Mount & Blade

1.	**Einleitung**	**4**
2.	**Installation und Konfiguration**	**6**
	2.1. Der Startbildschirm	7
	2.2. Ingame-Optionen	9
3.	**Das Land Calradia**	**14**
4.	**Charakterstatistiken und -fertigkeiten**	**17**
	4.1. Charaktererstellung	17
	4.2. Eigenschaften	19
	4.3. Fertigkeiten	19
	4.4 Waffenfertigkeiten	23
5.	**Spielsteuerung**	**24**
	5.1. Bewegung zu Fuß	24
	5.2. Bewegung zu Pferd	25
	5.3. Andere Steuerungen	26
6.	**Inventar und Gegenstände**	**28**
	6.1. Gegenstandsstatistiken	29
	6.2. Ausgerüstete Gegenstände	31
7.	**Städte und Handel**	**33**
8.	**Pferde**	**36**
	8.1. Pferdetypen	36
	8.2. Wo und wie Sie ein Pferd kaufen können	37
	8.3. Benutzung eines Pferdes	38
9.	**Truppverwaltung**	**40**
	9.1. Gefährten	42
	9.2. Gefangene	43
10.	**Die Weltkarte**	**45**
	10.1. Trupps	45
	10.2. Reisegeschwindigkeit	47
	10.3. Lager aufschlagen	48
11.	**Kampf**	**49**
	11.1. Waffentypen und -charakteristika	49
	11.2. Kampfschäden	52
	11.3. Nahkampf	53
	11.4. Fernkampf	54
	11.5. Kampf mit Lanzen	56
	11.6. Kampf zu Pferd	57
	11.7. Kampf gegen berittene Gegner	58
12.	**Gefechte**	**60**
	12.1. Gefechtsphasen	61
	12.2. Gefechtsbefehle	62
	12.3. Gefechtsniederlagen	64
	12.4. Siege	64
Index		**66**
Credits		**67**

1. Einleitung

In **Mount & Blade** spielen Sie einen Abenteurer im fiktionalen mittelalterlichen Land Calradia, das keine Ähnlichkeiten mit magischen Fantasiewelten, sondern eher viel mit unserem realen Mittelalter gemein hat. Das Spiel bietet Ihnen in dieser Welt umfangreiche Freiheiten. Sie können auf der Karte umherstreifen, Städte und Dörfer besuchen, Handel treiben, verschiedenen Quests nachgehen, an Turnieren teilnehmen oder eine der zahlreichen anderen Aktivitäten unternehmen. Schon bald wird Ihnen auffallen, dass die Spielwelt selbst dynamisch ist: Zwischen den Städten verkehren Karawanen, die gelegentlich in Hinterhalte von Banditen geraten, Dorfbewohner bringen ihre Waren auf die Märkte, Armeen sammeln sich für Feldzüge, zum Überfall auf Dörfer oder zur Belagerung von Städten und Burgen. Anstatt Ihnen einen linearen Weg vorzugeben, lässt Ihnen Mount & Blade in dieser Welt alle erdenklichen Freiheiten. Mit der Zeit werden Sie in vielen Orten gut bekannt sein, wo Sie sich Freunde oder Feinde schaffen können. Dies wiederum gibt Ihnen die Möglichkeit, Ereignisse nachhaltig

zu beeinflussen. Darüber hinaus müssen Sie auch nicht als mittelloser Abenteurer durchs Land ziehen: Sie können große Reichtümer und Macht erlangen, einer der getreuen Vasallen eines Königs werden, Dörfer, Burgen und Städte erobern und besitzen, Armeen befehligen, und, wenn Sie möchten, sogar Rebellionen anführen und Könige mit Thronforderern ersetzen. Mount & Blade gibt Ihnen keine Ziele oder gar eine feste Handlung vor, sondern manövriert Sie vielmehr in ein intensives und interessantes Szenario, in dem Sie sich Ihre eigenen Ziele schaffen, während Sie Ihre eigene Geschichte leben.

Dieses Handbuch ist hauptsächlich als Referenzwerkzeug vorgesehen. Neue Spieler sollten hier alle Grundlagen finden, die Sie für das Spiel wissen müssen. Wir **empfehlen** neuen Spielern dringend, die über das Hauptmenü aufrufbaren Tutorials zu spielen, und sämtliche Popup-Tipps des Spiels durchzulesen. Wenn Sie eine Frage bezüglich einer bestimmten Statistik oder spezifischen Spielaspekten haben, sollten Sie das Handbuch zu Hand nehmen. Mount & Blade entspricht so weit wie möglich der Learning By Doing-Mentalität.

2. Installation und Konfiguration

Wenn sie Mount & Blade auf CD-ROM gekauft haben, legen Sie die Disc bitte in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn Sie Installation nicht nach kurzer Zeit automatisch eingeleitet wird, müssen Sie sie manuell starten. Rufen Sie das Verzeichnis des CD-ROM-Laufwerks auf und doppelklicken Sie dort auf die Datei "setup.exe".

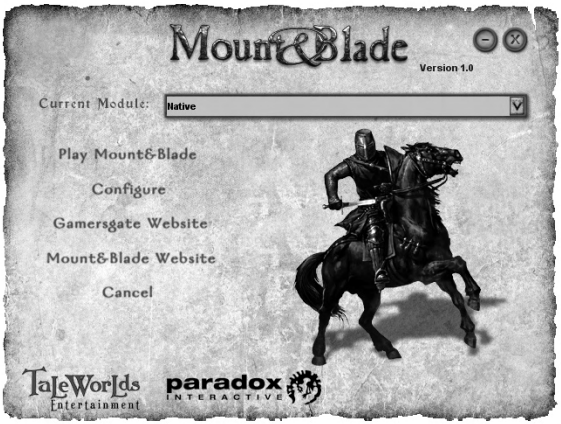
Das Spiel läuft anfangs im "Testmodus", einer eingeschränkten Spielversion zu Demonstrationszwecken. Zum Spielen der Vollversion müssen Sie eine Seriennummer angeben. Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, eine Seriennummer einzugeben (Einzelhandelsversionen von Mount & Blade ist diese Seriennummer beigefügt, die Sie dann nur noch eintippen müssen). Wenn Sie Ihre Seriennummer zu diesem Zeitpunkt noch nicht eingeben möchten, können Sie das Spiel trotzdem aufrufen und spielen, doch Ihr Spielcharakter kann so nicht weiter als Stufe 6 kommen.

Nachdem Sie Ihre Seriennummer eingegeben haben, versucht das Spiel, eine Verbindung zum Internet herzustellen und den Vollversionsmodus zu aktivieren. Bitte sorgen Sie dafür, dass Ihr Computer zu diesem Zweck mit dem Internet verbunden ist, und dass das Spiel nicht von einer Firewall blockiert wird. Sollte dieses automatische Aktivierungssystem nicht funktionieren, können Sie das Spiel auch manuell aktivieren. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche zur manuellen Aktivierung, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Bitte beachten Sie, dass die Seriennummern zur persönlichen Verwendung auf Ihrem eigenen Computer vorgesehen sind, und nicht an andere weitergegeben werden dürfen. Wenn dieselbe Seriennummer innerhalb kurzer Zeit mehrmals zur Online-Aktivierung benutzt wird, kann der Aktivierungsserver einen Aktivierungsversuch ablehnen.

2.1. Der Startbildschirm

Wenn Sie auf Ihrem Desktop oder im Startmenü auf das Mount & Blade-Symbol doppelklicken, wird der Startbildschirm aufgerufen.



- Unter **"Aktuelles Modul"** können Sie auswählen, welches Modul das Spiel für die Spielinhalte verwendet. Anfangs ist Ihre einzige Auswahlmöglichkeit "Native", das offizielle Modul. Im Laufe der Zeit werden Sie sicherlich von der

Fangemeinde programmierte, alternative Module installieren können, die dem Spiel Karten, Fraktionen, Ausrüstungen und Kampagnen hinzufügen.

- Mit **"Mount & Blade spielen"** können Sie das Spiel starten.
- Über **"Nach neuer Version prüfen"** können Sie nachprüfen, ob eine neue Version der Spiel-Engine verfügbar ist. Dadurch wird nicht nach Modulen oder Modulupdates gesucht.
- Die Option **"Neue Module downloaden"** sucht nach neuen Modulen, die Sie Mount & Blade für völlig neue Gameplay-Erfahrungen hinzufügen können.
- "Konfigurieren" ruft ein Fenster auf, in dem Sie leistungsspezifische Spieloptionen finden.

Register "Video":

- **PIXELSHADER VERWENDEN:** Mit dieser Einstellung können Sie bestimmte grafische Aspekte von DirectX aktivieren und deaktivieren.
- **IM FENSTERMODUS STARTEN:** Startet das Spiel im Fenstermodus anstatt im Vollbildmodus.
- **BILDFREQUENZ ANZEIGEN:** Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Bildfrequenz während des Spiels in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt.
- **VERTICAL SYNC ERZWINGEN:** Zwingt das Spiel, nur komplette Bilder zu rendern und vor der Anzeige des nächsten Bildes auf die Vollständigkeit des aktuellen Bildes zu warten. Wenn Sie diese Einstellung deaktivieren, kann es zu leichten Bildstörungen kommen, jedoch wird die Bildfrequenz erhöht. Bei aktivierter Einstellung gibt es keinerlei Bildstörungen, jedoch ist die Bildfrequenz wahrscheinlich niedriger.
- **TEXTURDETAIL:** Steuert die Auflösung der Ingame-Texturen. Höhere Werte wirken sich in schärferer Grafik aus, können jedoch bei älteren Grafikkarten negative Effekte auf die Ladezeiten und die Rendergeschwindigkeit haben.
- **MAX. BILDWIEDERHOLRATE:** Stellt die maximale Bildanzahl pro Sekunde ein, die das Spiel rendert. Dies kann sich deutlich auf die Spielreaktionszeit zwischen verschiedenen Szenen auswirken.
- **ANTIALIASING:** Hier können Sie, falls gewünscht, den vom Spiel verwendeten Antialiasing-Typ auswählen. Höhere Werte führen zu besser aussehender Grafik, haben jedoch starke Auswirkungen auf die Bildfrequenz.
- **SCHATTENQUALITÄT:** Diese Einstellung regelt die Auflösung der Schatten,

die vom Spiel gerendert werden. Höhere Werte führen zu glätteren, präziseren Schatten. Stellen Sie dies in Übereinstimmung mit dem Grafikspeicher Ihrer Grafikkarte ein. Wählen Sie die höchste Einstellung nur dann aus, wenn Ihre Grafikkarte 256 MB oder mehr hat.

- **RENDERMETHODE:** Wählen Sie zwischen den Render-Engines DirectX 7 und DirectX 9. DirectX 7 kann bei älteren Grafikkarten manchmal schneller und besser laufen, während DirectX 9 bessere Grafiken bietet. Mehrere Grafikeinstellungen haben bei der Auswahl des DirectX 7-Renderers keinen Effekt. Wir empfehlen Ihnen, es zuerst mit DirectX 9 zu versuchen und bei Problemen auf DirectX 7 umzuschalten.

Register "Audio":

- **SOUNDVARIATION AKTIVIEREN:** Dies verändert die Tonlage einiger Ingame-Soundeffekte geringfügig, um diese unterschiedlicher und immersiver erscheinen zu lassen. Deaktivieren Sie die Option, wenn Sie der Effekt stört.
- **SOUND DEAKTIVIEREN:** Komplette Deaktivierung der Soundwiedergabe.
- **MUSIK DEAKTIVIEREN:** Komplette Deaktivierung der Musikwiedergabe.

Register "Spiel":

- **BLUT AUSBLENDEN:** Dies deaktiviert sämtliche Kampfeffekte mit Blut. Eine nützliche Option für Eltern und jüngere Spieler.
- **CHEATS AKTIVIEREN:** Das Spiel verfügt über mehrere Cheats, die Mod-Entwicklern das Leben leichter machen. Zur Verwendung von Cheats muss diese Option aktiviert sein.

Register "Erweitert":

- **BEARBEITUNGSMODUS AKTIVIEREN:** Dies ist hauptsächlich ein Werkzeug für Mod-Entwickler. Eine vollständige Beschreibung des Bearbeitungsmodus finden Sie in den Entwicklerforen der Spiel-Mods. Sofern Sie kein Mod-Entwickler sind, sollten Sie diese Option nicht aktivieren, da sie sich negativ auf die Spielleistung auswirkt.
- **SINGLE-THREADING ERZWINGEN:** Wenn Sie wissen, dass Sie eine Einzelkern-CPU haben, können Sie diese Option aktivieren.

2.2. Ingame-Optionen

Zuzüglich zu den Optionen des Startbildschirms gibt es noch viele weitere individuell veränderbare Optionen. Klicken Sie nach dem Start des Spiels im Hauptmenü auf "Optionen". Hier finden Sie eine große Vielfalt an Optionen bezüglich der Spielleistung, Ihrer Präferenzen sowie zusätzliche Informationen. Diese Optionen sind in drei Bereiche aufgeteilt: Die anfangs angezeigten Hauptoptionen, Video-Optionen und Steuerungsoptionen.

Hauptoptionen

- **MUSIKLAUTSTÄRKE:** Hier können Sie die Musiklautstärke für alle Spielszenen einstellen. Rechts ist laut, links ist leise, und ganz links deaktiviert die Musik.
- **SOUNDLAUTSTÄRKE:** Wie die Option Musiklautstärke, doch betrifft diese Option alle Soundeffekte.
- **MAUSEMPFINDLICHKEIT:** Hier können Sie einstellen, wie schnell das Spiel auf Ihre Mausbewegungen reagiert. Links ist geringe Empfindlichkeit, rechts ist hohe Empfindlichkeit. Passen Sie diese Option für eine optimale Kombination von Präzision und Reaktion an.
- **MAUS-Y-ACHSE UMKEHREN:** Wenn Sie diese Option deaktivieren, blicken Sie im Spiel bei Mausbewegungen nach oben in dieselbe Richtung - wie in den meisten Ego-Shootern. Bei aktivierter Option blicken Sie im Spiel bei nach oben gerichteten Mausbewegungen nach unten - wie in den meisten Flugsimulatoren.
- **BLOCKRICHTUNGSSTRG.:** Hier können Sie einstellen, wie Ihr Charakter blockt. Wenn Sie die Standardeinstellung "Automatisch" wählen, wird Ihr Block der Angriffsart des nächsten Feindes angepasst. Wenn Ihr Feind also zu einem Überkopfschlag ausholt, werden Sie dementsprechend hoch abblocken. Die anderen Einstellungen ermöglichen Ihnen, per Mausbewegung eine andere Blockrichtung auszuwählen. Für Spielanfänger ist die automatische Einstellung sehr zu empfehlen.
- **ANGRIFFSRICHTUNGSTRG.:** Hier können Sie festlegen, wie Sie die jeweilige Angriffsrichtung auswählen. Die Voreinstellung ist die empfehlenswerte Option "Durch invertierte Mausbewegung". Bei dieser Einstellung müssen Sie Ihre Maus in die Angriffsrichtung bewegen, aus der Sie angreifen wollen, während Sie die linke Maustaste drücken. Wenn Sie beispielsweise von rechts nach links an-

greifen möchten, müssen Sie Ihre Maus zu Beginn Ihres Angriffs von links nach rechts bewegen. Stellen Sie sich vor, Sie würden Ihre Hand zur Vorbereitung des Angriffes bewegen. Die alternative Methode ist "Relative Feindposition". Hierbei wählen Sie die Angriffsrichtung aus, indem Sie leicht an einer Seite des Ziels vorbeischauen. Wenn Sie also einen Schlag von links nach rechts ausführen möchten, müssen Sie vor dem Angriff leicht links am Ziel vorbeischauen.

- **SCHÄDEN CHARAKTER:** Wie viel Schäden Sie durch feindliche Angriffe erleiden. Die empfohlene Einstellung für neue Spieler ist ½ oder ¼.
- **SCHÄDEN VERBÜNDETE:** Wie viel Schaden verbündete Truppen in Gefechten erleiden. Die empfohlene Einstellung für neue Spieler ist ¾ oder ½.
- **KAMPF-KI:** Diese Einstellung hat großen Einfluss auf die Fähigkeiten der KI, anzugreifen, auszuweichen und zu blocken. Die Einstellung auf "Gut" erschwert das Spiel, während es die Einstellung auf "Schwach" erleichtert.
- **KAMPFGESCHWINDIGKEIT:** Legt fest, wie schnell die Kampfbewegungen ausgeführt werden. Je schneller die Kampfgeschwindigkeit ist, desto schwieriger wird der Kampf, niedrige Geschwindigkeiten vereinfachen ihn.
- **GEFECHTSGRÖSSE:** Legt fest, wie viele Kämpfer an einem einzelnen Scharmützel teilnehmen können. Normalerweise reduziert eine höhere Truppenanzahl auf dem Schlachtfeld die individuelle Effizienz des Spielers. Dies macht das Spiel zu einer größeren Herausforderung, da Gefechte eher durch die Truppzusammensetzungen und Taktiken als durch individuelles Können entschieden werden. Allerdings kann dies auch negativen Einfluss auf die Spielleistung nehmen. Geringere Truppenanzahlen resultieren in einem einfacheren, mehr auf den Spieler zentrierten Spiel und besserer Spielleistung.
- **ANGRIFFSRICHTUNG ANZEIGEN:** Zeigt auf dem Bildschirm einen gelben Pfeil an, der Ihnen bei der Auswahl der nächsten Angriffsbewegung helfen soll.
- **FADENKREUZ ANZEIGEN:** Zeigt in der Bildschirmmitte ein Fadenkreuz an, dass Ihnen beim Zielen mit Fernwaffen helfen soll.
- **NAMEN VERBÜNDETER TRUPPEN ANZEIGEN:** Zeigt den Namen (oder den Typ) über den Köpfen von Verbündeten an, damit Sie Freund von Feind unterscheiden können.
- **SCHADENSBERICHTE ANZEIGEN:** Zeigt Meldungen auf dem Bildschirm an, die zugefügte und erlittene Schäden sowie Geschwindigkeitsboni durch zugefügte Treffer anhand numerischer Werten darstellen. Dies kann zum Einüben Ihrer Kampftechnik oder zur Ermittlung der für Sie am besten

geeigneten Waffen sehr nützlich sein.

- **SCHUSSSCHWIERIGKEIT ANZEIGEN:** Wenn Sie mit einer Fernwaffe einen Treffer erzielen, wird abhängend von der Zielentfernung ein numerischer Wert angezeigt.
- **VERLUSTE ANZEIGEN:** Wenn Sie diese Option aktivieren, wird für jeden gefallenen oder bewusstlos geschlagen Verbündeten eine Meldung angezeigt.
- **ERFAHRUNGSPUNKTE ANZEIGEN:** Wenn Sie diese Option aktivieren, werden alle erlangten Erfahrungspunkte angezeigt.

