



Aláim^{to} Power

Der Machtkampf



Einleitung

Claim to Power, das übersetzt in etwa Herrschaftsanspruch bedeutet, kann von bis zu sechs Spielern gleichzeitig - an einem Computer oder über Netzwerk und Modem an mehreren Computern - gespielt werden. Ziel ist es, ein fiktives Land durch Handel und Strategie zu befrieden. Um das zu erreichen, ist es notwendig, sich seiner Widersacher zu entledigen. Das Spiel bezieht sich auf einen in der Vorgeschichte begangenen Verrat an dem damaligen Regenten. Nach vielen vergangenen Jahren ist der kleine Knabe zu einem jungen Mann herangereift, der nun das Erbe seines Onkels antreten will. Dazu muß er allerdings die einstmaligen Feinde seines Onkels niederwerfen und diese ihrer Lehen entheben. Knapp 500 verschiedene Zufallsereignisse runden die Vielfältigkeit des Spiels ab.

Claim to Power, ein Spiel, auf das Sie Ihren Anspruch anmelden sollten.

Vorgeschichte

Der Nebel lag kalt und dicht über der Bucht von Kalor, was eigentlich recht ungewöhnlich war zu dieser Stund´ in dieser Jahreszeit. Die Burg lag noch in tiefem Schlaf, als der König in seiner Herrscherrobe die Zinnen seines Schlosses betrat. Hoch oben im Zentralmassiv konnte er sein imposantes Reich überblicken. Unzählige kleine Dörfer und Städte zierten die Landschaft, umgeben von saftigen und grünen Auen und Wäldern, durch die sich ein Wirrwarr an Wegen schnitt. Noch herrschte Stille auf den gut ausgebauten Straßen, die später am Tag von unzähligen Menschen und Karren bevölkert sein würden. Alles wirkte so friedlich. Friede war auch das, was die Herzen der Menschen nährte. Jahrelang hatte es nun keine Auseinandersetzungen mehr zwischen verfeindeten Lehnsherrn gegeben. Das Volk mußte darunter leiden, dessen Wünsche und Bedürfnisse zu dieser Zeit an die zweite Stelle gerückt waren. Hunger und Tod waren die Folge. Knapp 13 Jahre lang starben die Menschen dahin wie

Vieh, entweder ausgezehrt vom Hunger oder getötet aus Willkür und Habgier, bis eines Tages er, König Gendal, aufgetaucht war. Damals, vor dieser scheinbar endlos langen Zeit, war er als kleiner Lehnsherr an der Ostgrenze des Landes kaum von den sich balgenden Fürsten beachtet worden. Eiskalt hatte er die sich ihm bietende Chance genutzt, hatte mit fernen Ländern Handel getrieben, um schließlich eine stattliche Anzahl Mannen um sich scharen zu können.

Als seine Widersacher die Gefahr erkannten, war es bereits zu spät. Gnadenlos unterwarf er den Adel in einem kurzen Feldzug und befreite das Land von den schlechten Zeiten. Anfangs traf er bei der Bevölkerung auf harten Widerstand. Kaum einer hatte ihn jemals zu Gesicht bekommen, noch wußte man, wie der neue Regent mit seinen Untertanen umzuspringen pflegte. Als er dem Land durch seine herausragende Handelspolitik goldene Zeiten brachte und der Bauch eines jeden Mannes oder Weibes fortan gefüllt war, wandelte sich das ursprüngliche Mißtrauen in Vertrauen und Wohlwollen gegenüber dem Monarchen um.

Anderen war diese Entwicklung allerdings ein Dorn im Auge. Die einst mächtigsten Männer des Landes waren zu Lakaien geworden, beschnitten in ihrer Macht und gedemütigt von einem dahergelaufenen Tölpel. Anfangs hatten diese des öfteren Widerstand geleistet, ja sogar vor Anschlägen schreckten sie nicht zurück. Etliche Mannen fanden so ihren Tod, etliche Leben, die nicht hätten sterben müssen. Gendal, der bis dahin jeden Anschlag mit Glück und der Hilfe Gottes überlebt hatte, mußte ob der negativen Entwicklung handeln. Seine besten Ritter strafften jeden aufsässigen Lehnsherren gnadenlos. Viele mußten die Wut des Königs mit ihrem Leben bezahlen, viele wurden verbannt. Doch die wurzel des Verrats konnte nicht ganz gezogen werden. Etliche Verräter hatten sich vor der drohenden Gefahr in Verstecke zurückgezogen, stets lauernd auf eine sich bietende Möglich-

keit, das Land zu unterwerfen. Doch für lange Zeit hatte Gendal sie zum Schweigen gebracht, sei es aus Furcht vor den Folgen oder aus fehlender Stärke. Nun allerdings waren ihm Unruhen aus einem der fernsten Gebiete seines Reiches zu Ohren gekommen, weshalb er sich aus seinen schützenden Wänden auf diese Reise voller Gefahr begeben hatte. Er wollte sich vor Ort ein Bild von der Situation verschaffen.

Drei Ritter näherten sich von Westen der Burg. Keiner von ihnen sprach ein Wort. Das einzige Geräusch war das erschöpfte Schnauben der Rösser, denen der lange Ritt anzusehen war. An einem Gebüsch unweit der Burgmauern kamen sie zum Stehen und die Ritter stiegen ab. Die Zügel ihrer Rösser reichten sie ihren Knappen, die, dankbar ob der Pause, diese erfreut entgegennahmen. Ohne Rast liefen die Ritter zügig in Richtung der Burg. In den Augen eines jeden standen Entschlossenheit und Furcht, den letzten Sonnenaufgang erblickt zu haben.

Ein leises Geräusch auf der anderen Seite des Dickichts ließ einen jeden aus seinen Gedanken schrecken. Die muskulösen Hände fuhren blitzschnell an den Schwertknauf, bereit zu kämpfen. Nach einem kurzen Blick durch die Blätter entspannten sich ihre Züge und sie traten auf eine kleine Wiese umringt von dichten Büschen heraus, um zwei Ritter mit einem kurzen, kühlen Handschlag zu begrüßen. Das Aussehen der anderen war noch furchteinflößender denn ihr eigenes. Einer der beiden war ganz in Schwarz mit einer orientalisch wirkenden Rüstung. Das Abbild eines echten Meuchelmörders. Etliche Narben zierten ihn, Zeichen seiner großen Kampferfahrung. Der andere schien gegen ihn eher schwächling. Deutlich erkennbar war seine Herkunft an dem Kampfroch: grün wie die Wälder von Turlan.

