



RISE OF THE CITY

Das komplette Spielerhandbuch

Alles über Gebäude, Einheiten, Forschung, Kampf, Allianzen,
Kommandanten, Handel, Eroberung und vieles mehr.

Version 8.0 • 2025

Inhaltsverzeichnis

Hinweis: Aktualisiere das Inhaltsverzeichnis in Word mit Rechtsklick → „Feldfunktionen aktualisieren“.

1. Einführung

Willkommen bei Rise of the City – einem umfangreichen strategischen Browsergame, in dem du als Anführer einer Stadt die Geschicke deines wachsenden Imperiums lenkst. Errichte Gebäude, erforsche Technologien, bilde mächtige Armeen aus und messe dich mit tausenden anderen Spielern auf einer riesigen Weltkarte.

Das Spiel vereint Aufbaustrategie, Ressourcenmanagement, taktische Kriegsführung und soziale Interaktion. Ob du lieber als friedlicher Handelsfürst dein Wirtschaftsimperium ausbaust, als skrupelloser Kriegsherr deine Nachbarn unterwirfst oder als diplomatischer Bündnisführer Allianzen schmiedest – Rise of the City bietet für jeden Spielertyp die passende Strategie.

Dieses Handbuch beschreibt jeden einzelnen Aspekt des Spiels im Detail und dient dir sowohl als Nachschlagewerk als auch als Leitfaden für deinen Aufstieg an die Spitze.



Anfängerschutz

Neue Spieler erhalten einen Anfängerschutz (standardmäßig 24 Stunden), in dem sie nicht angegriffen werden können. Nutze diese Zeit, um deine Stadt aufzubauen und dich mit den Spielmechaniken vertraut zu machen!

1.1 Das interaktive Tutorial

Beim ersten Login wirst du durch ein 13-schrittiges Tutorial geführt, das dir alle grundlegenden Mechaniken erklärt. Das Tutorial zeigt dir Schritt für Schritt, wie du Gebäude baust, Ressourcen produzierst, eine Kaserne errichtest, Truppen ausbilst, die Weltkarte erkundest, Forschung betreibst, auf dem Marktplatz handelst, einer Allianz beitreitest und den Kampfsimulator nutzt. Jeder Schritt wird durch ein Highlight-Overlay visualisiert, das dich zum richtigen Interface-Element leitet.

Nach Abschluss des Tutorials erhältst du eine großzügige Belohnung: 1.000 Geld, 500 Energie, 800 Metall, 100 Seltene Erden und 50 Punkte. Du kannst das Tutorial jederzeit überspringen, verpasst dann aber die Belohnung.

2. Spielwelten

Rise of the City bietet mehrere Spielwelten, die sich durch ihre Geschwindigkeits- und Balancefaktoren deutlich voneinander unterscheiden. Jede Welt ist ein eigenständiges Spieluniversum mit eigener Karte, Rangliste und Spielergemeinschaft.

Welt	Geschwindigkeit	Karte	Einheiten-Speed	Beute-Faktor	Beschreibung
Welt 1	1.0×	500×500	1.0×	1.0×	Das Standard-Erlebnis für alle
Welt 2 – Speed	3.0×	300×300	2.0×	1.5×	Alles geht dreimal schneller
Welt 3 – Classic	1.0×	500×500	1.0×	1.0×	Klassisch – für Puristen
Welt 4 – Hardcore	0.5×	200×200	0.8×	2.0×	Langsam, klein, doppelte Beute

Jede Welt hat zudem eigene Einstellungen für Anfängerschutz (Standard: 24 Stunden), Loyalitätsverlust bei Eroberung (Standard: 25 pro Angriff) und maximale Spielerzahl (Standard: 50.000).

3. Ressourcen

Das gesamte Wirtschaftssystem basiert auf vier Ressourcen, die für sämtliche Aktivitäten benötigt werden – vom Gebäudebau über die Truppenausbildung bis zur Forschung.

Ressource	Icon	Produktionsgebäude	Produktion/ Stufe	Basisproduktion	Startbestand
Geld		Handelsposten	+20/Stufe	Ja (Grundeinkommen)	1.000
Energie		Kraftwerk	+15/Stufe	Ja	500
Metall		Schmelzwerk	+12/Stufe	Ja	800
Seltene Erden		Seltene-Erden-Mine	+5/Stufe	Ja	100

3.1 Lagerkapazität

Jede Stadt hat eine begrenzte Lagerkapazität (Standardbasis: 10.000). Überschreiten deine Ressourcen dieses Limit, geht der Überschuss verloren. Das Rohstofflager erhöht die Kapazität um 5.000 Einheiten pro Stufe. Bei Rohstofflager Stufe 10 hast du also 60.000 Lagerkapazität.

3.2 Ressourcen-Verlauf

Das Spiel zeichnet den Verlauf deiner Ressourcen über die Zeit auf. Im Ressourcen-Graphen kannst du sehen, wie sich dein Geld, Energie, Metall und Seltene Erden entwickelt haben, und Produktions-Engpässe oder Verbrauchsspitzen identifizieren.

