

Cologne Handbuch



Stand: 01.04.2013

Geschrieben von:

Sebastian Selinger
Schönbergstraße 29
79285 Ebringen

©2004-2013 Änderungen vorbehalten

Inhaltsverzeichnis:

Teil I – Allgemeine Informationen

Erste Schritte.....	4
Tipps für den Spielstart	4
Dein Profil.....	5
Das Nachrichtensystem.....	5
Der Cologne Viewer.....	6
Handel.....	6
Die Farm.....	6
Der Marktplatz.....	6
Das Handelsbrett.....	6
Das Steuersystem.....	7
Der Handelskontor.....	8
Die Handelsspezialisierung.....	8
Rohstoffforschungen.....	8
Die Münzprägerei.....	8
Das Auktionshaus.....	9
Intrige.....	10
Allgemeines.....	10
Der Wirt.....	10
Spione.....	10
Meuchler.....	10
Saboteure.....	10
Diebe.....	11
Stadtwache.....	12
Forschung.....	12
Warum forschen ?.....	12
Wie lassen sich Forschungszeiten verringern ?.....	13
Die Armee und Kriegsmaterial.....	13
Aufstellen einer Armee – Die Kaserne.....	13
Die Waffenspezialisierung.....	13
Aufstellen einer Armee – Die Werkstatt.....	13
Das Söldnerlager.....	13
Armeeverwaltung & Armeeführer.....	13
Angriffs und Verteidigungsmaterialien.....	14
Die Materialien im Einzelnen.....	14
Der Außenposten.....	15
Der Spähturm.....	16
Die Kirche.....	16
Kampf.....	16
Ehre wem Ehre gebührt – Das Rufsystem.....	16
Der Ablauf eines Kampfes.....	16
Plünderung.....	17
Wiederaufbau nach dem Angriff.....	17
Landstücke / Umgebungskarte.....	17
Gilden.....	19
Warum sollte ich in einer Gilde sein ?.....	19
Wie werde ich Mitglied in einer Gilde und wie gründe ich eine eigene ?.....	19
Wie verwalte ich meine Gilde ?.....	19
Die Mitgliederanzeige.....	19
Die Gildearmee.....	20
Die Gildebank.....	20

Die Gildennachrichten.....	20
Die Gildenburg.....	20
Pferderennen und andere Glücksspiele.....	21
Das Cologna Pferderennen.....	21
Erfahrung eines Pferde.....	21
Die Rennbahn.....	21
Cologna Lotto.....	22
Cologna Lotto 5 aus 25.....	22

Teil II – Gebäudereferenzen

Teil II – Forschungsreferenzen

Teil I – Allgemeine Informationen

Erste Schritte

Tipps für den Spielstart

1. Hilfe bei Fragen findest du entweder in dieser Datei, oder im [Cologna Forum](#)
2. Die ersten 30 Tage kannst du nicht angegriffen werden.
3. Der Ressourcenzuwachs (Die Werte in den Klammern hinter deiner Rohstoffanzeige) bezieht sich auf 6 Minuten.
4. Die Anzahl der Arbeiter ist entscheidend, je mehr du hast umso schneller werden deine Gebäude gebaut, Einheiten Ausgebildet, Technologien erforscht etc..
5. Um mehr Arbeiter ausbilden zu können musst du den Brunnen, die Siedlung, Stadt, Großstadt oder Außenposten ausbauen. Die Taverne und der Brunnen erhöhen des Weiteren die Effektivität deiner Arbeiter.
6. Um deinen Rohstoffwachstum zu beschleunigen, solltest du zunächst das Sägewerk, die Schmelze und die Mine ausbauen.
7. Die meisten Gebäude benötigen zunächst andere Gebäude um gebaut werden zu können. Siedlung, Stadt und Großstadt sind die wichtigsten davon. Im Techtree findest du Informationen welches Gebäude welche Voraussetzungen hat. Zu finden auf der Startseite Links im 2. Kästchen (*Die Spieler*).
8. Der Marktplatz erhöht pro Stufe den Ressourcenzuwachs aller Rohstoffe um 2%, im Labor kannst du durch Forschungen deinen Zuwachs weiter steigern.
9. Im Marktplatz kannst du deine Rohstoffe tauschen, der Umtauschkurs ist umso besser je weiter dein Marktplatz ausgebaut ist, im Handelsbrett findest du Angebote von anderen Spielern oder kannst selber deine Rohstoffe verkaufen.
10. Um mit Handelswaren handeln zu können benötigst du zunächst das Handelskontor, dieses ist erst im späteren Spielverlauf verfügbar.
11. Die Höchste Stufe eines Gebäudes oder einer Forschung ist die 20.
12. Um persönliche Nachrichten versenden zu können benötigst du die Taverne. Persönliche Nachrichten werden auch PN genannt.
13. Um dich einer Gilde anschließen zu können oder eine eigene zu gründen, benötigst du den Marktplatz. Gilden bieten Schutz und Kommunikation, du solltest dich daher über kurz oder lang einer anschließen. In der Gildenrangliste findest du eine Übersicht aller Gilden.
14. Kontakt zu anderen Spielern kannst du am Tisch in der Taverne, im Forum, im Gildenhaus oder direkt per PN aufnehmen.
15. Um weitere Kampfeinheiten ausbilden zu können benötigst du entsprechende Forschungen, baue dein Labor weiter aus um mehr Forschungsmöglichkeiten zu bekommen.
16. Die wirst im Spiel öfters die Möglichkeit haben zwischen Gebäuden auszuwählen, auf der Auswahlseite findest du immer eine Erklärung zu den entsprechenden Gebäuden. Bedenke gut wofür du dich entscheidest da du dich später nicht mehr um entscheiden kannst.
17. Die Angabe 5 / 5 bei einem Gebäude bedeutet: Das Gebäude befindet sich auf

- Stufe 5 (Erste Zahl), höchste Ausbaustufe war bisher die 5 (zweite Zahl).
Solltest du angegriffen werden und Gebäude verlieren kannst du sie bis zur höchsten Ausbaustufe (also die zweite Zahl) vergünstigt wieder aufbauen.
18. In deinem Profil kannst du neben der Farbwahl auch viele weitere Einstellungen vornehmen, z.B. für E-Mail Benachrichtigungen und Anordnung der Schaltflächen.
 19. Der Passwort Recovery Versand ist aus Sicherheitsgründen standardmäßig abgeschaltet du kannst ihm im Profil aktivieren.
 20. Du kannst im Profil Erinnerungsemails für bestimmte Vorgänge aktivieren, du bekommst dann eine E-Mail zugeschickt sobald z.B. ein Gebäude errichtet wurde, oder eine Forschung abgeschlossen wurde.

Dein Profil

Dein Profil ist über die Rangliste nach außen sichtbar. Der Benutzername, deine Gilde, und sofern vorhanden dein Avatar wird immer angezeigt. Deine E-Mail Adresse wird nur nach außen angezeigt wenn du dies im Profil auswählst. Im Profil lassen sich des Weiteren Angaben über deine ICQ Nummer, deine Lieblings Links und einen Freitext über dich selbst eingeben. Diese Informationen werden, sofern ausgefüllt, ebenfalls im öffentlichen Profil angezeigt.

Des Weiteren findest du hier Möglichkeiten über E-Mail Benachrichtigungen, wenn du möchtest kannst du dich über Kampfhandlungen oder Ankunft von persönlichen Nachrichten informieren lassen.

Es werden keine Newsletter an die im Profil gespeicherte Adresse versandt, wenn du den Cologna Newsletter erhalten möchtest, der in unregelmäßigen Abständen erscheint, kannst du dich auf der Portalseite in die Verteilerliste eintragen.

Des Weiteren kannst du im Profil einstellen das Gebäude die die 20igste Stufe erreicht haben aus der Bauliste ausgeblendet werden, dies erhöht die Übersichtlichkeit etwas. Des Weiteren kannst du eine alternative Navigation auswählen, hier werden die Schaltflächen über der Bauliste in Gruppen angeordnet. Weiter unten findest du Möglichkeiten die Farben des Spiels anzupassen, wenn du der Meinung bist das dir ein Farbwurf besonders gut gelungen ist kannst du ihn abspeichern und somit auch anderen Spielern zur Verfügung stellen.

Zu guter letzt kannst du im Profil noch dein Passwort ändern, oder deinen Benutzer löschen.

Das Nachrichtensystem

Um persönliche Nachrichten verschicken zu können benötigst du die Taverne, von dort aus kannst du Laufburschen verschicken. Empfangen kannst du Nachrichten hingegen von Anfang an. Das Feld „Nachrichten“ ist rot markiert solange wie du noch ungelesene Nachrichten in deinem Posteingang hast. Du kannst Nachrichten in die Ablage verschieben, löschen, oder sofern du eine Taverne hast, direkt auf sie antworten. Die persönlichen Nachrichten werden mindestens 60 Tage lang gespeichert.

Der Cologne Viewer

Du findest den Viewer auf der Startseite des Spieles, es handelt sich um ein kleines Fenster was dich über Bau und Ausbildungszeiten, deine Rohstoffe, den Eingang von persönlichen Nachrichten oder Kampfhandlungen auf dem Laufenden hält. Dieser steht nur Unterstützern und Premium Usern zur Verfügung.

