

D) ERSTE SCHRITTE:

Intro:

Wir sind in einer Zeit in der Europa von absolutistischen Herrschern regiert wird. Erste Demokratische Bewegungen beginnen sich zu formieren. Die Entdeckung Amerikas leitet den Beginn der Neuzeit ein. Neue Waffentechniken und das Streben der Herrscher nach Macht und Einfluss auf der Welt bestimmen die Politik.

Gründe deine Stadt, baue ein Reich auf, befehle deine Armeen und führe deine Nation zum Sieg und Wohlstand. Verändere die Welt!

Am Anfang:

Die Zuteilung der Städte erfolgt nach dem ersten Einloggen automatisch. Dir werden Koordinaten zugewiesen auf welchen du dein Spiel beginnst.

Zunächst sind der Ausbau von Ressourcenproduzierenden Gebäuden das wichtigste. Gebäude bauen kannst du im Bürgerhaus. Dort werden alle Bauaufträge gesteuert. Für den Bau von Gebäuden wird vermehrt Stein und Holz benötigt, also solltest du dich darauf etwas konzentrieren. Nahrung, Eisen und Geld ist zwar auch wichtig, spielt aber zu Beginn eine untergeordnete Rolle und wird wichtiger wenn du anfängst eine Armee auf zu bauen.

Wahl einer Staatsform:

Es ist nicht sinnvoll die Anarchie die zu Anfangs in deiner Stadt herrscht bestehen zu lassen. Dazu kannst und solltest du unter **Verwaltung** eine Staatsform wählen. Wichtig dabei ist dass du dich entscheiden musst ob du mehr Wert auf Zufriedenheit oder Motivation deiner Bürger legst.

Folgende Verteilung ist möglich:

- Demokratie (Z: 5 M: 2)
- Diktatur (Z: 2 M: 5)
- Monarchie (Z: 3 M: 4)
- Kommunismus (Z: 4 M: 3)
- Anarchie (Z: 0 M: 0)

Welche genauen Auswirkungen deine Wahl hat kannst du unter **Zufriedenheit und Motivation** nachlesen. Jede Entscheidung kann nachträglich geändert werden, kostet aber Prozente bei beiden Werten.

Sollte es dir passieren das du deine letzte Stadt verlierst, so wird alles wieder auf Null gesetzt und du kannst die Wahl nochmals neu treffen.

Zufriedenheit und Motivation

Zufriedenheit und Motivation sind entscheidende Faktoren im Spiel. Über die Zufriedenheit wird die Ressourcenproduktion entscheidend beeinflusst. Außerdem arbeiten zufriedene Bürger schneller im Gebäudebau und auch ihre Motivation in deiner Armee zu dienen ist größer.

Die Zufriedenheit steigern kannst du ganz entscheidend einmal über deine Staatsform und über die Steuern. Hohe Abgaben führen zu unzufriedenen Bürgern was zwar für Geld sorgt aber die Produktion von Eisen, Holz, Stein und Nahrung deutlich vermindert. Du solltest also eine Balance finden bei der du zwar Einkommen beziehst aber deine Bürger nicht über Gebühr belastest.

Ebenfalls Einfluss haben die Jahreszeiten und Siege in der Schlacht. Niederlagen wirken sich negativ aus.

Die Motivation deiner Bewohner kannst du auch über die Staatsform und eine ausreichende Zufriedenheit steigern. Solltest du neue Städte bauen oder von Gegnern Städte übernehmen wird das förderlich sein, bei Verlusten von Siedlungen tritt das Gegenteil ein.

Eine gute Motivation trägt zu einer deutlich besseren Kampfkraft bei und lässt auch eine Truppen deutlich schneller voran kommen. Wenn du in den Krieg ziehen willst musst du

vorher die Motivation deiner Leute auf einem ausreichenden Niveau haben um ausreichende Siegesaussichten zu haben.

Steuern:

Steuern sind deine Möglichkeit Geld zu erhalten. Du kannst sie einmal in 4 Monaten (Spielmonate), also ca. alle 4 Tage unter **Verwaltung** ändern. Du musst mit dem gewählten Steuersatz einige Zeit auskommen und dir eine Änderung der Abgaben also gut überlegen.

Beachten solltest du auch das die Steuern einen Entscheidenden Einfluss auf deine Zufriedenheit und somit auf deine Wirtschaftskraft nehmen.

Die Steuern werden pro Bürger eingezogen. Es ist also abhängig von deiner Einwohnerzahl wie viel Einkommen der jeweilige Prozentsatz dir dann im Endeffekt auch bringt.

Jahreszeiten:

Wie im echten Leben gibt es in diesem Spiel Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Jede Jahreszeit dauert jeweils drei Monate (Sommer: Juni, Juli, August usw.). Einen Einfluss nimmt die Jahreszeit und das damit verbundene Wetter auf die Laune (sprich Zufriedenheit) deiner Bürger.

Viel wichtiger ist jedoch die Auswirkung auf deine Armee. Im Winter ist das vorankommen schwieriger und eine Armeebewegung dauert dementsprechend länger. Genauso ist der Nahrungsverbrauch pro Zeit und Einheit im Winter größer.

Du solltest dir also deine Feldzüge im voraus gut überlegen und planen um deine Truppen nicht im Winter den Angriffen eines Feindes aus zu setzen.

Einwohner:

Jede Stadt lebt durch ihre Bewohner. Durch den Ausbau des Wohnhauses kannst du die maximale Einwohnerzahl steigern. Bedenke das sie es sind von denen du Steuern und somit Geld kassieren kannst.

Techtree:

