der Befehlspalette der Einheit zum Einsatz gebracht werden.

Schaden durch Fernkampfgeschosse

Figuren und Bauwerke Ihres eigenen Stammes können niemals Schaden durch Fernkampfangriffe Ihrer eigenen Schützenverbände oder Artilleriegeschütze erleiden.

Nahkampf

Alle Kampfverbände, Anführer und Priester können Nahkämpfe ausführen.

Nahkampfangriffe

Um Ihre Einheiten einen Nahkampfangriff ausführen zu lassen, müssen Sie lediglich einen Rechtsklick auf eine feindliche Einzelfigur oder das Banner eines feindlichen Verbandes ausführen. Alternativ dazu können Sie auch die Schaltfläche **Nahkampf einleiten** in der Befehlspalette Ihrer Einheit benutzen. Bei Schützenverbänden sind Sie sogar ausschließlich auf diese Schaltfläche angewiesen, weil ein einfacher Rechtsklick auf einen Gegner einem Schützenverband signalisiert, diesen Gegner mit seinen Fernkampfwaffen anzugreifen. Abgesehen von einem direkten Nahkampfbefehl gilt, dass es automatisch zum einem Nahkampf kommt, wenn sich Kämpfer zweier verfeindeter Parteien in unmittelbarer Nähe zueinander befinden. Als Kämpfer gelten in diesem Zusammenhang nicht nur die Mitglieder eines Kampfverbandes, sondern auch Anführer und Priester, die ebenfalls bewaffnet und somit auch in der Lage sind, an einem Nahkampf teilzunehmen. Zivilverbände und Siedlungsbewohner sind hingegen unbewaffnet und werden aus diesem Grund stets vor einem Gegner die Flucht ergreifen, der sich ihnen bis auf Nahkampfdistanz genähert hat. Sobald sich eine Einheit im Nahkampf befindet, kann Sie nicht mehr auf normale Weise bewegt werden. Die einzige Möglichkeit, die ein Spieler besitzt, um eine solche Einheit wieder aus dem Nahkampf herauszulösen, ist, Ihr den Rückzug zu befehlen (siehe unten). Ein Rückzug wird automatisch und ohne Zutun des Spielers befohlen, sobald der Moralwert eines Verbandes auf den Wert „0“ gesunken ist. Falls kein Rückzug befohlen wird, kämpfen die Nahkampfgegner so lange gegeneinander, bis einer von beiden vernichtet ist.



Formationen im Nahkampf

Kampfverbände behalten Ihre Formation auch im Nahkampf bei, wobei es einen wichtigen Unterschied zwischen der Haufenformation und allen anderen Formationsarten zu berücksichtigen gilt: Jeder Krieger einer Haufenformation sucht sich im Nahkampf einen eigenen Gegner. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass sich auch wirklich alle Krieger des Verbandes am Kampf beteiligen. Bei allen anderen Formationsarten behalten die Krieger hingegen Ihre Formation unter allen Umständen bei – selbst wenn dies zur Folge hat, dass nur ein paar wenige Mitglieder dieses Verbandes tatsächlich gegen feindliche Figuren kämpft. Als Spieler besitzen Sie jederzeit die Möglichkeit, einem Ihrer Verbände, der sich gerade im Nahkampf befindet, das Einnehmen der Haufenformation zu befehlen, um auf diese Weise sicherzustellen, dass sich alle Ihre Krieger am Kampf beteiligen. Es ist einem Kampfverband nicht möglich, während eines Nahkampfes zu einer anderen Formationsart außer der Haufenformation überzuwechseln.

Schützenverbände im Nahkampf

Ein Schützenverband kann seine Fernkampfwaffen nicht einsetzen, solange er sich mit einem Gegner im Nahkampf befindet.

Rückzug aus einem Nahkampf

Sie können einer eigenen Einheit jederzeit den Rückzug aus einem Nahkampf befehlen, damit Sie der Gefahr entfliehen und Ihre volle Handlungsfreiheit zurückerlangen kann. Eine solche Flucht vor dem Feind lässt Ihre Einheit jedoch nicht unbeeindruckt.

Deshalb gelten im Falle eines Rückzugs die folgenden Spielwertabzüge für die betroffenen Einheiten:

- Kampfverbände erleiden eine Verringerung Ihre Moral
- Priester erleiden eine Verringerung Ihrer Zauberpunkte
- Anführer erleiden eine Verringerung Ihres Ruhms

Nahkampfgeln

Nahkampf findet grundsätzlich zwischen einzelnen Figuren statt – auch wenn Sie einem Verband angehören. Der Nahkampf zwischen Figuren ist eine Abfolge von wechselseitigen Angriffen, wobei jede Figur immer nur gegen einen Gegner kämpfen kann. Bei jedem Angriff wird der modifizierte Angriffswert des Kämpfers mit dem modifizierten Verteidigungswert seines Gegners verglichen. Wenn dieser Angriffswert kleiner ist als der Verteidigungswert, wurde kein Treffer erzielt. Wenn der finale Angriffswert des Kämpfers hingegen größer ist als der finale Verteidigungswert seines Gegners, so hat er einen Treffer erzielt und der Waffenschaden des Kämpfers wird von den Lebenspunkten des Gegners abgezogen.

Der Basisangriffswert des Kämpfers wird durch die folgenden Modifikationen erhöht, beziehungsweise verringert:

- Höhenvorteil: Wenn der Angreifer auf höherem Grund steht als der Verteidige, erhält er einen Bonus auf seinen Angriffswert.
- Truppentypbonus: Wie im Abschnitt „Truppentypen“ beschreiben, kann ein Kämpfer einen Angriffswertbonus gegen bestimmte Truppentypen aufweisen.
- Formationsbonus: Wie im Abschnitt „Formationen“ (siehe oben) beschrieben wird, kann die Formation seines Verbandes dem Kämpfer einen Angriffswertbonus gewähren.
- Spezielle Eigenschaften: Sie speziellen Eigenschaften eines Volkes können sich auf den Angriffswert auswirken.
- Zufallserfolg: Jeder Angreifer besitzt eine per Zufall ermittelte Chance, seinen Gegner zu treffen, obwohl dies laut der Berechnung der anderen Nahkampfwerte eigentlich nicht möglich ist.

