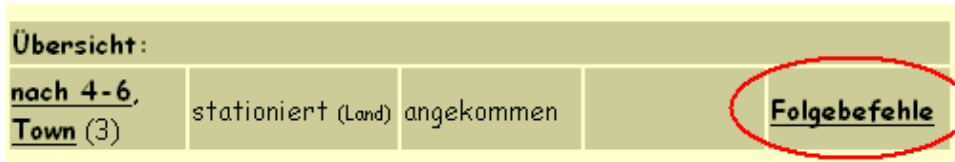
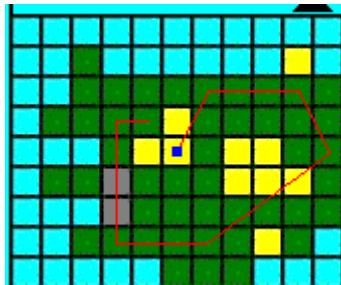


Wie ihr auf dem Bild erkennen könnt wird in I) und II) immer von Zentrum zu Zentrum gegangen. Ein Zug in das Eck des Feldes wie in III) ist nicht möglich.

Wenn ihr nun einen Befehl wie in I) eingegeben habt bleibt die Armee auf dem Zielfeld stehen und wartet auf neue Befehle. Ihr könnt sie weiter schicken oder wieder auf das Ausgangsfeld zurückholen. Dazu klickt ihr auf eurer Übersicht unter Armee auf Folgebefehl und gebt neue Koordinaten und eine Auftragsart ein.



Dabei ist völlig egal ob die Armee noch einen Auftrag zu erfüllen hat oder bereits steht. Euer Befehl wird einfach nach hinten gelistet. Ihr könnt maximal 3 Nachfolgebefehle auf einmal eingeben. Das kann dann theoretisch wie auf dem Bild aussehen.



Ihr könnt noch nicht begonnene Nachfolgebefehle jederzeit abbrechen und storniert damit alle nach diesem Befehl auszuführende Aufträge. Die Nahrung die ihr bereits an die Truppen gegeben habt wird euch wieder zurückgegeben. Ein Befehl der im Sommer erteilt wurde ist natürlich „billiger“ zu haben wie eine im Winter erteilte Order.

Erteilen eines Befehls:

Spielen wir einmal die Erteilung eines Auftrages durch. Ihr seht unter Armee die Maske zur Eingabe. Dort müsst ihr zuerst die „Art“ der Unternehmung angeben. Für Flotten solltet ihr „Wasser“ und für Landunternehmungen logischerweise „Land“ eingeben. Selbstredend können auf einen „Landbefehl“ keine Schiffe mitgenommen werden.

Als Ziel gebt ihr die Koordinaten ein. Sollte bei einem Landbefehl Wasser (Meer oder See) im Weg sein (oder einem Schiff eine Insel im Weg stehen) bekommt ihr eine Meldung und eure Koordinaten werden auf das letzte mögliche Feld geändert. Es kann also nicht passieren das ihr eure Armeen unabsichtlich im Indischen Ozean versenkt.

Solltet ihr Wasser gewählt haben gebt ihr auch gleich die Anzahl der Schiffe ein die ihr mitführen wollt. Auch die Wagen sind sofort zu wählen. Bedenkt das bei Wasseraufträgen für Wagen ausreichend Transportschiffe notwendig sind.

Als letztes legt ihr euren Befehl fest. Details zu den jeweiligen Anordnungen bekommt ihr unten.

Wenn ihr euren Auftrag eingegeben habt wird überprüft ob der Weg frei ist (kein See oder Insel im Weg) und es wird euch die Strecke angegeben. Nun könnt ihr die Einheiten und Ressourcen auswählen (Kapazität beachten!).

Als letztes bekommt ihr eine Ausfertigung eures Befehls an die Einheiten welcher nur noch bestätigt werden muss.

Marschbefehl:	
Ziel:	(5 - 5)
Art:	Land
Befehl:	marschieren
Jahreszeit:	Frühling
Dauer:	0:40:42 Stunden
Ankunft:	15.02.2007 16:08:34
Nahrungsbedarf:	0.95 pro Stunde
Verbrauch:	0 Nahrung
Strecke:	150 km
Geschwindigkeit:	221.075 km/h
Söldner:	1
Wagen:	20
<input type="button" value="Abmarsch"/>	

Alle relevanten Daten könnt ihr hier nochmals einsehen. Drückt auf „Abmarsch“ und schon sind die Soldaten unterwegs. Ein einmal begonnener Befehl kann nicht mehr abgebrochen werden!

