

SEHR GEEHRTER KUNDE,

Bei einem Spiel dieser Komplexität ist man vor Änderungen in letzter Minute nie gefeit. Deshalb finden sie noch einige Hinweise für den Fall, daß sie bei dem Programm auf Schwierigkeiten stoßen sollten. Danach sind die Korrekturen der Anleitungen aufgeführt.

Wir hoffen, daß Ihnen das Spiel gefällt und wünschen Ihnen viel Spaß mit

C R U S A D E

THEMENÜBERSICHT DER DATEI LIESMICHT.TXT :

- 0. Anleitungen
- 1. Steigerung der Spielgeschwindigkeit
- 2. Programmstart bei mehr als einem CD-ROM-Laufwerk
- 3. Programminstallation unter Novell-DOS
- 4. Erstellung einer Startkonfiguration
- 5. Verhaltenstips bei Spielstartschwierigkeiten

0. ANLEITUNGEN

Dem Spiel liegen keine gedruckten Versionen der Anleitungen bei. Sie finden im Installationsverzeichnis von CRUSADE die Dateien „HANDBUCH.TXT“ und „EDITOREN.TXT“. Diese Dateien enthalten die Anleitung zum Spiel (HANDBUCH.TXT) und die Anleitung zur Benutzung der integrierten Editoren (EDITOREN.TXT).

Sie können die Dateien mit dem mitgelieferten Hilfsprogramm SHOWTEXT anzeigen. Geben Sie dazu bitte folgenden Befehl ein:

SHOWTEXT HANDBUCH.TXT

oder

SHOWTEXT EDITOREN.TXT

1. STEIGERUNG DER SPIELGESCHWINDIGKEIT

Um die Abspielgeschwindigkeit der Animationen im Spiel zu erhöhen, ist es gerade bei langsameren CD-ROM-Laufwerken hilfreich, wenn Sie einige Dateien, die sich auf der Crusade-CD im Verzeichnis „CRUSADE“ befinden, in das Installationsverzeichnis von Crusade auf Ihrer Festplatte kopieren. Dabei handelt es sich um die Dateien mit der Dateierweiterung „.VDF“ (bitte beachten Sie, daß die Festplatte über genügend freien Speicherplatz verfügt, da diese Dateien relativ groß sind). Anschließend müssen Sie das Schreibschutzattribut der kopierten Dateien durch den Befehl „ATTRIB -R *.VDF“ entfernen.

BEISPIEL:

- Kopieren der Datei „CR_ANIMS.VDF“ von der CD (hier Laufwerk D) in das Installationsverzeichnis der Festplatte (hier C:\CRUSADE):

```
COPY D:\CRUSADE\CR_ANIMS.VDF C:\CRUSADE\CR_ANIMS.VDF /V
```

- Entfernen des Schreibschutzattributs dieser Datei:

```
ATTRIB -R C:\CRUSADE\CR_ANIMS.VDF
```

2. PROGRAMMSTART BEI MEHR ALS EINEM CD-ROM-LAUFWERK

Wenn Sie mehrere CD-ROM-Laufwerke in Ihrem Rechner installiert haben, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise, falls Sie CRUSADE nicht vom ersten dieser CD-ROM-Laufwerke aus starten möchten.

Nach der Installation von CRUSADE auf der Festplatte (siehe auch Spielanleitung) bearbeiten Sie die im Installationsverzeichnis befindliche Datei „GAME.CFG“ mit dem Texteditor Ihres Systems wie folgt:

Unterhalb der Zeile, in der „[VDFS]“ steht, ändern Sie in der Zeichenkette „\$:\CRUSADE*.VDF“ das Zeichen „\$“ in den Laufwerksbuchstaben des von Ihnen gewünschten CD-ROM-Laufwerks.

3. PROGRAMMINSTALLATION UNTER NOVELL-DOS

Nach der Installation von CRUSADE auf der Festplatte (siehe auch Spielanleitung) bearbeiten Sie die im Installationsverzeichnis befindliche Datei „GAME.CFG“ mit dem Texteditor Ihres Systems wie folgt:

Unterhalb der Zeile, in der „[VDFS]“ steht, ändern Sie in der Zeichenkette „\$:\CRUSADE*.VDF“ das Zeichen „\$“ in den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks.

4. ERSTELLUNG EINER STARTKONFIGURATION

Sollte das Programm über nicht genügend freien Hauptspeicher verfügen, um das Spiel starten zu können, erstellen Sie bitte nach den folgenden Angaben eine Startkonfiguration, mit der Sie Ihren Rechner booten.

Anschließend sollten Sie das Spiel starten können.

Dafür ändern Sie die Dateien „C:\CONFIG.SYS“ und „C:\AUTOEXEC.BAT“ so ab, daß dort nur noch die im folgenden beschriebene Minimalkonfiguration enthalten ist. Legen Sie unbedingt vorher eine Sicherheitskopie der ursprünglichen Dateien „C:\CONFIG.SYS“ und „C:\AUTOEXEC.BAT“ an!

Änderungen in der Datei „C:\CONFIG.SYS“:

Hier sollen zunächst die folgenden beiden Zeilen stehen:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS  
FILES=20
```

Nun müssen hier unbedingt die CD-Treiber angegeben werden
(siehe Installationsanleitung Ihres CD-ROM-Laufwerks)

Alle weiteren Treiber dürfen kein DEVICEHIGH vorne stehen haben,
sondern nur DEVICE.

Der EMM386.EXE nur in dieser Form: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
Keine weiteren Parameter wie RAM NOVCPI oder sonstiges.

Änderungen in der Datei „C:\AUTOEXEC.BAT“:

```
@ECHO OFF
PATH ... (alle Zeilen, die so beginnen)
SET ... (alle Zeilen, die so beginnen)
PROMPT $P$G
C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
(Maustreiber einbinden)
(CD-Treiber einbinden)
```

Alle anderen Zeilen dürfen nicht mit LH oder LOADHIGH oder dann
/L:X,XXXX anfangen.

Bei diesen Zeilen bitte das LH entfernen oder einfach REM vor die
Zeile schreiben.

5. VERHALTENSTIPS BEI SPIELSTARTSCHWIERIGKEITEN

Wenn das Spiel nicht korrekt startet, löschen Sie die im Installationsverzeichnis auf Ihrer Festplatte befindliche Datei „VDFS.DMP“ mit dem Befehl „DEL VDFS.DMP“.

Bochum, im Juli 1996.

CRUSADE ANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG

INSTALLATION UND SPIELSTART

Systemvoraussetzungen
Installation
Spielstart

STEUERUNG DES SPIELS

Allgemeine Tastaturkürzel

HAUPTMENÜ

Tastaturkürzel Hauptmenü

KURZANLEITUNG

DAS SPIEL

Spielcharakter erstellen
Spielbildschirm
Tastaturkürzel Spielbildschirm
Spielzug

INFORMATIONSBILDSCHIRME

Truppen
Orte
Gelände

TRUPPEN

Truppenaktionen
Krieger
Zauberer
Lazarett
Späher
Spion
Pioniere
Arbeitstrupp
Gebirgsjäger
Transporter
Gespanne
Spielerunabhängige Truppen

ORTE

Betreten eines Ortes
Aktionen in einem Ort
Bauernhof
Landgut

Dorf
Stadt
Burg
Felsendom
Drachenhort

KÄMPFE

TRUPPENVERSORGUNG / GETREIDE

FINANZEN

REKRUTIEREN NEUER TRUPPEN

WALDPATROUILLEN

DIPLOMATIE

Bündnis
Nichtangriffspakt
Druide

INTRIGEN

KAPITULATION

SPIELOPTIONEN

OPTIONEN

Strategie
Realismus
Finanzen / Kosten
Zufall
System/Steuerung
Nullmodem / Modem

ENTWICKLUNGSTEAM

HINWEISE

INFORMATION

ANHANG A

Fehlermeldungen

ANHANG B

Tips und Tricks

EINLEITUNG

Crusade ist ein packendes und spannendes Strategiespiel, bei dem Sie Ihr Geschick als Feldherr beweisen können. Sie müssen Ihre Truppen geschickt gegen den Gegner einsetzen und dabei auf eine ausreichende Verpflegung Ihrer Truppen achten, ggf. neue Truppen zu Ihren Diensten anwerben, Umwelteinflüsse wie beispielsweise Witterung und Jahreszeit und vieles mehr berücksichtigen, um am Ende über den Gegner zu triumphieren. Crusade bietet auch die Möglichkeit, daß mehrere Spieler gleichzeitig auf einem oder sogar zwei Computern spielen können, oder daß ein Spieler gleichzeitig gegen mehrere Computergegner antreten kann. Durch die verschiedenen im Spiel enthaltenen Szenarien wird Ihnen ein anspruchsvolles und abwechslungsreiches Spielgarantiert. Es gibt zwei verschiedene Spielarten („Campaign“- und „Battle“-Modus), wobei die Szenarien im Campaign-Modus einen kompletten Feldzug für einen einzelnen Spieler ergeben und die Szenarien im Battle-Modus in sich abgeschlossene Schlachten sind, die auch mit mehreren Spielern gespielt werden können.

Abgerundet wird der Spielspaß durch die während des Spiels eingeblendeten Filmabschnitte, durch die Sie sich noch besser in die Person des Feldherrn hineinversetzen können. Zusätzlich zu den mitgelieferten Szenarien für Crusade haben Sie sogar durch die dem Spiel beiliegenden Editoren (Einheiten- und Szenario-Editor) die Möglichkeit, ihre eigenen Szenarien (für den Battle-Modus) zu erstellen. Dazu liegt dem Spiel die Editor-Anleitung bei, in der Einheiten- und Szenario-Editor ausführlich erklärt werden.

Wir wünschen Ihnen nun viel Vergnügen mit Crusade - stellen Sie sich der Herausforderung, erfolgreichster Feldherr aller Zeiten zu werden!
Bochum, im Juli 1995, die Autoren

INSTALLATION UND SPIELSTART

Bitte lesen Sie die folgenden Abschnitte vor der Installation des Programms sorgfältig durch, um Installationsfehlern vorzubeugen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Crusade ist ein Spiel für einen IBM-Personal-Computer bzw. einen hundertprozentig IBM-kompatiblen Personal-Computer. Sie benötigen mindestens einen INTEL 486-Prozessor mit einer Taktfrequenz von 33 MHz und einen Hauptspeicher mit einer Größe von 4 MByte RAM.

Weiterhin benötigt ihr System ein DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk bzw. für die Diskettenversion ein 3,5"-Diskettenlaufwerk und eine Microsoft-kompatible Maus.

Das Spiel Crusade benötigt 550 KBytes konventionellen und 2,7 MByte erweiterten Speicher (EMS oder XMS). Crusade ist lauffähig unter dem Betriebssystem MS-DOS ab der Version 5.0.

INSTALLATION

Starten Sie Ihren Rechner und legen Sie die Crusade-CD in das CD-ROM-Laufwerk bzw. für die Installation der Diskettenversion die erste Diskette in das Diskettenlaufwerk ein. Wechseln Sie durch Eingabe des Laufwerksbuchstabens auf das entsprechende Laufwerk (z.B. H: oder A:).

Jetzt können Sie mit der Installation von Crusade beginnen, indem Sie INSTALL eingeben und den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SPIELSTART

Nach der erfolgreichen Installation von Crusade starten Sie das Spiel, indem Sie in dem Verzeichnis, das bei der Installation angelegt wurde, CRUSADE eingeben.

HINWEISE ZUR STEUERUNG DES SPIELS

Es gibt verschiedene Bildschirmelemente, über die Sie dem Programm Ihre Eingabewünsche mitteilen können. Diese sind Buttons, Texteingabefelder, Zahlenfelder, Auswahlfelder und Schieberegler.

Auf Buttons sind (entweder durch Symbole oder durch Text) Funktionen dargestellt, die durch Anklicken des entsprechenden Buttons mit der linken Maustaste ausgeführt werden. So gibt es z.B. im Hauptmenü den Button „Optionen“, durch den Sie die Optionenbildschirme aufrufen können.

In Texteingabefeldern erscheint durch Anklicken mit der linken Maustaste ein Cursorzeichen, hinter dem Sie die gewünschte Eingabe über die Tastatur eingeben können. Auf diese Weise geben Sie beispielsweise im Hauptmenü den Zugangscode für das Szenario ein, das Sie spielen möchten.

In Zahlenfeldern und Auswahlfeldern stehen entweder Zahlenwerte (z.B. der mögliche Eintrag „3“ der „Monatslänge“ in Tagen auf der Optionenseite „Realismus“) oder verbal beschriebene Werte (z.B. kann unter der Überschrift „Die Geländeart beeinflußt“ als Eintrag „...die Erträge und die Kampfkraft“ stehen). Falls der Spieler Einfluß auf diese Werte nehmen kann, so kann er die hinter bzw. unter den Feldern angebrachten Pfeilbuttons anklicken, wodurch der Feldwert entsprechend verändert wird (alternativ kann das Feld mit der rechten bzw. linken Maustaste zum Verändern des Feldwertes angeklickt werden).

Schieberegler finden Sie beispielsweise auf der Bildschirmseite, auf der Sie den Charakter Ihres Feldherrn zusammenstellen. Um einen durch einen Schieberegler eingestellten Wert zu verändern, klicken Sie den Regler mit der linken Maustaste an, halten die Maustaste gedrückt und ziehen den Regler bis zum gewünschten Wert. Dann lassen Sie die Maustaste wieder los.

Außerdem gibt es noch Dateiauswahllisten, die Sie beispielsweise beim Laden eines von mehreren möglichen abgespeicherten Spielständen erhalten. Dabei klicken Sie den gewünschten Dateinamen an und bestätigen Ihre Auswahl in diesem Fall durch Drücken des Buttons „Laden“.

In vielen Fällen existieren Tastaturkürzel, durch die der geübte Benutzer das Spiel schneller bedienen kann. Die Tastaturkürzel sind in fast allen Fällen direkt in der Beschreibung mit angegeben.

ALLGEMEINE TASTATURKÜRZEL

Einige Tastaturkürzel wurden bisher noch nicht erwähnt und werden im folgenden aufgelistet:

RETURN

Abfrage bestätigen (zum Beispiel bei Dateiauswahllisten oder Sicherheitsabfragen)

ESCAPE

Abfrage verneinen bzw. einen Bildschirm zurückgehen

ALT X

Programm nach einer Sicherheitsabfrage verlassen

HAUPTMENÜ

Wenn Sie das Spiel starten, erscheint das Hauptmenü von Crusade. Dort können Sie den Spielmodus auswählen, das Szenario auswählen, das Sie spielen wollen, einen zuvor abgespeicherten Spielstand laden, die Bestenliste anzeigen lassen, die Editoren aufrufen, eigene Szenarien exportieren und neue Szenarien importieren, die Optionen zum aktuellen Szenario überprüfen, Informationen über das Spiel erfahren oder auch das Spiel verlassen.

Die obersten vier Buttons auf der linken Bildschirmhälfte dienen der Einstellung des Spielmodus, wobei für das Spielen auf einem einzigen Rechner zwischen dem Einzel- und Mehrspielermodus unterschieden wird (bei „Einzelspieler“ spielt ein Spieler gegen den Computer, bei „Mehrspieler“ treten mehrere Spieler und/oder mehrere Computergegner an). Für das Spiel

zwischen mehreren Rechnern stehen die Spielmodi „Nullmodem“ und „Modem“ zur Verfügung (s. auch Abschnitt „Optionen“-„Nullmodem / Modem“).

Das Szenario, das Sie spielen möchten, wählen Sie durch Eingabe den entsprechenden Codeworts im Feld hinter der Beschriftung „Code:“ aus. Dabei gibt es auch noch zwei verschiedene Spielarten, nämlich den „Campaign“-und den „Battle“-Modus, wobei verschiedene Codewörter für die jeweiligen Modi existieren. Der Code für das erste Szenario des „Campaign“-Modus lautet „FESTUNG“, der Code für das erste Szenario im „Battle“-Modus richtet sich nach der Anzahl der Spielparteien (menschliche Gegner und Computergegner) und lautet „BURG“, „LEHEN“ oder „MYLORD“. Weitere Codes erhalten Sie jeweils nach dem erfolgreichen Bestehen eines Szenarios.

Die Szenarien im Campaign-Modus ergeben einen kompletten Feldzug für einen einzelnen Spieler, die Szenarien im Battle-Modus sind in sich abgeschlossene Schlachten.

Weiter unten auf der linken Bildschirmhälfte befindet sich der Button „Laden“, durch den Sie zuvor abgespeicherte Spielstände wieder einladen können. Dazu werden Sie in einem Fenster gefragt, welches der bereits abgespeicherten Spielstände Sie weiterspielen wollen.

Durch Anklicken des Buttons „High Scores“ wird Ihnen die aktuelle Bestenliste von Crusade angezeigt, wobei hinter den Namen der aufgeführten Feldherrn ein Symbol erkennen lässt, ob er in Gefangenschaft gehalten wird, ob er noch lebt, ob er eines natürlichen Todes oder durch den Henker gestorben ist. Rechts oben auf dem Hauptmenü befinden sich die Buttons „Einheiten-Editor“ und „Szenario-Editor“, die Sie durch die gleichnamigen Buttons aufrufen können. Mehr zu diesen Editoren erfahren Sie im Handbuch „Editor-Anleitung“, das diesem Spiel beigelegt ist.

Über die Buttons „Levelimport“ und „Levelexport“ haben Sie die Möglichkeit, von anderen erstellte Szenarien einzubinden und selbst erstellte Szenarien für andere bereitzustellen. Szenarien, die Sie importieren wollen, müssen im Verzeichnis „..\IMPORT“ ihres Spielverzeichnisses liegen und Szenarien, die Sie exportieren wollen, liegen nach dem Export im Verzeichnis „..\EXPORT“ ihres Spielverzeichnisses.

Durch den Button „Optionen“ können Sie die allgemeinen Spieloptionen einsehen und ggf. verändern (lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Optionen“ in diesem Handbuch).

Der Button „Informationen“ liefert allgemeine Informationen zu Crusade. Durch Anklicken des Buttons „Verlassen“ wird Crusade beendet. Sicherheitshalber werden Sie dann noch einmal gebeten, Ihre Entscheidung, das Spiel zu verlassen, zu bestätigen.

KURZANLEITUNG

Das Spiel Crusade beginnt damit, daß der Spieler einen Charakter für den Feldherrn wählt, den er verkörpern will.

In jedem Szenario gibt es ein Spielfeld, das die Grundlage für den Kampf gegen den bzw. die Gegner bildet. Auf dem Spielfeld befinden sich Truppen und Orte, die durch eine Markierung in einer Spielerfarbe oder in neutraler Farbe (grau) gekennzeichnet sind.

Informationen erhalten Sie durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf einem Geländeabschnitt, einer Truppe oder einem Ort des Spielfeldes (es erscheint das sogenannte Aktionsmenü - siehe auch Abschnitt „Spielzug“, „Truppenaktionen“) und anschließendem Loslassen der Maustaste auf der Aktion „Information“ („i“) (siehe auch Abschnitt „Informationsbildschirme“).

Im Spiel sollten Sie beachten, daß Sie genügend getreideproduzierende Orte besitzen (s. auch Abschnitt „Orte“), damit Sie Ihre Truppen versorgen und Ihre Kornkammern sowie das Staatssäckel auffüllen können. Sehr wichtig ist der taktische Einsatz von verschiedenen Truppen zum Ausführen der notwendigen Aktionen - z.B. der Einsatz von Schiffen zum Transport einer Truppe über Gewässer, der Einsatz von Gebirgsjägern für den Bau eines Weges durch Gebirge oder der Einsatz von kampffähigen Truppen in einer Schlacht (s. auch Abschnitt „Truppen“ und „Rekrutieren neuer Truppen“). Das Heilen verletzter Soldaten nach einer Schlacht ist in bestimmten Orten und bei Feldlazarett-Truppen möglich (s. auch die Abschnitte „Orte“ und „Truppen“) - hüten Sie sich jedoch vor der Pest, da pestbefallene Soldaten nur selten geheilt werden können. Vergessen Sie nicht, auch die Jahreszeit und die Witterung sowie vieles andere mehr zu beachten - doch sehen Sie selbst!

DAS SPIEL

Nachdem Sie im Hauptmenü des Spiels das Szenario ausgewählt haben (im Feld mit der Beschriftung „Code:“ den entsprechenden Code eingeben), das Sie spielen möchten, starten Sie durch Auswahl einer der Spielmodi („Einzelspieler“, „Mehrspieler“, „Nullmodem“, „Modem“) das eigentliche Spiel. Beachten Sie bitte, daß Szenarien im „Campaign“-Modus (s. Abschnitt „Hauptmenü“) nur im Spielmodus „Einzelspieler“ zur Verfügung stehen. Im „Battle“-Modus gibt es dagegen durchaus Szenarien, die für bis zu vier Spielparteien konzipiert worden sind. Im „Mehrspieler“-Spielmodus können bis zu drei weitere menschliche Spieler (oder auch weitere Computergegner) mitspielen. Werden weniger Spieler, als im entsprechenden Szenario möglicherweise mitspielen können, ausgewählt, so werden die „überflüssigen“ Gebäude als neutral gekennzeichnet.