Der Blick ihrer Augen verriet, daß sie über alles bescheid wußten. Zügig ging die aus fünf Kriegern bestehende Gruppe weiter, ihren Auftrag stets vor Augen. Wenig später, auf einer kleinen Wiese am Fuße der Burg, trafen

sie auf ihr erstes Hindernis. Drei königliche Recken kauerten dort, während sie sich den Schlaf aus den Augen rieben. Ein Knappe war derweil mit Essenmachen beschäftigt. Der dumpfe Lärm der anstürmenden Ritter ließ sie auffahren, um sich ihrer Waffen zu bedienen. Im Klirren des ersten Anpralls starb bereits einer der Verräter. Ein Streich quer über den Leib beendete das junge Leben des ganz in weiß gekleideten Ritters. Sein Schöpfer hatte ihn zu sich gerufen.

Darauf folgte ihm einer der Königlichen, der den blanken Stahl zu spät hatte kommen sehen. Als er den brennenden Schmerz in seinem Inneren spürte, war es bereits zu spät. Sein Ende war besiegelt. Ein weiterer der berittenen Verschwörer war gefallen, bevor seine Kampfbrüder den königlichen Rittern den Lebensatem stahlen. Das erste Zusammentreffen war furchterlich gewesen. Fünf leblose Körper säumten die grüne Wiese, der Tod war allgegenwärtig. Das Töten hatte begonnen, der Verrat war geboren. Der letzte der anfangs drei Berittenen, ein imposanter Ritter in einem schwarz-roten Kampfgegend, betrachtete im Gehen ein letztes Mal die friedlichen Gesichter seiner vergangenen Kameraden, bevor er sich abwendete, um sein Werk zu vollenden. Die Wachen am Durchgang zum Burghof lehnten an einer kleinen Mauer, die Gedanken noch verhangen vom Schlaf der letzten Nacht. Keiner der beiden ahnte etwas von der Gefahr, die schnell auf sie zukam.

Angeführt von dem schwarzen Ritter stürmte der kleine Trupp der Verräter den schmalen Pfad zur Burg hinauf. Als sie die entsetzten Mienen der beiden königlichen Ritter sahen, verspürten sie das süße Gefühl von Freude. Freude über den vollkommen gelungenen Überraschungsangriff. Die beiden Wachen griffen hastig zu ihren Waffen und versuchten diese zu ziehen. Kaum gezogen schepperten die glänzenden Schwerter wieder zu Boden, von ihren blutenden Besitzern kraftlos fallengelassen. Die Angreifer gingen mit unbarmherziger Zielstrebigkeit vor.



Ohne sich aufzuhalten stürmte der Schwarze Ritter zwischen den hilflosen Wachen hindurch, um seinem Ziel den Tod zu bringen. Der König, durch den Lärm alarmiert, trat an die Tür, um nachzusehen. Was er sah, ließ ihn erschauern. Zwei seiner Ritter wurden gerade auf dem Vorplatz der Burg von zwei fremden Ritter mit einigen schnellen Streichen quer über den Bauch niedergemacht. Ein schwarzer Scherge drang nahezu unaufhaltsam weiter auf den Burgfried und damit auf den Regenten vor. Dieser hatte bereits all seine Mannen alarmiert, um dem Verrat Einhalt zu gebieten. Doch sicher ob seiner Position als Monarch hatte er auf eine größere Eskorte verzichtet, was ihm nun wahrscheinlich den Tod bringen würde. Rasch rief er den treuesten und ehrenvollsten seiner Diener zu sich. Diesen schickte er sogleich mit einer Botschaft los, welche aller Welt von dem schändlichen Verrat berichten sollte, auf daß ein jeder, dem Ehre und Recht etwas bedeuten, aufschreie ob der Niedertracht dieses Angriffs. Der Kampf auf dem Burghof war inzwischen heiß entbrannt. Einzelne Kampfpaaire hatten sich zwischen den Rittern gebildet, obgleich der Gegner des Schwarzen diesen nicht allzusehr forderte. Auf einer Mauer sitzend döste er vor sich hin, wohl noch stark übermüdet von den Wachdiensten der Nacht.

Als er aufschreckte, drang auch schon der Stahl in seine Brust. Mit lautem Krachen fiel er zur Seite und begrub ein Gebüsch unter sich. Die anderen beiden Eindringlinge waren mit den königlichen Verteidigern beschäftigt. Der rotbekleidete Ritter, den seine Kameraden Ortus nannten, war in seinem Schwung rüde gebremst worden. Sein Gegenüber, ein dunkelgekleideter Recke, der trotz seiner geringen Größe eine unglaubliche Kraft besaß, parierte Schlag um Schlag scheinbar mühelos. Schließlich setzte er zu einem eigenen Angriff an, der Ortus in ernste Schwierigkeiten brachte. Oben, unten, links und rechts, überall mußte er die hart geführten Hiebe parieren. Die Anstrengung war ihm anzusehen. Schweiß überströmte sein Gesicht, das dunkle Haar umrahmte wirr seine Züge. Seine Paraden wurden langsamer, die Kraft war dem bisherigen

Angriff zum Opfer gefallen. Eine Parade kam schließlich zu spät. Der Stich zischte an seinem Schwert vorbei und traf ihn hart seitlich am Rumpf. Die Augen von Ortus erstarrten. Die Hand auf die Wunde gepreßt fiel er zu Boden, das Schwert rutschte ihm aus der zitternden Hand. Sein kleiner Widersacher atmete tief durch, ebenfalls gezeichnet ob der Anstrengung des Kampfes. Vorsichtig näherte er sich der leblosen, zusammengekrümmten Gestalt, um sich zu vergewissern, daß sein Stahl Gutes getan hatte. Über ihn gebeugt drehte er den Körper des königlichen Feindes mit einer Hand auf den Rücken. Blitzschnell zog der am Boden liegende einen Dolch aus seinem Gürtel. Auf diesen Augenblick hatte er gewartet. Sein Gegner mit königlichem Wappen war zu verdutzt, um viel Gegenwehr zu leisten. Fast hilflos wurde er herumgerissen als er den stechenden Schmerz zwischen seinen Schulterblättern spürte. Augenblicklich empfand er ein taubes Gefühl, welches sich in rasender Geschwindigkeit über den ganzen Körper ausbreitete. Sein Körper spannte sich ein letztes Mal, danach war alles Nacht. Kurz darauf versiegten auch die Kräfte des Verräters. Der Blutverlust und die Anstrengungen ließen ihn das süße Gefühl der Ohnmacht kosten.