Handel

Die Farm

Auf der Farm kannst du Pflanzen anbauen, je weiter du deine Farm ausbaust umso mehr Felder hast du, die du mit unterschiedlichen Pflanzen bestellen kannst, das Maximum liegt bei 4 Feldern. Die Preise die du für eine Pflanze erzielen kannst hängen davon ab wie viele Pflanzen sich auf dem Markt befinden, jeden Tag werden einige Einheiten von jeder Art verbraucht so das der Preis steigt, die Spieler die ihre Pflanzen verkaufen decken den Bedarf und der Preis sinkt wieder.

Der nächste wichtige Faktor ist die Menge die maximal angebaut werden kann, diese liegt zwischen 40 und 65, die genaue Höhe ist Abhängig von der Ausbaustufe der Farm, und nie genau vorhersehbar. Wird diese maximale Menge überschritten beginnen die Pflanzen einzugehen und die Menge der erntefähigen Einheiten geht zurück. Es ist also wichtig einen guten Zeitpunkt für die Ernte abzapassen. Dabei ist noch zu beachten dass manche Pflanzenarten langsamer wachsen als andere.

Der Marktplatz

Der Marktplatz ermöglicht es dir zu handeln. Du kannst zum einen Rohstoffe direkt am Marktplatz tauschen, die Umtauschrate ist abhängig von der Ausbaustufe deines Marktplatzes. Du kannst jedoch auch direkt mit anderen Spielern handeln und den Preis mit ihnen direkt aushandeln. Im Forum findest du eine Handelsrubrik in der du deine Waren, oder auch Truppen, zum Verkauf anbieten kannst. Im Marktplatz kannst du dann eine Karawane mit Rohstoffen beladen und abschicken. Beachte jedoch dass der Karawanenführer immer eine Gebühr für seine Dienste verlangt. Diese liegt zwischen 1 und 10 %.

Das Handelsbrett

Eleganter Handeln kannst du in dem du das Handelsbrett benutzt, hier können alle Spieler ihre Waren anbieten und per Knopfdruck kannst du sie kaufen. Hier bezahlt der Anbieter die Transportkosten und sie fallen auch deutlich geringer aus als beim manuellen verschicken.

Neben den drei Rohstoffen werden hier auch sechs Handelswaren angeboten, um mit diesen Handelswaren etwas anfangen zu können benötigst du das Handelskontor (mehr dazu später).

Damit du ein Angebot kaufen kannst, muss deine eigene Karawane, und die des Handelspartners, verfügbar sein. Ob dies der Fall ist, oder wie lange du noch warten musst, wird bei jedem Angebot angezeigt.

Beim Einstellen eines eigenen Angebotes kannst du festlegen was für Waren du gegen welche tauschen möchtest, und wie lange dein Angebot gültig sein soll. Nachdem dein Angebot eingetragen wurde, werden deine Rohstoffe, die Transportkosten sowie 100 Gold als Angebotsgebühr, von deinem Guthaben abgezogen. Wird die Ware innerhalb deiner festgelegten Frist nicht verkauft, wird alles bis auf die Angebotsgebühr automatisch wieder bei dir gutgeschrieben. Solltest du dich vertippt haben beim Einstellen eines Angebotes kannst du dies unter „Eigene Angebote anzeigen“ wieder zurückziehen.

Tipp: Die Verfügbarkeit der Handelskarawane lässt sich durch Karawanserei Forschung erhöhen, auch die Kosten für die Karawane reduziert sich dadurch.

Das Steuersystem

Gebäude wie Siedlung, Stadt oder Großstadt erhöhen nicht nur die Anzahl deiner Arbeiter sondern erhöhen auch die Anzahl deiner Einwohner. Je mehr Einwohner du hast umso mehr Steuern bekommst du, anders als die Rohstoffe die durch z.B. Mine oder Marktplatz verdient werden, werden die Steuern nicht fortlaufend ausgezahlt, sondern einmal am Tag. Sobald deine Stadt über ein Rathaus verfügt kannst du deine Bevölkerung in verschiedene Schichten aufstufen, je höher eine Schicht ist, umso mehr Steuern bezahlen sie, es gibt 5 Schichten: Bauern, Handwerk, Kaufleute, Bürger und Adel.

Solange wie du noch kein Rathaus hast befinden sich alle deine Einwohner automatisch in der Bauernschicht. Die zahlen pro Einwohner und Tag 0,1 Gold Steuern, Handwerker zahlen 0,5 Gold, Kaufleute 0,8 Gold, Bürger 1,2 Gold und Adelige 2,0 Gold.

Höhere Schichten haben jedoch auch andere Bedürfnisse die von den darunter liegenden Schichten erfüllt werden müssen. Die folgende Tabelle zeigt wer was herstellt und wer was benötigt.

Schicht	Verbrauch	Herstellung	Steuern
Bauern	3 X Nahrung	5 X Nahrung	0,1 Gold
Handwerker	3 X Nahrung	1 X Handwerkswaren 0,5	0,5 Gold
Kaufleute	5 X Nahrung, 1 X HW	1 X Luxusgüter	0,8 Gold
Bürger	7 X Nahrung, 2 X HW, 1 X LX	-	1,2 Gold
Adel	10 X Nahrung, 3 X HW, 2 X LX	-	2,0 Gold

Werden nicht alle Bedürfnisse befriedigt zahlen die Schichten weniger oder gar keine Steuern. Das Aufstufen eines Einwohners in die nächst höhere Stufe kostet einen gewissen Anteil Holz und Erz.

Im Rathaus wird eine Übersicht angezeigt wie viele Einheiten von den Versorgungsgütern vorhanden sind und wie viele benötigt werden.

Steuern werden auch dann bezahlt wenn das Rathaus noch nicht gebaut ist.

Der Handelskontor

Im Handelskontor werden sechs Handelswaren angeboten. Jede Handelsware hat einen schwankenden Preis, ob der Kurs im Moment günstig oder hoch ist erkennst du an der Prozentangabe des Preises, 100 % wäre der Grundpreis der Ware. Die Preise werden einmal am Tag aktualisiert. Der Preis schwankt umso stärker je weiter der Handelskontor, der niedrigste mögliche Preis liegt bei 70 %, der höchste Preis bei 130 %. Werden Handelswaren nun günstig eingekauft und teuer wieder verkauft lässt sich ein großer Gewinn erzielen.

Die Anzahl der Handelswaren die zum Kauf angeboten werden ist begrenzt. Jeden Tag fließen Handelswaren in der Menge der Ausbaustufe deines Handelskontor zum Angebot hinzu (also bei Handelskontor Stufe 12 z.B. 12 Handelswaren). Diese werden zufällig auf die sechs Handelswaren verteilt. Des Weiteren wird jeden Tag auch wieder die halbe Stufe an Handelswaren aus dem Handelskontor abgezogen (z.B. Handelskontor Stufe 12 – 6 Handelswaren werden abgezogen). Es wird erst abgezogen, dann erhöht, und die Menge der verfügbaren Handelswaren kann natürlich nie unter Null fallen.

Dieser Zuwachs / Abbau sind maximalwerte, an manchen Tagen fließen auch etwas weniger Handelswaren hinzu, oder es werden weniger abgezogen.

Die Handelsspezialisierung

Nachdem du das Handelskontor gebaut hast, kannst du dich auf eine Handelsware spezialisieren, es gibt ein entsprechendes neues Gebäude, jeweils passend zu der ausgewählten Handelsware. Das Ergebnis liegt darin das die Preise für die Handelsware um jeweils 1 % fallen (also maximal um 20 %). Die Preisspanne dieser Handelsware liegt nun zwischen 50 und 110 %. Des Weiteren erhöht sich auch die Verfügbare Menge dieser Handelsware, um eins, sowie um eins je fünf Stufen des Gebäudes, unabhängig von der üblichen Verteilung der Handelswaren (z.B. Plantage 15 – 4 zusätzliche Einheiten Gewürze).

Durch Handel mit Spielern dir eine andere Handelsspezialisierung besitzen, erlassen sich so besonders hohe Gewinne erzielen.

Rohstoffforschungen

Es gibt einige Forschungen die deinen Rohstoffzuwachs beeinflussen. Diese sind:

- Handelswege (Erhöht alle Rohstoffe)
- Fernhandel (Erhöht alle Rohstoffe)
- Seehandel (Erhöht alle Rohstoffe)
- Holzverarbeitung (Erhöht Holzzuwachs)
- Eisenverarbeitung (Erhöht Erzzuwachs)
- Bergbau (Erhöht Goldzuwachs)

Nähere Informationen zu den Auswirkungen der einzelnen Forschungen sind in der Forschungsreferenz zu finden.

Die Münzprägerei

In der Münzprägerei können Rohstoffe in Münzen umgetauscht werden und wieder zurück. Münzen sind die Währung mit denen im Auktionshaus gehandelt wird. Sie

kosten in der Herstellung 1 Holz, 3 Erz und 3 Gold. Im Verkauf erhält man noch 1 Holz, 3 Erz und 2 Gold zurück. Die Münzgießerei kann jeden Tag nur begrenzte Mengen produzieren. Die Menge ergibt sich aus der Stufe der Prägerei mal 150. Des Weiteren stellt die Münzprägerei jeden Tag ein paar Münzen kostenlos zur Verfügung, und zwar 5 Münzen pro Stufe.

Auch Münzen benötigen Lagerplatz, die Prägerei nimmt 1500 Münzen pro Stufe auf, die Bank 3500 Münzen pro Stufe.