Nun müssen Sie sich einen Spielcharakter aussuchen und das Spiel beginnt. Während der Auswahl der Feldherrncharaktere und der Charakterwerte können Sie übrigens durch Drücken des Buttons „Zurück“ zum jeweils letzten Bildschirm blättern, bis Sie wieder zum Hauptmenü gelangen. Eine Partie über Nullmodem oder Modem besteht aus zwei menschlichen Spielern und bis zu zwei Computergegnern. Jeweils einer der Rechner arbeitet als „Master“ (bei der Modemverbindung der anrufende Rechner), der andere als „Slave“ (bei der Modemverbindung der angerufene Rechner). Halten Sie sich bei einem Spiel über Modem bzw. Nullmodem bitte an die im Spiel gegebenen Anweisungen, um einen reibungslosen Ablauf sicherzustellen. Während des Spiels gibt es keine vom Programm vorgesehene Möglichkeit, mit dem anderen Teilnehmer direkt zu kommunizieren. Es ist bei einem Nullmodem- oder Modemspiel nicht möglich, einen Spielstand abzuspeichern oder einen neuen Spielstand zu laden. Außerdem können die in den Abschnitten „Optionen“ und „Spieloptionen“ vor gestellten Optionen bei einem Nullmodem- oder Modemspiel nicht verändert werden.

ERSTELLUNG EINES SPIELCHARAKTERS

Im Battle-Mode wählen Sie zuerst auf dem „Portrait“-Bildschirm einen Feldherrn aus, den Sie verkörpern wollen (im Campaign-Modus entfällt diese Auswahl). Durch Anklicken der Pfeilbuttons unter dem Bild des Feldherrn werden die acht zur Verfügung stehenden Typen durchgeblättert. Haben Sie sich für einen Charakter entschieden, so klicken Sie den Button „Weiter“ unten am Bildschirmrand an, wollen Sie die Aktion dagegen abbrechen (zurück ins Hauptmenü), so klicken Sie den Button „Zurück“ an.

Auf dem nun erscheinenden Bildschirm können Sie Ihren Spielcharakter weiter formen. Dazu geben Sie ihm zunächst einen Namen - entweder geben Sie den Namen im Texteingabefeld selbst ein, oder Sie klicken den Button „Zufall“ unten auf dem Bildschirm an, woraufhin jeweils ein Namenvorschlag zusammen mit Eigenschaftswerten gemacht wird. Einer dieser Zufallscharaktere ist bereits auf dem Bildschirm eingetragen. Bei der Einstellung der Eigenschaftswerte können Sie entweder die Vorgaben auf dem Bildschirm übernehmen oder durch Anklicken der Schieberegler diese verschieben (dabei Maustaste gedrückt halten). Insgesamt können Sie höchstens 140 Punkte vergeben. Bei dem Gesundheitswert ist zu beachten, daß für jedes im Spiel vergangene Lebensjahr ein Punkt abgezogen wird und für jede gewonnene Schlacht ein Punkt dazuaddiert wird. Die Führungsqualitäten sind entscheidend für den Einsatz Ihrer Truppe im Kampf, das Charisma entscheidet über die Untergebenheit Ihrer Krieger zu Ihnen und über Ihr Verhandlungsgeschick bei eventuellen Bündnissen mit einem Computergegner. Ihr Glück hat allgemein Auswirkungen auf den Ausgang Ihrer Kämpfe und darauf, was für Zufallsereignisse den Truppen beim Betreten von Gelände zustoßen können.

Im Laufe des Spiels verändern sich die Eigenschaftswerte entsprechend der Vorkommnisse (haben Sie z.B. Erfolg im Kampf, erhöhen sich Ihre Führungsqualitäten, können Sie Ihre Soldaten nicht mit ausreichender Nahrung versorgen, leidet ihr Charisma).

Sie können im „Battle“-Modus auch den Namen eines alten erfahrenen Spielers angeben, der in der High-Score-Liste steht, wenn Sie die betreffende Spielfigur schon einmal gespielt haben. Wenn dieser noch lebt, übernehmen Sie sein Gold, seine Getreidevorräte, seine Truppenbestände und natürlich seine Charakterwerte. Wenn Sie auf eine entsprechende Anfrage angeben, das Sie nur einen neuen Anführer mit diesem Namen erschaffen wollen, werden die Daten des alten Feldherrn gelöscht.

Haben Sie Namen und Eigenschaftswerte zu Ihrer Zufriedenheit ausgewählt, so bestätigen Sie diese durch Anklicken des Buttons „Übernehmen“. Jetzt ist die Charakterauswahl für die nächste Spielpartei an der Reihe. Für Computergegner kann nur eine der Zufallseinstellungen für Namen und Eigenschaftswerte vor- genommen werden.

DER SPIELBILDSCHIRM

Im Fenster links oben auf dem Spielbildschirm wird die aktuelle Jahres- bzw. Tageszeit dargestellt. Bei einem Spiel ohne Zeitlimit ändert sich die Tageszeit nicht (Sonne bleibt immer im Zenit), sonst wandert die Sonne passend zur Tageszeit durch das Fenster. Im zweiten und dritten Fenster von oben links wird das Feldherrnportrait und das Wappen der Spielpartei eingeblendet, die gerade am Zug ist.

Rechts neben dem Wappen befindet sich der Button, auf dem ein Computersymbol zu sehen ist, durch den Sie die während des Spiels veränderbaren Optionen aufrufen können. Insgesamt gibt es zwei Optionen-Bildschirme, zwischen denen Sie hin- und herschalten können, und zwar einen für „System / Steuerung“ und einen für „Spielloptionen“ (s. auch Abschnitt „Spielloptionen“).

Durch den nächsten Button, auf dem ein Diskettensymbol zu sehen ist, kann das Laden und Speichern sowie das Beenden eines Spiels veranlaßt werden. Rechts oben auf dem Bildschirm wird das aktuelle Datum angezeigt, durch das Sie sich hinsichtlich der Jahreszeit orientieren können (so ändert sich z.B. im Winter durch Schnee das Marschtempo der Truppen). Unterhalb der Datumsanzeige finden Sie die Portraits der Feldherrn aller am Spiel beteiligten Spieler. Die Gesichtszüge der Feldherrn verändern sich je nach Spielverlauf. Durch einen Doppelklick auf ein Portrait erscheint die aktuelle Charakterseite des entsprechenden Feldherrn.

Am rechten Bildschirmrand unterhalb der Feldherrnportraits befinden sich vier Buttons, durch die Sie die aktuellen Informationen über ihre gegenwärtigen Truppen abrufen (Helmsymbol), die aktuellen Spielstatistiken lesen

(Statistiksymbol), den Druiden aus Ihrem Gefolge um Informationen über Ihre diplomatischen Bemühungen bitten (Sichelsymbol) und mit dem von Ihnen erwirtschafteten Korn Handel treiben (Geldsacksymbol) können.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich der aktuelle Spielfeldausschnitt (das gesamte Szenario kann noch um, einiges größer sein). Dort befinden sich Truppen und Orte auf den verschiedenen Geländebereichen, wobei zu einem Spieler gehörige Truppen und Orte durch ein farbiges Pixel in der entsprechenden Spielerfarbe und neutrale Truppen und Orte durch ein weißes Pixel gekennzeichnet sind. Durch Anklicken der Pfeiltasten rechts unten auf dem Bildschirm können Sie den Spielfeldausschnitt verschieben, ebenso durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten auf ihrer Tastatur oder durch Gedrückthalten des rechten Mauszeigers auf dem Spielfeld. Durch Anklicken der Buttons „+“ und „-“ können Sie den sichtbaren Kartenausschnitt vergrößern bzw. verkleinern. Beim Vergrößern fallen jedoch die Felder und Buttons unter- und oberhalb des Spielfeldausschnitts weg, so daß die erforderlichen Kommandos entweder über die Tastatur eingegeben werden müssen oder der Ausschnitt zum Durchführen der Aktionen wieder verkleinert werden muß.

Durch Anklicken des Buttons „Übersichtskarte“ (Kartensymbol), der sich links unten auf dem Spielbildschirm befindet, mit der linken Maustaste wird eine kleine Übersichtskarte über dem Spielfeld eingeblendet, auf der der aktuelle Spielfeldausschnitt rot umrandet dargestellt wird und Truppen und Orte als farbige Punkte markiert sind. Drücken Sie mit der rechten Maustaste auf den Button „Übersichtskarte“, gelangen Sie zu einer Vollbildansicht des Spielfeldes, auf der jedoch die auf dem Spielbildschirm befindlichen Buttons nicht mehr zu sehen sind, so daß zum Weiterspielen zum Spielbildschirm zurückgekehrt werden muß.

Unterhalb des Spielfeldausschnitts finden Sie die Buttons für einige der möglichen Aktionen im Spiel, ab dem zweiten Button von links nach rechts: „Neue Truppen rekrutieren“, „Bündnisse oder Nichtangriffspakte schließen“, „Wachpatrouillen in die Wälder schicken“, „Kapitulation“ und „aktuellen Spielzug beenden“. Diese Aktionen sind durch Anklicken mit der linken Maustaste ausführbar.

Die meisten Aktionen im Spiel werden durch die verschiedene Buttons in den sog. Aktionsmenüs durchgeführt. Die Aktionsmenüs erhalten Sie, indem Sie die linke Maustaste auf einer Truppe, einem Ort oder auf einem Geländebereich gedrückt halten. Lesen Sie dazu auch die Abschnitte „Spielzug“ und „Truppen“.

Zu den meisten der soeben aufgezählten Aktionen, die vom Spielbildschirm aus durchführbar sind, gibt es auch Tastaturkürzel, die im folgenden aufgelistet werden.

TASTATURKÜRZEL SPIELBILDSCHIRM

O	Spieloptionen aufrufen („Optionen“)
L, S	Alten Spielstand laden („Laden“) bzw. Speichern („Speichern“)
1/2/3/4	
	Aktuelle Charakterwerte des Feldherrn der entsprechenden Spielpartei betrachten
I	Spielstatistiken anzeigen lassen
P	Aktuelle Truppeninformationen anzeigen lassen
B	Druiden konsultieren („Beratung“)
F	Finanzbildschirm anzeigen lassen („Finanzen“)
PFEILTASTEN	Kartenausschnitt scrollen (über den numerischen Ziffernblock auch diagonal)
+, -	Sichtbaren Kartenausschnitt vergrößern bzw. verkleinern
M	Kleine Übersichtskarte ein- beziehungsweise ausschalten („Map“)
SHIFT M	Vollbildansicht des Spielfeldes aufrufen
T	Neue Truppen rekrutieren („Truppen kaufen“)
D	Bündnisse oder Nichtangriffspakte schließen („Diplomatie“)
W	Waldbegleiter in die Wälder schicken („Waldbegleiter“)
SHIFT K	Kapitulieren („Kapitulation“)
ENTER, ESC	aktuellen Spielzug beenden bzw. Spiel beenden

DER SPIELZUG

Jede Spielpartei wird durch eine andere Spielerfarbe gekennzeichnet, wobei Spieler 1 durch die Farbe „Rot“, Spieler 2 durch „Blau“, Spieler 3 durch „Gelb“ und Spieler 4 durch „Grün“ gekennzeichnet wird. Die jeweilige Spielerfarbe kennzeichnet Truppen und Orte des Spielers. Welche Spielpartei gerade am Zug ist, können Sie auch durch die aktuelle Farbe des Mauszeigers erkennen.

Pro Spieltag ist jede Partei einmal am Zug, wobei für jede Truppeneinheit 15 Aktionspunkte zur Verfügung stehen, die z.B. zum Bewegen und Kämpfen benutzt werden können.

Ein Spielzug kann z.B. folgende Aktionen beinhalten: Bewegen von Truppeneinheiten zu Fuß oder durch den Einsatz von Transportmitteln (z.B. Schiffe), Attackieren einer feindlichen Truppe, Belagern einer feindlichen Truppe, Aufteilen von Einheiten in mehrere kleine Stoßtrupps, Verändern des Geländes durch Pioniere, Arbeitstrupps oder Gebirgsjäger, Anwerben neuer Truppen, Bündnisse mit Gegnern schließen, Wachpatrouillen zur Sicherung von Waldgebieten entsenden, sich dem Gegner ergeben, Auskundschaften von Gelände oder feindlichen Truppen durch Aufklärungseinheiten und Handel mit erwirtschaftetem Korn treiben.

Wenn Sie die linke Maustaste auf einer Ihrer Truppen im Spielfeldausschnitt gedrückt halten, erhalten Sie dort ein Menü, über das Sie verschiedene Aktionen, wie hier im Beispiel „Bewegen“ (Kompaß), „Angreifen“ (Schwert), „Entladen“ (Schiff) und „Informationen“ („i“), ausführen können.

Zusätzlich zu dem eingeblendeten Aktionsmenü erscheint unten am Bildschirmrand statt der vorherigen Buttons eine Kurzinformation zu der ausgewählten Truppe. Diese gibt den Truppentyp, die Anzahl der unverletzten und der verletzten Soldaten in dieser Einheit an (z.B. bedeutet 25/0, daß 25 Soldaten unverletzt und keine verletzt sind), sowie die Anzahl der noch verbleibenden Aktionspunkte für diesen Spieltag und eine Prognose darüber, wieviel Tage die Kornvorräte noch zur Versorgung der Truppen bei gleichbleibender Mannstärke ausreichen würden. Durch Loslassen der Maustaste auf einem der Symbole in dem Aktionsmenü wird die entsprechende Aktion ausgeführt. Haben Sie die linke Maustaste auf einem Button gedrückt, aber noch nicht losgelassen, können Sie den Mauszeiger noch zu einem anderen Button im Aktionsmenü ziehen (dabei aber Maustaste gedrückt halten).

In den folgenden Abschnitten dieses Handbuchs werden die einzelnen Aktionen näher erklärt. Sie können die linke Maustaste auch auf Gebäude- oder Geländehexagonen auf dem Spielfeld gedrückt halten, woraufhin Sie die jeweiligen Aktionsmenüs (z.B. „i“ für Information) zum Gebäude oder Gelände erhalten.

Mit Ausnahme des allerersten Spielzuges erhalten Sie zu Beginn Kurznachrichten über die Höhe Ihrer täglichen Steuereinnahmen und Ernteerträge sowie über eventuelle Seuchen, Ernteverluste oder ähnliches. Ebenso erscheinen an dieser Stelle Berichte über erfolgreiche oder fehlgeschlagene Bündnisse bzw. Intrigen.

Sie beenden einen Spielzug durch Anklicken des Buttons „Spielzug beenden“ (6. Button von links unten auf dem Spielbildschirm) oder alternativ durch Drücken der Taste R auf Ihrer Tastatur.

INFORMATIONSBILDSCHIRME

Damit Sie sich vor einer Aktion während eines Spielzuges umfassend über den gegenwärtigen Zustand Ihrer Truppen oder auch über auf dem Spielfeld liegende Orte bzw. Geländeabschnitte informieren können, haben Sie die Möglichkeit, zu den Truppen, Orten bzw. Geländetypen Informationsseiten aufzurufen.

Informationen zu eigenen Truppen und Orten können Sie grundsätzlich immer anfordern, Informationen über gegnerische Truppen und Gebäude erfahren Sie entweder durch Spione, die Sie zum Gegner schicken, oder Sie spielen unter der Option „Daten sichtbar“ (s. Abschnitt „Optionen“-“Strategie“) - dann können Sie die Informationen über gegnerische Truppen und Gebäude genau wie Ihre eigenen während des Spielzuges jederzeit abfragen (bei nicht bekannten Informationen über gegnerische Truppen oder Orte erscheint als Feldeintrag „n.v.“ für „nicht vorhanden“).

Zu den Truppen und Orten, deren Informationen Sie abrufen können, existiert auch eine Kurzinformation, die Sie durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf die entsprechende Truppe bzw. das entsprechende Gebäude auf dem Spielfeld erhalten.

TRUPPEN

Bei einem Doppelklick mit der linken Maustaste auf eine Truppe erscheint auf dem Bildschirm ein Kurzinformationsfenster, das die Anzahl der Unverletzten und die Anzahl der Verletzten der jeweiligen Truppe, den voraussichtlichen Nahrungsvorrat der Truppe in Tagen, die Anzahl der für den Spielzug verbleibenden Aktionspunkte, den Gesundheitszustand der Truppe (die Truppe ist entweder gesund oder von der Pest befallen) und bei Transporter-Truppen über die Art und den Umfang der Ladung informiert.

Wenn Sie durch Gedrückthalten der Maustaste auf einer Truppe auf dem Spielfeld das Aktionsmenü aufgerufen haben, so gelangen Sie durch Anklicken des Buttons „i“ im Aktionsmenü zur ausführlichen Informationsseite der Truppe.