Der Basisverteidigungswert eines Gegners wird durch die folgenden Modifikationen erhöht, beziehungsweise verringert:

- Formationsbonus: Wie im Abschnitt „Formationen“ (siehe oben)

beschrieben wird, kann die Formation eines Verbandes einen Bonus auf den Verteidigungswert gewähren.

- Spezielle Eigenschaften: Sie speziellen Eigenschaften eines Volkes können sich auf den Verteidigungswert auswirken.

Artillerie

Artilleriegeschütze zählen zu den Fernkampfseinheiten und werden anhand der folgenden Regeln gespielt.

Aufbau und Bemannung

Artilleriegeschütze können von Dorfbewohnern unter Verwendung von Ressourcen aus dem Haupthaus oder von Zivilverbänden unter Verwendung der Ressourcen, die Sie auf Ihren Packpferden mit sich führen, gebaut werden. Damit es als Fernkampfseinheit benutzt werden kann, muss ein Artilleriegeschütz bemannt sein. Wenn sich das Artilleriegeschütz in einer Siedlung befindet, kann es entweder durch die Siedlungsbewohner oder durch einen Zivilverband bemannt werden. Außerhalb von Siedlungen kann ein Geschütz ausschließlich von Mitglieder eines Zivilverbandes bemannt werden. Ein Artilleriegeschütz kann von höchstens zwei Zivilisten bemannt werden. Eine Bemannung durch nur einen Zivilisten führt zu keinerlei Einschränkungen der Leistungsfähigkeit des Geschützes. Die Bemannung eines Geschützes kann ähnlich einem Zivilverband nicht in einen Nahkampf verwickelt werden, sondern wird das Geschütz verlassen, sobald sich ein Gegner bis auf Nahkampfdistanz genähert hat.

Ausrichtung und Fernkampf



Jedes Artilleriegeschütz weist ein Schussfeld auf, das bei einem ausgewählten Geschütz in Form grüner Linien auf dem Boden des Spielfeldes angezeigt wird. Das Schussfeld markiert den Bereich, der momentan von den Geschossen des Artilleriegeräts getroffen werden kann. Die Ausrichtung des Schussfeldes kann mittels der Schaltflächen **Nach links drehen** und **Nach rechts drehen** verändert

werden. Ein einfacher Rechtsklick in das markierte Schussfeld veranlasst das Artilleriegeschütz dazu, diesen Punkt mit einem einzelnen Geschoss zu beschießen. Falls Sie ein gegnerisches Objekt als Ziel angeklickt haben (Einzelfigur, Verband oder Bauwerk) wird das Artilleriegeschütz den Beschuss so lange fortsetzen, bis das Ziel entweder zerstört wurde oder das Schussfeld verlassen hat. Falls Sie kein gegnerisches Objekt, sondern lediglich eine freie Stelle innerhalb des Schussfeldes als Ziel vorgegeben haben, wird das Artilleriegeschütz lediglich einen einzelnen Schuss abgeben.

Die wichtigsten Spielwerte

Lebenspunkte

Alle Bauwerke und Figuren besitzen Lebenspunkte. In der Folge werden für die verschiedenen Objektgruppen die Bedingungen aufgeführt, die zu einem Sinken oder Ansteigen seiner Lebenspunkte führen. In allen Fällen gilt, dass ein Spielobjekt seine Lebenspunkte nie über die festgesetzte Obergrenze hinaus auffüllen kann.

Lebenspunkte von Figuren

Zwei Ursachen können bei einer Figur zum Verlust Ihrer Lebenspunkten führen: Erlittener Schaden und die Bewegungsart „Rennen“, wobei Figuren des Truppentyps „Kavallerie“ von der letztgenannten Ursache ausgenommen sind. Sobald die Lebenspunkte einer Figur auf den Wert „0“ gesunken sind, stirbt Sie. Es existieren verschiedene Möglichkeiten, fehlende Lebenspunkte aufzufüllen: **Natürliche Regeneration:** Eine unbeschäftigte Figur gewinnt automatisch Lebenspunkte hinzu, solange Sie keine Handlungen ausführt. Dieser Zugewinn geht jedoch relativ langsam vonstatten. **Nahrungsaufnahme:** Sofern sich eine Figur in einer Siedlung oder im Wirkungsradius eines Zivilverbandes Ihres Stammes befindet, gewinnt Sie automatisch Lebenspunkte hinzu, sofern sich Nahrung im Haupthaus der Siedlung, beziehungsweise auf den Packpferden des Zivilverbandes befindet, die zu diesem Zweck verbraucht wird. Dieser Zugewinn geht relativ rasch vonstatten und lässt sich sogar noch beschleunigen, indem man eine Figur so platziert, dass Sie sich sowohl in Ihrer Siedlung als auch im Wirkungsradius eines Zivilverbandes befindet. **Heidnische Magie:** Keltische Druiden sind in der Lage, die Lebenspunkte einer Figur mittels des Zauberspruchs „Heilung“ aufzufüllen.

Lebenspunkte von Bauwerken

Bauwerke können Lebenspunkte ausschließlich durch erlittene Schäden verlieren. Wenn die Lebenspunkte eines Siedlungsgebäudes auf den Wert „0“ sinken, bleibt es als Ruine stehen und kann von den Dorfbewohnern wieder repariert werden. Hingegen wird ein Siedlungsgebäude vollständig vom Spielfeld gelöscht, wenn die Siedlung aufgelöst wird. **(Verweis auf Kapitel 7. Spielregel/Siedlungen/Auflösung einer Siedlung)**. Wenn die Lebenspunkte eines Artilleriegeschützes oder einer keltische Barrikade, die ja ebenfalls zu den Bauwerken gezählt werden, den Wert „0“ erreichen, so gelten Sie als vollständig zerstört und können auch nicht wieder repariert werden. Um verlorenen Lebenspunkte wieder aufzufüllen, schickt man Dorfbewohner zu dem beschädigten Gebäude, um es zu reparieren. **(Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Siedlungsbewohner/Bauwerk reparieren)**. Für die Reparatur eines Bauwerk werden keinerlei Ressourcen benötigt.

Moral

Ausschließlich Siedlungsbewohner und die Mitglieder von Verbänden besitzen einen sogenannten Moralwert.