Die **Video-Optionen** können Sie durch Anklicken der Schaltfläche in der unteren linken Ecke des Hauptoptionenbildschirms aufrufen. Hier finden sich einige Duplikate der Startbildschirmoptionen; darüber hinaus gibt es hier auch einige einzigartige Optionen:

- **GAMMA ÜBERWACHEN:** Anpassung der Gammastufe des Spiels für bessere Bildschirmwiedergabe. Der Gammawert der meisten Monitore liegt bei 2.2, dem Standardwert für Windows-Systeme.
- **GRASDICHTE:** Legt fest, wie viele Grasobjekte pro Quadrateinheit angezeigt werden. Mehr Gras sieht besser aus, verlangsamt das Spiel aber.
- **CHARAKTERDETAIL:** Wägt das LOD (Level Of Detail)-System des Spiels ab. Das LOD-System ersetzt Charakter- und Gegenstandsmodelle ab einer bestimmten Entfernung mit effizienteren Versionen, deren Polygon-Anzahl geringer ist. Mit diesem Schieberegler können Sie die Distanz einstellen, ab der dies geschehen soll. Wenn der Schieberegler links steht, erscheinen Charaktermodelle auf kürzeren Distanzen eckiger, während sie bei nach rechts gezogenem Schieberegler nur bei extrem großen Entfernungen eckig erscheinen. Diese Einstellung kann sich stark auf die Bildwiederholrate des Spiels auswirken.
- **CHARAKTER-SCHATTENDETAIL:** Mit diesem Schieberegler können Sie die Komplexität der Schatten anpassen, die von Charakteren geworfen werfen. Wenn der Schieberegler links steht, werden Schatten schneller, jedoch unscharf angezeigt, während sie bei nach rechts gezogenem Schieberegler auf Kosten der Bildwiederholrate präziser dargestellt werden. Dies ist nicht dieselbe Einstellung wie "Schattenqualität", mit der die Echtzeit-Umgebungsschatten kontrolliert werden.
- **LEICHENANZAHL:** Legt die Anzahl der Leichen/Bewusstlosen fest, die während des Kampfes auf dem Schlachtfeld angezeigt werden. Mehr Körper lassen Gefechte

realistischer erscheinen, reduzieren jedoch die Bildwiederholrate des Spiels.

- **RAG DOLL-ANZAHL:** Schränkt die Anzahl der Körper ein, die zu jeder gegebenen Zeit mit realistischen Bewegungen dargestellt werden, damit sie echt wirkend zusammenbrechen, Anhöhen hinunterrollen usw. Wenn Sie diesen Wert niedrig einstellen, können Sie Ihre Bildwiederholrate bei komplexen Gefechten mit vielen Teilnehmern verbessern. Wenn Sie einen mehrkernigen Prozessor haben, können Sie diesen Wert hoch eingestellt belassen, da die physikalischen Berechnungen auf den zweiten Prozessorkern gelegt werden.
- **BLUTFLECKEN:** Hier können Sie einstellen, ab welcher Entfernung Blutflecken auf Charakteren sichtbar sind. Mehr Blut resultiert oft in geringeren Bildwiederholraten.
- **CHARAKTERSCHATTEN:** Aktiviert oder deaktiviert Charakterschatten.
- **UMGEBUNGSSCHATTEN:** Aktiviert oder deaktiviert Schatten, die von Gebäuden, Gegenständen, dem Gelände usw. geworfen werden.
- **REALISTISCHE PFLANZENSCHATTEN:** Aktiviert oder deaktiviert Schatten von Bäumen und Gras. "Keine" deaktiviert die Schatten. "Schnell" bietet eine eingeschränkte Schattendarstellung, die schneller als die höchste Einstellung ist (nicht bei allen Systemen verfügbar). "Voll" bietet vollständig gerenderte und äußerst realistische Schatten, kann sich jedoch negativ auf die Spielleistung auswirken.
- **PARTIKELSYSTEME:** Aktiviert oder deaktiviert Partikel wie Rauch und Funken über einem Feuer oder von galoppierenden Pferden verursachte Staubwolken.
- **ANISOTROPISCHES FILTERN:** Aktiviert oder deaktiviert einen texturschärfenden Effekt, der bei der Bodenbetrachtung aus verschiedenen Blickwinkeln für frischer wirkende Bildschirmanzeige sorgen kann. (Empfohlene Einstellung: Aktiviert)
- **SCHNELLE WASSERREFLEKTIONEN:** Aktiviert oder deaktiviert eine Rendermethode für Wasserreflektionen, die zwar qualitativ minderwertiger, jedoch deutlich schneller ist. (Empfohlene Einstellung: Aktiviert)

Die **Steuerungsoptionen** können Sie durch Anklicken der Schaltfläche in der unteren linken Ecke des Hauptoptionenbildschirms aufrufen. Hier finden Sie alle Tasten, die für das Spiel belegt sind. Wenn Sie eine Taste ändern wollen, klicken Sie dazu auf die jeweilige Schaltfläche und drücken dann auf die gewünschte Taste. Beachten Sie, dass die Kartensteuerung mit den normalen Bewegungstasten belegt ist.

3. Das Land Calradia

An Mount & Blade spielen Sie einen Abenteurer in Calradia, einem Land zerstrittener Königreiche, in dem Banditen freie Hand haben. Hier bieten sich einem Abenteurer, der bereit ist, große Risiken einzugehen, zahlreiche Möglichkeiten, Geld und Macht zu erlangen. In diesem Abschnitt erzählen wir Ihnen Wissenswertes über das Land, seine Königreiche, seine Politik und seine Bewohner.

Königreiche: Calradia ist eine mittelalterliche, landwirtschaftlich geprägte Gesellschaft, deren technischer Stand in etwa der Zeit von 1150 bis 1350 n. Chr. in Europa und Asien entspricht. Die Wirtschaft beruht hauptsächlich auf menschlicher und tierischer Muskelkraft. Die Calradiern kennen zwar Legenden und haben volkstümliche Bräuche, die keinen Einfluss auf das Gameplay haben, jedoch sind ihnen jegliche magischen Praktiken fremd.

Während Sie über die Karte reisen, werden Ihnen etliche unterschiedliche Siedlungstypen auffallen: Dörfer sind kleine Gemeinschaften, die sich selbst durch

Landwirtschaft, Fischerei oder andere einfache Tätigkeiten ernähren. Städte sind größere, durch Stadtmauern geschützte Siedlungen, die gleichzeitig Handels- und Industriezentren darstellen -- hier können Sie Landsknechte anwerben oder Waffen und Rüstzeug kaufen. Burgen sind in erster Linie Militärbasen, von denen aus Fürsten bestimmte Landstriche kontrollieren können. Außerdem dienen sie als Zufluchtsort vor größeren Armeen.

Das Land Calradia war einst eine Provinz eines stolzen Reichs, doch nun ist es ein von fünf Nachfolgerkönigreichen hart umkämpftes Kriegsgebiet. Diese fünf Königreiche sind das Königreich Swadia, das Vaegir-Königreich, das Nord-Königreich, das Königreich Rhodok und das Khergit-Khanat. Jedes Königreich hat spezifische Truppentypen, und obwohl sie einigermaßen ausgeglichen sind, können einige Truppzusammenstellungen gegen bestimmte Gegner besser funktionieren als gegen andere.

Die Königreiche befinden sich ständig im Krieg miteinander. Als Spieler können Sie in diese Kriegen neutral bleiben oder mit einem Königreich gemeinsame Sache machen und gegen seine Feinde kämpfen. Darüber hinaus bietet sich Ihnen die Möglichkeit, während des gesamten Spiels Ihre Gefolgschaftstreue und somit die Seiten zu wechseln.

Die Königreiche sind von einem König, einer Königin oder einem Khan regierte Feudalstaaten, denen eine größere Zahl von Fürsten unterstellt ist, die ihnen als Vasallen die Treue geschworen haben. Diese Vasallen herrschen wiederum über Lehen, also Landstriche um Dörfer, Burgen oder Städte, die ihnen Einkünfte zur Aushebung von Armeen erbringen, mit denen Sie auf Seiten Ihres Lehnsherren kämpfen - oder sich gegen ihn erheben. Ein kluger und vorausschauender Fürst investiert in Verbesserungen seines Lehens, um seine Einkünfte zu erhöhen, das Lehen gegen Überfälle zu schützen oder auch für andere Vorzüge. Ein Fürst, dem das Glück zuteil wird, über eine Stadt herrschen zu können, sollte auch dafür sorgen, dass die Handelsrouten zur Besteuerung vorbeiziehender Karawanen frei von Banditen sind.

Kriege in Calradia sind wie in anderen mittelalterlichen Gesellschaften erbarmungslose Zermürbungsfeldzüge. Die üblichste Taktik ist der Angriff auf die wirtschaftliche Basis des Kriegsgegners, wobei dessen Dörfer geplündert oder seine Karawanen überfallen werden. Manchmal heben Könige Armeen aus, die groß genug sind, um eine Burg oder eine Stadt zu belagern, obwohl dies lange Zeit in Anspruch nehmen und sehr kostspielig sein kann.

Könige, Fürsten, Dorfälteste und städtische Gildenführer bieten Ihnen oft Quests an. Da das Spiel Ihre Beziehungen zu jedem Fürst und jeder Fürstin und sogar zu jeder Stadt und zu jedem Dorf verfolgt, kann sich die Absolvierung von Quests in einer Reihe von Vorzügen auswirken. Gute Beziehungen zu einer Siedlung ermöglichen es Ihnen beispielsweise, dort zu günstigeren Preisen zu handeln. Darüber hinaus können Sie in Dörfern, zu denen Sie gute Beziehungen unterhalten, einfacher neue Rekruten anwerben.

Der Eintritt in die Dienste eines Königreichs ist auf zweierlei Art möglich: Sie können entweder als Landsknecht oder Vasall dienen, wobei es viel leichter ist, als Landsknecht für ein Königreich zu kämpfen. Bitten Sie die Fürsten dazu einfach einige Male um Aufträge. Wenn das betreffende Königreich im späteren Kriegsverlauf dann in einen Krieg eintritt, wird Ihnen einer der Fürsten früher oder später sicherlich einen Landsknechtvertrag anbieten. Das Leben als Landsknecht ist zwar einfacher, jedoch können Sie keine Lehen erhalten, und zwar selbst dann nicht, wenn Sie welche erobern.

Wenn Sie Ansehen und das Vertrauen eines Herrschers gewinnen, können Sie darauf hoffen, in die Reihen seiner Vasallen aufgenommen zu werden. Dazu müssen Sie dem Herrscher Ihres Königreichs einen Treueschwur leisten.

Selbst König oder Königin eines Reiches zu werden, bleibt Ihnen dagegen verwehrt, da die Fürsten und Adligen der Königreiche niemals einen Außenseiter als neuen Herrscher akzeptieren würden. Andererseits kann sich Ihnen die Möglichkeit bieten, Einfluss darauf auszuüben, wer der nächste König oder Khan bzw. die nächste Königin wird.

4. Charakterstatistiken und -fertigkeiten

Ihr grösstes gut liegt in Ihren eigenen Fertigkeiten. Im Laufe der Zeit kann Ihr Charakter mit viel Übung und besserer Ausrüstung zu einem der berühmtesten Krieger des Landes aufsteigen. Es ist jedoch unerlässlich, dass Sie sich für Ihre gefährlichen Unterfangen im Kriegstreiben eine Art Spielplan machen, denn sonst werden Sie sich ganz schnell mittellos und alleine auf weiter Flur befinden. Zur Entwicklung eines Plans müssen Sie die unterschiedlichen Möglichkeiten zur Verbesserung Ihres Charakters verstehen.

4.1. Charaktererstellung

Zuerst müssen Sie sich beim Start eines neuen Spiels entscheiden, welchen gesellschaftlichen Hintergrund Ihr Charakter haben soll. Unterschiedliche Hintergründe wirken sich in unterschiedlichen Startfähigkeiten und -eigenschaften sowie in unterschiedlicher Ausrüstung aus. Einige Hintergründe vereinfachen die Anfangsstadien des Spiels durch die vorgegebene Zuteilung von Fertigkeits- und Attributpunkten, an-

dere dagegen bieten Ihnen volle Kontrolle über die Entwicklung Ihres Charakters.

Beachten Sie vor allem, dass jeder beliebige Charakter in jedem Feld gleichermaßen versiert werden kann. Ihre Auswahl bei Spielbeginn gibt Ihnen lediglich einen Startbonus für Ihren wahrscheinlichen Spielweg, also machen Sie sich keine Sorgen darüber, eine vermeintlich schlechte Entscheidung zu treffen. Ähnlich verhält es sich mit dem Geschlecht Ihres Charakters, das keinerlei Auswirkungen auf die Aufstiegschancen Ihres Charakters hat, sondern lediglich sein Aussehen und seine Stimme betrifft.

Nachdem Sie den Hintergrund Ihres Charakters ausgewählt haben, können Sie sein Gesicht verändern. Da dies keinen Effekt auf das Gameplay hat, können Sie bedenkenlos jede beliebige Änderung vornehmen. Sie können das Erscheinungsbild Ihres Charakters zu jedem Zeitpunkt verändern.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Auswahl des Speichermodus Ihres Spiels. Wenn Sie dem Spiel ermöglichen, ohne Speichern beendet zu werden, können Sie sich schlechten Ereignissen wie Gefangennahmen entziehen, und dann einen vorherigen Spielstand laden. Spieler, die zusätzliche Schwierigkeit wünschen, können die Option "Nicht ohne Speichern beenden" wählen. Nach der Auswahl eines Speichermodus kann er für den Rest des Spiels nicht mehr geändert werden.

Der letzte Schritt der Charaktererstellung ist die Zuteilung Ihrer Startpunkte, mit denen Sie Ihre Anfangsstatistik, die durch Auswahl Ihres Hintergrunds festgelegt wurde, zusätzlich fein abstimmen können. Sie starten auf *Charakterstufe* 1 mit 4 *Attributpunkten*, die Sie mit einer Reihe von *Fertigkeitspunkten* zuteilen können, die sich nach Ihrer *Anfangsintelligenz* (basiert auf Ihrem Hintergrund) richten. Die *Waffenfertigkeitspunkte* dagegen basieren auf Ihrer Wendigkeit (die ebenfalls auf Ihrem Hintergrund basiert). In den nächsten Abschnitten finden Sie genaue Informationen über die einzelnen Statistiken:

Mit *Erfahrung* bzw. XP können Sie Ihren Charakter verbessern. XP kann durch den eigenhändigen Sieg über Feinde in der Schlacht oder durch Siege der von Ihnen befehligten Truppen errungen werden. Erfahrungsgewinne sind auch durch Arenenkämpfe und durch die Absolvierung von Quests möglich. Durch die Überschreitung bestimmte Schwellenwerte erreichen Sie neue Charakterstufen, wofür Sie 1 Attributpunkt, 1 Fertigkeitspunkt und 10 Waffenfertigkeitspunkte erhalten. Nach jedem Stufenanstieg können Sie die neu erlangten Punkte im Charakterbildschirm zuteilen. Geben Sie diese Punkte überlegt aus, da sich Ihre Auswahl nach dem Verlassen des Charakterbildschirms permanent auf Ihren Charakter auswirkt.

Im Charakterbildschirm können Sie auf Informationen über Ihren Charakter zugreifen und neue Punkte zuteilen, die Sie durch Stufenanstiege erlangt haben. Der Charakterbildschirm ist über die Hauptansicht oder über die Taste C (Voreinstellung) Ihrer Tastatur aufrufbar.

4.2. Eigenschaften

Ihr Charakter hat vier Haupteigenschaften, die alle Ihre Handlungen stark beeinflussen können. Attribute können Ihnen augenblickliche Vorteile verleihen, oder Ihnen die Möglichkeit geben, mit dieser Eigenschaft verbundene Fertigkeiten zu erhöhen. Schauen Sie bitte für weitere Informationen in den Abschnitt über Fertigkeiten. Wenn Sie einen neuen Charakter erstellen, können Sie 4 Attributpunkte ausgeben. Für jede weitere erreichte Stufe erhalten Sie einen zusätzlichen Punkt. Diese Auswahl kann nicht rückgängig gemacht werden, also überlegen Sie vorher genau!

Es gibt folgende Attribute:

- **STÄRKE:** Jeder Stärkepunkt erhöht Ihre Trefferpunkte und gibt Boni auf die von Ihnen zugefügten Schäden. Darüber hinaus haben einige Waffen und Rüstungen einen minimale Stärkevoraussetzung.
- **WENDIGKEIT:** Jeder Wendigkeitspunkt erhöht Ihre Angriffsgeschwindigkeit um 0.5% und gibt Ihnen 5 zusätzliche Waffenfertigkeitspunkte, die Sie nach Wunsch zuteilen können.
- **INTELLIGENZ:** Jeder Intelligenzpunkt gibt Ihnen 1 zusätzlichen Fertigkeitspunkt, den Sie nach Wunsch zuteilen können.
- **CHARISMA:** Jeder Charismapunkt erhöht Ihre maximale Truppgröße um den Wert 1.

4.3. Fertigkeiten

Jeder der zahlreichen Fertigkeiten im Spiel hat ein *Basisattribut*. Eine Fertigkeit kann nicht höher als ein Drittel des Basisattributs erhöht werden. Die Fertigkeit Taktik zum Beispiel, die an die Intelligenz gekoppelt ist, kann nicht höher als 3 sein, wenn Ihre Intelligenz den Wert 9 hat. Wenn Sie diese Hürde überwinden und Fertigkeiten erhöhen möchten, müssen Sie zuerst dem jeweiligen Basisattribut mehr Punkte zuweisen.

Es gibt drei verschiedene Fertigkeitsklassen: *Persönliche Fertigkeiten* beziehen sich ausschließlich auf individuelle Charaktere und ihre Fertigkeiten. Nur weil Sie

gut zu Pferd sind, heißt das noch lange nicht, dass alle anderen Mitglieder Ihres Trupps automatisch auch gut reiten können. Anführerfertigkeiten sind nur dann effektiv, wenn sie der Anführer (also Sie selbst) beherrscht. Letztendlich gibt es noch die Truppfertigkeiten, welche Ihren gesamten Trupp betreffen. Dazu muss nur ein Charakter des Trupps die jeweilige Fertigkeit erlernen, damit der gesamte Trupp davon profitieren kann, obwohl die Effizienz höher ist, wenn der Anführer selbst die fragliche Fertigkeit beherrscht. In anderen Worten: Die Effizienzstufe einer Truppfertigkeit ist die Kombination der Fertigkeitsstufe der Person, die die fragliche Fertigkeit am besten beherrscht und dem Bonus, der auf Ihrer eigenen Stufe in dieser Fertigkeit beruht. Es gibt folgende Boni:

IHRE FERTIGKEIT	TRUPPFERTIGKEITSBONUS
1	0
2 bis 4	1
5 bis 7	2
8 bis 9	3
10	4

Der Truppfertigkeitsbonus wird auch dann angewandt, wenn Sie die Person mit der höchsten Stufe in der betreffenden Fertigkeit sind. Wenn Sie Stufe 8 bei Taktik haben, beträgt die Effizienzstufe für den Trupp 8 + 3 = 11.