Auf diesem Bildschirm sehen Sie links oben eine Grafik des entsprechenden Truppentyps, rechts oben die Bezeichnung und die Rasse („Mensch“ oder „Kreatur“) der Truppe, sowie den Truppentyp der entsprechenden Truppe („Krieger“, „Zauberer“, „Gespann“, „Transporter“, „Feldlazarett“, „Späher“, „Gebirgsjäger“, „Arbeitstrupp“, „Spion“ oder „Pionier“).

In der linken unteren Hälfte finden Sie Informationen über den Gesundheitszustand der Truppen, die Einschätzung der Versorgungslage (z.B. „Ausgezeichnet“), die Anzahl in Scheffel Korn der Vorräte der Truppe insgesamt sowie (in Klammern) den voraussichtlichen Nahrungsvorrat der Truppe in Tagen.

Im Feld „Erfahrung“ steht die Anzahl der bereits durch die Truppe gesammelten Erfahrungspunkte (diese können z.B. durch das Besiegen feindlicher Truppen oder durch das erfolgreiche Ausweichen vor Fallen gesammelt werden). Je mehr Erfahrungspunkte eine Truppe hat, desto kampfstärker ist sie.

Unter „Distanz“ werden die Werte der minimalen und der maximalen Angriffsdistanz der Truppe aufgeführt. Handelt es sich bei der Truppe beispielsweise um Katapulte, so beträgt der Mindestabstand zu gegnerischen Truppen für einen Angriff 2 (also 2 Felder), und Truppen, die nur 1 Feld Abstand zu dieser Truppe haben, können nicht angegriffen werden.

Im Feld „Moral“ steht die Anzahl der bereits durch die Truppe gesammelten Moralphpunkte (diese können z.B. durch das Besiegen feindlicher Truppen oder durch den Aufenthalt an Orten, an denen sie sich erholen können, gesammelt werden). Je mehr Moralphpunkte eine Truppe hat, desto kampfstärker ist sie.

Die „Kampfkraft“ gibt an, wie stark die Truppe im Kampf unter Berücksichtigung der Faktoren Versorgung, Moral, Erfahrung und Mannstärke ist. Dabei gibt der erste Wert die Angriffsstärke und der zweite Wert die Verteidigungsstärke an.

Rechts unten auf dem Bildschirm sehen Sie den „Momentanen Status“ der Truppe. Hier kann z.B. der Wert „Wartet auf Befehl“ stehen, wenn die Truppe gerade nichts zu tun hat. Ist sie gerade mit einer Aktion beschäftigt, so wird diese Beschäftigung zusammen mit ihrer voraussichtlichen Dauer in Tagen angegeben - z.B. steht bei Pionieren, die gerade eine Brücke bauen, was voraussichtlich noch 3 Tage dauern wird: „Baut Brücke. (3)“. Die „Momentane Strategie“ kann „Im Kampf offensiv“, „Im Kampf defensiv“ oder „Im Kampf standhaft“ sein, wobei dann die Truppe das Hauptmerkmal beim Kampf eher auf den Angriff als auf die Verteidigung bzw. eher auf die Verteidigung als auf den Angriff bzw. auch sowohl auf den Angriff als auch auf die Verteidigung richtet.

Durch Anklicken dieses Strategie-Buttons mit der linken Maustaste können Sie die genannten Werten zyklisch durchschalten. Durch Anklicken des Buttons „Zurück“ in der Bildschirmsmitte gelangen Sie zurück zum Spiel.

ORTE

Bei einem Doppelklick mit der linken Maustaste auf einen Ort erscheint auf dem Bildschirm ein Kurzinformationsfenster, in dem die Bezeichnung des Ortes, sein Besitzer, die Ergiebigkeit der ggf. von den Bewohnern bewirtschafteten Kornfelder in Scheffeln, die Steuerabgaben des Ortes an seinen jeweiligen Besitzer sowie die Angriffs- und Verteidigungsstärke sämtlicher in diesem Ort stationierten Truppen.

Wenn Sie durch das Gedrückthalten der linken Maustaste auf einem Ort auf dem Spielfeld das Aktionsmenü aufgerufen haben, so gelangen Sie durch Anklicken des Buttons „i“ im Aktionsmenü zur ausführlichen Informationsseite des Ortes.

Auf diesem Bildschirm sehen Sie links oben eine Grafik des entsprechenden Ortstyps, rechts oben den Namen und das Symbol des Ortes.

In der Mitte des Bildschirms steht, welchen Wesen Zutritt zu diesem Ort gestattet wird („Alle Wesen“, „Menschen“ oder „Kreaturen“) und wieviel Verletzte pro Einheitstyp und Tag von den ortsansässigen Medizinern geheilt werden können (z.B. bedeutet „0“, daß der Ort keine Mediziner hat und deswegen auch keine Verletzten geheilt werden können). Darunter steht außerdem, wieviele Einheiten an diesem Ort untergebracht werden können und um wieviel Punkte sich die Motivation der im Ort stationierten Truppen pro Tag erhöht (steht hier statt eines Zahlenwertes der Eintrag „Feldherr“, so steigert sich die Motivation der Truppen in Abhängigkeit von den Führungsqualitäten und dem Charisma des Anführers).

Die „Angriffseffizienz in Prozent“ gibt an, um wieviel besser oder schlechter eine Truppe im Vergleich zum Gelände ohne Ortschaft angreifen kann. Ein Wert von 100 Prozent bedeutet, daß die Truppe im Ort genauso gut angreifen kann, wie außerorts, ein Wert unter bzw. über 100 Prozent bedeutet, daß die Truppe schlechter bzw. besser angreifen kann als außerorts.

Die „Verteidigungseffizienz in Prozent“ gibt an, um wieviel besser oder schlechter sich eine Truppe im Vergleich zum Gelände ohne Ortschaft verteidigen kann. Ein Wert von 100 Prozent bedeutet, daß die Truppe sich im Ort genauso gut verteidigen kann, wie ohne Ortschaft, ein Wert unter bzw. über 100 Prozent bedeutet, daß sich die Truppe schlechter bzw. besser verteidigen kann als ohne Ort.

Unten auf dem Bildschirm erfahren Sie, wieviel Taler Sie für die Heilung eines Verletzten aufbringen müssen, und Sie können die Getreideabgaben des Ortes in Prozent des Gesamtertrages erfahren.

Durch Anklicken des Buttons „Zurück“ in der oberen Bildschirmhälfte gelangen Sie zurück zum Spiel.

GELÄNDE

Durch einen Doppelklick auf ein Gelände auf dem Spielfeld (oder alternativ durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf dem Gelände und anschließender Auswahl des Buttons „i“) gelangen Sie zur ausführlichen Informationsseite des Geländes. Auf diesem Bildschirm sehen Sie links oben eine Grafik des entsprechenden Geländetyps, rechts oben die Bezeichnung und das Symbol des Geländetyps. In der Mitte des Bildschirms ist eine Tabelle dargestellt, in der für alle vorhandenen Truppentypen beschrieben wird, wieviel Aktionspunkte die jeweilige Truppe zum Überqueren eines Feldes des auf dieser Informationsseite dargestellten Geländes benötigt. Dabei bedeutet der Wert „0“, daß das Gelände von dem entsprechenden Truppentyp nicht überquert werden kann.

Durch Anklicken des Buttons „Zurück“ in der Mitte des Bildschirms gelangen Sie zurück zum Spiel.

TRUPPEN

In den folgenden Unterabschnitten werden zunächst die Truppenaktionen vorgestellt, danach werden die verschiedenen Truppentypen des Spiels besprochen, damit Sie diese optimal einsetzen können. Pro Spieltag stehen jeder Truppeneinheit 15 Aktionspunkte zur Verfügung. Kann eine Truppe keine Aktion mehr ausführen, weil alle Aktionspunkte verbraucht oder zu wenige für eine weitere Aktion vorhanden sind, wird die Truppe grau eingefärbt. Falls noch Punkte für die Truppe vorhanden sind, kann es sein, daß die Truppe nach der Ausführung von Aktionen anderer Truppen wieder agieren kann - wenn sie z.B. erst mit Nahrungsmitteln versorgt werden muß, kann die entsprechende Truppe nach einer erfolgten Versorgung weiter agieren - ansonsten muß die nächste Aktion auf den nächsten Spieltag verschoben werden. Durch Betätigen der Taste T wird der Spielfeldausschnitt direkt auf die nächste Truppe positioniert, die noch Punkte übrig hat (durch Drücken von SHIFT T wird der Ausschnitt auf die zuletzt aktive Truppe bewegt).

TRUPPENAKTIONEN

Durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf einer Truppeneinheit erhalten Sie das Aktionsmenü der Truppe. Dabei existieren folgende mögliche Aktionen, die nur angezeigt werden, wenn sie momentan ausführbar sind.

- Ausführliche Informationen abrufen
- Status der Einheit im Ort abrufen (z.B. Verweildauer, Heilungsfortschritt)
- Truppe bewegen

- Truppe teilen
- Eine andere Truppe durch diese Truppe versorgen lassen
- Eine andere Truppe angreifen
- Eine andere Truppe paralysieren (nur für Zauberer!)
- Brücke bauen bzw. abreißen (nur für Pioniere!)
- Wall aufschütten beziehungsweise abtragen (nur für Arbeitstrupp!)
- Felsen einebnen (nur für Gebirgsjäger!)
- Gelände oder Waldstück ausspähen (nur für Späher!)
- Einheit oder Ort ausspionieren (nur für Spione!)
- Passagiere ausladen (nur für Transporter!)
- In Orten: Truppe heilen lassen, bei Feldlazarett: andere Truppe heilen
- Auf Innenansicht umschalten (nur für Orte!)
- Truppe trainieren (nur innerhalb von Orten!)

Neben den speziellen Funktionen, die die einzelnen Truppentypen ausführen können (z.B. Angreifen oder Brücken Errichten oder Feind Ausspionieren), können Sie z.B. Truppeneinheiten bewegen sowie Truppeneinheiten teilen oder zusammenziehen.

Wenn Sie die Aktion „Truppen bewegen“ (Kompaßsymbol) auswählen, wird der aktuelle Spielfeldausschnitt so positioniert, daß die entsprechende Truppe in der Mitte des Ausschnitts steht. Der Rest des Spielfeldes wird mit Ausnahme der möglichen Zielfelder abgedunkelt dargestellt (haben die Truppen z.B. die Möglichkeit, einen Transporter zu erreichen, wird dieser auch hell dargestellt). Durch Anklicken eines dieser möglichen Zielfelder mit der linken Maustaste marschiert die Truppe auf das gewünschte Feld. Beachten Sie, daß um so mehr Aktionspunkte von der Truppe für den Weg verbraucht werden, je länger dieser Weg ist. Außerdem gilt:

- Ihre Truppeneinheiten dürfen nicht über Felder, die von gegnerischen Truppeneinheiten belegt sind, hinwegziehen.
- Gibt es Verwundete in Ihrer Truppe, so werden mehr Aktionspunkte benötigt, als bei einer gesunden Truppe. Beispielsweise braucht eine Truppe, in der 25 Prozent der Mitglieder verletzt sind, 25 Prozent mehr Aktionspunkte zum Weiterziehen, als wenn die Truppe nur aus gesunden Mitgliedern bestünde.
- Pro 8 Mann geladener Passagiere steht einer Transportertruppe jeweils 1 Aktionspunkt weniger als im Leerzustand für einen Spieltag zur Verfügung.
- Einheiten, die in diplomatischer Mission von Ihnen zu einem Gegner entsandt wurden, kommen doppelt so schnell voran wie sonst, da sie Immunität genießen und nicht angegriffen werden dürfen.

Um Truppen zusammenzuziehen, wählen Sie die Aktion „Truppen bewegen“ und wählen als Zielfeld eine gleichartige Truppe aus (z.B. können Bauern nur mit Bauern zusammenziehen). Dabei darf die neue Truppe nicht aus mehr als doppelt so vielen Mitgliedern bestehen, wie die Truppe ursprünglich hatte. Beladene Transportertruppen dürfen nicht zusammenziehen.

KRIEGER

Krieger sind darin ausgebildet, feindliche Truppen anzugreifen bzw. eigenen Truppen Geleitschutz zu geben. Es gibt 5 verschiedene Kriegertypen, die sich durch ihre Kraft und durch die Reichweite ihrer Waffen voneinander unterscheiden, nämlich „Bauern“, „Soldaten“, „Ritter“, „Schützen“ und „Katapulte“.

Bauern, Soldaten und Ritter können Gegner nur angreifen, wenn diese höchstens ein Feld weit entfernt stehen. Bauern sind mittelmäßige, Soldaten gute und Ritter sehr gute Krieger. Schützen sind gute Krieger, die als Besonderheit im Umgang mit Schußwaffen besonders geübt sind. Katapulte haben den Vorteil, daß sie über relativ große Distanzen einsetzbar sind, jedoch den Nachteil, daß sie nur in einem Mindestabstand von zwei Feldern gegen den Feind eingesetzt werden können. Die Reichweite der Schützen liegt über der der Bauern, Soldaten und Ritter, aber unterhalb der Katapulte.

ZAUBERER

Auch der Truppentyp „Zauberer“ gehört zu den kampffähigen Truppen, d.h. er ist für den Angriff und für die Verteidigung von Truppen einsetzbar, er kann jedoch auch eine Sonderfunktion ausführen, nämlich das „Paralysieren“ (Lähmen) gegnerischer Truppen über eine Distanz von bis zu 3 Feldern. Die kämpferischen Fähigkeiten von Zauberern sind vergleichbar mit denen eines gut trainierten Soldaten, allerdings sind Soldaten besser gepanzert. Der Erfolg einer versuchten Paralyse des Gegners ist abhängig von der Erfahrung und der Anzahl der Zauberer sowie dem Glück und den Erfahrungswerten der beteiligten Feldherrn. Ist eine Truppe paralysiert worden, so kann sie für die Dauer dieses Spieltages keine weiteren Aktionen durchführen und ist gegnerischen Aktionen hilflos ausgeliefert. Nach einer versuchten Paralyse kann eine Truppe von Zauberern in dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Verläuft die Paralyse erfolglos, richtet sich die Kraft des Spruchs gegen die Zauberer selbst, was zu Toten und Verletzten unter ihnen führen kann.

LAARETT

Verletzte Truppenmitglieder können entweder kostenlos in Lazaretten oder kostenpflichtig in solchen Orten geheilt werden, in denen es Mediziner gibt. Außerdem befinden sich Lazarette meistens näher an der Front als die Orte, in denen Truppenmitglieder geheilt werden können. Eine Behandlung von Transportern oder der darin befindlichen Truppen ist nicht möglich. Zu beachten ist jedoch, daß das Lazarett relativ leicht vom Gegner eingenommen werden kann, da ein Lazarett über keine eigenen Verteidigungskräfte verfügt. Die Verteidigung eines Lazaretts kann nur durch weitere Truppen gewährleistet werden, die sich in der Nähe des Lazaretts aufhalten (Truppen, die im Lazarett behandelt werden, können das Lazarett nicht verteidigen). Für die Behandlung übergibt eine Truppe dem Lazarett sämtliche Verletzten, wobei grundsätzlich zwei Truppenmitglieder als Wache postiert werden müssen, notfalls müssen zwei verwundete Truppenmitglieder zur Wache herangezogen werden. Besteht die zu heilende Truppe nur noch aus zwei oder weniger Truppenmitgliedern, so ist eine Heilung im Lazarett erst möglich, wenn diese Truppenmitglieder sich einer Truppe desselben Truppentyps anschließen. Zu behandelnde Verletzte können nicht an der Verteidigung des Lazaretts teilnehmen. Die Heilung der Verletzten einer Truppe kann mehrere Tage in Anspruch nehmen, in denen die restlichen Truppenmitglieder auf die Genesung der anderen warten.

SPÄHER

Späher sind Aufklärungstruppen, die die Anzahl der feindlichen Waldpatrouillen in einem Wald ermitteln können oder Geländeabschnitte bzgl. der dort lauernden positiven oder negativen Ereignisse auskundschaften.

