

Big Sea

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	3
SPIELZIEL	4
SPIELABLAUF	4
ANFANGSSITUATION	6
SPIELSTART	6
MENUEBESCHREIBUNG	7
DAS BÜRO	7
DER MARKT	8
DIE HERBERGE	9
DAS RATHAUS	9
DER HAFEN	9
Das Wirtshaus	11
DAS RATHAUS	11
DIE FARM	11
Die Nachrichten	12

EINLEITUNG

Urlaub!!

Und habe ich mir Urlaub nicht schon längst verdient? Man stelle sich das vor: An Nuomis Strand liegen, den stattlichen Bauch raushängen lassen und - NICHTSTUN! Glückseliges Faulenzen... Ein wunderbarer Traum! Über mir die strahlende Sonne, meine Füße ausgestreckt - doch was für ein trügerisches Glück. Denn bald wird mein Schiff in Nuomi einlaufen. Und dann heißt es biegen oder bre...

Was denn? Ein Brief für mich?? Per Postdrachen?! Wollen ihn mal öffnen:

Im Jahre 204 Olims, den 45. Kader

Mögen die Schwingen Eures Flugdrachens niemals brechen, großmächtiger Landesfürst!

Da ich nicht anzunehmen wage, daß Ihr Euch meiner noch erinnert, laßt mich zunächst meine unbedeutende Person beschreiben.

Mein Vater war Azor, Sohn des Kalim, und ich bin Kalim, Sohn des Azor. Meine Familie verspürte nie eine große Neigung, die Namen zu wechseln. Der Vater überlieferte es seinem Sohn, und dieser wiederum seinem Sohn. Dieser Brauch stammt aus den Abgründen turinscher Zeiten und entspringt altehrwürdigem Zauber und einem Großmaß Aberglauben. Vielleicht jedoch litt unsere Familie nur von jeher an großer Phantasielosigkeit.

Ich war Versandbuchhalter bei Eurer Majestät, mit chronischen Kopfschmerzen wegen der Frachtlisten und entzündeten Augen wegen der strahlenden Unendlichkeit des verdamten Meeres, bevor ich mich im Alter von 76 Jahren, eine stattliche Anzahl Krankheiten im Gepäck, im Landesinneren zur Ruhe setzte.

Nachdem ich mich auf diese Weise in Euer überlastetes Gedächtnis zurückgerufen habe, werde ich mich bemühen, schnell zum Grund meines Schreibens zu finden; denn, wie meine Frau mir oft genug vorwirft, ich verzettele mich nur zu gern in meinen unnötig gewundenen Gedankengängen.

Als ich schrieb, ich habe mich zur Ruhe gesetzt, ist das, wie Euch vielleicht noch bekannt ist, nur die halbe Wahrheit gewesen. Ich bin vielmehr von einem Tag auf den anderen verschwunden und habe erst jetzt, nach einigen Jahren und einer halben Karaffe gütarischen Rotweins (der, wie ich sehr wohl weiß, strengstens verboten ist) den Mut aufgebracht, meine damaligen Beweggründe zu Pergament zu bringen.

Wir leben in einer großen, fortschrittlichen Zeit. Unsere Kriege gegen die anderen Landesfürsten werden mit Inbrunst geführt, unsere Segelschiffe sind prachtvoll. Sklaven dürfen sich heute in Gewerkschaften organisieren, und manche Arbeiter erhalten sogar regelmäßig Lohn. Und doch habe ich mich entschlossen, dieser aufgeschlossenen Zeit den Rücken zu kehren und ein einfaches Dasein im Osten zu fristen.

Denn unter Eurer ruhmreichen Regentschaft ist mir mehr als nur ein Unheil widerfahren:

Schon zu Beginn meiner Tätigkeit, die ja doch mein halbes armseliges Leben anhielt, wurde ich auf hoher See von Piraten gekapert, schließlich ins Meer geworfen und bin halbersäuft an Land getrieben worden. Doch ließ mich das kalt. Hatte ich doch nur eine winzige Zehe verloren und hinke seitdem leicht. Aber für meinen großen Landesfürsten gebe ich mehr hin als nur eine Zehe. Was ich bald auch mußte! Denn in den Kämpfen, in die Eure strategische Fürstlichkeit verwickelt war, wurde ich mehrfach verwundet und habe sogar ein Ohr eingebüßt, weswegen ich seit dieser Zeit nicht nur schlechter höre sondern auch verhöhnt werde. Schwerbeschossen stürzte ich mit zwei Eurer Flugdrachen ab und wurde in Feindeshand zu allerlei Arbeiten gezwungen, deren Unwürdigkeit ich hier nicht näher beschreiben möchte. Nur soviel, daß das Latrinensäubern noch zu den angenehmsten Tätigkeiten jener Tage gehörte. Unter widrigsten Umständen, unter denen auch eine beschwerliche Flußfahrt in einem halbgeleerten Ambrosiafaß war, entkam ich schließlich. Doch ist mir seitdem sowohl mein Geruchs- als auch der Sinn für wohlschmeckenden Ambrosia abhanden gekommen. Doch war dies alles für mich noch kein Grund, Euch den Rücken zu kehren, obwohl ich niemals ein großer Freund von Abenteuern gewesen bin. Zwar habe

auch ich in meiner lang verflossenen Jugendzeit, als Geschichten noch von Ohr zu Ohr weitergetragen und nicht niedergeschrieben wurden, gerne von Abenteuern mit verfluchten Schätzen und geretteten Prinzessinnen gehört, doch war die Wirklichkeit weit weniger farbenprächtig als diese Geschichten. Sie war nichts weniger als abscheulich.