Im Folgenden finden Sie die Fertigkeiten mit ihren Basisattributen und jeweiligen Typen:

- **EISENSCHWARTE** (Stärke) (Persönliche Fertigkeit): Jeder Punkt gibt Ihnen 2 zusätzliche Trefferpunkte.
- **SCHLAGKRAFT** (Stärke) (Persönliche Fertigkeit): Jeder Punkt fügt jeder Nahkampfwaffe 8% Schadenswirkung hinzu.
- **WURFKRAFT** (Stärke) (Persönliche Fertigkeit): Jeder Punkt fügt jeder Wurfwaffe 10% Schadenswirkung hinzu. Einige Wurfwaffen erfordern zur Benutzung einige Punkte bei Wurfkraft, so z.B. Wurfäxte und Wurfspeere.
- **BOGENZUGKRAFT** (Stärke) (Persönliche Fertigkeit): Stärkere Bögen erfordern zur Benutzung einige Punkte bei Bogenzugkraft. Diese Fertigkeit wirkt sich in bis zu vier Stufen über dem Bogenzugkraft-Mindestwert des jeweiligen Bogens auch in zusätzlichen Schäden in Höhe von 12% pro Treffer aus. Hat der

Bogen z.B. ein Bogenzugkraft-Minimum von 2, dann beträgt der Schadensbonus auf Stufe 2 24%, während bei Stufe 6 72% hinzugefügt werden. Dies ist der höchste erreichbare Bonus - er bleibt auch bei höheren Stufen als Stufe 6 gleich. Die Fertigkeit Bogenzugkraft kann sich schließlich auch in der einfacheren Verwendung starker Bögen auswirken, was deren Genauigkeit verbessert und die Zeitspanne verlängert, über die Sie den Bogen in gespanntem Zustand ruhig anlegen können.

- **WAFFENMEISTER** (Wendigkeit) (Persönliche Fertigkeit): Jede Fertigkeitsstufe fügt Ihrem Waffenfertigkeitslimit (ab einem Wert von 60) 40 Punkte hinzu. Über diesem Limit können Sie Ihre Waffenfertigkeiten nicht mehr durch Punktezuteilung verbessern. Waffenfertigkeitslimits können durch Übung sogar über den Wert der Waffenmeisterfertigkeit erhöht werden, jedoch wird die Verbesserungsrate immer langsamer, je weiter Sie sich vom Limit entfernen.
- **SCHILD** (Wendigkeit) (Persönliche Fertigkeit): Jeder Punkt reduziert den Schaden, den Ihr Schild durch das Abblocken eines Treffers erleidet, um 8%. Außerdem erhöht diese Fertigkeit die Effizienz Ihres Schildes gegen Feindbeschuss und steigert Ihre Blockgeschwindigkeit mit Schilden.
- **ATHLETIK** (Wendigkeit) (Persönliche Fertigkeit): Erhöht Ihre Basis-Laufgeschwindigkeit, wodurch ein leicht gepanzerter Charakter schneller als normal, und ein schwer gepanzerter Charakter mit normaler Geschwindigkeit laufen kann.
- **REITEN** (Wendigkeit) (Persönliche Fertigkeit): Einige Pferde haben einen Minimalanforderungswert; diese Fertigkeit erhöht ebenfalls Ihre Reitgeschwindigkeit sowie Ihre Wendigkeit zu Pferd.
- **BERITTENES BOGENSCHIESSEN** (Wendigkeit) (Persönliche Fertigkeit): Reduziert Genauigkeits- und Schadensabzüge für den Einsatz einer Fernkampfwaffe vom Rücken eines sich bewegenden Pferdes. Beachten Sie, dass es keine Abzüge gibt, wenn sich das Pferd beim Bogenschuss nicht bewegt.
- **PLÜNDERN** (Wendigkeit) (Trupp): Erhöht das erbeutete Plündergut um 10% pro Fertigkeitsstufe.
- **AUSBILDER** (Intelligenz) (Persönliche Fertigkeit): Jeden Tag zu Mitternacht gibt ein Held mit der Fertigkeit Erfahrung an alle anderen Truppmitglieder weiter, die eine geringere Stufe als er selbst haben. Höhere Stufen in dieser Fertigkeit wirken sich darin aus, dass mehr Erfahrung an die Truppmitglieder weitergegeben wird.

- **SPURENSUCHE** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Ein einzelner Punkt in dieser Fertigkeit ermöglicht Ihnen, die Spuren zu lesen, die andere Trupps auf der Weltkarte hinterlassen. Wenn Sie zusätzliche Punkte investieren, können Sie Spuren aus größerer Distanz erkennen, und mehr Informationen aus ihnen lesen.
- **TAKTIK** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Alle zwei Stufen dieser Fertigkeit erhöhen Ihren Kampfvorteil bei Gefechtsbeginn um den Wert 1. Der Kampfvorteil legt fest, wie viele Ihre Soldaten sich bei Gefechtsbeginn auf dem Schlachtfeld befinden können, und wie umfangreich Ihre Verstärkungen ausfallen. Diese Fertigkeit ermöglicht Ihnen außerdem, sich mit weniger Verlusten aus einem Gefecht zurückzuziehen.
- **WEGFINDUNG** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Diese Fertigkeit erhöht Ihre Reisegeschwindigkeit auf der Weltkarte pro Fertigkeitsstufe um 3%.
- **AUFKLÄRUNG** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Diese Fertigkeit erhöht Ihre Sichtweite auf der Weltkarte pro Fertigkeitsstufe um 10%.
- **INVENTARVERWALTUNG** (Intelligenz) (Persönliche Fertigkeit): Jeder Punkt fügt Ihrem Inventar 6 zusätzliche Slots hinzu.
- **WUNDBEHANDLUNG** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Jeder Punkt beschleunigt die Heilgeschwindigkeit Ihres Trupps um 20%. Darüber hinaus werden verkrüppelte Pferde, die sich in Ihrem Inventar befinden, automatisch geheilt.
- **CHIRURGIE** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Jeder Punkt erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass ein niedergestrecktes Truppmitglied nur bewusstlos wird und nicht stirbt, um 4%. Dieser Wert wird einer Grundwahrscheinlichkeit von 25% hinzugefügt. Dies gilt nur für reguläre Truppen, da Helden alle Schlachten überleben.
- **ERSTE HILFE** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Jeder Punkt ermöglicht Ihren Heldencharakteren, nach jedem Scharmützel oder Gefecht 5% Ihrer Gesundheitspunkte zu regenerieren. Beachten Sie, dass dieser Wert der Basisrate von 10% hinzugefügt wird.
- **KONSTRUKTEUR** (Intelligenz) (Truppfertigkeit): Über diese Fertigkeit wird bestimmt, wie schnell Sie Belagerungsmaschinen bauen können. Sie wirkt sich auch auf die Geschwindigkeit aus, mit der Sie Verbesserungen für Ihre Lehen errichten können.
- **ÜBERZEUGUNGSKRAFT** (Charisma) (Persönliche Fertigkeit): Diese Fertigkeit ermöglicht Ihnen, anstatt mit dem Schwerte mit Worten zum Ziel zu kommen.

- **ANFÜHRERSCHAFT** (Charisma) (Anführerfertigkeit): Jeder Punkt erhöht die maximale kommandierbare Truppgröße um den Wert 5. Außerdem erhöht dies Ihre Truppmoral und senkt den Sold um 5%.
- **GEFANGENEN-HANDHABUNG** (Charisma) (Anführerfertigkeit): Jeder Punkt erhöht die maximale Anzahl von Gefangenen, die Ihr Trupp mit sich führen kann, um den Wert 5.
- **HANDEL** (Charisma) (Truppfertigkeit): Jeder Punkt reduziert Ihren Handelsabzug um 5%.

4.4 Waffenfertigkeiten

Insgesamt gibt es sechs Waffenfertigkeiten, die sich alle auf einen unterschiedlichen Waffentyp beziehen. Wenn Sie viel kämpfen werden, sollten Sie ein oder zwei davon auf hohe Stufen bringen. Welche davon ist die beste? Alle Waffenfertigkeiten sind gleichermaßen nützlich, und welche Sie einsetzen, hängt von Ihrem Spielstil ab. Höhere Waffenfertigkeitsstufen ermöglichen Ihnen, mit Nahkampfwaffen schneller anzugreifen und zu blocken oder mit Fernkampfwaffen genauer zu zielen.

Bei jedem Stufenanstieg erhalten Sie 10 zusätzliche Waffenfertigkeitspunkte, die Sie nach Wunsch zuteilen können. Wenn Sie nicht einen oder mehrere Punkte in der Fertigkeit Waffenmeister haben, können Sie keine Waffenpunkte auf Waffenfertigkeiten ausgeben, die einen Wert von 60 oder höher haben. Auf höheren Stufen erfordern Waffenfertigkeiten für einen Anstieg um einen Punkt mehr als nur einen Waffenpunkt. Beispiel: Wenn Ihre Waffenfertigkeit für Einhandwaffen 104 ist, könnte es 2 Waffenpunkte erfordern, um die Fertigkeit auf 105 zu steigern.

Waffenfertigkeiten steigern sich darüber hinaus im Laufe der Zeit, wenn Sie Gegnern mit der betreffenden Waffengattung Schäden zufügen. Die Übung mit Nahkampfwaffen erfolgt durch das Zufügen von Schäden, während Fernkampfwaffen mehr von schwierigen Distanzschüssen profitieren. Die Steigerung von Waffenfertigkeiten durch Übung kann auf höheren Stufen beträchtliche Zeit in Anspruch nehmen. Die Fertigkeit Waffenmeister ermöglicht Ihnen nicht nur, auf höheren Stufen Punkte zuzuteilen, sondern beschleunigt auch Wertzugewinne durch praktische Übung.

5. Spielsteuerung

Die Steuerung von Mount & Blade ist ziemlich einfach, obwohl gekonntes Spielen weit mehr erfordert, als sich ein paar Tastenbelegungen zu merken! Sie können die Spielsteuerung jederzeit während des Spiels im Optionsbildschirm einsehen, und indem Sie auf Steuerung klicken. Im Optionsbildschirm finden Sie zahlreiche Einstellungen, die sich auch auf das Gameplay auswirken können.

Wir empfehlen Spielanfängern dringend, die Tutorials zu absolvieren, um vor der Teilnahme an einer richtigen Schlacht die Bewegungs- und Kampfgrundlagen zu erlernen!

5.1. Bewegung zu Fuß

Die Standard-Bewegungstasten ist die WASD-Kombination:

- **'W'**: Geradeaus
- **'S'**: Rückwärts

- **'A'**: Seitwärtsschritt links
- **'D'**: Seitwärtsschritt rechts

Sie können sich auch diagonal bewegen, indem Sie gleichzeitig einen Seitwärtsschritt und einen Schritt nach vorne ausführen.

Mit der Maus können Sie sich im Spiel umsehen. Beim Gehen können Sie mit Hilfe der Maus Ihre Laufrichtung ändern. Wenn Sie stehen, können Sie die Kamera um Ihren Charakter kreisen lassen, ohne seine Laufrichtung zu ändern. Drücken Sie einfach die Vorwärtstaste, wenn sich Ihr Charakter in die Kamerarichtung drehen soll.

Ihr Charakter kann mit reduzierter Geschwindigkeit durch Wasser waten und sich an Seilen hinunterlassen - vermeiden Sie jedoch Sprünge von Klippen, da sie in schweren Verletzungen resultieren können. Das Erklimmen von Anhöhen oder Klippen geht viel langsamer von sich, eventuell müssen Sie dies über eine schräge Laufrichtung erreichen.

5.2. Bewegung zu Pferd

Wenn Sie auf einem Pferd sitzen, ist die Bewegungssteuerung etwas anders:

- **'W'**: Erhöhung der Geschwindigkeit
- **'S'**: Verringerung der Geschwindigkeit
- **'A'**: Linkswende
- **'D'**: Rechtswende

Beachten Sie, dass sich die Maus nun nach Ihrer Blickrichtung und nicht nach der Laufrichtung des Pferdes richtet! Mit der Maus können Sie nur den Kopf Ihres Charakters steuern.

Sie können Ihr Pferd bis zum Stillstand verlangsamen. Wenn Sie das Pferd rückwärts laufen lassen, müssen Sie zum Stillstand über die Taste W Ihre Geschwindigkeit erhöhen, bis das Pferd steht.

Pferde sind ebenso schlechte Kletterer wie Soldaten, also haben Sie beim Anreiten auf Anhöhen Geduld. Darüber hinaus können Sie auch nicht besonders schnell wenden und kollidieren gelegentlich mit Bäumen und anderen Hindernissen.

5.3. Andere Steuerungen

Nicht-Kampf/Generell:

- **'F':** Durchführung einer Aktion bei Anzeige eines Schlüsselworts; z.B. das Öffnen einer Tür oder Ansprechen einer Person.
- **'I':** Aufruf Ihres Inventarfensters.
- **'P':** Aufruf Ihres Truppfensters.
- **'C':** Aufruf Ihres Charakterfensters.
- **'ESC':** Anzeige des Spielmenüs - Möglichkeit zum Speichern, Verlassen des Spiels oder Anpassen Ihrer Optionen. Außerdem Schließen eines Bildschirms wie dem Charakterfenster, wenn Sie sich gerade in einem befinden.
- **'F12':** Schnellspeichern des Spiels. Dies speichert in demselben Speicherslot wie die Speicheroption im ESC-Menü.
- **TAB:** Verlassen des aktuellen Bereichs.
- **LEERTASTE (DRÜCKEN):** Verwerfen Ihres Reiseziels und Pausieren der Weltkarte.
- **LEERTASTE (GEDRÜCKT HALTEN):** Lässt Zeit auf der Weltkarte verstreichen.
- **STRG + LINKE MAUSTASTE (DRÜCKEN):** Schickt den Gegenstand unter dem Mauszeiger beim Handeln oder Plündern auf die andere Bildschirmhälfte.

Echtzeit/Kampf:

- **LINKE MAUSTASTE (DRÜCKEN):** Schnellangriff mit der aktuellen Waffe.
- **LINKE MAUSTASTE (GEDRÜCKT HALTEN):** Beginn des Zielvorgangs mit einer Fernkampfwaffe. Alternativ: Start und Halten eines Nahkampfangriffs vor dem eigentlich Schlag, der nach Loslassen der Maustaste ausgeführt wird.
- **LEERTASTE:** Sprung Ihres Charakters oder Pferdes. Beachten Sie, dass die Sprungschnelligkeit limitiert ist, und dass sich ein Pferd mit einer bestimmten Geschwindigkeit bewegen muss, um springen zu können.
- **RECHTE MAUSTASTE (GEDRÜCKT HALTEN):** Verteidigung mit Ihrem Schild oder Ihrer Waffe. Einige Waffen wie Messer und Bögen können nicht defensiv eingesetzt werden.
- **RECHTE MAUSTASTE (DRÜCKEN):** Zielvorgang mit Fernkampfwaffe abbrechen.
- **~ (GEDRÜCKT HALTEN):** Freie Kamera, sogar während der Bewegung.

- **UMSCH (GEDRÜCKT HALTEN):** Vorübergehende Vergrößerung. Dies ist nützlich, um sich den Feind aus der Ferne zu betrachten oder um mit Fernkampfwaffen auf ihn zu zielen.
- **'F1' BIS 'F11' UND '1' BIS '5':** Truppbefehle während Gefechten. Schauen Sie dazu in Abschnitt 12.2, Gefechtsbefehle.
- **'R':** Umschalten zwischen den Ansichten (Ego- und Schulteransicht).
- **MAUSRAD NACH OBEN:** Auswahl der nächsten ausgerüsteten Waffe.
- **MAUSRAD NACH UNTEN:** Schultern oder Einsatz Ihres Schildes. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie eine Waffe haben, die sowohl mit einer als auch mit zwei Händen geführt werden kann, wie beispielsweise ein Bastardschwert.

6. Inventar und Gegenstände

Ihr Inventar ist kein Rucksack, sondern eher eine Darstellung Ihrer gesamten Besitztümer, das auf Pferde geladen oder von Mitgliedern Ihres Trupps getragen wird. Es gibt zwar kein Gewichtslimit für transportierte Güter, jedoch verlangsamt hohes Tragegewicht Ihren Trupp. Diese Abzüge können Sie bis zu einem gewissen Grad durch den Einsatz von Packtieren oder Ersatzpferden in Ihrem Inventar aufheben. Jeder Gegenstand nimmt ungeachtet seiner Größe einen Slot Ihres (limitierten) Inventars ein. Sie können den verfügbaren Platz durch Zuteilung von Punkten in Ihre Fertigkeit Inventarverwaltung erweitern.

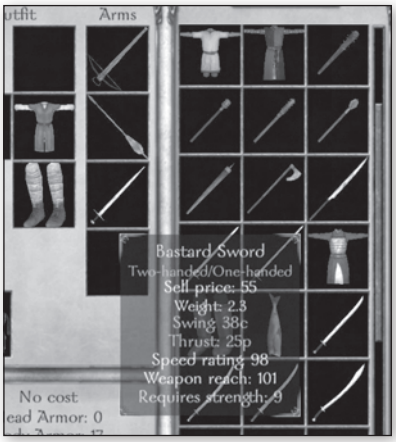
Das Inventarfenster ist über die Taste I (Voreinstellung) zu jedem Zeitpunkt aufrufbar, vorausgesetzt, Sie befinden sich nicht gerade in einem Gefecht. Während des Kampfes haben Sie zwar auch Zugriff auf Ihr Inventar, jedoch müssen Sie dazu die Truhe aktivieren, die sich an Ihrem Startpunkt auf dem Schlachtfeld befindet. Durch Zugriff auf Ihr Inventar während des Kampfes können Sie Ihre Waffen wechseln oder sich mit neuem Rüstzeug ausstatten. Munition wird nicht nachgeladen, obwohl

sich eventuell Zusatzmunition in Ihrem Inventar befinden könnte. Sie haben jedoch die Möglichkeit, verbrauchte Munitionstaschen mit unverbrauchten einzutauschen. Pferde sind ein Spezialfall für sich und können nicht während des Kampfes gewechselt werden. Wenn Sie während eines Scharmützels eines mehrteiligen Gefechts das Pferd wechseln, reiten Sie das neue Pferd erst im nächsten Scharmützel.

