

# Inhalt

Es geht los .....	3
Willkommen bei Civilization® III: Conquests .....	6
So wird gespielt.....	7
Die Eroberungen .....	7
Neue Stämme.....	17
Neue Spielmöglichkeiten .....	28
Die Einheiten .....	38
Die Siegbedingungen .....	43
Mehrspieler .....	46
Die Tastenkürzel .....	65
Einheitentabelle .....	66
Das Team .....	67
Technischer Support.....	71

# Es geht los

## Der Sinn dieses Handbuchs

Dieses Handbuch beschreibt die neuen Features und Verbesserungen in *Civilization® III: Conquests™*. Es soll Sie nicht das Spielen von *Civilization® III* lehren. Wir gehen davon aus, dass Sie mit dem Gameplay und den Spielkonzepten von *Civilization III* durch die Vollversion bereits vertraut sind.

Wenn Sie gerade erst Ihre ersten Erfahrungen mit *Civilization III* sammeln, sollten Sie zunächst das Handbuch von *Civilization III* bezüglich der allgemeinen Spielfunktionen sowie einer Schritt-für-Schritt-Erklärung der Spielkonzepte lesen.

## Die Readme-Datei

Auf der *Civilization® III: Conquests*-CD-ROM befindet sich eine ReadMe-Datei, in der Sie aktuelle Informationen über das Spiel erfahren können. Wir raten Ihnen, in Ruhe diese Datei zu lesen, damit Sie über sämtliche Änderungen informiert werden, die sich seit Drucklegung dieses Handbuchs ergeben haben. Um die Readme-Datei anzusehen, doppelklicken Sie auf das ReadMe.txt-Symbol im Verzeichnis von *Civilization® III: Conquests™* auf Ihrer Festplatte (normalerweise C:\Programme\Atari\Civilization III\Conquests). Sie können sich auch die Readme-Datei ansehen, indem Sie auf Start in Ihrer Windows 98/Me/2000/XPTaskleiste klicken und dann Programme, Atari, *Civilization® III: Conquests* und dann "Conquest Readme.txt anzeigen" wählen.

**Anmerkung:** Je nach Version von *Civilization III* befindet sich die Programmgruppe *Civilization III: Conquests* im Verzeichnis Programme/Infogrames Interactive statt unter Programme/Atari.

## Die Systemanforderungen

Betriebssystem:	Windows®98/Me/2000/XP
Prozessor:	400 MHz
RAM-Speicher:	128MB RAM
Festplattenspeicher:	800MB frei (zusätzlich zu den für Civilization® III erforderlichen 600MB)
CD-ROM-Laufwerk:	8fach oder schneller
Grafik:	4MB – zur neusten Version von DirectX kompatibel
Sound:	Zur neusten Version von DirectX kompatibel
DirectX®:	DirectX® Version 9.0b (wird mitgeliefert) oder neuer
Mehrspieler:	Für einige Mehrspieler-Modi ist eine LAN- oder Internet-Verbindung erforderlich Ab 5 Spielern empfiehlt sich eine Breitband-Verbindung
Mikrofon:	Erforderlich für Voice-Chat

## Die Installation

1. Starten Sie Windows® 98/Me/2000/XP.
2. Überzeugen Sie sich, dass *Civilization® III* installiert ist, und legen Sie die *Civilization® III: Conquests™*-CD-ROM in Ihr CD-ROM- Laufwerk.
3. Wenn AutoPlay aktiviert sein sollte, erscheint der Installationsbildschirm. Klicken Sie auf den Button Installieren. Sollte AutoPlay deaktiviert sein, doppelklicken Sie auf das Symbol Arbeitsplatz auf Ihrem Windows®-Desktop. Klicken Sie dann zweimal auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Sofern der Installationsbildschirm immer noch nicht erscheint, doppelklicken Sie auf die Datei setup.exe auf der *Civilization® III: Conquests*-CD-ROM zum Starten der Installation.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und beenden Sie die Installation von *Civilization® III: Conquests*.
5. Sobald die Installation abgeschlossen ist, doppelklicken Sie auf das *Civilization® III: Conquests*-Symbol zum Starten des Spiels.

**Hinweis:** Um die Erweiterung spielen zu können, muss *Civilization III* auf Ihrem System installiert sein und die *Civilization® III: Conquests*-CD-ROM sollte sich in Ihrem Laufwerk befinden.

## Die Installation von DirectX®

*Civilization® III: Conquests* benötigt DirectX® 9.0b oder höher. Wenn DirectX® 9.0b oder höher nicht auf Ihrem Computer installiert sein sollte, wählen Sie bitte "Yes" (Ja), wenn Sie gefragt werden, ob Sie es installieren möchten.

## Speichern und Laden

Das Speichern und Laden von Einzelspieler-Spielständen in *Civilization® III: Conquests* entspricht dem Speichern und Laden in *Civilization III*. Genauerer dazu auf Seite 20 des *Civilization III*-Handbuchs.

Das Speichern eines Mehrspieler-Spielstandes entspricht ebenfalls dem Speichern eines Spielstandes im Einzelspieler-Modus.

Um ein Mehrspieler-Spiel zu laden, müssen Sie zunächst eines als Host erstellen (siehe weiter hinten in diesem Handbuch) und dann Spiel laden aus dem Spielmodus-Pull-Down-Menü wählen.

**Hinweis:** Wenn Sie ein Mehrspieler-Spiel aus dem Hauptmenü oder aus einem Einzelspieler-Spiel laden, wird es auch als Einzelspieler-Spiel geladen.

# Willkommen bei Civilization® III: Conquests

*Civilization® III: Conquests* enthält auch die Mehrspieler-Erweiterung *Civilization III: Play the World*. Dieses Handbuch geht davon aus, dass Sie *Civilization® III: Conquests* über das Originalspiel *Civilization III* installieren.

Willkommen bei Sid Meiers' *Civilization III: CONQUESTS*! Als Herrscher wird es Ihre Aufgabe und Herausforderung sein, einige der spannendsten und kritischsten Momente der Menschheitsgeschichte zu erleben und neu zu gestalten. Testen Sie Ihr strategisches Geschick an speziell gefertigten Eroberungen, um herauszufinden, ob Sie Ihren Stamm zu Ruhm und Größe führen können. Sie ergreifen die Zügel der Macht und entscheiden, ob Rom an einem Tag erbaut oder zerstört wird, ob Amerika von den Niederländern entdeckt wird oder ob Napoleon schon bei seinen ersten Schlachten gestoppt wird. Diese und viele andere Erlebnisse warten bei CONQUESTS auf Sie!

## Was gibt es Neues?

Unten finden Sie eine Auswahl der neuen Spielmöglichkeiten, Änderungen und Verbesserungen in *Civilization® III: Conquests*. Bitte lesen Sie sich die Informationen zu jedem Feldzug in der Zivilopädie und im Technologiebaum gut durch, da viele der Ihnen vertrauten Spielregeln grundlegend geändert wurden.

- **9 historische** Eroberungsfeldzüge, jede mit einer neuen Spielerfahrung in bester Civ® III-Manier. Bitte lesen Sie sich die Informationen in der Zivilopädie und im Technologiebaum gut durch, da viele der Ihnen vertrauten Spielregeln grundlegend geändert wurden.
- **15 neue Stämme**, jeder mit seiner eigenen Spezialeinheit – insgesamt 31 Stämme.
- **Das Epische Spiel** wurde aktualisiert, um die ganzen Änderungen am Spieldesign und am Spielablauf zu berücksichtigen, die seit der Veröffentlichung des ursprünglichen *Civilization III* hinzugekommen sind.
- **Mehrspieler!** Fordern Sie Ihre Freunde in Spielen über Internet, Local Area Network (LAN), Hotseat und in E-Mail-Spielen heraus.
- **Seefahrer** und landwirtschaftlich geprägte Zivilisationen sowie eine neue Balance aller 31 Stämme.
- **Die Schwierigkeitsstufen "Halbgott" und "Sid"**, gepaart mit einer einstellbaren Aggressivität der Computer-KI.
- **Neue Regierungsformen "Feudalismus" und "Faschismus"**, alle anderen Regierungsformen besser ausbalanciert.
- **Ingenieure und Polizisten als Spezialisten**, die Steuereintreiber und Wissenschaftler effektiver arbeiten lassen. Setzen Sie sie aber auch ein!

- **Neue Weltwunder:** Zeusstatue, Artemistempel, Mausoleum, Tempelritter und das Internet – ganz zu schweigen von den kleineren Wundern, die speziell für die Eroberungen entworfen wurden.
- **Neue Stadtmodernisierungen inklusive Zivilverteidigung**, Handelshäfen und Börse.
- **Neue Siegbedingungen:** Königsmord, Vernichtung, Ära-Wunder, Koalition, Umgekehrtes Capture the Flag und einstellbare Grenzwerte im Spiel.
- **Ein aktualisierter Editor**, mit dem Sie Ihre eigenen Eroberungsfeldzüge gestalten können.

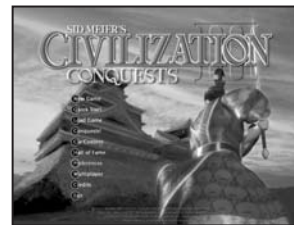
## So wird gespielt

1. Achten Sie darauf, dass die *Civilization® III: Conquests*-CD (und nicht die des Originals *Civilization III*) in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt ist.
2. Doppelklicken Sie auf das *Civilization® III: Conquests*-Symbol auf Ihrem Desktop oder klicken Sie auf Start in Ihrer Windows® 98/Me/2000/XPTaskleiste und wählen Sie dann Programme, dann Atari, *Civilization III: Conquests!* und schließlich Conquests!.

Die meisten Einstellungen von Conquests! sind dieselben wie bei *Civilization III*. Die nachfolgenden Abschnitte beschreiben die Unterschiede zwischen den Menüs des Originalspiels und der Erweiterung.

## Das Hauptmenü

### Die Eroberungen



Klicken Sie auf diese Option, um ins Eroberungen-Menü zu gelangen. Es gibt drei einleitende Feldzüge, die Sie mit den neuen Elementen im Spielverlauf von *Civilization® III: Conquests* vertraut machen sollen. Diese einleitenden Feldzüge erscheinen als erste in der Liste und haben die Startnummer 0. Hier lernen Sie die neuen Stämme kennen, Feste Bündnisse, Umgekehrtes Capture the Flag, den neuen Technologiebaum und vieles mehr. Wir empfehlen dringend, sie zuerst zu spielen!

Unter diesem "Vorgeplänkel" finden Sie neun komplette Feldzüge, die Ihre Fähigkeiten bis an die Grenze ausreizen werden. Jede dieser Eroberungen ist speziell dafür entworfen worden, eine neue und interessante Erfahrung zu liefern. Bitte lesen Sie die Informationen in der Zivilopädie und im Technologiebaum, um sich mit den Eroberungen vertraut zu machen. Sie sollten die Standardregeln, EinheitenEinstellungen und Wunder-Auswirkungen von Civ III für diese Feldzüge am besten ganz vergessen, denn wir haben sie für jede Eroberung einzeln neu getunt, um ein Maximum an Erlebnis und Spielspaß herauszuholen – ohne das Korsett der bisherigen Regeln.

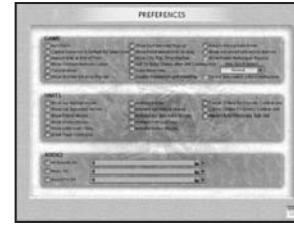
Wenn Sie auf den Namen einer Eroberung klicken, erhalten Sie einige grundlegende Informationen über die Siegbedingungen, die Karte, die spielbaren Stämme und verschiedene andere Details, die Ihnen bei der Entscheidung helfen sollen, welchen Stamm Sie führen wollen.

Um eine Eroberung zu starten, klicken Sie ihren Namen an und wählen Sie dann "Laden", oder öffnen Sie sie gleich mit einem Doppelklick.

## Civ-Inhalt

Wählen Sie diese Option, um verschiedene Variationen von Civilization zu spielen. Jede wurde so entworfen, dass sie die Erfahrung von Civilization erweitert und es dem Spieler ermöglicht, nach eigenem Geschmack einzustellen, wie sich das Spiel "anfühlt". Außerdem gibt es Varianten, die Ihre Fähigkeiten in bestimmten Bereichen schärfen, die Ihnen in späteren Zeitaltern zugute kommen werden.

Auch Erweiterungen, die von Fans entworfen wurden, können Sie über dieses Menü ins Spiel einbinden.



## Die Einstellungen

Der Bildschirm für Einstellungen wurde neu angeordnet, so dass die Optionen einfacher zu finden sind. Bis auf die folgenden Ausnahmen entsprechen alle Optionen noch denen aus *Civilization III*:

- **Erw. Befehls-Buttons für Einheiten:** Sie können nun viele der Einheitenbefehle, die in *Civilization III* nur über Tastenkombinationen möglich waren, auch direkt über die Befehls-Buttons für Einheiten verwenden. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die erweiterten Buttons einblenden möchten. (siehe auch "Maussteuerung für erweiterte Einheitenaktionen" auf Seite 30.)
- **Soundeinstellungen:** Die Soundeinstellungen, die in *Civilization III* auf einem separaten Bildschirm zu finden waren, befinden sich jetzt im eigentlichen Einstellungsbildschirm.
- **Kartenscrolling:** Wählen Sie die Geschwindigkeit, mit der die Karte gescrollt wird (Schnell, Normal oder Langsam).
- **Weniger Popups beim Mehrspielermodus:** Mit dieser Option werden die meisten automatisch erscheinenden Meldungen im Mehrspielermodus ausgeschaltet. So müssen Sie nicht den Spielfluss unterbrechen, um Aktionen wie die Gründung von Städten oder das Beladen eines Transporters zu quittieren.
- **Keine automatische EinheitenAuswahl im Mehrspielermodus:** Mit dieser Option wird das automatische Durchblättern der Einheiten ausgeschaltet. Benutzen Sie stattdessen die Taste [W] (Warten), um zwischen den Einheiten umzuschalten, oder klicken Sie die gewünschte Einheit einfach an.

## Die Mehrspieleroptionen

Über diese Option können Sie sich einem Mehrspieler-Spiel anschließen oder selber eines erstellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 45.

# Neues Spiel

## Die Auswahl der Spielwelt

- **Barbaren:** Sie haben jetzt die freie Wahl, das Spiel auch ohne diese lästigen Horden zu spielen. Um die Barbaren auszuschalten, aber die Bonusdörfer auf der Karte zu lassen, klicken Sie auf die Option "Nur Dörfer". Um die Barbaren und die Bonusdörfer auszuschalten, klicken Sie auf die Option "Keine Barbaren".

## Die Spieler-Eigenschaften

Im Bereich "Ihre Zivilisation" der Spielereigenschaften finden Sie jetzt acht neue Zivilisationen. Weitere Informationen finden Sie auch unter "Neue Zivilisationen" auf Seite 42.

Im Bereich "Spielregeln" im Bildschirm Spielereigenschaften finden Sie jetzt eine Vielzahl neuer Optionen:

- **Kulturelle Verwandtschaft:** Wenn diese Option gewählt ist, starten alle Zivilisationen im Spiel in benachbarten Regionen auf der Karte, sofern sie kulturell derselben Gruppe angehören – Amerika, Asien, Europa, Mittelmeerraum und Mittlerer Osten. Mit anderen Worten starten alle amerikanischen Zivilisationen das Spiel von benachbarten Bereichen aus sowie auch alle asiatischen Zivilisationen usw.
- **KI-Spieler neu starten:** Wenn diese Option gewählt ist, werden vom Computer gesteuerte Zivilisationen wieder in das Spiel einsteigen, wenn sie bereits sehr früh im Spielverlauf ausgelöscht wurden. Sofern Sie nicht wünschen, dass KI-Zivilisationen wieder mitspielen, nachdem Sie sie besiegt haben, deaktivieren Sie bitte diese Option.
- **Zufälliger Ausgangswert:** Wenn diese Option gewählt ist, werden die zufällig generierten Werte festgesetzt, wenn ein Spiel gespeichert wird, so dass das Speichern und Laden keinen Einfluss auf zufällige Werte im Spiel hat. Dazu ein Beispiel: Direkt nachdem Sie das Spiel gespeichert haben, wird eine Ihrer Einheiten angegriffen und vom Feind vernichtet. Sie könnten dann den letzten gespeicherten Spielstand laden und denselben Kampf noch einmal austragen lassen. Wenn diese Option nicht gewählt sein sollte, wird ein neuer Zufallswert beim Laden des Spiels berechnet, und der Ausgang des Kampfes könnte variieren. Sollten Sie jedoch die Option wählen und so den zufälligen Ausgangswert festschreiben lassen, wird das Ergebnis des Kampfes immer dasselbe sein, da der verantwortliche Zufallswert mit gespeichert wurde und somit nicht durch das Laden anders ausfallen kann.