Aber Ihr wart mein Landesfürst, und Eure Vorfahren waren die Landesfürsten meiner Ahnen. Und, wie ich schon bemerkte, ist meine Familie seit jeher der Tradition verpflichtet gewesen. Doch als schließlich ein Euch nicht allzu wohlgesonnener Magier mich und meine Familie, wenn auch nur zeitweilig, in Esel verwandelte, war das Maß voll. Ich beschloß, durch diese Widrigkeit auch noch meines Geschmackssinnes verlustig geworden, ein kleines Haus in den Bergen zu kaufen und hier meinen nunmehr geruhsamen Lebensabend zu verbringen.

Wie ich hörte, habt Ihr es in letzter Zeit jedoch auch nicht gut getroffen. Eure Handelsflotte ist auf ein einziges Schiff zusammengeschrumpft, Euer Farmland auf wenige Hektar zusammengeschmolzen, Euer Geldbeutel nur noch ein armseliger Abglanz früherer Zeiten. Es steht, wie mir zugetragen wurde, sogar so schlimm, daß Ihr eventuell Kellnern oder Drachen reinigen müßt, falls Euch nicht bald Fortuna winkt. So bitte ich um Euer unendliches Verständnis und wünsche Euch, daß Euer Glanz und Eure Macht bald wieder erstrahlen mögen und Ihr die Euch feindlich gesinnten Landesfürsten übertrumpfen könnt; wenn ich auch aus obigen Gründen nicht mehr dabei sein werde, um dies mitzuerleben.

Möge Olim Euch beistehen und die Meeresgötter Euch guten Wind schicken.

In ewiger Demut, Euer Kalim - der Feige

Kalim?! Wer war das doch gleich... Ah, ich erinnere mich. Hat mir doch Jahre treu gedient! Nun denn, er hat recht, mir geht es nicht sehr gut. Aber obwohl manche Schlachten verloren wurden, bin ich noch lange nicht am Ende. Mit den Resten meines Vermögens und meiner Möglichkeiten werde ich ein neues Imperium aufbauen... wenn ich es klug anstelle. Denn die gegnerischen Kräfte zählen Legion.

SPIELZIEL

Ihre Aufgabe besteht darin je nach Spielerzahl bestimmte Städte zu erobern (als Einzelspieler müssen Sie zudem das gesamte Reich, d.h. alle Städte, eines Computergegners erobern). Welches diese Städte sind bzw. wer Ihr Hauptgegner ist, wird Ihnen vom Computer mitgeteilt.

SPIELABLAUF

Ihr Ziel können Sie nur erreichen, wenn es Ihnen gelingt, genügend Soldaten anzuheuern. Diese Soldaten haben je nach ihrer Stärke ihren Preis. Um sie bezahlen zu können, müssen Sie sich Geld besorgen. Dies erreichen Sie dadurch, daß Sie Handelsgüter schaffen und diese an die Händler der Handelsflotte verkaufen. Die Handelsflotte befindet sich abhängig vom jeweiligen Monat immer in einer anderen Stadt. Lediglich in Nuomis befinden sich stetig einige Händler, die allerdings nur niedrige Preise zahlen. Ihre Handelsgüter können aus 5 verschiedenen Warengruppen bestehen: Kaffee, Fleisch, Wein, Gewürze, Bananen. Diese Waren müssen Sie produzieren, um sie verkaufen zu können. Eine Produktion der Waren findet nur auf den dazugehörigen Farmen statt. Diese Farmen können Sie entweder erwerben oder von Ihren Gegnern räuben. Die Produktivität einer jeden Farm variiert von Stadt zu Stadt. Eine jede Farm teilt sich in 40 Parzellen auf, die jeweils einzeln von Ihnen oder Ihren Gegnern besetzt sein können. Sobald sich eine Parzelle in Ihrem Besitz befindet, können Sie bestimmen, ob Sie darauf ein Farmlager errichten oder Waren anbauen wollen und welcher Art diese Waren sein sollen. Sollten Sie sich für die Waren entscheiden, beginnt automatisch die Produktion derselben.

Um diese Waren für sich nutzbar machen zu können, benötigen Sie für jede Warenart ein Farmlager, in welchem Sie die Waren zwischenlagern können (Vorsicht jedoch - die Errichtung eines Farmlagers kostet Geld). Jedes Farmlager hat nur eine begrenzte Kapazität. Ist diese erreicht, können keine weiteren Güter gelagert werden. Diese verfaulen stattdessen. Es ist daher ratsam, von Zeit zu Zeit die Lagerkapazität zu kontrollieren und die erzeugten Waren zu verkaufen (dies sollte im übrigen auch im Interesse Ihres Geldbeutels sein), d.h den Händlern anzubieten.