Die anderen Kämpfer, der Krieger aus dem Wald und sein Gegner, dessen helles Gewand bereits einige kleinere Blutflecken aufwies, schlugen mit aller Kraft aufeinander ein. Allerdings wirkte der Mann aus Falgus schon recht entkräftet, bedingt durch die vorangegangenen Strapazen. Der weitaus größere Königliche drängte den Verschwörer zusehends zurück, dessen Gegenwehr langsam erschlaffte. Schließlich trat das Unvermeidliche ein. Ein schneller Stich ließ den Atem des Kleineren stocken. Seine Augen weiteten sich als er bei einem Blick an sich herunter das Schwert tief in seinem Leib stecken sah. Ein rasselndes Geräusch entrang sich seiner Brust, bevor er langsam rückwärts ins Gras sank. Der hell gekleidete Ritter wendete sich augenblicklich seinem nächsten Gegner zu, dem Schwarzen, dessen Schwert bereits Blut geleckelt hatte. Beide umringten sich vorsichtig, fast wie Tiere,

die darauf warten, daß einer einen entscheidenden Fehler macht. Der königliche Ritter eröffnete schließlich den Zweikampf. Mit unbarmherziger Härte sauste seine Waffe auf das Haupt des Verräters nieder, der den Schlag nur mühsam blocken konnte. Ein kurzes Flackern in seinen Augen verriet den Respekt vor dem Mut und der Kraft des Gegenübers. Beide tauschten nun Schlag um Schlag aus, das Klirren der Schwerter hallte kalt von den Wänden wieder. Sie gönnten sich kaum eine Atempause. Unaufhörlich trafen sich die stählernen Instrumente des Todes in einem kleinen Nebel aus Funken.

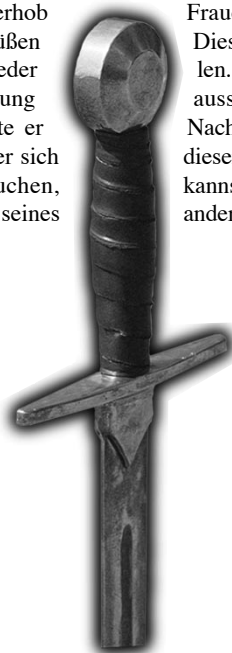
Die Gewandtheit des in schwarz Gekleideten brachte diesem einen kleinen Vorteil. Ein nicht allzugut geplanter Angriff des Königlichen entschied den Kampf schließlich. Er holte zu einem mächtigen Schlag aus, der auf den Arm seines Gegenübers gezielt war. Der trat allerdings gekonnt blitzschnell einen Schritt vor, wodurch er überraschend die Distanz zu seinem Gegner überbrückte und dadurch die rechte Seite des Königlichen ungedeckt fand. Dem entrang sich nur ein entsetztes Röcheln, als er seinen Fehler bemerkte. Der schwarze Meuchelmörder streifte den bereits leblosen Körper mit einem Stoß von seinem Schwert. Heftig atmend betrachtete er seinen geschlagenen Feind. Noch einmal erhob er den Stahl und rammte ihn zu Füßen des Ritters tief in den Boden. Jeder würde das als Zeichen der Hinrichtung des Regenten verstehen. Nun mußte er sein Werk nur noch vollenden. Als er sich umdrehte, um den König zu suchen, erblickte er diesen vor dem Tor seines

Burgfriedes, von wo er alles mitangesehen hatte. Jede Farbe war aus dem stolzen Gesicht des wichtigsten Mannes des Landes gewichen. Der gedungene Mörder kam auf ihn zu, sein Dolch lag bedrohlich in seiner Hand. Auch der König hatte sich dieser Waffe bedient, allerdings führte er sie lang nicht so gewandt wie sein Gegenüber. Der Ausdruck auf seinem Gesicht wich nun einer verzerrten Fratze, die Wut und pures Entsetzen verriet. All das Unrecht, welches er hatte miterleben müssen, lastete auf seiner Seele. Auf der Treppe trafen die beiden aufeinander. Für den schwarzen Meuchelmörder war der Angriff des Monarchen geradezu lächerlich. Mühelos blockte er dessen Hand ab, um ihm seinerseits den Dolch in die Rippen zu stoßen. Der Arm des Königs sackte kraftlos herab.

Ohne sich zu wehren ließ er es zu, daß der gedungene Mörder hinter ihn trat und ihm das Messer an die Kehle legte. Ein letztes Mal öffnete der Regent seine Augen. Ihm war als sähe er eine dunkle Wolke am Himmel, als die Hand des Ritters den Dolch blitzschnell über den Hals des König zog und damit dessen Leben beendete. Der tote Leib sackte auf die Treppe, zu Füßen des Mörders. Dieser genoß einen kurzen Augenblick die vollendung seiner Tat. Sein

Auftrag war ausgeführt. Nur ein paar Frauen und Kinder waren entkommen.

Diese sollten wohl keine Gefahr darstellen. Der Ritter täuschte sich, wie sich herausstellte. Wie ein Feuer ging die Nachricht durch das Land. Hunderte sagten diesem Unrecht den Kampf an, und du kannst diesen Kampf für dich und für viele andere gewinnen.



Das Spiel

Starten von CD:

Wenn Sie die **Claim to Power** CD in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, dann startet das Spiel automatisch. In dem Autostart-Menü werden Sie um eine Bestätigung des Programm-Starts gebeten. Betätigen Sie die Taste ‚OK‘, um das Spiel zu starten bzw. ‚Abbrechen‘, um den Autostart-Mechanismus abubrechen.

Bildschirmauflösung und Musikqualität:

Die Bildschirmauflösung, in der **Claim to Power** abläuft, hängt von Ihren Windows-95 Einstellungen ab. Genauso erkennt das Programm automatisch, welche Soundqualität Ihre Soundkarte abspielen kann. Nachdem Sie **Claim to Power** gestartet haben, erscheint nach einer kurzen Ladezeit und der Anzeige des **Claim to Power** Titelbildes das Startmenü. In dem **Startmenü** haben Sie folgende Möglichkeiten:



SPIEL STARTEN: über diese Taste starten Sie ein neues Spiel



SPIEL LADEN: über diese Taste laden Sie ein gespeichertes Spiel und setzen es fort.



NETZWERK-SPIEL STARTEN: über diese Funktion starten Sie ein Spiel über Netzwerk.



VORGESCHICHTE: durch Betätigung dieser Taste rufen Sie den Vorfilm ab.



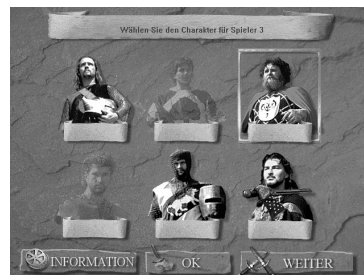
DEMO: hier wird Ihnen das Spiel **Claim to Power** durch einen Demonstrations-Film vorgestellt.



HINTER DEN KULISSEN: werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen von CTP; so entstand das Spiel; nehmen Sie teil an den Dreharbeiten und Foto-Sessions.