Marschieren

Wenden wir uns nun den einzelnen Befehlen zu. Ihr könnt zwischen 6 verschiedenen Möglichkeiten auswählen, je nachdem was ihr machen wollt.

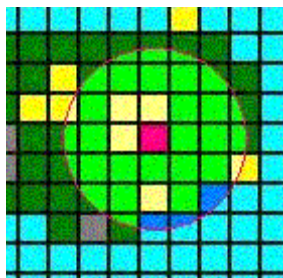
Der einfachste Auftrag für eure Truppen ist der „Marsch“-Befehl um von den Koordinaten A zu den Koordinaten B zu gelangen. Wenn eure Einheiten angekommen sind werden sie am Ziel warten oder eure Folgeaufträge durchführen.

Wenn ihr einen Marschbefehl auf die Koordinaten der Heimatstadt angebt, so ordnen sich die Truppen nach erreichen der Siedlung wieder in die Reihen der Stadtarmee ein und die Armee verschwindet. Ihr könnt die Einheiten also wieder heimhohlen. Marschieren ist somit die einfachste Form der Truppenbewegung.

Den aktuellen Standort eurer Armee könnt ihr immer unter der Armeeübersicht durch anklicken der Einheit einsehen. Dort könnt ihr auch, je nach Sichtradius (abhängig von den mitgeführten Spähern) andere Armeen und ihre Standorte sehen. Ob ihr Details über die feindlichen Truppen oder gegnerische Städte bekommt (stationieren der Armee auf den Koordinaten der Stadt welche ihr ausspähen wollt), hängt von dem Verhältnis der eigenen und fremden Spähern ab. Eurer Gegner kann also mit einem großen Späheraufgebot verhindern dass ihr genaue Truppenstärken oder weiteres von ihm erfährt.

Sichtweite: 150 km		Militärkarte	Details
Ankunft: Angekommen			
Aktueller Standort: 10-5 (Ziel: 10-5)			
Entfernung: 73.82 km (mit 41 km/h)			
Art: Land (stationiert)			
Armee: Aufbautest 1 (10-2) Kommandant: Copyright			
Ankunft: Angekommen			
Aktueller Standort: 8-6 (Ziel: 8-6)			
Entfernung: 91.92 km (mit 74 km/h)			
Art: Land (stationiert)			
Armee: Town 1 (4-6) Kommandant: Thomas			

Späher haben einen maximalen Radius von 150 km und können von der Stadt oder von einer Armee aus eingesetzt werden.



Handeln mit Waren

Natürlich ist es möglich Ressourcen, Pferde und Kanonen von einer Stadt in die andere zu bringen. Dazu ist es egal ob ihr das auf dem Land- oder Seeweg machen wollt. Wichtig bei diesem Befehl ist nur dass am Zielpunkte eine Stadt stehen muss die eure Waren annehmen kann. Wenn ihr diesem Befehl wählt werden alle oben genannten Ressourcen an die Zielstadt übergeben.

Da eure Transporte unterwegs abgefangen werden können, ist es ratsam sie nicht ohne Schutz aus zu senden.

Da für das Handeln mit Waren Transportmittel (Wagen/Handelsschiff) benötigt werden, müsst ihr immer auf die Kapazität achten!

Wenn eine fremde Armee/Flotte bei euch in der Stadt steht könnt ihr diese auch mit Waren beladen. So ist ein schneller Waren Austausch möglich da der Händler seine Gegenleistung quasi gleich mitnehmen kann.

Unterstützung mit Truppen

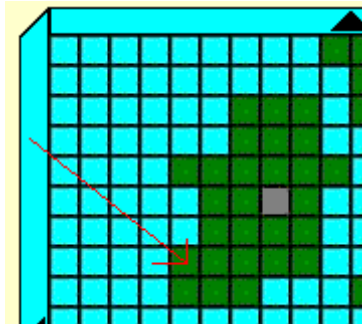
Euer Freund, Allianzmitglied oder eine eurer eigenen Städte wird von Feinden bedroht und ihr habt dort keine ausreichenden Einheiten. Dann ist es auch hier möglich Kampftruppen in diese Stadt zu bringen. Es können jedoch nicht alle Arten verlegt und zur Unterstützung verwendet werden. Es ist nur möglich Reservisten, Späher und Söldner usw. in andere Städte zu bringen. Auch Siedlerwagen können übergeben werden.

Das Prinzip ist das gleiche wie bei Handeln mit Waren, nur eben mit Einheiten. Wie oben muss auch hier eine Stadt das Ziel der Reise sein.

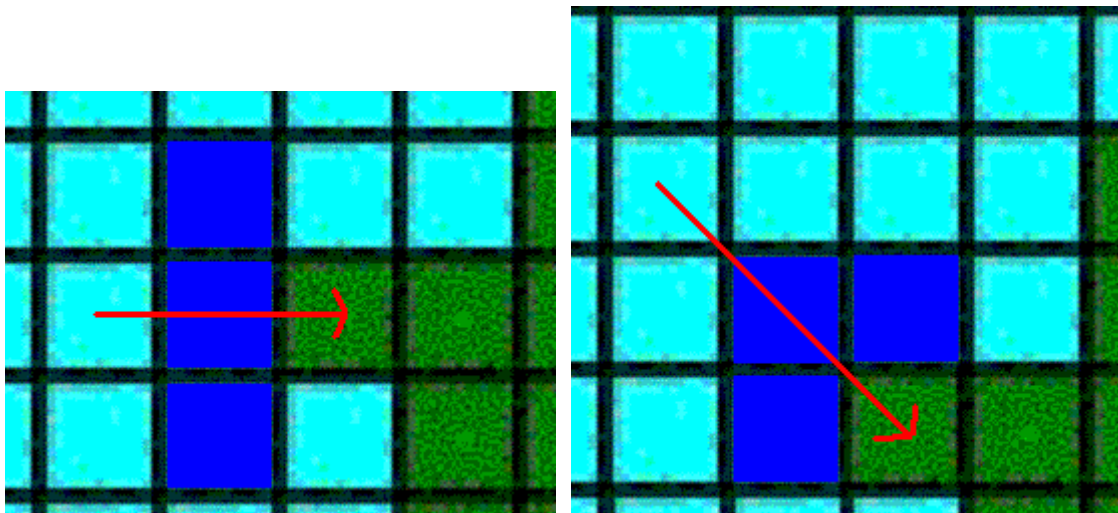
Transport:

Dieser Befehl hat zwei Möglichkeiten. Er kann einerseits, wenn er an eine Flotte gegeben wird (Art: Wasser), Truppen an einem Küstenfeld abladen. Wenn er an Landeinheiten gegeben wird (Art: Land) kann durch ihn eine Armee wieder auf eine bereitstehende Flotte verladen werden. Es hat also nichts mit dem Transport von Waren in eine Stadt zu tun!

Erklären wir zunächst das Absetzen einer Armee an der Küste. Ihr wählt also eine Flotte aus (Art: Wasser) welche über ausreichend Transportschiffe verfügt. Dann gebt ihr als Zielkoordinaten das Küstenfeld an auf dem die Armee landen soll. Das Ziel ist also ein Landfeld (!!!), welches jedoch Kontakt zu Wasser haben muss.



In diesem Fall kann eure Flotte also auf das Land fahren, muss dieses Feld jedoch wieder in die Richtung verlassen aus der sie gekommen ist.



Wenn ist das Landfeld aus (z.B.) Westen einfahrt, habt ihr die Möglichkeit es über West, Südwest und Nordwest wieder zu verlassen. Erfolgt die Anreise über (z.B.) Nordwesten ist die Ausfahrt über Nord, Nordwest und West möglich. Ihr könnt also nicht durch eine Insel hindurchfahren, was ja in echt auch nicht geht.

Wenn wir nun eine Armee an Land haben, die wir nicht mehr brauchen und sie gerne übers Meer wieder in den Heimathafen hohlen möchten, so müssen wir sie wieder auf die Schiffe bringen. Das geht folgendermaßen. Ihr bringt eine Flotte auf ein Landfeld auf welchem ihr die Armee an Bord bringen wollt. Auch hier ist es möglich dass eine Flotte auf ein Feld Land fahren kann. Dann wählt ihr die Landarmee aus, mit welcher es auf hohe See gehen soll. Als Koordinaten gebt ihr die gleichen ein wie auch bei der Flotte. Beide Truppenteile treffen sich somit auf einen Landfeld mit Küste. Falls ihr mehrere Flotten auf dem Feld habt könnt ihr die Zielflotte auswählen. Allerdings müssen Armee und Flotte aus der gleichen Stadt kommen.



Ihr solltet immer die Kapazität für die Einheiten bedenken. Sobald die Armee auf dem Feld angekommen ist werden sich die beiden Abteilungen vereinen und können abtransportiert werden.

Siedeln auf freiem Feld:

Die Funktion dieses Befehls ist ziemlich einfach. Wenn ihr den Auftrag erteilt und als Ziel ein freies Feld angebt (keine Stadt zum Zeitpunkt des Ankommens), dann wird versucht dort eine Stadt zu errichten.

Dieser Befehl dient NICHT zur Stadteroberung. Wie das funktioniert lest ihr bitte unten nach.