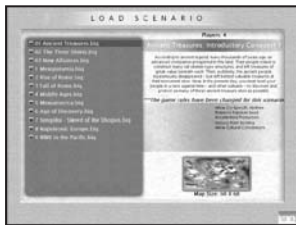
- **Beschleunigte Produktion:** Wenn diese Option gewählt ist, werden die Nahrungs-, Schild- und Wirtschaftserträge der Städte in jeder Runde verdoppelt. Auf diese Weise können Sie das Spiel etwas beschleunigen, da das Bevölkerungswachstum und die wissenschaftliche Forschung gesteigert werden und die Produktionszeit gesenkt wird.
- **Vernichtung:** Das ist eine neue Siegbedingung (siehe "Neue Siegbedingungen" auf Seite 42).
- **Königsmord:** Das ist eine neue Siegbedingung (siehe "Neue Siegbedingungen" auf Seite 42).
- **Tod aller Könige:** Das ist eine neue Siegbedingung (siehe "Neue Siegbedingungen" auf Seite 42).
- **Standortkontrolle:** Über diese Option können Sie Punkte sammeln, indem Sie bestimmte siegrelevante Standorte einnehmen, Gegner oder Barbaren töten, gegnerische Städte erobern, Weltwunder bauen, etwas erforschen oder Prinzessinnen gefangen nehmen (siehe auch "Neue Siegbedingungen" auf Seite 42).
- **Gefangennahme der Prinzessin:** Über diese Option können Sie den neuen Capture-the-Flag-Spielmodus wählen (siehe auch "Neue Siegbedingungen" auf Seite 42).
- **Kulturübertritte:** Wenn diese Option gewählt ist, kann es passieren, dass kulturell eher schwache Städte sich einer stärkeren Kultur in der Nähe anschließen. Der Standard ist EIN.
- **Umgekehrtes Capture the Flag:** Diese Option kann man nicht einstellen, es gibt vielmehr einige Eroberungen und selbstgefertigte Szenarien, in denen diese Siegbedingung aktiviert ist. In diesem Fall ist sie farbig markiert. Der Einleitungsfeldzug "Die Drei Schwestern" etwa ist so ein Szenario, hier können Sie das Artefakt zum Vulkan zurückbringen.
- **Spiellimits:** Wenn Sie diese Option anklicken, haben Sie die Möglichkeit, die Siegbedingungen nach Ihren Wünschen anzupassen. Die Anzahl der Runden kann ebenso eingestellt werden wie viele andere Indikatoren auch (Grenzwerte, bei denen das Spiel beendet ist).
- **Einstellbare Aggressivität der KI:** Klicken Sie vor dem Spielstart an, wie aggressiv der Computerspieler sein soll. Normal bedeutet in diesem Fall, dass die KI sich nach der Aggressivitäts-StandardEinstellung der Stämme richtet.



## Vorschau und Laden von Szenarien

Klicken Sie im Hauptmenü auf "Civ-Inhalt", um auf die Szenarien von *Civilization III* Zugriff zu haben, eine Vorschau zu sehen und sie zu verwalten. Der Bildschirm ist in zwei Bereiche unterteilt:

- **Szenariodateien:** In dieser Scrollliste finden Sie alle Szenariodateien, die momentan in den Szenario-Verzeichnissen von *Civilization III* und *Civilization® III: Conquests* abgelegt sind.
- **Szenario-Vorschau:** Dieser Bereich zeigt den Titel und die Beschreibung des gewählten Szenarios, das Versionssymbol (ob das Szenario mit *Civilization III* oder *Civilization® III: Conquests* erstellt wurde), die Anzahl der zulässigen Spieler, die Siegbedingungen und einen Hinweis, ob eigene Regeln aktiv sind oder nicht. Sollte das Szenario eine eigene Karte verwenden, wird hier auch eine Vorschau auf die Karte gezeigt.



Um sich die Vorschau eines Szenarios anzusehen, klicken Sie im Szenariodatei-Menü auf seinen Namen. Wenn Sie es dann laden möchten, klicken Sie erst auf seinen Namen und dann auf das "O".

Civ-Inhalt bieten Ihnen verschiedene Variationen von *Civilization*, die es Ihnen ermöglichen, das Spielerlebnis nach Ihrem eigenen Geschmack einzustellen. Einige der verfügbaren Optionen sind "Vanilla Civ3", Play the World, Keine Katastrophen, Keine Seuchen, Keine Sondereinheiten, Keine Zivilisationsfähigkeiten, Keine Vulkane und Festes Bündnis.

## Die Ruhmeshalle

Die Ruhmeshalle hat sich auch etwas geändert. Wenn Sie diesen Bildschirm öffnen, sehen Sie zunächst Ihre Fortschritte bei den Eroberungs-Feldzügen. Hier ist jede Eroberung aufgelistet, mit Einzelheiten zu Ihrem besten Spiel. Auch der Schwierigkeitsgrad dieses Spieles ist erwähnt. Sobald Sie alle Eroberungen einmal gewonnen haben, sehen Sie ein Siegvideo! Klicken Sie im Feldzugmenü auf "Nächster Feldzug", um zum letzten nicht abgeschlossenen Feldzug zu gelangen. Gewinnen Sie alle, und kassieren Sie Ihre Belohnung!

Klicken Sie auf das O unten rechts, um zur Original-*Civilization III*-Ruhmeshalle zu kommen. Die CIV-spezifischen Sortierungen am Außenrand des Bildschirms befinden sich nun oben am Bildschirm auf den Textbuttons. Zusätzlich können Sie jetzt die Ergebnisse sortieren lassen, indem Sie einfach den Spaltenkopf der Sortierreihenfolge anklicken.

Um die Punkte neu sortieren zu lassen, klicken Sie einfach wieder auf den Spaltenkopf.

Sie werden dann entweder ab- oder aufsteigend gemäß des gewählten Kriteriums sortiert. Wenn Sie ein zweites Mal auf denselben Spaltenkopf klicken, wechseln Sie zwischen auf- und absteigend.

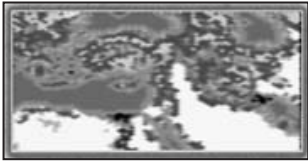
## Der Editor

*Civilization® III: Conquests* enthält einen komplexen Editor, mit dem Sie neue Karten erstellen und bestehende Karten überarbeiten können. Mit Hilfe des Editors können Sie jeden Bereich des Spiels bearbeiten, den Sie zum Erstellen eigener Szenarios benötigen.

Der Editor wird automatisch mit der Installation des Spiels auf Ihre Festplatte kopiert. Er befindet sich im Verzeichnis "Civ3Conquests". Um den Editor zu starten, wechseln Sie in das Verzeichnis Civ3Conquests und doppelklicken Sie auf die Datei Civ3ConquestsEdit.exe.

Der Editor von *Civilization® III: Conquests* ähnelt dem des Originalspiels, doch sind viele neue Features zusätzlich integriert worden. Eine Liste dieser Features sowie eine vollständige Anleitung zur Verwendung des Editors finden Sie in seiner Hilfedatei. Um sie zu starten, wechseln Sie in das Verzeichnis Civ3Conquests und doppelklicken Sie auf die Datei CIV3CONQUESTSEDT. Sie können auch über das Hilfemenü im Editor selbst auf diese Hilfedatei zugreifen.

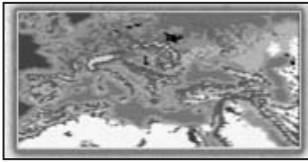
# Die Eroberungen



## Mesopotamien

Mesopotamien ist die "Wiege der Zivilisation"; hier standen alle sieben ursprünglichen Weltwunder. Die Karte erstreckt sich von den griechischen Bergen bis zu den Hügeln Persiens im Osten und

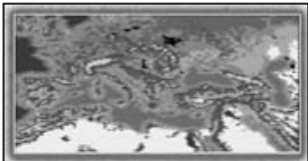
dem Nil im Süden. Das Spiel endet, wenn alle sieben Weltwunder gebaut wurden, wenn eine Seite 5.500 Siegpunkte gesammelt hat oder nach 160 Runden, je nachdem, was zuerst eintritt. Siegpunkte für den Bau von Weltwundern zählen in diesem Szenario doppelt.



## Der Aufstieg Roms

Wir drehen die Uhr 2.300 Jahre zurück. Das Mittelmeer ist ein einziges Schlachtfeld. Im Osten schlagen sich Mazedonien und Persien um die Vorherrschaft in Kleinasien, weiter westlich macht die aufstrebende junge Stadt

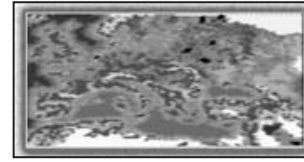
Rom dem mächtigen Karthago die Kontrolle über das Mittelmeer streitig. Sind Sie bereit, die Zügel der Macht zu ergreifen und Ihr Volk zu Ruhm und Reichtum zu führen – mit Speerspitze und Schwertklinge?



## Der Untergang Roms

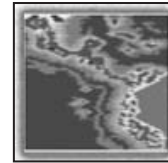
Kaiser Konstantin hat das Römische Reich geteilt. Der westliche Teil mit der Hauptstadt Rom wird von allen Seiten von Barbaren angegriffen. Aber auch Ostrom, das gerade seine neue Hauptstadt Konstantinopel baut,

ist in Gefahr, nicht nur durch Barbaren, sondern auch durch die immer stärker werdenden Perser. Wie lange kann das einst so mächtige Imperium noch überleben? Es ist schon zerfressen von Korruption, und sollte eine der beiden Hälften des Reiches noch 8 Städte verlieren, ist der Zusammenbruch nicht mehr aufzuhalten.



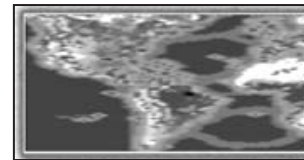
## Das Mittelalter

Im Jahre 843 ist das große Kaiserreich von Karl dem Großen in vier Teile zerfallen. Jeder der christlichen Herrscher – der Engländer, Franken, Germanen und Burgunder – besitzt eine heilige Reliquie, die nach Jerusalem zurück gebracht werden muss (für je 10.000 Bonus-Siegpunkte). Eine vierte Reliquie ist im Besitz von Alfred dem Großen in seinem kleinen englischen Reich oben im Norden. Übernehmen Sie das Zepter eines dieser vier Herrscher, oder schlüpfen Sie in Rolle eines der vier Wikingerfürsten; führen Sie einen der vier Araberstämme oder herrschen Sie über Byzanz. Wer wird im Jahre 1453 das größte Reich des Mittelalters beherrschen?



## Mesoamerika

Anthropologen und Historiker waren schon immer gleichermaßen fasziniert von den süd- und mittelamerikanischen Zivilisationen aus der Zeit vor Kolumbus, von den geschäftigen Inka mit ihrem gut ausgebauten Straßensystem über die gewaltigen Tempel der Mayastadt Tikal bis zu den mächtigen Azteken, die in Mexiko ihrem Gottkönig Quetzalcoatl Menschenopfer darbrachten. Diese Kulturen waren ein Inbegriff für den Ruhm und den Einfallsreichtum der frühgeschichtlichen Menschen. Können Sie als Anführer der Azteken, Maya oder Inka Ihr Volk zum Sieg führen und ein Reich gründen, das dem Ansturm der Konquistadoren Stand zu halten vermag?



## Das Zeitalter der Entdeckungen

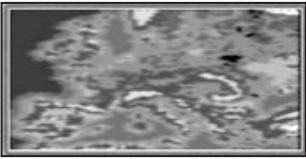
Schlüpfen Sie in die Rolle einer der fünf europäischen Supermächte (England, Frankreich, Spanien, Portugal oder der ewige Unterlegene – die Niederlande). Erforschen Sie die Neue Welt und Afrika. Errichten Sie Plantagen und Minen, um sich den Reichtum dieser Länder zu Eigen zu machen. Dann bringen Sie diese Reichtümer nach Hause, ohne Freibeutern, Kaperfahrern und Piraten in die Arme zu segeln. So gewinnen Sie Siegpunkte und Gold für Ihre Schatzkammern.

Als herausfordernde Alternative (noch schwieriger als die Niederländer) spielen Sie dieses Szenario mal in der Rolle der Azteken, Maya oder Inka. Stemmen Sie sich dem Ansturm der Europäer lange genug entgegen, um einen Kultursieg mit einer außergewöhnlichen Stadt zu erringen.



## Sengoku

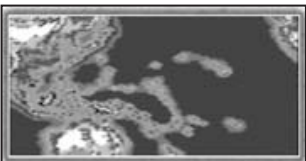
Die Sengoku-Periode in Japan reicht vom Oninkrieg 1467 über die Ausbreitung von Oda Nobunaga nach Kyoto 1568 bis zur Errichtung des Tokugawa-Shogunats 1603. Es war eine Zeit der Kämpfe in ganz Japan, der großen und kleinen Schlachten, in denen Kriegsfürsten um den Titel des Shoguns kämpften. Die Taktik der Kriegsführung änderte sich gewaltig, als die Portugiesen 1543 Schießpulver und Feuerwaffen mitbrachten. Haben Sie das Zeug dazu, sich zum kaiserlichen Kronfeldherrn emporzukämpfen, zum Shogun?



## Die Napoleonische Ära

Das Zeitalter Napoleons ist da! Der Nationalismus feiert Triumphe im Land, und starke Infanterie- und Kavallerietruppen eines neuen und verjüngten Frankreichs stehen Gewehr bei Fuß, um unter der

Führung mehrerer großer Kommandanten die anderen Länder Europas ebenfalls zu "reformieren". Die Insel England befindet sich in einem festen Bündnis mit Portugal, den Niederlanden und dem Königreich Neapel. Die anderen Länder sind nicht festgelegt, haben aber natürlich ebenfalls ein Interesse daran, die Zukunft Europas mitzugestalten. Kann Napoleon alles erobern, oder werden sich die anderen Länder zusammenschließen, um seinen imperialistischen Vormarsch zu stoppen?



## Der Zweite Weltkrieg - Schauplatz Pazifik

Der Krieg ist ausgebrochen! Wir schreiben Anfang Dezember 1941, und der noch so friedliche Pazifische Ozean steht kurz davor, die ganze Wucht des Kriegs zu Lande, zu

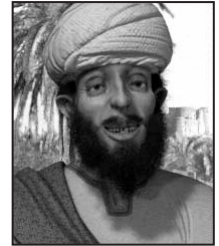
Wasser und in der Luft zu erleben. Das militärisch starke, an Ressourcen aber arme Japan steht mit gefährlichen Truppen bereit, alliierte Stützpunkte in Malaysia und auf den Philippinen anzugreifen. Weit im Nordosten, kurz vor Hawaii, befinden sich starke japanische Luft- und Seestreitkräfte in Reichweite der ahnungslosen US-Flotte bei Honolulu.

## Neue Stämme

### Die Araber

Sie haben ihren Ursprung in Zentralarabien und sind die dominanteste Kultur im Mittleren Osten. Im Laufe seiner Geschichte reichte das Reich der Araber zeitweise von Indien im Osten bis hin nach Spanien im Westen.

- **Herrscher:** Kalif Abu Bakr
- **Kulturkreis:** Mittlerer Osten
- **Aggressivitätsstufe:** 4 (hoch)
- **Bauziele:** Wachstum und Kultur
- **Bevorzugte Regierungsform:** Republik
- **Gemiedene Regierungsform:** Despotismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Expansionistisch, religiös
- **Spezialeinheit:** Ansar-Krieger



### Die Byzantiner

Byzanz, auch als Oströmisches Reich bekannt, entstand durch die von Kaiser Konstantin vorgenommene Verlegung der Hauptstadt von Rom nach Konstantinopel.

- **Herrscherin:** Kaiserin Theodora
- **Kulturkreis:** Mittelmeerraum
- **Aggressivitätsstufe:** 3 (moderat)
- **Bauziele:** Defensive Land- und Marineeinheiten, Handel, Zufriedenheit, Kultur
- **Bevorzugte Regierungsform:** Monarchie
- **Gemiedene Regierungsform:** Feudalismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Seefahrer, wissenschaftlich
- **Spezialeinheit:** Dromone





## Die Karthager

Von ihrem Zentrum im Norden Afrikas aus, der Stadt Karthago, kontrollierten die Karthager von Beginn des 6. Jahrhunderts an ein kleines, aber mächtiges Reich im Mittelmeerraum.

- **Herrscher:** General Hannibal
- **Kulturkreis:** Mittelmeerraum
- **Aggressivitätsstufe:** 2 (gering)
- **Bauziele:** Marineeinheiten und Handel
- **Bevorzugte Regierungsform:** Republik
- **Gemiedene Regierungsform:** Kommunismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Seefahrer, industriell
- **Spezialeinheit:** Numidische Söldner



## Die Kelten

Die Kelten, die in Mitteleuropa ihren Ursprung hatten, bildeten eine Kultur, deren Einfluss sich vor dem Aufstieg des Römischen Reiches von den Britischen Inseln, Westeuropa und im Süden bis ans Mittelmeer erstreckte.