Charakter-Auswahlmenü:

Nachdem Sie in dem Startmenü den Menüpunkt ‚Spiel Starten‘ angewählt haben, gelangen Sie in das ‚Charakter- Auswahlmenü‘. In diesem Menü können Sie sich den Charakter Ihrer Wahl für das Spiel aussuchen. Sie wählen einen Charakter aus, indem Sie ihn mit der Maus durch einfachen Druck auf die linke Maustaste aktivieren.



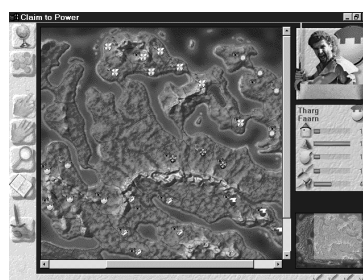
Wenn Sie einen Charakter aktivieren, dann erscheint ein goldener Rahmen um den Charakterkopf. Nun können Sie über die ‚Informationen‘-Taste einen Film zu diesem Charakter ansehen. Sie erhalten neben einem Beschreibungstext des Recken einen aussagekräftigen Film, der Ihnen den Charakter vorstellt.

Um nun einen Charakter für das Spiel auszuwählen, aktivieren Sie diesen durch einen Doppelklick bzw. durch Druck auf die „OK“-Taste am unteren Bildschirmrand. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, ist der von Ihnen gewählte Charakter von keinem anderen Spieler mehr wählbar. Dies wird durch die transparente Darstellung angezeigt. Nun wählen alle beteiligten Spieler ihren Charakter aus. Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, betätigen Sie die „Weiter“-Taste, um das Spiel zu starten.



Strategie-Bildschirm:

In der Mitte des Bildschirms befindet sich die Spielkarte. Anfangs sehen Sie auf dem gesamten fiktiven Land 6 verschiedene Wappen angezeigt, gleichbedeutend mit den Startpunkten der einzelnen Spieler. Weiterhin ist innerhalb eines Landes eine Niederlassungsform (z.B. Dorf, Stadt o.ä.) zu sehen. Wenn Sie während des Spiels in die Befestigung des jeweiligen Landes investieren, so verändert der Zustand Ihrer Niederlassungsform von einem kleinen, wehrlosen Dorf bis hin zu einer vor Kraft strotzenden Festung.

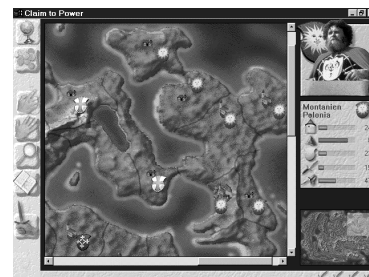


Auf der Karte sind weiterhin blau angezeigt Wasser, grün angezeigt Wald und Wiesen und grau dargestellte Gebirge zu sehen. Vor allen Dingen sollten Sie bei den Gebirgen darauf achten, daß eine Überquerung mit Ihren Mannen nicht immer unmöglich ist. Es ist aber trotzdem vorsicht geraten. Es sind schon manch tapfere Recken den natürlichen Feinden wie Wind, Schnee und engen Gebirgspässen zum Opfer gefallen. Diese Gliederung der Karte stellt weitgehend auch die eigentliche Oberflächenbeschaffenheit des jeweiligen Landes dar. So vereinfacht sich die Orientierung und Sie erhalten einen raschen Überblick über die jeweilige Beschaffenheit eines jeden Landes.

Zwischen den Kontinenten bestehen teilweise dünne Landverbindungen, welche es ermöglichen, von einem Kontinent über das Wasser auf einen anderen Kontinent oder Insel zu ziehen. Hierbei sollten Sie allerdings beachten, daß diese Verbindungen teilweise in einem sehr schlechten Zustand sind und Sie hierbei einen Teil Ihrer Mannen sowie deren wichtiger Ausrüstung verlieren können. Auf diesen gefährlichen, vom Wind umtobten Brücken sind schon viele treue Männer furchtbaren Unglücken zum Opfer gefallen.

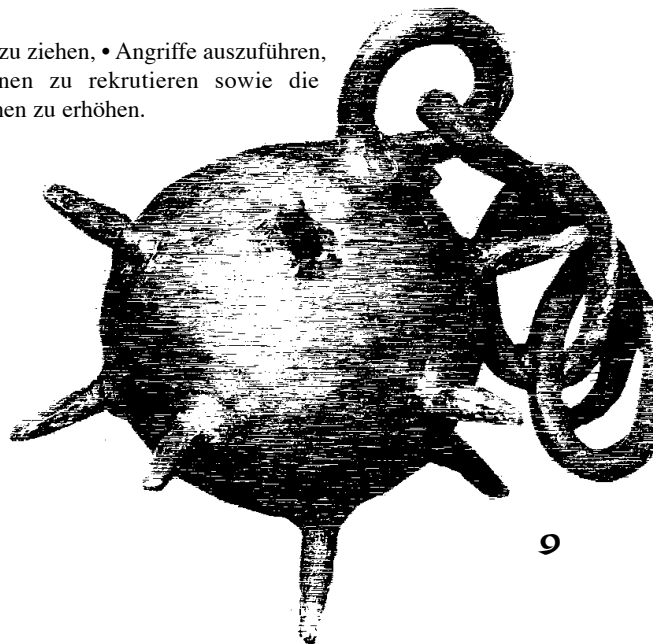
Sie sollten auch vorsichtig bei der Überquerung von Grenzen sein: es wird berichtet, daß in manchen Regionen sehr unwegsames Gelände vorherrscht, und daß sich schon so mancher treue Soldat ein Bein oder das Genick bei der Überquerung hoher Gebirgspässe gebrochen hat. Im Laufe des Spiels werden Sie Ihr Herrschaftsgebiet weiter ausbreiten und ferne Länder und Regionen einnehmen. Die sich in Ihrem Besitz befindlichen Ländereien werden mit Ihrem Wappen gekennzeichnet.

Um die Stellungen auf einem Land zu sichern, muß immer mindestens einer Ihrer Recken auf dem Land verbleiben, um das Land weitgehend vor Unruhen zu schützen sowie die Staatsgeschäfte fortzuführen. Am rechten unteren Rand des Bildschirms sind die ihnen verbleibenden Züge einer Runde in Form von Dolchen angezeigt. Normalerweise hat eine Runde fünf Züge. Allerdings kann diese Zahl auch variieren. Manche Ereignisse erhöhen, andere vermindern die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit für Staatsgeschäfte, und somit auch die Zuganzahl.