Dies können Sie jedoch nur, wenn es Ihnen gelingt, die Ware auf Ihre Schiffe zu bekommen und zu den Städten zu transportieren, in denen sich die Händler befinden. Hierzu sind jedoch vier Voraussetzungen zu berücksichtigen:

1. Sie müssen ausreichend Handelsschiffe besitzen. Diese können Sie in den einzelnen Städten bauen lassen, was natürlich Geld und Zeit kostet.
2. Die Schiffe müssen sich jeweils in der Stadt befinden, von der aus die Waren transportiert werden sollen (bzw. müssen dorthin beordert werden).
3. Sie müssen im Besitz von Hafenlagern sein, in die Sie Ihre Waren vom Farmlager aus transportieren können. Nur vom Hafenlager aus können die Schiffe beladen werden. Es ist natürlich selbstverständlich, daß Sie für jede Warengruppe auch ein jeweiliges Hafenlager benötigen. Sie können jederzeit ein Hafenlager erwerben, benötigen dafür allerdings unterschiedliche Geldbeträge.
4. Sie müssen sich selbst in der Stadt aufhalten, von der aus die Waren versendet werden sollen.

Letzteres bedeutet, daß Sie viel und oft reisen müssen. Dies können Sie, indem Sie Ihre Schiffe begleiten oder aber Reisedrachen benutzen, die Sie in jeder Stadt mieten können. Mit letzteren ist die Fortbewegung zwar schneller, jedoch auch teurer. Daher sollten Sie zu Beginn möglichst Ihre eigenen Schiffe benutzen.

Es gibt zwei Arten von Schiffen:

1. Die Handelsschiffe. Diese dienen ausschließlich dem Transport von Waren, sind nur schlecht bewaffnet und können leicht die Beute von Piraten werden.
2. Die Kriegsschiffe. Mit diesen können Sie Ihre Soldaten transportieren. Sie sind relativ sicher und nur schwer zu besiegen (um Ihre Güter auf dem Transportwege zu sichern, sollten Sie möglichst Handelsschiffe von Kriegsschiffen begleiten lassen).

Auf der Reise selbst lauern viele Gefahren auf Sie (Stürme, Windflauten, Verlust von Besatzungen etc). Auch werden Ihnen viele Leute begegnen, deren Schiffe Sie ignorieren oder erkunden können oder mit denen Sie Kontakt aufnehmen können. So werden Sie auf Piraten treffen, die Sie entweder bekämpfen oder vor denen Sie fliehen können. Ihnen begegnen Händler, die bereit sind, Ihnen gute oder aber auch schlechte Preise für Ihre Waren zu bieten. Böse und gute Zauberer werden Ihren Weg kreuzen. Letztere sind besonders wichtig für Sie. Gelingt es Ihnen, einen guten Zauberer dazu zu bewegen, sich Ihnen anzuschließen, können Sie diesen in einer Ihrer Städte unterbringen. Durch ihn wird Ihre Armee in dieser Stadt wesentlich verstärkt. Sie ist von diesem Zeitpunkt an nur schwer zu besiegen. Sie können bis zu 4 Zauberer in den jeweiligen Städten unterbringen.

Sie sollten jedoch daran denken, daß auch Ihre Gegner über eine gewisse Anzahl von Zauberern verfügen kann, die es Ihnen schwer machen werden, Ihr Spielziel zu erreichen (nämlich die Eroberung bestimmter Städte und Burgen). In diesem Fall bleibt Ihnen nichts anderes übrig als einen Saboteur in der Schenke anzuheuern, der diese Zauberer beseitigen kann (Dies ist natürlich nur gegen ein gewisses Entgeld möglich).

Beachten Sie aber bitte, daß einer Ihrer Kontrahenten unter Umständen genügend Mittel besitzt, um Ihre Zauberer auf dieselbe gemeine Weise zu eliminieren.

Überhaupt werden Ihre Gegner versuchen, Sie zu schwächen und am Ende zu besiegen, indem Sie Ihre Einnahmen schmälern (Landparzellen rauben, Ihre Städte und Burgen erobern, Schiffe plündern etc.), damit Sie nicht in der Lage sind, Ihre Armeen ausreichend zu stärken. Nur eine ausreichend starke Armee wird aber im Laufe des Spieles Ihre Garantie sein, daß Sie Positionen erhalten oder gar ausbauen können. Zu Beginn des Spieles ist Ihre Armee natürlich noch nicht sehr groß. Sie sollten sich daher genau überlegen, ob Sie Ihre Soldaten am Anfang zum Schutz Ihrer Felder, Lager und Burgen einsetzen wollen oder ob Sie lieber sofort, mit Hilfe Ihrer Soldaten, neue Landparzellen oder gar Städte (Vorsicht!!!) erobern wollen.

Ihre Armee kann aus verschiedenen Truppenteilen bestehen. Es sind dies die Dragon (Drachenreiter), Archer (Bogenschützen), Musketeer (Musketiere), Knight (Ritter) und Bodyguard (Leibwächter). Jede Waffengattung hat Ihre speziellen Stärken und kostet dem entsprechend. Die Anzahl und die Zusammenstellung der Truppenteile bleibt natürlich Ihnen überlassen.

