

III) Einheiten

Wenn man über Einheiten ein paar Worte verlieren will so muss man in diesem Spiel ganz klar zwischen Land- und Seeeinheiten unterscheiden. Wenn ihr über das Meer angreifen wollt, so müsst ihr eure Truppen erst mit Schiffen an die Zielküste bringen. Die Aufnahme von Landeinheiten auf Seetransporter ist ebenso möglich.

Hier bekommt ihr einen kleinen Überblick über die Streitkräfte in *PATRIOT*; für genaue Informationen könnt ihr ebenso noch mal die direkte Hilfe durchlesen.

Landeinheiten

Bei den Landstreitkräften könnt ihr zwischen sechs verschiedenen Formen wählen. Jede Einheit hat einen Kampfwert, eine Richtgeschwindigkeit und einen Schildfaktor. So sind zum Beispiel die Reiter die schnellsten Krieger und gut um rasche Aktionen aus zu führen, sind jedoch den kampfstarken Kanonieren im Gefecht unterlegen. Der Schildfaktor bestimmt die Stabilität einer Einheit. Ein gutes Schild (Siedlerwagen) verhindert daher übergroße Verluste dieser Wägen nach einem gewonnenem Kampf.

Für jede Einheit gibt es Voraussetzungen die erfüllt sein müssen. Um Kanonieren zu bauen benötigt ihr Kanonen, für Reiter Pferde usw.

Söldner sind eine eigene Form. Ihr könnt sehr schnell über sie Verfügen, jedoch ist die Einheit teuer und wird im Kampf eure Motivation mindern. Daher müsst ihr immer auf eine gute Mischung achten.

Mit Spähern könnt ihr ein Gebiet mit maximal 150 km. Radius einsehen. Dazu werden 1000 Einheiten benötigt. Nur Feinde die ihr seht, könnt ihr auch angreifen. Das erkennen von feindlichen Armeen ist für eine adäquate Reaktion unbedingt notwendig.

Wägen

Es gibt zwei Formen. Normale Transportwagen und Siedlerwagen.

Um Ressourcen oder Kanonen von einer Stadt zur anderen transportieren zu können benötigt ihr Transportwagen. Pferde können alleine laufen und brauchen keine zusätzlichen Räder unter den Beinen. Die Kapazität jedes Wagens beträgt 200 Einheiten.

Wenn ihr neue Städte bauen oder erobern wollt ist ein Siedlerwagen notwendig. Er enthält alle Ressourcen um ein neues Bürgerhaus zu bauen. Es ist möglich nach einem gewonnenem Kampf eine feindliche Stadt zu übernehmen (falls das Bürgerhaus auf Stufe 0 gebracht wurde), oder auf einem freien, unbesiedeltem Feld eine neue Ortschaft zu gründen.

Schiffe

Mit Handelsschiffen ist es möglich Ressourcen, Kanonen und Pferde von einem Hafen in den nächsten zu bringen oder sie für eine Armee welche du an einer Küste absetzen willst zu transportieren. Bedenke dass deine Schiffe jederzeit von Piraten überfallen werden können und gib ihnen ausreichend Schutz mit da die eigene Feuerkraft dafür oft nicht ausreicht.

Transportschiffe sind für das Überführen von Truppen da. Es kann also jede Landeinheit oder Wägen mit dieser Art von Schiffen transportiert werden. Die Kapazität beträgt jedoch nur 20 Einheiten.

Kriegsschiffe sind wie der Name schon sagt zum kämpfen da. Ihr Kampfwert ist entscheidend größer als der beiden anderen Schiffsarten. Ihr könnt mit dieser Gattung eigene Transporte schützen oder gegnerische Flotten überfallen. Wenn ihr Beute machen wollt müsst ihr neben den Kriegsschiffen Handelsschiffe mitführen um darauf die Ressourcen abladen zu können.

Kriegsschiffe können weder Waren noch Landeinheiten transportieren.