Siedlungsmoral

Jeder Siedlungsbewohner weist einen individuellen Moralwert auf. Aus den Moralwerten aller Siedlungsbewohner wird ein Durchschnittswert ermittelt, der als Siedlungsmoral bezeichnet wird. Sie können die Siedlungsmoral als Anzeige im Informationsbereich unterhalb des Lebenspunktbalken abgelesen, wenn Sie das Haupthaus Ihrer Siedlung auswählen. Die folgenden Faktoren können die Moral Ihrer Siedlungsbewohner beeinflussen:

Natürliche Regeneration: Eine unbeschäftigte Figur gewinnt automatisch Moralpunkte hinzu, solange Sie keine Handlungen ausführt. Dieser Zugewinn geht jedoch relativ langsam vonstatten. **Goldgeschenk:** Jedes Goldgeschenk erhöht die Moral aller Siedlungsbewohner (siehe S XX).

(Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Gebäude/Haupthaus/Einwohner beschenken). **Überbevölkerung:** Wenn und solange die aktuelle Anzahl der Siedlungsbewohner die für diese Siedlung maximal erlaubte Anzahl übersteigt, erleiden die Siedlungsbewohner einen langsamen, aber stetigen Moralverlust. **Verbandsauflösung:** Wenn sich ein Verband im Haupthaus der Siedlung auflöst, fließt die Moral der Verbandsmitglieder in die Siedlungsmoral ein, sobald diese das Haupthaus als normale Siedlungsbewohner verlassen haben.

Verbandsmoral

Jedes Mitglied eines Zivil- oder Kampfverbandes weist einen individuellen Moralwert auf. Aus den Moralwerten aller Verbandsmitglieder wird ein Durchschnittswert ermittelt, der als Verbandsmoral bezeichnet wird. Sie können die Verbandsmoral als Anzeige im Informationsbereich unterhalb des Lebenspunktbalken abgelesen, wenn Sie einen Ihrer Verbände auswählen. Die folgenden Faktoren können die Moral Ihrer Verbandsmitglieder beeinflussen: **Natürliche Regeneration:** Ein unbeschäftigter Krieger gewinnt automatisch Moralpunkte hinzu, solange er keine Handlungen ausführt. Dieser Zugewinn geht jedoch relativ langsam vonstatten.

Sieg: Der Moralwert aller Verbandsmitglieder steigt, wenn der Verband einen Sieg errungen hat (sprich: einen Gegner vernichtet oder zum Rückzug gezwungen hat). **Rückzug:** Der Moralwert aller Mitglieder eines Verbandes sinkt, wenn ihnen der Rückzug befohlen wird. **Verluste:** Die Moral aller Verbandsmitglieder sinkt, wenn ein Mitglied Ihres Verbandes stirbt. **Anführer:** Jeder Anführer ist in der Lage, die Moral von Verbänden, die sich innerhalb seines Kommandoradius befinden, für kurze Zeit zu erhöhen. **(Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Anführer/Motivieren).** **Brandsschatzen:** Die Moral eines Verbandsmitgliedes steigt, wenn er ein Bauwerk brandschatzt. **(Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Kampfverbände/Brandsschatzen).** **Goldgeschenk:** Jedes Goldgeschenk erhöht schlagartig die Moral aller Verbandsmitglieder.

(Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Gebäude/Haupthaus/Verbände beschenken). **Vereinigen:** Wenn sich zwei Verbände vereinigen, wird die Verbandsmoral neu berechnet, so dass es zu einer Veränderung dieses Wertes kommen kann.

Ruhm

Ausschließlich Anführer weisen einen Ruhmwert auf. Mit seinen sogenannten Ruhmpunkten kann ein Anführer entweder Kampfverbände motivieren, die sich in seinem Kommandoradius befinden, oder Entwicklungsoptionen für sich und seinen Stamm erwerben. **(Verweis auf Kapitel 7 Spielregeln/Entwicklungsoptionen).** Ein Anführer gewinnt Ruhm durch die Vernichtung von gegnerischen Einheiten und Gebäuden durch seinen Stamm.

Zauberpunkte

Ausschließlich heidnische Priester können Zauberpunkte besitzen, die Sie beim Einsatz Ihrer Zaubersprüche verbrauchen. Fehlende Zauberpunkte können auf zweierlei Weise wieder ergänzt werden: **Natürliche Regeneration:** Ein unbeschäftigter Priester gewinnt automatisch Zauberpunkte hinzu, solange er keine Handlungen ausführt. Dieser Zugewinn geht jedoch relativ langsam vonstatten. **Opferstätte:** Wenn sich ein Priester in seiner Siedlung aufhält und diese Siedlung über eine Opferstätte verfügt, in der Zauberpunkte gespeichert sind, so werden diese Zauberpunkte automatisch auf den Priester übertragen, so dass dessen Zauberpunktvorrat rasch wieder aufgefüllt wird. Weitere Erklärungen zu diesem Thema finden Sie weiter unten im Kapitel **Heidnische Zauber**. **(Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Heidnische Zauber).**

Entwicklungsoptionen

Ein Anführer kann mit den Ruhmpunkten, die er erworben hat, eine Reihe von zusätzlichen Fähigkeiten für sich und seinen Stamm erwerben. Diese Fähigkeiten werden als Entwicklungsoptionen bezeichnet und können wie in der Folge geschildert in drei Bereiche unterteilt werden: Persönliche Optionen, Militärische Optionen und Bauwerk-Optionen. Sobald eine Entwicklungsoption erworben und mit den Ruhmpunkten des Anführers bezahlt wurde, steht Sie dem Stamm an entsprechender Stelle zur Verfügung.

Persönliche Optionen



Die persönlichen Optionen betreffen ausschließlich die Eigenschaften und Fähigkeiten des Anführers. Jede persönliche Optionsart kann in vier aufeinanderfolgenden Stufen erworben werden, wobei jede Stufe den bis dahin erreichten Spielwert noch einmal verbessert.

Kommandoradius

Mit jeder erworbenen Stufe dieser Option vergrößert sich der auf dem Spielfeld angezeigte Kommandoradius des Anführers.

Motivationskraft

Mit jeder erworbenen Stufe vergrößern sich der Moralbonus und dessen Wirkungsdauer, den Verbände erhalten können, wenn Sie sich im Kommandoradius Ihres Anführers befinden.

Angriffswert

Mit jeder erworbenen Stufe dieser Option erhöht sich der Angriffswert des Anführers.

Verteidigungswert

Mit jeder erworbenen Stufe dieser Option erhöht sich der Verteidigungswert des Anführers.