3.3 Karten-Ressourcenknoten

Auf der Weltkarte spawnen regelmäßig temporäre Ressourcenknoten, die du einsammeln kannst. Diese enthalten zwischen 300 und 2.000 Einheiten einer zufälligen Ressource und verschwinden nach 1–4 Stunden. Maximal 50 Knoten existieren gleichzeitig auf der Karte. Wer zuerst klickt, bekommt die Beute!

4. Gebäude

Gebäude sind das Fundament deiner Stadt. Jedes Gebäude erfüllt eine bestimmte Funktion und kann stufenweise ausgebaut werden. Die Kosten steigen pro Stufe exponentiell (Kostenfaktor $\times 1,4$ bis $\times 1,7$ je nach Gebäude). Die Bauzeit hängt von der Stufe ab und wird durch die Stufe des Hauptquartiers (-3% pro HQ-Stufe, minimum 20%) reduziert.

4.1 Bauwarteschlange & Multi-Queue

Gebäude werden in eine Warteschlange gestellt und in Echtzeit gebaut. Die Anzahl gleichzeitiger Bau-Slots hängt von der Stufe deines Hauptquartiers ab: Du erhältst 1 Slot plus einen weiteren Slot pro 5 HQ-Stufen. Bei HQ Stufe 10 hast du also 3 parallele Bau-Slots.



Bau abbrechen

Du kannst laufende Bauaufträge jederzeit abbrechen und erhältst 80% der investierten Ressourcen zurück.

4.2 Kerngebäude

Gebäude	Max	Basiskosten	Kostenfaktor	Effekt
Hauptquartier	30	\$ 200 ⚡ 100 ⚙️ 150	$\times 1,50$	Baugeschwindigkeit +3%/Stufe (max. -80%), +1 Bau-Slot pro 5 Stufen
Rohstofflager	30	\$ 150 ⚡ 50 ⚙️ 200	$\times 1,40$	Lagerkapazität +5.000/Stufe
Verteidigungswall	20	\$ 300 ⚡ 100 ⚙️ 400 💎 20	$\times 1,50$	Verteidigungsbonus +5%/Stufe (stapelt mit Forschung)

4.3 Produktionsgebäude

Gebäude	Max	Basiskosten	Kostenfaktor	Produktion
Handelsposten	30	\$ 100 ⚡ 50 ⚙️ 80	$\times 1,40$	\$ +20 Geld/Stufe
Kraftwerk	30	\$ 80 ⚡ 30 ⚙️ 100	$\times 1,40$	⚡ +15 Energie/Stufe
Schmelzwerk	30	\$ 120 ⚡ 80 ⚙️ 50	$\times 1,40$	⚙️ +12 Metall/Stufe
Seltene-Erden-Mine	25	\$ 200 ⚡ 100 ⚙️ 150	$\times 1,50$	💎 +5 Seltene Erden/Stufe

4.4 Militärgebäude

Gebäude	Max	Basiskosten	Kostenfaktor	Funktion
Kaserne	25	\$ 300 ⚡ 80 ⚙️ 200	$\times 1,50$	Soldaten, Spezialkräfte, Scharfschützen, Sanitäter
Fabrik	20	\$ 500 ⚡ 200 ⚙️ 500 💎 50	$\times 1,60$	Panzer, Artillerie, Raketenwerfer
Drohnenzentrum	20	\$ 400 ⚡ 300 ⚙️ 200 💎 100	$\times 1,60$	Drohnen
Helipad	15	\$ 800 ⚡ 400 ⚙️ 600 💎 150	$\times 1,70$	Kampfhubschrauber
Lazarett	15	\$ 250 ⚡ 200 ⚙️ 150 💎 40	$\times 1,50$	Heilungsrate +5%/Stufe

4.5 Sonstige Gebäude

Gebäude	Max	Basiskosten	Kostenfaktor	Funktion
 Forschungslabor	20	 350  250  100  80	×1,50	Schaltet Forschungen frei
 Radarstation	15	 250  200  100  30	×1,50	Aufklärung +2 Felder/Stufe, Spionageabwehr
 Marktplatz	20	 300  150  200  30	×1,50	Handelskapazität +500/Stufe

5. Einheiten

Deine Armee ist das Instrument deiner Macht. Jede Einheit hat vier Kernwerte: Angriff (Schadenspotenzial), Verteidigung (Widerstandskraft), Geschwindigkeit (Marschgeschwindigkeit auf der Karte) und Tragekapazität (wie viel Beute sie nach Hause bringen kann). Einheiten werden in Militärgebäuden ausgebildet und verbrauchen Ressourcen.

5.1 Infanterie (Kaserne)

Die Kaserne bildet die Rückgrat-Einheiten deiner Armee aus. Infanterie ist vielseitig, schnell und relativ günstig.