Späher verfügen über keine Kampfkräfte, d.h. sie können weder einen Angriff durchführen noch sich gegen gegnerische Angriffe verteidigen. Es ist daher ratsam, in der Nähe Truppen zu belassen, die den Spähern im Ernstfall zu Hilfe eilen können.

Pro Einsatz in einem Waldgebiet oder einem Geländeabschnitt verbrauchen die Späher 3 Aktionspunkte. Der Erfolg des Einsatzes ist abhängig von der Mannstärke und den Erfahrungswerten der Truppe.

SPION

Spione sind Personen, die feindliche Truppen ausspionieren können. Das ist dann von Interesse, wenn die Daten des Gegners nicht sichtbar sind (siehe „Optionen“-“Strategie“). Eine Spion-Truppe besteht immer nur aus einem Mitglied und kann deshalb weder geteilt noch durch das Zusammenziehen zweier Truppen vergrößert werden.

Spione verfügen über keine Kampfkräfte, d.h. sie können weder einen Angriff durchführen noch sich gegen gegnerische Angriffe verteidigen. Es ist daher ratsam, in der Nähe Truppen zu belassen, die dem Spion im Ernstfall zu Hilfe eilen können.

Ausspionierte Fakten über gegnerischen oder neutrale Truppen oder Orte erscheinen nach einem erfolgreichen Einsatz auf den entsprechenden Informationsbildschirmen, jedoch werden die nur zum Zeitpunkt der Spionage gültigen Daten angezeigt. Haben sich nach diesem Zeitpunkt an entsprechender Stelle Veränderungen ergeben, so muß erneut ein Spion eingesetzt werden, um die entsprechenden Informationen zu erhalten.

In jeder Runde kann ein Spion nur eine Spionage durchführen. Der Erfolg des Einsatzes ist abhängig von der Erfahrung, der Moral und dem Glück des Spions.

PIONIERE

Pioniere können Brücken über Flüsse bauen (nicht über Flußgabelungen) oder Brücken einreißen (z.B. damit Schiffe besser durchkommen, da Schiffe unter Brücken nicht herfahren können, oder um dem Feind Wege zu erschweren). Nach Anwählen des Aktionssymbols (Brückensymbol) kann entweder ein Brückenhexagon (Brücke bauen) oder ein Flußhexagon (Brücke abreißen) ausgewählt werden.

Pioniere verfügen über keine Kampfkräfte, d.h. sie können weder einen Angriff durchführen noch sich gegen gegnerische Angriffe verteidigen. Es ist daher ratsam, in der Nähe Truppen zu belassen, die den Pionieren im Ernstfall zu Hilfe eilen können. Wurde die Aktion der Pioniere durch einen Angriff unterbrochen oder verläßt sie den Einsatzort, bevor der Auftrag durchgeführt wurde, muß die Aktion später ganz von vorne begonnen werden. Betritt eine weitere Truppe (eine gegnerische oder eine eigene) das Feld, auf dem die Pioniere arbeiten, wird deren Arbeit solange unterbrochen, bis die entsprechende Truppe das Feld wieder geräumt hat. Die Dauer des Einsatzes ist abhängig von der Mannstärke, der Versorgungslage und der Motivation der Truppe.

Nur unverletzte Truppenmitglieder nehmen an dem Einsatz teil. Im Durchschnitt beträgt die Einsatzdauer einen Tag.

ARBEITSTRUPP

Arbeitstrupps können entweder eigene Verteidigungswälle aufschütten oder gegnerische Verteidigungswälle abtragen (diese Wälle können nur von Arbeitstrupps und Flugdrachen überwunden werden - Arbeitstruppe brauchen dafür 8 und Flugdrachen 6 Aktionspunkte). Dies ist nur auf ebenen Geländeformen wie „Gras“, „Straße“ oder „Weg“ möglich.

Arbeitstrupps verfügen über keine Kampfkräfte, d.h. sie können weder einen

Angriff durchführen noch sich gegen gegnerische Angriffe verteidigen. Es ist daher ratsam, in der Nähe Truppen zu belassen, die den Arbeitstrupps im Ernstfall zu Hilfe eilen können. Wurde die Aktion des Arbeitstrupps durch einen Angriff unterbrochen oder verläßt sie den Einsatzort, bevor der Auftrag durchgeführt wurde, muß die Aktion später ganz von vorne begonnen werden.

Betrifft eine weitere Truppe (eine gegnerische oder eine eigene) das Feld, auf dem die Arbeitstrupps arbeiten, wird deren Arbeit solange unterbrochen, bis die entsprechende Truppe das Feld wieder geräumt hat. Die Dauer des Einsatzes ist abhängig von der Mannstärke, der Versorgungslage und der Motivation der Truppe. Nur unverletzte Truppenmitglieder nehmen an dem Einsatz teil. Im Durchschnitt beträgt die Einsatzdauer einen Tag.

GEBIRGSJÄGER

Gebirgsjäger können schmale Wege durch felsiges Gebirge schlagen. Haben Sie erst einmal den Befehl zu dieser Aktion gegeben, läßt er sich nicht wieder rückgängig machen (lediglich durch das Aufschütten von Wällen können Sie den Gegner kurzfristig am Weiterziehen hindern).

Gebirgsjäger verfügen über keine Kampfkräfte, d.h. sie können weder einen Angriff durchführen noch sich gegen gegnerische Angriffe verteidigen. Es ist daher ratsam, in der Nähe Truppen zu belassen, die den Gebirgsjägern im Ernstfall zu Hilfe eilen können.

Betrifft eine weitere Truppe (eine gegnerische oder eine eigene) das Feld, auf dem die Gebirgsjäger arbeiten, wird deren Arbeit solange unterbrochen, bis die entsprechende Truppe das Feld wieder geräumt hat.

Die Dauer des Einsatzes ist abhängig von der Mannstärke, der Versorgungslage und der Motivation der Truppe. Nur unverletzte Truppenmitglieder nehmen an dem Einsatz teil. Im Durchschnitt beträgt die Einsatzdauer drei Tage.

TRANSPORTER

Durch den Einsatz von Transportereinheiten können Sie Truppen schnell in andere Gebiete bringen, wodurch auch unwegsames Gelände überwunden werden kann.

Transporter sind sowohl für Angriffe über weitere als auch über kürzere Distanzen ausgerüstet. Werden Mitglieder von Transportereinheiten im Kampf getroffen oder desertieren sie, so sind auch die eventuell in ihnen befindlichen Truppen diesem Schicksal ausgeliefert. Im Kampf beschädigte Schiffe können nicht repariert werden, weshalb sie nur auf sicheren Routen verkehren sollten. Im Kampf verletzte Flugdrachen können zur Genesung in ihren jeweiligen Drachenhort zurückkehren, falls in diesem Szenario ein Drachenhort vorhanden ist.

Pro Transportereinheit können doppelt so viele Truppenmitglieder befördert werden, wie Mitglieder in der Transportereinheit sind - z.B. kann eine aus 25 Flugdrachen bestehende Transportereinheit maximal 50 Soldaten transportieren.

Ein Transportereinsatz kostet die Transportereinheit je nach Geländeart Aktionspunkte (s. Informationsseiten „Gelände“), wobei pro 8 transportierter Truppenmitglieder die Anzahl benötigten Aktionspunkte um 1 erhöht wird. Das Be- und Entladen kostet sowohl die Transportereinheit als auch jede transportierte Einheit jeweils einen Aktionspunkt.

GESPANNE

Durch die Korngespanne wird die Getreideernte gegebenenfalls zu Ihrem Hauptsitz und zu den Truppen geliefert (siehe auch den Abschnitt „Optionen“ „Strategie“).

Das Versorgen einer Einheit oder eines Ortes mit Getreide kostet 1 Aktionspunkt.

Die Kutscher der Gespanne sind meist unbewaffnet, dafür sind die Gespanne aber sehr schnell und haben eine relativ große Reichweite.

Korngespanne können weder trainiert noch kann eine Verletzung bzw. Beschädigung wieder geheilt bzw. ausgebessert werden.

SPIELERUNABHÄNGIGE TRUPPEN

Es gibt zwei verschiedene Truppentypen, die von keinem Spieler gesteuert werden, nämlich „Räuber“ und „Pestbefallene“.

Die Anzahl dieser Truppen ist abhängig von der Wahrscheinlichkeit, mit der Sie auf unerfreuliche Ereignisse treffen. Einmal pro Spieltag bewegen sich diese Truppen, wobei Räuber in der Lage sind, Angriffe auf andere Truppen zu starten um deren Kornvorräte zu rauben (sie verfügen über eine mittelmäßige Kampfstärke), hingegen von Pestbefallenen die Gefahr ausgeht, daß sie Truppen mit der gefährlichen Krankheit infizieren.

Ziehen gesunde Truppen an einer Einheit von Pestbefallenen (oder eine Einheit von Pestbefallenen an gesunden Truppen) vorbei, so ist die Gefahr groß, daß die gesunden Truppen sich dabei anstecken. Auch bei einem Nahkampf ist die Gefahr einer Ansteckung sehr groß. Ist eine ehemals gesunde Truppe infiziert, so kann auch sie nun die Krankheit weiterverbreiten.

Pestbefallene Einheiten können, wenn überhaupt, nur in Felsendomen geheilt werden, da ihnen zu allen anderen Orten der Zutritt verwehrt wird. Sind erst einmal einige Soldaten der Truppe von der Pest befallen, so breitet sich die Krankheit schnell in der Truppe aus, so daß die Truppe sich nur noch sehr

langsam bewegen kann (falls die Truppe nicht geheilt wird, sterben nach und nach alle Mitglieder der Truppe). Auch durch die Korngespanne kann die Krankheit ausgebreitet werden, so daß von einer pestbefallene Truppe immer auch Gefahren für die eigenen Reihen ausgehen. (Eine Truppe wird solange von Korngespannen versorgt, bis alle Mitglieder an der Krankheit gestorben sind.)

ORTE

In den folgenden Unterabschnitten werden wir Ihnen zunächst das Betreten eines Ortes sowie die an einem Ort durchführbaren Aktionen vorstellen. Anschließend stellen wir die verschiedenen Ortstypen des Spiels vor. Dabei lernen Sie die Besonderheiten der einzelnen Orte kennen - so erfahren Sie beispielsweise, in welchen Orten Truppen geheilt werden können und in welchen Orten das nicht möglich ist.

BETREten EINES ORTES

Neutrale Orte können von allen Spielparteien betreten werden, die sich dem Ort seit dem Erlangen seines neutralen Status noch nicht feindselig genähert haben (beispielsweise durch einen Angriff des Ortes). Ansonsten können alle Orte betreten werden, die dem Spieler selbst gehören. Gegnerische Orte können nur betreten werden, wenn der Gegner besiegt wurde oder ein Bündnis mit dem Gegner besteht (s. auch Abschnitt „Bündnisse“).

Möchte ein Spieler einen Ort einnehmen, etwa um sich die Steuereinnahmen des Ortes zu sichern oder Truppen in diesem Ort kaufen zu können, muß er alle in dem Ort befindlichen Truppeneinheiten besiegen. Eigene im Ort stationierte Truppen müssen für den Fall des Kampfes zuvor aus dem Ort gezogen werden. Wie der Kampf um den Ort genau abläuft, können Sie im Abschnitt „Kämpfe“ nachlesen. Wurden alle feindlichen Truppen im Ort besiegt, so gehört der Ort dem Spieler erst dann, wenn nach dem Kampf irgendeine eigene Truppe den Ort betreten hat.

AKTIONEN IN EINEM ORT

Um zur Ortsinnenansicht zu gelangen, wählen Sie bitte aus dem Aktionsmenü (Sie erhalten das Aktionsmenü des Ortes durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf dem Ort) das Symbol mit dem nach links auf das Haus zeigenden Pfeil aus. Jetzt erscheint ein neuer Bildschirm, auf dem Sie im oberen Bereich die Innenansicht des Ortes sehen. Darunter ist eine Anzahl von Hexagonalen zu sehen, die die Anzahl der Einheiten repräsentiert, die in diesem Ort untergebracht werden können (so können z.B. in einer Stadt bis zu

10 Truppen postiert werden, auf Bauernhöfen nur maximal 3). Truppen, die sich im Ort befinden, werden in diesen Plätzen angezeigt.

Unten am Bildrand befinden sich 3 Buttons, durch die Sie Intrigen gegen den Feind spinnen, Informationen zum Ortsstatus abrufen und zum Spielbildschirm zurückkehren können.

Durch Anklicken des Buttons „Intrigen“ mit der linken Maustaste erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm, in dem Sie die Art der Intrige auswählen (z.B. „Gerüchte verbreiten“) und die Intrige nach Festlegen der Bezahlung in Auftrag geben können. Näheres dazu lesen Sie im Abschnitt „Intrigen“ dieses Handbuchs. In neutralen und gegnerischen Orten steht Ihnen die Aktion „Intrigen“ nicht zur Verfügung.

Durch Anklicken des Buttons „Ortsstatus“ erscheint das im Abschnitt „Informationsbildschirme“ beschriebene Kurzinformationsfenster für den entsprechenden Ort, auch erreichbar durch einen Doppelklick mit der Maus auf den Ort.

Zur Instruktion von Truppen, die ein Spieler an einem Ort stationiert hat, halten Sie die linke Maustaste auf der entsprechenden Truppe in der Ortsinnensicht gedrückt. Dann erscheint das Aktionsmenü der Truppe, in dem Sie die ausführbaren Aktionen für die Truppe sehen (nähere Informationen dazu erhalten Sie im Abschnitt „Truppen“).

Die aktuell ausgewählte Truppe wird durch Umrundung mit der entsprechenden Spielerfarbe hervorgehoben. Ein dunkelblauer Rahmen um eine Truppe symbolisiert, daß die Truppe gerade trainiert und ein dunkelroter Rahmen bedeutet, daß die Truppe sich gerade einer Heilung unterzieht (Heilung innerhalb von Orten ist auf Landgütern, in Städten, in Burgen, in Felsendomen und (für Flugdrachen) in Drachenhorten möglich).

Das Training einer Truppe ist nur innerhalb von Orten möglich (je nach den Einstellungen in den allgemeinen Optionsseiten des Spiels können Truppen entweder in jedem Ort trainiert werden oder nur in ihrem jeweiligen Heimatort, wobei Truppen, die keinen Heimatort haben, stets überall trainieren können). Dadurch wird die Erfahrung, die Moral und die Kampfkraft der Truppe täglich gesteigert.

Ein Angriff einer Truppe von einem Ort aus wird über das Aktionsmenü des entsprechenden Ortes aus durchgeführt (s. Abschnitt „Kämpfe“ in diesem Handbuch).

BAUERNHOF

Die Landbevölkerung lebt in Bauernhöfen. Aus Bauernhöfen werden Bauerntruppen rekrutiert, wobei Bauern mittelmäßige Krieger sind, die günstig anzuwerben sind und in relativ großer Anzahl zur Verfügung stehen.

Bauernhöfe liefern einen Teil des Getreides, durch das die Kornkammern des Feldherrn und seine Truppen versorgt werden.

Bauernhöfe entrichten keine Steuerabgaben an den Feldherrn, da sie Abgaben an benachbarte Dörfer leisten, die ihrerseits wieder Steuern an den Feldherrn zahlen.

LANDGUT

Auf Landgütern wohnt der Landadel, der die schönsten und schnellsten Pferde züchtet. Hier werden die Truppen der Ritter rekrutiert.

Die Landgüter unterliegen nicht der Steuerpflicht und produzieren auch kein Getreide.

Auf jedem Landgut befindet sich ein Heiler, der bis zu 5 Mitglieder einer Truppeneinheit pro Tag und Einheitsart kostenlos kurieren kann.

DORF

Dörfer sind kleinere Ortschaften, die sich im Laufe von Jahrhunderten durch den Zusammenschluß benachbarter Gehöfte gebildet haben.

Dörfer zahlen Steuern und liefern regelmäßig Getreide für die Truppen und die Kornkammern des Feldherrn. In Dörfern können keine Mitglieder von Truppen geheilt werden.

Pro Tag, den eine Truppe in einem Dorf verbringt, steigt die Moral der Truppe um 3 Punkte.

STADT

Städte sind die Kultur- und Handelszentren des Landes, in denen vieles gekauft werden kann.

Die Heilungsbehandlung eines verletzten Truppenmitglieds kostet jeweils 1 Goldstück.

Pro Tag, den eine Truppe in einer Stadt verbringt, steigt die Moral der Truppe um 2 Punkte.

BURG

Eine Burg ist der Hauptsitz des Herrschers.

Pro Tag und Einheitsart können 8 Truppenmitglieder einer eigenen oder verbündeten Truppe kostenlos geheilt werden.

Pro Tag, den eine Truppe in einer Burg verbringt, steigt die Moral der Truppe in Abhängigkeit von den Führungsqualitäten des Feldherrn.

Ein Spieler kann durch die Eroberung feindlicher Burgen mehrere Hauptsitze haben. In diesem Fall wird das Korn von den kornproduzierenden Orten zur jeweils nächstgelegenen Burg transportiert, um die Versorgungswege zu verkürzen.

Ein Spieler gilt als besiegt, wenn alle seine Hauptsitze von Gegnern eingenommen werden.

FELSENDOM

Felsendome sind Grottenhöhlen, in denen die Magier der Feldherrn in den naturwissenschaftlichen Künsten unterrichtet werden.

In den selten anzutreffenden mystischen Orten findet sich eine unerklärliche Heilkraft. Hier können menschliche Wesen kostenlos geheilt werden, und zwar pro Tag und Einheitsart 10 Truppenmitglieder.

Pro Tag, den eine Truppe in einem Felsendom verbringt, steigt die Motivation der Truppe um 5 Punkte.

DRACHENHORT

Drachenorte sind meist in den Bergen gelegene Brutstätten der alten Drachen, aus denen die Flugdrachen stammen, die zu den Truppen-Transportereinheiten gehören. Flugdrachen können nicht rekrutiert werden.

Drachenorte sind die einzigen Orte, an denen Flugdrachen geheilt werden können. Dabei ist die Heilung kostenlos und erfolgt sofort. Flugdrachen können hier ihre Flug- und Transportkünste verbessern.

Pro Tag, den ein Flugdrache in einem Drachenhort verbringt, steigt seine Motivation um 8 Punkte.

KÄMPFE

Im Aktionsmenü erscheint das Schwert-Symbol, durch das ein Angriff durchgeführt werden kann, sobald eine gegnerische Truppe (außer den Truppen von Spielgegnern zählen dazu auch Räuber und Pestbefallene und pestbefallene eigene Truppen) in Reichweite ist. Das bedeutet, daß der Abstand zu der entsprechenden gegnerischen Truppe zwischen der minimalen und der maximalen Angriffsdistanz (s. Abschnitt „Informationsbildschirme“) der Truppe liegt, die nun die Möglichkeit hat, einen Angriff durchzuführen.

Wenn sich mehrere gegnerische Truppen in Angriffsreichweite befinden, so muß der Spieler eine von den nun heller dargestellten Truppen auswählen, die er angreifen will. Dann beginnt die erste Kampfrunde.

Jede Kampfrunde kostet die angreifende Truppe 3 Aktionspunkte. Richtet sich der Angriff gegen eine Truppe, die weiter als ein Feld entfernt ist, so kostet das einen zusätzlichen Aktionspunkt pro Kampfrunde.

Nach jeder Kampfrunde erscheint auf dem Bildschirm ein Fenster, auf dem Sie die Kampfergebnisse der Runde sehen können. Falls die Truppe noch einsatzfähig ist und noch über genügend Aktionspunkte verfügt, können Sie entscheiden, ob Sie weiterkämpfen wollen (Anklicken des Buttons „Kämpfen“) oder den Kampf abbrechen wollen (Anklicken des Buttons „Kampf abbrechen“), andernfalls ist der Kampf beendet (dann kann nur der Button „Kampf beendet“ angeklickt werden).

Im Fenster wird links die angreifende und rechts die angegriffene Truppe dargestellt. Dabei wird unter „Anzahl“ erst die Anzahl der gesunden und dann die Anzahl der verletzten Truppenmitglieder angegeben. Die Kampfstärke errechnet sich jeweils aus der Mannstärke, dem Angriffs- bzw. Verteidigungswert der Truppe, ihrer Erfahrung, ihrer Versorgungslage, ihrer Moral, der Witterung des Geländes, auf dem sich die jeweilige Truppe befindet, aus der Entfernung zum Ziel und aus evtl. in der Nähe befindlichen eigenen oder verbündeten Truppen.

Wenn ein Spieler eine gegnerische Einheit besiegt hat, erhält die siegreiche Truppe je nach Stärke der besiegten Einheit Erfahrungspunkte, ihre Moral steigt, die Führungsqualitäten des Feldherrn der siegreichen Truppe werden erhöht und die Führungsqualitäten des Feldherrn der besiegten Truppe sinken. Von den Versorgungsvorräten der besiegten Einheit wird von der siegreichen Truppe soviel aufgenommen, wie die siegreiche Truppe tragen kann. Die restlichen Versorgungsvorräte der besiegten Truppe bleiben auf dem Schlachtfeld zurück.

Wird ein Angriff von einem Ort aus gestartet (im Ort befindet sich mindestens eine Truppe, die angreifen kann und außerhalb des Ortes befindet sich mindestens eine gegnerische Truppe in Angriffsreichweite), so wird der Angriff von der stärksten Truppe des Ortes begonnen. In den weiteren Kampfrunden werden nach dem Fallen einer Truppe des angreifenden Spielers automatisch die anderen im Ort stationierten Truppen des Spielers eingesetzt, wobei Sie wie beschrieben nach jeder Kampfrunde entweder weiterkämpfen oder den Kampf abbrechen können.

Werden Truppen angegriffen, die sich nicht selbst verteidigen können (Pioniere, Gebirgsjäger, Lazarett, Späher, Spione, Arbeitstrupp), so greifen eigene oder verbündete kampffähige Truppen zur Hilfe in den Kampf ein, sofern sie sich in der Nähe befinden.

TRUPPENVERSORGUNG / GETREIDE

Jedes Mitglied einer Truppeneinheit benötigt pro Tag einen Scheffel Korn zu seiner Verpflegung.

(Diese Regelung gilt nicht, wenn auf der Optionenseite „Strategie“ der Punkt „Versorgungsgüter“ ausgeschaltet ist, siehe dazu auch den Abschnitt „Optionen“-“Strategie“.)

Das Korn, das einem Spieler und seinen Truppen zur Verfügung steht, wird in den jeweils spielereigenen getreideproduzierenden Orten erwirtschaftet. Das nicht zur Truppenversorgung benötigte Getreide wird zum Hauptsitz (der Burg) des Spielers geliefert, wo es in die Kornkammern des Feldherrn gelangt, die der Feldherr zur Aufbesserung seines Finanzaushalts und als Rücklage für schlechte Zeiten benötigt.

An jedem Spieltag liefern die Gespanne der getreideproduzierenden Orte ihr erwirtschaftetes Getreide automatisch zu den eigenen und zu den evtl. Verbündeten Truppen (auch Truppen, die sich in einer nichtgetreideproduzierenden Ortschaft oder in einem Transporter befinden, werden versorgt) und, wenn alle Truppen versorgt sind und noch Getreide übrig ist, zum Hauptsitz des zu ihnen gehörendem Feldherrn. (Diese Regelung gilt nicht, wenn auf der Optionenseite „Strategie“ der Punkt „Korntransporte“ ausgeschaltet ist, siehe dazu auch den Abschnitt „Optionen“-“Strategie“.)

Wird ein Gespann von einer gegnerischen Einheit angegriffen, so kann es dem Gegner mit hoher Wahrscheinlichkeit durch seine hohe Geschwindigkeit entkommen.

Die Versorgung von Truppen kann auch durch eigene Truppen gewährleistet werden, wenn im Aktionsmenü der Truppe, die eine andere Truppe versorgen

will, das „Kornsack“-Symbol enthalten ist. Nach Auswählen des „Kornsack“-Symbols kann eine benachbarte eigene Truppe (heller dargestellt) zur Versorgung mit einer zu bestimmenden Anzahl von Kornscheffeln ausgewählt werden.

Jede Truppeneinheit kann maximal 10 Scheffel Korn pro Truppenmitglied mit sich führen. Ist eine Truppe ausreichend mit Getreide versorgt, so steigt die Moral der Truppe täglich um 1 Punkt, gehen einer Truppeneinheit dagegen die Vorräte aus, so sinkt die Moral der Truppe täglich um etwa 20 Prozent und der Feldherr muß damit rechnen, daß die Truppenmitglieder erkranken oder desertieren.

Die Höhe des von den kornproduzierenden Orten erwirtschafteten Getreideertrags ist abhängig von der Jahreszeit, der auf der Optionenseite „Realismus“ eingestellten Parameter für „Witterung“, dem Bodentyp und den auf der Optionenseite „Strategie“ eingestellten Parameter „Feldbestellung“ (steht diese Einstellung auf „Immer“, bearbeiten die Bauern ihr Feld immer unter dem maximal erzielbaren Erfolg, steht sie hingegen auf „Nur ohne Risiko“, so verringert sich der Ertrag pro feindlicher Einheit, die sich Umkreis von 3 Feldern von dem getreideproduzierenden Ort aufhält, um ca. 10 Prozent). Im Winter wird zwar kein Korn produziert, kornproduzierende Orte liefern aber trotzdem Korn für die tägliche Versorgung der Truppe aus eingelagerten Beständen.

Es ist auch möglich, daß die Gespanne vom Spieler selbst bewegt werden, wenn im Spieloptionsmenü der Parameter „Gespanne“ statt „automatisch“ auf „manuell“ gesetzt wird (lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Spieloptionen“). Wenn Sie die Gespanne manuell bewegen, erhalten Sie durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf einem Gespann ein Aktionsmenü, durch das die Gespanne sich bewegen und Truppen versorgen können. Wird ein Gespann manuell in den Hauptsitz gezogen, kann entweder das noch vorhandene Getreide in die Kornkammern des Feldherrn abgeladen oder aber auf dem Gespann gelassen werden.

FINANZEN

Jeder Feldherr verfügt über einen Finanzhaushalt, über den er die Kosten der Truppen und seiner Kriegsführung abwickelt.

Dabei muß beim Anwerben einer Truppe ein einmaliger Anwerbungssold und ggf. ein monatlicher Sold bezahlt werden (je nach Einstellung des Parameters „Zahlungsweise“ in den Optionsseiten „Finanzen“). Reicht das in den eigenen getreideproduzierenden Orten erwirtschaftete Getreide nicht zur Versorgung der Truppen aus, so sollte der Feldherr Getreide zur Versorgung der Truppen kaufen.

Wollen Sie Saboteure (für Intrigen gegen den Gegner) oder Waldpatrouillen zum Zwecke der Kriegsführung einsetzen, so müssen Sie diese ebenfalls bezahlen.

Sie erhalten Geld aus den Steuereinnahmen der steuerzahlenden Orte, aus dem Verkauf von zusätzlich erwirtschaftetem Getreide oder manchmal sogar durch das Finden eines Schatzes bei einem Truppenmarsch. Außerdem erhalten Sie Einnahmen aus den Zinserträgen ihrer Guthaben.

Zum An- und Verkauf von Getreide klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Button „Finanzen“, der sich an der rechten Bildschirmseite des Spielbildschirms befindet und auf dem ein Geldsack und Goldtaler abgebildet sind (alternativ drücken Sie die Taste F auf ihrer Tastatur). Jetzt erscheint der Finanzbildschirm, auf dem Sie die täglichen Einnahmen und Ausgaben in Talern verfolgen können und einen Überblick über Ihren Getreidebesitz und den Kornverbrauch ihrer Truppen erhalten.

Um Korn zu kaufen bzw. zu verkaufen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Button „Korn ankaufen“ bzw. „Korn verkaufen“. Dann erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie über die Marktsituation informiert werden, und Sie können in einem weiteren Fenster entscheiden, wieviel Scheffel Korn Sie kaufen bzw. verkaufen wollen. Der Preis für einen Scheffel Korn (zwischen 5 und 20 Talern) ist abhängig von der Marktsituation, die durch Angebot und Nachfrage bestimmt wird (grundsätzlich liegt der aktuelle Verkaufspreis aber unterhalb des aktuellen Einkaufspreises).

Durch Anklicken des Buttons „Zurück“ gelangen Sie zurück zum Spielbildschirm.

REKRUTIEREN NEUER TRUPPEN

Sie haben die Möglichkeit, neue Truppen aufzustellen, um ihre Gesamttruppenbestände zu vergrößern.

Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste den Button „Truppen kaufen“ unter dem Spielfeld (2. Button von links unten auf dem Spielbildschirm) an (alternativ drücken Sie die Taste T auf Ihrer Tastatur).

Anschließend werden Sie gefragt, in welchem Ihrer Bauernhöfe, Dörfer oder Städte Sie neue Truppen anwerben möchten; alle Orte, in denen Sie Truppen rekrutieren können, sind nun hell dargestellt. Den gewünschten Ort klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem Spielfeld an. Dann erscheint der Bildschirm „Truppen anwerben“, auf dem Sie in der Mitte eine Tabelle sehen.

In der Tabelle sind in der obersten Zeile die verschiedenen Truppeneinheitstypen („TR“) dargestellt. In der Zeile darunter befindet sich der jeweilige Preis für eine Einheit der entsprechenden Truppe („PR“), sofern diese in dem entsprechenden Ort überhaupt angeworben werden kann (kann ein Truppeneinheitstyp in einem Ort nicht angeworben werden, so sind als Preis zwei Striche („—“) eingesetzt (beispielsweise können Schiffe, wenn überhaupt, nur in einer am Meer befindlichen Ortschaft angeworben werden)).

In der dritten Zeile lässt sich nun die Anzahl der Truppen jedes Truppeneinheitstyps („ST“) eintragen, die durch Anklicken der entsprechenden Pfeilbuttons unter der entsprechenden Spalte in der Tabelle erhöht bzw. erniedrigt werden kann.

Das aktuell verfügbare Barvermögen des Feldherrn steht in dem mit „Kapital:“ beschrifteten Feld unterhalb der Tabelle.

Um sich über einen bestimmten Truppeneinheitstyp zu informieren (Kurzinformationsseite), führen Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf das entsprechende Truppensymbol durch.

Beachten Sie, daß nur jeweils eine bestimmte Anzahl von Truppeneinheiten an einem Ort untergebracht werden können.

Haben Sie die Anzahlen der Truppeneinheiten, die Sie kaufen wollen, in die Tabelle eingetragen, so führen Sie den Kauf durch Anklicken des Buttons „Kauf“ mit der linken Maustaste durch.

Durch Anklicken des Buttons „Zurück“ können Sie die Kaufaktion jederzeit abbrechen.

Welche Truppen in welchen Orten angeworben werden können, ist auch abhängig von den allgemeinen Spieleinstellungen. Wenn auf der Optionenseite „Strategie“ unter dem Parameter „Truppeneinsatz“ der Wert „Nur spezielle Orte“ angegeben ist, können die Truppen nur an ihrem jeweiligen Heimatort angeworben werden (z.B. kann der Truppeneinheitstyp „Bauern“ dann nur auf Bauernhöfen angeworben werden).

WALDPATROUILLEN

Waldpatrouillen sind Wachmannschaften, die sich in Wäldern verstecken und dort durchreisende Gegner überfallen. Sie haben die Möglichkeit, Waldpatrouillen aufzustellen, um die eigenen Besitzungen besser zu bewachen.

Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste den Button „Waldpatrouillen“ unter dem Spielfeld (4. Button von links unten auf dem Spielbildschirm) an (alternativ drücken Sie die Taste W auf Ihrer Tastatur).

Nun können Sie ein Waldstück auswählen, in dem Sie die Waldpatrouillen stationieren möchten. Dann müssen Sie die Anzahl der zu kaufenden Waldpatrouillen-Einheiten (300 Goldtaler pro Einheit) angeben.

Je mehr Waldpatrouillen Sie in einem Waldstück einsetzen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß gegnerische Truppen indem betreffenden Waldstück in eine Falle laufen.

Durch Anklicken des Buttons „Waldpatrouillen“ mit der rechten Maustaste können Sie erfahren, wieviel eigene Waldpatrouillen sich in einem Waldstück aufhalten (die Anzahl gegnerischer Waldpatrouillen in einem Waldstück können Sie durch den Einsatz von Spähern in Erfahrung bringen).

Waldpatrouillen sind nicht vergleichbar mit anderen Truppen und können auch nicht auf die gleiche Art rekrutiert werden. Hat ein Feldherr Waldpatrouillen in einem Waldstück aufgestellt, kann er deren Aktionen nicht wie bei den anderen Truppen steuern. Auch nach einer eventuellen Kapitulation des Feldherrn bleiben die Waldpatrouillen noch auf ihrem Posten, da sie im Wald ein auf sich gestelltes Leben führen.

DIPLOMATIE

Um nicht gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfen zu müssen, hat ein Feldherr die Möglichkeit, sich mit einem gegnerischen Feldherrn zu verbünden oder einen Nichtangriffspakt mit einem gegnerischen Feldherrn abzuschließen.

Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste den Button „Diplomatie“ unter dem Spielfeld (3. Button von links unten auf dem Spielbildschirm) an (alternativ drücken Sie die Taste D auf Ihrer Tastatur). Nun können Sie auswählen, ob Sie sich mit einem Gegner zusammen gegen einen weiteren Gegner verbünden wollen („Bündnis“) oder ob Sie einen Nichtangriffspakt („Pakt“) zwischen Ihnen und einem weiteren Gegner abschließen wollen.

BÜNDNIS

Ein Bündnis verbindet Sie mit einem Ihrer Gegner, um gegen einen weiteren Gegner vorzugehen. Beim Aufstellen eines Bündnisses benennen Sie zuerst den „Bündnispartner“ und dann den „Bündnisgegner“.

Außerdem müssen Sie eine Bündnisdauer eingeben und eine Truppeneinheit bestimmen, die als Unterhändler zum Hauptsitz des gewünschten Bündnispartners geschickt werden soll. Diese Truppeneinheit wird nun mit dem sog. Botschafterstatus versehen (neutrale Wappenfarbe) und kann doppelt so schnell durch das Land reisen wie bisher, da sie nicht angegriffen wird und auch nicht angreifen kann. Transportereinheiten mit Ausnahme der Flugdrachen, in Transportern befindliche Truppeneinheiten und pestbefallene Truppeneinheiten können nicht als Unterhändler ausgewählt werden.

Die Unterhändler werden an jedem Spieltag automatisch in Richtung des Hauptsitzes des gewünschten Bündnispartners gezogen. Sollte dieser Hauptsitz für die Unterhändler nicht erreichbar sein (weil z.B. kein Weg zu dem entsprechenden Hauptsitz führt oder der Hauptsitz belagert wird), kehren die Unterhändler unverrichteter Dinge wieder zurück.

Erreichen die Unterhändler die Burg des gewünschten Bündnispartners, so wird dem entsprechenden Feldherrn das Bündnisangebot unterbreitet, der das Bündnis nun entweder annehmen oder ablehnen kann.

Geht der Bündnispartner auf das Bündnis ein, so stellen beide Bündnispartner ihre Daten und Informationen für die Dauer des Bündnisses dem Partner uneingeschränkt zur Verfügung. Auch die Orte, die einem der Bündnispartner gehören, dürfen nun für die Dauer des Bündnisses vom jeweils anderen Bündnispartner betreten werden. Bündnispartner stehen sich für die Dauer des Bündnisses im Kampf gegenseitig bei und tauschen auch gegenseitig Getreidevorräte untereinander aus.

Lehnt der gewünschte Bündnispartner das Bündnis ab, kann er mit Ihren Unterhändlern nach seinem Gutdünken verfahren - so kann er diese z.B. hinrichten lassen oder mit frischem Proviant wieder nach Hause schicken, weil er bedauert, daß er sich bereits mit einem anderen Partner verbündet hat.

Kehren Unterhändler vom Hauptsitz des Verhandlungspartners zurück, versuchen sie, an den Ausgangspunkt ihrer Mission zurückzugelangen. Ist dies nicht möglich (weil z.B. der Weg versperrt ist), ziehen sie zur nächsten eigenen Einheit, um dort Schutz zu suchen.

Ist ein Bündnis abgelaufen, werden alle Truppen aus den Orten des jeweils ehemaligen Bündnispartners abgezogen. Die Truppendaten des ehemaligen Bündnispartners werden nicht mehr angezeigt.

NICHTANGRIFFSPAKT

Ein Nichtangriffspakt ist ein Waffenstillstandsvertrag zwischen Ihnen und einem Ihrer Gegner. Beim Aufstellen eines Nichtangriffspaktes benennen Sie den „Paktpartner“.

Außerdem müssen Sie eine Paktdauer eingeben und eine Truppeneinheit bestimmen, die als Unterhändler zum Hauptsitz des gewünschten Paktpartners geschickt werden soll. Diese Truppeneinheit wird nun mit dem sog. Botschafterstatus versehen (neutrale Wappenfarbe) und kann doppelt so schnell durch das Land reisen wie bisher, da sie nicht angegriffen wird und auch nicht angreifen kann. Transportereinheiten, in Transportern befindliche Truppeneinheiten und pestbefallene Truppeneinheiten können nicht als Unterhändler ausgewählt werden.

Die Unterhändler werden an jedem Spieltag automatisch in Richtung des Hauptsitzes des gewünschten Paktpartners gezogen. Sollte dieser Hauptsitz für die Unterhändler nicht erreichbar sein (weil z.B. kein Weg zu dem entsprechenden Hauptsitz führt oder der Hauptsitz belagert wird), kehren die Unterhändler unverrichteter Dinge wieder zurück.

Erreichen die Unterhändler die Burg des gewünschten Partners, so wird dem entsprechenden Feldherrn das Paktangebot unterbreitet, der den Pakt nun entweder annehmen oder ablehnen kann.

Geht der Paktpartner auf den Waffenstillstand ein, so verpflichten sich beide Partner, sich für die Dauer des Nichtangriffspaktes nicht gegenseitig anzugreifen.

Lehnt der gewünschte Partner den Pakt ab, kann er mit Ihren Unterhändlern nach seinem Gütachten verfahren - so kann er diese z.B. hinrichten lassen oder mit frischem Proviant wieder nach Hause schicken.

Kehren Unterhändler vom Hauptsitz des Verhandlungspartners zurück, versuchen sie, an den Ausgangspunkt ihrer Mission zurückzugelangen. Ist dies nicht möglich (weil z.B. der Weg versperrt ist), ziehen sie zur nächsten eigenen Einheit, um dort Schutz zu suchen.

DRUIDE

Jeder Feldherr hat an seinem Hauptsitz einen Druiden, der den Feldherrn über die aktuellen diplomatischen Bemühungen informieren kann.

Sie treten mit dem Druiden in Kontakt, indem Sie den „Druiden“-Button anklicken, der sich rechts neben dem Spielfeld befindet und auf dem eine Sichel abgebildet ist, alternativ können Sie auch die Taste B auf Ihrer Tastatur drücken. Auf dem nun erscheinenden Bildschirm werden alle derzeitigen Bündnisse aufgelistet. Durch Anklicken des Pfeilbuttons unten rechts auf dem Bildschirm mit der linken Maustaste erhalten Sie nacheinander alle Nachrichten des Druiden. Durch Anklicken des Button „Zurück“ gelangen Sie zurück zum Spielbildschirm.

Liegt ein Feldherr im Sterben, bietet der Druide die Rettung gegen Bezahlung an, so daß das Leben des Feldherrn durch geeignete Mittel verlängert werden kann.

INTRIGEN

Sie können von jedem Ihrer Orte aus Intrigen spinnen - nämlich „Gerüchte verbreiten“, „Gold stehlen“, „Fallen bauen“, „Brand legen“ und „Bündnisse sabotieren“. Dabei ist der Erfolg Ihres Auftrags von den Glückswerten beider betroffenen Feldherrn abhängig (sind beide Werte gleich, beträgt die Erfolgswahrscheinlichkeit 50 Prozent).

Zur Ausführung einer dieser Intrigen, von denen Sie jeweils eine zur selben Zeit gegen jeden Ihrer Gegner in Auftrag geben können, bezahlen Sie einen Saboteur für den entsprechenden Auftrag.

Der Preis für den Saboteur ist leichten Schwankungen unterworfen. Im folgenden werden ungefähre Preisangaben zusammen mit den Auswirkungen der einzelnen Intrigen aufgelistet:

„Gerüchte verbreiten“

Kostet ca. 75 Goldtaler. Der Saboteur verbreitet bösartige Gerüchte über den betreffenden Feldherrn, woraufhin dessen Charisma und seine Führungsqualitäten sinken.

„Gold stehlen“

Kostet ca. 100 Goldtaler. Der Saboteur entwendet heimlich Gold aus der betreffenden gegnerischen Kriegskasse.

„Fallen bauen“

Kostet ca. 150 Goldtaler. Der Saboteur legt irgendeiner Truppe des betreffenden gegnerischen Feldherrn einen Hinterhalt, in der gegnerischen Truppe gibt es Tote und Verletzte.

„Brand legen“

Kostet ca. 200 Goldtaler. Der Saboteur legt einen Brand im Hauptsitz des betreffenden gegnerischen Feldherrn, wodurch sämtliche Kornvorräte und ein Teil der Goldvorräte in der Burg vernichtet werden.

„Bündnisse sabotieren“

Kostet ca. 250 Goldtaler. Der Saboteur sorgt dafür, daß der betreffende gegnerische Feldherr das Bündnis mit seinem Bündnispartner auflöst.

Gegen jeden Gegner können Sie höchstens eine Intrige zum selben Zeitpunkt in Auftrag geben.

Der Saboteur benötigt zur Ausführung einer Intrige normalerweise zwischen einer und drei Spielrunden.

Wird ein Auftrag erfolgreich ausgeführt, erhalten Sie eine Erfolgsmeldung zu Beginn der darauffolgenden Spielrunde. Scheitert ein Auftrag jedoch, wird der Kopf des Saboteurs auf den Zinnen der gegnerischen Burg aufgespießt und Sie erhalten zu Beginn der darauffolgenden Spielrunde die Schreckensnachricht.

KAPITULATION

Erscheint Ihnen Ihre derzeitige Spielsituation völlig aussichtslos, haben Sie die Möglichkeit, zu kapitulieren.

Dazu klicken Sie den Button „Kapitulation“, auf dem eine weiße Fahne dargestellt ist, (5. Button von links unten auf dem Spielbildschirm) mit der linken Maustaste an (alternativ drücken Sie die Tasten SHIFT K auf Ihrer Tastatur).

Jetzt können Sie zunächst die Spielpartei wählen, der Sie sich ergeben wollen. Deren Anführer hat nun die Möglichkeit, Sie entweder enthaupten zu lassen oder in seinen Kerker einzusperren. Außerdem übernimmt er Ihren Hauptsitz, Ihr Gold und Ihre Getreidevorräte. Eventuell bestehende Bündnisse Ihrerseits werden mit sofortiger Wirkung aufgelöst. Ihre ehemaligen Orte erhalten einen neutralen Status. Ihre ehemaligen Truppen werden ihrer aktuellen Aufgaben mit sofortiger Wirkung entbunden und sind frei.

SPIELOPTIONEN

Am oberen Rand des Spielbildschirms können Sie durch Anklicken des Buttons mit dem Computersymbol die während des Spiels veränderbaren Optionen aufrufen (alternativ können Sie die Spieloptionen durch Drücken der Taste O aufrufen).

Insgesamt gibt es zwei verschiedene Bildschirme, auf denen Sie Spieloptionen einstellen können und zwar „Spieloptionen“ und „System/Steuerung“. Unten auf den Bildschirmen sehen Sie jeweils zwei Pfeilbuttons mit den Symbolen „<<“ bzw. „>>“, durch die Sie die Möglichkeit haben, zwischen den Bildschirmen zu wechseln (dazu klicken Sie den entsprechenden Pfeilbutton mit der linken Maustaste an, alternativ können Sie die Tasten PFEIL LINKS und PFEIL RECHTS benutzen). Durch den Button „Zurück“ gelangen Sie jeweils zurück zum Spielbildschirm.

Auf der Bildschirmseite „Spieloptionen“ können Sie das Scrolling auf „Sanft“, „Grob“ oder „Blockweise“ einstellen, wobei sanftes Scrolling mehr Rechenzeit benötigt als grobes Scrolling und grobes Scrolling mehr Rechenzeit benötigt als blockweises Scrolling, so daß Sie die Scrolling-Einstellung in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit ihres Rechners vornehmen sollten.

Die Funktion „Auto-Zoom“ können Sie ein- oder ausschalten. Ist sie eingeschaltet, so wird jedesmal dann, wenn durch Gedrückthalten der linken Maustaste auf einer Truppe, einem Ort oder einem Geländeabschnitt das entsprechende Aktionsmenü erscheint, der sichtbare Spielfeldausschnitt beim Ausführen einer Aktion so weit wie möglich vergrößert, d.h., daß die beiden Balken ober- und unterhalb des Spielfeldausschnitts für die Dauer des Zuges ausgeblendet werden. Damit wird eine größere Übersichtlichkeit der Aktionen erreicht.

Die zur Truppenversorgung eingesetzten Gespanne können entweder automatisch oder manuell gesteuert werden. Unentschlossene können auch zu Beginn jedes Spielzugs entscheiden, ob die Gespanne manuell oder automatisch gezogen werden sollen (Option : „Auf Anfrage“). Näheres dazu erfahren Sie im Abschnitt „Truppenversorgung“.

Durch Aktivieren der Funktion „Idle“ gibt das Programm Crusade nicht benötigte Rechenzeit des Prozessors an ein eventuell vorhandenes Multitasking-Betriebssystem wie OS/2 oder Windows zurück, so daß andere Programme im Hintergrund etwas schneller laufen können. Wir übernehmen allerdings keine Garantie dafür, daß diese Funktion auch auf Ihrem System stabil läuft.

Durch Aktivieren der Funktion „Gegnerzüge“ können Sie die Züge der Kornspanne und die Züge der gegnerischen und der unabhängigen Truppeneinheiten am Bildschirm mitverfolgen. Allerdings kostet die Darstellung dieser Züge einen nicht unerheblichen Teil an Rechenzeit, so daß das Deaktivieren dieser Funktion auf einem langsameren Rechner vorteilhaft sein könnte. Die Darstellung der Züge kann ansonsten auch während des Spiels jeweils durch Drücken der ESC-Taste oder durch Anklicken der rechten Maustaste abgebrochen werden.

Die Bildschirmseite „System/Steuerung“ wird im Abschnitt „Optionen“-“System / Steuerung“ erklärt.

OPTIONEN

Durch die „Optionen“ im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, sich die Informationen zum aktuellen Szenario anzusehen. Ein Szenario beschreibt das Spielfeld, daß es zu erobern bzw. zu verteidigen gilt. Das aktuelle Szenario wird durch Eingabe des entsprechenden Codes im entsprechenden Feld des Hauptmenüs verändert.

Wenn es sich beim aktuellen Szenario um ein selbst erstelltes Szenario handelt, so haben Sie auf den Bildschirmen, die Sie durch die „Optionen“ erreichen können, auch die Möglichkeit, die Optionen zu verändern.

Insgesamt gibt es 6 verschiedene „Optionen“-Bildschirme, und zwar „Strategie“, „Realismus“, „Finanzen/Kosten“, „Zufall“, „System/Steuerung“ und „Nullmodem/Modem“. Unten auf den Bildschirmen sehen Sie jeweils zwei Pfeilbuttons mit den Symbolen „<<“ bzw. „>>“, durch die Sie die Möglichkeit haben, zwischen den „Optionen“-Bildschirmen zu wechseln (dazu klicken Sie den entsprechenden Pfeilbutton mit der linken Maustaste an, alternativ können Sie die Tasten L und Ö benutzen). Durch den Button „Zurück“ gelangen Sie jeweils zurück ins Hauptmenü.

Zum Ändern der Optionswerte bei einem selbst erstellten Szenario beachten Sie bitte folgendes: Handelt es sich bei der vorzunehmenden Veränderung um einen Zahlenwert und verändert sich der Mauscursor über dem entsprechenden Feld in ein „+/-“-Zeichen, so können Sie durch Drücken der linken Maustaste in dem Feld den Wert herunter- bzw. durch Drücken der rechten Maustaste in dem Feld den Wert heraufsetzen. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und dann kurz die rechte Maustaste anklicken, wird der Wert auf das Minimum gesetzt, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und klicken dann die linke

an, so wird der Feldwert auf das Maximum gesetzt. Befinden sich hinter Feldern Pfeilbuttons, so kann durch Anklicken der entsprechenden Pfeilbuttons der Feldwert geändert werden.

STRATEGIE

Hier können Sie sich die Einstellungen ansehen (und ggf. verändern), die für das strategische Handeln im Spiel von Bedeutung sind.

Im Feld namens „Feldbestellung“ finden Sie entweder den Wert „Nur ohne Risiko“, was bedeutet, daß die Felder nur dann bestellt werden, wenn gerade keine feindlichen Truppen in der Nähe sind, oder „Immer“, was bedeutet, daß die Anwesenheit gegnerischer Truppen auf die Feldbestellung keinen Einfluß hat.

Hinten dem Feld „Versorgungsgüter“ wird festgesetzt, ob die Nahrungsmittelversorgung der Truppen im Spiel berücksichtigt werden soll („Nötig“), oder ob dieser Faktor nicht berücksichtigt werden soll („Unnötig“).

Durch die Einstellung der „Korntransporte“ wird festgelegt, ob das produzierte Getreide durch Wagen zu ihrer Burg bzw. zu den Truppen transportiert werden soll („Real“), oder ob das Korn automatisch und unverzüglich an die Truppen und den Feldherrn verteilt wird.

Der „Truppeneinsatz“ gibt an, von wo aus Sie neue Truppenbestände rekrutieren können. Dabei bedeutet „Nur spezielle Orte“, daß die Truppen nur an ihren jeweiligen Heimatorten angeworben werden können.

Durch den Wert hinter „Motivation“ wird bestimmt, ob die Kampfkraft der Truppen von ihrer Versorgung, ihrer Moral und dem Vertrauen in ihren Feldherrn abhängt („Wichtig“), oder ob sie davon unabhängig ist.

Wenn es im Spiel „Verletzte“ geben kann („Verletzt : Ja“), so muß der Feldherr berücksichtigen, wo er evtl. verletzte Soldaten heilen kann. Steht der Wert dagegen auf „Nein“, so enden gegnerische Treffer nicht durch Verwundung ihrer Soldaten, sondern haben tödliche Wirkung.

Das Feld „Daten sichtbar“ legt fest, ob die Daten über den Gegner von vornherein bekannt sein sollen („Ja“), oder ob Sie durch Einsatz von Spionen erst an die gewünschten Optionen gelangen („Nein“).

Der Wert im Feld „Unabhängige Charaktere“ legt fest, ob und wenn ja, welche weiteren unabhängigen Parteien (es gibt Räuber und Pestbefallene) am Spiel beteiligt sind. Dabei bedeutet „Alle NPCs“ (Alle Non-Player-Characters), daß beide genannten Parteien auftauchen können.

REALISMUS

Hier können Sie zum einen den Wirkungsgrad der verschiedenen Geländearten und der Witterung auf die Kornproduktion und die Truppenkampfkraft erfahren (oder ggf. neu festlegen), zum anderen aber auch die Tages-, Monats- und Jahreslänge sehen (oder ggf. neu festlegen).

Je kürzer die Längen von Tagen, Monaten bzw. Jahren sind, desto schneller erfolgen Tageszeiten- bzw. Jahreszeitenwechsel, was eine flexible Planung erzwingt.

Steht die Tageslänge auf „—“ Minuten, so dauert ein Tag so lange, bis ein Spielzug durch den Spieler beendet wird.

Ist dagegen die Tageslänge z.B. auf 3 Minuten festgelegt, muß der Spieler alle Züge seiner Truppen in 3 Minuten erledigt haben. Ist diese Zeit abgelaufen (bei der Angabe der Minuten handelt es sich um Realzeit), wird der Tag beendet, es können keine weiteren Züge mehr gemacht werden und der Gegner ist am Zug (Zeitspiel).

FINANZEN / KOSTEN

Auf diesem Bildschirm erhalten Sie einen Überblick über die Höhe der Steuerabgaben für die Dörfer und Städte und die Höhe des Zinssatzes für Ihr gespartes Gold.

Die Höhe des Soldes für die verschiedenen Truppen wird in der Tabelle in der unteren Bildschirmhälfte dargestellt. Steht auf dem Button links über der Tabelle der Wert „Monatliche Kosten für:“, so werden in der Tabelle die im Fall einer monatlichen Entlohnung anfallenden Kosten pro Truppe angegeben, steht auf dem Button der Wert „Einmalige Kosten für:“, so werden in der Tabelle die Anschaffungskosten der jeweiligen Truppe angegeben. Auf dem Button rechts über der Tabelle steht entweder der Wert „Zahlung einmalig“ oder „Zahlung monatlich“, der angibt, ob der Feldherr die Truppen nur beim Kauf bezahlt, oder ob er sie auch monatlich entlohnt.

Die Besoldung richtet sich im Spiel zusätzlich zur Einstellung der monatlichen oder einmaligen Zahlungsweise nach der aktuellen Mannstärke der jeweiligen Truppe.

ZUFALL

Auf diese Bildschirm erfahren Sie, wie groß die Rolle des Zufalls ist. Dazu sehen Sie im ersten Feld „Der Zufall macht dem Spieler das Leben“, wie gut oder schlecht der Zufall es mit dem Spieler meint. Weiterhin sehen Sie, ob

und wenn ja, ab wann Zufallsereignisse im Spiel auftreten können und wie häufig diese in den verschiedenen Geländebereichen auftreten werden (z.B. kann eine Truppe einen Schatz finden oder in eine Falle laufen).

SYSTEM / STEUERUNG

Auf diesem Bildschirm können Sie grundsätzlich immer Veränderungen vornehmen.

Die Steuerung des Spiels erfolgt wahlweise über die „Maus“ oder die „Dreitastenmaus“, wobei sich die Dreitastenmaus von der normalen Maus nur dann unterscheidet, wenn ein entsprechender Maustreiber zur Erkennung der mittleren Maustaste installiert ist (näheres dazu finden Sie in den technischen Hinweisen zum Spiel). Ist ein entsprechender Maustreiber vorhanden, so erfüllt ein Klick auf die mittlere Maustaste die Funktion eines Doppelklicks auf die linke Maustaste.

Des weiteren können Sie die Geräusche, die Animationen und die Musik wahlweise an- oder ausschalten.

„Geräusche“ und „Musik“ beziehen sich auf die Sounduntermalung während des Spiels, „Animation“ meint die Bewegung der einzelnen Truppen- und Landschaftssymbole (z.B. ein flatternder Umhang eines Ritters oder die Fließbewegung des Wassers eines Flusses). Insbesondere auf relativ langsamem Rechnern führt das Einschalten von Animationen zu merklichen Verzögerungen des Spielgeschehens.

Außerdem können Sie einstellen, wie die Ausgabe der Spieltexte erfolgen soll. Dabei können Sie zwischen geschriebenem Text, Sprachausgabe oder beidem wählen.

NULMODEM / MODEM

Sie können das Spiel auch gegen eine weitere Person spielen, indem Sie Ihren Rechner und den Rechner der Person, mit der Sie spielen möchten, über ein Nullmodemkabel oder aber über die Telefonleitung mittels zweier Modems kommunizieren lassen. Dafür muß das Spiel auf beiden Rechnern installiert sein, d.h. jede Person benötigt ein Spiel Crusade.

Vor Spielbeginn müssen einige Grundeinstellungen auf diesem Optionen-Bildschirm getroffen werden. Die einzutragenden Werte entnehmen Sie bitte den jeweiligen Hardwaredokumentationen, wobei die Werte für den „COM-Interrupt“ und die „Portadresse“ nicht einstellbar sind und Ihrer Kontrolle bei evtl.

auftretenden Problemen mit Ihrem Modem dienen (die Werte für den COM-Interrupt und die Portadresse sind fest eingestellt).

Bei der Rückkehr ins Hauptmenü des Spiels werden die Werte, die im Optionen-Bildschirm „System / Steuerung“ und „Nullmodem / Modem“ geändert wurden, nach einer Sicherheitsabfrage für alle Szenarien im Spiel geltend abgespeichert, wohingegen die anderen Optionen-Bildschirme nur szenariospezifisch gelten.

DAS ENTWICKLUNGSTEAM

Spielidee:	Tim Wellhausen, Chris Link
Konzept:	Chris Link
Programmierung:	Tim Wellhausen
Illustrationen:	Mark Klinnert
Spielgrafiken:	Michael Hoffmann, Michael Bohne, Tom Kubik
Einheiten- und Szenariosets:	Michael Sormann, Michael Bohne
Adlib- und General-Midi-Musik:	Jochen Heß, Dietmar Heß
Soundtrack und Sprachrealisation:	Airplay Tonstudio, Jost Ziegner
Blue-Screen-Sequenzen, Rendering:	Alexander Brüggemann, Gottfried Gönner
Zusätzliches Rendering:	The Light Works, Tobias Richter
Filmaufnahmen:	Profi-MAZ Studio, Bochum
Drehort:	Michael Bohne
Produktionsleitung:	Thomas Schmitthausen
Kamera:	Rainer Eling
Kameraassistenz:	Oliver Noell
Beleuchter:	Ralf Lülf
Doku-Kamera:	Sabine Pies
Maske:	Björn Mannel
Best Boy:	
Schauspieler:	Michael Böhler, Thorsten Gralla, Oliver Graute, Gerd Haneke,

Peter Jansen, Heiko Jansen,
Erwin Ludwig, Thorsten Piepenbrink,
Jörg Piepenbrink, Christian Pohen,
Dirk Schmitz, Thorsten Schrinner,
Dirk Stiller, Peter Wandelt,
Dirk Wübbe

Sprecher:

Druide: Thomas Schneider
Held: Dirk Plönissen
König: Wolfgang Rüter
On Game: Andre Phillip, Dirk Plönissen,
Wolfgang Rüter, Thomas Schneider,
Erzähler: Wolfgang Peterle
Wache 1: Wolfgang Schmidt
Wache 2: Heiner Baust
Henker: Karl-Heinz Getekort

Video-Kompression:

Peter Sabath

Zusatzprogrammierung:

Lutz Hebel, Carsten Jendro,
Karsten Kutowski, Peter Sabath

Szenariogestaltung:

Barbara Faßbinder, Volker Hagenau,
Uwe Hebel, Chris Link,
Michael Paarmann, Robert Reichelt,
Hans-Peter Schmidt,
Arnd Straub, Tim Wellhausen

Layout und Gestaltung Verpackung:

Michael Bohne

Layout Anleitung:

Lutz Hebel

Foto:

Fotostudio Engels & Kraemer

Anleitungen:

Marlene Gerhardt

Produzenten:

Markus Scheer, Frank Ziemienski,
Holger Dickmann

Spieletester:

Hakan Akbiyik, Maren Bitzer,
Barbara Faßbinder, Volker Hagenau,
Uwe Hebel, Carsten Jendro,
Christian Koch, Chris Link,
Michael Paarmann, Kim Radojewski,

Peter Richter, Hans-Peter Schmidt,
Christian Schneider, Kai Schulze
u.a.

Vielen Dank für Unterstützung an:

Highlander-Games Bochum
Vita Antiqua Mittelalter-Reenactment
Stefan Ehrhardt, Marcus Graf,
Oliver Graute, Andreas Kerger,
Thorsten Piepenbrink, Peter Wandelt

HINWEISE

Im Text vorkommende Firmennamen und deren Produktbezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

Die in dieser Anleitung beschriebene Software, die Datenträger samt aller auf ihnen enthaltenen Daten sowie sämtliche dem Produkt beiliegenden Handbücher unterstehen dem Urheberrecht. Das Duplizieren oder gewerbliche Verleihen der Software ist - außer zum Anfertigen einer Sicherungskopie für den Eigengebrauch - untersagt. Die Handbücher sowie ihr Inhalt dürfen weder vollständig noch in Teilen kopiert oder vervielfältigt werden.

Alle Rechte vorbehalten.

Software sowie alle Dokumentationen sind
© 1995 Greenwood Entertainment Software GmbH

ANHANG A

ALLGEMEINE BETRIEBSSYSTEMFEHLER / CD-ROM-FEHLER

1. DAS CD-ROM SPIELT KEINEN AUDIOTRACK AB

- Schlagen Sie in Ihrer CD-ROM-Anleitung mögliche Fehlerquellen nach.
- Starten Sie ein eventuell mit Ihrem CD-ROM mitgeliefertes Testprogramm.
- Stellen Sie sicher, daß der Audio-Ausgang Ihres CD-ROM Laufwerks entweder intern mit Ihrer Soundkarte verbunden ist oder sie externe Aktivboxen bzw. einen Kopfhörer an dem externen Ausgang angeschlossen haben.
- Stellen Sie sicher, daß die Lautstärkeregler des Mixers Ihrer Soundkarte richtig eingestellt sind

2. DAS CD-ROM IST ZU LANGSAM

- Erhöhen Sie die Bufferanzahl des CD-Treibers MSCDEX.EXE in der AUTOEXEC.BAT (Parameter: /M:32, wobei 32 der empfohlene Wert ist, standardmäßig ist der Wert 10 eingestellt) und, falls möglich, auch bei dem CD-Treiber in der CONFIG.SYS.
- Wenn Sie Novell DOS 7.0 einsetzen, und den NWCDEX benutzt, so verwenden Sie statt dessen den MSCDEX.
- Bei manchen CD-ROM-Laufwerken kann bei dem Treiber in der CONFIG.SYS die Datenübertragungsrate eingestellt werden. Stellen Sie diese nach Möglichkeit auf den AUTO-Modus um, damit die Datenübertragungsgeschwindigkeit automatisch eingestellt wird.
- Es kommt zu Lesefehlern beim Lesen von Daten der CD, daher müssen Daten mehrfach gelesen werden. Bitte reinigen Sie Ihre CD mit einem trockenen nicht fusselnden Tuch und versuchen es erneut.

3. RUNTIMEERROR 216 AT XXXX:XXXX

- Es ist zu Lesefehlern beim Lesen von Daten der CD gekommen. Bitte reinigen Sie Ihre CD mit einem trockenen nicht fusselnden Tuch und versuchen es erneut.
- Der Speichermanager (z.B. EMM386.EXE) hat den Speicher zu stark segmentiert und das Programm erhält die angeforderten Speicherblöcke nicht in ausreichender Größe. Versuchen Sie, das Spiel ohne Sound zu starten (einzustellen durch Aufruf des Programms „SNDSETUP“).

4. SIE ERHALTEN DIE MELDUNG „CAN'T GET WAVE IRQ/DMA.“

- Crusade kann die von Ihnen angegebene Soundkarte für digitale Effekte nicht finden. Überprüfen Sie die Daten, die Sie mittels „SNDSETUP“ einge stellt haben.

5. RUNTIMEERROR 004 AT XXXX:XXXX

- Ändern Sie in der Datei CONFIG.SYS den Befehl „FILES =“ in „FILES = 40“. Wenn dieser Befehl in Ihrer CONFIG.SYS-Datei nicht vorhanden ist, ergänzen Sie ihn bitte.

ANHANG B

TIPS UND TRICKS

- Verlassen sie Multitaskingumgebungen wie Deskview, Windows oder auch OS/2.
- Benutzen sie keinen Speichermanager mit eingeschalteter „Virtual Memory“ Option. (z.B. Quaterdecks QDPMI mit der Option VM).
- Booten sie den Rechner in einer Konfiguration, die nur den HIMEM.SYS Treiber, sowie die Treiber für Maus und Ihr CD-ROM Laufwerk enthält. Das Laden eines Speichermanagers ist für Crusade nicht notwendig.
- Laden Sie Crusade nicht unter Novell's Taskmanager.

An dieser Stelle möchten wir darauf hinweisen, daß der auf Gewinn abzielende Vertrieb mit den im Spiel Crusade mitgelieferten Editoren erstellten bzw. modifizierten Materialien ausdrücklich untersagt ist, sofern darüber nicht ein entsprechendes Abkommen mit der Greenwood Entertainment Software GmbH getroffen worden ist.

Bochum, im Juni 1996