6.1. Gegenstandsstatistiken

Wenn Sie Ihren Mauszeiger auf einen Gegenstand bewegen, werden genaue Informationen darüber angezeigt. Alle Gegenstände haben ein Gewicht und einen Preis. Weitere Information über den Gegenstand variieren je nach Gegenstandstyp.

Schilde haben eine Zustandsbewertung, die anzeigt, wie abgenutzt (oder kunstvoll angefertigt) sie sind. Gesprungene oder ramponierte Schilde waren lange im Einsatz und werden leichter beschädigt als neue Schilde. Dicke oder verstärkte Schilde sind Sonderanfertigungen und können mehr Schäden abwehren. Bricht ein Schild während eines Kampfes, wird er um eine Stufe herabgesetzt. Ist der Schild bereits gesprungen, wird er permanent zerstört. Schilde haben die folgenden Statistiken:



- **GRÖSSE:** Die physikalische Breite und Höhe des Schildes. Größere Schilde sind meist schwerer, bieten aber besseren Schutz gegen Geschosse. Im Nahkampf bieten Schilde ungeachtet ihrer Größe denselben Schutz: Entweder Sie können den gegnerischen Schlag blockieren oder nicht - die Chance auf einen "Fehlschuss" besteht hier nicht.
- **WIDERSTANDSKRAFT:** Die Zähigkeit des Schildes, die sich meist nach dem verwendeten Material richtet. Dieser Widerstandswert wird von Treffern abgezogen, die in den Schild einschlagen. Ein Schild mit dem Widerstandswert 5 würde also von einem Treffer mit dem Schadenswert 30 nur 25 Trefferpunkte absorbieren müssen.

- **HALTBARKEIT:** Der Schadenswert, den ein Schild absorbieren kann, bevor er bricht. Schilde werden zwischen Scharmützeln eines Gefechts automatisch auf volle Haltbarkeit repariert, obwohl dadurch nicht der Anfangszustand des Schildes wieder hergestellt werden kann - Sie können also keinen ramponierten Schild wieder in einen normalen verwandeln.
- **GESCHWINDIGKEIT:** Wie schnell der Schild nach Einleitung der Blockbewegung bereit ist. Bei schnellen Schilden gibt es praktisch keine Verzögerung, während es bei großen, langsamen Schilden durchaus zu einer deutlichen Schutzverzögerung kommen kann.

Waffen haben eine Zustandsbewertung, die sich nach der Verarbeitung oder nach dem Abnutzungsgrad richten. Gesprungene, schartige oder rostige Waffen richten weniger Schäden als neue Waffen an, sind dafür jedoch auch viel billiger. Schwere Waffen richten etwas mehr Schäden an, sind dafür jedoch auch etwas langsamer in der Handhabung. Ausgewogene Waffen oder Waffen mit positiven Attributen wie „ausgewogen" oder „gehärtet" richten etwas mehr Schäden an und sind zudem etwas schneller, dafür aber auch erheblich teurer. Der Zustand einer Waffe bleibt immer auf dem Stand, den sie hat, wenn Sie die Waffe finden oder kaufen: Eine gesprungene Pike kann beispielsweise nicht brechen, aber auch nicht repariert werden. Waffen haben die folgenden Statistiken:

- **SCHADEN:** Das Basispotential der Waffen, Verletzungen zu verursachen - eine mittlere Waffenfertigkeit Ihrerseits und eine Auftreffgeschwindigkeit von 100% vorausgesetzt. Im Allgemeinen sind höhere Werte besser als niedrige. Jeder Angriffstyp der Waffe ist einzeln aufgeführt. Der Schadenstyp wird schließlich durch einen einzelnen Buchstaben dargestellt: s steht für Schnittschäden, st steht für Stichschäden und h steht für Hiebschäden. Stich- und Hiebschäden sind gegen gepanzerte Gegner effizienter, wobei Hiebschäden den zusätzlichen Vorteil haben, Feinde bewusstlos zu schlagen, so dass Sie sie lebendig als Gefangene nehmen können.
- **REICHWEITE:** Die Schlagreichweite der Waffe. Waffen, die länger als die Ihres Gegners sind, geben Ihnen potentiell die Möglichkeit, zuerst zuzuschlagen. Waffen entfalten ihre volle Wirkung jedoch generell erst auf Maximalreichweite. Wenn Sie also jemandem mit einem Speer zu Leibe rücken, dem Sie schon so nahe sind, dass Sie seine Nasenhaare zählen können, verpufft Ihr Angriff fast wirkungslos. Im Gegensatz dazu ist ein Dolch bei dieser Distanz ziemlich effizient.

- **GESCHWINDIGKEITSBEWERTUNG:** Wie schnell sich aufeinander folgende Angriffe mit der Waffe ausführen lassen. Je schneller, desto besser.
- **BONUS GEGEN SCHILDE:** Mit manchen Waffen, zum Beispiel Äxten, können feindliche Schilde sehr effizient mit wenigen Treffern entzwei gehauen werden. Wenn eine Waffe die Fähigkeit besitzt, wird dies gesondert ausgewiesen.

Rüstzeug hat ebenfalls eine Zustandsbewertung. Zerfetzte, zerlumpte, ramponierte oder grobe Rüstungen schützen Sie weniger als neue Rüstungen, sind dafür jedoch viel billiger. Robuste, dicke oder verstärkte Rüstungen bieten mehr Schutz, kosten aber deutlich mehr. Der Zustand einer Rüstung bleibt immer auf dem Stand, den sie hat, wenn Sie die Rüstung finden oder kaufen. Ein zerlumpter Ledermantel kann weder auseinander fallen, noch können Sie ihn flicken. Rüstungen haben nur eine Statistik: Wie viel Schutz sie bieten

Als Munition gilt alles, das abgeschossen oder geworfen werden kann. Pfeile werden mit Bögen abgeschossen, Armbrustbolzen werden mit Armbrüsten verschossen. Per Hand geworfene Waffen sind Steine, Messer, Dolche, Äxte, Wurfspeere und Jarids. Munition wird in "Taschen" befördert, die jeweils einen Inventarslot belegen. Manchmal kann Munition verbogen sein und fügt dann weniger Schäden zu als normal. Manche Waffentypen können verschiedene Munitionstypen verschießen: Mit einem Bogen können Sie beispielsweise normale Pfeile, Widerhakenpfeile oder Bodkin-Pfeile abfeuern. Munition hat die folgenden Statistiken:

- **VERBLEIBENDE SCHUSSZAHL:** dargestellt als x/y, wobei x für die verbleibenden Schüsse steht, und y für maximale Schussanzahl, die die Munitionstasche aufnehmen kann.
- **SCHADEN:** Bei Wurfwaffen werden die tatsächlich verursachten Schäden angezeigt, während Pfeile oder Armbrustbolzen dem durch die abschießende Waffe verursachten Schaden einen zusätzlichen Schaden hinzufügen.

Pferde haben zahlreiche Eigenschaften und können außerdem durch verschiedene Zustände weiter unterteilt werden. Schauen Sie für Details über Pferde auf Seite 29.

6.2. Ausgerüstete Gegenstände

Ihr Charakter hat mehrere Slots für "ausgerüstete" Gegenstände, also Dinge, die Sie aktuell tragen, handhaben oder benutzen. Mit einigen wenigen Ausnahmen müssen

Sie alles, das Sie benutzen möchten, in einem Ihrer Ausrüstungsslots platzieren. Das Gesamtgewicht aller ausgerüsteten Waffen und Rüstungsteile wird als Gesamtlast bezeichnet und unterhalb der Ausrüstungsslots angezeigt. Je mehr Gewicht Sie mit sich herumschleppen, desto langsamer bewegt sich Ihr Charakter zu Fuß. Die Effekte der Gesamtlast können Sie durch die Investition von Punkten in die Fertigkeit Athletik reduzieren.

- Die in Ihren Ausrüstungsslots platzierten Waffen tragen Sie in Köchern, Schwertscheiden oder Gurten am Körper. Alle ausgerüsteten Gegenstände sind sofort benutzbar, ganz gleich, ob Sie sich in einer Stadt oder mitten in einem Gefecht befinden. Wenn Sie einen Schild einsetzen möchten, müssen Sie ihn auf einen der Waffenslots ziehen. Wenn Sie eher aus der Distanz kämpfen, müssen Sie mindestens eine Munitionstasche ausrüsten (Armbrustbolzen, Pfeile, usw.). Natürlich können Sie auch mehrere Munitionstaschen in den Waffenslots deponieren, damit Sie während eines Gefechts zusätzliche Munition haben. Dadurch büßen Sie jedoch Ihre Alternativbewaffnung ein. Beachten Sie, dass die Munition nicht permanent aufgebraucht, sondern von Gefecht zu Gefecht wieder aufgefüllt wird. In anderen Worten: Haben Sie einmal Munition gekauft, gehört Sie Ihnen für immer.
- Ihr ausgerüstetes Pferd ist dasjenige, auf dem Sie in Städte reiten oder sich in Schlachten stürzen.
- Rüstzeug ist in vier verschiedene Körperbereiche unterteilt: Harnisch, Beinzeug, Helm und Handschuhe. Der Körper, die Beine und der Kopf sind separate Bereiche, in denen Sie getroffen werden können, und durch Rüstzeug können Sie diese Teile Ihres Körpers schützen. Es bringt Ihnen jedoch nichts, einen großartigen Helm auf dem Kopf zu haben, wenn sich jemand mit einer Hellebarde an Ihrem Bein zu schaffen macht. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Sie auf das Tragen eines Helmes verzichten sollten, denn Kopftreffer resultieren in doppelten Schäden. Handschuhe sind Sonderfälle, da Handtreffer nicht separat gezählt werden, sondern mitsamt Ihrem Verteidigungswert zum Harnisch dazugezählt werden. Es ist ratsam, das beste Rüstzeug einer bestimmten Gewichtskategorie zu kaufen, das Sie sich leisten können. Normalerweise ist Ihre Rüstung umso schwerer, je mehr Schutz sie bietet, und verlangsamt Ihre Bewegungen dementsprechend. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie lieber eine schwere Rüstung tragen oder schnell sein wollen, um Treffern besser ausweichen zu können.

7. Städte und Handel

An Städten und Dörfern gibt es normalerweise eine oder mehrere Personen, die bereit sind, mit Ihnen Geschäfte zu machen. Verkäufer von Ausrüstungen und Pferden befinden sich üblicherweise im Außenbereich, wohingegen Allgemeinwarenhändler Läden haben, die Sie an einem Schild mit einem Geldsack erkennen können. Zum Handel mit einem Ladenbesitzer müssen Sie sich ihm nähern, bis "Ansprechen" angezeigt wird. Wenn Sie auf die entsprechende Taste drücken, haben Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten, zum Beispiel den Kauf und Verkauf von Gegenständen.

Wenn Sie Waren kaufen wollen, können Sie welche aus dem Inventar des Ladenbesitzers auswählen, das sich auf der linken Bildschirmhälfte befindet. Ihr eigenes Inventar nimmt die rechte Bildschirmhälfte ein. Ein Handelsgeschäft kommt zustande, indem Sie Gegenstände von seiner Seite auf Ihre ziehen, oder umgekehrt. Wenn Sie Ihre Entscheidung bezüglich eines Geschäfts rückgängig machen wollen, müssen Sie lediglich nach Gegenständen der Preiskategorie "Rückforderung"

oder "Rücknahme" anstatt der Kategorien "Kaufen" und "Verkaufen" suchen, und sie wieder auf Ihre Seite ziehen. Sie können Ihre Geschäfte noch schneller abwickeln, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die in Frage kommenden Gegenstände klicken. Die Kosten oder der Gewinn des Handelsgeschäfts werden im unteren Teil der Bildschirmmitte angezeigt. Händler akzeptieren nur harte Währung oder Tauschgeschäfte - Kreditwünsche verbitten sie sich. Ihre verfügbaren Geldmittel werden unterhalb Ihres Inventars angezeigt, die des Händlers unter seinem.

Falls Sie keine Handelsfertigkeiten haben, sind Sie gezwungen, Güter für deutlich weniger als ihren tatsächlichen Preis zu verkaufen. Hey, das sind schließlich gebrauchte Sachen! Handeln ist eine Truppfertigkeit. Das bedeutet, dass Sie schon die Vorzüge dieser Fertigkeit genießen, wenn auch nur einer der Helden Ihres Trupps über sie verfügt.

Jede Stadt hat unterschiedliche Angebote und Nachfragen für unterschiedliche Handelsgüter, und da Karawanen und Dörfler mit den Städten Handel treiben, sind die Preise dynamischen Preisschwankungen unterworfen. Auf dem Markt können Sie einige Zeit auf das Studium der aktuellen Preise investieren, wodurch Sie eine gute allgemeine Vorstellung bekommen, welche Waren Ihnen die höchsten Profite einbringen.

Es ist relativ unproblematisch, sich über den Handel mit Gütern einen schönen Gewinn zu erwirtschaften, wenn Sie einen Ort finden können, der billig verkauft, was ein anderer für teures Geld ersteht. Da Handelsgüter jedoch schwer und sperrig sind, sollten Sie entweder genügend Ersatzpferde dabei haben, die all Ihre Waren transportieren können, oder einige Wachen zu ihrem Schutz anwerben. Am besten sollten Sie beides tun.

In jeder Stadt gibt es eine Schänke, in der Sie viele interessante und nützliche Leute finden können. Schänken erkennen Sie an einem Schild mit einem Bierseidel. In Schänken können Sie auch verschiedene Landsknechtstypen zur Aufstockung Ihres Trupps anwerben. Da auch Lösegeldvermittler gerne dem Bier zusprechen, können Sie in Schänken manchmal auch Geiseln verkaufen, oder von einem Buchhändler Bücher erstehen, mit deren Hilfe die zusätzliche Verbesserung Ihrer Fertigkeiten möglich ist. Reisende können Ihnen nützliche Informationen darüber geben, wo Sie bestimmte Leute finden können, nach denen Sie suchen.

Wenn Sie Glück haben, treffen Sie in einer Schänke auch andere Abenteurer an, von denen einige gewillt sein könnten, sich Ihrem Trupp anzuschließen. Diese Gefährten sind äußerst hilfreich, da Sie sie nach Ihren Wünschen ausrüsten können

und weil sie wie Ihr Charakter höhere Charakterstufen erreichen können. Darüber hinaus fließen ihre individuellen Fertigkeiten in Ihre Truppfertigkeiten ein. Da sie besondere Helden sind und daher denselben göttlichen Schutz wie Ihr Charakter genießen, überleben sie sämtliche Gefechte und sind quasi unsterblich. Dafür kosten sie aber auch mehr Sold als normale Truppen, und sie könnten sich auch entscheiden, nach einer verlorenen Schlacht oder weil Sie ihnen als Anführer nicht mehr passen aus Ihrem Trupp auszuscheiden. Wenn einige Ihrer Gefährten Sie aus welchen Gründen auch immer verlassen, können Sie sie dennoch in Schänken erneut anwerben.

8. Pferde

Es ist nicht nur weitaus langsamer, zu Fuß in einer Schlacht unterwegs zu sein, sondern üblicherweise auch viel gefährlicher. Aufgrund der größeren Wendigkeit Ihres Pferdes können Sie sich im Kampf gegen langsamere Bodentruppen das Gelände aussuchen, auf dem sie kämpfen möchten. Sie erhalten einen taktischen und psychologisch wichtigen Vorteil gegenüber Fußsoldaten, und wenn Sie ein für den Kriegeinsatz ausgebildetes Pferd haben, können Sie es als eigenständige Waffe einsetzen und durch feindliche Formationen pflügen. Die Art von Pferd, die ein Soldat besitzen durfte, wurde oft von seinem sozialen Rang bestimmt, und das Pferd eines Ritters konnte ebenso viel kosten wie seine Waffen und sein Rüstzeug.

8.1. Pferdetypen

Es gibt mehrere Pferdetypen zu verschiedenen Preisen, die für verschiedene Aufgaben geeignet sind. Ein Bogenschütze ist mit einem laufenden Panzer von Kriegspferd

wohl schlecht beraten, und ein Lanzenreiter würde sich wohl etwas komisch vorkommen, auf dem Rücken eines alten Esels ins Gefecht zu stolpern.

- Lastpferde oder Esel sind billige Tiere, die als Reit- oder Arbeitstiere für die Unterschicht gezüchtet wurden. Sie werden oft in Karawanen eingesetzt.
- Reitpferde sind relativ günstige Pferde mit sanftem Gemüt und geschmeidigem Gang. Preisgünstige Reisepferde.
- Steppenpferde werden von den Steppennomaden gezüchtet. Sie sind eher klein von Statur und haben quirlige Persönlichkeiten. Steppenpferde sind kaum schneller als durchschnittliche Packpferde, jedoch widerstandsfähiger und agiler.
- Rennpferde sind leichte Pferde, die ursprünglich zum Befördern und Abfangen von Botschaften vorgesehen waren. Sie haben drahtige Muskeln und sind äußerst schnell. Sie können zwar wegen ihrer geringen Stärke kaum gepanzert werden, sind sie aufgrund ihrer Geschwindigkeit und Wendigkeit jedoch in der Lage, andere Pferde mühelos anzuhängen.
- Jagdpferde sind die Reittiere des Adels und des Militärs. Sie sind fast so schnell wie Rennpferde, haben jedoch etwas von der Stärke und Ausdauer von Kriegspferden. Sie werden dafür gezüchtet, während Jagden mit hoher Geschwindigkeit über schwieriges Gelände zu laufen.
- Kriegspferde sind langsamer als andere Pferde, aufgrund ihrer deutlich größeren Stärke können sie jedoch mit Kettenrüstungen geschützt werden. Als Reittiere der schweren Kavallerie werden sie dazu ausgebildet, Feinde niederzutrampeln anstatt anzuhalten oder auszuweichen. Dies macht sie für Fußsoldaten zu gefährlichen Gegnern.
- Schlachtrösser sind die größten verfügbaren Pferde und werden von der Elite-Kavallerie und reicheren Rittern bevorzugt. Sie werden für schiere Größe und Kraft gezüchtet und sind durch dicke wie aufwändige Rüstungen geschützt. Aufgrund ihres immensen Gewichts sind sie beim Niedertrampeln von Fußsoldaten sogar noch effizienter als Kriegspferde.