Angriff auf Stadt

Einen gezielten Angriffsbefehl direkt bei der Befehlserteilung könnt ihr nur gegen Städte richten. Das liegt ganz einfach daran dass ihr zwar sehr wohl wisst wo eure Gegner Städte gebaut haben, ihr deren Armeen aber nur vermuten könnt. Daher kann euer General sein Truppen nur gegen Städte führen.

Ihr gebt also die Koordinaten der Zielstadt ein und könnt dann noch auswählen, welches Gebäude ihr versuchen sollt zu beschädigen und welche Ressourcen ihr gerne plündern wollt. Sollte nichts dazwischen kommen wird der Angriffsbefehl bei Ankunft auf dem Feld ausgeführt.

Eines soll an dieser Stelle erwähnt sein. Nach jedem Angriff den ihr aktiv ausführt (also wo ihr angreift, nicht wenn ihr angegriffen werdet) müssen sich eure Einheiten erst erholen. Ihr könnt euch also nicht auf ein Feld stellen und einen Angriff nach dem nächsten starten um so eure Zufriedenheitswerte oder ähnliches zu verbessern. Jeder Soldat braucht nach einem anstrengendem Kampf seine Erholungspause.

Erobern von Städten:

Führt ihr bei deinem Angriff einen Siederwagen mit, so könnt ihr mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Stadt einnehmen. Voraussetzung ist der Schlachtsieg, der Siedlerwagen und ein Bürgerhaus das sich auf Stufe 1 befindet.

Die Einheiten welche die Stadt verteidigen haben im Prinzip die gleichen Fähigkeiten wie die angreifenden Kollegen. D.h. es gibt keinen Verteidigerbonus. Die einzige aber gute Möglichkeit der verbesserten Verteidigung bietet die Mauer. Eine hohe Mauer kann die Kampfstärke eurer Stadtwache vervielfachen. Mauer bauen lohnt sich also.

Angriff auf Armeen

Kommen wir nun zu guter letzt zur Königsdisziplin. Die bisher erklärten Auftragsarten dienen zum Aufbau von Angriffsformationen, zur Unterstützung oder Verlagerung von Truppen und Ressourcen. Es wurde zwar schon erklärt wie man Städte erobern kann, dies ist jedoch meist erst der Endpunkt eines langen Krieges welcher in der Regel auf freiem Feld ausgetragen wird.

Es wurde erklärt wie ihr eure Armeen oder Flotten von einem Punkt zum anderen bewegt und ebenso wurde erklärt dass ihr, egal wo ihr seid, sehen könnt welche Armeen sich im Umfeld befinden (abhängig von der Anzahl der Späher).

Ihr könnt jede Armee, egal ob diese steht oder sich bewegt, ob sie gerade angreifen will oder nur einen Handelsauftrag erfüllt, egal ob eure eigene Armee gerade stationiert ist oder einen Auftrag leistet, angreifen. Ein Angriff ist JEDERZEIT möglich.

Es müssen nur einige wenige Bedingungen erfüllt sein. Zunächst müsst ihr die Armee sehen, d.h. sie muss in der Sichtweite eurer Späher liegen und sie darf nicht weiter wie 50 km entfernt sein. Eure Einheiten dürfen sich nicht in der Erholungszeit nach einer Schlacht oder einem Siedlungsversuch befinden und die Armee sollte innerhalb von 5 Stunden zu erreichen sein.

Stellt sich nur noch eine Frage: Wie erteilt man den Angriffsbefehl wenn nicht über die bekannte Maske? Das ist relativ einfach. Ihr geht unter Armee und klickt die Formation an mit der ihr angreifen wollt. Ihr seht nun die Infotafel und die Berichte eurer Späher. Falls ein Angriff möglich ist seht ihr dort ein rotes Zeichen mit zwei gekreuzten Schwertern.



Dort könnt ihr den Auftrag zum Angriff auf die feindliche Armee anordnen. Eure Truppen werden dann alle Nachfolgebefehle aufgeben, direkt an die aktuelle Position des Gegners ziehen und dort eine Schlacht kämpfen. Anschließend ziehen sie sich auf die Mitte des Feldes wo der Kampf stattgefunden hat zurück.

Die angegriffene Formation wird bis zum errechneten Aufeinandertreffen warten und sich im „Schlacht-Modus“ befinden. Anschließend werden im Falle eines Sieges alle Befehle, so wie sie vorher eingegeben wurden, durchgeführt.

Wird der Angreifer selber aufgehalten (z.B. durch einen Angriff), so zieht die Opferarmee weiter und es muss erneut ein Angriff befohlen werden. Für solche Operationen empfehlen sich schnelle Einheiten die einen fliehenden Feind auch einholen können.