- **Herrscher:** Brennus
- **Kulturkreis:** Europäer
- **Aggressivitätsstufe:** 4 (hoch)
- **Bauziele:** Offensive Landeinheiten, Handel und Kultur
- **Bevorzugte Regierungsform:** Despotismus
- **Gemiedene Regierungsform:** Republik
- **Zivilisationscharakteristika:** Landwirtschaftlich, religiös
- **Spezialeinheit:** Gallischer Schwertkämpfer



## Die Hethiter

Die Hethiter benutzten als erstes Volk Eisen im Krieg. Sie waren sehr aggressiv und spielten eine zentrale Rolle im Zweistromland.

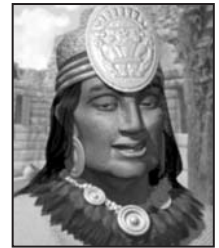
- **Herrscher:** König Mursilis
- **Kulturkreis:** Mittlerer Osten
- **Aggressivitätsstufe:** 4 (hoch)
- **Bauziele:** Offensive Landeinheiten, Handel
- **Bevorzugte Regierungsform:** Faschismus
- **Gemiedene Regierungsform:** Despotismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Kommerziell, expansionistisch
- **Spezialeinheit:** Dreier-Streitwagen



## Die Inka

Die Kultur der Inka dominierte im Südamerika des 15. Jahrhunderts mit Hilfe der bestorganierten Armee dieser Zeit.

- **Herrscher:** Sapa-Inka Pachacuti
- **Kulturkreis:** Amerikaner
- **Aggressivitätsstufe:** 3 (moderat)
- **Bauziele:** Offensive Landeinheiten, Kultur, Wohlstand
- **Bevorzugte Regierungsform:** Kommunismus
- **Gemiedene Regierungsform:** Republik
- **Zivilisationscharakteristika:** Landwirtschaftlich, expansionistisch
- **Spezialeinheit:** Chasqui-Kundschafter



## Die Koreaner

Das Volk der antiken Koryo-Dynastie (von der sich das westliche Wort "Korea" ableitet) kristallisierte sich als einzigartige asiatische Kultur heraus, da es große Anstrengungen im Bereich des Ackerbaus und Handels unternahm und einen sehr pragmatischen Zugang zur Philosophie hatte.

- **Herrscher:** König Wang Kon
- **Kulturkreis:** Asiaten
- **Aggressivitätsstufe:** 2 (gering)
- **Bauziele:** Handel und Reichtum
- **Bevorzugte Regierungsform:** Monarchie
- **Gemiedene Regierungsform:** Republik
- **Zivilisationscharakteristika:** Kommerziell, wissenschaftlich
- **Spezialeinheit:** Hwach'a



## Die Maya

Während Europa noch das Finstere Zeitalter durchlebte, hatte dieses erfindungsreiche Volk schon den Himmel kartografisch erfasst, das einzige selbst erfundene Schriftsystem Mesoamerikas entwickelt und Mathematik und Kalender gemeistert. Tief im Dschungel der Halbinsel Yukatan kann man heute noch ihre Städte bewundern, die schlicht architektonische Meisterwerke darstellen.

- **Herrscher:** Rauch-Jaguar
- **Kulturkreis:** Amerikaner
- **Aggressivitätsstufe:** 3 (moderat)
- **Bauziele:** Defensive Landeinheiten, Produktion, Kultur, Bautrupps
- **Bevorzugte Regierungsform:** Feudalismus
- **Gemiedene Regierungsform:** Demokratie
- **Zivilisationscharakteristika:** Landwirtschaftlich, industriell
- **Spezialeinheit:** Speerwerfer (kann versklaven)



## Die Mongolen

Das antike Reich der Mongolen erstreckte sich vom Schwarzen Meer im Westen bis hin zum Südkinesischen Meer im Osten. Heutzutage liegen dort die Länder Iran und Irak sowie Teile von Russland und China.

- **Herrscher:** Temujin (Dschingis Khan)
- **Kulturkreis:** Asiaten
- **Aggressivitätsstufe:** 5 (sehr hoch)
- **Bauziele:** Offensive Landeinheiten und Produktion
- **Bevorzugte Regierungsform:** Despotismus
- **Gemiedene Regierungsform:** Demokratie
- **Zivilisationscharakteristika:** Expansionistisch, militaristisch
- **Spezialeinheit:** Tatar



## Die Niederländer

Die Niederländer kolonisierten einen Großteil Südostasiens ("Ostindien") und spielten im Zeitalter der Entdeckungen eine wichtige Rolle, als die europäischen Nationen nach der Ostpassage suchten, um von den Reichtümern Asiens und Indiens zu profitieren.

- **Herrscher:** König Wilhelm
- **Kulturkreis:** Europäer
- **Aggressivitätsstufe:** 2 (gering)
- **Bauziele:** Marineeinheiten, defensive Landeinheiten, Produktion
- **Bevorzugte Regierungsform:** Monarchie
- **Gemiedene Regierungsform:** Despotismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Landwirtschaftliche Seefahrer
- **Spezialeinheit:** Schweizer Söldner



## Die Ottomanen

In ihrer Hochphase kontrollierten die Ottomanen Länder im Südwesten Asiens, Nordosten Afrikas und in Südeuropa. Das Osmanische Reich wurde im 13. Jahrhundert gegründet und seine Eroberungen umfassten auch die Mamelucken in Afrika und die christlichen Königreiche in Europa.

- **Herrscher:** Sultan Osman
- **Kulturkreis:** Mittlerer Osten
- **Aggressivitätsstufe:** 3 (moderat)
- **Bauziele:** Artillerieeinheiten und Glück
- **Bevorzugte Regierungsform:** Republik
- **Gemiedene Regierungsform:** Despotismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Industriell, wissenschaftlich
- **Spezialeinheit:** Sipahi



## Die Portugiesen

Die Portugiesen dominierten bei der Erforschung der Welt und waren die erste Zivilisation, die den afrikanischen Kontinent kartografierte. Nach der Entdeckung der Neuen Welt waren sie Spaniens schärfste Rivalen.

- **Herrscher:** Prinz Heinrich
- **Kulturkreis:** Europäer
- **Aggressivitätsstufe:** 3 (moderat)
- **Bauziele:** Marineeinheiten, Wohlstand, Handel, Erforschung
- **Bevorzugte Regierungsform:** Demokratie
- **Gemiedene Regierungsform:** Faschismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Expansionistische Seefahrer
- **Spezialeinheit:** Karacke



## Die Wikinger

Die Wikinger setzten sich aus verschiedenen skandinavischen Völkerstämmen zusammen, aus Dänen, Norwegern und Schweden. Dieses Seefahrervolk ist besonders für sein expansionistisches Streben und die Plünderung bekannt.

- **Herrscher:** König Ragnar Lodbrok
- **Kulturkreis:** Europäer
- **Aggressivitätsstufe:** 4 (hoch)
- **Bauziele:** Marineeinheiten und offensive Landeinheiten
- **Bevorzugte Regierungsform:** Monarchie
- **Gemiedene Regierungsform:** Republik
- **Zivilisationscharakteristika:** Militaristische Seefahrer
- **Spezialeinheit:** Berserker



## Die Spanier

Obwohl die antiken Königreiche, aus denen sich Spanien bildete, größtenteils aus dem Mittelmeerraum stammten, wurde Spanien während des Mittelalters eine Großmacht in Europa.

- **Herrscher:** Königin Isabella
- **Kulturkreis:** Europäisch
- **Aggressivitätsstufe:** 3 (moderat)
- **Bauziele:** Marineeinheiten, Handel, Erkundung, Kultur
- **Bevorzugte Regierungsform:** Monarchie
- **Gemiedene Regierungsform:** Despotismus
- **Zivilisationscharakteristika:** Religiöse Seefahrer
- **Spezialeinheit:** Konquistador



## Die Sumerer

Die Sumerer waren eine der ersten Gruppen von Menschen, die nach den Grundprinzipien einer Zivilisation zusammenlebten. Damit legten sie den Grundstein nicht nur für alle weiteren Völker Mesopotamiens.

- **Herrscher:** König Gilgamesch
- **Kulturkreis:** Mittlerer Osten
- **Aggressivitätsstufe:** 2 (gering)
- **Bauziele:** Defensive Landeinheiten, Wissenschaft, Handel
- **Bevorzugte Regierungsform:** Monarchie
- **Gemiedene Regierungsform:** Republik
- **Zivilisationscharakteristika:** Landwirtschaftlich, wissenschaftlich
- **Spezialeinheit:** Enkidu-Krieger



## Neue Zivilisationseigenschaften

### Landwirtschaftlich

Stämme mit diesem Charakteristikum gründen ihre Zivilisation auf landwirtschaftlichen Methoden und sichern ihren Wohlstand und ihr Wachstum durch Nahrung.

- **Start-Technologien:** Keramik oder Steinmetzkunst, wenn Expansionismus das zweite Charakteristikum ist.
- **Boni:** Die Stadtfelder produzieren eine zusätzliche Nahrungseinheit. Auch bewässerte Wüstenfelder erzeugen Nahrung. Einige Gebäude sind billiger, etwa Aquädukte, Recyclinganlagen und Solaranlagen. Auch Wunder, die mit der Landwirtschaft in Verbindung stehen, kosten weniger.

## Seefahrer

Stämme mit diesem Charakteristikum gründen ihre Imperien auf der Macht des Meeres.

- **Start-Technologien:** Alphabet oder Keramik, wenn der Handel das zweite Charakteristikum ist.
- **Boni:** Normalerweise ist der Startort an der Küste. Küstenstädte bekommen einen Extra-Handel im Stadtfeld. Seefahrende Zivilisationen haben bis zur Erforschung der Astronomie ein geringeres Risiko, dass ihre Schiffe auf hoher See sinken. Einige Bauwerke sind billiger, etwa Küstenfestungen, Häfen, Ölbohrplattformen und Handelshäfen. Auch Wunder, die mit Wasser in Verbindung stehen, kosten weniger. Die Schiffe bewegen sich schneller und sinken auf dem Meer oder auf hoher See nicht so leicht.

## Civilization® III: Conquests Anpassung der Charakteristiken

Die Charakteristiken der folgenden Stämme wurden gegenüber dem Originalspiel verändert:

- Karthago: jetzt industrielle Seefahrer
- Spanien: jetzt religiöse Seefahrer
- England: jetzt kommerziell orientierte Seefahrer
- Wikinger: jetzt militaristische Seefahrer
- Kelten: jetzt landwirtschaftlich und religiös
- Irokesen: jetzt landwirtschaftlich und kommerziell orientiert
- Azteken: jetzt landwirtschaftlich und militaristisch

## Regierungsformen

### Faschismus

Faschistische Herrscher nähren starke Nationalgefühle, versprechen eine glorreiche Zukunft oder die Rückkehr zu einer idealisierten Vergangenheit. Ihre Nation sieht es als ihr gottgegebenes Recht an, überall einzumarschieren und sich alles zu nehmen, was schwächere oder wertlosere Zivilisationen nicht verteidigen können. Daher ist Kriegsmüdigkeit kein Thema. Mit aufgeblähtem Nationalstolz können sie öffentliche Arbeiten gnadenlos vorantreiben. Ihre brutalen Methoden und ihr Misstrauen gegenüber Wirtschaft und Geschäftsleben sorgen allerdings dafür, dass sie zur Beschleunigung von Projekten Zwangsarbeiter verpflichten müssen.

## Feudalismus

Ein Feudalherrscher braucht die Unterstützung seiner Vasallen und muss daher ihre Wünsche respektieren. Die Korruption ist durch das dezentrale Verwaltungssystem gering, doch seine Untertanen sind das ewige Kriegsführen leid, und die Kriegsmüdigkeit könnte zum Problem werden. Er hat allerdings keine Produktionsprobleme, unter denen man im Despotismus leidet. Die Unterhaltskosten pro Einheit liegen höher, dafür ist der Unterhalt der Stadtausbauten gratis.

## Technologiebaum-Änderungen

*Civilization III: Conquests* enthält die folgenden Zusätze und Änderungen des Technologiebaums:

### Allgemein

- **Inka-Chasqui-Kundschafter** von Spielbeginn an verfügbar
- **Sumerische Enkidu-Krieger** von Spielbeginn an verfügbar
- **Wissenschaftliche Anführer** erscheinen jetzt, wenn Technologien erforscht werden

### Altertum

- **Maya-Speerwerfer** ist mit Ehrenkodex verfügbar
- Befehl für **Bautrupps Außenposten** errichten ist mit Steinmetzkunst verfügbar
- **Curragh** ist mit Alphabet verfügbar
- Hethitischer **Dreier-Streitwagen** ist mit dem Rad verfügbar
- Weltwunder **Zeusstatue** ist mit Mathematik verfügbar
- Byzantinische **Dromone** ist mit Kartografie verfügbar
- Weltwunder **Mausoleum des Mausolos** ist mit Philosophie verfügbar
- Befehl für **Bautrupps Barrikade** errichten ist mit Bau verfügbar
- Weltwunder **Tempel der Artemis** ist mit Polytheismus verfügbar

## Mittelalter

- Regierungsform **Feudalismus** ist jetzt mit Feudalismus verfügbar
- Weltwunder **Tempelritter** ist mit Rittertum verfügbar
- Trebuchet ist mit **Maschinenbau** verfügbar
- **Niederländischer Schweizer Söldner** ist mit Feudalismus verfügbar
- **Portugiesische Karacke** ist mit Astronomie verfügbar
- **Kundschafter** sind jetzt mit **Astronomie** verfügbar
- **Spanische Konquistadoren** sind jetzt mit Astronomie verfügbar
- Fähigkeit Handel von **Weltkarten** benötigt jetzt Navigation
- Fähigkeit **Ermöglicht Handel von Kommunikation** benötigt jetzt Druckerpresse

## Industrielles Zeitalter

- **Faschistische** Regierungsform ist durch eine Sondertechnologie vom Nationalismusweig weg verfügbar
- Stadtexperte **Polizist** ist jetzt mit Nationalismus verfügbar
- **Panzerschiffe** ist jetzt eine Sondertechnologie, die vom Dampfmaschinenweig weg verfügbar ist
- Kulturelle Einrichtung **Geheimpolizei-Hauptquartier** Kommunismus ist mit Spionage verfügbar
- Stadtmodernisierung **Aktienbörse** ist mit der Kapitalgesellschaft verfügbar
- Stadtmodernisierung **Handelshafen** ist mit der Massenproduktion verfügbar
- Stadtexperten **Fachingenieure** sind mit Ersatzteilen verfügbar
- **Kreuzer** ist mit Verbrennung verfügbar
- **Flakgeschütz** ist mit Luftfahrt verfügbar
- Befehl für **Bautrupp Luftwaffenstützpunkt** errichten ist mit Flug verfügbar
- Stadtmodernisierung **Zivilverteidigung** ist mit Funkgerät verfügbar
- Befehl für **Bautrupp Radarturm** errichten ist Funkgerät verfügbar



## Moderne Zeiten

- **TOW-Infanterie** ist mit Raketentechnologie verfügbar
- **Mobile Flarak** ist mit Raketentechnologie verfügbar
- Weltwunder Das **Internet** ist mit Miniaturisierung verfügbar
- **Satelliten** beseitigen jetzt alle noch nicht erforschten Gebiete von der Weltkarte
- **Moderner Fallschirmjäger** ist mit Synthetischen Fasern verfügbar
- **RS Stasekammer** ist mit Robotertechnik verfügbar und benötigt Uranium

Für eine komplette Liste aller Änderungen lesen Sie bitte die Readme-Datei!

## Neue Spieleigenschaften

*Civilization III: Conquests* umfasst eine Anzahl neuer Interfaceelemente und Merkmale, die das Spielverhalten vereinfachen und verbessern.



### Den Statthalter kontaktieren

Ein neues Element, das Ihnen den Zugriff auf den Statthalter ermöglicht, wurde dem Stadtbildschirm zugefügt. Sie können den Stadtgouverneur auch weiterhin mit dem Tastenkürzel [G] abrufen. Neue Schalter, mit deren Hilfe Sie schnell alle Produktions- und allgemeinen Einstellungen in Dieser Stadt, Städten auf dem Kontinent und Allen Städten durchlaufen können.

## Städte durchlaufen, Gruppenbewegung und Einheiten durchlaufen

Oberhalb des Informationsfensters auf dem Hauptbildschirm gibt es vier neue Steuerelemente, die Ihnen leichten Zugriff auf Ihre Städte und Einheiten sowie einfaches Gruppieren Ihrer Einheiten ermöglicht.