8.2. Wo und wie Sie ein Pferd kaufen können

Pferde können bei Pferdehändlern erstanden werden, die Ihnen eine kleine Auswahl an Pferden bieten. Wenn Sie an den angebotenen Pferden keinen Gefallen finden, können Sie sich woanders nach Pferden umsehen, oder einfach später zurückkehren. Kein Händler kann Ihnen garantieren, einen bestimmten Pferdetyp im Angebot zu haben. Wenn Sie Ihren Mauszeiger vor dem Kauf auf ein Pferd bewegen, werden sein

Typ und seine Fähigkeiten angezeigt. Höhere Werte sind in allen Fällen besser:

- **GESCHWINDIGKEIT:** Höchstgeschwindigkeit auf flachem Gelände.
- **WENDIGKEIT:** Manövrierfähigkeit. Beachten Sie, dass alle Pferde bei niedrigen Geschwindigkeiten wendiger als im Galopp sind.
- **RÜSTUNG:** Wie sehr das Pferd gegen Angriffe geschützt ist. Diese Berechnung wird wie bei Ihrem eigenen Rüstzeug durchgeführt. Wenn Sie ein gepanzertes Pferd kaufen, ist die Panzerung bereits im Kaufpreis enthalten und muss nicht separat erstanden werden. Dies bedeutet auch, dass Sie die Panzerung eines Pferdes nicht verstärken oder entfernen können.
- **ANGRIFF:** Wie viel Hiebschäden das Pferd einem Gegner zufügt, wenn es ihn mit voller Geschwindigkeit niedertrampelt. Wenn dies bei niedrigerer Geschwindigkeit passiert, wird geringerer Schaden verursacht. Pferde mit geringeren Angriffswerden werden außerdem mit größerer Wahrscheinlich vor einem Feind anhalten, als ihn nieder zu trampeln.

Beachten Sie, dass oftmals lahme, sture oder alte Pferde mit Hohlkreuz angeboten werden. Diese Pferde haben einige Probleme: Lahme Pferde sind aufgrund vorausgegangener Verletzungen sehr langsam (können jedoch im Laufe der Zeit geheilt werden), Pferde mit Hohlkreuz sind etwas langsamer als normal, und sture Pferde stellen höhere Reitanforderungen an den Reiter. Alle diese Pferde sind jedoch billiger als normale Pferde. Darüber hinaus können Ihnen auch besondere Pferde angeboten werden: Lebendige Pferde sind schneller und wendiger als normal, während schwere Pferde ausdauernder sind und Feinde besser niedertrampeln können. Diese Pferde sind jedoch äußerst kostspielig.

8.3. Benutzung eines Pferdes

Klicken Sie das gewünschte Pferd in Ihrem Inventarfenster an und ziehen Sie es auf das mit "Pferd" gekennzeichnete Kästchen. So weisen Sie es als das Reittier Ihrer Wahl aus. Wenn Sie ein Gefecht hineingezogen werden, finden Sie sich bei Kampfbeginn auf dem Rücken dieses Pferdes wieder. Lesen Sie auf Seite 46 über den Kampf zu Pferd nach. Dort finden Sie genaue Informationen über den berittenen Kampf oder über den Einsatz Ihres Pferdes als eigenständige Waffe.

Pferde sind große Tiere und verfügen demnach über erhebliche Masse. Zur Beschleunigung Ihres Pferdes müssen Sie die Vorwärtstaste (Voreinstellung: Taste W) ein oder zwei Sekunden lang gedrückt halten. Pferde können sich nicht so schnell

wie Menschen umdrehen. Beobachten Sie deshalb Ihren Laufweg und planen Sie Ihre Reitmanöver im Voraus. Wenn Sie langsam reiten, können Sie Ihr Pferd schneller wenden. Schnelle Wendungen beinhalten die Verlangsamung des Pferdes vor der eigentlichen Wende, die Wende selbst und anschließendes Beschleunigen in die neue Laufrichtung. Alle Pferde sind beim Erklimmen oder Hinablaufen von Anhöhen und bei der Durchquerung von Gewässern langsamer als normal.

Schauen Sie zum Absteigen mit Hilfe Ihrer Maus bei still stehendem Pferd auf den Boden, und drücken Sie bei Anzeige des Wortes "Absitzen" die Taste F Ihrer Tastatur. Das Aufsitzen funktioniert ähnlich: Nähern Sie sich dem Pferd, schauen Sie es an, und drücken Sie die Aktionstaste bei Anzeige des Wortes "Aufsitzen". Beachten Sie, dass das Auf- und Absitzen einige Sekunden dauert, während denen Sie äußerst verwundbar sind. Sie können das Pferd in Trab setzen, sobald Sie einen Fuß im Steigbügel haben, doch solange Sie nicht fest im Sattel sitzen, können Sie nicht angreifen. Zum Absitzen müssen Sie Ihr Pferd zum völligen Stillstand bringen.

Wenn Sie Pferde besitzen, die momentan nicht im Einsatz sind, werden diese in Ihrem Inventar aufgeführt. Diese Pferde werden als Packtiere angesehen, die bei der Beförderung der Ausrüstung Ihres Trupps behilflich sind. Wenn Sie viele Sachen transportieren, kann ein Ersatzpferd Ihre Reisegeschwindigkeit auf der Weltkarte deutlich steigern. Pferde in Ihrem Inventar werden in sicherer Distanz vom Schlachtfeld angebunden, weshalb Sie Ihr Pferd nicht während Gefechten wechseln können.

Wenn ein Pferd von feindlichen Truppen niedergestreckt wird, kann es lahm werden. Lahme Pferde erhalten starke Abzüge auf Geschwindigkeit und Wendigkeit. Wenn Sie Punkte in der Fertigkeit Wundbehandlung haben, können lahme Pferde im Lauf der Zeit geheilt werden. Beachten Sie jedoch, dass besondere Pferde durch Verletzungen ihren vorherigen Status einbüßen (lebendig, schwer) und nach ihrer Heilung wieder normale Pferde sind. Knochenbrüche sind der Weg der Natur, Pferde langsamer zu machen.

9. Truppverwaltung

FRÜHER ODER SPÄTER werden Sie auf eine große Menge Leute treffen, die Sie umbringen oder zumindest um Ihre Ausrüstung und Ihre Reichtümer erleichtern möchten ... und spätestens dann werden Sie sich wünschen, Ihnen stünde Hilfe zur Seite. Die gute Nachricht ist: Hilfe steht direkt vor der Tür! Der Aufbau Ihrer eigenen Gruppe Furcht einflößender Soldaten ist nicht nur möglich, sondern generell eine äußerst gute Idee.

Jede mobile Einheit wird auf der Weltkarte als 'Trupp' dargestellt. Ein Trupp besteht aus drei Arten von Leuten:

- **HELDEN:** Sie selbst und alle anderen Charaktere mit speziellen Fertigkeiten, die Sie für Ihren Trupp anwerben können. Helden haben darüber hinaus individuelle Namen, und Sie können wie bei Ihrem eigenen Charakter für jeden von ihnen entscheiden, wie die bei Stufenanstiegen verliehenen Punkte für die Charakterentwicklung eingesetzt werden. Außerdem können Sie Ihren Helden die Ausrüstungsstücke geben, die sie während Gefechten einsetzen sollen.

- **ANGEWORBENE TRUPPEN:** Diese Kämpfer, die Sie in einer Schänke oder in den Dörfern rekrutieren bzw. aus der Gefangenschaft befreien, sind unglücklicherweise Kanonenfutter. Es ist besser, sich mit diesen namenlosen Kämpfern nicht allzu verbunden zu fühlen. Sie können zwar Erfahrung sammeln und im Rang steigen, jedoch haben Sie keinen Einfluss darüber, wie sie Ihre Statistik- und Fertigkeitspunkte einsetzen. Auch ihre Ausrüstung erhalten sie ohne Ihr Zutun automatisch.
- **GEFANGENE:** Beschämt, besiegt und in Eisen geschlagen. Ganz gleich, ob Sie sie beim Lösegeldvermittler auslösen, sie in die Sklaverei verkaufen oder sie zum Anschluss an Ihren Trupp überzeugen - ihr Schicksal liegt in Ihren Händen.

Wenn Sie sich nicht im Kampf, also in einer Stadt oder auf der Weltkarte befinden, können Sie das Truppfenster über die Taste P Ihrer Tastatur aufrufen. In der Liste in der oberen rechten Bildschirmecke sehen Sie eine Anzahl von Registern, die Einheitsstapel repräsentieren. Jeder dieser Stapel wird von einem Helden oder von einer beliebigen Anzahl desselben Einheitstyps angeworbener Truppen belegt. Demnach nehmen Sie selbst einen Stapel ein, während 20 angeworbene Armbrustschützen zusammen einen einzelnen Stapel belegen. Darüber hinaus wird hier Ihre maximale Truppstärke angezeigt. Vergessen Sie nicht, sich selbst in diese Zahl mit einzurechnen. Auf der linken Bildschirmseite des Truppfensters sehen Sie eine Liste der kumulativen Fertigkeiten Ihres Trupps. Ihr eigener Charakter steht an erster Stelle, gefolgt von angeworbenen Helden. Im Abschnitt 4.3, Fertigkeiten, finden Sie zusätzliche Informationen über Truppfertigkeiten.

Über das Truppfenster können Sie sich mit Truppmitgliedern unterhalten, jedoch nur, wenn Sie sich gerade auf der Weltkarte befinden. Begeben Sie sich zur Weltkarte, wenn Sie nicht sowieso schon dort sind. Wenn Sie dort dann im Truppfenster auf einen der Truppenstapel klicken, wird die Schaltfläche Ansprechen aktiviert. Wenn Sie mit einem angeworbenen Soldat sprechen, können Sie sehen, auf welcher Stufe er ist, und über welche Fertigkeiten er verfügt. Bei Gesprächen mit Helden können Sie ihnen sagen, wie sie ihre Stufenanstiegspunkte einsetzen sollen, oder aber Sie können ihnen neue Ausrüstungsgegenstände geben.

Alle aktiven Truppmitglieder (solche, die keine Gefangenen sind) können entweder einsatzbereit oder verwundet sein. Wenn ein Held verwundet ist, sehen Sie seine aktuelle Gesundheit als Prozentwert neben seinem Namen. Niedrigere Werte sind schlecht. Wenn sie schwer verwundet werden, können sie sich nicht gemeinsam

mit Ihnen ins Gefecht stürzen. Dies gilt auch für angeworbene Truppen: Ab einem gewissen Verwundungsgrad können Sie Ihnen im Kampf nicht mehr beistehen. Die kampfbereite Truppenanzahl wird separat von Ihrer Gesamttruppstärke angezeigt. Wenn auf einem Stapel zum Beispiel "Bauer 3/5" steht, bedeutet dies, dass insgesamt 5 Bauern in Ihren Diensten stehen, jedoch nur 3 von ihnen kampfbereit sind.

Ihr Trupp hat eine Moralstufe: Diese zeigt an, wie gerne Ihre Truppen unter Ihrem Befehl dienen. Durch den Sieg über Feinde und durch das Angebot einer breiten Nahrungspalette können Sie Ihre Truppmoral erhöhen. Wenn Sie dagegen besiegt werden, Ihre Männer hungern lassen oder schlichtweg einen riesigen Trupp haben, sinkt die Moral.

Der Unterhalt einer Armee erfordert sehr viel Nahrung: Sie sollten stets genug Nahrung dabei haben, da sich Ihre Truppen sonst an den Vorräten der lokalen Bevölkerung gütlich halten. Nahrung können Sie an vielerlei Orten kaufen, einschließlich in den Dörfern, wo die Nahrung produziert wird und demnach weniger kostet. Wenn es Sie nicht stört, die Dörfler gegen Sie aufzubringen, können Sie sie auch zwingen, Ihnen kostenlos Güter zu geben. Ihr Trupp verbraucht jeden Nahrungstyp in Ihrem Inventar, und jeder verschiedene Nahrungstyp wirkt sich in einem Moralbonus aus. Viele verschiedene Nahrungstypen machen Ihre Soldaten also zu glücklicheren Kämpfern.

9.1. Gefährten

Landsknechte müssen mit Geld angeworben werden (es sei denn, Sie befreien sie), und generell verlangen alle Truppen Gehälter. Sie kämpfen schließlich nicht für Sie, weil sie zu Ihnen aufschauen, sondern für ihre wöchentliche Bezahlung. Die Gesamtkosten Ihres Trupps werden in der unteren rechten Bildschirmecke des Truppfensters angezeigt. Darüber hinaus können Sie auf einen einzelnen Truppenstapel klicken, um sich die Unterhaltskosten für diesen bestimmten Einheitstyp anzeigen zu lassen: Hier werden die Kosten pro Mann angezeigt, nicht für den gesamten Stapel. Behalten Sie genügend Münzen in Ihrem Geldsack, damit Sie Ihre Truppen zwischen Handelsmissionen oder Jagdexpedition zahlen können, denn wenn sie nicht pünktlich bezahlt werden, können sie unzufrieden werden und desertieren. Bessere Soldaten verlangen auch mehr Sold: Sie können ein ganzes Rudel mit Knüppeln und Mistgabeln bewehrter Bauern für dasselbe Geld anwerben, das ein Ritter zu Pferd verlangt, aber Sie sollten auch die Kampfstärke und Fähigkeiten der

fraglichen Einheiten in Betracht ziehen.

Wenn Sie die Meldung "Einige Truppen können befördert werden" sehen, sollten Sie das Truppfenster aufrufen und sich Ihre Optionen ansehen. Alle Truppen mit einem "+" rechts neben ihrem Namen haben genügend Erfahrung gesammelt, um auf den Rang einer kampfstärkeren Einheit aufzusteigen. Wenn Sie auf ihr Register klicken, sehen Sie, wie viele von ihnen bereits zum Rangaufstieg sind (Erfahrung wird individuell gesammelt), und zu welchen Einheitstypen sie aufsteigen können. Manchmal wird sich Ihnen die Auswahl zwischen zwei verschiedenen Soldatentypen bieten: Swadische Milizen können beispielsweise entweder zu swadischen Fußsoldaten (leichte Infanterie) oder swadischen Scharmützlern (leichten Bogenschützen) werden. Überlegen Sie sich also vorher, welchen Truppentyp Sie bevorzugen oder am dringendsten benötigen, da Sie den Truppentyp nach Schließen dieses Fensters nicht mehr ändern können. Sie müssen Truppen nicht sofort befördern, sobald dies möglich ist. Sie können es auch ganz bleiben lassen, wenn Sie die höheren Gehälter nicht zahlen wollen.

Wenn die Bezahlung Ihrer Truppen eine zu große Belastung für Sie wird, können Sie auch einige von ihnen wieder nach Hause schicken. Jeder Mausklick schickt einen Soldaten fort, während Sie bei gedrückt gehaltener Strg-Taste mit einem Mausklick einen ganzen Einheitsstapel auflösen können.

9.2. Gefangene

Wenn Ihnen ein Feind lebendig in die Hände fällt, kann er für Sie sehr wertvoll sein. Um jemanden als Gefangenen zu nehmen, müssen Sie mindestens einen Punkt in der Fertigkeit Gefangenen-Handhabung aufweisen. Wenn Sie diese Fertigkeit noch nicht besitzen, können Sie keine Gefangenen machen. Im Gefecht sollten Sie dazu eine Waffe einsetzen, die Hiebschäden zufügt, also Knüppel und Hämmer. Diese Waffen schlagen Feinde bewusstlos, anstatt sie zu töten. Hiebschäden können Sie ihnen auch zufügen, indem Sie sie mit Ihrem Pferd über den Haufen rennen. Wenn Sie eine Schlacht gewonnen haben, bietet sich Ihnen die Gelegenheit, alle bewusstlosen Feinde gefangen zu nehmen.

Gefangene verlangsamen Ihren Trupp zwar, doch sie sind einige Münzen pro Kopf wert. Wenn Ihnen die Vorstellung, Leute als Sklaven zu verkaufen oder sie für Lösegeld als Geiseln zu halten, nicht gefällt, können Sie ihnen auch die Gelegenheit bieten, sich Ihrem Trupp anzuschließen. Beachten Sie, dass dies aber nicht unbedingt von Erfolg gekrönt sein muss, schließlich versuchten sie noch vor nicht allzu langer

Zeit, Sie zu töten. Außerdem könnten einige von ihnen die Beine unter den Arm nehmen, sobald Sie sie auch nur kurz aus den Augen lassen. Wenn Sie Ihre Gefangenen rekrutieren möchten, klicken Sie im Kartenbildschirm auf die Lagerschaltfläche, und wählen Sie im Lagerbildschirm die Option "Aktion vornehmen" aus. Klicken Sie daraufhin auf "Gefangene rekrutieren".

10. Die Weltkarte

Die Weltkarte zeigt die gesamte Region an. Auf dieser Karte reisen Sie auch zu verschiedenen Städten und anderen Orten. Wenn sich Ihr Charakter gerade in einer Stadt befindet, gelangen Sie über die Taste Tab zurück zur Weltkarte. Alternativ können Sie im Stadtmenü auch auf "Weiterziehen" klicken. Die Bewegung Ihres Trupps auf der Weltkarte ist sehr einfach: Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den gewünschten Zielort, also entweder auf den Boden oder auf eine Stadt. Dann können Sie zusehen, wie sich Ihr Trupp auf den Weg macht. Während Sie unterwegs sind, vergeht Spielzeit, doch Sie können das Spiel jederzeit über die Leertaste pausieren. Dies geschieht auch dann, wenn Sie Ihren Zielort erreichen. Wenn Sie lediglich an einem Ort ausharren möchten, halten Sie die Leertaste gedrückt.

10.1. Trupps

Ihr Trupp ist nicht der einzige in der Spielwelt; auf Ihren Reisen werden Sie andere Trupps sehen, die auf der Karte unterwegs sind. Einige sind ihnen freundlich oder feindlich gesinnt, andere wiederum betrachten Sie mit totalem Desinteresse. Wenn

Sie mit der linken Maustaste auf einen Trupp anstatt auf eine Stadt oder einen anderen Zielort auf der Karte klicken, folgen Sie dem ausgewählten Trupp.

Trupps sind zur einfacheren Identifikation farblich gekennzeichnet. Die über dem jeweiligen Trupp angezeigte Zahl steht dafür, wie viele Soldaten der Trupp hat. Wird daneben eine zweite Zahl wie beispielsweise "+8" angezeigt, ist dies die Anzahl der Gefangenen, die der betreffende Trupp mit sich führt. Wenn Sie Ihren Mauszeiger auf einen Trupp bewegen, erhalten Sie weitere Informationen über ihn. Die Kennzeichnung "(33/38 + 6)" bedeutet zum Beispiel, dass 33 der 38 Soldaten des Trupps derzeit einsatzbereit sind (die restlichen 5 sind also verwundet), und dass der Trupp einen Gefangenentross von 6 Gefangenen hat. Die exakte Zusammenstellung des Trupps wird darunter angezeigt. Dies sind sehr nützliche Informationen, anhand derer Sie Ihre Feinde vor Ihrem Angriff einschätzen können. Beachten Sie, dass NPC-Trupps genau wie Ihr eigener Trupp durch die Befreiung von Gefangenen wachsen, bzw. ihre Zusammensetzung ändern können.

Die Entfernung, auf die Sie andere Trupps erkennen können, wird durch die Truppfertigkeit Aufklärung festgelegt. Wenn Sie mehrere Punkte in dieser Fertigkeit haben, können Sie Feinde frühzeitig ausmachen und entsprechende Manöver einleiten, noch bevor Sie selbst gesehen werden - ein wertvoller Vorteil! Beachten Sie, dass der Aufklärungsradius aller Trupps auf der Karte während der Nacht reduziert wird. Dies erschwert es Ihnen, lohnende Angriffsziele auszumachen bzw. Ihren Feinden, Sie zu finden.

Wenn jemand in Ihrem Trupp über die Fertigkeit Spurensuche verfügt, werden auf dem Boden farbige Pfeile angezeigt. Diese Pfeile kennzeichnen Spuren oder sonstige Hinweise darauf, dass ein Trupp das betreffende Gebiet durchquert hat. Die Pfeile zeigen in die Richtung, die der Trupp genommen hat. Durch die Pfeilfarbe wird zudem das Alter der Spur (rot, orange, gelb, grün, türkis, blau) und die ungefähre Größe des Trupps angezeigt. Wenn Sie Ihren Mauszeiger auf einen Spurpfeil bewegen, werden zusätzliche Informationen angezeigt. Wenn Sie viele Punkte in den betreffenden Fertigkeiten haben, können Sie die Mannstärke und Identität des Trupps besser abschätzen.

10.2. Reisegeschwindigkeit

Ihre Geschwindigkeit auf der Weltkarte wird von 6 Faktoren beeinflusst:

1. Die Größe Ihres Trupps. Je mehr Soldaten er enthält, desto langsamer ist er.
2. Die Waffengattungen Ihres Trupps. Berittene Truppen sind selbstverständlich schneller als Fußsoldaten. Wenn Ihr gesamter Trupp aus berittenen Soldaten besteht, wird Ihr Kampfverband schneller galoppieren, als gemeine Soldaten mitzuhalten in der Lage sind. Beachten Sie, dass bei berittenen Charakteren die Art des eingesetzten Pferdes keine Rolle spielt. Stattdessen fällt hier die persönliche Fertigkeit Reiten ins Gewicht. Zu Fuß wird die Geschwindigkeit auf der Karte von der persönlichen Fertigkeit Athletik beeinflusst, weshalb Elite-Fußsoldaten auf der Karte schneller sind als unerfahrene Rekruten. Das Spiel berechnet Ihre Geschwindigkeit über den Mittelwert der Geschwindigkeit des langsamsten Soldaten Ihres Trupps und der Durchschnittsgeschwindigkeit Ihres Trupps.
3. Das Gewicht Ihres Inventars. Dieser Faktor kommt hauptsächlich dann zum Tragen, wenn Sie sperrige Güter befördern. Wenn Sie handeln oder einfach nur viel "Zeug" mit sich herumschleppen, aber dennoch schnell sein möchten, sollten Sie einige günstige Pferde als Packtiere kaufen: Diese müssen sich zur Erhöhung Ihrer Truppgeschwindigkeit lediglich in Ihrem Inventar befinden.
4. Gelände und Wetter. Auf ebenem Grund und bei Tageslicht sind Sie am schnellsten. Wenn Sie Wälder durchqueren oder bei Nacht reisen, erleiden Sie kumulative Abzüge.
5. Jeder Punkt in der Truppfertigkeit Wegfindung erhöht Ihre Geschwindigkeit um 3%.
6. Auch die Moral Ihres Trupps hat einen geringen Effekt auf die Kartengeschwindigkeit: Je glücklicher Ihre Soldaten sind, desto mehr legen sie sich für Sie ins Zeug.

Je nach Zusammensetzung Ihres Trupps kann die Geschwindigkeit den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Falls Sie nicht mehrere kampfstarke Soldaten in Ihren Reihen haben, die Aggressoren abwehren können, ist es keine gute Idee, langsamer als potentielle Feinde des Gebiets zu sein, in dem Sie sich aufhalten. Am besten stellen Sie einen Trupp zusammen, der stark genug ist, um nach Belieben anzugreifen, und außerdem stärkeren Trupps entkommen kann.

10.3. Lager aufschlagen

Auf der Weltkarte können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt ein Lager aufschlagen. Klicken Sie dazu einfach in der unteren linken Bildschirmhälfte auf die Schaltfläche 'Lager'. Im Feldlager können Sie mehrere wichtige Aktionen durchführen:

- **GEFANGENE REKRUTIEREN:** Sie können versuchen, Ihre Gefangenen zu rekrutieren, obwohl die Erfolgsaussichten hierfür gering sind. Außerdem sinkt dadurch Ihre Truppmoral, und einige der auf diese Weise angeworbenen Soldaten können bei der erstbesten Gelegenheit Fersengeld geben. Die Fertigkeiten Überzeugungskraft und Anführerschaft erhöhen die Erfolgschancen dieser Aktion.
- **WÄHLT EIN BUCH ZUM LESEN AUS:** Wenn Sie Bücher gekauft haben, können Sie eins davon mit Hilfe dieser Option lesen. Bücher, die hilfreich für die Verbesserung der Fertigkeiten Ihres Charakters sind, können in Schänken bei Buchhändlern erstanden werden.
- **RÜCKZUG AUS DEM ABENTEUERERLEBEN:** Sie können sich jederzeit dazu entschließen, Ihre aktive Karriere als Abenteurer zu beenden. Daraufhin wird Ihr finaler Punktestand ermittelt, und das Spiel zeigt eine Beschreibung an, was Ihnen in den darauf folgenden Jahren widerfahren ist.

11. Kampf

Früher oder später werden Sie jemand an die Gurgel gehen wollen. Es kann jedoch auch sein, dass Ihnen jemand ans Leder will, und Sie dem Gegner zuvorkommen möchten, bevor er Sie erledigen kann. Sie sollten sich nur auf Gefechte einlassen, wenn es unbedingt notwendig ist, oder wenn Sie sich siegessicher sind. Soldaten unnötigerweise in die Schlacht zu schicken ist eine Verschwendung von Geld und Leben. Wenn Sie jedoch kämpfen müssen, dann kämpfen Sie, so gut Sie können! Bevor Sie sich nach Calradia aufmachen, sollten Sie bereits gut über die verfügbaren Waffen und ihre Verwendung Bescheid wissen.

11.1. Waffentypen und -charakteristika

Jede Waffenfertigkeit bezieht sich auf einen unterschiedlichen Waffentyp. Welche Waffenfertigkeit Sie auswählen, hängt letztendlich von Ihrer bevorzugten Spielweise ab. Einige Waffentypen haben darüber hinaus besondere Eigenschaften.

EINHANDWAFFEN: Diese Waffen stellen die beste Kombination aus Schlagkraft und Angriffsgeschwindigkeit dar; außerdem können Sie zusätzlich noch einen Schild zur Verteidigung einsetzen. Einige Waffen, wie beispielsweise Dolche und Kriegsbeile, haben jedoch extrem kurze Reichweiten. Außerdem können Sie mit diesen kleinen Waffen normalerweise keine Angriffe parieren.

ZWEIHANDWAFFEN: Mehr Reichweite, mehr Schlagkraft. Diese Waffen sind besser zum Angriff als zur Verteidigung geeignet. Mit den meisten kann ein Gegner mit einem oder zwei Schlägen niedergestreckt werden, jedoch können Sie keinen Schild einsetzen. Ein bemerkenswerte Zweihandwaffe ist das Bastardschwert: Mit beiden Händen ist die Waffe schneller, doch Sie können sie auch mit einer Hand führen und haben so die Möglichkeit, zusätzlich einen Schild einzusetzen. Die Verwendung einer Zweihandwaffe auf diese Weise führt jedoch zu einem 35%igen Schadensabzug. Derselbe Abzug wird angewendet, wenn Sie zu Pferd mit Zweihandwaffen kämpfen, da Sie sie auf diese Weise nur mit einer Hand führen können.

STANGENWAFFEN: Diese Waffen sind alle ziemlich lang und geben Ihnen Vorteile gegen Gegner, die Waffen mit kürzeren Reichweiten haben. Einige Stangenwaffen müssen mit beiden Händen geführt werden, bei manchen reicht eine Hand aus. Wie bei den Zweihandwaffen resultiert die einhändige Benutzung einer Stangenwaffe in einem 35%igen Schadensabzug.

BÖGEN: Ein Bogen ermöglicht einem Soldaten, Pfeile weit über ihre eigentliche Reichweite hinaus zu schießen. Bögen haben weitaus höhere Feuerraten als Armbrüste, und wenn Sie in die Fertigkeit Bogenzugkraft und die Waffenfertigkeit Bogenschießen investieren, können Sie genauso viel Schaden wie gute Armbrüste verursachen. Bessere Bögen haben bestimmte Mindestanforderungen an die Fertigkeit Bogenzugkraft.

ARMBRÜSTE: Mit einer Armbrust kann auch ein relativ ungeübter Soldat genau zielen. Sie sind ideal für Kämpfer, die eine Fernkampfwaffe einsetzen, jedoch nicht die nötigen Fertigkeitspunkte investieren und die lange Lernkurve herkömmlicher Bögen meistern möchten. Die Armbrust muss nach jedem Schuss manuell nachgeladen werden: Drücken Sie zum Nachladen der Armbrust die Angriffstaste einfach ein zweites Mal. Beachten Sie, dass Sie sich während des Nachladevorgangs nicht bewegen dürfen, da der Vorgang sonst abgebrochen wird. Armbrüste können darüber hinaus nicht zu Pferd nachgeladen werden.

WURFWAFFEN: Diese Waffen erfordern nur eine Hand und sind deshalb einzigartige Fernkampfwaffen, da Sie sich zwischen Würfen mit einem Schild schützen können. Die Einschränkung dieser Waffen besteht trotz der großen Schadenswirkung im Gegensatz zu Bögen oder Armbrüsten in einer deutlich reduzierten Zielgenauigkeit auf größeren Distanzen.

11.2. Kampfschäden

Es gibt drei verschiedene Schadenskategorien:

- Schnittschäden werden von Waffen mit scharfen Klingen verursacht, zum Beispiel Säbel und Äxte. Klingenwaffen haben die höchsten Schadenswerte.
- Stichschäden werden von Waffen mit einer scharfen Spitze verursacht, zum Beispiel Speere, Stoßschwerter und Pfeile. Stichschäden erhalten gegen Rüstungen einen zusätzlichen Bonus.
- Hiebschäden werden von Waffen verursacht, die den Gegner zerschmettern und seine Knochen brechen, ihn jedoch nicht durchdringen. Beispiele hierfür sind Hämmer und Knüppel. Wenn Pferde Feinde niedertrampeln, fügen sie ihnen ebenfalls Hiebschäden zu. Hiebschäden schlagen Feinde bewusstlos, ohne sie zu töten, worauf Sie sie als Gefangene nehmen können. Wie Stichschäden erhalten auch Hiebschäden einen Zusatzbonus gegen Rüstungen.

Wenn Sie die Option "Schäden zeigen" aktivieren, wird bei jedem Treffer angezeigt, wem er mit welchem Schaden zugefügt wurde (gleiches gilt für erlittene Treffer). Dies kann zum Trainieren Ihrer Kampfreflexe sehr hilfreich sein. Normalerweise resultiert ein guter Treffer in einem schneidenden oder stechenden Geräusch. Schlechte Treffer werden durch dumpfe Geräusche dargestellt.

Die zugefügten bzw. erlittenen Schäden hängen von mehreren Faktoren ab: Der wichtigste ist natürlich die Schadensbewertung der eingesetzten Waffe. Das Spiel ermittelt einen Zufallswert zwischen dem mittleren und vollen Schadenswert der betreffenden Waffe. Ein Streitkolben mit einer Schadensbewertung von 20 kann also einen Treffer mit einem Wert von 10 bis 20 Punkten erzielen. Dieser Wert wird auch von Ihrer Waffenfertigkeit mit der eingesetzten Waffe beeinflusst. Ihre Fertigkeiten werden dem Schaden hinzugefügt: Schlagkraft für Nahkampfwaffen oder Bogenzugkraft/Wurfkraft für Fernkampfwaffen.

Darüber hinaus spielt sowohl bei Nahkampf- als auch bei Fernkampfwaffen die Auftreffgeschwindigkeit der eingesetzten Waffe eine Rolle. Das physikalische System von Mount & Blade zieht zur Schadensberechnung sowohl die Geschwindigkeit und Richtung Ihrer Waffe in Betracht als auch deren Geschwindigkeit und die Bewegungsrichtung Ihres Gegners. Der Effekt dieser Berechnung wird Ihnen in Form eines Geschwindigkeitsbonus angezeigt. Wenn Sie einen linken Seitenschritt vorbei am Feind ausführen, fügen Sie ihm mit einem Schlag von rechts nach links (entgegengesetzt zur gegnerischen Bewegung relativ zu Ihnen gesehen) mehr Schaden zu,

als wenn Sie von links nach rechts schlagen würden. Die meisten Waffen fügen in der Mitte der Schlagbewegung mehr Schaden zu als zu Beginn und zum Ende der Bewegung: Wenn Sie jemandem einen Speer in den Leib rammen, ist es besser, etwas Gewicht in den Stoß hinein zu legen als nur wenig Druck auf die Spitze ausüben zu können. Ihr Geschwindigkeitsbonus kann positiv (Zusatzschäden) oder negativ (weniger Schäden) sein; dabei können Ihre Trefferpunkte sogar verdoppelt oder komplett aufgehoben werden.

Geschwindigkeitsboni sind auch für Fernkampfwaffen äußerst wichtig: Ihre Geschosse verlieren auf große Distanz an Geschwindigkeit und verursachen so deshalb viel geringere Schäden. Wenn Sie einem auf Sie zugaloppierenden Gegner dagegen einen Treffer mit einem Wurfspeer verpassen, wird dies verheerende Wirkung zeigen, da die Geschwindigkeit des Pferdes zur Geschwindigkeit Ihrer Wurfbewegung addiert wird.

Auch der Trefferbereich kann bei der Schadensermittlung eine Rolle spielen. Zu einem gewissen Grad treffen Sie dorthin, wohin Sie schauen. Zielen Sie tief, wenn Sie Beintreffer erzielen möchten, und zielen Sie für Kopftreffer hoch. Beintreffer sind im Allgemeinen weniger schwerwiegend als Kopftreffer.

Die Rüstung des Ziels reduziert zugefügte Schäden. Unter Einbeziehung der Schadensbewertung Ihrer Waffe, Ihrer Fertigkeiten und der Auftreffgeschwindigkeit Ihrer Waffe errechnet das Spiel eine Zahl, die als Basis-Schadensbewertung bezeichnet wird. Rüstungen können diesen Wert noch um einen zufälligen Faktor reduzieren, der zwischen der Hälfte und der vollen Trefferpunkteanzahl von Schnittschäden liegt. Bei Stich- und Hiebschäden wird dieser Schutzfaktor noch weiter auf einen Wert zwischen einem Viertel und der Hälfte der zugefügten Trefferpunkte reduziert. Eine Rüstung mit dem Wert 20 kann beispielsweise zwischen 10 und 20 Punkten an Schnittschäden oder zwischen 5 und 10 Punkten Stich- oder Hiebschäden abwehren. Abgesehen von der direkten Schadensreduktion reduzieren Rüstungen den erlittenen Schaden noch um einen prozentualen Wert.

11.3. Nahkampf

Der Kampf in Mount & Blade wurde so konzipiert, dass das wahllose Drücken von Tasten (gelegentlich auch als „wildes Gehämmer“ bezeichnet) nicht besonders viel bringt. Stattdessen müssen Sie sich Ihrer Bewegungen und der Ihres Gegners bewusst sein und dementsprechend handeln. Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, das Kampfsystem zu verstehen.

Ein Schild kann alle Arten von gegnerischen Nahkampfangriffen abwehren und bietet zudem Schutz gegen heran fliegende Geschosse. Behalten Sie dabei jedoch die Haltbarkeit Ihrs Schildes stets im Auge (dies wird durch ein Schildsymbol in der unteren rechten Bildschirmecke dargestellt). Der Schild wird mit jedem absorbierten Treffer beschädigt. Er wird zwar automatisch repariert, jedoch erst nach dem Kampf. Wenn er während des Gefechts zerstört wird, verliert er eine Qualitätsstufe (Herabstufung auf "ramponiert" usw.). Wenn er bereits vor dem Kampf "gesprungen" war und im Gefecht zerstört wird, geht er permanent verloren.

Wenn Sie keinen Schild haben, können Sie über die rechte Maustaste mit Ihrer Waffe parieren. Sie können nur einen Schlag gleichzeitig parieren, wie beispielsweise einen Überkopfschlag oder einen Schlag von der Seite. Fernkampfwaffen können nicht pariert werden. Beim Parieren sollten Sie beobachten, zu welcher Schlagbewegung Ihr Gegner ansetzt und erst dann blockieren, wenn er zuschlägt. Schnelle Waffen sind besser für die Verteidigung geeignet als große und schwere. Parieren Sie nicht, bevor der Gegner seine Bewegung einleitet, da er sonst einfach einen anderen Schlag ausführt und so Ihre Verteidigungsbemühungen umgeht.

Das Erzielen eines Treffers ist eine reine Frage des Timings: Sie müssen Ihren Schlag so abstimmen, dass Sie die gegnerische Verteidigung in Form eines Schildes oder einer Parade umgehen können. Greifen Sie nicht wild an, da Sie sich dadurch eher verletzen werden; Geduld ist hier der Schlüssel zum Erfolg. Warten Sie mit Ihrem Angriff, bis der Gegner seinen Schild senkt oder weichen Sie gegnerischen Schlägen nach hinten aus, gefolgt von einem Vorwärtsschritt mit gleichzeitigem Schlag. Gehen Sie ruhig und methodisch vor.

11.4. Fernkampf

Wenn Sie eine Fernkampfwaffe mitführen, können Sie den Feind verletzten, bevor er Sie erreichen kann, vorausgesetzt natürlich, dass er nicht auch über eine solche Waffe verfügt. Bogen- und Armbrustschützen können sich nicht gleichzeitig mit Schilden verteidigen, da sie zur Führung ihrer Waffen beide Hände erfordern. Wenn Sie dagegen eine Wurfwaffe haben, können Sie gleichzeitig einen Schild führen.