Militärische Optionen



Alle militärischen Entwicklungsoptionen verbessern auf die eine oder andere Art die Kampfkraft des Stammes. Die meisten militärischen Optionsarten enthalten mehrere Einzeloptionen, die nacheinander erworben werden müssen.

Formationsarten

Jede erworbene Einzeloption erlaubt den Kampfverbänden des Stammes den Einsatz einer neuen Formationsart.

((Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Kämpfe/Formationen))

Kriegertypen

Jede erworbene Einzeloption fügt der Auswahl an Kriegern, die von einem Stamm ausgerüstet und eingesetzt werden können, einen neuen Kriegertyp hinzu.

Artillerie

Jede erworbene Einzeloption verleiht dem Stamm die Fähigkeit, eine neue Art von Artilleriegeschütz zu bauen und einzusetzen. Das Volk der Hunnen verfügt über keinerlei Artillerieoptionen.

Spezielle Eigenschaften

Jede erworbene Einzeloption erschließt dem Stamm eine neue spezielle Volkseigenschaft. Die speziellen Eigenschaften der Barbarenvölker werden in Kapitel 6 beschrieben. **((Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker))**

Bauwerk-Optionen



Der Erwerb von Bauwerk-Optionen versetzt einem Stamm in die Lage, neue Bauwerkarten zu errichten und bestehende Gebäude auszubauen.

Erstoptionen

Eine Bauwerkart, die bislang noch nicht vom Stamm errichtet

werden konnte, wird hier als Erstopption erworben und steht danach in dem entsprechenden Auswahlmü Ihrer Siedlungsbewohner zur Verfügung. **((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Siedlungsbewohner/Zivile Bauten))**

Ausbauoptionen

Viele Bauwerkarten können noch weiter ausgebaut werden, nachdem Sie erst einmal in Ihrer Siedlung errichtet wurden. Die Fähigkeit, ein bestehendes Bauwerk weiter ausbauen zu können, kann hier durch den nochmaligen Erwerb der entsprechenden Bauwerkart erworben werden. Die Hilfetexte zu den jeweiligen Schaltflächen geben an, welche Ausbauoption jeweils zum Erwerb bereitsteht. Bei Bauwerkarten mit mehrfachen Ausbauoptionen müssen diese nacheinander erworben werden.

Heidnische Zauber

Heidnische Magie ist der eine Bereich in **Against Rome**, in dem die Barbarenvölker Ihren römischen Unterdrückern, die über nichts Vergleichbares verfügen, eindeutig überlegen sind. Um Zaubersprüche einsetzen zu können, benötigen Sie Opferstätten und Priester.

Opferstätten

Die Fähigkeit, Opferstätten zu erbauen, muss zuerst vom Anführer Ihres Stammes als Bauwerk-Option erworben werden (siehe oben). Danach können Sie beliebig viele Opferstätten in Ihrer Siedlung errichten. Die Anzahl der Opferstätten entscheidet darüber, wie viele verschiedenen Zaubersprüche Ihre Priester beherrschen können. Da ein Priester allerdings höchstens vier unterschiedliche Zaubersprüche besitzen kann, macht es wenig Sinn, mehr als vier Opferstätten in Ihrer Siedlung zu errichten. Opferstätten dienen dem Zweck, Ihre Priester mit sogenannten Zauberpunkten zu versorgen, die Sie zum Wirken Ihrer heidnischen Magie benötigen. Um eine Opferstätte mit Zauberpunkten aufzuladen, müssen Sie Menschenopfer durchführen. Ihre Siedlungsbewohner sind jederzeit bereit, nach einem Linksklick auf die entsprechende Schaltfläche Ihr Leben für die Götter hinzugeben. **((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Figuren/Siedlungsbewohner/Schaltflächen/Opfern))**.

Andere Figurenarten eignen sich nicht als Opfer. Bei einem Menschenopfer werden die Lebenspunkte eines Siedlungsbewohners in Zauberpunkte umgewandelt und dann in der Opferstätte gespeichert. Ein Priester muss sich lediglich auf der Siedlungsfläche Ihres Dorfes befinden, um den Zauberpunktverrat einer Opferstätte anzuzapfen und auf diese Weise seinen persönlichen Vorrat an Zauberpunkten wieder aufzufüllen.

Priester

Sie können jederzeit Siedlungsbewohner zu heidnischen Priestern ausbilden, allerdings kostet jeder Priester eine erhebliche Menge Ressourcen. Da der Dienst für die heidnischen Götter eine Lebensaufgabe ist, können Priester im Gegensatz zu den Mitgliedern eines Verbandes nicht in normale Siedlungsbewohner zurückverwandelt werden. Priester sind ausgezeichnete Nahkämpfer, Ihre größte Stärke ist jedoch die Fähigkeit, Zaubersprüche einzusetzen. Jeder Priester kann bis zu vier verschiedene Zaubersprüche beherrschen – die genaue Menge hängt dabei wie oben beschrieben von der Anzahl der Opferstätten ab, die Sie in Ihrer Siedlung errichtet haben. Wenn Ihr Priester einen Zauberspruch einsetzt, so kostet ihn dies Zauberpunkte. Jeder Zauberspruch kann beliebig oft eingesetzt werden, solange der Priester über genug Zauberpunkte verfügt. Ein Priester kann verlorene Zauberpunkte wie oben beschrieben in Ihrer Siedlung wieder ergänzen, sofern die Opferstätten, die Sie dort errichtet haben, einen Vorrat aus Zauberpunkten aufweisen. Abgesehen vom Einsatz seiner Zaubersprüche verliert ein Priester auch dann eine Teil seiner Zauberpunkte, wenn er mittels der **Rückzug**-Funktion aus einem Nahkampf flüchtet. **(Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Figuren/Priester/Schaltflächen/Rückzug)**

Zaubersprüche

Die vier Zaubersprüche, die ein Priester beherrschen kann, sind nach Ihrer Wirksamkeit gestaffelt und kosten unterschiedlich viele Zauberpunkte. Eine genaue Beschreibung aller Zaubersprüche finden Sie im Kapitel **Die Barbarenvölker**. **(Verweis auf Kapitel 6. Die Barbarenvölker)**

Siedlungen

In **Against Rome** kann jeder Stamm eine eigene Siedlung besitzen.