Das Auktionshaus

Im Auktionshaus können Waren verschiedenster Art ersteigert werden. Gezahlt wird hier nicht Holz, Erz und Gold sondern mit Münzen (vergleiche Münzgießerei). Neben Rohstoffen können Handelswaren, Truppen und Handwerkswaren versteigert werden.

Im Auktionshaus hat man die Möglichkeit sich alle Auktionen anzeigen zu lassen, oder nur Auktionen einer bestimmten Art. Auf der nun angezeigten Übersichtsseite sieht man eine Kurzbeschreibung der Auktion, die Anzahl der bisher abgegebenen Gebote, das aktuelle Höchstgebot, sowie die verbleibende Restzeit bis die Auktion abgelaufen ist.

Um zu sehen was genau versteigert wird, einfach auf Anzeigen klicken. Auf der folgenden Seite ist neben den Gegenständen oder Truppen die Versteigert werden auch zu sehen wer im Moment der höchstbietende ist, und wer die Auktion veranstaltet. Um zu bieten, einfach den gewünschten Münzbetrag eintippen und auf bieten klicken. Die Münzen werden zunächst von deinem Guthaben abgezogen. Solltest du überboten werden, werden sie automatisch auf dein Guthaben zurück gebucht, du erhältst auch eine PN mit einem Hinweis bei welcher Auktion du überboten wurdest, wer nun der Höchstbieter ist und wie lange es noch dauert bist die Auktion abgelaufen ist.

Gewinnst du die Auktion werden die Güter oder Truppen automatisch an dich übertragen. (Hinweis: Es können bis zu drei Minuten nach Ende der Auktion vergehen bis die Waren oder Truppen bei dir ankommen)

Eigene Auktionen lassen sich in drei Schritten eröffnen:

Auswählen was versteigert werden soll (Ressourcen, Handelswaren, Truppen oder Handwerkswaren)

Nun muss ein Titel für die Auktion angegeben werden, wie lange die Auktion dauert, und was genau versteigert werden soll

Die Auktion wird gestartet

Anders als beim Handelsbrett oder dem manuellen Handel wird im Auktionshaus keine Karawane benötigt, der Transport wird vom Auktionshaus organisiert. Beim Einstellen einer neuern Auktion wird eine Kostentabelle für die aktuellen Versandkosten angezeigt. Kosten für Ressourcen und Handelswaren verstehen sich pro Stück, bei den Handwerkswaren wird nach Einheiten abgerechnet. Große Handwerkswaren, wie z.B. ein Belagerungsturm benötigen mehr Einheiten als kleinere Handwerkswaren wie Trommeln. Wie viele Einheiten welche Handelsware belegt wird beim Einstellen der Auktion in der Auswahl Tabelle ganz rechts angezeigt.

Nach dem Auktionsbeginn werden Kosten und angebotene Ware an das

Auktionshaus übergeben, diese bewahren sie auf bis die Auktion zu ende ist. Wird das Angebot verkauft wir dir der Erlös gut geschrieben, werden deine Waren nicht verkauft, bekommst du deine Waren oder Truppen zurück, ebenso die Transportkosten, die Auktionskosten werden jedoch nicht zurück erstattet.

Hinweis: Die Auktionskosten lassen sich durch den weiteren Ausbau des Auktionshauses reduzieren, die Kosten für den Transport sinken durch die Karawanserei Forschung.

Intrige

Allgemeines

Es gibt nicht viele Spione und Meuchler nachdem man einen fortgeschickt hat weiß man nie wie lange es dauert bis sich der nächste in der Taverne einfindet.

Der Wirt

Der Wirt in der Taverne erzählt die Gerüchte was in anderen Städten vor sich geht, z.B. was für Gebäude gerade in einer anderen Stadt gebaut werden, oder ob ein anderer Spieler Armee ausbilden lässt. Du hast keinen Einfluss darauf von welcher Stadt der Wirt dir etwas erzählt, und auch nicht jedes Gerücht ist wahr. In etwa 10 – 20 % der Gerüchte sind auch wirklich nur Gerüchte.

Spione

Spione bilden die Grundlage der Intrige, sie verschaffen dir schnell Informationen über die Stadt, die Forschungen oder die Armeestärke deines Gegners. Wie alle anderen Lichtscheuen Gestalten sind sie im Hinterzimmer der Taverne anzufinden. Ihre Fähigkeit ist entscheidend ob sie Erfolg haben oder nicht. Die niedrigste Fähigkeit liegt bei 1, die höchste bei 20. Du musst die Taverne ausbauen um die höchste Fähigkeit zu steigern. Je höher die Stufe ist um so mehr Gold verlangt der Spion.

Als Spionageziel kannst du zwischen Rohstoff Übersicht, Gebäudeübersicht, Forschungsübersicht und Armeeübersicht wählen. Hat dein Spion Erfolg bekommst du alle Informationen über das entsprechende Gebiet. Eine Kopie des Spionageergebnisses wird dir auch an deinen Posteingang geschickt.

Meuchler

Meuchler haben es auf die Arbeiter des Gegners abgesehen. Je nach Fähigkeit des Meuchlers können sie in einer Nacht bis zu zehn Stück von ihnen töten. Der Verlust von Arbeitern schwächt den Gegner durch längere Bau und Ausbildungszeiten. Wenn ein Meuchler erwischt wird, besteht die Möglichkeit dass er seinen Auftraggeber verrät.

Saboteure

Saboteure sind die teuersten und seltensten Besucher der Taverne. Sie legen Feuer in gegnerischen Städten. Welches Gebäude es genau erwischt weiß man vorher leider nie. Je höher die Fähigkeit des Saboteures umso größer ist die Wahrscheinlichkeit ein hochwertiges Gebäude niederzubrennen.

Diebe

Anders als Spione, Meuchler oder Saboteure werden Diebe nicht in der Diebesgilde angeheuert, sondern in der Diebesgilde ausgebildet. Jeder Dieb verfügt über fünf Diebes Talente: Klettern, Verstecken, Schleichen, Schlösser Knacken und Körperbeherrschung sowie über 4 Kampf Talente: Dolche, Schwerter, Hieb Waffen, Stabwaffen.

Wird ein neuer Dieb ausgebildet kann er sich ein bevorzugtes Diebestalent und ein bevorzugtes Kampftalent aussuchen, diese Talente beginnen mit einem Wert von 25, die übrigen mit 20. Die Grundausbildung dauert 12 Stunden, anschließend kann der Dieb eingesetzt, oder weiter ausgebildet werden.

Um den Dieb zu trainieren, einfach auf „Trainieren“ in der Spalte des gewünschten Talent es klicken, die benötigten Ressourcen und die benötigte Zeit wird daneben angezeigt. Alle Ausrüstungsgegenstände wirken sich auf die Talente des Diebes aus, die endgültigen Werte stehen in der Zeile „Aktuell“, in der Zeile „Grund“ stehen die Werte des Diebes, die er ohne jede Ausrüstung hätte.

Jeder Dieb kann sechs Ausrüstungsteile tragen: Waffe, Rüstung, Kopfschutz, Handschutz, Schuhe und einen zusätzlichen Gegenstand. Um den Entsprechenden Gegenstand zu wechseln auf „Ändern“ klicken. In der Tabelle werden alle möglichen Ausrüstungsgegenstände angezeigt, sowie deren Werte, Modifikationen und Kosten. Je weiter du die Diebesgilde ausbaust umso mehr Gegenstände stehen zur Verfügung.

Der eigentliche Einbruch findet in 5 Schritten statt.

1. **In die Stadt gelangen und an das Gebäude anschleichen.** Es wird eine Schleichen Probe abgelegt, misslingt diese wird der Dieb von einer Wache erwischt, er hat nun eine 50 % Chance sich heraus zureden, misslingt auch dies kommt es zum Kampf. Der Einbruch ist, egal ob es zum Kampf kommt oder nicht, auf jeden Fall gescheitert.
2. **Verstecken**
Während des Einbruches besteht eine 50 % Chance das der Dieb sich vor einer Wache verstecken muss. Schafft er es nicht kommt es zu einem Kampf.
3. **Klettern**
Es besteht eine 50 % Chance das der Dieb Klettern muss um z.B. ein höher gelegenes Fenster zu erreichen. Er hat drei Versuche die Probe zu bestehen, schafft er es nicht bricht er den Einbruch ab und zieht sich aus der Stadt zurück.
4. **Schlösser öffnen**
Der Dieb hat drei Versuche um das Schloss zu knacken, misslingt ihm dass zieht er sich zurück.
5. **Stadt verlassen**
Der Dieb muss die Stadt verlassen, dies ist der einfachste Teil des Plans, geht trotzdem etwas schief und es kommt zum Kampf behält der Dieb die gestohlenen Waren, solange er überlebt.

Eine Kampfrunde besteht immer aus bis zu drei Aktionen pro Kampf Teilnehmer:

Trefferwurf: Trifft der Angreifer sein Ziel?

Rüstungswurf: Fängt die Rüstung den Schaden ab?
Schadenswurf: So viele Lebenspunkte verliert der getroffene

Der Kampf läuft solange bis alle Gegner, oder der eigene Dieb besiegt ist.

Wenn die Lebensenergie eines Diebes während eines Kampfes auf Null sinkt versucht er vor den Wachen zu fliehen, dazu hat er drei versuche misslingen sie stirbt der Dieb. Es gibt dann auch keine Möglichkeit ihn wiederzubeleben, evtl. gestohlene Waren bleiben in der Stadt zurück.