Züge werden verbraucht um:

- Truppen zu ziehen,
- Angriffe auszuführen,
- Befestigungen aufzubauen, Mannen zu rekrutieren sowie die Motivation und Bewaffnung Ihrer Mannen zu erhöhen.



Bildschirmanzeige:

Bedienungsleiste: Die folgenden Felder auf der linken Bildschirmseite sind mittels eines einfachen Drucks auf die linke Maustaste zu aktivieren.

Globus: Der Globus am oberen linken Rand wird genutzt, um aus dem Handels-Modus wieder in den Strategie-Modus zu gelangen.

Handel: Durch Betätigung des Symbols für den Handel, dargestellt in Form einiger goldener Münzen, gelangen Sie in den Handelsmodus.

Truppen entsenden: Das nächste Feld, erkennbar an einer Hand, welche den Zeigefinger ausstreckt, ermöglicht es Ihnen, Ihre Streitkräfte zu verschieben und Schlachten auszuführen.

Lupe: Das darunter befindliche Feld, erkennbar an einer Lupe, ermöglicht es, einen kleineren bzw. größeren Ausschnitt der Karte zu betrachten.

Informationen: Das aufgeschlagene Buch birgt die Möglichkeit, allgemeine Informationen über ein beliebiges Land abzurufen. Aktivieren Sie hierzu die „Informationen“-Taste. Klicken Sie anschließend mit der Maus in das Land, über das Sie Informationen erhalten möchten. Sie erhalten nun historische Informationen über die Beschaffenheit der Region. Es werden Ihnen wichtige Tips über die dort angesiedelte Landwirtschaft, die Fruchtbarkeit der Böden sowie vorkommende Bodenschätze mitgeteilt. In den alten, überlieferten Texten sind viele Hinweise versteckt.

Das unterste der Symbole, ein Dolch der von einer Hand gehalten wird, beendet Ihre Aktivitäten dieser Runde und bringt den nächsten Spieler an die Reihe.

Informationen:

Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie oben ein Bild des sich aktuell am Zug befindlichen Charakters. Darunter können Sie durch Drücken der linken Maustaste zwischen einer Darstellung der Erträge und einer strategischen Darstellung wechseln.

In der unteren rechten Bildschirmecke befindet sich die Kartenübersicht. Durch Mausklick in diese Karte können Sie schnell Ihren sichtbaren Ausschnitt wechseln bzw. sich auf der Karte bewegen.

Informationen - Strategische Angaben:

In der Darstellung der strategischen Angaben fungieren folgende Symbole als:

der Turm als Befestigungsstatus Ihres Dorfes/Stadt/Burg, der Berg als natürliche Befestigung des Landes, der Schild als Darstellung für die Anzahl Ihrer Mannen auf diesem Land, das Schwert mit dem Schild als Darstellung Ihrer Bewaffnung und die Hand mit dem Dolch als Motivationsstatus.

Information - Erträge eines Landes:

Die Balken der Erträge, die von oben nach unten Korn, Holz, Gold, Eisen und Stein lauten, können von Runde zu Runde schwanken, bedingt durch ein gutes oder schlechtes Jahr. Aber auch Ereignisse, die während des Spielverlaufs eintreten, wirken sich auf Ihre Ertragslage aus. Handeln Sie umsichtig, um Ihren Mannen und Untergebenen ein guter Herrscher zu sein.

Handel: Im Handelsmodus können Sie auf dem freien Markt Waren kaufen bzw. verkaufen. Hier haben Sie die Möglichkeit, Waren, die Sie benötigen, oder entbehren können, zu möglichst guten Preisen zu kaufen oder zu verkaufen. Es haben schon manche Recken gute Gewinne mit nach Hause nehmen können, indem Sie wohlüberlegt gehandelt haben. Sie bestätigen einen Kauf oder Verkauf mit der Vertrags-Taste.



Achten Sie aber darauf: der Markt unterliegt Preisschwankungen, die Sie zu Ihrem Vor- oder Nachteil verwenden können. Beobachten Sie die Preise gut. Handeln Sie umsichtig, um einen möglichst großen Gewinn zu erwirtschaften.

Die Handelswaren auf dem Markt sind:



Getreide: Es ist wichtig, um die Motivation der Armee zu steigern. Nach dem Motto „Brot und Spiele“ möchten Ihre Mannen natürlich gut versorgt und unterhalten werden. Um das sicherzustellen, müssen Sie immer über den nötigen Kornbesitz verfügen.



Eisen: Sie benötigen Eisen für den Waffenbau und um die Ausstattung der Mannen zu steigern. Ein Ritter mit schlechten Waffen ist kein Ritter!



Holz: Aus den Wäldern kommt ein wichtiger Rohstoff, den Sie für den Bau Ihrer Befestigungsanlagen benötigen: das Holz.



Stein: Aus den Bergwerken wird eines der wichtigsten Güter gewonnen: Stein. In Verbindung mit Holz werden hieraus die überlebenswichtigen Befestigungen gebaut. Ganz egal, ob Sie eine kleine Stadt oder eine große Festung errichten möchten: um diese Materialien kommen Sie nicht herum.

Truppen entsenden:

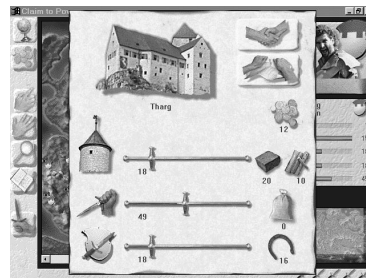
In diesem Modus werden Sie Ihre Schlachten schlagen, Beutezüge führen und Ländereien erobern. Aktivieren Sie mit der linken Maustaste die ‚Truppen entsenden‘-Taste in der Bedienleiste. Ihr Mauspfad verändert sich nun in eine Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger.

Klicken Sie, um Truppen zu entsenden, mit der linken Maustaste das Land an, von dem aus Sie die Armeen wegbewegen möchten. Halten Sie die Taste gedrückt, und führen Sie die nun erscheinende Linie auf das Land, das Sie angreifen bzw. in das Sie Truppen entsenden möchten. Nun erscheint ein Bild, in dem Sie die zu bewegendende Anzahl der Mannen festlegen, indem Sie den Balken verschieben. Je nachdem, ob das Zielland ein gegnerisches, unbesiedeltes oder eigenes Land war, erscheint einer der folgenden Dialoge:

Angriff: Wenn Sie als Zielland ein gegnerisches Land gewählt haben, erscheint automatisch das Angriffsfenster. Sie können nun durch Verschieben des Schiebebalkens die Anzahl der Mannen festlegen, die an dem Angriff teilnehmen möchten. Bitte beachten Sie folgendes: Sie müssen immer mindestens einen Mann in Ihrem Land zurücklassen, um dort Ihre Stellungen zu sichern und die Staatsgeschäfte fortzuführen. Wenn Sie die nötige Anzahl eingestellt haben, dann greifen Sie durch Betätigung der Angriffstaste den Gegner an. Von nun an tobt der Kampf

Truppen entsenden: Wenn Sie als Zielland aber ein eigenes oder unbewohntes Land aktiviert haben, dann erscheint das ‚Truppen entsenden‘-Fenster. Stellen Sie mit Hilfe des Schiebebalkens die zu entsendende Anzahl der Mannen ein, die in das Zielland marschieren sollen.