Die Siedlungsgründung

Ausschließlich Zivilverbände sind in der Lage, eine Siedlung zu gründen. **(Verweis zu Kapitel 4. Figuren/Zivilverbände/Siedlungsgründung)**. Bei der Gründung einer Siedlung wird zuerst das Haupthaus errichtet. Durch den Bau des Haupthauses wird zugleich die Position der Siedlungsfläche festgelegt (siehe unten). Nachdem das Haupthaus errichtet wurde, kann sich der Zivilverband in ihm auflösen und stellt auf diese Weise die ersten Siedlungsbewohner, die mit Hilfe der mitgeführten Ressourcen (die sich nun im Lagerraum des Haupthauses befinden) die nächsten Bauwerke

errichten können. Falls Sie selbst einen Zivilverband zusammenstellen möchten, der in der Lage sein soll, eine neue Siedlung zu gründen, sollten Sie unbedingt darauf achten, genug Ressourcen mitzunehmen, so dass nicht nur genug Material zur Errichtung eines Haupthauses zur Verfügung steht, sondern auch zum Bau der wichtigsten Produktionsstätten (Schreinerie, Mine) und eines Wohnhauses. Jeder Stamm kann zu jedem Zeitpunkt höchstens eine Siedlung besitzen.

Die Wahl des richtigen Ortes

Bei der Suche nach einem geeigneten Ort für die Gründung einer neuen Siedlung sollten Sie darauf achten, Ihr Haupthaus in die Mitte einer möglichst großen, ebenen Fläche zu platzieren, da Sie beim Bau Ihrer Siedlungsgebäude auf ebenen Untergrund angewiesen sind.

Die Siedlungsfläche

Das Haupthaus markiert stets den Mittelpunkt der rechteckigen Siedlungsfläche. Sie können sich jederzeit die Ausmaße der Siedlungsfläche anschauen, indem Sie Ihr Haupthaus auswählen: Die Grenzen der Siedlungsfläche werden dann als gestrichelte Linie direkt auf dem Spielfeld angezeigt. Alle Gebäude, die Sie in Ihrer Siedlung errichten möchten, müssen innerhalb dieser Siedlungsfläche gebaut werden.

Siedlungsbewohner

Die Siedlungsfläche markiert den Bereich des Spielfeldes, in dem sich Ihre Siedlungsbewohner frei bewegen können. Siedlungsbewohner werden die Siedlungsfläche Ihres Dorfes nicht verlassen - selbst wenn Sie ihnen einen direkten Bewegungsbefehl geben, der Sie zum Verlassen der Siedlung zwingt, werden Sie schon kurze Zeit später dorthin zurückkehren. Ausschließlich Anführer, Priester und Verbände können die Siedlungsfläche jederzeit verlassen.

Nahrungsaufnahme

Wenn Figuren fehlende Lebenspunkte mit Hilfe der im Haupthaus gelagerten Nahrung auffüllen möchten, müssen Sie sich zu diesem Zweck auf der Siedlungsfläche Ihres Dorfes befinden. **(Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Die wichtigsten Spielwerte/Lebenspunkte)**

Zauberpunkte

Wenn Priester fehlende Zauberpunkte mit Hilfe der in Opferstätten gespeicherten Zauberpunkte auffüllen möchten, müssen Sie sich zu diesem Zweck auf der Siedlungsfläche Ihres Dorfes befinden. **(Verweis auf Kapitel 7. Spielregeln/Heidnische Magie/Opferstätten)**

Goldgeschenke

Wenn die Moral eines Verbandes mittels der Haupthaus-Funktion **Verbände beschenken** erhöht werden soll, so muss sich dieser Verband

zu diesem Zweck auf der Siedlungsfläche des Dorfes befinden. **((Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Gebäude/Haupthaus/Verbände beschenken))**

Auflösung von Verbänden

Wenn Sie einen Verband in Ihrem Haupthaus auflösen möchten, so muss sich dieser Verband auf der Siedlungsfläche Ihres Dorfes befinden.

((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Verbände))

Übernahme einer Siedlung

Wenn Sie eine Siedlung übernehmen möchten, so besteht eine der damit verbundenen Bedingungen darin, dass sich kein feindlicher Kampfverband auf der Siedlungsfläche des Dorfes befinden darf, das Sie übernehmen möchten.

Errichtung und Ausbau von Gebäuden

Nachdem Sie Ihren Dorfbewohnern die Errichtung eines Gebäudes befohlen haben, werden die zu diesem Zweck erforderlichen Ressourcen sofort aus dem Lager des Haupthauses abgezogen. **((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Figuren/Siedlungsbewohner/Zivile Bauten))**. Dies bedeutet, dass Sie den Bau auch jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen können, ohne dass dabei erneut Ressourcen verbraucht werden.

Reparatur von Gebäuden

Die Reparatur eines beschädigten Gebäudes durch Ihre Siedlungsbewohner kostet Sie keine Ressourcen. **((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Figuren/Siedlungsbewohner/Bauwerk reparieren))**

Ausbau von Gebäuden

Gebäude, deren Bezeichnung eine Größenangabe enthält (zum Beispiel „Kleine Waffenschmiede“) können ausgebaut werden, sofern Sie die entsprechende Option mit den Ruhmpunkten Ihres Anführers erworben haben. Ein Gebäude kann maximal zwei Ausbaustufen aufweisen; ein maximal ausgebauter Gebäude wird in seiner Bezeichnung stets als „Groß“ deklariert (zum Beispiel „Große Waffenschmiede“). Der Ausbau eines Gebäudes kostet Ressourcen, die sofort aus dem Lager des Haupthauses abgezogen werden, nachdem Sie Ihren Dorfbewohnern den Befehl zum Ausbau erteilt haben. Abhängig von der Art des jeweiligen Gebäudes bietet Ihnen ein Ausbau neben einer Erhöhung der Lebenspunkte dieses Bauwerks die folgenden Vorteile: **Haupthaus und Lagerhaus:** Mit jeder Ausbaustufe vergrößert sich die Lagerkapazität für Ressourcen.

Produktionsgebäude: Mit jeder Ausbaustufe erhöht sich die Produktivität des Gebäudes. Dies bedeutet, dass entweder weniger Rohstoffe für die Produktion einer Ressource verbraucht werden oder dass sich die Zeit verringert, die für die Produktion einer Ressource benötigt wird.