Sie können Ihre Soldaten beliebig verteilen auf die Camps der Farmpazellen (zum Schutz gegen Ihre expansionslüsternen Gegner), auf die Burgen in den Städten (damit diese nicht erobert werden können) oder auf die Kriegsschiffe (zum expansiven Vorgehen gegen Ihre Gegner). Sollten Sie Verstärkung in den einzelnen Bereichen benötigen, so können Sie jederzeit Ihre Truppen hin und her transferieren. Wie dies geschieht, wird Ihnen weiter unten erklärt. Entscheidend ist nur, daß Ihre Truppenzahl ausreichend ist, stetig erweitert und richtig eingesetzt wird. Dies erfordert unbedingt Ihr ganzes strategisches Können. Doch noch mehr erfordert es Geld. Um dieses zu verdienen müssen Sie zudem Ihr ganzes wirtschaftliches Geschick in die Waagschale werfen. Geht Ihnen dennoch einmal das nötige Kleingeld aus, sollten Sie trotzdem nicht den Mut verlieren. Immerhin verbleibt Ihnen noch die Möglichkeit durch Annahme verschiedener angebotener Jobs (z.B. als Kellner oder Drachenpfleger) Ihre Kasse wieder aufzubessern und weiterzuspielen.

ANFANGSSITUATION

Sie beginnen Ihr Spiel in der Stadt Nuomis und haben folgende Ressourcen zur Verfügung:

100.000 GM Bargeld (im 1-Spieler-Modus 200.000 GM) -

2 kleine Handelsschiffe mit je einer Ladekapazität von 3000 Einheiten -

1 kleines Kriegsschiff mit einigen Soldaten -

1 Stadt mit Soldaten in Camp und Burg (Heimatstadt) -

1 Farmlager mit 5 dazugehörenden bewirtschafteten Parzellen Land in der Heimatstadt -

1 Hafenlager für die Ware, die auf der Farm produziert wird -

Es ist nun Ihre Aufgabe, auf diesem Grundstein Ihr Imperium aufzubauen.

SPIELSTART

Nachdem Sie Ihr Spiel gestartet haben, erscheint ein Vorspann. Diesen können Sie mit der „Escape“-Taste unterbrechen. Es erscheint nun ein Auswahlmenü, in welchem Sie entscheiden können, ob Sie ein neues Spiel starten oder ein gespeichertes (Sie haben die Möglichkeit bis zu 20 Spielständen zu speichern) laden wollen. Existiert noch kein gespeicherter Spielstand müssen Sie die Option „Neues Spiel“ anklicken. Im folgenden Menü können Sie die Zahl der Spieler,

die an diesem Spiel beteiligt sein sollen, anklicken. Sie können bis zu 4 Spielern (inkl. sich selbst) an dem Spiel teilhaben lassen. Beachten Sie bitte, daß jeder Mitspieler Ihr Gegner ist. Nunmehr können Sie den Schwierigkeitsgrad wählen. Stufe 1 stellt hierbei die leichteste Variante dar. Ab Stufe 2 können sich die zu erobernden Burgen mit denen anderer Mitspieler überschneiden. Außerdem muß die Stammburg, die jeder Spieler zu Beginn besitzt, gehalten werden. Als nächstes können Sie die Namen der Spieler eingeben. Ist dies geschehen, teilt der Computer jedem Spieler seinen Auftrag mit (Spielen Sie als Einzelspieler, wird nur Ihr Spielziel angezeigt). Aus Fairnisgrün -den sollte jeder Spieler die Möglichkeit haben, sein Spielziel alleine zu sehen (die Mitspieler sollten also wegschauen). Durch Klicken der rechten Maustaste gelangen Sie nun ins eigentliche Spiel.

MENUEBESCHREIBUNG

Zu Beginn des Spieles oder aber wenn Sie eine Stadt erreichen, erscheint das Hauptmenue. Dies stellt sich für Sie als Strassenansicht in einer Stadt dar. Im oberen Bildschirmdrittel steht der Name der Stadt, in der Sie sich zur Zeit befinden. Darunter können Sie das jeweilige Datum sowie Ihren Kontenstand sehen. Durch Anklicken bestimmter Gebäude oder Straßen gelangen Sie jeweils in die einzelnen Untermenues, die Sie wieder verlassen können durch Klicken der rechten Maustaste.

DAS BÜRO

Wenn Sie im Hauptmenue auf den Straßenteil im unteren Teil des Bildes klicken, kommen Sie ins Büro. Hier können Sie folgende Optionen ausführen:

1. Anklicken der Ritterrüstung

Es erscheint eine Übersicht Ihrer Truppen, die sich in Ihrem Camp in der Stadt befinden (Zu Beginn des Spieles befinden sich nur Truppen in dem Camp Ihrer Hauptstadt). Sie können nun Truppen von Ihren Kriegsschiffen, die sich im jeweiligen Hafen befinden, in das Camp oder aber in die Stadtburg verlagern (sofern diese Ihnen gehört). Hierzu klicken Sie das Schiffsicon im oberen Bereich des Bildes an, von welchem aus der Transfer erfolgen soll. Es erscheint nun eine Aufstellung, aus der Sie ersehen können, wieviele Soldaten eines jeden Truppenteils sich auf dem Schiff befinden. Sie können nun durch Anklicken der Pfeile hinter dem jeweiligen Truppenteil die gewünschte Anzahl von Soldaten ins Camp oder in die Burg versetzen. Dies kann in einer, zehner oder hunderter Schritte geschehen (Diese Größe können Sie durch Anklicken des gewünschten Rechenschrittes im unteren Bereich des Bildes einstellen). Natürlich können Sie auf diese Weise auch den umgekehrten Weg gehen und Soldaten aus dem Camp oder der Burg auf die Schiffe verlagern, um diese in andere Städte zu transportieren. Auch können Sie in diesem Menue, Ihnen sich im Camp oder in der Burg befindlichen Soldaten, die Anweisung geben, ein feindliches Camp oder die Stadtburg anzugreifen. Zu diesem Zweck klicken Sie das Camp- oder Burgsymbol im unteren Bereich des Bildes an. Befinden sich mehrere feindliche Lager in der Stadt, können Sie auswählen, welches Sie angreifen wollen. Sie sehen sodann den Kampfbildschirm, der Ihnen sowohl die Verluste des Gegners als auch Ihre eigenen anzeigt.