Drehen Sie sich zum Abschuss einer Fernkampfwaffe dem Ziel zu und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Daraufhin schrumpft die Zielhilfe, ein großer weißer Kreis, immer mehr zusammen. Wenn Sie einen Handbogen benutzen, sollten Sie dann loslassen, wenn die Zielhilfe am kleinsten ist. Warten Sie zu lange, setzt Muskelmüdigkeit ein und der Zielvorgang wird ungenau. Die Dauer des Zielvorgangs

kann durch hohe Fertigkeitsstufe reduziert werden. Mit Armbrüsten und Wurfwaffen können Sie so lange zielen, wie Sie wollen, da Sie hierbei keine Bogensehne spannen müssen. Sie können Zielvorgänge jederzeit durch Drücken der rechten Maustaste abbrechen.

Die verbleibende Munition wird über Ihrer verbleibenden Gesundheit angezeigt. Die Munition von Fernkampfwaffen wird nach dem Ende des Kampfes automatisch aufgefüllt. Wenn Sie Ihre Munition jedoch während eines Gefechts aufbrauchen, müssen Sie Ersatzmunition (falls vorhanden) aus Ihrem Inventar holen. Für Charaktere, die sich stark auf Fernkampfwaffen stützen, ist es stets eine gute Idee, mehrere Munitionstaschen mitzuführen.

Wenn Sie Ihre Fernkampfwaffe auslösen, kann das Geschoss irgendwo innerhalb der angezeigten Zielhilfe landen. Mit Bögen ungeübte Charaktere müssen sich auf Ihr Glück verlassen, bis sie die betreffende Waffenfertigkeit besser beherrschen. Die Benutzung von Fernkampfwaffen vom Rücken laufender Pferde aus ist äußerst schwierig, und wenn Sie keine Punkte in der Fertigkeit Berittenes Bogenschießen haben, werden Sie nicht sehr genau zielen können. Für den Abschuss einer Fernkampfwaffe von einem still stehenden Pferd aus gibt es hingegen keine Abzüge.

Geschosse werden von der Schwerkraft beeinflusst: Je weiter Sie von Ihrem Ziel entfernt sind, desto mehr müssen Sie über dessen Kopf zielen, damit das Geschoss beim Erreichen der Zieldistanz auch im Ziel einschlägt. Die Vergrößerungstaste Umsch gedrückt zu halten kann Ihnen hierbei unschätzbare Dienste leisten, da Sie so genau beobachten können, wo Ihr Schuss relativ zum Ziel gesehen landet, und so Ihren nächsten Schuss dementsprechend anpassen können. Wurfwaffen sind langsamer und haben deshalb stärker abfallende Flugbahnen als Pfeile und Armbrustbolzen, was ihre effiziente Reichweite einschränkt. Doch auch bei diesen Geschossen müssen Sie der Flugbahnkrümmung Rechnung tragen, indem Sie bei sich bewegenden Zielen entsprechend vorhalten. Da Armbrüste, besonders schwere, ihre Bolzen mit hoher Ausgangsgeschwindigkeit verschießen, müssen Sie im Vergleich zu Bögen weniger vorhalten bzw. auf die Entfernungskorrekturen vornehmen.

Wenn Sie auf einen mit einem Schild bewehrten Feind schießen, der gemerkt hat, dass der Beschuss von Ihnen kommt, kann er Ihre Geschosse mit seinem Schild abwehren. Dies können Sie vermeiden, indem Sie den Feind durch Verbündete ablenken, so dass er nicht in Ihre Richtung schaut. Jemand in den Rücken zu schießen mag zwar nicht besonders ehrenvoll sein, doch glauben Sie uns: Er würde dasselbe

mit Ihnen tun. Wenn Sie auf Ihre Fähigkeiten vertrauen und nur einen Gegner vor sich haben, können Sie auch warten, bis er in Reichweite kommt und sein Schild zum Angriff senkt. Dadurch haben Sie ein kurzes Zeitfenster zum Schuss, bevor Sie wie ein Stück Wild ausgeweidet werden. Schilde können mit zahlreichen Treffern zerstört werden, doch dies verbraucht viel Munition. Wurfäxte und Wurfspeere sind zur Vernichtung von Schilden besser geeignet als Pfeile und Armbrustbolzen.

EINE LETZTE ANMERKUNG: Falls Sie sich Ihrer Fernkampffähigkeiten und der Fähigkeit Ihres Trupps, den Feind abzulenken, nicht absolut sicher sind, ist es wohl besser, noch eine Zweitwaffe mitzuführen. Wenn Ihnen die Munition ausgeht oder der nächste Feind Ihnen zu Leibe rückt, bringt Ihnen eine Fernkampfwaffe nicht mehr viel.

11.5. Kampf mit Lanzen

Lanzen und die meisten anderen Stangenwaffen können zu Pferd in einer besonderen Angriffsart eingesetzt werden. Dies beinhaltet den Galopp mit ausreichend hoher Geschwindigkeit und das Anlegen der Lanze (wobei diese fest unter dem Arm eingeklemmt wird), die dann aus vollem Lauf in den Gegner gerammt wird. Diese Angriffsart kann enorme Schäden hervorrufen, ist jedoch auch nur schwer abzubrechen.

Zuerst wollen wir die Voraussetzungen besprechen: Sie benötigen ein Pferd, dass mindestens Geschwindigkeit 6 erreichen kann, also probieren Sie keinen Lanzenangriff auf dem Rücken eine lahmen Esels. Mit einem sehr wendigen Pferd sind solche Angriffe außerdem viel einfacher, da sie Ihren Treffer besser manövrieren können. Darüber hinaus benötigen Sie natürlich eine Stangenwaffe, beispielsweise eine Lanze, einen Speer, einen Militärspieß oder eine der vielen anderen Stangenwaffen. Eine längere Waffe ist normalerweise zu bevorzugen, da sie schwerere Treffer erzielt und da Sie den Feind so treffen können, bevor er die Möglichkeit bekommt, Sie (oder Ihr Pferd) zu erreichen.

Bringen Sie etwas Distanz zwischen sich und die feindlichen Truppen, werden Sie langsamer, und wenden Sie sich ihnen wieder zu. Geben Sie Ihrem Pferd die Sporen und bringen Sie es auf volle Geschwindigkeit. Wenn Ihr Reittier schnell genug ist, legen Sie Ihre Waffe automatisch aus vertikaler Haltung in eine horizontale Angriffsposition. **Lassen sie die finger von der angriffstaste:** Die notwendige Bewaffnung und Geschwindigkeit vorausgesetzt, werden Lanzenangriffe automa-

tisch durchgeführt. Sie müssen dazu lediglich Ihr Pferd so ausrichten, dass Ihre Waffe den anvisierten Feind aufspießt. Am einfachsten lässt sich dies bei einer Kameraeinstellung von oben auf die Lanze gestalten, eine Seitenansicht ist dafür eher ungeeignet. Wenn Sie Fußsoldaten angreifen, müssen Sie leicht auf sie hinunterschauen, da die Lanzenspitze ansonsten über ihre Köpfe hinweg geführt wird. Wenn Sie dagegen andere berittene Soldaten attackieren, sollten Sie relativ hoch zielen, damit die Lanze den Soldaten und nicht das Pferd trifft (es sei denn, Sie wollen gezielt das Pferd töten).

Lanzenangriffe auf Anhöhen sind sehr schwierig, da Sie dort kaum auf die notwendige Geschwindigkeit kommen. Stark abfallendes Gelände bremst Sie ebenfalls deutlich ab. Versuchen Sie, Anhöhen und abfallendes Gelände schräg an- bzw. hinab zu reiten, anstatt es geradeaus zu versuchen. Wasser verhindert Lanzenangriffe, Bäume und Felsbrocken können notwendige Manöver erschweren. Manchmal ist es bei für Lanzenangriffe ungünstigem Gelände besser, mit einer anderen Waffe anzugreifen.

11.6. Kampf zu Pferd

Beim Kampf zu Pferd sind sowohl für Nahkampfwaffen als auch für Fernkampfwaffen einige spezielle Punkte zu beachten:

Wenn Sie einen Fußsoldaten mit einer Einhand- oder Zweihandwaffe (keine Stangenwaffen) angreifen, besteht die beste Taktik darin, genau zum Zeitpunkt des Vorbeireitens zuzuschlagen und nicht erst dann, wenn sich der Fußsoldat noch etwas vor Ihnen befindet. Stöße und Überkopfschläge sind besser für den Kampf gegen einen berittenen Gegner geeignet. Zweihandwaffen können beim Kampf zu Pferd nur mit einer Hand geführt werden, was in Geschwindigkeits- und Schadensabzügen resultiert. Die Handhabung von Stangenwaffen vom Pferderücken aus gestaltet sich etwas unterschiedlich: Sie können mit diesen Waffen zwar nur Stöße durchführen, deren Richtung jedoch mit Hilfe der Maus beeinflussen.

Äußerst hilfreich ist darüber hinaus die Möglichkeit, Feinde mit Ihrem Pferd zu überrennen. Wenn Pferde Fußsoldaten mit ausreichender Geschwindigkeit treffen, fügen sie ihnen "Hiebschäden" zu - Sie können Feinde bewusstlos schlagen, indem Sie sie über den Haufen rennen. Sind die Gegner mit Schilden gewappnet, können Sie sie mit der Schulter Ihres Pferdes rammen und so aus dem Gleichgewicht bringen. Dann können Sie ihnen einen Schlag versetzen, bevor sie in der Lage sind, Ihren Schild wieder anzuheben. Beachten Sie jedoch, dass dies gegen Fußsoldaten

mit Stangenwaffen nicht gut funktioniert, da diese Ihr Pferd treffen können, bevor der Fußsoldat niedergetrampelt wird. Wenn Ihr Pferd einen schweren Brusttreffer durch eine Stangenwaffe erleidet, kommen Sie zum Stillstand, was im Nahkampf mit vielen Soldaten um Sie herum sehr gefährlich sein kann.

Beim Einsatz von Fernkampfwaffen bei sich bewegendem Pferd erleiden Sie große Abzüge auf Zielgenauigkeit und zugefügte Schäden, wenn Sie die Fertigkeit Berittenes Bogenschießen nicht erlernt haben. Wenn Ihr Pferd steht, fallen diese Abzüge weg, jedoch sind Sie dann weitaus einfacher zu treffen. Wenn Sie einen Bogen benutzen, können Sie nur zur Linken des Pferdes schießen, da Sie den Bogen mit Ihrer linken Hand halten (Sorry, es gibt keine Option für linksäugige Bogenschützen). Mit Armbrüsten können Sie auf beide Seiten schießen. Beachten Sie jedoch, dass nur Jagdarmbrüste oder leichte Armbrüste zu Pferd nachgeladen werden können. Bei anderen Armbrüsten ist das nicht möglich.

11.7. Kampf gegen berittene Gegner

Genug jetzt vom Niederreiten der armen Infanterie: Was ist, wenn Sie auf einmal zu Fuß kämpfen und ein gepanzertes Kriegspferd auf Sie zugedonnert kommt? Zu Fuß kämpfen Sie entweder auf eigene Entscheidung hin, oder wenn Ihr Pferd getötet wird. Wenn Sie überleben möchten, müssen Sie sich auf die notwendigen Taktiken für den Kampf zu Fuß gegen berittene Gegner verstehen.

Was macht ein Pferd so gefährlich? Geschwindigkeit und Masse. Pferde sind riesige Tiere, die Sie niedertrampeln, wenn Sie ihnen im Weg stehen. Zu allem Überfluss sind die Reiter am Ende noch dazu mit einer langen Lanze bewaffnet, mit denen Sie versuchen, Sie aufzuspießen. Der Schlüssel zum erfolgreichen Kampf zu Fuß gegen berittene Gegner ist, den Feind seiner Vorteile zu berauben. Dazu gibt es zwei äußerst effiziente Taktiken.

1. Wählen Sie eine Position, die es berittenen Gegner erschwert, sich Ihnen mit voller Geschwindigkeit zu nähern. Steile Hügel und Hindernisse wie Felsbrocken und Bäumen verlangsamen berittene Gegner und schränken ihre Wendigkeit ein. Dies gibt Ihnen die Zeit und den Platz, sich durch geschickte Manöver in eine gute Angriffsposition zu bringen. Seichte Gewässer sind ebenfalls eine äußerst effiziente Verteidigungshilfe.
2. Eine weitere gute Taktik ist der Einsatz einer Stangenwaffe zum Stoppen des Pferdes. Speere, Lanzen und Piken sind effiziente Waffen gegen Kavalleristen: Schwere Brusttreffer führen dazu, dass ein heranstürmendes Pferd abrupt zum

Stillstand kommt und sich aufbäumt. Der schwierigste Teil ist das Timing: Ihre Waffe sollte beim Auftreffen auf das Pferd für maximale Schäden und größte Sicherheit mit voller Länge auf das Pferd ausgerichtet sein. Wenn Sie zu lange warten, können Sie das Pferd nicht mehr treffen, bevor Sie überrannt werden, oder aber das sich aufbäumende Pferd ist Ihnen so nahe, dass der Reiter Sie mit seiner Waffe erreichen kann. Wenn Sie zu früh zustoßen, verpufft die Wirkung Ihres Stoßes, das Pferd hält nicht an, und Sie werden über den Haufen gerannt.

12. Gefechte

ZWEI SICH ZWEI oder mehrere verfeindete Trupps auf der Weltkarte begegnen, beginnt ein Gefecht. Wenn ein Kampf zwischen einem verbündeten und einem verfeindeten Trupp im Gange ist, können Sie sich dazu entscheiden, auf Seiten Ihrer Verbündeten in das Gefecht einzutreten. Natürlich können Sie auch alleine gegen feindliche Trupps kämpfen, indem Sie sie abfangen (oder darauf warten, abgefangen zu werden). Nachdem Sie dem Gefecht beigetreten sind, stehen Ihnen abhängend von den beteiligten Trupps verschiedene Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung.

- **GEFECHT VERLASSEN:** Ergreifen Sie das Hasenpanier! Es kommt nicht zum Kampf, also erleidet keine der beiden Seiten Verluste. Diese Option steht nicht immer zur Verfügung, besonders dann nicht, wenn Sie der langsamere Trupp oder numerisch unterlegen sind.
- **TRUPPEN INS GEFECHT SCHICKEN:** Wenn Sie Soldaten unter Ihrem Befehl haben, können Sie sie alleine in den Kampf schicken. Diese Option

sollten Sie mit Vorsicht ausüben, denn normalerweise kämpft Ihr Trupp ohne Sie nicht so gut wie gewohnt, doch wenn Sie vermuten, dass das Gefecht sowieso in einem Gemetzel endet, können Sie sich durch diese Option Zeit sparen. Ein weiterer Vorteil besteht hierbei, dass Sie das Schlachtfeld nicht eher verlassen können, bevor Ihre Feinde oder Sie selbst unterlegen sind. Wenn Sie also über einen großen Trupp verfügen, können Sie Feinde alleine durch Ihre numerische Überlegenheit zermürben. Nach dem Scharmützel wird das Kampfergebnis angezeigt.

- **ANGRIFF:** Attacke! Führen Sie Ihre Mannen persönlich ins Gefecht. Die tatsächliche Einheitenaufstellung im Gefecht erfolgt nach dem Zufallsprinzip, jedoch ist die Einsatzwahrscheinlichkeit umso größer, je höher die Einheiten in Ihrer Truppliste stehen. Dementsprechend können Sie mit den Truppfenster-Schaltflächen "Nach oben" und "Nach unten" die letztendliche Gefechtsaufstellung beeinflussen.

Wenn Sie einem Gefecht beitreten, das bereits im Gange ist, befehligen Sie einen gemischten Kampfverband, der aus Ihren Truppen und verbündeten Soldaten besteht. Wenn Sie ein Schlachtfeld erreichen, auf dem keine mit Ihnen verfeindeten Truppen kämpfen, haben Sie keine andere Wahl, als sich nicht einzumischen. Das Schlachtfeld ist kein angemessener Ort, um durch spontane Loyalitätsbekundungen Zeichen politischer Tragweite zu setzen.

12.1. Gefechtsphasen

Ein Gefecht wird über eine oder mehrere "Phasen" ausgetragen, die auf der Option "Gefechtsgröße" basieren, zu finden im Optionsfenster. Die "Gefechtsgröße" legt die Anzahl aller Truppen fest, die gleichzeitig auf dem Schlachtfeld dargestellt werden können. Dieses Limit wird anhand des Gefechtsvorteils zwischen den beiden Seiten aufgeteilt, was sich wiederum nach den numerischen Stärken und den taktischen Fähigkeiten beider Seiten richtet.

Soldaten, die in einer der Gefechtsphasen verwundet werden, müssen für das gesamte Gefecht aussetzen. Dementsprechend wird der jeweilige Gesundheitszustand eines Helden in der nächsten Gefechtsphase übernommen (obwohl Sie basierend auf der Fertigkeit Erste Hilfe Ihres Trupps einen Teil ihrer Gesundheit regenerieren). Sie können sich zwar nach einer Gefechtsphase aus dem Gefecht zurückziehen, jedoch verzichten Sie dadurch auf sämtliche Beute von Feinden, die Sie bis zu diesem

Zeitpunkt besiegt haben.

Während eines Kampfes treffen weitere Soldaten auf dem Schlachtfeld ein. Beide Seiten können nach Kampfbeginn Verstärkung erhalten. Dabei können nur die beiden Parteien Verstärkung erhalten, die das Gefecht begonnen haben; andere Truppen können von der Weltkarte aus nicht ins Kampfgeschehen eingreifen.

Eine Gefechtsphase endet dann, wenn sämtliche Soldaten einer Seite, einschließlich ihrer Verstärkung, besiegt wurden (also tot oder bewusstlos sind).

Nach Kampfbeginn können Sie sich über die Taste Tab aus Gefechten zurückziehen, sofern Sie zur Flucht weit genug von den feindlichen Truppen entfernt sind. Der Rückzug wird jedoch nicht unbedingt allen ihrer Männer gelingen, und manche könnten dabei getötet werden oder in Gefangenschaft geraten. Unternehmen Sie Fluchtversuche nur dann, wenn es sehr schlecht für Sie aussieht.

12.2. Gefechtsbefehle

Als Anführer Ihres Trupps können Sie Ihren Soldaten während des Gefechts Befehle erteilen. Wenn Sie Ihren Männern die richtigen Befehle erteilen, können Sie damit den Unterschied zwischen einem glorreichen Sieg und einer schrecklichen Niederlage ausmachen.

Wählen Sie zuerst aus, wem Sie Befehle erteilen möchten:

- **TASTE '1':** An alle auf dem Feld, ungeachtet des Einheitstyps.
- **TASTE '2':** Bogenschützen. Zu Fuß kämpfende Truppen mit Fernkampfwaffen. Diese Truppen werden unter den Bezeichnungen Armbrustschützen, Bogenschützen, Scharmützler usw. geführt.
- **TASTE '3':** Infanterie. Zu Fuß kämpfende Truppen, die nicht unbedingt mit Fernkampfwaffen ausgerüstet sind.
- **TASTE '4':** Kavallerie. Truppen, die momentan zu Pferd kämpfen.
- **TASTE '5':** Gefährten. Alle Heldencharaktere Ihres Trupps.

Zur effizienteren Befehlserteilung können Sie diese Gruppen auch kombinieren:

- Wenn Sie die Taste Strg gedrückt halten, während Sie die Taste für eine der oben genannten Gruppen drücken, wird die neu ausgewählte Gruppe mit der bereits ausgewählten kombiniert. Wenn Sie beispielsweise die Infanterie und die Bogenschützen auswählen möchten, drücken Sie dazu einfach die Taste '3' und halten die Taste Strg dabei gedrückt. Drücken Sie daraufhin die Taste '2' für die Bogenschützen.

- Mit der Taste '6' können Sie "Andere" auswählen, also alle anderen Gruppen außerhalb der aktuell ausgewählten Gruppe.

Nachdem Sie die Empfänger Ihrer Befehle ausgewählt haben, können Sie mit der Befehlserteilung selbst fortfahren:

- **TASTE 'F1':** Position halten. Befiehlt Ihren Soldaten, in der Nähe der Position zu bleiben, auf der Sie sich bei Befehlserteilung befunden haben. Wenn sie über Fernkampfwaffen verfügen, werden sie diese einsetzen, den Feind jedoch nicht im Kampf Mann gegen Mann attackieren, es sei denn, er kommt entsprechend nahe. Dieser Befehl ist sehr nützlich, um Ihre Soldaten auf einer defensiv günstigen Position zu halten; wenn Sie beispielsweise hauptsächlich Fußsoldaten haben, können Sie sie zum Schutz vor Kavallerieangriffen auf einer steilen Anhöhe positionieren.
- **TASTE 'F2':** Mir nach. Ihre Soldaten treten hinter Ihnen an, oder begeben sich zu Ihrer Position, und folgen Ihnen daraufhin auf Schritt und Tritt.
- **TASTE 'F3':** Angreifen! Gibt Ihren Männern den Befehl zur Formationsauflösung und zum freien Angriff auf den Feind.
- **TASTE 'F4' TASTE:** Absitzen. Wenn das Gelände nicht gut für Kavallerieeinsätze geeignet ist, könnte es manchmal besser sein, wenn Sie Ihre Kavalleristen zum Kämpfen absitzen lassen.
- **TASTE 'F5':** Aufsitzen. Umkehr des Befehls 'Absitzen'; alle Truppen, die zu Gefechtsbeginn auf einem Pferd saßen, begeben sich zu ihren Reittieren zurück und sitzen auf. Pferde, die während einer Mission von ihren Reitern verlassen wurden, können von allen Truppen benutzt werden, die des Reitens mächtig sind.
- **TASTE 'F6':** Zehn Schritte vorrücken. Ihre Truppen rücken zehn Schritte in die ungefähre Angriffsrichtung des Feindes vor und halten an.
- **TASTE 'F7':** Zehn Schritte zurückfallen. Ihre Truppen fallen in der ungefähren Angriffsrichtung des Feindes zehn Schritten zurück und halten an.
- **TASTE 'F8':** Zusammenrücken. Ihre Truppen verkürzen den Abstand zueinander. Dieser Befehl ist besonders hilfreich, wenn Sie Ihre Infanterie auf einen Kavallerieangriff vorbereiten.
- **TASTE 'F9':** Ausfächern. Ihre Truppen vergrößern den Abstand zueinander. Dieser Befehl ist nützlich, um Verluste gegen Bogenschützen oder Armbrustschützen zu reduzieren.

12.3. Gefechtsniederlagen

Der Feind war zu stark. Ihre Bogenschützen mussten gegen die Sonne schießen. Das Fleisch war nicht gar genug und Sie haben Sie halbe Nacht auf der Latrine verbracht. Sie hassen Montage einfach. Wir verstehen sehr gut, wenn mal wieder einfach alles schief geht, was schief gehen kann. In einem so komplexen und gnadelosen Sport wie dem Nahkampf kann man nicht erwarten, ständig als Sieger hervor zu gehen, und je eher Sie die Fehler analysieren und Ihre Männer verarzten, desto eher können Sie Rache üben.

Wenn Sie Ihre Männer alleine ins Gefecht geschickt haben, und alle gefallen sind, können Sie sich immer noch aus dem Staub machen und darauf hoffen, dass Sie der Feind nicht verfolgt.

Wenn Sie selbst in die Schlacht gezogen und besiegt worden sind, jedoch noch über kampfbereite Truppen verfügen, werden Sie von diesen gerettet und so gut wie möglich verarztet. Zu diesem Zeitpunkt können Sie entweder vom Schlachtfeld flüchten oder dem Feind ein weiteres Mal entgegentreten.

Wenn Sie schließlich keine kampfbereiten Truppen mehr haben, endet das Gefecht und Sie verlieren. Der Feind kann einige oder alle Ihrer Truppen gefangen nehmen und wird sich nach Herzenslust an Ihren Vorräten und Ihrer Ausrüstung bedienen. Sie behalten Ihre persönliche, im Kampf erworbene Erfahrung, doch sonst erhalten Sie für das Gefecht keine Erfahrung.

Doch auch eine Niederlage ist nicht aller Tage Abend! Wenn Sie einen Ihrer Gefährten nach Ihrer Niederlage verloren haben, können Sie ihn in den Schänken der umliegenden Städte suchen. Wenn Sie es schaffen, zu den Feinden aufzuschließen, die Sie besiegt haben, können Sie Ihre gefangen genommenen Soldaten befreien und sich Ihre Ausrüstung zurückholen.

12.4. Siege

Wenn Sie aus einem Gefecht jedoch siegreich hervorgehen, fallen Ihnen die Besitztümer Ihrer unterlegenen Feinde in die Hände. Beachten Sie, dass Sie diese Beute eventuell mit Ihren Verbündeten teilen müssen, falls Sie Unterstützung im Kampf hatten. Dies wird anhand der relativen Stärke Ihres Trupps im Vergleich zu den Verbündeten berechnet.

Bewusstlos geschlagene Feinde können als Gefangene genommen werden. Vergessen Sie nicht, dass Sie einen Feind mit einer Hiebwaffe wie einem Knüppel niederschlagen oder mit einem Pferd niedertrampeln müssen, damit Sie ihn nicht

töten. Wenn Sie Ihre Männer alleine in den Kampf schicken, können Sie für sie gelegentlich ein oder zwei Gefangene machen. Wenn Sie jedoch selbst am Gefecht teilnehmen, sind Ihre Mitstreiter blutrünstiger und töten alles, was sich bewegt - es sei denn, sie sind mit stumpfen Hiebwaffen ausgerüstet.

Gefangene des besiegten Trupps können eventuell in Ihren eigenen Trupp rekrutiert werden.

Sie können sich frei an den Besitztümern der besiegten Feinde bedienen. Normalerweise handelt es sich dabei jedoch um ziemlich ramponierte Gegenstände, doch manchmal ist das ein oder andere Paradestück dabei. Waffen, Rüstzeug, Munition - sogar ihr Essen und ihre Reittiere gehören nun Ihnen! Beachten Sie, dass Ihren Soldaten und Verbündeten ebenfalls ein Teil der Beute zusteht. Aus diesem Grund können Sie nicht alles erbeuten, sondern nur eine zufällige Auswahl. Normalerweise erhalten alle einfachen Soldaten einen Anteil, andere Helden in Ihrem Trupp jeweils 3 Teile, und Ihnen als Anführer stehen 10 Anteile zu.

Letztendlich erhalten Sie zuzüglich zur im Gefecht persönlich erworbenen Erfahrung zahlreiche Erfahrungspunkte. Diese Erfahrung wird mit dem gesamten Trupp geteilt - Sie erhalten also nicht die gesamte Erfahrung, es sei denn, Sie haben ganz alleine gekämpft. Als Befehlshaber erhalten Sie die meisten Erfahrungspunkte, während andere Helden eine zwar reduzierte, aber dennoch stattliche Erfahrungsmenge bekommen. Angeworbenen Truppen wird die geringste Erfahrungsmenge zuteil.

Index

Wendigkeit 18
Anisotropisches Filtern..... 12
Bogenschießen, Waffenfertigkeit ..21, 45
Rüstung 47
Fertigkeit Athletik..... 20
Hiebschaden 46
Bücher 42
Charakterdetails 11
Charakterschattendetails 11
Charisma 18
Befehle 54
Steuerung 12, 22
Lanzen einlegen 49
Waffenfertigkeit Armbrust..... 21, 45
Hiebschaden 46
Fertigkeit Baumeister 21
Erfahrungspunkte 17
Fertigkeit Erste Hilfe..... 21
Grasdichte 11
Fertigkeit Berittenes Bogenschießen... 20
Intelligenz 18
Inventar 25
Fertigkeit Inventarmanagement..... 20
Fertigkeit Eisenschwarte..... 19
Anführerfertigkeiten..... 18
Fertigkeit Anführerschaft 21
Fertigkeit Plündern..... 20
Monitor-Gamma 11
Anzahl der Leichen..... 12
Waffenfertigkeit Einhandwaffen... 21, 44
Partikelsysteme 12
Trupp-Fertigkeiten 18
Fertigkeit Wegfindung..... 20
Persönliche Fertigkeiten..... 18
Fertigkeit Überzeugungskraft..... 21
Stichschaden 46
Waffenfertigkeit Stangenwaffen.... 21, 44
Fertigkeit Bogenzugkraft..... 19
Fertigkeit Schlagkraft..... 19
Fertigkeit Wurfkraft..... 19
Fertigkeit Gefangenen-Handhabung.... 21
Rag Dolls 12
Gefangene rekrutieren..... 42
Ruhestand 42
Fertigkeit Reiten 20
Fertigkeit Schild..... 19
Schilde..... 47
Geschwindigkeitsbonus..... 46
Fertigkeit Aufklärung..... 20
Stärke 18
Fertigkeit Chirurgie..... 20
Fertigkeit Taktik..... 20
Waffenfertigkeit Werfen..... 21, 45
Fertigkeit Spurensuche..... 20
Fertigkeit Handel..... 21
Fertigkeit Ausbilder..... 20
Waffenfertigkeit Zweihandwaffen..... 44
Fertigkeit Waffenmeister..... 19
Fertigkeit Wundbehandlung..... 20
Zoomen 48

Credits

Taleworlds

SPIELDESIGN: Armagan Yavuz, Steve Negus, Cem Cimenbicer
PROGRAMMIERUNG: Armagan Yavuz, Cem Cimenbicer
KÜNSTLER: Ipek Yavuz, Ozgur Saral, Mustafa Ozturk, Pinar Çekiç
KONZEPT-ART: Ganbat Badamkhand,
MUSIK: Jesse Hopkin
HANDLUNG: Steve Negus, Ryan A. Span, Armagan Yavuz
SPRACHAUFNAHMEN: Tassilo Egloffstein
MOUNT & BLADE MAP-EDITOR: Matt Stentiford
TUTORIAL: Edward Spoerl, Steve Negus, Armagan Yavuz
GAMEPLAY-VIDEOS: Jemes Muia
MOTION CAPTURE SYSTEM: NaturalPoint-Optitrack Arena
PFERDE-MOTION CAPTURE ANIMATION ZUR VERFÜGUNG GESTELLT VON RICHARD WIDGERY & KINETIC IMPULSE
RAGDOLL-SIMULATION: Newton Game Dynamics
SOUND UND MUSIK-PROGRAMM-LIBRARY: ^FMOD Sound System von Firelight Technologies
KOPIERSCHUTZ: Themida von Oreans Technologies
SKYBOX-TEXTUREN: Jay Weston Mount & Blade-Forumsprogrammierung: Brett Flannigan
TALEWORLDS.COM FOREN-ADMINISTRATOREN UND -MODERATOREN: Janus, Archonsod, Narcissus, Nairagorn, Lost Lamb, Deus Ex, Merentha, Volkier, Okin, Instago, Deniz, ego, Guspav, Hallequin, Invictus, okiN, Raz, rejenorst, Skyrage, ThVaz
MOUNT & BLADE-COMMUNITY, VORSCHLÄGE UND FEEDBACK:
13 Chain Bloody Spider, Aenarion, AgentSword, Ahadhran, Albino, Allegro, allthesedamnnamesare, Amman de Stazia, Ancientwanker, Anrea 'Skree' Giongiani, Aqtai, bryce777, Bugman, Buxton, Calandale, Cartread, Chel, Chilly5, Cirdan, Cleaning agent, Cymro, DaBlade, DaLagga, Damien, danover, Dearahn, Deathblow, Destichado, Dryvus, D'Sparil, ealabor, Ealdormann Hussey, EasyCo506, El Duke, Elias Maluco, Eogan, ex__ottoyuhr, Fisheye, Fossi, fujiwara, Fuzzpilz, GandalfTheGrey, Gerif, Grocat, Guspav, Halden The Borchshooter, Hallequin, Handel, Hardcode, Haupper, Hellequin, Highelf, Highlander, Ibrahim Turgut, Iesu, Ilex, Ingolifs, Invictus, Itchrelief, ^Jlgx50, JHermes, Jik, john259, JonathanStrange, jpgray, kamov23, Kayback, Khalid Ibn Walid, KON__Air, Lady Tanith, Larry Knight, LavaLampMaster,

Leprechaun, Lhorkan, Llew2, Manitas, Maw, MAXHARDMAN, Merentha, Merlkir, Michael Elijah 'ironpants' Bell-Rao, mihoshi, Mirathei, mkeller, Momaw, Morgoth2005, MrCrotch, mtarini, n00854180t, Naridill, Nicholas Altaman\okiN, oksir, Oldtimer, Ollieh, oRGy, Oubliette, Patrick 'nox' Gallaty, Pavlov, Rando, Raz, rejenorst, Rjii, Ron Losey, Rorthic, RR__raptor, Scion, Seff, shenzay, Shadowmoses, shikamaru1993, Silver, silverkatana, Sir Prince, Sirgigor, Skyrage- Smoson, sneakey pete, Stefano, Stella, Stonewall382, Talak, Tankai, TG, thelast- The Phoenix, The Pope, Thingy Master, Thormac, Thus__Spake__Nosferatu, ThVaz, Toygar Birinci, Tuckles, Tul, Ursca, Vaerraent, Vilhjalmr, Volkier, vuk, Wanderer, WhoCares, Worbah, Yoshiboy

Paradox Interactive

PRESIDENT AND CEO: Theodore Bergqvist
EXECUTIVE VICE PRESIDENT: Fredrik Wester
CHIEF FINANCIAL OFFICER: Lena Eriksson
FINANCE & ACCOUNTING: Annlouise Larsson
VP SALES & MARKETING US: Reena M Miranda
VP SALES & MARKETING EU: Martin Sirc
DISTRIBUTION MANAGER NORDIC: Erik Helmfridsson
DIRECTOR OF PR & MARKETING: Susana Meza
PR & MARKETING: Sofia Forsgren
PRODUCT MANAGER: Boel Bermann
GRAFIK: Ipek Yavuz, Ozgur Saral, Mustafa Ozturk, Pinar Çekiç, Ümit Singil
LOGOTYPE: Jason Brown
COVER ART: Piotr Fox Wysocki
LAYOUT: Christian Sabe, Melina Grundel
POSTER: Piotr Fox Wysocki
MAP & CONCEPT ART: Ganbat Badamkh
MANUAL EDITING: Digital Wordsmithing: Ryan Newman, Nick Stewart
ORIGINALMUSIK: Jesse Hopkins
GEIGENSOLI GESPIELT VON: Zoriy Zinger
HAUPTTHEMA UND SCHERZO GESPIELT VON: Russian State Symphony Cinema Orchestra, dirigiert von Sergei Skripka
WEB: Martin Ericsson
MARKETING ASSETS: 2Coats
LOCALIZATION: S&H Entertainment Localization
THANKS TO ALL OF OUR PARTNERS WORLDWIDE, IN PARTICULAR LONG-TERM PARTNERS:

Koch Media (Germany& UK), Blue Label (Italy and France), Friendware (Spain)
New Era Interactive Media Co., Ltd (Asia), Snowball (Russia), Pinnacle (UK)
Porto Editora (Portugal), Hell-Tech (Greece), CD Projekt (Poland, Czech Republic,
Slovakia & Hungary), Paradox Scandinavian Distribution (Scandinavia),
GAMERSGATE: Ulf Hedblom, Andreas Pousette, Martin Ericson, Christoffer Lindberg

LIZENZVEREINBARUNG

Diese Software wird von Paradox Interactive AB und seinen autorisierten Lizenznehmern nicht an den Benutzer verkauft, sondern nur lizenziert. Die Nutzung darf nur in Übereinstimmung mit den hier aufgeführten Bestimmungen erfolgen. Paradox Interactive AB behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich an den Benutzer abgetreten werden.

Kopieren. Diese Lizenzvereinbarung gestattet es dem Benutzer, die Software auf einem Computer zu installieren. Ausgenommen davon sind Netzwerk-Spiele wie sie in der beiliegenden Dokumentation beschrieben werden. Die Vervielfältigung der Software ist illegal.

Einschränkung der Benutzerrechte. Die Software und die mitgelieferten Druckmaterialien sind urheberrechtlich geschützt. Der Benutzer verpflichtet sich, den Quellcode der Software in keiner Weise abzubilden, die es ihm oder einem Dritten ermöglicht, den Quellcode weiterzuverwenden. Der Benutzer hat nicht das Recht, die Software zu verändern, anzupassen, zu übersetzen, zu unterlizenzieren, zu verleasen, mit Profit zu verkaufen oder zu vertreiben. Er hat ebenfalls nicht das Recht, die Software auf einem öffentlichen Netzwerk zu speichern oder andere Produkte auf Grundlage dieser Software oder Teile von ihr zu entwickeln. Der Benutzer verpflichtet sich, die Software weder in Teilen noch als Ganzes noch ihre Dokumentation an andere weiterzugeben oder mittels elektronischem Transfer über ein öffentliches Netzwerk auf einen anderen Computer zu übertragen.

Rechte. Der Benutzer besitzt die Original-CDs, auf denen die Software gespeichert ist, aber Paradox Interactive behält sich das Recht an allen tatsächlichen Kopien der Software vor. Diese Software ist urheberrechtlich geschützt.