### Städte durchlaufen



Klicken Sie auf die Pfeile nach links und rechts, um Ihre verschiedenen Städte zu durchlaufen. Hierbei wird die Karte automatisch über der gewählten Stadt zentriert. Klicken Sie auf das Symbol zwischen den beiden Pfeilen, um entweder alle Städte oder nur die Städte mit zivilen Unruhen zu durchlaufen.



### Einheiten als Gruppe fortbewegen

(Tastenkürzel: **X** oder **J**)

Klicken Sie auf diesen Button, um einen Fortbewegungsbefehl an alle Einheiten, zu erteilen, die sich mit der momentan gewählten Einheit ein Geländefeld teilen. Einheiten auf Transportern müssen erst entladen werden, bevor sie mit einem Gruppenbefehl bewegt werden können. Hinweis: Gruppierte Einheiten bewegen sich mit der Fortbewegungsgeschwindigkeit der langsamsten Einheit der Gruppe fort.



### Gleiche Einheiten als Gruppe fortbewegen

(Tastenkürzel: **Strg-X** oder **Strg-J**)

Klicken Sie auf diesen Button, um einen Fortbewegungsbefehl an alle Einheiten zu erteilen, die sich mit der momentan gewählten Einheit ein Geländefeld teilen und dem selben Einheitentyp angehören. Wenn Sie momentan einen Bogenschützen gewählt haben, wird der Befehl an alle Bogenschützen auf demselben Feld erteilt, aber nicht an alle anderen Einheiten. Hinweis: Gruppierte Lufteinheiten, die einen Fortbewegungsbefehl erhalten, verlegen automatisch ihre Basis zum Ziel, sofern dies möglich ist.



### Einheiten durchlaufen (Tastenkürzel: **+** oder **\***, Umschalt-Ü)

Klicken Sie auf die Pfeile nach links und rechts, um Ihre aktiven Einheiten zu durchlaufen. Hierbei wird die Karte automatisch über der gewählten Einheit zentriert. Automatisierte, verschanzte oder sonst wie nicht Befehle erwartende Einheiten werden übersprungen. Klicken Sie auf das Symbol zwischen den beiden Pfeilen, um entweder alle Einheiten oder nur die des momentan gewählten Typs zu durchlaufen. (Wenn Sie z. B. einen Lanzenkämpfer gewählt haben und Sie hier Einheiten nach Typ durchlaufen wählen, werden an dieser Stelle nur Lanzenkämpfer-Einheiten angezeigt.)



### Einheiten umbenennen

Sie können jetzt auch die Namen einzelner Einheiten ändern. Hierzu wählen Sie die Einheit und drücken die Tasten [Umschalten]-[N] oder klicken auf den Button Einheit umbenennen (vorausgesetzt, dass die Erw. Befehls-Buttons für Einheiten aktiviert wurden). Geben Sie jetzt den neuen Namen der Einheit ein und drücken Sie dann die Eingabetaste.

**Hinweis:** Sie ändern nur den Namen der momentan gewählten Einheit – nicht alle Namen der Einheiten dieses Typs.

## Sammelpunkte (städtisch & kontinental) setzen

Sobald Sie einen Sammelpunkt für eine Stadt gesetzt haben, werden sich alle Einheiten, die in dieser Stadt errichtet werden, automatisch nach dem Bau zu diesem Sammelpunkt begeben. Jede Stadt kann nur einen Sammelpunkt besitzen. Hinweis: Wenn Sie die Produktion einer Stadt verändern und etwas anderes als eine Einheit wählen, wird der Sammelpunkt automatisch aufgehoben. Sie können auch kontinentale Sammelpunkte setzen, indem Sie rechts auf eine Stadt klicken und Kontinentalen Sammelpunkt setzen auswählen.

- Setzen eines Stadt-/Kontinental-Sammelpunktes: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stadt und wählen Sie Sammelpunkt setzen aus dem Menü. Bewegen Sie den Cursor zu dem Geländefeld, das Sie bestimmen möchten, und klicken Sie mit der linken Maustaste.
- Löschen eines Stadt-Sammelpunktes: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stadt und wählen Sie Sammelpunkt aufheben aus dem Menü.

## Auto-Bombardieren, Auto-Bombardierung und Präzisionsschläge

Mit diesen neuen Befehlen können Sie einzelne Einheiten anweisen, ein Ziel wiederholt zu bombardieren oder einen Präzisionsschlag dagegen durchzuführen, ohne den Befehl jede Runde erneut erteilen zu müssen.

Auch für diese Aktionen gibt es Tastenkürzel (siehe auch "Tastenkürzel" auf Seite 65). Sie müssen die Erw. Befehls-Buttons für Einheiten im Einstellungsbildschirm aktivieren, wenn die nachfolgenden Buttons beim Auswählen einer Einheit auf dem Bildschirm erscheinen sollen.



**Auto-Bombardieren:** Drücken Sie [Strg]-[U] oder das Tastenkürzel [W], um das Bombardieren für die Runde zu aktivieren oder um Ihre Einheiten zu durchlaufen, um sie manuell zu aktivieren.



**Auto-Präzisionsschläge**



**Einheiten opfern:** Manche Einheiten, wie beispielsweise im Mesoamerika-Szenario, haben die Fähigkeit, andere Einheiten gefangen zu nehmen. Wenn Sie ein Szenario mit eingeschalteter Versklavungs-Option spielen, können Sie eine Einheit gefangen nehmen und in eine Ihrer Städte zurückbringen, um sie zu opfern und Kulturpunkte zu erringen.

## Maussteuerung für erweiterte Einheitenaktionen

In *Civilization III* existieren diverse erweiterte Einheitenaktionen, die nur über Tastaturbefehle aktiviert werden können. Sie können die Aktionen jetzt auch über die Erw. Befehls-Buttons für Einheiten erteilen, die Sie im Einstellungsbildschirm ein- und ausschalten können.



Automatisieren: Wald roden



Automatisieren: Feuchtgebiete beseitigen



Automatisieren: Kolonie errichten für



Automatisieren: Nächste Stadt bewässern



Automatisieren: Schäden beseitigen



Automatisieren: Eisenbahnstrecke bauen nach



Automatisieren: Straße bauen nach



Automatisieren (nur diese Stadt)



Automatisieren: Keine Ausweitung/Nur diese Stadt



Automatisieren: Handelsweg bauen



Automatisieren: Keine Ausweitung



Gehe nach Stadt

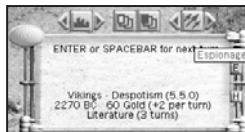


Einheit bewachen

## Der Spionage-Bildschirm

Im Spionage-Bildschirm können Sie von einem zentralen Punkt aus alle Ihre diplomatischen Aktivitäten planen und lenken. Nachdem Sie die Schrift entwickelt haben, können Sie den Spionage-Bildschirm öffnen, indem Sie auf den Button S am Rand der Infobox klicken.

Der Spionage-Bildschirm ist in fünf Bereiche unterteilt:



### Gegner

Die linke Seite des Spionage-Bildschirms zeigt all Ihre Gegner. Die Namen und Bilder der Zivilisationsanführer, mit denen Sie in Kontakt stehen, werden angezeigt. Zivilisationen, denen Sie noch nicht begegnet sind, werden als "Unbekannt" angezeigt.

Um gegen eine Zivilisation vorzugehen, klicken Sie auf den Namen oder das Bild ihres Anführers auf dem Spionage-Bildschirm. Neben dem Namen der Zivilisation können eines oder mehrere der nachfolgenden Symbole angezeigt werden:



Zeigt an, dass Sie eine Botschaft in der Hauptstadt dieser Zivilisation errichtet haben.



Zeigt an, dass Sie einen Spion in diese Zivilisation eingeschleust haben.

### Mission

Über diese Steuerungen können Sie wählen, welche Diplomatie- oder Spionagemission Sie starten möchten. Wählen Sie zunächst einen Gegner und dann die gewünschte Mission. Sie können keine Missionen wählen, die Sie sich finanziell nicht erlauben oder die Sie mit Ihrer momentanen technologischen Entwicklung nicht durchführen können.

Die verschiedenen Missionstypen werden bereits im Handbuch von *Civilization III* und in der Zivilopädie des Spiels behandelt und daher hier nicht ausführlich erwähnt.



## Vermögen

Hier sehen Sie eine Übersicht Ihrer momentanen finanziellen und technologischen Vermögensgegenstände inklusive des Goldbetrages in Ihrer Schatzkammer, Ihrer technologischen Fortschritten bezüglich der Spionage und der Stufe Ihrer Spionage-Erfahrung.

## Stadt auswählen

Sie finden hier die Städte der momentan gewählten Zivilisation. Klicken Sie auf eine und wählen Sie sie so.

## Missionskosten

Klicken Sie auf eine dieser Alternativen, um das Risiko zu bestimmen, das Sie mit der momentanen Mission eingehen möchten. (Die verschiedenen Risiken bei Diplomatie- und Spionageeinsätzen werden bereits im *Civilization III*-Handbuch behandelt.) Entscheiden Sie sich für eine Risikostufe und wählen dann OK oder Abbrechen.

## Starten einer Diplomatie- oder Spionage-Mission

Einige Diplomatieeinsätze werden erst dann verfügbar, wenn Sie die Schrift entwickelt haben, und manche andere sind erst mit fortschreitender Technologisierung wählbar. Spionage-Missionen sind erst dann verfügbar, wenn Sie die Spionage erforscht haben. Starten einer Diplomatie- oder Spionage-Mission:

- Wählen Sie die Ziel-Zivilisation im Gegner-Bereich.
- Wählen Sie eine Einsatzvariante (Diplomatie oder Spionage).
- Wählen Sie eine Mission.
- Wählen Sie die Ziel-Stadt für die Mission (sofern erforderlich).
- Wählen Sie eine Option im Bereich Missionskosten.
- Klicken Sie zum Starten der Mission auf OK.

Wenn Sie sich entscheiden sollten, die Mission nicht durchführen zu lassen, klicken Sie auf Abbrechen oder verlassen Sie den Spionage-Bildschirm.

## Städte

*Civilization III: Conquests* erweitert das Spiel um neue Stadtmodernisierungen, Weltwunder, Stadtextperten und Bautruppaufträge. Die nachfolgenden Abschnitte bieten einen Überblick über diese neuen Features und ihre Funktionen im Spiel.

## Stadtextperten

Zusätzlich zum Entertainer, Steuerbeamten und Wissenschaftler kann der Spieler jetzt auch auf die Stadtextperten Fachingenieur und Polizist zugreifen.

### Fachingenieur

Ist nach der Erforschung der Ersatzteile verfügbar und bietet einen Produktionsbonus für die Errichtung von Gebäuden.

### Polizist

Ist nach der Erforschung des Nationalismus verfügbar und bietet eine Reduzierung der Korruption.

## Stadtmodernisierungen



### Zivilverteidigung

Mit der Zivilverteidigung können Sie Einheiten in einer Stadt schützen, indem Sie einen Defensivbonus gegen feindliche Angriffe und Bombardierungen erhalten.



### Handelshafen

Handelshäfen steigern den Handel auf jedem Wasser-Geländefeld innerhalb der Reichweite der Stadt. Sie können nur in Städten errichtet werden, die am Wasser gelegen sind.



### Börse

Die Börse steigert das Steueraufkommen der Stadt, in der sie errichtet wird. Diese neue Modernisierung ist eine Voraussetzung für die kulturelle Einrichtung Wall Street. Hinweis: Die Voraussetzungen für die kulturelle Einrichtung Wall Street sind jetzt fünf Börsen anstelle von fünf Banken.

## Weltwunder



### Das Internet

Das Internet ist ein Meilenstein der wissenschaftlichen Forschung und simuliert in allen freundlichen Städten auf dem Kontinent, auf dem es eingeführt wird, je ein Forschungslabor. Das Internet löst ein Goldenes Zeitalter für die Zivilisation aus, die es errichtet hat — sofern sie nicht bereits eines hatte.



### Die Zeusstatue

Produziert alle fünf Runden eine Antike Kavallerie-Einheit gratis und ist nach der Erforschung der Mathematik verfügbar. Benötigt Elfenbein und wird durch die Erforschung der Metallurgie überflüssig. Dieses Weltwunder kann zur Touristenattraktion werden.



### Der Tempel der Artemis

Der Tempel der Artemis ist nach der Erforschung des Polytheismus verfügbar und gibt dem Spieler 4 Kulturpunkte. Außerdem gibt er jeder Stadt auf dem Kontinent einen Tempel. Wird durch die Erforschung des Bildungswesens überflüssig. Dieses Weltwunder kann zur Touristenattraktion werden.



### Das Mausoleum von Mausolos

Ist nach der Erforschung der Philosophie verfügbar und gibt Ihnen 2 Kulturpunkte und drei glückliche Gesichter in der Stadt, in der es errichtet wird. Dieses Weltwunder kann zur Touristenattraktion werden.



### Tempelritter

Die Stadt, in der der Tempelritter errichtet wird, produziert alle 5 Runden einen gratis Kreuzritter. Dieses Weltwunder ist nach der Erforschung des Rittertums verfügbar und wird nach der Erforschung der Dampfmaschine überflüssig.

## Kulturelle Einrichtungen

Das Geheimpolizei-Hauptquartier hat die Funktion einer zweiten Verbotenen Stadt. Es kann aber nur errichtet und verwendet werden, wenn Sie die Regierungsform Kommunismus verwenden.

## Bautruppaufträge

Zusätzlich zu den neuen Modernisierungen und Weltwundern, die Sie in Ihren Städten errichten können, fügt *Civilization III: Conquests* dem Spiel diverse neue Bautruppaufträge hinzu. Dank dieser neuen Befehle können Ihre Bautrupps Objekte außerhalb Ihrer Städte errichten (genauso, wie Sie in *Civilization III* Festungen und Kolonien bauen konnten).

Die Befehls-Buttons für Einheiten und Tastenkürzel für diese Aktionen stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung (vorausgesetzt, Sie haben die nötigen Voraussetzungen für die jeweilige Technologie bereits erforscht).



### Luftwaffenstützpunkt

Wenn Sie die Luftfahrt entdeckt haben, können Ihre Bautrupps Luftwaffenstützpunkte bauen. Sie können Luftwaffenstützpunkte überall innerhalb Ihres Gebietes oder auch auf neutralem Boden errichten. Luftwaffenstützpunkte können das Ziel eines Basisverlagerungseinsatzes für Lufteinheiten sein und als Operationsbasis für die Aktionen von Lufteinheiten dienen. Wenn ein Luftwaffenstützpunkt in das Gebiet einer anderen Zivilisation fallen sollte, übernimmt diese Zivilisation die Kontrolle über den Luftwaffenstützpunkt – sofern diese Zivilisation die Luftfahrt bereits erforscht hat, da ansonsten der Luftwaffenstützpunkt zerstört wird. Beim Bau eines Luftwaffenstützpunktes durch einen Bautrupp geht dieser verloren.



### Außenposten

Außenposten lüften den Nebel des Krieges, decken also den Kartenbereich innerhalb ihrer Reichweite auf. Sobald Sie die Steinmetzkunst entdeckt haben, können Sie Ihren Bautrupps befehlen, einen Außenposten innerhalb Ihres Gebietes oder auch auf neutralem Boden zu errichten. Die Sichtweite eines Außenpostens beträgt in ebenem Gelände 2 Geländefelder, auf Hügeln 3 Geländefelder und auf Bergen 4 Geländefelder. Wenn ein Außenposten in das Gebiet einer anderen Zivilisation fallen sollte, wird der Außenposten zerstört. Beim Bau eines Außenpostens durch einen Bautrupp geht dieser verloren.



### Radarturm

Radartürme werden im Spiel verfügbar, wenn Sie das Funkwesen erforscht haben, und können dann auf jedem Land-Geländefeld innerhalb Ihres Gebietes errichtet werden. Freundliche Einheiten, die sich innerhalb der Reichweite von zwei Geländefeldern aufhalten, erhalten einen Angriffs- und Verteidigungsbonus. Wenn ein Radarturm in das Gebiet einer anderen Zivilisation fallen sollte, wird der Radarturm zerstört. Beim Bau eines Radarturms durch einen Bautrupp geht dieser verloren.



### Barrikaden

Erweiterungen existierender Befestigung, die einen Kontrollbereich schaffen. Barrikaden verdoppeln den Defensivbonus von Befestigungen und halten alle Einheiten bis zur nächsten Runde davon ab, sich an den Barrikaden vorbeizubewegen. Zur Errichtung einer Barrikade benötigen Sie eine existierende Befestigung.



### Feuchtgebiete beseitigen

Mit [Umschalten]-[C] oder einem Klick auf diesen Erw. Befehls-Button beseitigen Sie Sumpfterrain. Für diese Fähigkeit müssen Sie eine Technologie erforschen. Drücken Sie [Umschalten]-[W], um eine Einheit zum Beseitigen von Feuchtgebieten zu automatisieren.