Beachten Sie bitte, daß, wenn eine große Anzahl von Soldaten an dem Kampf beteiligt sind, dieser mehrere Tage dauern kann. Dies bedeutet, daß Sie längere Zeit untätig vor Ihrem Bildschirm sitzen müssen (hat aber den Vorteil, daß Ihnen unter Umständen die Möglichkeit geboten wird, den Kampf abzubrechen). Aus diesem Grunde haben Sie vor Beginn des Kampfes die Möglichkeit, die Geschwindigkeit der Anzeige auszuwählen. Gelingt es Ihnen, die gegnerischen Soldaten zu liquidieren, liegen im Folgenden die Felder des besiegtene Gegners in dieser Stadt ungeschützt dar und sind ohne große Mühe zu erobern. Gelingt es Ihnen, eine Stadtburg einzunehmen, so fallen alle Parzellen des bezwungenen Gegners in Ihren Besitz.

2. Anklicken des Kartensymbols an der Wand.

Hierdurch erhalten Sie eine Übersicht über die Städte, die sich in Ihrem Besitz befinden. Durch Anklicken des Stadtnamens erhalten Sie Auskunft darüber, wieviele Soldaten und Magier sich jeweils in dem Camp bzw. der Burg dieser Stadt befinden.

3. Anklicken des Schiffes auf dem Tisch.

Hier erscheint das Schiffsinfo. Jedes der in Ihrem Besitz befindlichen Schiffe ist durch ein Symbol dargestellt (unterschieden nach Kriegs- und Handelsschiffen). Wenn Sie dieses Symbol anklicken, erhalten Sie Auskunft darüber, in welcher Stadt sich dieses Schiff gerade befindet. Besteht sich ein Schiff im Bau, wird Ihnen die verbleibende Bauzeit ebenfalls angezeigt.

4. Anklicken der Warentonnen im rechten Vordergrund des Bildes.

Es erscheint eine Übersicht der Städte, aus der Sie entnehmen können, in welcher Stadt Sie Farmparzellen mit Lagerhäusern sowie Hafenlager haben, und welche Art von Waren dort produziert bzw. gelagert werden. Durch Anklicken der einzelnen Städte erhalten Sie Auskunft über die jeweilige genaue Anzahl.

5. Anklicken der Pergamentrolle auf dem Tisch.

Dies führt Sie zum Menue, in dem Sie einen Spielstand speichern (Pfeil zeigt auf das Diskettensymbol) oder laden (Pfeil zeigt vom Diskettensymbol weg) können bzw. das Spiel ganz verlassen können.

Durch Betätigen der rechten Maustaste kehren Sie ins Hauptmenue zurück.

DER MARKT

Wenn Sie im Vordergrund des Hauptmenuebildes die rechte Seite anklicken, gelangen Sie ins Marktmenue. Hier können Sie Ihre Waren verkaufen und Soldaten anwerben.

1. Anklicken der weiblichen Figur.

Hierdurch gelangen Sie in das Menue, in welchem Sie Ihre Waren verkaufen können. Beachten Sie bitte, daß dieses nur möglich ist, wenn sich auch die Händler in der Stadt befinden (Ausnahme Nuomis, wo sich immer Händler mit schlechten Preisen befinden) und sich in dieser Stadt ein eigenes Hafenlager befindet.

Wählen Sie die Ware, welche Sie verkaufen wollen, mit Ihrer Maus an. Es wird sodann in ein Menue umgeschaltet, in welchem Ihnen der Warenpreis angezeigt wird, den ein Käufer bereit ist zu zahlen.

Gleichzeitig wird Ihnen angezeigt, wieviel Ware im Hafenlager zur Verfügung steht.

Wenn Sie nun bereit sind, den angebotenen Preis zu akzeptieren, geben Sie durch Anklicken der Zahlen im Zahlenblock die Menge der zu verkaufenden Waren ein. Bestätigen Sie diese Handlung durch Anklicken von „OK“, und der Verkauf ist getätigter. Verlassen Sie das Menue, indem Sie den rechten Mausknopf betätigen.

2. Anklicken der männlichen Figur.

Sie gelangen in das Menue, in welchem Sie Ihre Soldaten anwerben können (Dies ist jedoch nur in Nuomis möglich). Ihnen werden die Preise einer jeden Soldatengattung angezeigt. Dieser Preis bezieht sich auf einen Soldaten und ist einmalig zu zahlen (der Unterhalt der Soldaten kostet Sie nichts). Klicken Sie die gewünschte Anzahl der Soldaten, die Sie anwerben wollen, an. Achten Sie auf die Wohlausgewogenheit der einzelnen Truppenteile in Ihrer Armee.