Einheit	ATK	DEF	SPD	Tragen	Kosten	Zeit	Voraussetzung
 Soldat	10	8	12	20	 50  10  30	30s	Kaserne 1
 Spezialkräfte	25	15	18	10	 150  40  80  10	90s	Kaserne 5
 Scharfschütze	35	5	10	5	 120  30  60  5	75s	Kaserne 8
 Sanitäter	2	5	14	0	 80  30  20  5	45s	Kaserne 3

Der Soldat ist dein Allrounder und ideal für Plunder-Angriffe dank hoher Tragekapazität. Spezialkräfte sind stark und schnell, aber teuer. Scharfschützen liefern enormen Angriffsschaden bei minimaler Verteidigung – nutze sie gezielt. Sanitäter kämpfen kaum, erhöhen aber die Überlebensrate deiner Truppen.

5.2 Schwere Einheiten (Fabrik)

Schwere Einheiten sind mächtig, aber teuer und langsam. Sie eignen sich für große Schlachten und das Durchbrechen starker Verteidigungen.

Einheit	ATK	DEF	SPD	Tragen	Kosten	Zeit	Voraussetzung
 Panzer	50	80	5	50	 500  150  400  30	5m	Fabrik 3
 Artillerie	100	20	3	0	 600  200  500  50	7m	Fabrik 8
 Raketenwerfer	120	15	4	0	 800  300  700  120	9m	Fabrik 12

Panzer sind deine Verteidigungstanks mit 80 DEF – ideal zum Absorbieren von Schaden. Artillerie und Raketenwerfer sind reine Offensivwaffen mit verheerendem Angriff, aber geringer Verteidigung und null Tragekapazität.

5.3 Luft & Spezialeinheiten

Einheit	ATK	DEF	SPD	Tragen	Kosten	Zeit	Voraussetzung
 Drohne	30	10	25	5	 300  250  150 	3m	Drohnenz. 3
 Kampfhubschrauber	80	40	20	30	 900  350  600 	10m	Helipad 3
 Spion	0	2	30	0	 200  100  50 	2m	Radar 5

Drohnen sind die schnellsten Kampfeinheiten (Speed 25) und ideal für Blitzangriffe. Kampfhubschrauber kombinieren starken Angriff mit solider Verteidigung. Spione sind die schnellsten Einheiten im Spiel (Speed 30) und dienen ausschließlich der Aufklärung – sie kämpfen nicht.

5.4 Lazarett & Heilung

Wenn deine Stadt angegriffen wird und Einheiten verlierst, rettet das Lazarett einen Teil deiner Verluste. Die Heilungsrate beginnt bei 10% und steigt um 3% pro Lazarettstufe (Maximum 50%). Die Forschung Militärmedizin erhöht diese Rate zusätzlich um 20% pro Stufe. Geheilte Einheiten benötigen 30 Sekunden pro Einheit Erholungszeit.

5.5 Ausbildung abbrechen

Laufende Truppenausbildungen können abgebrochen werden. Du erhältst 80% der investierten Ressourcen zurück. Bereits abgeschlossene Einheiten bleiben dir erhalten.

6. Forschung

Im Forschungslabor erforschst du Technologien, die deine Einheiten, Gebäude und Wirtschaft permanent verstärken. Forschungen gelten für alle deine Städte. Nur eine Forschung kann gleichzeitig laufen. Die Kosten steigen pro Stufe mit Faktor $\times 1,4$ bis $\times 1,8$.

Forschung	Max	Effekt pro Stufe	Basiskosten	Labor-Stufe
 Verbesserte Munition	10	+15% Infanterie-Angriff	\$ 200 ⚡ 100 ⚙️ 100 💎 20	1
 Kompositpanzerung	10	+20% Panzer-Verteidigung	\$ 300 ⚡ 150 ⚙️ 250 💎 50	3
 Drohnen-KI	10	+25% Drohnen-Angriff	\$ 250 ⚡ 300 ⚙️ 100 💎 100	5
 Logistik	10	+10% Marschgeschwindigkeit	\$ 150 ⚡ 80 ⚙️ 60 💎 10	2
 Tarntechnologie	5	Spezialkräfte unsichtbar für Radar	\$ 500 ⚡ 400 ⚙️ 200 💎 150	8
 Befestigung	10	+15% Wallbonus	\$ 200 ⚡ 100 ⚙️ 300 💎 30	4
 Militärmedizin	10	+20% Heilungsrate im Lazarett	\$ 180 ⚡ 120 ⚙️ 80 💎 40	3
 Präzisionsschlag	10	+20% Artillerie/Raketenwerfer-Angriff	\$ 400 ⚡ 250 ⚙️ 350 💎 80	7

Beispiel: Mit Verbesserte Munition Stufe 5 haben alle deine Infanterieeinheiten (Soldaten, Spezialkräfte, Scharfschützen, Sanitäter) +75% mehr Angriffskraft. Das macht einen Scharfschützen von 35 auf effektiv 61 ATK!

7. Kampfsystem

Der Kampf ist das Herzstück von Rise of the City. Du entsendest Truppen auf der Weltkarte zu feindlichen Städten oder NPC-Basen, um Beute zu erbeuten, Feinde zu schwächen oder Städte zu erobern.

7.1 Truppenbewegungen

Jede Truppenbewegung hat eine Reisezeit, berechnet nach der Formel: Entfernung ÷ Geschwindigkeit der langsamsten Einheit × 300 (mindestens 60 Sekunden). Die Entfernung wird als Luftlinie zwischen den Koordinaten berechnet. Es gibt vier Bewegungstypen:

Typ	Ziel	Beschreibung
 Angriff	Feindliche Spieler-Stadt	Kampf, Beute erbeuten, Loyalität senken
 Unterstützung	Eigene oder verbündete Stadt	Truppen stationieren zur Verteidigung
 Spionage	Feindliche Stadt	Gebäude, Truppen und Ressourcen auspähen
 Transport	Eigene Stadt	Ressourcen zwischen deinen Städten verschieben
 NPC-Angriff	NPC-Stadt auf der Karte	Ressourcen von computergesteuerten Basen plündern

7.2 Kampfberechnung im Detail

Wenn deine Truppen ankommen, wird der Kampf wie folgt berechnet:

Schritt 1 – Angriffsstärke: Die Angriffswerte aller angreifenden Einheiten werden addiert und mit Forschungsboni multipliziert. Infanterie profitiert von „Verbesserte Munition“, Drohnen von „Drohnen-KI“, Artillerie/Raketenwerfer von „Präzisionsschlag“.

Schritt 2 – Verteidigungsstärke: Die Verteidigungswerte aller verteidigenden Einheiten werden addiert. Panzer profitieren von „Kompositpanzerung“. Unterstützungstruppen von Verbündeten zählen mit.

Schritt 3 – Wall-Bonus: Der Verteidigungswall erhöht die Verteidigung um +5% pro Stufe, verstärkt durch die Forschung „Befestigung“ (+15%/Stufe).

Schritt 4 – Kommandanten-Bonus: Falls ein Kommandant in der Stadt stationiert ist, werden seine Boni angewendet.

Schritt 5 – Gelände & Spezialisierung: Geländetyp und Stadt-Spezialisierung können zusätzliche Modifikatoren liefern.

Schritt 6 – Welt-Events: Laufende Events wie „Angriffsbonus“ oder „Verteidigungsbonus“ werden angewendet.

Schritt 7 – Zufallsfaktor: Ein Zufallsfaktor von ±15% wird auf den Angriff angewendet, was Kampfergebnisse nicht zu 100% vorhersagbar macht.

Ergebnis: Ist der effektive Angriff höher als die Verteidigung, gewinnt der Angreifer. Der Verlierer erleidet größere Verluste, aber auch der Gewinner verliert Einheiten.

7.3 Beute

Bei einem Sieg erbeuten deine Truppen 20–40% der Ressourcen der feindlichen Stadt. Die tatsächliche Beute ist begrenzt durch die Tragekapazität deiner überlebenden Einheiten. Artillerie und Raketenwerfer haben Tragekapazität 0 – sie können keine Beute transportieren!

7.4 Kampfberichte & Replay

Nach jedem Kampf erhalten Angreifer und Verteidiger einen detaillierten Kampfbericht mit: eingesetzte Einheiten beider Seiten, Verluste beider Seiten, erbeutete Ressourcen und ob eine Stadt erobert wurde. Das Replay-System ermöglicht es, den Kampf Runde für Runde nachzuerleben. Berichte können mit der Allianz oder öffentlich geteilt werden.

7.5 NPC-Städte

NPC-Städte sind computergesteuerte Basen auf der Karte mit festen Verteidigungspunkten und Beute. Nach einer Niederlage haben sie eine Abklingzeit (Standard: 1 Stunde), bevor sie erneut angegriffen werden können. NPC-Angriffe geben 25 Punkte bei Sieg.

7.6 Farmliste

Die Farmliste ist ein Komfort-Feature für häufige NPC- oder Spielerangriffe. Speichere deine Lieblingsziele mit voreingestellten Truppenformationen und schicke sie mit einem Klick erneut los. Jeder Eintrag merkt sich das Ziel, die Truppenvoreinstellung und das Datum des letzten Angriffs.

7.7 Kampfsimulator

Der Kampfsimulator lässt dich Kämpfe vorhersagen, bevor du echte Truppen riskierst. Gib deine Einheiten, deine Forschungen, die geschätzten Verteidiger-Truppen und die Wallstufe ein. Der Simulator führt 1.000 Zufallssimulationen durch und gibt dir die Gewinnwahrscheinlichkeit (z.B. „78,5% Siegchance“), geschätzte Verluste beider Seiten, eine detaillierte Aufschlüsselung der Angriffs- und Verteidigungswerte pro Einheitentyp und ein Urteil („Klarer Sieg wahrscheinlich“, „Riskant“, etc.).

7.8 Angriffsplaner

Der Angriffsplaner ermöglicht dir, Angriffe im Voraus zu planen. Lege Ziel, Herkunftsstadt, Truppen und geplante Absendezeit fest. So kannst du deine Offensive präzise timen, z.B. wenn du weißt, dass ein Gegner zu einer bestimmten Uhrzeit offline ist.

8. Eroberung

Das Eroberungssystem basiert auf Loyalität. Jede Stadt hat einen Loyalitätswert zwischen 0 und 100 (Start: 100). Jeder gewonnene Angriff senkt die Loyalität um den Welt-Standard (typisch: 25 Punkte). Sobald die Loyalität 0 erreicht, wechselt die Stadt den Besitzer.

Loyalität regeneriert sich langsam über Zeit (+1 pro 10 Minuten). Du musst also schnell nachsetzen, sonst erholt sich die feindliche Stadt. Bei einer Eroberung erhältst du alle Gebäude der Stadt und 100 Bonuspunkte. Die eroberte Stadt startet mit einer Loyalität von 25.



Schutz der letzten Stadt

Die letzte Stadt eines Spielers kann nicht erobert werden. Stattdessen wird die Loyalität auf 25 zurückgesetzt. So verliert kein Spieler sein komplettes Imperium.

9. Spionage

Spione sind dein unsichtbares Auge. Entsende 1–50 Spione zu einer feindlichen Stadt, um folgende Informationen zu erhalten: alle Gebäude mit Stufen, Einheiten (mit einer Ungenauigkeit von $\pm 25\%$, die mit mehr Spionen auf $\pm 5\%$ sinkt), aktuelle Ressourcen und Wallstufe.

9.1 Erfolgchance

Die Erfolgchance berechnet sich aus: 50% Basis + 5% pro entsandtem Spion – 8% pro Radarstation-Stufe des Ziels – 3% pro stationiertem Feindspion. Das Minimum ist 10%, das Maximum 95%. Mehr Spione senden erhöht die Chance und die Genauigkeit der Daten, kostet aber auch mehr bei einem Fehlschlag.

9.2 Spionverluste

Bei gescheiterter Spionage verlierst du 30–70% deiner entsandten Spione. Selbst bei Erfolg besteht eine geringe Chance (bis zu 20%), einzelne Spione zu verlieren. Der Verteidiger wird immer benachrichtigt, ob der Spionageversuch erfolgreich war oder nicht.

10. Marktplatz & Handel

10.1 Handelsangebote

Auf dem Marktplatz kannst du Ressourcen gegen andere Ressourcen tauschen. Erstelle ein Angebot (z.B. „Biete 500 Geld, suche 300 Metall“) und warte, bis ein anderer Spieler es annimmt. Handelsangebote laufen nach 24 Stunden ab und können jederzeit zurückgezogen werden (volle Rückerstattung). Du kannst maximal 10 Angebote gleichzeitig offen haben. Voraussetzung: Marktplatz Stufe 1. Die Handelskapazität (max. Menge pro Angebot) beträgt 500 pro Marktplatz-Stufe.

10.2 Ressourcentransport

Versende Ressourcen zwischen deinen eigenen Städten oder an Allianzmitglieder. Die Reisezeit beträgt 30 Sekunden pro Kartenfeld. Du kannst bis zu 100.000 Einheiten pro Ressource auf einmal senden. Voraussetzung: Marktplatz Stufe 1 in der Absenderstadt.

10.3 Auktionshaus

Im Auktionshaus können Spieler besondere Gegenstände versteigern: Boosts (Beschleunigungen), Kommandanten, Ressourcenpakete und Spezial-Items. Jede Auktion hat ein Startgebot, eine wählbare Währung (jede der 4 Ressourcen), eine Laufzeit von 1 bis 168 Stunden (7 Tage) und einen optionalen Sofortkauf-Preis. Der vorherige Höchstbieter erhält sein Gebot automatisch zurück. Du kannst maximal 10 aktive Auktionen gleichzeitig haben.

11. Kommandanten

Kommandanten sind mächtige Helden, die du einer deiner Städte zuweisen kannst. Jeder Kommandant hat eine Spezialisierung und gewährt seiner zugewiesenen Stadt einzigartige Boni. Kommandanten sammeln Erfahrungspunkte (XP) durch Kämpfe (50 XP bei Sieg, 15 XP bei Niederlage) und steigen im Level auf, wodurch ihre Boni stärker werden.

Kommandant	Spezialität	Basisboni	+Bonus/ Level	Max .	Freischaltu ng
 Major Striker	Angriff	Infanterie +10%	+2,5%	20	Sofort
 General Shield	Verteidigung	Alle Einheiten +10%	+2,5%	20	Sofort
 Dr. Forge	Wirtschaft	Produktion +8%	+2,0%	20	Sofort
 Colonel Blitz	Geschwindigkeit	Marsch & Bau +10%	+3,0%	20	Sofort
 Agent Phantom	Spionage	Spionage-Chance +15%	+3,5%	15	Sofort
 Ironhawk	Luft-Angriff	Drohnen & Heli +8%	+2,0%	20	Helipad 5
 Titan	Panzer-DEF	Panzerverteidigung +12%	+3,0%	15	Fabrik 10
 Dr. Quantum	Forschung	Forschung +5%, Kosten -10%	+1,5%	20	Labor 8

Rekrutierungskosten: 500 Geld, 500 Energie, 500 Metall und 100 Seltene Erden pro Kommandant. Einige Kommandanten erfordern zusätzlich bestimmte Gebäudestufen, bevor sie freigeschaltet werden.

12. Stadt-Spezialisierung

Jede deiner Städte kann auf einen bestimmten Bereich spezialisiert werden, um massive Boni zu erhalten. Die Spezialisierung kostet 2.000 Geld und kann bis Stufe 10 ausgebaut werden. Achtung: Einmal spezialisiert, kann die Richtung nur durch einen Prestige-Reset geändert werden!

Spezialisierung	Boni pro Stufe	Voraussetzung	Kostenfaktor
 Industriestadt	+30% Ressourcenproduktion	HQ Stufe 5	×1,5
 Militärbasis	+20% Ausbildungsspeed, +10% Angriff	HQ Stufe 8	×1,6
 Forschungszentrum	+25% Forschungsspeed, -15% Kosten	HQ Stufe 10	×1,7
 Handelszentrum	+40% Marktkapazität, +20% Transport	HQ Stufe 6	×1,4

Beispiel: Eine Industriestadt Stufe 5 erhöht deine gesamte Ressourcenproduktion um +150%! Bei mehreren Städten lohnt es sich, verschiedene Spezialisierungen zu wählen.

13. Allianzen

Allianzen sind der soziale Kern von Rise of the City. Gemeinsam mit anderen Spielern bist du stärker – ob im Kampf, bei der Koordination oder bei der Diplomatie.

13.1 Gründung & Beitritt

Du kannst eine eigene Allianz gründen (Name + Kürzel/Tag, max. 10 Zeichen) oder dich bei einer bestehenden bewerben. Der Leader kann Mindestpunkte für Bewerbungen festlegen und entscheiden, ob Bewerbungen automatisch akzeptiert werden. Jede Allianz hat Platz für bis zu 50 Mitglieder.

13.2 Ränge & Berechtigungen

Rang	Einladen	Mitglieder verwalten	Diplomatie	Schatzkammer abheben	Krieg erklären
Leader	✓	✓	✓	✓	✓
Co-Leader	✓	✓	✓	✓	✓
Elder	✓	—	—	—	—
Member	—	—	—	—	—

13.3 Allianz-Kommunikation

Allianzen verfügen über einen eigenen Chat-Kanal, ein Nachrichtensystem mit Rundschreiben (die angepinnt werden können) und die Möglichkeit, Kampf- und Spionageberichte mit allen Mitgliedern zu teilen.

13.4 Diplomatie

Allianzen können untereinander diplomatische Beziehungen festlegen. Verfügbare Beziehungstypen: Neutral (Standard), Verbündet (Ally – gegenseitige Unterstützung möglich), Nichtangriffspakt (NAP) und Krieg. Diplomatische Anträge müssen von der Gegenseite akzeptiert werden.

13.5 Allianzkriege

Allianzen können sich offiziell den Krieg erklären. Ein Allianzkrieg hat ein Zeitlimit (Standard: 72 Stunden) und ein Punktesystem. Punkte werden vergeben für gewonnene Angriffe (25 Pkt.), erfolgreiche Verteidigungen, eroberte Städte (100 Pkt.), getötete Truppen und geplünderte Ressourcen. Die Allianz mit den meisten Punkten am Ende gewinnt und erhält Ruhm und Medaillen.

13.6 Koordinierte Angriffe

Das mächtigste Allianz-Feature: Plane einen gemeinsamen Angriff auf ein Ziel mit einer festen Ankunftszeit. Jedes Allianzmitglied wählt seine Truppen und Herkunftsstadt, und das System berechnet automatisch die individuelle Absendezeit, damit alle Truppen gleichzeitig eintreffen. Nur Älteste, Co-Leader und Leader können koordinierte Angriffe erstellen. Alle Mitglieder werden per Benachrichtigung informiert.

13.7 Allianz-Schatzkammer

Die Allianz verfügt über eine gemeinsame Schatzkammer für alle 4 Ressourcentypen. Jedes Mitglied kann einzahlen (Minimum: 10 Ressourcen). Nur Leader und Co-Leader können abheben. Alle Transaktionen werden in einem Protokoll festgehalten.