Stadtwache

Die Stadtwache ist das Gegenmittel gegen Spione, Meuchler, Saboteure und Diebe, sie taucht im Spiel in zwei Formen auf, einmal als Forschung und einmal im Rathaus. Die Forschung stellt den Ausbildungsstand deiner Stadtwachen da, je höher sie erforscht sind umso größer ist die Wahrscheinlichkeit einen Spion, Meuchler oder Saboteure zu erwischen, oder die Spuren eines Spions zu finden. Im Kampf gegen die Diebe ist die Höhe der Forschung maßgebend für ihre Aufmerksamkeit und ihr Geschick im Kampf.

Im Rathaus hingegen lässt sich einstellen wie viele Stadtwachen es in der Stadt gibt und wie gut ihre Ausrüstung ist. Sind nur „wenige“ Stadtwachen eingestellt besteht ein Trupp aus einer Wache, und ein Dieb müsste gegen eine Stadtwache kämpfen, bei „normal“ gegen zwei, bei „viele“ gegen drei und bei „sehr viele“ gegen vier. Gute Ausrüstung erhöht den Rüstungsschutz, die Angriffsstärke und die Trefferwahrscheinlichkeit der Wachen.

Die angegebene Kosten deiner Einstellung verstehen sich pro sechs Minuten, und werden direkt von deinem Gold Einkommen abgezogen.

Forschung

Warum forschen ?

Es gibt eine große Anzahl an Forschungen, sie lassen sich jedoch in zwei große Gruppen zusammenfassen. Zum einen die Armeeforschungen und zum anderen die Städte Forschungen.

Bis auf die Speerträger benötigen zunächst alle Kampfeinheiten entsprechende Forschungen. (Bogenschützen – Bogen, Schwerträger – Rüstung, Schwert usw.) Diese Forschungen erhöhen auch Angriffs und Verteidigungswerte der entsprechenden Einheiten. Die aktuellen Werte deiner Truppen kannst du jederzeit in der Armeeverwaltung einsehen. Dort findest du einen Armeerechner mit dem du Gesamt Angriffs und Verteidigungsstärke deiner Armee ausrechnen kannst. Auf der Städteseite finden sich Forschungen die, die Effektivität deiner Rohstoffgebäude steigern, Handelswege Forschungen die dir ebenfalls weitere Rohstoffe einbringen, Architekturforschungen erhöhen die Stabilität deiner Gebäude und so weiter. Wie man sieht gibt es also viele gute Gründe die Forschungen voranzutreiben.

Wie lassen sich Forschungszeiten verringern ?

Wie bei allen anderen Vorgängen auch spielt die Anzahl der Arbeiter eine entscheidende Rolle. Des Weiteren wird die Forschungszeit durch ein gut ausgebautes Labor verringert.

Das Studierzimmer verringert die Forschungszeit des Weiteren um 0,5 % je Stufe, die Universität um 1 % je Stufe.

Die Armee und Kriegsmaterial

Aufstellen einer Armee – Die Kaserne

Du kannst deine Armee in der Kaserne ausbilden. Was für Truppen dir zur Verfügung stehen ist Abhängig von den Forschungen die du besitzt. Insgesamt können fünf verschiedene Truppen in der Kaserne ausgebildet werden:

Speerträger, Schwerträger, Bogenschützen, Reiter und Streitwagen

Die Werte dieser Truppen sind abhängig von den entsprechenden Forschungen, die aktuellen Werte bekommst du in der Kaserne angezeigt. Die Ausbildungszeit ist Abhängig von der Ausbaustufe der Kaserne, und der Anzahl der Arbeiter.

Die Waffenspezialisierung

Nachdem du die Kaserne gebaut hast kannst du dich auf eine Waffenart spezialisieren, nachdem du das getan hast bekommst du ein entsprechendes Gebäude in deiner Bauliste angezeigt. Je höher du dieses Gebäude ausbaust umso billiger wird die entsprechende Einheit. Bedenke jedoch dass du diese Auswahl nicht mehr ändern kannst.

Aufstellen einer Armee – Die Werkstatt

In der Werkstatt können Kriegsmaschinen hergestellt werden, hier gibt es die Balliste und das Katapult zur Auswahl. Bei beiden handelt es sich um große mächtige Waffen. Die Herstellung benötigt viel Zeit und Material. Auch hier ist wieder die Anzahl der Arbeiter entscheidend für die Herstellungszeit.

Das Söldnerlager

Im Außenposten kann ein Söldnerlager gebaut werden, hier sammeln sich jeden Tag Söldner an die angeworben werden können. Die Preise der Söldner schwanken ebenfalls jeden Tag, je höher das Söldnerlager ausgebaut ist umso billiger können die Söldner werden, und umso mehr Söldner finden sich im Lager ein. Es gibt auch einige Aktionen im Rathhaus die nicht nur den Ruf verbessern sondern auch Söldner in dein Söldnerlager ziehen.

Armeeverwaltung & Armeeführer

Sobald du eine Kaserne gebaut hast steht dir automatisch die Armee Verwaltung zur Verfügung, dort findest du eine Auflistung deiner Armeen. Jeder Spieler verfügt über 3 Armeen, eine Stadtwache und je nachdem wie weit er seine Stadt schon

ausgebaut hat noch zusätzlich über die Außenposten Wache und die Hafenvache. In der Armeeverwaltung kannst du die Truppen frei auf die Armeen verteilen, und jeder Armee einzelne Befehle geben. Solltest du angegriffen werden, werden alle Armeen die sich in der Stadt befinden automatisch der Stadtwache zugeteilt.

Es gibt drei mögliche Befehle die du einer Armee geben kannst – Angriff, Überstellen an einen Spieler oder Überstellen an die Gildenarmee. Letzteres ist nur verfügbar wenn du dich in einer Gilde befindest. Wähle eine Armee aus und gebe eine Zielstadt und einen Befehl ein, anschließend macht sich deine Armee auf den Weg. Der Angriffsbefehl benötigt die meiste Zeit da deine Truppen sich vollständig ausrüsten müssen, das Überstellen an eine andere Stadt geht schon um einiges schneller, hier wird die Ausrüstung zurück gelassen, die Truppen werden in der Zielstadt neu ausgerüstet. Am wenigstens Zeit benötigt es Truppen in die Gildenarmee zu überstellen.

Jede Armee verfügt des weiteren über einen Anführer, für jede besiegte Einheit, und für jedes zerstörte Gebäude erhält er ein paar Erfahrungspunkte, sobald er genug hat kann er eine Stufe gesteigert werden. Es kann zwischen Angriff und Verteidigung gewählt werden. Jeder Punkt erhöht den Angriffswert oder die Verteidigungsstärke deiner Einheiten um 1 %. Die Erfahrungspunkte der Armeen Hafenvache und Außenpostenwache erhält der Armeeführer der Stadtwache.

Angriffs und Verteidigungsmaterialien

Sobald du den Handwerkerhof gebaut hast kannst du dort Angriff- und Verteidigungsmaterial herstellen. Diese Materialien können nur einmal verwendet werden, Angriffsmaterial kann in der Armee Verwaltung einer Armee zum Angriff mitgegeben werden. Der Einsatz von Verteidigungsmaterial wird im Handwerkerhof eingestellt, es gibt dabei 3 Möglichkeiten:

Normale Ausgabe: Es wird maximal die Hälfte der vorhandenen Materialien ausgegeben wenn die Angreifer eine mindestens halb so große Armee besitzen wie du zur Verteidigung zur Verfügung hast.

Sparsame Ausgabe: Es wird maximal ein fünftel der vorhanden Materialien ausgegeben, wenn die angreifende Armee mindestens annähernd so groß ist wie deine Verteidigungsarmee.

Großzügige Ausgabe: Es wird soviel Material ausgegeben wie benötigt wird, sofern der Gegner eine ernstzunehmende Armee besitzt.

Es gibt insgesamt 16 verschiedene Materialien, 10 davon dienen dem Angriff, 6 der Verteidigung. Bei den Angriffsmaterialien ist die Anzahl der mitgeführten Einheiten entscheiden über die Auswirkung. Verteidigungsmaterialien hingegen haben eine pauschale Wirkung.

Die Materialien im Einzelnen

Materialien für den Angriff:

Banner:	Pro 100 Einheiten	+ 1 Schaden
Kriegstrommeln:	Pro 80 Einheiten	+ 1 Schaden
Fackeln:	Pro 60 Einheiten	+ 1 Schaden
Wurfhaken:	Pro 30 Einheiten	+ 1 Schaden
Leiter:	Pro 20 Einheiten	+ 1 Schaden
Ramme:	Pro 10 Einheiten	+ 1 Schaden
Belagerungsturm:	Pro 5 Einheiten	+ 1 Schaden
Schwaches Gift:	Pro 15 Einheiten	+ 1 Schaden
Mittleres Gift:	Pro 8 Einheiten	+ 1 Schaden
Starkes Gift:	Pro 5 Einheiten	+ 1 Schaden

Materialien für die Verteidigung:

Verbände:	Absorbieren 10 Schaden
Trage:	Absorbiert 25 Schaden
Stütze:	Absorbiert 125 Schaden
Pech:	Angreifern erleiden 175 Schaden
Heilerzelt:	Absorbiert 250 Schaden
Heiltrank:	Absorbiert 150 Schaden

Die Gifte und der Heiltrank benötigen, bei der Herstellung, zusätzlich zum Handwerkerhof den Alchemisten.