### Schäden beseitigen

Mit [Umschalten]-[D] oder einem Klick auf diesen Erw. Befehls-Button beauftragen Sie Ihren Bautrupp dazu, beschädigte Geländefelder zu säubern. Schäden entstehen durch Vulkanausbrüche oder übermäßige Fabrikabfälle. Terrainbombardierung kann ebenfalls Krater verursachen, die mit diesem Befehl gesäubert werden können. Drücken Sie [Umschalten]-[D], um eine Einheit zum Beseitigen von Schäden zu automatisieren.

## Touristenattraktionen

Weltwunder können zu Touristenattraktionen werden und so der Stadt, in der sie errichtet wurden, zusätzliche Wirtschaft bringen. Weltwunder fangen allerdings erst mindestens 1.000 Jahre nach ihrer Errichtung an, Touristen anzuziehen.



# Einheiten

*Civilization III: Conquests* fügt dem Spiel sieben neue Einheiten hinzu, die allen Zivilisationen im Spiel zur Verfügung stehen – Wissenschaftliche Anführer, Guerrillas, Mittelalterliche Infanterie, Curragh, Trebuchet, Spione und Kreuzer. Weitere Einheitenänderungen werden unten angeführt.

## Einheiten bei allen Zivilisationen



### Wissenschaftliche Anführer

Wissenschaftliche Anführer werden vergeben, wenn Sie Ihre Fertigkeiten im Technologischen Wettrennen bewiesen haben. Jedes Mal, wenn Sie als erstes Volk eine Technologie erforscht haben, erhöht sich die Chance, einen Wissenschaftlichen Anführer zu erhalten. Sie können ihn zum Ankurbeln der Wissenschaft in einer Stadt über 20 Runden verwenden oder für Städtische Eilaufträge.



### Guerilla

Guerilla-Einheiten sind gleichsam effektiv im Angriff und in der Verteidigung. Diese Einheit des Industriellen Zeitalters wird nach der Entdeckung der Ersatzteile verfügbar.



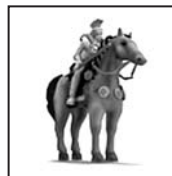
### Mittelalterliche Infanterie

Einheiten der Mittelalterlichen Infanterie waren die Standard-Fußsoldaten des Mittelalters. Diese wirkungsvollen Angriffseinheiten werden nach der Entdeckung des Feudalismus verfügbar. Hinweis: Der Schwertkämpfer wird jetzt zur Mittelalterlichen Infanterie aufgerüstet.



### TOW-Infanterie

Die TOW-Infanterie verwendet tragbare panzerbrechende Raketen. Diese Einheiten werden nach der Erforschung der Raketentechnologie verfügbar und benötigen zu ihrer Errichtung keine Ressourcen.



### Antike Kavallerie

Diese Kavallerieeinheiten repräsentieren ausgezeichnete ausgebildete berittene Männer, die nicht zögern, sich in Gefahr zu begeben und schnell aus jeder misslichen Lage herausreiten können. Sie werden vom Weltwunder Zeusstatue erschaffen.



### Kreuzritter

Kreuzritter sind eine Einheit, die vom Weltwunder Tempelritter erschaffen wird.



### Moderne Fallschirmjäger

Moderne Fallschirmjäger sind bereit, weit hinter den feindlichen Linien zu kämpfen! Sie sind nach der Erforschung der Chemiefasern verfügbar.



### Curragh

Curraghs waren die ersten Boote, die von Menschen dazu verwendet wurde, die Meere zu bereisen. Diese Einheiten können von jeder Küstenstadt nach der Erfindung des Alphabets errichtet werden.



### Trebuchet

Das Trebuchet ist eine modernere Version des Katapults und kann ganz schön zuschlagen, wenn es fachmännisch verwendet wird. Diese Einheit ist nach der Erforschung des Maschinenbaus verfügbar und kann zu einer Kanone modernisiert werden.



### Kreuzer

Kreuzer werden mit der Entwicklung des Verbrennungsmotors verfügbar. Diese Vorläufer des AEGIS-Kreuzers sind der kleine Bruder der Kreuzer-Familie. Kreuzer haben gegenüber dem Zerstörer größere Feuerkraft und sind schneller als das Kriegsschiff.



### Flak-Geschütz

Diese Flugabwehr-Waffen sind wesentlich in der Verteidigung gegen Landbombardierungs-Einheiten und werden im späten Industriellen Zeitalter und in der Moderne zum Schlüssel für eine solide Offensive und Defensive. Da diese Einheiten tragbar sind, sollten Sie nicht vergessen, sie als Geleitschutz zu verwenden. Flak-Geschütze werden nach der Erforschung der Luftfahrt verfügbar.



### Mobile Flarak

Diese mobilen raketenunterstützten Flugabwehr-Einheiten werden nach der Erforschung der Raketentechnologie verfügbar und halten jede luftgestützte Offensive auf. Ihre Effizienz gegen Tarnflugzeuge ist allerdings nicht groß; wenn Ihre Gegner sich also in die Lüfte erheben, sollten Sie damit anfangen, Ihre eigene, überlegene Luftwaffe zu erschaffen — oder Schutz vor derselben!

## Stammesspezifische Einheiten

Zusätzlich besitzt jeder der 15 neuen Stämme eine stammesspezifische Einheit.



### Ansar-Krieger

Der Ansar-Krieger übernimmt den Platz der Ritter bei den Arabern. Er verfügt zwar nicht über die Verteidigungsmöglichkeiten des Ritters, dafür aber über eine höhere Fortbewegungsgeschwindigkeit und geringere Kosten.



### Berserker

Anstelle des Langbogenschützen verfügen die Wikinger über den Berserker. Wenn er auch teurer als der Langbogenschütze ist, so ist der Berserker im Angriff und in der Verteidigung wirkungsvoller und besitzt zusätzlich noch Möglichkeiten amphibischer Kriegsführung..



### Karacke

Die Karacke ersetzt bei den Portugiesen die Karavelle. Sie ermöglicht einen Anstieg der Angriffstärke und sinkt nicht auf Reisen über den Ozean.



### Chasqui-Kundschafter

Der Chasqui-Kundschafter ersetzt bei den Inka den Späher. Er erhält keine Strafe dafür, dass er sich über Hügel und Berge bewegt und verfügt sowohl über Angriffs- als auch Verteidigungsfähigkeiten.



### Konquistador

Konquistadoren ersetzen bei den Spaniern die Kundschafter. Obwohl sie im direkten Kampf nicht der Mittelalterlichen Kavallerie entsprechen, sind diese militärischen Aufklärungseinheiten äußerst mobil. Konquistadoren bewegen sich auf allen Geländearten wie auf Straßen fort.



### Dromone

Die Dromone ersetzt bei den Byzantinern die Triere. Der Einsatz von Griechischem Feuer gibt der Dromone gegenüber der Triere einen kleinen Angriffsvorteil.



### Enkidu-Krieger

Der Enkidu-Krieger ersetzt bei den Sumerern den Krieger. Die Errichtungskosten sind gleich wie beim Krieger, diese Einheit hat aber einen zusätzlichen Trefferpunkt, der das Überleben in den frühen antiken Schlachten sichert.



### Gallischer Schwertkämpfer

Der Gallische Schwertkämpfer ersetzt den Schwertkämpfer bei den Kelten. Dank seiner erhöhten Fortbewegungsgeschwindigkeit verfügen die Kelten in der Antike über einen Angriffsvorteil.



### Dreier-Streitwagen

Der Dreier-Streitwagen ersetzt den Streitwagen bei den Hethitern. Obwohl er etwas teurer ist als der Streitwagen, erfährt dieser Killer der Antike einen Anstieg in sowohl Angriff als auch Verteidigung.



### Hwach'a

Diese wirkungsvolle Bombardierungseinheit der Koreaner ist noch mächtiger als die Kanone. Sie verschafft den Koreanern einen Angriffsvorteil, da sie effektiver als die Kanone ist und dabei weniger strategische Ressourcen für die Errichtung als diese beansprucht.



### Speerwerfer

Der Speerwerfer ersetzt den Bogenschützen bei den Maya. Wenn er siegreich aus einem Kampf hervorgeht, besteht die Möglichkeit, dass der Speerwerfer die besiegte Einheit versklavt und einen Bautrupp errichtet.



### Tatar

Der Tatar nimmt bei den Mongolen den Platz des Ritters ein. Dieser berittenen Einheit fehlt die Verteidigungsstärke des Ritters, er benötigt allerdings weniger strategische Ressourcen und ist in der Errichtung billiger. Der Tatar ignoriert alle Bewegungsstrafen, wenn er gebirgiges Terrain durchquert.



### Numidische Söldner

Der Numidische Söldner ist eine Spezialeinheit der Karthager, der an Stelle der Speerwerfer verwendet wird. Er ist vielseitig einsetzbar bei Verteidigung und Angriff, allerdings auch etwas kostspieliger als der Speerwerfer.



### Sipahi

Die Sipahi nehmen bei den Osmanen den Platz der Kavallerie ein. Die große Angriffsstärke dieser Einheit begründet im Mittelalter die Überlegenheit der Osmanen auf dem Gebiet der Reiterei.



### Schweizer Söldner

Die Schweizer Söldner ersetzen bei den Niederländern den Pikener. Diese Einheit ist der mit Abstand beste Weg, im Mittelalter eine Stellung zu verteidigen.

## Neue Einheiten-Fähigkeiten

### Tarnangriff

Mit einem Tarnangriff können Sie sich aus einer Gruppe von gegnerischen Einheiten gezielt herauspicken, die Sie angreifen möchten. Setzen Sie diese Fähigkeit beispielsweise ein, um diesen Elite-Lanzenkämpfern, die sich jede Runde selbst heilen, keine Chance dazu zu geben.

### Versklavung

Die Versklavung gibt Ihnen die Möglichkeit, eine gegnerische Einheit gefangen zu nehmen und zu einem eigenen Bautrupp zu machen – oder einer anderen Einheit, je nach Art der siegreichen Einheit mit der Fähigkeit "Versklavung". Der Speerwerfer der Maya, die englischen Schlachtschiffe und die Freibeuter haben diese Fähigkeit.

## Siegbedingungen

*Civilization® III: Conquests* enthält eine Vielzahl neuer Siegbedingungen, bei denen Sie spezielle Ziele auch in kürzerer Spielzeit erreichen können. Sie können die neuen Siegbedingungen beim Starten des Spiels im Bildschirm Spielereigenschaften (im Einzelspieler-Modus) sowie im Bildschirm Mehrspieler-Setup wählen. Wie bei allen anderen Siegbedingungen auch können Sie über den Editor auf diese Alternativen zurückgreifen, wenn Sie ein Szenario erstellen oder bearbeiten.

## Vernichtung

Wenn diese Siegbedingung aktiviert sein sollte, kann sich ein Sieg rasend schnell einstellen. Bei dieser Regel wird Ihre gesamte Zivilisation ausgelöscht, wenn Sie eine Stadt — eine beliebige Stadt — verlieren. Die letzte noch existierende Zivilisation gewinnt das Spiel.



### Königsmord

Wenn Königsmord als Siegbedingung gewählt sein sollte, beginnt jede Zivilisation das Spiel mit einer "König"-Einheit. Der König der Zivilisation ist dabei ein großartiger Anführer aus der Geschichte — so z. B. Abraham Lincoln bei den Amerikanern. Könige können fortbewegt werden, besitzen aber nur eine sehr

geringe Angriffs- und Verteidigungsstärke.

Wenn Ihr König ermordet wird, scheidet Ihre Zivilisation aus dem Spiel aus. Die letzte noch existierende Zivilisation gewinnt das Spiel.

## Tod aller Könige

Diese Siegbedingung ähnelt dem Königsmord, doch jede Zivilisation beginnt das Spiel mit mehreren Königseinheiten. Ihre Zivilisation scheidet aus dem Spiel aus, wenn alle Königseinheiten ermordet wurden. Die letzte noch existierende Zivilisation gewinnt das Spiel.

## Siegepunkte

Zusätzlich zu den vorgegebenen Siegbedingungen können Sie den Sieger auch über die Siegepunkte ermitteln lassen. Sie können Ihre Punkte (und auch die der anderen Zivilisationen im Spiel) im Bildschirm Historiografie einsehen. Siegepunkte können auf zwei verschiedene Arten erzielt werden, die Sie mit den anderen Spielregeln im Bildschirm Spielereigenschaften bzw. Mehrspieler-Setup festlegen können:

### Standortkontrolle

Wenn diese Option gewählt ist, sind die Startfelder der einzelnen Zivilisationen mit den Symbolen von siegrelevanten Standorten markiert. Sie erzielen Siegepunkte, indem Sie diese siegrelevanten Standorte einnehmen und halten. Um einen Sieg für sich zu beanspruchen, muss eine Ihrer Militäreinheiten das Feld am Ende der Züge aller Spieler in der jeweiligen Runde. Sie erhalten 25 Siegepunkte für jede Runde, in der Sie einen siegrelevanten Standort halten.

Sie können auch Punkte sammeln, indem Sie Gegner oder Barbaren töten, gegnerische Städte erobern, Weltwunder bauen oder etwas erforschen.

Hinweis: Sie können zusätzliche siegrelevante Standorte mit dem Editor auf der Karte platzieren.



## Gefangennahme der Prinzessin

Diese Option ist eine Art Capture-the-Flag-Spiel – nur dass in diesem Falle die "Flagge" eine Prinzessin ist. Zu Beginn des Spiels besitzt jede Zivilisation eine Prinzessin-Einheit. Anders als die Königseinheit bei Königsmord und Tod aller Könige können sich die Prinzessinnen nicht fortbewegen und auch nicht angreifen oder verteidigen – sie sind fest an das Feld

gebunden, auf dem Sie das Spiel starten.

Wenn diese Option aktiviert sein sollte, erzielen Sie Siegepunkte, indem Sie die Prinzessinnen Ihrer Gegner gefangen nehmen und sie dann in Ihre Hauptstadt bringen. Sie nehmen eine Prinzessin gefangen, indem Sie auf das Feld laufen, auf dem sie steht, und dann den Befehl Fangen erteilen. Sofern andere Einheiten die Prinzessin bewachen, müssen Sie diese zunächst besiegen, um die Prinzessin gefangen zu nehmen. Sollte sich die Prinzessin in einer Stadt aufhalten, müssen Sie die Stadt zerstören oder einnehmen, um die Prinzessin gefangen zu nehmen.

Nachdem eine Prinzessin gefangen genommen wurde, bewegt sie sich fortan mit der feindlichen Einheit zusammen. Sie müssen die Prinzessin dann in Ihre Hauptstadt bringen. Sollte Ihnen dies gelingen, erhalten Sie 10.000 Siegepunkte. Die Prinzessin verschwindet dann aus Ihrer Hauptstadt und wird in die Hauptstadt der Zivilisation gebracht, der sie eigentlich angehört. Wenn es keinen Ort mehr gibt, an den die Prinzessin zurückkehren kann — also z. B. die Zivilisation der Prinzessin ausgelöscht wurde — bleibt sie in Ihrer Hauptstadt und Sie erhalten zusätzliche 10.000 Siegepunkte.

## Umgekehrtes Capture the Flag

Bringen Sie die "Flagge" zu einem bestimmten Ort zurück, um Siegepunkte zu kassieren. Der Einleitungsfeldzug "Die Drei Schwestern" ist ein Beispiel für die Verwendung dieser Siegbedingung.

## Mehrspieler

Sie haben Ihr Führungstalent bereits ausgiebig gegen andere Computergegner unter Beweis gestellt, doch wie schlagen Sie sich gegen die unvorhersehbarsten und diabolischsten aller Gegner – andere menschliche *Civilization III*-Spieler? *Civilization® III: Conquests* bietet Ihnen die Möglichkeit, gegen Spieler überall auf der Welt anzutreten.

## Spielanschluss

Die meisten Mehrspieler-Modi erfordern die Verbindung zu einem anderen Computer – entweder über einen Internet-Provider (ISP) oder ein lokales Netzwerk (LAN). Internet-Spiele werden über GameSpy, ein Gratis-Internet-Portal, ausgetragen.

E-Mail-Spiele erfordern keine direkte und dauerhafte Verbindung mit dem Internet – Sie und Ihr Gegner müssen nur beide über eine funktionierende E-Mail-Adresse verfügen, um diesen Modus spielen zu können.

Hotseat-Spiele werden auf einem einzigen Computer gespielt, und daher benötigen Sie auch gar keine Verbindung zur Außenwelt.

## WICHTIGE INFO!! BITTE LESEN!!

### Verbindungen durch einen Firewall

An jedem Spiel kann nur 1 firewallgeschützter Spieler teilnehmen. Für eine Mehrspielerpartie über eine Verbindung, die von einem Firewall geschützt ist, müssen einige Ports in diesem Firewall geöffnet werden. Dadurch kann der Rechner mit anderen Computern ungestört kommunizieren. Bitte schlagen Sie in Ihrem Firewall-Handbuch nach, wie Sie diese Ports öffnen können.