Durch Betätigen des rechten Mausknopfes kehren Sie ins Hauptmenue zurück.

DIE HERBERGE

Wenn Sie im Hauptmenue das Haus auf der linken Seite im Vordergrund anklicken, gelangen Sie in die Herberge. Hier können Sie z.B. übernachten (Zeit überbrücken, wenn Sie z.B. auf Ihre Schiffe warten müssen). Sie können wählen, wieviel Tage Sie übernachten wollen. Jeder Tag kostet eine bestimmte Summe Geld. Die Höhe dieser Summe variiert von Stadt zu Stadt.

Übernachten Sie in der Herberge oder begeben Sie sich auf eine Reise, dann ist Ihr Spielzug beendet und der nächste Gegner ist am Zuge (bei einem Solo-Spiel der Computer).

DAS RATHAUS

Dies befindet sich im Hintergrund des Hauptmenuebildes auf der rechten Seite.

1. Anklicken des Bürgermeisters.

Es erscheint eine Karte, auf der das Reich und seine Städte abgebildet sind. Die Städte, die von den Händlern im Laufe des Jahres angefahren werden, sind durch einen blinkenden Kreis gekennzeichnet. Auf der rechten Seite werden diese Städte noch einmal namentlich aufgeführt mit den genauen Monaten, in denen die Händler in dieser Stadt zu erreichen sind.

2. Anklicken der Karte hinter dem Bürgermeister.

Es erscheint eine Übersichtskarte, auf der Sie Ihre eigenen Städte sowie die Zugehörigkeit der anderen Städte zu Ihren Gegnern ersehen können. Um diese zu betrachten, klicken sie den linken Mausknopf. Der Computer zeigt Ihnen sodann die Städte an, die zu einem bestimmten Gegner gehören (Diese Städte sind von einem blinkenden Kreis umgeben). Gleichzeitig erhalten Sie die Mitteilung, in welcher Stadt sich der Landesfürst dieses gegnerischen Reiches aufhält (um diese Stadt blinkt ein Doppelkreis).

DER HAFEN

Dieser befindet sich neben dem Rathaus. Klicken Sie die Schiffsmasten, die Sie im Hintergrund des Hauptmenue-Bildes sehen an, und es erscheint das Hafenmenuebild, in welchem Sie 6 Optionsmöglichkeiten haben.

1. Anklicken der Planken im Vordergrund des Menuebildes.

Sie gelangen auf diese Weise ins Menue Hafenlager. Im oberen Bereich wird Ihnen die Anzahl der gelagerten Waren angezeigt (sofern vorhanden). Im unteren Bereich sehen Sie die Symbole für die Lager der einzelnen Waren, die Sie noch dazuerwerben können. Wenn Sie ein Hafenlager für eine bestimmte Ware erwerben wollen, klicken Sie das entsprechende Symbol an. Es erscheint nunmehr der Preis und die Bauzeit des Lagers. Sie können entscheiden, ob Sie akzeptieren wollen oder nicht.

2. Anklicken der Fässer im Vordergrund des Bildes.

Der Computer schaltet um auf ein Bild, auf welchem Sie die Anzahl der im Hafen liegenden Schiffe und der im Hafenlager liegenden Waren sehen können. Durch Anklicken eines Handelschiffssymbols (nur Handelsschiffe können beladen werden) erhalten Sie die Information, wieviel Ware das Schiff schon geladen hat, wieviel Ware noch im Hafenlager vorhanden ist und welche Ladekapazität das Schiff überhaupt hat. Durch Anklicken eines WarenSymbols bestimmen Sie welche Ware versendet werden soll (diese Ware muß im Hafenlager vorhanden sein). Geben Sie die Menge der zu verschiffenden Waren ein und bestätigen dies mit der „Return“ -Taste. Das Schiff ist nun mit der ausgewählten Ware beladen. Beachten Sie aber bitte, daß jedes Schiff nur eine Warenart laden kann.

3. Anklicken des Schiffes im Vordergrund des Bildes.

Mit dieser Option können Sie ein im Hafen liegendes Schiff entladen. Klicken Sie einfach das Icon des Schiffes an, welches entladen werden soll. Beachten Sie aber, daß für die zu entladene Ware ein entsprechendes Hafenlager vorhanden sein muß.

4. Anklicken des Schiffumrisses im Hintergrund des Hafenmenues.

Sie befinden sich nun im Werftmenu. Hier können Sie Ihre Schiffe in Auftrag geben. Es kann zwischen 3 Schiffsgrößen gewählt werden, die in ihrer Ladekapazität und natürlich auch im Preis variieren. Um zu wählen, klicken Sie bitte die runden Wappen auf der rechten Seite an. Es wird auf der linken Seite jeweils das Bild des Schiffstyps und sein Preis angezeigt. Durch Anklicken des Schiffsbildes wird die Wahl bestätigt. Der Bau des Schiffes dauert natürlich seine Zeit, welche in den einzelnen Städten unterschiedlich ist. Nach Fertigstellung wird das Schiff automatisch Ihrem Bestand zugeführt.

5. Anklicken des Steuerruders auf dem Schiff.

Diese Option wählen Sie, wenn Sie auf einem Ihrer Schiffe mitreisen wollen. Es erscheint eine Karte, auf welcher Ihr jetziger Standort festgelegt ist. Mit Hilfe des Cursors (eine lange rote Linie) können Sie die Stadt anwählen, zu der Sie reisen wollen. Im Kreis auf der rechten Seite wird Ihnen die Anzahl von Tagen angezeigt, die diese Reise dauert. Mit Druck der linken Maustaste bestätigen Sie Ihre Wahl. Es erscheint ein Menue, in welchem Sie das Schiff auswählen können, mit dem Sie reisen wollen.

Während Ihrer Reise können besondere Ereignisse auftreten, die Ihre Reise beschleunigen oder verlangsamen können. Auch können Sie auf Schiffe treffen, auf denen sich Magier (diese schließen sich Ihnen evt. an), Piraten (diese werden versuchen, Sie auszuplündern) oder aber Händler (mit diesen können Sie vielleicht ein gutes Geschäft abschließen) befinden können. Treffen Sie auf ein Schiff, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ignorieren: In der Regel passiert gar nichts (es sei denn es handelt sich um besonders bösartige Piraten, die Ihnen einen Teil Ihrer Güter abnehmen).
- Erkunden: Es werden Ihnen die Daten des gegnerischen Schiffes angezeigt (aber Vorsicht- evt. greift das Schiff, sofern es feindlich gesinnt ist, auch sofort an).
- Kontakt aufnehmen: Wenn es sich um ein freundlich gesinntes Schiff handelt, haben Sie nun Gelegenheit, Verhandlungen mit den Reisenden aufzunehmen. Sollte es sich jedoch um ein feindliches Schiff handeln, kommt es nun zum Kampf. Es wird auf ein Kampfmenu umgeschaltet, bei dem Sie im Vordergrund drei positionierte Kanonen sehen, während im Hintergrund das gegnerische Schiff entlangsegelt, wobei es seinen Abstand nach einer gewissen Zeit jeweils ändert. Sie haben nun zwei Minuten Zeit, dieses Schiff mit Ihren Kanonen zu beschließen und zu treffen.

Sie steuern Ihre Kanonen mit den Pfeilen im unteren Bildschirmbereich (höher, tiefer, links oder rechts). Nur wenn die Kanone richtig positioniert ist, wird ein erfolgreicher Treffer zu erzielen sein. Als kleine Hilfe und Orientierung werden die Schußkoordinaten bzw. deren Veränderung im linken oberen Bildschirmbereich angezeigt. Ebenso die noch verbleibenden Kanonenkugeln.

Die Kanone wird abgefeuert, wenn Sie mit dem Mauszeiger (rotes Viereck) auf eine der Zahlen am rechten Bildschirmrand klicken. Jede Zahl ist einer Kanone zugeordnet (Kanone 1= links außen, Kanone 2 = mitte, Kanone 3 = rechts außen). Den Trefferfolg und die Treffgenauigkeit können Sie an Hand des aufspritzenden Wassers verfolgen und entsprechend korrigieren. Wel-

che Kanone Sie verändern stellen Sie mit den Zahlen auf der linken Seite ein (auch hier ist jeder Zahl eine Kanone zugeordnet).

Sollten Sie Erfolg und das gegnerische Schiff mehrmals getroffen haben (die Anzahl der Treffer variiert), so können Sie dieses entern und reiche Beute machen oder evtl. einen Magier übernehmen. Sollten Sie jedoch nach Ablauf von 2 Minuten keinen Erfolg mit Ihren Bemühungen gehabt haben, wird Ihr eigenes Schiff geentert und Sie verlieren einen Teil Ihres Geldes und Ihrer Waren.

6. Anklicken des Himmels im Hintergrund des Menuebildes.

Es erscheint das gleiche Kartenmenue wie im Punkt vorher , und Sie können bestimmen, welches Ihrer Schiffe - diesmal jedoch ohne Sie - auslaufen soll.

Das Wirtshaus

Dieses befindet sich auf der linken Seite neben dem Hafen. Hier können Sie kleine bösartige Aufträge vergeben, die natürlich einiges an Geld kosten.

1. Anklicken des bösen Mannes mit dem Messer.

Sie haben das Menue zum Ausspionieren gewählt. Gegen einen gewissen Geldbetrag können Sie entweder das Zeltlager oder die Burg in dieser Stadt ausspionieren lassen. Das Ergebnis wird Ihnen am nächsten Tag mitgeteilt (suchen Sie das Wirtshaus an diesem Tage erneut auf).

2. Anklicken der Männer am Tisch.

Sie können den Mord an einem Stadtmagier in Auftrag geben, was natürlich die Verteidigungskraft dieser Stadt schwächt. Wenn Sie diesen Auftrag erteilen wollen, müssen Sie in der erscheinenden Bildleiste denjenigen Zauberer auswählen, den es treffen soll. Am folgenden Sonntag wird Ihnen der Erfolg oder Mißerfolg Ihrer kleinen Intrige mitgeteilt.

DAS RATHAUS

Zu diesem Menuepunkt gelangen Sie, wenn Sie den Drachen im Hintergrund des Bildes anklicken. In dem nachfolgendem Menue können Sie auswählen, ob Sie einen schnellen oder langsamen Drachen benutzen wollen. Je schneller der Drachen ist, desto mehr kostet er auch. Ihre Wahl bestätigen Sie, indem Sie das entsprechende Bild des Drachens anklicken. Sie begeben sich dann sofort auf die Reise.