Der Außenposten

Der Außenposten ist eine Siedlung die sich um der eigentlichen Stadt befindet, hier befinden sich die Gehöfe, der Spähturm, das Söldnerlager und die Zollstationen. Geschützt wird der Außenposten durch die Außenpostenwache, der Palisade und der Wachtürme.

Nachdem die Wache gebaut wurde kannst du ihn ihr Truppen von der Stadtwache in den Außenposten verlegen, und umgekehrt. Des Weiteren kann eine Verteidigungsstrategie festgelegt werden.

Die Verteidigungsstrategien im Einzelnen:

Standart: Die Truppen positionieren sich geschlossen am Verteidigungsring, hierbei verteilen sich die Schäden gleichmäßig auf die Verteidigenden Truppen.

Hinterhand: Wachtürme und Palisade werden nicht von Truppen geschützt, diese sammeln sich geschlossen in der Siedlung.

Fernkampf: Bogenschützen, Balliste und Katapulte schützen den Verteidigungsring. Die Nahkämpfer schützen die Siedlung.

Nahkampf: Speerträger, Schwerträger, Reiter und Streitwagen schützen den Verteidigungsring, die Fernkämpfer die Siedlung.

Ausfall: Die Nahkämpfer fangen die Angreifer vor dem Außenposten ab, die Fernkämpfer bleiben zurück um den Verteidigungsring zu schützen.

Rückzug: Die Truppen der Außenpostenwache ziehen sich zur Stadt zurück um sich dort mit der Stadtwache zu vereinen.

Der Spähturm

Der Spähturm der sich ebenfalls im Außenposten befindet liefert dir nähere Informationen über deinen Angreifer. Pro Stufe siehst du eine halbe Stunde vor der Ankunft was für Truppen sich deiner Stadt nähern.

Die Kirche

Die Kirche erhöht die Verteidigungsfähigkeit deiner Armee, je nach Ausbaustufe, um bis zu 5 Punkte.

Kampf

Ehre wem Ehre gebührt – Das Rufsystem

Der Ruf drückt aus wie Fair man sich gegenüber den Mitspielern bzw. den gegnerischen Städten verhält. Greift man einen deutlich unterlegenen Spieler an, (jemand der weniger als 75 % der eigenen Punkte hat) so verringert sich der Ruf um die soviel Punkte wie man Truppen bei diesem Angriff einsetzt. Greift man hingegen einen stärkeren Gegner an (der mehr als 133 % der eigenen Punkte besitzt) so erhöht sich der Ruf.

Bricht man einen Angriff, wird der Ruf wieder zurückgesetzt, hat man einen unterlegenen Spieler angegriffen so bleibt jedoch ein kleiner Teil der Rufreduzierung für diesen Angriffsversuch erhalten.

Man kann einen schlechten Ruf auch im Rathaus durch das Veranstalten von Festen oder Turnieren wieder verbessern.

Der Ablauf eines Kampfes

Der Kampf verläuft immer vom äußersten Ring der Stadt bis in das Zentrum. Die wichtigsten Gebäude wie die Mine das Sägewerke oder die Schmelze befinden sich zum Beispiel im Zentrum. Insgesamt gibt es 5 Schichten:

Außenposten: Er befindet sich außerhalb der eigentlichen Stadt, z.B.: Gehöfe, Söldnerlager etc.

Verteidigungslinie: Die Hauptverteidigung der Stadt, hier erwarten die Truppen der Stadtwache den Feind, zu den Gebäuden gehören alle Verteidigungsanlagen, z.B.: Graben, Geschütze, Mauer

Äußerer Stadtring: Hierzu gehören die meisten Gebäude, z.B. das Rathaus, die Kaserne und das Labor. Auch alle Hafengebäude gehören hierzu, der Hafen bildet selbst eine weitere Verteidigungslinie, Schiffe und die Truppen der Hafenwache, sowie die Hafenkanonen verteidigen Hafen und Umgebung gegen Angreifer.

Innerer Schutzwall: Hierbei handelt es sich um die letzte Mauer zwischen der äußeren Stadt und dem Zentrum. Hier kommt die Miliz zum Einsatz.

Stadtzentrum: Hier befinden sich die wichtigsten Versorgungsgebäude, z.B. Sägewerk, Schmelze, Siedlung, Brunnen etc.

Es ist nicht unbedingt nötig dass die angreifende Armee einen Ring vollständig zerstört eh sie weiter bis zum nächsten kommt. Prinzipiell gibt es bei jedem Ring drei Möglichkeiten.

Die angreifende Armee ist stark genug den Ring in einer gewissen Zeit soweit zu zerstören das sie zum nächsten vorrücken kann.

Die angreifende Armee ist der Verteidigenden unterlegen und wird geschlagen

Die angreifende Armee ist zu erschöpft um den Angriff fortzuführen und zieht sich zurück.

Plünderung

Sofern angreifende Truppen überlebt haben können sie Rohstoffe der Stadt plündern, die Menge die jede überlebende Einheit tragen kann ist begrenzt. Sollte die Stadt vollständig zerstört wurden sein, werden immer alle Rohstoffe geplündert (Die Angreifer haben genug Zeit alles in Ruhe abzutransportieren).

Neben Rohstoffen können auch Technologien erobert werden. Dazu ist es jedoch nötig tief genug in die Stadt einzudringen.

Des weiteren werden nach jedem Kampf Erfahrungspunkte an die Anführer vergeben, unabhängig davon ob sie gewonnen oder verloren haben, entscheidend ist dabei wie viele Einheiten oder Gebäude zerstört wurden.

Wiederaufbau nach dem Angriff

In der Gebäudeliste finden sich immer zwei Zahlen hinter dem Gebäude.

z.B. „Mine 8/13“ Dies bedeutet das, das Gebäude Mine sich im Moment auf Stufe 8 befindet, und die höchste Stufe auf der es sich jemals befunden hat, war die Stufe 13. Bis zu dieser Stufe kann das Gebäude wieder verbilligt aufgebaut werden.













Verbilligtes Aufbauen benötigt nur 1/4 der Kosten und nur 1/4 der Zeit.

Sollte die angegriffene Stadt schwer beschädigt wurden sein, erhält der Spieler einen neuen Newbieschutz von 5 Tagen um sich neu aufzubauen.

Wurde die Stadt gar vollständig zerstört werden die Rohstoffgebäude und die Siedlung automatisch wieder auf 1 gesetzt.

Landstücke / Umgebungskarte

Sobald Du eine Kaserne gebaut hast, bekommst Du die Möglichkeit, Dir die Umgebungskarte anzuschauen. Sie hat 2500 Felder. Jedes Feld steht für eine Provinz oder ein Landstück. Es gibt zwölf verschiedene Feldtypen:

	Grasland
	Wenig Holz, wenig Gold
	Wald
	Viel Holz
	Gebirge
	Viel Erz
	Klippen
	Strandküste
	Fluss
	Ozean / See
	Wenig Holz, etwas Gold
	Wüste
	Sumpf
	Schnee / Eis
	Festung
	Stadt / Dorf
	Viel Holz, viel Erz, viel Gold

In der derzeitigen Version gibt es keinen Unterschied zwischen den verschiedenen Feldtypen. Durch einen Klick auf das Landstück und einen weiteren auf "Landstück erkunden" erhältst Du weitere Informationen über das Landstück. Beispielsweise, ob es bereits einen Besitzer hat, ob es bewacht ist und wenn ja, wie stark und schließlich, ob dort abzuerntende Rohstoffe lagern.

Dies ist Sinn und Zweck der Landstücke (dem Besitzer zusätzliche Rohstoffe zu verschaffen). Je nach Ausbaugrad der Stadt (und einem Faktor, der von einem Zufallsgenerator bestimmt wird) bekommt man unterschiedlich viel von dem ggf.

angezeigten Rohstoff.

Um von einem Landstück Rohstoffe abgreifen zu können, muss es einem erst einmal gehören. Du musst dazu in jedem Fall - egal ob das Landstück bewaffnet ist oder nicht - es mit einer Deiner Armeen angreifen. Dazu wählst Du unten in der Detailseite eine Deiner Armeen aus und klickst auf "angreifen". Schaffst Du es, die Wachtruppen zu besiegen, gehört Dir das Landstück und Du kannst eine Deiner Armeen dort stationieren und wenn Rohstoffe vorhanden sind, auch abbauen. Maximal kannst Du 200 Landstücke besitzen.

Sollte eines Deiner Landstücke angegriffen oder erobert werden, bekommst Du eine PN wer das Landstück angegriffen hat.

Die Rohstoffe werden nach dem Zufallsprinzip verteilt. Insgesamt XX Landstücke werden täglich befüllt, wobei auch bereits befüllte, aber nicht abgeerntete mitzählen. Bsp.: 10 Landstücke mit Rohstoffen sind nicht abgeerntet, dann werden nur XX-10 Landstücke neu befüllt. Wird ein Rohstoff auf einem Landstück mehr als 7 Tage nicht abgebaut, verschwindet der Rohstoff wieder. Diese Regelung wurde geschaffen, weil zwischenzeitlich keine Neuverteilungen mehr zustande kamen, weil einige Spieler ihre Rohstoffe nicht abbauten.