Bitte beachten Sie folgendes: Sie müssen immer mindestens einen Mann in Ihrem Land zurücklassen, um dort Ihre Stellungen zu sichern und Sie können Armeen natürlich nur von eigenen Länderein verschieben. Aufgrund der großen Entfernungen auf den Kontinenten können Ihre Mannen pro Runde immer nur von einem Land in ein direktes Nachbarland ziehen. Hiernach benötigen diese eine Weile Ruhe, um Kräfte für die nächsten Gefechte und Reisen zu sammeln.



Verwaltung des Landes:: Ganz wichtig ist es, sich als Herrscher um die Verwaltung der eigenen Länderein zu kümmern und diese zu wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Blüte zu führen. Sie können die Geschicke Ihrer Länderein durch das ‚Verwaltungs‘-Menü lenken.

Sie aktivieren das ‚Verwaltungs‘-Menü durch einen Doppelklick auf eines Ihrer Länder. Die nun auszuführenden Staatsgeschäfte beziehen sich auf das von Ihnen gewählte Land. Um Staatsgeschäfte auf anderen Länderein auszuführen, müssen Sie dieses ‚Verwaltungs‘-Menü verlassen und durch Doppelklick mit der Maus das entsprechende Menü in einem anderen Land aktivieren. Sie können auf eigenen Ländern Befestigungen errichten, die Motivation Ihrer Mannen steigern und die Ausrüstung und Bewaffnung Ihrer Armee verbessern. Auf der rechten Seite sehen Sie Materialien in Ihrem Besitz. Diese verändern sich automatisch, je nachdem wieviel Sie investieren. Die Zahl unterhalb der Balken zeigt ihren jeweiligen aktuellen Zustandwert. Den Schieber des Balkens können Sie, soweit es Ihre Mittel erlauben, nach rechts bewegen und somit die Anzahl erhöhen bzw. den Wert steigern. Folgende Bereiche können Sie verwalten:



Befestigung Die Burg charakterisiert die Befestigung. Es gibt in dem Spiel sechs Befestigungs-Ausbaustufen:



Dorf



Stadt



Stadt mit Stadtmauer



Burg



Burg mit Burgfried



Festung

Wenn Sie die Befestigung eines Landes erhöhen, dann steigern Sie die Verteidigungsmöglichkeit Ihrer dort befindlichen Mannen und schützen die Bevölkerung vor den Angriffen Ihrer Gegner.

Bedenken Sie aber: Eine Burg baut man nicht nur mit Hilfe von Gold! Sie benötigen auch Holz und Steine. Hier ist Ihr umsichtiges Handeln gefragt, um immer die Materialien in der benötigten Menge bereitstehen zu haben. Fehlende Materialien können Sie über den Markt-Modus gegen Gold einkaufen.



Motivation: Geben Sie auf die Motivation Ihrer Recken acht! Unmotivierte Kämpfer, deren knurrende Mägen die Lust am Kämpfen rauben, gewinnen wohl keine Schlachten. Und wenn Sie Ihre Mannen zu sehr vernachlässigen, kann es auch schon einmal vorkommen, daß sie desertieren oder einen Aufstand gegen Sie anzetteln.



Bewaffung: Neben der Motivation sollten Sie die Bewaffung Ihrer Armee im Auge behalten. Nur mit guten Waffen gelingt ein entscheidender Schlag gegen den Gegner. Oder sollen Ihre Recken mit bloßen Händen gegen die bis an die Zähne bewaffnete Streitkraft Ihres Gegners antreten? Die vorgenommenen Einstellungen bestätigen Sie über das Symbol der beiden sich schüttelnden Hände („OK-Taste“). Über das darunterliegende Feld des zerreißenen Vertrages kann man dieses Menü wieder verlassen (Abbrechen-Taste), ohne die Einstellungen, die man getätigt hat, auszuführen.

Mannen rekrutieren: Um Schlachten zu gewinnen, sollten Sie auch regelmäßig die Kampfkraft Ihrer Armee überprüfen. Sollten einmal die natürlichen Rekrutierungen nicht ausreichen, so können Sie im „Mannen rekrutieren“-Menü für Unterstützung sorgen, dies können Sie allerdings nur, wenn Sie in Ihrem Land über eine Burg, Burg mit Burgfried oder eine Festung verfügen. Sie gelangen in dieses Menü, indem Sie einen Doppelklick auf das Land machen, in dem Sie Mannen rekrutieren möchten - also die Anzahl der Truppen erhöhen möchten. Sie haben die Wahl zwischen den drei folgenden Truppentypen:

Söldner: Die Söldner sind nur für einen Kampf anzuwerben. Aber es kann manchmal ganz hilfreich sein, in der Lage der Bedrängnis auf fremde Hilfe zählen zu können. Diese Hilfe ist natürlich nicht billig.

Kämpfer: Die Kämpfer sind echte Haudegen. Kampferfahrung und eine gute Bewaffung machen Sie zu einer besonderen Stärke in den Reihen der Streitkraft.

Reiter: Ein Roß zählt mehr als der Reiter. Wirklich große Schlachten lassen sich nur mit diesen berittenen, vor Kampfeskraft strotzenden Recken gewinnen. Die Schlagkraft ist für den Gegner unberechenbar. Jedoch haben diese Kampfmaschinen auch ihren Preis.

Beim Spielerwechsel:

Beim Spielerwechsel erscheint immer ein Ereignis, das sich auf den nachfolgenden Edelmann bezieht. Hierbei wird zwischen vier Ereignistypen unterschieden:

1. Das Absolut-Ereignis, bei dem Sie keine Möglichkeit der Einflußnahme haben.



2. Das Wahl-Ereignis, bei dem Sie einem Ihrer Gegner etwas zufügen können. Wählen Sie hierzu das entsprechende Wappen des Spielers, auf den Sie das Ereignis anwenden möchten.



3. Das Multiple-Choice-Ereignis, bei dem Sie sich zwischen 3 Möglichkeiten entscheiden müssen. Wählen Sie über die Wahl einer der drei Zifferntasten die entsprechende Folgerung zu dem Ereignis aus. Ob Ihre Entscheidung weise war, wird sich danach herausstellen.