DIE FARM

Hierhin gelangen Sie, wenn Sie den Weg zwischen der Herberge und dem Drachen anklicken. Klicken Sie im erscheinenden Bild die Farmhütte an und es erscheint das Farmmenue. Im oberen Bereich sehen Sie das zu verteilende Farmland, bestehend aus 40 verfügbaren Parzellen (nur die bereits bebauten oder besetzten Parzellen sind zu sehen).

Im unteren Bereich des Bildschirmes sehen Sie die Anzahl und Art Ihrer vorhandenen Farmlager. Zu Beginn des Spieles besitzen Sie 5 Parzellen, von denen eine mit einem Lager belegt ist. In der unmittelbaren Umgebung befinden sich die schon vorhandenen Parzellen Ihrer Gegner (gekennzeichnet durch Fähnchen). Die Zahl in dem Fähnchen zeigt Ihnen an, welche Ware dort angebaut wird). Sie haben nun die Möglichkeit, Ihren Landbesitz dadurch zu erweitern, indem Sie entweder Parzellen dazukaufen oder erobern.

1. Kaufen.

Klicken Sie die gewünschte Parzelle an, die Sie erwerben wollen. Es erscheint der Preis. Diesen können Sie bestätigen und damit die Parzelle erwerben. Ist diese Aktion abgeschlossen, besitzen Sie zwar eine Parzelle mehr, diese ist aber unbebaut. Um diese zu bebauen, müssen Sie sie anklicken. Es erscheinen im unteren Bereich des Bildschirmes Bildleisten mit den Icons der Waren und den dazugehörigen Lagerhäusern. Wenn Sie eine bisher nicht angebaute Ware produzieren wollen, müssen Sie zuerst ein Lager für diese Waren errichten. Klicken Sie das entsprechende Lagericon an, und das Lager wird sofort erstellt.

Wollen Sie jedoch auf der erworbenen Parzelle Waren anbauen, klicken Sie das entsprechende WarenSymbol an, und die erworbene Parzelle wird damit belegt (denken Sie daran, Sie benötigen zuerst ein Lager für die jeweilige Ware) Sie können natürlich jederzeit die Warenart auf den einzelnen Parzellen (nicht auf den Ursprungsparzellen) verändern oder in Lagerhäuser umwandeln. Klicken Sie hierzu zuerst die Parzelle an und sodann das gewünschte Icon.

Wenn Sie Waren von Ihrem Lagerhaus in das Hafenlager verlagern wollen, klicken Sie einfach das entsprechende Warenlager an, und Sie erhalten die Nachricht, daß sich Ihre Waren auf dem Transportweg befinden.

2. Erobern.

Wenn Sie eine Parzelle erobern wollen, klicken Sie diese einfach an. Sie werden nun gefragt, ob Sie die Parzelle erkunden wollen oder diese direkt angreifen wollen. Um den Angriff zu starten, muß sich mindestens 1 Soldat in Ihrem Camp aufhalten. Befinden sich auf der zu erobernden Parzelle ebenfalls Soldaten, kommt es zum Kampf. Der Verlauf dieses Kampfes wird Ihnen angezeigt (Sie haben die Möglichkeit zwischen zwei Geschwindigkeiten zu wählen). Der Kampf geht in der Regel bis zum Verlust aller Soldaten einer Partei. Besiegen Sie die gegnerischen Soldaten, geht die Parzelle in Ihr Eigentum über und kann im Folgenden von Ihnen zur Produktion bzw. zum Lagerhausbau verwendet werden.

Beachten Sie bitte, daß Sie eine Parzelle nur nutzen können (egal, ob Sie diese erworben oder erobert haben), wenn diese an ein Farmlager grenzt, oder an eine andere Parzelle, die direkt oder über andere eigene Parzelle mit einem Farmlager verbunden ist.

Die Nachrichten

Während des ganzen Spieles über, erhalten Sie Nachrichten, die sowohl Sie als auch Ihre Gegner betreffen (vor allen Dingen wichtig, wenn Sie alleine gegen die Computergegner spielen). So werden Sie z.B. darüber informiert, daß ein Computergegner einen anderen angegriffen oder diesem eine Landparzelle geraubt hat. Auch werden Sie darüber informiert, wann Ihre Gegner, ihre Stammburgen verlassen haben (in einem solchen Fall kann es sein, daß gleichzeitig Soldaten abgezogen wurden, und diese Burg nunmehr leichter einzunehmen ist) und wohin diese sich begeben haben. Auch wenn Ihre Stammburg, oder eine Ihrer Landparzellen angegriffen werden, erhalten Sie eine Nachricht. Wird dagegen Ihre Stammburg angegriffen, oder greifen Sie die eines Ihrer Gegner an, findet der Kampf nur statt, wenn sich der jeweilige Landesfürst in dieser Stammburg aufhält. Befindet sich dagegen der jeweilige Landesfürst auf Reisen, findet der eigentliche Kampf erst statt, wenn dieser zu seiner Stammburg zurückgekehrt ist. Beachten Sie hierbei bitte, daß es weder Ihnen noch einem Ihrer Gegner möglich ist, seine Heimatarmee zu verstärken (z.B. durch Mitnahme von Armeeteilen aus anderen Städten), wenn diese angegriffen wird.