Tipp: Aus früheren Zeiten als es noch ein anderes Landstücksystem gab, in welchem die Landstücke durch regelmässige Ressourcenlieferungen einen grossen Wettbewerbsvorteil boten gelten Landstücke als "heilige Kühe". Eine Eroberung führt im Normalfall zu einer Rückgabeaufforderung samt Entschädigung. Kommt man dem nicht nach, gibt es Krieg. Es gibt aber auch Spieler, die gleich zurückschlagen oder aber sich im Gegenzug einfach bei Deinen Landstücken bedienen. Eine Landstücksnahme sollte somit niemals unbedacht getätigt werden.

Jedes Feld bringt unterschiedlich viele Ressourcen oder anders gesagt nicht jeder Wald bringt gleich viel Gold. Es ist gut möglich das auch Wälder dabei sind die kaum mehr Holz bringen als ein See.

Durch einen Klick auf ein Landstück bekommst du weitere Informationen über dieses Landstück, vorausgesetzt du hast es bereits erkundet. Wenn nicht kannst du durch einen Klick auf „erkunden“ die Informationen erhalten. Dies kostet 120 Gold, du siehst nun wie viele Ressourcen dieses Feld produziert, wem es im Moment gehört und mit wie vielen Truppen es geschützt ist.

Um ein Landstück zu erobern musst du es mit einer deiner Armeen angreifen. Dazu einfach auf das Landstück klicken und die Armee aus der Auswahlliste rechts unten auswählen.

Hinweis: In dieser Liste werden nur Armeen angezeigt die im Moment mit Truppen ausgestattet sind und sich in deiner Heimatstadt befinden.

Durch einen Klick auf „Angreifen“ wird das Landstück angegriffen. Schaffst du es die Wachtruppen zu besiegen produziert dieses Landstück von nun an für dich Ressourcen. Du kannst nun Truppen von deiner Stadtwache auf das Landstück abkommandieren um es bewachen zu lassen. In der Info Tabelle rechts siehst du nun drei Spalten, einmal die Truppen die sich in deiner Stadtwache befinden, einmal die Truppen die sich bereits auf dem Landstück befinden und eine Liste mit

Eingabefeldern, dort gibst du an wie viele Truppen transferiert werden sollen. Unter der Tabelle kannst du auswählen ob die Truppen auf das Landstück geschickt oder von dort zurück in die Stadtwache abkommandiert werden sollen.

Sollte ein Landstück angegriffen oder erobert werden, bekommst du eine PN wer das Landstück angegriffen hat, und welches Landstück verloren gegangen ist.

Um dir eine Übersicht über alle deine Landstücke zu verschaffen klickst du auf „Meine Landstücke anzeigen“ auf der Seite mit der Kartenauswahl. Hier siehst du zum einen was für Landstücke dir gehören, wie viel Ressourcen sie produzieren und wie viele Truppen sich auf dem Landstück befinden. Des Weiteren gibt es ganz unten eine Anzeige wie viel Rohstoffe durch alle deine Landstücke gewonnen werden.

Hinweis: Auf der Karte haben deine eigenen Landstücke einen grünen Rahmen, Landstücke die von einem anderen Spieler besetzt sind einen roten Rahmen, und Landstücke die bis jetzt noch niemanden gehören einen orangen Rahmen.

Gilden

Warum sollte ich in einer Gilde sein ?

Gilden bieten Schutz vor Angriffen, ein Angreifer riskiert nicht nur einen Gegenangriff seines Opfers sondern riskiert die Rache der Gilde des angegriffenen, oder gar einen Krieg zwischen der Gilde des angegriffenen und seiner Eigenen. Des Weiteren gibt es die Gildenarmee die zum Schutz eines Mitgliedes eingesetzt werden kann und die Gildenbank mit der z.B. Neueinsteiger unterstützt werden können oder ein Krieg finanziert wird. Die Gildennachrichten ermöglichen des Weiteren eine bessere Kommunikation zwischen den Spielern. Es gibt also viele Gründe sich einer Gilde anzuschließen.

Wie werde ich Mitglied in einer Gilde und wie gründe ich eine eigene ?

Zunächst benötigst du das Gildenhause, das bekommst du automatisch sobald du einen Marktplatz gebaut hast. Im Gildenhause kannst du dich nun einer Gilde anschließen oder eine neue gründen. Um dich einer anzuschließen benötigst du das Passwort der Gilde. Dieses solltest du beim Gildenverwalter erfragen und um Aufnahme bitten. Eine Liste der Gilden findest du entweder beim Wandersmann in der Taverne oder auf der Startseite des Spieles, in der Gildenrangliste. Du kannst dich auch im Forum nach einer Gilde erkundigen.

Wenn du eine eigene Gilde gründest legst du den Namen und das Beitrittspasswort selber fest.

Wie verwalte ich meine Gilde ?

Als Gildenverwalter hast du zum einen die Möglichkeit Rechte an deine Mitglieder zu verteilen. Du kannst Rechte für die Gildenarmee, die Gildenbank und für Diplomatie verteilen. Spieler die nicht über die Rechte verfügen können sich zwar z.B. das Gildenvermögen anzeigen lassen und auch selber einzahlen, jedoch können sie

keine Auszahlungen veranlassen oder Befehle an die Armee geben.
Neben den Rechten kannst du noch Informationen zu deiner Gilde eintragen, Links zu einer Gildehomepage oder einem Gilde-Logo angeben, eine Beschreibung hinterlassen und Ziele für deine Mitglieder hinterlegen.

Die Mitgliederanzeige

Die Mitgliederanzeige gibt genauso wie die Rangliste Auskunft darüber welcher Spieler der Gilde gerade Online oder Offline ist, wie viele Punkte die einzelnen Spieler haben und welche Höhe ihr Ruf hat. Die Spalte die mit A beschriftet ist gibt an wie viele Armeen den Spieler gerade angreifen, die Spalte mit V gibt an, wie viele Armeen den Spieler gerade beliefern. So kannst du erkennen ob ein Mitglied der Gilde in Not ist und Hilfe benötigt.

Die Gildenarmee

Truppen in die Gildenarmee verlagern kannst du in der Armeeverwaltung (vergleiche entsprechendes Thema), im Gildehaus kannst du, sofern du die nötigen Rechte besitzt. Truppen aus der Gilde-Reserve in die Gildenarmee verlagern. Gibst du einen Befehl an die Gildenarmee werden die Truppen die sich in der Gildenarmee befinden an den entsprechenden Spieler überstellt, während die Reserve in der Gildenarmee bleibt. Auf die Weise braucht nicht immer die komplette Armee überstellt werden. Des Weiteren lassen sich hier Armeebewegungen einsehen, um z.B. zu kontrollieren ob alle Spieler ihre Armeebgaben geleistet haben. Oder sich jemand mit Truppen aus der Gildenarmee bedient hat.

Die Gildebank

Die Gilde verfügt über eine Bank und eine Karawane, einzahlen kann jeder Spieler jederzeit, egal ob er über Rechte für die Gildebank verfügt oder nicht. Auszahlen können nur Spieler die über die Berechtigung verfügen, sie können dann auswählen an welches Gilde-Mitglied eine Auszahlung erfolgen soll.

Diplomatie

In dem Diplomatien-Menü können Verträge mit anderen Gilden eingetragen werden, diese werden auch auf der Profilsseite der Gilde angezeigt, so dass Spieler die nach einer Gilde suchen sich leichter ein Bild über diese Gilde machen können.

Die Gildennachrichten

Über die Gildennachrichten kannst du mit anderen Gilde-Mitgliedern in Kontakt treten. Es werden immer die letzten 50 Nachrichten angezeigt, beim Eintragen lässt sich die Farbe auswählen die verwendet werden soll, des Weiteren können Formatierungszeichen (Ähnlich BB Code) verwendet werden.

Die möglichen Formatierungen sind identisch mit denen die in der Taverne am Tisch verwendet werden können.

Die Gildenburg

Die Gildenburg besteht mehreren Gebäuden. Zunächst wird die Gildenburg als solche benötigt um dann weitere Gebäude bauen zu können. Die gebauten Gebäude ermöglichen das Ausbilden von entsprechenden Einheiten oder Kriegsmaschinen. Aus der Taverne der Gildenburg heraus lassen sich Spione schicken, anders als in

der normalen Taverne der Stadt warten in der Gildenburg bis zu drei Spione auf einen Auftrag.

Die Truppen und Spione der Gildenbank sind jedoch ca. 10 % teurer als die aus deiner eigenen Stadt, auch die Ausbildungs- und Produktionszeiten sind länger. Diverse Gebäude wie der Bergfried sind lediglich dekorativ und für Punkte sinnvoll.

Pferderennen und andere Glücksspiele

Das Cologna Pferderennen

Um an den Pferderennen teilzunehmen benötigst du zunächst ein Rennpferd das kannst du dir im Stall kaufen, es können im Moment maximal 5 Pferde gehalten werden, achte bei der Namenswahl darauf das es im Moment noch nicht möglich ist den Namen eines Pferdes zu ändern. Im Stall gibt es auch die Möglichkeit das Pferd zu trainieren. Pferde haben vier Attribute: Ausdauer, Geschick, Sprint und Frische. Frische gibt an wie Fit dein Pferd im Moment es, durch jedes Training verliert es 10 % an frische, nach einem abgeschlossenen Training ruht sich das Pferd langsam selbst wieder aus. Um die Erholung des Pferdes zu beschleunigen kannst du es pflegen. Frische ist wichtig, schickst du ein unausgeruhtes Pferd zu einem Rennen wird es nur einen Teil der Leistung bringen die es ausgeruht erzielen würde, achte daher möglichst darauf das dein Pferd ausgeruht ist wenn das Rennen stattfindet. Die drei übrigen Attribute beschreiben die Fähigkeit des Pferdes in der entsprechenden Situation. Jedes dieser Attribute ist in etwa gleichermaßen wichtig. In einem Rennen ist Sprint wichtiger, in dem anderen die Ausdauer, es ist daher ratsam diese Attribute recht gleichmäßig auszubilden.