14. Prestige-System

Das Prestige-System ist für erfahrene Spieler gedacht, die eine neue Herausforderung suchen. Du kannst dein Konto zurücksetzen und erhältst dafür permanente Boni, die für immer bestehen bleiben und sich bei jedem weiteren Reset akkumulieren: Produktionsbonus (höhere Ressourcenproduktion), Angriffsbonus (stärkere Angriffskraft), Verteidigungsbonus (höhere Widerstandskraft) und Geschwindigkeitsbonus (schnelleres Bauen, Forschen und Marschieren). Jeder Reset erhöht dein Prestige-Level und macht den Neustart etwas einfacher als zuvor.

15. Weltkarte & Gelände

Die Weltkarte ist das strategische Zentrum des Spiels. Sie zeigt alle Spieler-Städte (farblich nach Allianz-Zugehörigkeit), NPC-Städte und Ressourcenknoten.

15.1 Geländetypen

Verschiedene Geländetypen beeinflussen den Kampf und die Truppenbewegung:

Gelände	Bewegungsmodifikator	Verteidigungsmodifikator	Strategie-Tipp
Ebene	×1,00 (normal)	×1,00 (normal)	Ausgewogen, keine Vor-/Nachteile
Wald	Verlangsamt	Leicht erhöht	Gut für Verteidiger
Gebirge	Stark verlangsamt	Stark erhöht	Natürliche Festung
Wüste	Leicht verlangsamt	Leicht verringert	Ungünstig für alle
Wasser	Unpassierbar	–	Natürliche Barriere
Sumpf	Verlangsamt	Verringert	Ungünstig für Verteidiger

15.2 Karten-Lesezeichen

Markiere wichtige Orte auf der Karte mit Lesezeichen. Jedes Lesezeichen hat einen Namen, ein freiwählbares Icon und eine Farbe. So behältst du den Überblick über feindliche Städte, Farmlisten-Ziele oder strategisch wichtige Punkte.

16. Quests & Erfolge

Das Questsystem motiviert dich mit konkreten Zielen und Belohnungen.

16.1 Tutorial-Quests (10 Stück)

Diese führen dich durch die ersten Schritte: HQ auf Stufe 2 ausbauen, Kaserne errichten, 10 Soldaten ausbilden, Handelsposten bauen, Rohstofflager bauen, Forschungslabor bauen, erste Forschung abschließen, Fabrik bauen, ersten Angriff durchführen und einer Allianz beitreten. Jede Quest belohnt mit Ressourcen und Punkten.

16.2 Achievements (6 Stück)

Langfristige Erfolge: HQ auf Stufe 10 („Festung“), 100 Einheiten besitzen („Heerführer“), 5 Städte besitzen („Imperium“), 1.000 Punkte erreichen („Aufsteiger“), erste erfolgreiche Spionage („Schattenagent“) und erster Handel („Händler“).

17. Medaillen

Für besondere Leistungen wirst du mit Medaillen in vier Kategorien ausgezeichnet:

Medaille	Kategorie	Seltenheit	Anforderung	Punkte
 Erstes Blut	Kampf	Bronze	1 Angriff gewonnen	10
 Krieger	Kampf	Bronze	10 Angriffe gewonnen	25
 Veteran	Kampf	Silber	50 Angriffe gewonnen	75
 Legende	Kampf	Gold	200 Angriffe gewonnen	200
 Eroberer	Kampf	Silber	1 Stadt erobert	50
 Imperator	Kampf	Gold	5 Städte erobert	150
 Spionagemeister	Kampf	Silber	25 Spionagen	50
 Feldherr	Kampf	Silber	500 Einheiten besitzen	75
 Kriegsherr	Kampf	Gold	2.000 Einheiten	200
 Handelsexperte	Wirtschaft	Bronze	10 Handel	25
 Handelsbaron	Wirtschaft	Silber	50 Handel	75
 Baumeister	Wirtschaft	Bronze	50 Gebäude gebaut	25
 Wohlhabend	Wirtschaft	Gold	10.000 Punkte	100
 Gründer	Sozial	Bronze	Allianz gegründet	20
 Gesellig	Sozial	Bronze	100 Chatnachrichten	15
 Treu	Spezial	Silber	30 Tage Login-Streak	50
 Unerschütterlich	Spezial	Gold	100 Tage Login-Streak	200
 Kriegsheld	Kampf	Legendär	Allianzkrieg gewonnen	300

18. Ranglisten & Saisons

18.1 Spieler-Rangliste

Alle Spieler werden nach Punkten sortiert. Punkte erhältst du durch Gebäudebau, Forschung, gewonnene Kämpfe (+50 Punkte), Quests, Medaillen und Eroberungen (+100 Punkte). Bei einer Niederlage verlierst du 10 Punkte. Die Rangliste zeigt auch die Anzahl deiner Städte und deine Allianz.

18.2 Allianz-Rangliste

Allianzen werden nach der Gesamtpunktzahl aller Mitglieder sortiert. Die Rangliste zeigt auch die Mitgliederanzahl.

18.3 Saisons

Das Spiel läuft in Saisons (Standard: 30 Tage). Am Ende jeder Saison werden die Top-100-Spieler in einer permanenten Saison-Rangliste festgehalten. Die besten Spieler und Allianzen werden in der Hall of Fame verewigt. Kategorien: Top-Spieler, Top-Allianz, bester Angreifer, bester Verteidiger, bester Spion, bester Händler und meiste Städte.