Um einer Spielrunde im lokalen Netzwerk oder über eine Direktverbindung beizutreten, müssen die folgenden Ports geöffnet sein:

Aktion	Port
Initial UPD Connection	6073 Outbound
Subsequent UPD Inbound and Outbound	2302-2400

Um eine Spielrunde als Host im lokalen Netzwerk oder über eine Direktverbindung zu leiten, müssen die folgenden Ports geöffnet sein:

Aktion	Port
Initial UPD Connection	6073 Inbound
Subsequent UPD Inbound and Outbound	2302-2400

Um einer Internetpartie mit Hilfe der mitgelieferten Gamespy-Software beizutreten, müssen die folgenden Ports geöffnet sein:

Aktion	Port
IRC	6667
Voice Chat Port	3783
Master Server UDP Heartbeat	27900
Master Server List Request	28900
GP Connection Manager	29900
GP Search Manager	29901
Custom UDP Pings	13139
Query Port	6500
DirectPlay	2302
Initial UPD Connection	6073 Outbound
Subsequent UPD Inbound and Outbound	2302-2400



Um eine Internetpartie als Host mit Hilfe der mitgelieferten Gamespy-Software zu leiten, müssen die folgenden Ports geöffnet sein:

Aktion	Port
IRC	6667
Voice Chat Port	3783
Master Server UDP Heartbeat	27900
Master Server List Request	28900
GP Connection Manager	29900
GP Search Manager	29901
Custom UDP Pings	13139
Query Port	6500
DirectPlay	2302
Initial UPD Connection	6073 Inbound
Subsequent UPD Inbound and Outbound	2302-2400

Wenn nach dem Öffnen dieser Ports Probleme auftreten, vergewissern Sie sich, dass auf Ihrem Router der UpnP-Dienst freigeschaltet ist und dass Ihr Internetprovider Hosting auf diesen Ports zulässt. Haben Sie weiterhin Probleme, können Sie den Firewall ausschalten oder Ihren Rechner in die ungeschützte Zone einstufen. **Diese beiden Wege sind leichter, haben aber den Nachteil, dass Sie damit Ihren Rechner ungeschützt ins Internet stellen.**

## Verbesserte Mehrspielerpartien beim "Conquests!"

Für erfahrene Spieler hier eine kurze Zusammenfassung der Veränderungen beim Mehrspielermodus gegenüber früheren Versionen von *Civilization III*:

- DirectX9b verbessert die Leistung bei Mehrspielerpartien erheblich.
- Turnierspiele stehen jetzt für all diejenigen Spieler zur Verfügung, die ganz sichergehen wollen, dass niemand sich an den Regeln zu schaffen gemacht hat.
- Ein Gefecht wird jetzt mit einer einzigen Animation entschieden, was einen viel schnelleren Spielablauf gewährleistet. Auch der Kampf zwischen "gruppierten" Einheiten geht viel schneller über die Bühne.
- Der Standard-Spielmodus ist jetzt das Simultanspiel.
- Mit den neuen Einstellungen lässt sich das automatische Durchschalten der Einheiten abschalten. So haben Sie noch mehr Kontrolle auf dem Schlachtfeld.

## Update für das Simultanspiel:

- Das Befestigen und Heilen von Einheiten in einer Stadt mit Kaserne ist mitten im Kampf jetzt nicht mehr möglich.
- Ein Bombardement von Feldern, auf denen gekämpft wird, ist nicht mehr möglich.
- Bei Spielen mit festen Rundenzeiten hat Runde 1 jetzt kein Limit mehr.
- Lassen Sie sich also Zeit, die Verbindung aufzubauen und sich einen Überblick zu verschaffen.

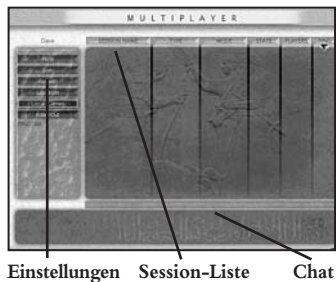
Sie sollten auf jeden Fall mal die Eroberungsfeldzüge im Mehrspielermodus spielen und herausfinden, ob Sie auch gegen menschliche Mitspieler bestehen können. Auch die Civ-Erweiterungen sind eine gute Methode, den Mehrspielermodus nach Ihren Wünschen anzupassen.

## Start einer Mehrspieler-Partie (Mehrspieler-Lobby)

Klicken Sie auf Mehrspieler im Hauptmenü, um die Mehrspieler-Modusauswahl zu öffnen. Das ist ein kleines Fenster, in dem Sie die gewünschte Mehrspieler-Verbindung auswählen können.

- **Internet:** Stellen Sie die Verbindung zur *Civilization III: Conquests* GameSpy Mehrspieler-Lobby her und treten Sie gegen Fans aus der ganzen Welt an.
- **LAN:** Mit dieser Option können Sie auf Ihrem lokalen Netzwerk gegen Ihre Freunde und Kollegen antreten.
- **Hotseat:** Bei dieser Option reicht ein einziger Rechner, um gemütlich zu Hause gegen Ihre Freunde zu spielen.
- **E-Mail-Spiel:** Startet ein rundenbasiertes Spiel ohne Zeitbegrenzung.

In der Mehrspieler-Lobby finden Sie eine Reihe von grundlegenden Mehrspieler-Setup-Funktionen. Die Anzeige ist in drei Bereiche unterteilt:



### Einstellungen

- **Name:** Ihr Spielernamen erscheint in der oberen linken Ecke. Wenn Sie den Namen ändern möchten, klicken Sie einfach auf ihn und geben dann einen neuen Namen ein.
- **Host:** Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie ein Spiel als Host erstellen möchten. Als Host legen Sie alle Spieleinstellungen fest.
- **Teilnehmen:** Um an einem bestehenden Spiel teilzunehmen, klicken Sie zunächst auf seinen Namen in der Session-Liste und dann auf den Button Teilnehmen.
- **Aktualisieren/Aktualisierung stoppen:** Klicken Sie auf diesen Button, um die Anzeige der Session-Liste aktualisieren zu lassen. Während der Aktualisierung wechselt dieser Button zu Aktualisierung stoppen. Klicken Sie auf ihn, sofern Sie den Aktualisierungsvorgang vorzeitig unterbrechen möchten.
- **Standort:** Klicken Sie auf diesen Button, um die Anzeige der Spiele in der Session-Liste zwischen Lokal (die Spiele innerhalb Ihres LANs) und Internet zu wechseln.
- **Filter:** Legen Sie hier die Parameter für die Spiele fest, die nicht in der Session-Liste erscheinen sollen. Es öffnet sich dann der Filterbildschirm (siehe unten).

## Filter-Bildschirm

Über den Filter-Bildschirm können Sie die Spiele herausfiltern, die unter einer bestimmten Geschwindigkeit (Ping) liegen. Wählen Sie hierzu den maximalen Ping-Wert im Pull-Down-Menü. Alle anderen Filter finden Sie als Kontrollkästchen vor. Wählen Sie die Spieler- und Spielcharakteristika, die Sie blockieren möchten. Spiele, für die eines oder mehrere der angegebenen Kriterien der Filterliste erfüllt sind, werden nicht in der Session-Liste des Mehrspieler-Lobby-Bildschirms aufgelistet.

### Session-Liste

Die Session-Liste zeigt alle erstellten Spiele am gewählten Standort (LAN oder Internet) sowie auch die folgenden Informationen:

- **Session-Name:** Der Name des Spiels.
- **Art:** Die Art des Spiels – Gleichzeitige Züge, Hot Seat, E-Mail-Spiel oder Rundenbasiert. (Siehe auch "Mehrspieler-Spieltypen" auf Seite 52.)
- **Modus:** Die Siegbedingungen des Spiels. (Siehe auch "Spielmodus" auf Seite 42.)
- **Status:** Hier wird der Status Offen, Gesperrt oder Spiel läuft angezeigt. Sie können nur an offenen Spielen teilnehmen.
- **Spieler:** Die momentane Spieleranzahl im Spiel und das zulässige Maximum. Wenn hier z. B. 1/8 angezeigt wird, bedeutet dies, dass momentan nur ein Spieler angemeldet ist und maximal acht teilnehmen können.
- **Ping:** Dies ist die Verbindungsgeschwindigkeit zwischen Ihrem Computer und dem Host des Spiels. Je geringer die Ping-Zeit, desto schneller ist die Verbindung. Umgekehrt heißt dies natürlich, dass eine hohe Ping-Zeit auch größere Verzögerungen während des Spiels bedeutet.

Standardmäßig werden die Spiele von der niedrigsten zur höchsten Ping-Zeit sortiert. Ein Pfeil erscheint über der Spalte und zeigt so die Sortierung an. Klicken Sie auf einen Spaltenkopf, um die Liste nach diesem neuen Kriterium sortieren zu lassen. Sie können also z. B. die Spiele alphabetisch nach dem Session-Namen sortieren lassen, indem Sie auf Session-Name klicken. Wenn Sie ein zweites Mal auf diesen Spaltenkopf klicken, wird die Liste alphabetisch absteigend sortiert.

- **Chat:** Der Chatbereich unterhalb der Session-Liste ermöglicht Ihnen die Kommunikation mit anderen Spielern, die ebenfalls im LAN- oder Internet-Spiel angemeldet sind (siehe auch "Chatten" auf Seite 64.)

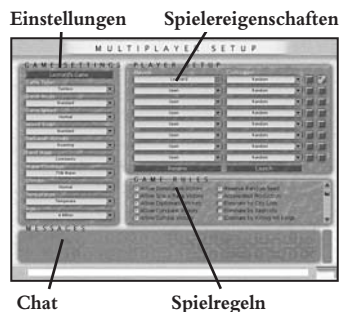
## Anlegen einer neuen Mehrspieler-Partie

Um als Host ein Mehrspieler-Spiel zu starten, klicken Sie in der Mehrspieler-Lobby auf Host. Es öffnet sich dann der Bildschirm Mehrspieler-Setup, in dem Sie die Optionen für das Spiel festlegen können.

**Hinweis:** In der Mehrspieler-Lobby können Sie ein Kennwort festlegen, mit dem Sie den Zugang zu Ihrem Spiel einschränken.

**Hinweis:** Wenn Sie ein Internet-Spiel spielen, müssen Sie zunächst das Spiel im Mehrspieler-Statusfenster ankündigen. (Siehe auch "Statusfenster (Internet-Spiele)" auf Seite 55.)

Der Mehrspieler-Setup-Bildschirm ist in vier Bereiche unterteilt:



### Einstellungen

Um eine der Einstellungen zu ändern, wählen Sie die gewünschte Option über das Pull-Down-Menü.

- **Spielart:** Wählen Sie einen der folgenden verfügbaren Spieltypen: Turnier, Gleichzeitige Züge, Hotseat, E-Mail-Spiel oder Rundenbasiert (siehe auch "Mehrspieler-Spieltypen" auf Seite 57).
- **Spielmodus:** Spielen Sie ein Standard-Spiel (zufällig erstellt), laden Sie ein bestehendes Szenario und einen Civ-Inhalt, oder laden bzw. speichern Sie ein Spiel.
- **Spielgeschwindigkeit:** Wählen Sie ein Langsames, Normales oder Schnelles Spiel. (Siehe auch "Mehrspieler-Spieltypen" auf Seite 57.) In den Modi Rundenbasiert und Gleichzeitige Züge können Sie sich für Keine entscheiden, wenn Sie möchten, dass die Spieler beliebig viel Zeit für eine Runde haben.

Die restlichen Einstellungen entsprechen denen im Bildschirm Wählen der Spielwelt des Einzelspieler-Modus. Um eine der Einstellungen zu ändern, wählen Sie die gewünschte Option über das Pull-Down-Menü.

- **Weltgröße**
- **Barbarenaktivität**
- **Landfläche**
- **Meeresausdehnung**
- **Klima**
- **Temperatur**
- **Alter**
- **Schwierigkeit**

**Spielbegrenzung:** Bei *Civilization III: Conquests* können Sie auch Grenzwerte festlegen, um bestimmte Fähigkeiten oder Siegbedingungen zu betonen. Die folgenden Werte können alle an Ihre Mehrspieler-Wünsche angepasst werden.

### Spielereigenschaften

In den Spielereigenschaften sehen Sie die Namen aller Spieler im Spiel und die von ihnen gewählten Zivilisationen. Als Host erscheinen Ihr Name und Ihre Zivilisation immer ganz oben. Um die eigene Zivilisation zu ändern, wählen Sie einfach über das Pull-Down-Menü rechts von Ihrem Namen die gewünschte Zivilisation. Mit Zufällig können Sie hier eine Zivilisation per Zufall bestimmen lassen. Sie können auch für die Computerspieler über das Pull-Down-Menü rechts von Ihrem Namen eine Zivilisation bestimmen. (Nur für menschliche Mitspieler können Sie keine Zivilisationen wählen.)

Sobald ein Feldzug, ein Civ-Inhalt oder ein Szenario geladen ist, werden die Zivilisationen nach der Spielernummer vergeben. Klicken Sie auf die Zahl vor Ihrem Namen, um zwischen den verfügbaren Zivilisationen umzuschalten.

**Anmerkung:** Alle Zivilisationen mit dem Kürzel "KI:" ("Künstliche Intelligenz") vor dem Namen wurden für einen computergesteuerten Spieler entworfen. Das bedeutet in der Regel, dass diese Zivilisation entweder einen großen Vorteil hat oder als extrem unterlegener Teilnehmer eine echte Herausforderung darstellt.

**Hinweis:** Sie können keine Zivilisation wählen, die bereits ein anderer Spieler gewählt hat. Wenn viele Spieler an Ihrem Spiel teilnehmen sollten, kann es sich als Vorteil erweisen, schnell eine Zivilisation zu wählen.

Maximal acht Spieler (Sie eingeschlossen) können an einem Mehrspieler-Spiel teilnehmen. Sie können die Anzahl der Spieler einschränken, indem Sie Belegt über das Pull-Down-Menü für diejenigen Positionen wählen, die Sie blockieren möchten. Sie können auch menschliche Spieler vom Spiel ausschließen, indem Sie einen Computer-Spieler auf eine Position setzen.

Rechts von den Zivilisationen befinden sich jeweils zwei Buttons:

- **Spieler rauswerfen:** Der linke Button neben einem Spieler gestattet es Ihnen, ungewollte Spieler wieder aus dem Spiel zu werfen. Hierzu klicken Sie einfach auf den Button Raus direkt neben seinem Zivilisationsnamen. Der Spieler wird dann aus der Spielerliste genommen. (Der Button Raus neben Ihrem eigenen Namen ist niemals aktiv – Sie können sich nicht selbst aus einem Spiel werfen.)
- **Bereit:** Der rechte Button neben einem Spieler zeigt Ihnen an, ob der Spieler bereit ist, das Spiel zu starten. Wenn der Spieler bereit sein sollte, erscheint ein weißes Häkchen in diesem Feld. Sobald Sie auf Ihren Button Bereit klicken, werden alle Optionen im Bildschirm Mehrspieler-Setup festgesetzt. Um dennoch eine Option zu ändern, klicken Sie erneut auf den Button Bereit. Alle Bereit-Felder der menschlichen Spieler müssen markiert sein, bevor Sie das Spiel starten können.

Es gibt noch zwei weitere Optionen im Bereich Spielereigenschaften:

- **Umbenennen:** Klicken Sie auf diesen Button, um den Namen Ihres Herrschers zu ändern (standardmäßig ist dies immer der Hostname, den Sie auch in der Mehrspieler-Lobby eingegeben haben), den Ihrer Zivilisation und den Titel, mit dem Sie angesprochen werden. Diese Optionen entsprechen den Optionen aus dem Bildschirm Spielereigenschaften im Einzelspieler-Modus.
- **Start:** Klicken Sie auf diesen Button, um das Spiel zu starten. Alle Bereit-Felder der menschlichen Spieler müssen markiert sein, bevor Sie das Spiel starten können. Wenn Sie auf Start klicken, startet ein 10-Sekunden-Countdown; hiernach beginnt das Spiel. Um den Countdown zu stoppen, bevor das Spiel beginnt, klicken Sie erneut auf den Button Bereit.

## Spielregeln

Der Bereich Spielregeln des Mehrspieler-Setup-Bildschirms entspricht der Option Spielregeln des Bildschirms Spielereigenschaften im Einzelspieler-Modus. Um eine Regel zu aktivieren, klicken Sie sie an. Wenn Sie eine Regel deaktivieren möchten, klicken Sie ein zweites Mal an. Mit der Scrollleiste auf der rechten Seite des Bildschirms können Sie in der Liste nach oben und unten blättern.

## Chat

Der Chatbereich funktioniert genauso wie in der Mehrspieler-Lobby. Zusätzlich zu den Chatnachrichten der anderen Spieler zeigt das Nachrichtenfenster auch Informationen zum Spielstatus (z. B. dass sich ein anderer Spieler dem Spiel angeschlossen hat) (siehe auch "Chatten" auf Seite 64).