Wohnhaus: Mit jeder Ausbaustufe erhöht sich der Wohnwert des Gebäudes. **((Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Gebäude/Wohnhaus/Wohnwert))**

Übernahme einer Siedlung

Sie besitzen die Möglichkeit, die Siedlung eines gegnerischen Stammes zu übernehmen und auf diese Weise zu Ihrer eigenen Siedlung zu machen, wenn die folgenden drei Bedingungen erfüllt sind:

1. Ihr Stamm besitzt momentan keine eigene Siedlung.
2. Ihr Anführer befindet sich auf der Siedlungsfläche des Dorfes, das Sie übernehmen möchten.
3. Auf der Siedlungsfläche des Dorfes, das Sie übernehmen möchten, befindet sich kein feindlicher Kampfverband, Anführer oder Priester.

Wenn alle drei Bedingungen erfüllt sind, können Sie eine gegnerische Siedlung mittels der entsprechenden Anführer-Funktion übernehmen.

((Verweis auf Kapitel 4. Einheiten/Anführer/Siedlung übernehmen)).

Alle Bauwerke und Dorfbewohner einer übernommenen Siedlung gehören vom Moment der Übernahme an zu Ihrem Stamm.

Übernahme der Siedlung eines fremden Volkes

Es ist auf dem oben beschriebenen Wege auch ohne weiteres möglich, die Siedlung eines fremden Barbarenvolkes oder gar der Römer zu übernehmen. Für die so übernommenen Gebäude gilt, dass Sie von Ihren Dorfbewohnern zwar repariert, jedoch nicht weiter ausgebaut werden können. Wenn Sie in einer von einem fremden Volk übernommenen Siedlung neue Gebäude errichten, so wird es sich dabei stets um Bauwerke Ihres eigenen Volkes handeln, Sie können also keine Bauwerke eines fremden Volkes errichten.

Auflösung einer Siedlung

Sie können Ihre Siedlung jederzeit mittels der entsprechenden Haupthaus-Funktion auflösen. **((Verweis auf Kapitel 5. Bauwerke/Gebäude/Haupthaus/Siedlung räumen))**. Nachdem Sie den Befehl einmal erteilt haben, werden sich maximal 40 Ihrer Dorfbewohner automatisch in das Haupthaus begeben, um sich dort zu Zivilverbänden ausrüsten zu lassen. Der erste auf diese Weise gebildete Zivilverband wird dabei nach Möglichkeit genug Ressourcen zur Gründung einer neuen Siedlung mit sich führen, sofern diese im Lagerraum des Haupthauses zur Verfügung standen. Dorfbewohner, die sich (zum Beispiel aufgrund fehlender Pferde) nicht zu Zivilverbänden ausrüsten können, werden zusammen mit den Gebäuden der aufgelösten Siedlung vom Spielfeld gelöscht.

8. Szenarioarten

Einzelspielerszenarien

Lernszenarien

Über den Menüpunkt **Tutorial** im Hauptmenü gelangen Sie zum Auswahlmenü für die Lernszenarien. Es empfiehlt sich, die Lernszenarien nacheinander von oben nach unten durchzuspielen, um auf diese Weise Schritt für Schritt mit **Against Rome** vertraut zu werden. Wenn Sie weitere Informationen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Szenariobeschreibung**. Sie starten ein Lernszenario, indem Sie auf die Schaltfläche **Laden** ganz unten rechts im Bild klicken.

Kampagne

Nachdem Sie den Eintrag **Kampagne** im Hauptmenü angeklickt haben, gelangen Sie zum Kampagnenauswahlmenü. Bevor Sie mit der großen **Against Rome**-Kampagne beginnen, sollten Sie zuerst in der Kombo-Box am oberen Rand des Bildschirm einen Benutzernamen eingeben – auf diese Weise wird gewährleistet, dass der momentane Spielstand Ihrer Kampagne auch dann erhalten bleibt, wenn noch jemand anderes die **Against Rome** – Kampagne an Ihrem Computer spielt. Sie beginnen die Kampagne, indem Sie auf das erste Szenariosymbol (der behelmte Schädel ganz links im Bild) klicken. Unter dem Szenarioauswahlmenü sehen Sie dann einen Screen Shot des Spielfeldes, sowie den Namen des Kampagnenszenarios. Wenn Sie weitere Informationen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Szenariobeschreibung**. Sie starten ein Kampagnenszenario, indem Sie auf die Schaltfläche **Laden** ganz unten rechts im Bild klicken. Die Kampagne handelt von dem spannenden Schicksal ausgewählter Barbarenstämme zur Zeit der Völkerwanderung. Im Rahmen der Handlung können Sie sich an bestimmten Stellen entscheiden, welches Volk Sie als nächstes spielen möchten, so dass Sie die dramatischen Geschehnisse um den Untergang Roms zu IHRER ganz persönlichen Geschichte machen können. Dabei steht es Ihnen frei, jederzeit zu einem bereits gespielten Kampagnenszenario zurückzukehren, um es erneut durchzuspielen. Ebenso können Sie sich an den erwähnten Weichenstellen der Handlung in Nachhinein für das andere der beiden zur Wahl stehenden Völker entscheiden, um dessen Schicksal zu verfolgen.

Historische Szenarien

Über den Eintrag **Historisch** im Hauptmenü gelangen zum Szenarioauswahlmenü für historische Szenarien. Wir haben insgesamt fünf bekannte historische Schlachten aus der Zeit der Völkerwanderung für Sie ausgewählt, bei denen Sie die freie Wahl haben, welche der beiden an der Schlacht beteiligten Parteien Sie spielen möchten. Auf diese Weise können Sie sogar in den Genuss kommen, das mächtige römische Imperium zu spielen. Nachdem Sie ein Szenario Ihrer Wahl per Linksklick aus der Liste gewählt haben, können Sie noch die Entscheidung treffen, ob Sie dieses

Spiel mit aufgedeckter Karte oder mit aktiviertem „Fog of War“ spielen möchten (**Verweis auf Kapitel 2. Grundlagen/Spielfeldanzeigen/Fog of War**). Wenn Sie weitere Informationen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Szenariobeschreibung**. Sie starten ein historisches Szenario, indem Sie auf die Schaltfläche **Laden** unten rechts im Bild klicken.

Das Endlosspiel

Nachdem Sie im Hauptmenü auf den Eintrag **Endlosspiel** geklickt haben, gelangen Sie zum Volksauswahlmenü für Endlosspiele.

Das Volksauswahlmenü

Wählen Sie das Volk, das Sie gerne spielen möchten, durch einen einfachen Linksklick auf eine der drei Rüstungen aus. Danach gelangen Sie über die Schaltfläche **Weiter** zum Bannerauswahlmenü.

Das Bannerauswahlmenü

Im Bannerauswahlmenü können Sie sich durch Linksklicks auf die beiden Pfeile links und rechts neben der Bannerabbildung ein Emblem für Ihren Barbarenstamm aussuchen. Außerdem besitzen Sie die Möglichkeit, den Häuptling Ihres Stammes mit einem individuellen Namen auszustatten: Klicken Sie einfach in das Schriftfeld, geben Sie per Tastatur einen Namen Ihrer Wahl ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe danach mit der **Enter**-Taste. Danach gelangen Sie über die Schaltfläche **Weiter** zum Szenarioauswahlmenü für Endlosspiele.

Das Szenarioauswahlmenü

Nachdem Sie einen Szenarioschauplatz Ihrer Wahl per Linksklick aus der Liste gewählt haben, können Sie noch die Entscheidung treffen, ob Sie dieses Spiel mit aufgedeckter Karte oder mit aktiviertem „Fog of War“ spielen möchten (**Verweis auf Kapitel 2. Grundlagen/Spielfeldanzeigen/Fog of War**). Wenn Sie weitere Informationen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Szenariobeschreibung**. Sie starten das Endlosspiel, indem Sie auf die Schaltfläche **Laden** unten rechts im Bild klicken.

Mehrspielerszenarien

Über den Menüpunkt **Multiplayer** im Hauptmenü gelangen Sie zu den Mehrspielerszenarien von **Against Rome**.

Verbindungsart

Wählen Sie zuerst eine geeignete Verbindungsart aus. Drei Optionen stehen Ihnen hierfür zur Verfügung:

Internet

Um Mehrspielerpartien über das Internet spielen zu können, benötigen selbstverständlich einen Internet-Anschluss. Sie müssen in das Internet eingewählt sein, bevor Sie eine Mehrspielerpartie spielen können.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Benutze Internet** gelangen Sie zu einer Auflistung der verfügbaren Spiele, bzw. zu der Möglichkeit, selbst ein Spiel zu erzeugen.

Netzwerk/LAN

Wenn Sie mittels einer LAN-Verbindung spielen möchten, benötigen Sie einen LAN-Adapter und müssen mit einem LAN verbunden sein.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Benutze Netzwerk/LAN** gelangen Sie zu einer Auflistung der verfügbaren Spiele, bzw. zu der Möglichkeit, selbst ein Spiel zu erzeugen.

GameSpy

Um über GameSpy-Server an einer Mehrspielerpartie teilnehmen zu können, benötigen Sie ebenfalls einen Internet-Anschluss. Außerdem sollte ein Webbrowser auf Ihrem Rechner installiert sein. Nachdem Sie diese Option mit einem Klick auf die Schaltfläche **Benutze GameSpy** ausgewählt haben, werden Sie automatisch mit einem entsprechenden Server verbunden, wo Sie aufgefordert werden, ein Spielerprofil zu erstellen. Falls Sie bereits über ein GameSpy-Spielerprofil verfügen, können Sie sich dort mit Ihrem Namen und Ihrem Kennwort anmelden. Danach werden in der GameSpy-Lounge **Against Rome**-Partien aufgelistet, die von anderen Spielern gehostet werden. Um an einer dieser Mehrspielerpartien teilzunehmen, klicken Sie auf ein Spiel in der Liste und danach auf **Teilnehmen**. Wenn Sie selbst ein Spiel hosten möchten, klicken Sie auf **Gestalten**.

Auflistung der verfügbaren Spiele

Auf diesem Bildschirm sollten Sie in dem Eingabefeld oben links zuerst Ihren **Spielernamen** angeben. Oben rechts auf dem Bildschirm sehen Sie Ihre **eigene IP-Adresse**. Wenn Sie über mehrere Adressen verfügen (z.B. bei Vorhandensein mehrerer Netzwerkkarten) können Sie über die Kombo-Box die gewünschte Adresse auswählen. Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Spiele zum Beitreten suchen** können Sie eine Auflistung der verfügbaren Spiele aufrufen, beziehungsweise aktualisieren. Mit Hilfe der Schaltflächen über der Liste können Sie diese nach verschiedenen Kriterien sortieren lassen. Sie können dann einem bereits bestehenden Spiel, das den Status „offen“ aufweist, beitreten, indem Sie den gewünschten Listeneintrag mit einem Linksklick auswählen und danach die Schaltfläche **Einem Spiel beitreten** betätigen. Nach der eventuell erforderlichen Eingabe eines Passwortes gelangen Sie dann zur Spielvorbereitung (siehe unten). Falls Sie hingegen eine eigene Mehrspielerpartie hosten möchten,

Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **Neues Spiel erstellen**. Danach werden Sie aufgefordert, einen Namen und auf Wunsch auch ein Passwort für Ihr Spiel vorzugeben, bevor Sie zum Bildschirm für die Szenarioauswahl gelangen.

Szenarioauswahl

Auf diesem Bildschirm wählen Sie als Host das Mehrspielerszenario aus, das Sie anbieten möchten. Zu diesem Zweck können Sie zuerst einmal unten rechts zwischen einer von drei Spielvarianten wählen:

Spielvariante 1: Aufbau

Diese Spielvariante gleicht in weiten Teilen dem Endlosspiel des Einzelspielermodus: Jeder Spieler gründet zu Beginn eine eigene Siedlung und versucht seinen Stamm so rasch wie möglich zu vergrößern, wobei er sich gegen die anderen Spieler durchsetzen muss.

Spielvariante 2: Death Match

Bei dieser Spielvariante verfügt jeder Spieler zu Beginn bereits über eine voll ausgebaute Siedlung und etliche Kampfverbände. Ziel des Spiels ist der Sieg über alle anderen Mitspieler.

Spielvariante 3: Historisch

Hier können die gleichen Schlachten nachgespielt werden, die im Einzelspielermodus als historische Szenarien angeboten werden – wahlweise mit 2 oder 8 Spielern. Für jede Spielvariante stehen mehrere Szenarien bereit, die untereinander aufgelistet werden. Um näherer Informationen über ein Szenario zu erhalten, wählen Sie es zuerst per Linksklick aus der Liste aus und betätigen Sie dann die Schaltfläche **Szenariobeschreibung**. Nachdem Sie sich für ein Szenario entschieden haben, können Sie als Host noch mittels der Kombo-Box Spielzeitbegrenzung ein Zeitlimit für die Spieldauer festlegen und bestimmen, ob das Szenario mit aufgedeckter Karte (also ohne „Fog of War“, gespielt wird oder nicht. (**Verweis auf Kapitel 2. Grundlagen/Spielfeldanzeigen/Fog of War**)). Wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind gelangen Sie über die Schaltfläche **Spiel starten** zur Spielvorbereitung.

Spielvorbereitung

Für Aufbau- und Death Match-Szenarien können Sie als Spieler (Client) auf diesem Bildschirm verschiedene Bedingungen für Ihr Team festlegen: Durch einen Klick auf einen offenen Eintrag der **Teamauswahl** bestimmen Sie Ihre Teamnummer. Mittels der Kombo-Box für die **Auswahl einer Nation** bestimmen Sie das Volk, das Sie gerne spielen möchten. Danach sollten Sie durch wiederholtes Anklicken der **Banner**-Abbildung ein Emblem für Ihr Team auswählen. Schließlich können Sie noch in

Absprache mit andern Mitspielern eine **Gruppenzugehörigkeit** festlegen. Wenn Sie mit Ihren Selektionen zufrieden sind, signalisieren Sie Ihrem Host mit einem Linksklick in das Kästchen ganz am Ende der Zeile, dass Sie spielbereit sind. Als Host besitzen Sie auf diesem Bildschirm zusätzlich die Möglichkeit, beliebig viele Teams zu sperren (und auf diese Weise die Anzahl der Mitspieler zu begrenzen) oder der Steuerung durch die Computerlogik zuzuweisen. Außerdem besitzen Sie hier erneut die Möglichkeit, die Spieldauer neu festzulegen und mit aufgedeckter Karte zu spielen. Sobald für alle Teams eine Bereitmeldung vorliegt, können Sie über die Schaltfläche **Spiel starten** Ihr Szenario beginnen lassen.

Historische Mehrspielerszenarien

Bei historischen Mehrspielerszenarien sind der Teamname, die Nation, das zugehörige Banner und die Gruppenzugehörigkeit bereits festgelegt und können nicht mehr verändert werden.

Credits

Independent Arts Software

Director & Executive Producer

Holger Kuchling

Art Director

Andreas Adamek

Concept & Game Design

Hartwig Nieder-Gassel

Lead Programmers

Matthias Kläge
Achim Koyen
Michael Piepgras
Uwe Schmelich

Lead Artist

Ersin Süpke

Graphic Artists

Andreas Adamek
Christine Adamek
Stefan Anders
Daniel Hericks
Daniel Mutlu
Michael Hoffmann
Thomas Nowicki
Ersin Süpke
Stefan Swoboda
Jörg Tobertge
Arkadius Ziemiński
Imajx Studio

Graphic User Interface

Thomas Nowicki

Animation & Cinematics

Ersin Süpke
Michael Hoffmann

Special Effects

Philip Kutz
Daniel Mutlu
Michael Piepgras

Music

Reflex Studio
Kai Walter
Kai Hartwig

Sound FX

Kai Walter
Steven Wendt

Director of Database Administration

Hartwig Nieder-Gassel

Special FX Database Management

Philip Kutz

Lead Scenario Designer

Hartwig Nieder-Gassel

Scenario Designers

Sascha Hartmann
Alexander Peters

Lead Script Programmer

Andreas Timmermann

Scenario Script Programmers

Tobias Winkler
Matthias Keller

Map Designers

Karolina Bartosz
Sascha Hartmann

Daniel Hericks
Hartwig Nieder-Gassel
Alexander Peters
Alexander Talmann

Historical Research
Hartwig Nieder-Gassel

Manual
Hartwig Nieder-Gassel

Lead Tester
Zoltan Kovac

Testers
Karolina Bartosz
Matthias Cornelius
David Dahlhues
Sascha Hartmann
Dennis Kampert
Dominik Klein
Martin Kramer
Philip Kutz
Florian Leckebusch
Torben Lippmann
Lothar Strohbush

**JoWood
Productions
Software AG**

**Head of
Development**
Erik Simon

Production Supervisor
Boris Kunkel

Executive Producer
Ralf C. Adam

Producer
Sascha Pieroth

Director Product Management
Michael Hengst

Senior Product Manager
Dipl.-Ing. Kay Gruenwoldt

Marketing Manager
Gerald Kossaer

**Localisation
Manager**
Nikolaus Gregorcic

**Int. Security & Protection
Manager**
Gerhard Neuhofer

Art Director
Christian Glatz

Graphic Artist
Jaqueline Zweck

**Int. QA. Production &
Purchasing Director**
Fritz Neuhofer

Lead Tester
Norbert Landertshamer
Robert Hernler
Stefan Spill

Testers
Joerg Berger
Markus Brucher
Martin Bucher
Uwe Drescher
Benedikt Ebli
Harald Fritz
Katharina Grassegger
Georg Grieshofer
Petra Grosseegger
Anton Handl
Oliver Helmhart
Barbara Hochwimmer

Andreas Kainer
Christian Kargl
Stefan Klaschka
Alexander Kumer
Rudolf Kussberger
Peter Lippusch
Hedwig Matl
Mario Moser
Harald Ploder
Mihai Popescu
Stephan Radosevic
Stefan Reitmaier
Eveline Rinesch
Walter Schmiedhofer
Gerald Schurl
Thomas Schwarzl
Matthias Thurner
Dagmar Tiefenbacher



Wir danken MSI (www.msi.com.tw)
und Integris (www.integris.at) für
folgende PC-Systeme, die der
QA zum Testen des Spieles zur
Verfügung gestellt wurden.

**“MSI Mega PC”
Multimedia-PC, P4-2.4 GHz**

**“Integris Genesis TOP”
P4-2.6 GHz, Dual Channel
DDR400**

German voice samples recorded at
Ton-in-Ton Studios, Bad Vilbel

Recording Engineer
Wolfgang Zarges

Cutter
Manuel Karakas

Speakers
Hans Mittermüller

Martin Arnhold
Gisa Bergmann
Michael Betz
Michael Deckner
Dana Geissler
Andreas Gröber
Mario Hassert
Peter Heusch
Michael Lucke
Sybille Nicolai
Karl Sihler
Peter Wenke