19. Welt-Events

Regelmäßig finden zeitlich begrenzte Welt-Events statt, die das Spielgeschehen aufmischen:

Event	Effekt
 Doppelte Produktion	Alle Ressourcenproduktion ×2
 Schnelles Bauen	Bauzeit halbiert
 Schnelle Ausbildung	Trainingszeit halbiert
 Schnelle Forschung	Forschungszeit halbiert
 Beute-Bonus	Mehr Beute aus Kämpfen
 Verteidigungsbonus	Erhöhte Verteidigung für alle
 Angriffsbonus	Erhöhter Angriff für alle
 Barbaren-Invasion	Zusätzliche NPC-Angriffswellen
 Friedenszeit	Keine Angriffe möglich

Events werden im Live-Feed angekündigt und gelten für die gesamte Spielwelt.

20. Kommunikation

20.1 Chat-System

Der Chat bietet drei Kanäle: Globaler Chat (alle Spieler der Welt), Allianz-Chat (nur Allianzmitglieder) und Privatnachrichten (direkt an einen Spieler). Du kannst andere Spieler mit @ erwähnen, um sie direkt anzusprechen.

20.2 Nachrichtensystem

Neben dem Chat gibt es ein klassisches Nachrichtensystem mit Betreff, Textkörper und Gelesen/Ungelesen-Status. Nachrichten können gelöscht werden.

20.3 Live-Feed

Der Live-Aktivitätsfeed zeigt in Echtzeit wichtige Weltereignisse an: Kämpfe, Eroberungen, Allianzkriege, Event-Starts, neue Spieler, Achievements und System-Meldungen. So bleibst du immer auf dem Laufenden, was auf deiner Welt passiert.

20.4 Benachrichtigungen

Du erhältst Benachrichtigungen für alle wichtigen Ereignisse: eingehende Angriffe, Kampfergebnisse, fertige Gebäude, abgeschlossene Forschung, ausgebildete Truppen, angenommene Handelsangebote, Allianz-Einladungen, Spionageberichte, eroberte Städte, angekommene Transporte und abgeschlossene Quests.

21. Tägliche Belohnungen & Boosts

21.1 Login-Belohnungen

Logge dich jeden Tag ein, um wachsende Belohnungen zu erhalten. Dein Login-Streak zählt die aufeinanderfolgenden Tage. Je länger der Streak, desto wertvoller die Belohnungen. Unterbrichst du die Serie, beginnt der Zähler von vorne.

21.2 Premium-Boosts

Für temporäre Vorteile kannst du Premium-Boosts aktivieren: Produktions-Boost (×2 Ressourcen), Bau-Boost (schnellere Bauzeit), Ausbildungs-Boost (schnellere Truppenausbildung), Forschungs-Boost (schnellere Forschung) und Ressourcen-Bonus (erhöhter Ertrag). Jeder Boost hat eine begrenzte Laufzeit.

22. Enzyklopädie

Die in-Game Enzyklopädie ist dein Nachschlagewerk für alle Spielinhalte. Hier findest du detaillierte Informationen zu jedem Gebäude (inklusive Kosten für Stufe 1–10), jeder Einheit (inklusive Konter-Informationen), jeder Forschung und allen Spielmechaniken. Außerdem zeigt dir die Enzyklopädie, welche Einheiten ein Gebäude freischaltet und wie die Kampfmechanik im Detail funktioniert.

23. Spieler-Einstellungen

Passe dein Spielerlebnis individuell an:

Einstellung	Optionen
Benachrichtigungen	Einzelnen konfigurierbar: Angriffe, Gebäude, Handel, Nachrichten
Sound	An/Aus, Lautstärke (0–100)
Theme	Dark, Light, Midnight, Military
Karte	Allianz-Städte anzeigen, NPC-Städte anzeigen, Minimap, Kartenfilter
Interface	Kompaktmodus, Tastaturkürzel an/aus
Sonstiges	Sprache (Standard: Deutsch), Zeitzone (Standard: Europe/Berlin)

24. Sicherheit & Fairness

Rise of the City nimmt Fairplay ernst. Ein umfassendes Anti-Cheat-System überwacht verdächtige Aktivitäten und erkennt Multi-Accounts über IP-Tracking. Verdächtige Konten werden markiert und von Moderatoren überprüft. Rate-Limiting schützt vor automatisierten Angriffen auf das Spielsystem.

24.1 DSGVO & Accountlöschung

Du kannst deinen Account DSGVO-konform löschen lassen. Nach der Löschanfrage hast du 7 Tage Bedenkzeit, in der du die Anfrage widerrufen kannst. Danach werden alle deine Daten unwiderruflich gelöscht.



Viel Erfolg beim Aufbau deines Imperiums!

Rise of the City – Dein Weg zur Weltherrschaft beginnt jetzt.