Die Tastenbelegung

Wechseln der Werkzeuge

Armeen verschieben / Städte bauen	[F1]
Kartenausschnitt frei verschieben	[F2]
Lupe für Kartenausschnitte	[F3]
Info zu den Ländern	[F4]
Marktmodus : Kaufen	[F5]
Marktmodus : Verkaufen	[F6]
Nächster Spieler	[F9]

Im Marktmodus

Infofenster vorwärts weiterschalten [F12
linke Maustaste
auf Info-Fenster]

Infofenster rückwärts weiterschalten [Umsch. + F12
rechte Maustaste
auf Info-Fenster]

Ansicht innerhalb der Karte

Info-fenster weiterschalten	[F12]
linke Maustaster auf Info-fenster	
Zentrieren der Karte	[F11/Num-0]
Vergrößern um Faktor 2	[Num +]
Verkleinern um Faktor 2	[Num -]
Volle Vergrößerung	[Num *]
Volle Verkleinerung	[Num /]
Kartenausschnitt nach links verschieben	[←]
Kartenausschnitt nach rechts verschieben	[→]
Kartenausschnitt nach oben verschieben	[↑]
Kartenausschnitt nach unten verschieben	[↓]
Kartenausschnitt eine Seite nach links verschieben	[Umsch. + ← Pos 1]
Kartenausschnitt eine Seite nach rechts verschieben	[Umsch. + → Ende]
Kartenausschnitt eine Seite nach oben verschieben	[Umsch. + ↑ Bild oben]
Kartenausschnitt eine Seite nach unten verschieben	[Umsch. + ↓ Bild unten]
Kartenausschnitt links oben	[Num-7]
Kartenausschnitt oben Mitte	[Num-8]
Kartenausschnitt rechts oben	[Num-9]
Kartenausschnitt links Mitte	[Num-4]
Kartenausschnitt Mitte	[Num-5]
Kartenausschnitt rechts Mitte	[Num-6]
Kartenausschnitt links unten	[Num-1]
Kartenausschnitt unten Mitte	[Num-2]
Kartenausschnitt links unten	[Num-3]



Spiele im Netzwerk

Systemvoraussetzungen: Für die Kommunikation der Computer untereinander wird ein installiertes und funktionsfähiges Microsoft-Netzwerk benötigt.

Die Art des verwendeten Protokolls (IPX, TCP-IP, NETBUI...) spielt keine Rolle. Auch bei der Wahl der Hardware (Netzwerkkarte) und der Verbindung (BNC-Kabel, TP-Kabel, PnP ...) gibt es keine Einschränkung. Wichtig ist nur, daß Windows95 Ihre Hardware bereits unterstützt oder Sie Treiber für Windows95 vom Hardware-Hersteller haben. File- und Printer-Sharing ist für diese Anwendung nicht erforderlich. Steht Ihnen keine Netzwerk-Umgebung zur Verfügung, kann die Verbindung auch mittels „Dial-Up-Adapter“ (z.B. über ein Parallel-Link-Kabel) aufgebaut werden. BEACHTEN SIE: Der Name des Computers muß eindeutig sein!

Hinweis: Wenn Sie bereits ein Novell-Netzwerk installiert haben, kann das Microsoft-Netzwerk zusätzlich installiert werden, ohne daß das Arbeiten mit Ihrem Novell-Netzwerk beeinträchtigt wird. **Hinweis:** Während das Spiel läuft, werden nur kleine Datenmengen über das Netz übertragen. Sofern Sie nicht auch das Spiel über Netzwerk gestartet haben (hierbei werden sehr große Bilddaten geladen), wird das Netzwerk kaum belastet und an anderen PC-Plätzen kann ungehindert gearbeitet werden. Alle nötigen Einstellungen finden Sie in der Systemsteuerung unter dem Punkt ‚Netzwerk‘.

Start des Spiels: Bei diesem Spiel ist es notwendig, daß ein Computer die Aufgaben eines ‚Servers‘ übernimmt. Für die Spieler ist dies nur wichtig beim Start des Spiels; im weiteren Verlauf verhält sich der Server wie jeder andere Computer (Client). Der Server muß keine besonderen Bedingungen erfüllen. Es bleibt Ihnen überlassen, welchen Computer Sie als Server wählen. Server ist der PC, der zuerst mit ‚Netzwerkspiel starten‘ im Start-Menü gestartet wird.

Beginnen Sie das Spiel wie folgt:

- Schalten Sie alle Computer, die am Spiel teilnehmen sollen, ein.
- Warten Sie, bis der Boot-Vorgang abgeschlossen ist.
- Legen Sie in alle Computer die **Claim to Power**-CD-ROM ein. Das Spiel wird nun automatisch gestartet.
- Warten Sie, bis das Start-Menü erscheint.
- Drücken Sie die Schaltfläche ‚Netzwerkspiel starten‘ an dem Computer, der der Server sein soll.
- Es erscheint der Dialog ‚Server‘.
- Drücken Sie nun an allen anderen Computern (Client) die Schaltfläche ‚Netzwerkspiel starten‘.
- Es erscheint kurz auf diesen Computern der Dialog ‚Client ...‘.
- Nun sind dem Server alle Clients bekannt und Sie können am Server den Dialog mit ‚OK‘ beenden.
- Am Server erscheint der Dialog für die Charakter-Auswahl.
- Sie werden nun aufgefordert, den (bzw. die) Spieler für diesen Computer (Server) auszuwählen.
- Wählen Sie immer mit Anklicken des Charakters und ‚OK‘.
- Sind alle Charaktere für den Server ausgewählt, drücken Sie ‚Weiter‘.
- Sie werden nun aufgefordert, den (bzw. die) Spieler für den ersten Client (der namentlich genannt wird) auszuwählen. Wählen Sie immer mit Anklicken des Charakters und ‚OK‘.
- Wiederholen Sie die letzten beiden Schritte, bis allen Computern Charaktere zugewiesen wurden oder alle sechs Charaktere vergeben sind.
- Nicht zugewiesene Charaktere werden als ‚Computer-Spieler‘ geführt.
- Das Spiel beginnt mit dem ersten Spieler am Server und wird in der Reihenfolge der Eingabe fortgeführt.

Die Charaktere

1. Sir Allan

Keiner weiß viel über die Vergangenheit dieses Mannes. Seine Kleidung verrät einen engen Kontakt zum Norden. Ebenso sein Stil, zu kämpfen. Das wichtigste für ihn ist, einen Kampf schnell und möglichst kraftsparend für sich zu entscheiden. Mitunter wirkt er schleichend, vergleichbar mit einer hungrigen Katze. Viele seiner Gegner sind seinem Kampfstil schon zum Opfer gefallen. Selbstsicher ob seines abwartenden Verhaltens treten sie ihm gegenüber, fest überzeugt leichtes Spiel zu haben. Doch kaum einer derer konnte andere Krieger warnen, da kaum einer überlebte. Gerüchten zufolge soll er von einem geheimen Bund abstammen, dessen Zugehörige sich „Assassinen“ nennen.