Im Stall siehst du auch wie viel Gold du bereits in deine Pferde investiert hast und wie viele Siege sie schon erzielt haben.

Du kannst die Ausbildungszeit reduzieren in dem du Rennbahn und Stall ausbaust.

Erfahrung eines Pferde

Für jedes Rennen erhält dein Pferd Erfahrungspunkte, wie viele ist abhängig von der Platzierung, für den ersten Platz gibt es 8 Punkte für den zweiten 7 usw. je mehr Erfahrung ein Pferd hat umso besser wirkt sich dies auf das Rennergebnis aus.

Die Rennbahn

Auf der Rennbahn kannst du eigene Rennen organisieren, Pferde zu einem Rennen anmelden und Wetten auf Pferde abschließen, des Weiteren findest du dort eine Auflistung aller Rennpferde.

Neues Rennen planen:

Klicke auf Rennen Planen um ein neues Rennen auszurichten, beachte dabei dass du immer nur ein Rennen gleichzeitig ausrichten kannst. Du kannst ein Rennen 3,5,7 oder 10 Tage im Voraus planen. Jedoch können sich nur Spieler bis zu zwei Tagen vor Rennbeginn anmelden, so haben die Spieler bei der Auswahl von 3 Tagen nur einen Tag Zeit auf dein Rennen aufmerksam zu werden und sich anzumelden. Du kannst dein Rennen auch im Forum im Bereich „Pferderennen“ ankündigen.

Das Ausrichten eines Rennens kostet immer 2500 Gold, des Weiteren musst du 3 Siegerprämien festlegen die mindestens 1000 Gold betragen müssen. Im Gegenzug

erhöht sich dein Ruf durch das Ausrichten von Pferderennen und du bekommst 10 % von dem Wettumsatz, sowie ein Gold pro verkaufte Eintrittskarte zu dem Rennen. Die Anzahl der verkauften Eintrittskarten wird dabei zufällig bestimmt, die Ausbaustufe deiner Rennbahn vergrößert jedoch die Anzahl der Karten die verkauft werden können. Du kannst des Weiteren noch eine Startgebühr von jedem Spieler verlangen.

Rennen finden nur dann statt wenn sich mindestens vier Teilnehmer anmelden. Gibt es nicht genug Anmeldungen fällt das Rennen aus, der Veranstalter erhält die Preisgelder zurück, muss jedoch auch die Startgebühren an die bereits angemeldeten Teilnehmer wieder zurückzahlen. Die 2500 Gold die für die Rennplanung und Vorbereitung benötigt werden, werden jedoch nicht zurückgezahlt.

Pferd zu einem Rennen anmelden:

Hier siehst du eine Liste der Rennen zu denen du dich noch anmelden kannst, beachte dabei das die Anmeldefrist 2 Tage vor dem Rennen endet. Du kannst immer nur ein Pferd für ein Rennen anmelden und für jedes Pferd nur ein Rennen im Voraus planen.

Wetten abschließen:

Du kannst Wetten auf Pferde abschließen, ein Wettschein kostet immer 100 Gold, 10 Gold davon erhält der Rennveranstalter die übrigen 90 Gold wandern in den Gewinnerpott. Die Quote gibt Auskunft darüber wie viele andere Spieler bereits auf das Pferd gewettet haben. Je höher die Quote umso größer ist dein möglicher Gewinn (Eine Quote von 1:45 würde bedeuten 100 Gold verwettet – 4500 Gold bei Sieg des Pferdes für dich). Wetten können bis zu 10 Minuten vor Rennbeginn abgegeben werden.

Rennausgang:

Alle Teilnehmer erhalten nach dem Rennen eine Nachricht welchen Platz ihr Pferd belegt hat. Der Veranstalter erhält die Gesamtübersicht. Wettsieger erhalten ebenfalls eine Nachricht über ihren Gewinn. Viele Veranstalter veröffentlichen das Ergebnis nach dem Rennen im Forum.

Cologne Lotto

Bei der Cologne Lotterie kannst du Lose setzen und dafür Rohstoffe gewinnen. Du kannst entweder Lose für 30 Holz, 25 Erz und 40 Gold kaufen, oder deine Login Gratis Lose verwenden. Du bekommst bei jedem Login 0,2 Gratis Lose die du für diese Lotterie setzen kannst (Du bekommst nur dann Gratis Lose wenn 10 Minuten seit dem letzten Login vergangen sind). Jeden Samstag um 20 Uhr werden dann 5 Gewinner ermittelt die sich den Gesamtjackpot aufteilen. Je mehr Lose du setzt umso größer ist deine Chance zu gewinnen.

Cologne Lotto 5 aus 25

Diese Cologne Lotto Variante funktioniert genauso wie das irdische 6 aus 49 Lotto nur das du hier 5 Zahlen aus 25 auswählst. Du gewinnst ab 2 richtigen. Rohstoffe nicht gewonnen wurden bleiben abzüglich 5 % für die Spielbank, im Jackpot. Die Teilnahme kostet pro Tipp 150 Holz, 125 Erz und 200 Gold oder 5 Cologne Lose. Auch diese Ziehung findet jeden Samstag um 20 Uhr statt. Tipps für die nächste

Ziehung können ab 21 Uhr wieder abgegeben werden.

Teil II - Gebäudereferenz

In diesem Kapitel findest du schnell erklärt wozu jedes Gebäude dient, nähere Informationen zu den Funktionen die ermöglicht werden, findest du im ersten Teil dieses Buches.

Sägewerk

Erhöht Holzproduktion um + 2 pro 6 Minuten

Schmelze

Erhöht Erzproduktion um + 1.5 pro 6 Minuten

Mine

Erhöht Goldproduktion um + 3.5 pro 6 Minuten

Brunnen

Erhöht Effektivität der Arbeiter beim Gebäudebau um 0,5 % pro Stufe

Erhöht Anzahl der maximalen Arbeiter um 1 pro Stufe

Erhöht die Anzahl der Einwohner um 5 pro Stufe

Siedlung

Erhöht Anzahl der maximalen Arbeiter um 1 pro Stufe

Erhöht Lagerkapazität um 250 Einheiten pro Stufe

Erhöht die Anzahl der Einwohner um 100 pro Stufe

Ermöglicht es neue Gebäude zu bauen

Stadt

Erhöht Anzahl der maximalen Arbeiter um 2 pro Stufe

Erhöht Lagerkapazität um 500 Einheiten pro Stufe

Erhöht die Anzahl der Einwohner um 150 pro Stufe

Ermöglicht es neue Gebäude zu bauen

Großstadt

Erhöht die Anzahl der maximalen Arbeiter um 3 pro Stufe

Erhöht Lagerkapazität um 800 Einheiten pro Stufe

Erhöht die Anzahl der Einwohner um 250 pro Stufe

Ermöglicht es neue Gebäude zu bauen

Farm

Ermöglicht das Anbauen und Abernten von Pflanzen

Ab Stufe 6 – 2 Felder

Ab Stufe 13 – 3 Felder

Ab Stufe 20 – 4 Felder

Kirche

Erhöht die Verteidigungsstärke deiner Truppe im Falle eines Angriffes.

Ab Stufe 5 – um 2 Punkte
Ab Stufe 10 – um 3 Punkte
Ab Stufe 15 – um 4 Punkte
Ab Stufe 20 – um 5 Punkte

Scheune

Erhöht Lagerkapazität um 1000 Einheiten pro Stufe.

Lagerhaus

Erhöht Lagerkapazität um 1500 Einheiten pro Stufe.

Lagerhalle

Erhöht Lagerkapazität um 2500 Einheiten pro Stufe.

Freilager

Erhöht Lagerkapazität um 2750 Einheiten pro Stufe.

Marktplatz

Ermöglicht das Umtauschen und Verschicken von Rohstoffen, des Weiteren wird das Gildenhause und das Handelsbrett freigeschaltet. Durch weiteren Ausbau verbessert sich die Umtauschrate.

Handelskontor

Ermöglicht das Handel von Handelswaren, je weiter das Handelskontor ausgebaut ist, umso größer sind die Preisschwankungen und umso mehr Handelswaren erreichen das Kontor. Die Umtauschraten am Marktplatz verbessern sich durch den Ausbau ebenfalls.

Auktionshaus

Das Auktionshaus ermöglicht es an Auktionen teilzunehmen, da im Auktionshaus mit Münzen geboten wird, wird die Münzprägerei ebenfalls benötigt. Je weiter das Auktionshaus ausgebaut ist umso günstiger wird das Anbieten von Auktionen.

Münzprägerei

In der Münzprägerei können Münzen in Rohstoffe, und Rohstoffe in Münzen umgetauscht werden. Es können maximal Stufe * 150 Münzen pro Tag gekauft werden. Des Weiteren stellt die Münzprägerei jeden Tag 5 * Stufe Münzen kostenlos her.

Handelsspezialisierung

Höchst um Mindestpreis der Handelsware sinkt um 1 % pro Stufe, des Weiteren bekommst du jeden Tag Einheiten des gewählten Rohstoffes zusätzlich zum Kauf angeboten.