## Statusfenster (Internetspiele)

Wenn Sie ein Internet-Spiel spielen, erscheint das Statusfenster, bevor Sie die Optionen im Mehrspieler-Setup-Bildschirm festlegen. In diesem Fenster können Sie sich mit den anderen Spielern im Spiel synchronisieren. Sobald alle Spieler ihre Bereitschaft signalisiert haben, startet der Host das Spiel und alle Mitspieler gelangen in den Mehrspieler-Setup-Bildschirm.

Das Statusfenster ist in drei Bereiche unterteilt:

## Einstellungen

Über die Einstellungen kann der Host das Spiel konfigurieren und so den anderen Spielern die Spielart mitteilen, damit sie sich eventuell dem Spiel anschließen. Nur der Host hat Zugriff auf die folgenden Einstellungen.

- **Spielart:** Wählen Sie eine der verfügbaren Spielarten: Turnier, Gleichzeitige Züge und Rundenbasiert (siehe auch "Mehrspieler-Spieltypen" auf Seite 57).
- **Spielmodus:** Entscheiden Sie sich für einen Spielmodus und die Siegbedingungen.
- **Spiel sperren:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie wünschen, dass sich keine weiteren Spieler mehr dem Spiel anschließen.

Der vom Host gewählte Spielmodus und die Spielart werden allen anderen Spielern angezeigt. Nachdem sich andere Spieler für die Teilnahme im Statusfenster entschieden haben, kann der Host noch immer den Spielmodus, die Spielart und die Siegbedingungen im Mehrspieler-Setup-Bildschirm ändern (siehe auch "Erstellen eines Mehrspieler-Spiels" auf Seite 52).

## Spielereigenschaften

Im Bereich Spielereigenschaften sehen Sie alle Spieler, die momentan am Spiel teilnehmen. Der Name des Hosts befindet sich an erster Stelle und die anderen Spieler erscheinen darunter in der Reihenfolge, in der sie sich dem Spiel angeschlossen haben.

Es gibt zwei Einstellungen in diesem Bereich:

- **Bereit:** Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie bereit sind und das Spiel starten möchten.
- **Start:** Dieser Button steht nur dem Host zur Verfügung. Sobald alle Spieler ihre Bereitschaft signalisiert haben, können Sie auf diesen Button klicken, um zum Mehrspieler-Setup-Bildschirm zu gelangen. Sie können das Spiel erst dann starten, wenn alle Spieler (Sie eingeschlossen) auf den Button Bereit geklickt haben.

## Chat

Der Chatbereich funktioniert genauso wie in der Mehrspieler-Lobby. Zusätzlich zu den Chatnachrichten der anderen Spieler zeigt das Nachrichtenfenster auch Informationen zum Spielstatus (z. B. dass sich ein anderer Spieler dem Spiel angeschlossen hat) (siehe auch "Chatten" auf Seite 64.)

## Einer Mehrspielerpartie beitreten

Um sich einem LAN- oder Internet-Spiel anzuschließen, suchen Sie das gewünschte Spiel in der Session-Liste der Mehrspieler-Lobby und klicken dann darauf. (Wenn Sie das gesuchte Spiel nicht finden sollten, klicken Sie auf Aktualisieren und erstellen so eine neue Session-Liste.) Sobald das Spiel markiert ist, klicken Sie auf Teilnehmen, um sich dem Spiel anzuschließen. Jetzt wird der Mehrspieler-Setup-Bildschirm geöffnet. (Sie können an keinem Spiel teilnehmen, das gesperrt ist oder bereits läuft.)

**Hinweis:** Wenn Sie sich an ein Internet-Spiel anschließen, erscheint zunächst das Statusfenster, bevor Sie schließlich in den Bildschirm Mehrspieler-Setup gelangen (siehe auch "Statusfenster (Internet-Spiele)" auf der vorigen Seite.) Im



Statusfenster können Sie auf den Button Bereit klicken, um dem Host zu signalisieren, dass Sie für das Spiel bereit sind.

Da Sie sich in diesem Falle an das Spiel einer anderen Person anschließen, können Sie die Optionen und Regeln nicht verändern. Die einzigen Optionen, auf die Sie Einfluss haben, befinden sich im Bereich Spielereigenschaften.

- **Zivilisation:** Suchen Sie Ihren Namen im Bereich Spielereigenschaften und entscheiden Sie sich über das Pull-Down-Menü rechts von Ihrem Namen für eine Zivilisation. Wenn Sie ein Freund von Überraschungen sind, können Sie auch mit Zufällig eine Zivilisation vom Computer bestimmen lassen.
- **Hinweis:** Sie können keine Zivilisation wählen, die sich bereits ein anderer Spieler ausgesucht hat. Wenn Sie also eine bestimmte Zivilisation spielen möchten, sollten Sie schnell sein.
- **Umbenennen:** Klicken Sie auf diesen Button, um Ihren Namen, den Ihrer Zivilisation und den Titel, mit dem Sie angesprochen werden, zu ändern.
- **Bereit:** Klicken Sie auf den Button Bereit neben dem Namen Ihrer Zivilisation, wenn Sie dem Host signalisieren möchten, dass Sie bereit für das Spiel sind. Sobald Sie Bereit anklicken, werden alle Optionen festgesetzt. Sofern Sie es sich doch noch einmal anders überlegen möchten, klicken Sie erneut auf Bereit, bevor der Host das Spiel startet.

Der Chatbereich funktioniert genauso wie in der Mehrspieler-Lobby. Zusätzlich zu den Chatnachrichten der anderen Spieler zeigt das Nachrichtenfenster auch Informationen zum Spielstatus (z. B. dass sich ein andere Spieler dem Spiel angeschlossen hat). (Siehe auch "Chatten" auf Seite 64.)

## Verlassen einer Mehrspielerpartie

Sie können ein Mehrspieler-Spiel jederzeit genauso verlassen wie ein Einzelspieler-Spiel. Wenn Sie sich entscheiden sollten, das Spiel zu verlassen, sollten Sie vorher sicher gehen, dass Sie dies auch wirklich wollen. Denn wenn Sie das Spiel verlassen, wird Ihre Zivilisation aus dem Spiel ausscheiden und sämtliche Ihrer Städte werden sofort zerstört.

## Die verschiedenen Arten von Mehrspielerpartien

*Civilization® III: Conquests* bietet fünf verschiedene Spielmodi für den Mehrspieler-Modus an. Sie können nach wie vor das traditionelle rundenbasierte Spiel (das dem normalen Einzelspieler-Modus entspricht) starten, aber es gibt zusätzlich vier neue Spielmodi, die speziell für den Mehrspieler-Modus entwickelt wurden.



## Rundenbasiert

Rundenbasierte Mehrspieler-Partien werden genauso wie der Einzelspieler-Modus gespielt. In Abhängigkeit von der vom Host gewählten Spielgeschwindigkeit steht Ihnen eine bestimmte Zeit zur Verfügung, innerhalb der Sie alle Züge und Aktionen einer Runde abgeschlossen haben müssen.

Dieser Rudentimer ist in der oberen rechten Ecke des Bildschirms zu finden – er zeigt die verbleibende Zeit der aktuellen Runde sowie auch die insgesamt verstrichene Spielzeit. Sobald der Timer abgelaufen ist, ist Ihre Runde beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sie können eine Runde vorzeitig beenden, indem Sie auf den Button Runde beenden in der Infobox klicken. Sie erhalten eine Nachricht, wenn Sie wieder an der Reihe sind.

Auch wenn Sie nicht an der Reihe sind, können Sie dennoch ins Spielgeschehen eingreifen, indem Sie z. B. die Produktion einer Stadt planen, Ihre Berater konsultieren etc. Dennoch gibt es ein paar Aktionen, die Sie nur durchführen können, wenn Sie an der Reihe sind:

- Einheiten bewegen.
- Einheiten-Befehle erteilen oder verwerfen.
- Eilaufträge erteilen.

## Gleichzeitige Züge

Der Spielmodus Gleichzeitige Züge ähnelt sehr dem Rundenbasierten Spiel. Das Spiel ist genauso in verschiedene Runden unterteilt, aber anstatt dass die Spieler verschiedene Züge nacheinander durchführen, ziehen sie alle zur selben Zeit. Eine solche Runde ist genau dann beendet, wenn der Timer abgelaufen ist. Alle Produktionen, Forschungen, etc. werden dann vor dem Start der nächsten Runde durchgeführt.

## Hotseat

Ein Hotseat-Spiel wird genauso gespielt wie das normale rundenbasierte Spiel, nur dass alle Spieler vor demselben Computer sitzen. Nachdem Sie Ihren Zug beendet haben, löst Sie der nächste Spieler an der Tastatur ab und macht seinen Zug usw. Bei Hotseat-Spielen gibt es keinen Timer.

Starten eines Hotseat-Spiels:

1. Wählen Sie Hotseat als Spielart.
2. Wählen Sie Ihre Zivilisation. (Als Host des Spiels erscheint Ihr Name in der ersten Zeile des Bereichs Spielereigenschaften.)
3. Für jeden menschlichen Gegenspieler wählen Sie Menschl. Spieler hinzufügen in der Spieler-Spalte. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem jeder Spieler seinen Namen und andere Informationen eingeben kann. Nachdem ein Name eingegeben wurde, kann sich der Spieler über das Pull-Down-Menü neben seinem Namen für eine Zivilisation entscheiden.

4. Sie können alle freien Positionen mit KI-Spielern auffüllen, indem Sie Computer in der Spieler-Spalte wählen.
5. Klicken Sie auf den Button "Bereit" neben Ihrem Namen und dann auf "Starten".
6. Zu Beginn des Spiels werden Sie gebeten, ein Administratorkennwort für das Spiel einzugeben. Mit diesem Kennwort kann der Administrator Spieler aus dem Spiel nehmen, ganz egal, ob Sie Ihre Züge mit Kennwörtern geschützt haben oder nicht.

Beim ersten Mal wird jeder Spieler aufgefordert, ein Kennwort für seine Zivilisation einzugeben. Durch dieses Kennwort wird verhindert, dass jemand anders die Züge dieses Spielers ausführt. Ein Spieler, der seine Zivilisation mit einem Kennwort geschützt hat, muss es eingeben, bevor er seinen Zug durchführen kann. Wenn Sie es vorziehen, kein Kennwort einzugeben, lassen Sie das Feld einfach frei.

Sie müssen später ein Hotseat-Spiel immer über den Mehrspieler-Setup-Bildschirm laden. Wenn Sie dies stattdessen vom Hauptmenü aus machen, wird das Spiel als normales Einzelspieler-Spiel fortgesetzt.

**Hinweis:** Diplomatie – die Kommunikation mit anderen Zivilisationen – wird bei Hotseat-Spielen anders als sonst ablaufen. Siehe auch "Mehrspieler-Diplomatie" auf Seite 62.

## E-Mail-Spiel

Über das E-Mail-Spiel können Sie mit weit entfernten Gegnern aus aller Welt spielen, ohne eine direkte Verbindung zum anderen Rechner zu haben.

Starten eines E-Mail-Spiels:

1. Notieren Sie sich E-Mail-Adressen Ihrer Gegner. (Sie müssen diese Adressen selber verwalten – *Civilization® III: Conquests* speichert keine E-Mail-Adressen.)
2. Wählen Sie Ihre Zivilisation. (Als Host des Spiels erscheint Ihr Name in der ersten Zeile des Bereichs Spielereigenschaften.)
3. Für jeden menschlichen Gegenspieler wählen Sie Menschl. Spieler hinzufügen in der Spieler-Spalte. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem jeder Spieler seinen Namen und andere Informationen eingeben kann. Nachdem ein Name eingegeben wurde, kann sich der Spieler über das Pull-Down-Menü neben seinem Namen für eine Zivilisation entscheiden.
4. Sie können alle freien Positionen mit KI-Spielern auffüllen, indem Sie Computer in der Spieler-Spalte wählen.
5. Klicken Sie auf den Button Bereit neben Ihrem Namen und dann auf Starten, um das Spiel zu beginnen.

6. Zu Beginn des Spiels werden Sie gebeten, ein Administratorkennwort für das Spiel einzugeben. Mit diesem Kennwort kann der Administrator Spieler aus dem Spiel nehmen, ganz egal, ob Sie Ihre Züge mit Kennwörtern geschützt haben oder nicht.

Beim ersten Mal wird jeder Spieler aufgefordert, ein Kennwort für seine Zivilisation einzugeben. Durch dieses Kennwort wird verhindert, dass jemand anders die Züge dieses Spielers ausführt. Ein Spieler, der seine Zivilisation mit einem Kennwort geschützt hat, muss es eingeben, bevor er seinen Zug durchführen kann. Wenn Sie es vorziehen, kein Kennwort einzugeben, lassen Sie das Feld einfach frei.

Von hier an entspricht der Spielverlauf dem rundenbasierten Spiel. Nachdem Sie eine Runde beendet haben, werden Sie aufgefordert, das Spiel zu speichern und zu verlassen. Merken Sie sich den Namen des Spielstands und das Verzeichnis, in das Sie das Spiel gespeichert haben. Wenn Sie *Civilization® III: Conquests* verlassen haben, öffnen Sie Ihr E-Mail-Programm und senden per Mail den Spielstand als Anhang an den nächsten Spieler.

Sobald Sie selber einen solchen Spielstand erhalten, speichern Sie ihn im Spielstandsverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Starten Sie *Civilization® III: Conquests* und klicken auf Spiel laden im Hauptmenü. Suchen Sie den gerade gespeicherten Spielstand und laden Sie ihn. Nach Abschluss der Runde werden Sie wieder aufgefordert, das Spiel zu speichern und zu verlassen. So geht das dann immer weiter – jeder Spieler macht seinen Zug und schickt den aktuellen Spielstand an den nächsten Spieler auf der Liste – bis das Spiel beendet ist.

Hinweis: Diplomatie – die Kommunikation mit anderen Zivilisationen – wird bei E-Mail-Spielen anders als sonst ablaufen; siehe auch "Mehrspieler-Diplomatie" auf Seite 62.

In all game types, the faster the Game Speed, the shorter the time between turns or production phases. Game Speed doesn't correspond to any specific amount of time. As your civilization grows, the game automatically increases the amount of time available to you.

## Die Auswirkungen der Spielgeschwindigkeit

Die Spielgeschwindigkeit wird vom Host im Mehrspieler-Setup-Bildschirm festgelegt und hat verschiedene Auswirkungen auf das Spiel. Hinweis: Die Spielgeschwindigkeit hat keinerlei Einfluss in den Spielmodi Hotseat und E-Mail-Spiel.

- **Rundenbasiert:** Die Spielgeschwindigkeit bestimmt die Zeit, die jedem Spieler für seinen Zug bleibt. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Gleichzeitige Züge:** Die Spielgeschwindigkeit bestimmt die Zeit, die den Spielern für ihren Zug bleibt. Wenn die Zeit abgelaufen ist, beginnt für alle die nächste Runde.

Für alle Spielarten gilt, dass je schneller die Spielgeschwindigkeit ist, desto kürzer wird die Zeit zwischen zwei Runden oder die Länge der Produktionsphase. Die Spielgeschwindigkeit entspricht keiner festgelegten Spieldauer. Im Laufe der Spiels, wenn Ihre Zivilisation wächst und sich weiter entwickelt, bekommen Sie automatisch mehr Zeit zur Verfügung gestellt.

## Das Mehrspieler-Interface im Spiel

Obwohl ein Großteil des Mehrspieler-Interfaces dem des Einzelspieler-Modus entspricht, möchten wir an dieser Stelle auf die Unterschiede eingehen.

### Mehrspieler-Informationsanzeigen

Die Mehrspieler-Informationsanzeigen erscheinen während Mehrspieler-Partien in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Über dieses Interface können Sie Informationen über die Mitspieler sowie die Spielrunden und die verstrichene Spielzeit einsehen.

### Spielerliste

Die Spielerliste zeigt die Farbe der Zivilisation, den Herrschernamen, Zivilisationsnamen und die aktuelle Punktzahl für jeden Spieler (Mensch und KI). Standardmäßig zeigt Ihnen die Spielerliste nur Ihre eigenen Informationen. Um die Daten aller Spieler einzusehen, klicken Sie auf den Button Maximieren/Minimieren.

Das Symbol 'Dran' erscheint neben Ihrer Zivilisation, wenn Sie in einem Spiel der Modi Rundenbasiert oder Hotseat an der Reihe sind. Bei Gleichzeitige Züge steht es neben allen Zivilisationen gleichzeitig und verschwindet, wenn ein Spieler mit seinem Zug fertig ist.