2. Sir Norman

Ein Haudegen, der seinesgleichen sucht. Niemals würde er einen Zweikampf schmähen, genausowenig wie ein Stück Fleisch und einen guten Tropfen. Oft schon wurde er im Kampf verletzt, doch noch nie überwunden. Vor allem sein listiger Verstand gepaart mit einer Portion Geduld brachten ihm etliche Siege. Auf dem Schlachtfeld geht er mitunter etwas zu bedächtig vor, was schon mal ins Auge ging. Am liebsten möchte er seinen Feind ohne großes Blutvergießen mit List und Tücke besiegen. Gelingt dies nicht, so steht er recht hilflos da. Seine 35 Lenze, die er bereits zählt, bürgen für eine große Erfahrung auch beim Handeln. Auch auf diesem Kampfplatz hat er schon manchen Gegner bezwungen.



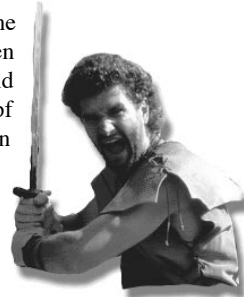
3. Tristan

Das größte Glück für ihn ist es, auf dem Rücken eines Pferdes einen Feind zu bekämpfen, um sich dann nach getaner Arbeit einen Kuß von seiner Maid zu holen. Tristan ist ein Held, der seinesgleichen sucht. Unzählige Ritter fanden in ihm ihren Meister, ebenso wie es noch keinem gelang, ihn aus dem Sattel zu werfen. Sein Mut und seine Kühnheit sind weit bekannt, was viele Feinde um ihr Leben und viele Männer um ihre Weiber fürchten läßt. Gerüchten zufolge hat Tristan nach einem Kampf gegen ein furchtbares Ungeheuer dessen Herz gestohlen, weshalb er sich auch heute noch innerlich in ein Ungeheuer verwandelt. Materielle Güter sind ihm nicht viel wert. Niemals würde er sich seine Dienste bezahlen lassen, sei es von Arm oder Reich.



4. Lawrence

Seine Heimat ist die Natur, seine Schlafstätte eine Wiese im Wald. Seine größte Leidenschaft ist das Jagen, sein Geschick im Umgang mit dem Bogen legen hierfür Beweis ab. Doch auch die Pflichten eines Ritters und Edelmanns sind ihm geläufig. Niemals würde er einen Zweikampf schmähen oder einem Unrecht Dienste erweisen. Sobald er allerdings einen Gaul erblickt, nehmen seine sonst allzu kühnen Züge einen leichten skeptischen Ausdruck an. Pferde sind ihm nicht geheuer. Diesen kleinen Nachteil gleicht er allerdings wieder vollkommen mit seinem geschäftlichen Geschick aus, um das ihn mancher beneidet.



5. Sir Gavin

Dieser Berg von einem Ritter lehrt unerfahrene Gegner allein schon durch seinen Anblick das Fürchten. Doch auch gestandene Recken spüren ab und an einen Kloß im Hals. Mit unglaublicher Wucht schlägt er mit seiner Lieblingswaffe, der Streitaxt, auf seine Feinde ein. Unzählige gebrochene Glieder zeugen von seiner Kraft. Ob einer oder mehrere Gegner seine Axt zu spüren bekommen, interessiert ihn kaum. Noch nie war eine Übermacht so stark, daß er einen Kampf verschmäht hat. Geschäfte tätigt er meist während eines guten Mahls. Da er nicht gerade verhungert wirkt, scheinen diese auch gut zu laufen.



6. Sir William

Ihn zeichnet ein heldenhafter Charakter aus. Jederzeit ist er bereit, sich im Kampf gegen das Unrecht für Schwache und Unterdrückte einzusetzen. Widersacher verfolgt er mit eiserner Hand. So gutmütig er zu seinen Freunden ist, so rigoros ist er zu seinen Feinden. Oft treibt er sich des Nachts wie des Tags durch die Gassen seiner Städte, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen. Sollte er dort einen Bösewicht erblicken, so wird dieser niemals wieder eine schlechte Tat begehen, niemals wird er zu den Seinen zurückkehren, um diese mit seiner Schlechtigkeit zu verderben. Auch auf dem Schlachtfeld zeichnet Sir William sich durch Mut aus. Immer ist er an der Spitze seiner Mannen zu sehen, um diese zu einem Sieg für das Gute voranzutreiben.



Credits

Entwickelt von **DOSCH DESIGN**

Projektleitung

Sebastian Ulrich Dosch, Thorsten Neumann

Zusätzliches Gamedesign

Christian Schneider, Michael Schievenbusch

Programmierung

Jochen Krapf

Netzwerk-Programmierung

Ralph Eirich

Grafik

Sebastian Ulrich Dosch

Gamedesign

**Christoph Buchberger, Sebastian Ulrich
Dosch, Jochen Krapf**

Story

Christoph Buchberger

Schauspieler

**Albrecht Hummel, Andreas Windmüller
Anne Simonyi, Antje Herrlinger, Corinna
Bauder, Darius Monser, Dieter Kohl, Gisela
Jahn, Guido Albrecht, Harald Dosch,
Jochen Hölzle, Karl-Heinz Redlich, Katja
Burgäzy, Marion Meinhold, Markus
Somonyi, Melanie Sominyi, Petra Hummel,
Ralf Schuhmacher, Regina Hofman, Sigurd
Hafen, Stefan Rohrmoser, Thomas
Herrlinger, Tobias Sieber, Ulrich Hafen,
Volker Bauder**

Vielen Dank an:

**Michael ‚Fisch‘ Fischer, Herrn und Frau
Scheid sowie die ganze Stadt Aub
Matthias Strobel**

Kamera-Division

**Armin Dünkler, Walter Pfeuffer, Ralph
Eirich, Erich Werner, Jochen Krapf**

Foto-Division

**Ralph Eirich, Marcus Hasenstab,
Jürgen Oessmann**



Softgold Credits

Testing
Chrisse Schneider
Michael Schievenbusch
Torben Wöhler
Grischa Gaede

Koordination
Antje Sprekeler

Lektorat
Annette Khartabil

Produktion
Jörgen Schlegel

Gestaltung
Oliver Dannat

Satz/RZ
Heiko Köpfner

Belichtung
DTK Publishing Service

Druck
Lippert Druck & Verlag