Ab stufe 5 – 2 Einheiten
Ab Stufe 10 – 3 Einheiten
Ab Stufe 15 – 4 Einheiten
Ab Stufe 20 – 5 Einheiten

Handwerkerhof

Ermöglicht die Herstellung von Angriffs- und Verteidigungsmaterial, je weiter der Handwerkerhof ausgebaut ist um so mehr verschiedene Materialien können hergestellt werden, außerdem erhöht sich der Lagerplatz für die Materialien um 250 Einheiten pro Stufe.

Materiallager

Lagerkapazität für Angriffs- und Verteidigungsmaterial erhöht sich um 1000 Einheiten pro Stufe.

Alchemist

Ermöglicht die Herstellung von Alchemisten Giften und Heilmitteln, die dann im Handwerkerhof hergestellt werden können.

Bank

Ermöglicht das Aufnehmen eines Kredites sowie das Einlagern von Rohstoffen. Je Stufe können maximal 1500 Einheiten Kredit aufgenommen werden und 1000 Einheiten verzinst werden. Der Guthabenszins steigt durch den Ausbau der Bank, der Kreditzins reduziert sich.

Taverne

Ermöglicht die Teilnahme an Cologna Lotto, und Cologna Lotto 5 aus 25, sowie bei Gesprächen am Tisch teilzunehmen. Hier können Laufburschen (Persönliche Nachrichten) versandt werden.

Von Stufe 1 – 20: Spione steigender Fähigkeit können angeheuert werden

Ab Stufe 10: Meuchler können angeheuert werden

Ab Stufe 15: Saboteure können angeheuert werden

Diebesgilde

Ermöglicht das Ausbilden und Ausrüsten von Dieben, je weiter die Diebesgilde ausgebaut ist um so mehr unterschiedliche Gegenstände stehen zur Verfügung.

Kaserne

Ermöglicht es Truppen auszubilden, je weiter die Kaserne ausgebaut wird umso schneller werden die Truppen ausgebildet.

Waffenspezialisierung

Gebäudebezeichnung ist unterschiedlich je nach Wahl der Spezialisierung. Durch den Ausbau reduzieren sich die Kosten für die ausgewählte Einheit.

Miliz

Innerste Verteidigungslinie – Angriffs- und Verteidigungsstärke ist abhängig von der Ausbaustufe der Siedlung / Stadt und Großstadt

Wall

Innerste Verteidigungslinie – Mittlere Verteidigungsstärke, keine Angriffsstärke

Graben

Verteidigungsanlage – Niedrige Verteidigungs- und Angriffsstärke

Mauer

Verteidigungsanlage – Sehr gute Verteidigungsstärke, sehr niedrige Angriffsstärke

Türme

Verteidigungsanlage – Mittlere Verteidigungs- und Angriffsstärke

Geschütze

Verteidigungsanlage – Gute Verteidigungs- und Angriffskraft

Labor

Ermöglicht es neue Technologien zu erforschen oder vorhandene zu verbessern.

Studierzimmer

Reduziert die Forschungszeit um 0.5 % pro Stufe.

Universität

Reduziert die Forschungszeit um 1 % pro Stufe.

Werkstatt

Ermöglicht den Bau von Katapulten und Ballisten, entsprechende Forschungen werden benötigt.

Rathaus

Ermöglicht es Einwohner in die 5 Schichten zu Verteilen um Steuereinnahmen zu beeinflussen, sowie bestimmte Veranstaltungen zu geben um den Ruf zu erhöhen.

Stall

Ermöglicht es Rennpferde zu kaufen und zu trainieren. Durch den Ausbau des Stalls reduziert sich die Trainingszeit. Ermöglicht es die Rennbahn zu bauen.

Rennbahn

Ermöglicht es Pferde zu einem Rennen anzumelden, ein Rennen zu veranstalten, auf Pferde zu Wetten und sich die Pferderangliste anzeigen zu lassen. Je weiter die Rennbahn ausgebaut ist umso schneller können Pferde trainiert werden und umso mehr Besucher werden zu selbst veranstalteten Rennen erscheinen.

Hafen

Ermöglicht die Verwaltung von Schiffe, sowie den Bau von neuen Hafengebäuden.

Werft

Hier können neue Schiffe gebaut werden, alte Schiffe umgebaut werden und beschädigte Schiffe repariert werden.

Hafenwache

Ermöglicht es Truppen zum Schutz des Hafens abzustellen.

Hafengatter

Seeverteidigung – Gute Verteidigungsstärke, keine Angriffsstärke

Hafenkanonen

Seeverteidigung – Mittlere Verteidigungsstärke, gegen Schiffe gute Angriffsstärke, gegen Landangriff mittlere Angriffsstärke

Außenposten

Ermöglicht es Außenpostengebäude zu bauen.
Erhöht die Anzahl der Maximalen Arbeiter um 1.
Erhöht die Lagerkapazität um 300 Einheiten.

AP-Palisade

Äußere Verteidigungslinie – Mittlere Verteidigungsstärke, keine Angriffsstärke

AP-Wachtürme

Äußere Verteidigungslinie – Mittlere Verteidigungs- und Angriffsstärke

AP-Zollstation

Zufälliger Rohstoffzuwachs liegt zwischen mindestens einer Einheit pro Rohstoff und 4 Einheiten pro Rohstoff.

AP-Wache

Ermöglicht das Abstellen von Truppen um den äußeren Verteidigungsring zu schützen sowie das Festlegen einer Verteidigungsstrategie. Weiterer Ausbau bietet mehr Platz für Verteidigungstruppen.

AP-Söldnerlager

Ermöglicht das Anheuern von Söldner, je weiter das Söldnerlager ausgebaut ist umso mehr Söldner kommen jeden Tag und umso niedriger wird der Preis. Durch hohe Ausbaustufe können auch höherwertige Söldner (wie z.B.: Streitwagen oder Katapulte) das Lager erreichen.

AP-Gehöfe

Erhöhen den Goldzuwachs um 0.3 Einheiten pro Stufe, den Holzzuwachs um 0.5 Einheiten pro Stufe. Die Ausbildungszeit von Arbeitern reduziert sich um 1 1/2 Minuten pro Stufe.

AP-Spähturm

Ermöglicht es Informationen über angreifende oder befreundete Einheiten zu erhalten. Pro Ausbaustufe eine halbe Stunde vor Ankunft der Armee.

Teil II – Forschungsreferenz

Speer

Erhöht die Angriffskraft deiner Speerträger und Streitwagen um einen Punkt pro Stufe.

Schwert

Erhöht die Angriffskraft deiner Schwertträger um einen Punkt pro Stufe.

Rüstung

Erhöht die Verteidigungsstärke deiner Schwertträger um einen Punkt pro Stufe.

Bogen

Erhöht die Angriffskraft deiner Bogenschützen und Streitwagen um einen Punkt pro Stufe.

Harnisch

Erhöht die Verteidigungsstärke deiner Reiter um zwei Punkte pro Stufe.

Lanze

Erhöht die Angriffskraft deiner Reiter um zwei Punkte pro Stufe.

Balliste

Erhöht Angriffs- und Verteidigungsstärke deiner Ballisten um 5 Punkte pro Stufe.

Katapult

Erhöht Angriffs- und Verteidigungsstärke deiner Katapulte um 10 Punkte pro Stufe.

Streitwagen

Erhöht die Verteidigungsstärke deiner Streitwagen um einen Punkt.

Rumpf

Ermöglicht es größere Schiffe zu bauen, die mehr Laderaum bieten.

Segel

Erhöht die Geschwindigkeit deiner Schiffe um 1 % pro Stufe.

Kanonen

Erhöht die Angriffskraft der Schiffskanonen um 2 Punkte pro Stufe.

Panzerung

Erhöht die Verteidigungskraft der Schiffspanzerung um 5 Punkte pro Stufe.

Holzverarbeitung

Erhöht die Holzproduktion deines Sägewerkes um 2 % pro Stufe.

Eisenverarbeitung

Erhöht die Erzproduktion deiner Schmelze um 2 % pro Stufe.

Bergbau

Erhöht die Goldproduktion deiner Mine um 2 % pro Stufe.

Lageristik

Erhöht die Gesamtlagerkapazität um 1,5 % pro Stufe.

Architektur

Erhöht den Gebäudeverteidigung um einen Punkt pro Stufe.

Logistik

Reduziert die Zeit die deine Armee braucht um einen Spieler zu erreichen um 1 % pro Stufe.

Handelswege

Erhöht Goldzuwachs um 1 Einheit, Erzzuwachs um 0,6 Einheiten und Holzzuwachs um 0,8 Einheiten pro Stufe.

Fernhandel

Erhöht Goldzuwachs um 2 Einheiten, Erzzuwachs um 1,2 Einheiten und Holzzuwachs um 1,6 Einheiten pro Stufe.

Seehandel

Erhöht Goldzuwachs um 1,2 Einheiten, Erzzuwachs um 0,5 Einheiten und Holzzuwachs um 0,9 Einheiten pro Stufe.

Stadtwatche

Reduziert die Wahrscheinlichkeit Opfer von Spionen, Meuchlern oder Saboteuren zu werden um 1 % pro Stufe. Des Weiteren besteht eine Chance von 1,5 % mal Gebäudestufe Spuren eines nicht gefassten Spions zu finden.

Karawanserei

Reduziert die Kosten für das Versenden von Rohstoffen.