Klicken Sie auf den Button Chat blockieren, wenn Sie nicht wünschen, dass die gewählte Zivilisation Ihre Nachrichten sehen soll. Wenn der Button eine Sprechblase zeigt, kann diese Zivilisation Ihre Nachrichten sehen. Sollte der Button leer sein, ist der Chat mit dieser Zivilisation blockiert. Dieser Button hat in den Spielmodi Hotseat und E-Mail-Spiel keine Funktion.

**Hinweis:** Der Button Chat blockieren sperrt auch den Sprachchat. •

### Rundenuhr

Die Rundenuhr zählt grafisch die noch verbleibende Zeit in der aktuellen Runde herunter. Im Laufe der Zeit füllt sich die Leiste Rundenuhr von links nach rechts. Sobald die Leiste komplett gefüllt ist, ist der Zug beendet.

In den Modi Hotseat und E-Mail-Spiel ist die Rundenuhr deaktiviert; Gleiches gilt für die Modi Rundenbasiert und Gleichzeitige Züge, wenn die Spielgeschwindigkeit auf Keine gestellt wurde.

## Gesamtspielzeit

Die Anzeige der Gesamtspielzeit zeigt Ihnen die insgesamt verstrichene Zeit seit Beginn des Spiels (in Stunden, Minuten und Sekunden). Die Anzeige der Gesamtspielzeit ist in den Modi Hotseat und E-Mail-Spiel nicht aktiv.

## Mehrspieler-Diplomatie

### Rundenbasiert und Gleichzeitige Züge

Die Diplomatie in Mehrspieler-Partien ähnelt im Grunde genommen dem Einzelspieler-Modus, doch wollen wir an dieser Stelle auf die wichtigsten Unterschiede eingehen.

### Die Diplomatie

Sie können im Mehrspieler-Modus diplomatische Verhandlungen zu jeder Zeit mit jeder Zivilisation unterhalten, zu der Sie Kontakt haben. Wenn jemand versucht, in Kontakt mit Ihnen zu treten, werden Sie über ein spezielles Fenster darüber informiert.

Ihnen stehen folgende Alternativen zur Auswahl:

- **Ja, den Gesandten vorlassen:** Wählen Sie dies, wenn Sie diplomatische Verhandlungen mit Ihrem Gesprächspartner führen möchten.
- **Nein, den Gesandten abweisen:** Wählen Sie dies, wenn Sie Ihrem Gesprächspartner übermitteln möchten, dass Sie derzeit nicht mit ihm sprechen möchten.
- **Gesandten abweisen und 20 Runden keine weitere Kontaktaufnahme auferlegen:** Dies schließt das Fenster und informiert den anderen Spieler, es zu einem anderen Zeitpunkt noch einmal zu versuchen.

### Verhandlungen führen

Der Mehrspieler-Diplomatie-Bildschirm ähnelt dem des Einzelspieler-Modus. Die folgenden Unterschiede sind vorhanden:

- **Kein Bereich "Man bietet Ihnen":** Der Teil des Diplomatiebildschirms, in dem Sie sonst sehen konnten, was Ihnen Ihr Gegner alles anbieten kann, fehlt bei Mehrspieler-Verhandlungen. Wenn Sie in diplomatischen Kontakt treten, müssen Sie selbst den Vorschlag unterbreiten, und es liegt an Ihrem Gegenüber, was er im Austausch anbietet. Sollten Sie von der anderen Partei zunächst ein Angebot bekommen, sehen Sie wirklich auch nur das, was Ihnen gerade angeboten wird.
- **Emotionen:** Der Mehrspieler-Diplomatie-Bildschirm enthält die Buttons Glückliche, Neutral und Wütend. Über diese Steuerung können Sie Ihrem Gegenüber zeigen, in welcher Stimmungslage Ihr Herrscher bei den Verhandlungen auftritt.

- **Chat:** Über den Chatbereich des Mehrspieler-Diplomatie-Bildschirms können Sie während der Verhandlungen Nachrichten mit den anderen Spielern austauschen. Nachrichten werden dabei im Nachrichtenbereich angezeigt. Wenn Sie eine Nachricht schicken möchten, geben Sie sie im Textfeld ein und drücken Sie dann die Eingabetaste. Die hier eingegebenen Chatnachrichten können nur von dem Spieler gesehen werden, mit dem Sie gerade verhandeln, und nicht von allen anderen Spielern in derselben Partie.

Sie können die Verhandlungsgegenstände genauso auf dem Tisch platzieren, wie Sie es vom Einzelspieler-Modus her kennen. Der Statusbereich des Diplomatie-Bildschirms zeigt Ihnen, ob die Angebote von Ihnen oder Ihrem Gegenüber angenommen wurden oder nicht. Sobald Sie neue Objekte auf den Tisch legen, wird das Angebot auf dem Tisch Ihres Gegenübers automatisch aktualisiert.

Sobald das Angebot auf dem Tisch liegt, haben Sie die folgenden Alternativen:

- **Akzeptieren:** Informiert Ihr Gegenüber, dass Sie das momentane Angebot annehmen. Sobald beide Seiten ein Angebot angenommen haben, enden die Verhandlungen automatisch.
- **Abbrechen:** Beendet die Verhandlungen umgehend, ohne das Angebot anzunehmen.
- **Ablehnen:** Nachdem Sie ein Angebot angenommen haben, können Sie immer noch Ihre Meinung ändern, indem Sie auf Ablehnen klicken. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn Ihr Gegenüber das Angebot noch nicht akzeptiert hat.

**Hinweis:** Wenn Sie mit einem KI-Gegner im Mehrspieler-Modus Verhandlungen führen, werden diese genauso vonstatten gehen wie im Einzelspieler-Modus.

### Hotseat und E-Mail-Spiel

Die Diplomatie in Hotseat- und E-Mail-Spielen ähnelt der in den anderen Mehrspieler-Spieltypen, doch aufgrund des speziellen Rundenverlaufs kann es passieren, dass sich eine Verhandlung über mehrere Runden hinzieht und nicht wie sonst innerhalb einer Runde abgeschlossen ist.

In beiden Spielmodi kontaktieren Sie Ihr Gegenüber genauso, wie Sie es vom Einzelspieler-Spiel her kennen. Sobald dies geschehen ist, erscheint der Bildschirm Mehrspieler-Diplomatie. Gehen Sie dann bei den Verhandlungen wie folgt vor:

- Wählen Sie die gewünschten Objekte und schließen Sie den Diplomatie-Bildschirm.
- Der Spieler, den Sie kontaktiert haben, sieht dann den Mehrspieler-Diplomatie-Bildschirm zu Beginn seiner nächsten Runde. Ihr Gegenüber kann jetzt seine eigenen Objekte auf den Tisch legen und Ihnen so ein Angebot unterbreiten. Sobald dies geschehen ist, schließt er den Diplomatie-Bildschirm.

- Bei Ihrem nächsten Zug erscheint der Diplomatie-Bildschirm und zeigt Ihnen, was man Ihnen angeboten hat.
- Um das Angebot anzunehmen, klicken Sie auf Akzeptieren. Um weiter zu verhandeln, lehnen Sie das Angebot ab und legen dann die jetzt gewünschten Objekte auf den Tisch.
- Dieser Prozess geht dann so lange weiter, bis Sie beide eine Vereinbarung getroffen haben. Wenn dies aussichtslos sein sollte, kann einer von Ihnen beiden jederzeit auf den Button Abbrechen klicken.

**Hinweis:** Wenn Sie mit einem KI-Gegner im Mehrspieler-Modus Verhandlungen führen, werden diese genauso vonstatten gehen wie im Einzelspieler-Modus.

## Chatten

Bei LAN- und Internet-Spielen müssen Sie nicht erst formell die Diplomatie mit den anderen Spielern eröffnen. Sie können jederzeit mit Ihren Mitspielern über den Chat sprechen. Hierzu drücken Sie einfach die Taste ° (Umschalt-^).

Sie können den Button Chat blocken verwenden, wenn Sie verhindern möchten, dass bestimmte Zivilisationen Ihre Nachricht sehen (siehe auch "Mehrspieler-Informationsanzeigen" auf Seite 61.)

**Hinweis:** Wenn Sie mit einem anderen Spieler im Diplomatie-Bildschirm verhandeln, sehen automatisch nur die beiden betroffenen Spieler die Chat-Nachrichten.

Wenn Ihr Computer mit einem Mikrofon ausgestattet ist und Sie Microsoft DirectVoice auf Ihrem Computer aktiviert haben, können Sie während des Spielens direkt mit den Mitspielern sprechen. Der Sprachchat funktioniert beim normalen Chatten und auch während diplomatischer Verhandlungen. Wenn der Diplomatiebildschirm geöffnet ist, kann nur Ihr Gegenüber Ihre Stimme hören.

Tipps zum Aktivieren und zur Fehlerbehebung des Sprachchats finden Sie in der Readme-Datei. (Siehe auch "Die Readme-Datei" auf Seite 2).

**Zum Thema Chat-Inhalte: Atari überwacht die Chatmitteilungen nicht, kontrolliert sie nicht und übernimmt auch keine Verantwortung für den Inhalt. Wir empfehlen dringend, im Chat keine persönlichen Informationen wie etwa Ihre Identität preiszugeben. Kinder und Jugendliche sollten sich sofort an ihre Eltern oder Aufsichtspersonen wenden, wenn sie eine Chatmitteilung bekommen, die ihnen nicht ganz geheuer ist.**

## Tastenkürzel

### Fortbewegung der Einheiten

Aktion	Tastenkürzel
Einheiten als Gruppe fortbewegen	J oder X
Gleiche Einheiten als Gruppe fortbewegen	Strg-J oder Strg-X

### Einheitenbefehle

Befehl	Tastenkürzel
Auto-Präzisionsschlag	Umschalt-P
Luftwaffenstützpunkt bauen	Strg-Umschalt-A
Außenposten errichten	Strg-O
Radarturm bauen	Strg-T
Einheit umbenennen	Umschalt-N
Feuchtgebiete beseitigen (Sumpf/Dschungel)	Umschalt-W
Schäden beseitigen	Umschalt-D
Plündern	Umschalt-P
Luftlandeoperation (Fallschirmjäger und Hubschrauber)	P
Barrikade bauen	Strg-F
Wald roden	Umschalt-F

### Sonstige Befehle

Aktion	Tastenkürzel
Städte durchlaufen - Nächste Stadt	. (Punkt)
Städte durchlaufen - Vorige Stadt	, (Komma)
Städte durchlaufen - Nächste aufrührerische Stadt	:
Stadtwechsel - Vorige aufrührerische Stadt	;
Einheiten durchlaufen -Nächste Einheit	+ (Haupttastatur)
Einheiten durchlaufen -Vorige Einheit	ü
Einheiten durchlaufen -Nächste Einheit des gewählten Typs	* (Haupttastatur)
Einheiten durchlaufen - Vorige Einheit des gewählten Typs	Umschalt-Ü
Spionagebildschirm	Umschalt-E
Chat starten (nur Mehrspieler)	° (Umschalt-^)

## Einheitentabelle

Einheit	Kosten (Schilder)	AVF	BRF (T)	Benötigte strategische Ressource	Verfügbar für
Antike Kavallerie	0	3.2.2		Zeusstatue	Alle
Ansar-Krieger	60	4.2.3		Pferde, Eisen	Araber
Berserker	60	6.2.1			Skandinavien
Karakke	40	2.2.3	Trans: 3		Portugiesen
Chasqui-Kundschafter	20	1.1.2			Inka
Konquistador	70	3.2.2		Pferde	Spanier
Kreuzer	160	15.10.6	7.1.2	Erdöl	Alle
Kreuzritter	0	5.3.1		Tempelritter	Alle
Curragh	10	0.1.2			Alle
Dromone	30	2.1.3	2.1.2 Trans: 2		Byzantiner
Enkidu-Krieger	10	1.2.1			Sumerer
Gallischer Schwertkämpfer	40	3.2.2		Eisen	Kelten
Guerilla	90	6.6.1			Alle
Hwach'a	40	0.0.1	8.1.1	Salpeter	Koreaner
Speerwerfer	30	2.2.1	kann versklaven		Maya
Tatar	60	4.2.2		Pferde	Mongolen
Mittelalterliche Infanterie	40	4.2.1		Eisen	Alle
Moderne Fallschirmjäger	110	6.11.1		Erdöl, Gummi	Alle
Numidischer Söldner	30	2.2.1			Karthager
Sipahi	100	8.3.3		Pferde, Salpeter	Ottomanen
Schweizer Söldner	30	1.4.1		Eisen	Niederländer
Dreier-Streitwagen	30	2.2.2		Pferde	Hethiter
TOW-Infanterie	120	12.14.1	6.0.1		Alle
Trebuchet	30	0.0.1	6.1.1		Alle
Flak-Geschütz	7	1.6.0	2	Keine	Alle
Mobile Flarak	10	1.6.2	4	Keine	Alle

## Das Team

*Civilization III: Conquests* ist das Werk einer enormen Zahl hochbegabter, wunderbarer Menschen, die ihre ganze Kraft auf ein gemeinsames Ziel konzentriert haben. Vielen Dank.

### Firaxis Games

Jeff Morris  
*Producer/Lead Designer*

Mike Breitzkreutz  
*Lead Programmer*

Pat Dawson  
*Multiplayer Programmer*

Javier Sobrado  
Soren Johnson  
David McKibbin  
*Programmers*

Dennis Ondeng  
*Additional Programming*

Mike Bates  
*Lead Artist*

Jerome Atherholt  
Steve Chao  
Greg Foertsch  
Dennis Moellers  
Ryan Murray  
Kevin Margo  
*Artist/Animators*

Mark Cromer  
*Audio*

Mike Fetterman  
*Associate Producer*

Barry Caudill  
*Q.A. Manager*

Mike Gibson  
*Director of Development*

Lindsay Riehl

Kelley Gilmore  
*Marketing*

Josh Scanlan  
*Network Administrator*

David Evans  
*Multiplayer Turnless Mode, Concept and Design*

### ATARI Interactive, Inc.

Tom Zahorik  
*Senior Producer*

Jeff Foley  
*Brand Manager*

Bill Levay  
*Executive Producer*

Peter Matiss  
*Director of Marketing*

Scott Walker  
*V.P. of Product Development*

Paul Hellier  
*Director of Technology*

Ron Seger  
*V.P. of Sales*

Steve Martin  
*Director of Creative Services*

Elizabeth Mackney  
*Director of Editorial & Documentation Services*

Paul Anselmi  
*Graphic Designer*

David Ellis  
*Documentation Specialist*

Paul Collin  
*Copywriter*

### ATARI Q.A.

Michael Craighead  
*Director of Quality Assurance, North America*

Kurt Boutin



*Senior Manager, Q.A. Certification Group*

Randy Lee

Bill Carroll

*Q.A. Testing Managers*

Kevin Jamieson

*Q.A. Certification Lead*

Mike Romatelli

Matt Pantaleoni

*Lead Testers*

Scott Rollins

Brett Casta

Shawn He

Mike Murphy

Chad Rabinovitz

Shaun Quinn

Jeff Tolleson

*Testers*

**ATARI EU**

*Snr VP, International Product Services*

Jean-Marcel Nicolai

*Republishing Team*

Rebecka Pernered

Sébastien Chaudat

Caroline Fauchille

Jenny Clark

Vincent Hattenberger

Maxime Loppin

Marion Gallavardin

*Quality Control Team*

Lewis Glover

Olivier Robin

Carine Mawart

*Software Testing Team*

RelQ Software PVT LTD

*Engineering Services*

Philippe Louvet

Stéphane Enteric

Emeric Polin

*Localisation Support Group*

Maud Favier

Localisation Testing

Babel Media Ltd.

*Translation*

KBP

Synthesis International

*Certification and Planning Support Group*

Sophie Wibaux

Jérôme Di Tullio

*International Marketing Team*

Martin Spiess

Cyril Voiron

Lynn Daniel

*Local Marketing Team*

Ben Walker – UNITED

KINGDOM

Stephan Pietsch – GERMANY

Carlos Sacristan – SPAIN

Stefano Moretti – ITALY

De Windt Johan – BENELUX

Nikke Lindner – NORDIC

Simon Stratton – SWITZERLAND

Jeff Wong – AUSTRALIA

Beryl Gonnard – FRANCE

*Repackaging Agency*

A Creative Experience

*Special Thanks*

All ATARI US team

© 2003 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Published and Marketed by ATARI Europe S.A. Civilization®, Civ® and Sid Meier's Civilization® are U.S. registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Uses Bink Video. Copyright © 1997–2003 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1997–2003 by RAD Game Tools, Inc.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999–2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories  
de tranche d'âge:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

ATARI® Customer Service Numbers			
Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$1.80 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.atari.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09.30 to 17.00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09.30 to 17.00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 € / min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 € / min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € / min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1 <sup>er</sup> mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.it.atari.com
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09.30 to 17.00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 <sup>a</sup> a 6 <sup>a</sup> , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09.30 to 17.00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

[www.atari.com](http://www.atari.com)

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at: