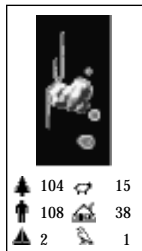


DAS MILITÄRGERICHT



Der Hauptmann saß brütend in seinem Sessel vor dem flackernden Feuer. Ein schneidender, heulender Wind drohte das Zelt umzublasen. Die Zeltstangen bogen sich knirschend. Die ungebärdigen Luftstöße blähten das Tuch auf. Die Flammen im Feuerrost begannen wild zu tanzen, wie Männer bei Sonnenaufgangs-Ritual.

Einmal alle vierzehn Tage saß der Hauptmann zu Gericht über alle Soldaten, die seinen Gesetzen zuwidergehandelt hatten. Und dies war eine solche Nacht. Zwei Wachen zerrten den ersten Gefangenen herein, der seine Augen beschämt abwandte und sich nur schlotternd aufrecht hielt. Einer der Offiziere las die Anschuldigung, die gegen ihn vorlag, von einer großen Pergamentrolle ab. "Dieser Unwürdige wird eines schlimmen Vergehens angeklagt: er habe ohne die erforderliche Vollmacht Software kopiert."

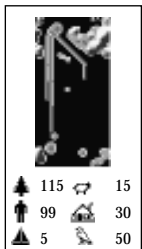
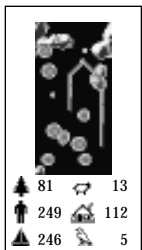
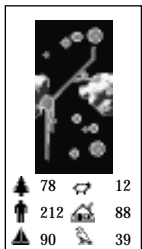
Der Hauptmann warf einen eisigen Blick auf den Verbrecher. "Dies ist in der Tat ein verabscheuenswürdiges Vergehen", sagte er mit schneidender Stimme. "Vielleicht hast Du etwas hinzuzufügen, damit ich Gerechtigkeit walten lassen kann."

Der Offizier fuhr fort. "Wie jeder rechtschaffene Untertan weiß, zwingen unrechtlich angefertigte Kopien, selbst wenn man sie nur seinen eigenen Freunden weitergibt, die Hersteller dazu, ihre Preise zu erhöhen, weil sie sonst ihre Kosten nicht mehr decken können. In kurzer Zeit zahlen alle höhere Preise für die Software und viele kleinen Firmen gehen ganz einfach ein."

"PowerMonger wurde von vielen ehrlichen Leuten entwickelt und produziert, deren Arbeit nur durch Verkäufe bezahlt werden kann. Jeder, der Software unrechtmäßig kopiert und verbreitet, trägt zu Preiserhöhungen für künftige Produkte bei."

Wer PowerMonger für irgendeinen anderen Zweck als ausschließlich zur eigenen Verwendung in Form von Ersatzkopien kopiert, verstößt gegen das Urheberrecht. Als Mitglied der Software Publishers Association unterstützt Electronic Arts die Bemühungen der Industrie im Kampf gegen die Piraterie im Bereich der Personal Computer Software."

Das Gesicht des Hauptmanns verzerrte sich vor Wut und Erbitterung, als er seinem Offizier ins Wort fiel: "Genug, das reicht. Der Strang ist zu gut für diesen Hund. Ich verurteile ihn zum... Kitzeln!" Der Verurteilte flehte um Gnade, aber bei einem solchen Verbrechen war das umsonst. Sein krampfhaftes Lachen war bis ins Morgengrauen zu hören. Die wenigsten taten diese Nacht auch nur ein Auge zu.



BULLFROG BIOGRAFIE

Unsere Philosophie ist es, nur Spiele zu entwickeln, die wir selbst auch gern spielen. Wenn sie uns selbst keinen Spaß machten, wie sollten sich dann andere daran erfreuen? Wir hatten Lust auf ein Spiel von der Art von PowerMonger, aber es gab keines. Also haben wir selbst eines geschrieben.

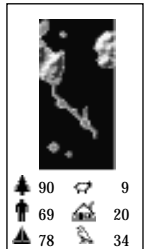
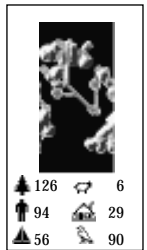
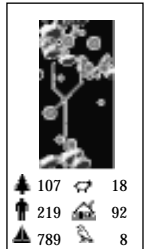
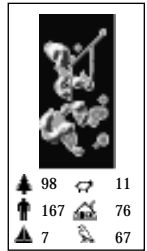
Die Idee zu PowerMonger kam uns während der Entwicklungsarbeiten an Populous. Dort hatten wir uns ein Konzept ausgedacht, das uns auch für weitere Spiele brauchbar schien. Wir wollten ein Game machen, das die Grenzen eines Spiels überschritt, ein Spiel, das jedesmal neu und anders war. Ein Spiel, das einen in eine andere Welt versetzte, eine Welt, in die man sich einleben konnte.

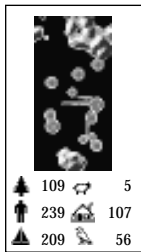
Bei einer Simulation stellt sich immer die Frage: welche Mittel verwendet man, um eine reale Welt in einem Spiel zu verwirklichen? Am Ende kann es sich immer nur um Annäherungen handeln. In PowerMonger z.B. geht es um das Überleben, um die Nahrungsbeschaffung. Tatsächlich sieht man, wie die Bauern hinaus aufs Feld gehen und pflügen und ernten — aber man sieht nicht, wie sie sich die Nase schneuzen. Mit anderen Worten: in einer Simulation werden die Abläufe notwendigerweise lückenhaft und, wie gesagt, annäherungsweise, gezeigt. Es bleibt dann unserer Phantasie überlassen, die Lücken zu füllen.

Um dem Spiel mehr Realität zu verleihen, wollten wir jeder Figur ihre eigene Persönlichkeit geben. So hat jede ihren eigenen Namen, ihre eigenen Charaktereigenschaften und einen Beruf. Der Spieler soll mit den Figuren im Spiel eine Beziehung aufbauen und, wenn er sich zu einer besonders hingezogen fühlt, deren Leben und Familie mit besonderer Aufmerksamkeit verfolgen können.

PowerMonger ist im Prinzip ein Ko-Sim, wenn auch nicht in der Art der traditionellen Brett- oder Computer-Konfliktspiele, bei denen ein Spieler vier Züge tut und dann abwartet, bis der nächste seine Züge absolviert hat. Wir wollten ein Spiel schaffen, daß in Echtzeit ablief und in dem alles erlaubt war. Die Echtzeit-Action ist ein wichtiger Aspekt aller unserer Spiele. Denn wir sind der Ansicht, daß jede Unterbrechung dem Spiel den zauberhaften Charakter nimmt und die magischen Beziehungen zwischen Spieler und Spielwelt zerstört. Deshalb gibt es in PowerMonger keine Unterbrechungen.

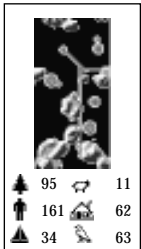
Ein weiteres Problem bei der Konstruktion eines so tiefgründigen Spiels besteht darin, die Bedienung so einfach wie möglich zu halten. Daher haben wir versucht, mit möglichst wenig Icons auszukommen. In PowerMonger ist es niemals schwierig, eine Handlung zu veranlassen, auch wenn die Auswirkungen sehr komplex sein können. Angenommen, Sie klicken auf das Angriffs-Icon und gehen dann auf ein Schaf los, das in der Obhut eines Hirten ist, dann ist die Sache damit nicht unbedingt zu Ende. Denn der Hirte, der seine Herde schützen will, wird sich möglicherweise entschließen, Sie anzugreifen. Das heißt, das Spiel kann auf ganz einfache Befehle auf vielfältige Weise reagieren.





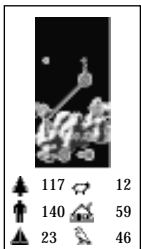
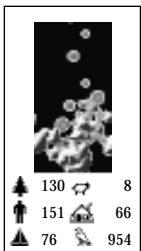
Noch ein Aspekt, der uns in all unseren Spielen wichtig scheint, ist die Multi-Player-Funktion. Einfach, weil wir überzeugt sind, daß Spielen zu zweit mehr Spaß macht als allein.

Unschwebt die Idee eines idealen Spiels vor, das wir gern schreiben möchten. Populous war der erste Schritt dazu, PowerMonger bringt uns wieder ein Stück weiter. Aber unser ideal Spiel ist noch in den Sternen geschrieben. Another problem in designing such a deep game is keeping the operation as simple as possible. In PowerMonger, it is not complicated to initiate an action, but the result of that action may be complicated. For example, if you click on the Attack icon and then attack a sheep being herded by a shepherd, that won't necessarily be the only result. The shepherd, wanting to protect his sheep, may attack you. The game may react to your simple instructions in a complex way.



Another feature that is very important to us in all our games is a multi-player function. We feel that playing a computer game with someone else will give you maximum enjoyment.

Bullfrog have an idea of the ideal game they want to write. Populous was the first step to writing this game, and PowerMonger is further along. But our ideal game is yet to be written.



Das Militärgericht	2				
Bullfrog Biografie	3				
Bullfrog Are...	4				
Vorbereitung	6				
Laden des Spiels	6				
Die Namen-Seite	6				
Die Options-Seite	6				
Hintergrund	7				
Deine Regierung war gut und gerecht. Aber Dein Schicksal nicht unbedingt	7				
Der Pfad der Eroberung	8				
Copy Protection	9				
Die Welt	10				
Die Übersichtskarte	11				
Steuerung der Übersichtskarte	11				
Kontur, Objekte, Siedlungen und Nahrungsmittel	12				
Hauptleute	12				
Siedlungen	12				
Die Detailkarte	13				
Steuerung der Detailkarte	13				
Ändern der Ansicht	13				
Die Drehpfeile	14				
Die Zoomknöpfe	14				
Die Eroberungswaage	14				
SDie Jahreszeiten und das Wetter	14				
Geräusche	15				
Symbole:	16				
Spiel/Datei, Haltung, Befehl und Frage	16				
Das Options-Symbol	16				
Spielgeschwindigkeit	16				
Game-Box-Optionen	17				
File Box Optionen	17				
Haltungs-Symbole	18				
efehlssymbole	19				
Erteilen eines Befehls	19				
• MILITÄR-SYMBOLS	21				
• BEWEGUNGSSYMBOLS	22				
• NAHRUNGSSYMBOLS	23				
I•ERFINDUNGS-SYMBOLS	24				
MISCELLANE•VERSCHIEDENE SYMBOLS	25				
Das Frage-Symbol	26				
Die Hauptleute	28				
SStärke	28				
Mehr über die Haltung	29				
IErfindungen	29				
Bereitmachen von Erfindungen	31				
2-Spieler-Spiel	32				
Datalink-Modus	32				
Verbinden von Modems im Voice Mode	33				
Verbindung im Non-Voice Modem Mode	34				
Starten des 2-Spieler-Spiels	34				
Spielen eines gespeicherten Spiels	34				
Herstellen einer Datenverbindung	35				
Nicht aktivierbare Funktionen	35				
Computer-Gegner	35				
Seitenwechsel	35				
Pause einlegen	35				
Dialog mit dem Spielgegner	36				
Game Over	36				
Mögliche Kommunikationsprobleme	37				
Fehlermeldungen im 2-Spieler-Modus	37				
Symbol-Übersicht	38				
Die Mitwirkenden	42				
Notice	43				



98	9
113	42
56	1



148	5
117	45
38	98



110	10
270	117
68	80



128	9
123	49
76	143

VORBEREITUNG

Laden des Spiels

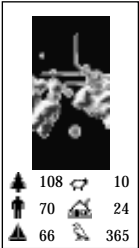
Befolgen Sie die Anweisungen in der Referenzkarte, um das Spiel auf Ihren Computer zu laden. Als erstes erscheint die Titelseite. Sie können diese Sequenz ablaufen lassen oder eine der Maustasten drücken, um gleich auf die Namen-Bildschirmseite zu schalten.



Die Namen-Seite



Nach der Eröffnungssequenz wird eine Seite mit folgender Frage eingeblendet: "What Is Thy Name, O Lord?" Geben Sie den Namen ein, unter dem Sie das Spiel spielen wollen, entweder Ihren eigenen oder irgendeinen, der jedoch nicht länger als 20 Zeichen sein darf. Drücken Sie dann Return, um mit dem Spiel zu beginnen. Wenn Sie ohne Namen spielen wollen, drücken Sie einfach gleich bei Anzeige der Namen-Seite Return.



Die Options-Seite



Als nächstes erscheint der Optionen-Bildschirm mit den Optionen, die Ihnen zu Anfang des Spiels offenstehen.

Klicken Sie auf die gewünschte Option:

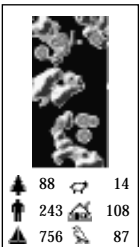
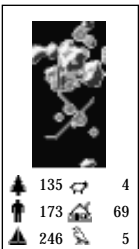
Start New Conquest: Eine neue Eroberung von Anfang an beginnen. Dies führt zum "Standard"-Spiel mit den voreingestellten 195 Welten, die es zu erobern gilt.

Continue Conquest: Wählen Sie das nächste Territorium, das Sie erobern wollen.

Play Random Land: Zum Eintritt eines vom Computer nach Zufallsprinzip gewählten Landes. Die Benutzung dieser Option umgeht die lineare Reihenfolge, die im

Standard-Spiel eingehalten wird.

Load Data Disk: Laden einer neuen Datendiskette. Diese Option ist zur Verwendung mit den Datendisketten vorgesehen, die Bullfrog nach und nach herausbringen wird, um die Welten von PowerMonger zu ergänzen und zu erweitern. Sie funktioniert NICHT mit der Original-PowerMonger-Diskette oder mit Kopien davon.



HINTERGRUND


Deine Regierung war gut und gerecht. Aber Dein Schicksal nicht unbedingt...







Dein Königreich, Miremer, wurde von einer verheerenden Naturkatastrophe zerstört. Nur wenige Deiner Untertanen konnten den Bergstürzen und den feurigen, giftigen Lavaströmen entkommen, Dein Land liegt brach. Über viele Wochen warst Du mit Deiner Gefolgschaft auf der wilden See unterwegs, auf der Suche nach einer neuen Heimat und einem neuen Königreich. Schließlich waren die trügerischen Wogen des willkürlichen Spiels mit Euch überdrüssig und schwemmten Euer Floß an die unbekannte Küste eines fremden Landes. Dieses Land ist reich und fruchtbar, so wie Du es Dir erträumt hast. Aber wie alle Länder, in denen Milch und Honig fließt, ist auch dieses bevölkert. Kleine Kriegsherren und militärische Anführer herrschen über die größeren Siedlungen und plündern mit ihren Armeen die umliegenden Landstriche. Ihr könntet Euch als Vasallen in den Dienst dieser rückständigen "Feudalherren" begeben und Euch Ihrer Mißwirtschaft fügen. Doch bedenke, daß Du selbst vor nicht allzu langer Zeit als König ein Reich geführt hast und daß Du genügend Kränkung Deiner Würde hast hinnehmen müssen. Du wirst die Bewohner dieses Landes zu Deinen Untertanen machen, Du wirst wieder eine Krone tragen... oder bei dem Versuch untergehen.


Auf Deinem Weg durch dieses unbekannte Land mußt Du die Lehnstreue derer erringen, denen Du begegnest, entweder durch Rhetorik und Diplomatie oder durch Waffengewalt. Die einheimischen Stämme sind nicht gewandt in den Kriegskünsten, aber keineswegs hilflos. Ihre Befestigungen und ihre ungebärdigen Meuten kloßen genau soviel Furcht ein wie jede wohlgeordnete Armee. Außerdem seid Ihr nicht die einzigen Fremdlinge hier. Von überall her dringen wilde Stämme ein, mit wehenden rostfarbenen und blauen Bannern, ihren verlorenen Königreichen nachtrauernd, auf der Suche nach neuen Territorien. Wie die Einheimischen mußt Du auch sie zu Deiner Sache bekehren oder das Schwert sprechen lassen. Es gibt keinen anderen Weg zum Königtum.







Auf Deinen Feldzügen wirst Du die Früchte dieses blühenden Landes ernten und in den Tiefen nach seinen Schätzen graben. Du wirst Leben und Tod, Reichtum und Elend, Überfluß und Hunger bis zum Rande auskosten. Aber Du mußt Deine Stärke, wie alle Mittel, weise nutzen. Wenn Du ständig in Kriege verwickelt bist, wird dies Deine Gefolgsleute und Deine neuen Rekruten dezimieren, wenn Du das Land erbarmungslos plünderst, wirst Du Deine Lagerhäuser für den Augenblick zum Bersten füllen können, aber in der Zukunft werden sie leer stehen, weil Äcker und Felder brach liegen werden. Lerne, Kraft mit Disziplin zu paaren, und die Bedürfnisse der Gegenwart gegen die Erfordernisse der Zukunft abzuwägen. Denn nur so kannst Du der Rolle des PowerMonger gerecht werden.


POWERMONGER.










	127		9
	115		44
	56		75









	77		14
	161		63
	65		90

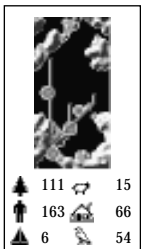
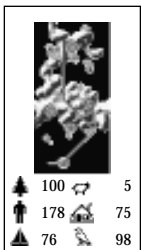
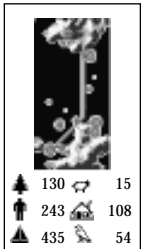
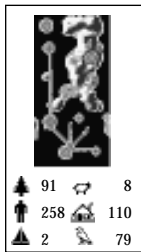


	138		4
	138		58
	76		23



	117		16
	168		69
	345		65

DER PFAD DER EROBERUNG



Im Eroberungsmodus von PowerMonger gibt es 195 verschiedene Territorien zu erobern. Nach dem Laden des Spiels erscheint zunächst die Map Selection Chart, die einen Überblick über die verschiedenen Länder gibt. Zu Anfang des Spiels ist das *einzige* Land, das erobert werden kann, die Insel in der oberen linken Ecke. Wenn Du dieses Eiland nicht sofort finden kannst, bewege den Zeiger in dieser Gegend auf der Karte umher. Das rote Auswahlrechteck erscheint, sobald sich der Zeiger darüber befindet. Klicke mit einer der beiden Maustasten auf dieses Land, um die Invasion zu beginnen, und gib die richtige Kopierschutz-Nummer ein, sobald die entsprechende Aufforderung erscheint. Um in einem Land zu überleben und zu Wohlstand und Ansehen zu gelangen, mußt Du Siedlungen erobern, Proviant und Leute finden und Waffen und Gegenstände fertigen, mit denen Du Handel treiben kannst. Sei auf der Hut vor den feindlichen Kriegsscharen, die das gleiche Ziel verfolgen wie Du. Diese Heerscharen sind so stark wie Deine, und manche ihrer Führer sind mindestens so aggressiv und intelligent wie Du. Wenn es Dir gelingt, die Hälfte der Bevölkerung dieses Landes unter Deine Herrschaft zu bringen, hast Du es de facto erobert. Die Eroberungs-Anzeige direkt unterhalb der Übersichtskarte zeigt an, wann dieser Zeitpunkt erreicht ist. Wenn Du meinst, ein Land erobert zu haben, klicke auf das Options-Symbol, dann auf das Game-Feld und auf das Retire-(Rückzug) Feld, welches unter dem Option-Symbol in der Beschreibung zu den Symbolen weiter hinten in diesem Handbuch erklärt wird. Der Computer meldet dann, ob Du gewonnen oder verloren hast. Wenn Du eine Niederlage eingesteckt hast, erscheint eine Mitteilung, die dies bestätigt. Klicke dann mit einer der Maustasten, um zurück auf die Options-Seite zu gelangen.

Nach der Eroberung des ersten Landes kannst Du in jedes beliebige benachbarte Land einfallen. Für die Invasion eines Landes platzierst Du den Zeiger auf seine Karte; sobald das rote Auswahlrechteck erscheint, klickst Du eine der Maustasten. (Hinweis: Man kann nur in Länder eindringen, die mit dem roten Auswahlrechteck umgeben sind, wenn der Zeiger darauf steht.) Im Falle dieses ersten Territoriums sind Deine Bewegungsmöglichkeiten auf die Länder rechts und darunter beschränkt; in den zentral gelegenen Ländern ist die Auswahl natürlich größer. Damit Du weißt, wo Du bereits gewesen bist, erscheint jeweils ein Dolch in dem Land, das Du gerade erobert und verlassen hast. Ein Zurückkehren in diese bereits eroberten Länder ist nicht möglich.

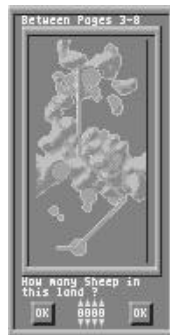
Wenn Du Dich in ein neues Land begibst, mußt Du im Prinzip wieder vorne anfangen. Die Hauptleute, die in Deinen Dienst getreten sind, bleiben als Verwalter im eroberten Land zurück. Du hast dann nicht mehr so viele Gefolgsleute und möglicherweise auch weniger Vorräte. Eine große Armee und riesige Nahrungsmittelvorräte mögen Dir in dem Land, das Du gerade verlassen hast, nützlich gewesen sein, aber nicht im neuen, das Du jetzt erobern willst. Denn Du kannst Deine Beute nicht mitnehmen.

Um die Map Selection Chart nach unten zu rollen, platzierst Du den Zeiger auf den weißen Rand an der Bildschirmkante und hältst eine der beiden Maustasten gedrückt. Ohne die Maustaste loszulassen, fährst Du die Maus nach oben, wobei sich die Map Selection Chart ebenfalls nach oben verschiebt. Oder, wenn Du die Maustaste gedrückt hältst und die Maus nach unten schiebst, dann rollt die Chart nach unten.

Je weiter Du Dich vom ersten Kartenausschnitt entfernst, desto schwieriger wird die Aufgabe. Die Armeen, mit denen Du konfrontiert wirst, werden aggressiver und sind besser ausgerüstet, es wird immer schwieriger, die Mittel zum Überleben zu finden, zu sichern und gar zu verwalten. (Du hast die Möglichkeit, Dich wieder in einfachere Gebiete zurückzuziehen, wenn Du den Herausforderungen nicht mehr gewachsen bist). Das schwierigste aller Länder — dasjenige, das Du zum Schluß erobern mußt, wenn Du die Welt beherrschen willst — befindet sich in der unteren rechten Ecke der Map Selection Chart.

KOPIERSCHUTZ

Wenn Du ein Spiel begonnen und Dich für eine Karte entschieden hast, erscheint zunächst eine Kopierschutz-Karte. Der Computer gibt den Namen des abgebildeten Territoriums aus und stellt Dir eine Frage dazu. Diese gleiche Karte findest Du auch im Handbuch, zusammen mit der Antwort (eine Zahl). Zur Eingabe der Antwort klickt man auf die Dreiecke ober- und unterhalb der Zahlen auf dem Bildschirm: Anklicken der oberen Dreiecke erhöht die Ziffern, Anklicken der unteren reduziert sie. Zum Schluß muß auf eines der OK-Felder geklickt werden. Bei Eingabe einer falschen Antwort reklamiert der Computer und läßt den Benutzer lediglich eine Demo-Version des Spiels spielen.



	149		11
	156		59
	459		59

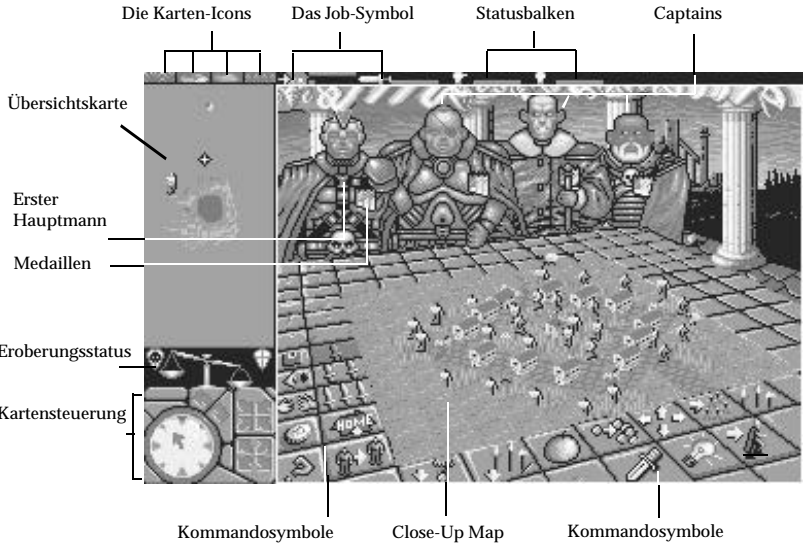
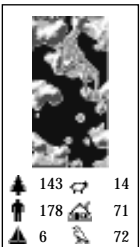
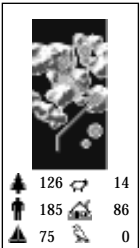
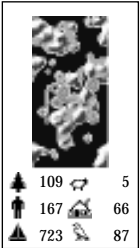
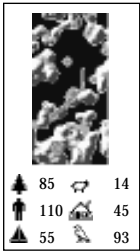
	112		18
	141		54
	61		93

	110		9
	187		73
	999		63

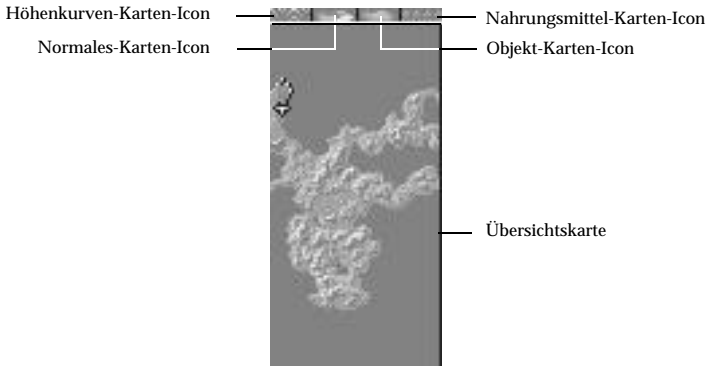
	97		12
	309		134
	68		39

POWERMONSTER

DIE WELT



DIE ÜBERSICHTSKARTE

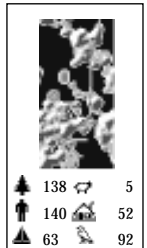
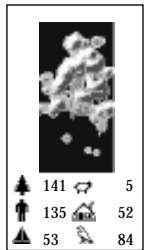
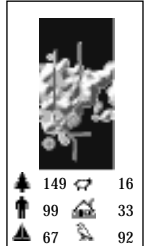
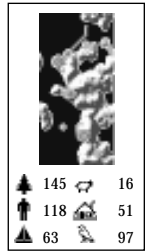


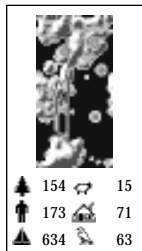
Die Übersichtskarte zeigt den Teil der Welt, den Du gerade eroberst. Straßen, Gewässer, Wälder, Siedlungen und die Bewohner sind zu erkennen.

Steuerung der Übersichtskarte

Das weiße Kreuz auf der Übersichtskarte markiert das Zentrum des Ausschnitts, der in der Detailkarte sichtbar ist. Durch Verschieben des Kreuzes auf der Übersichtskarte änderst Du die Ansicht der Detailkarte. Das weiße Kreuz kann auf zwei Arten bewegt werden:

- **Klicken auf den Kompaß:** Klicke mit einer der Maustasten auf den Kompaß, um die Richtung anzuzeigen, in der das weiße Kreuz bewegt werden soll. Bei Verwendung der linken Maustaste bewegt sich das Kreuz bei jedem Klick um ein kleines Stück; durch Klicken und Festhalten der rechten Maustaste rollt das Kreuz so lange weiter, bis die Taste wieder freigegeben wird. Der Kompaß kann das Kreuz in acht verschiedene Richtungen bewegen: Nord, Süd, Ost und West, Nordost, Nordwest, Südost und Südwest. Der Kompaß selbst zeigt immer nach Norden (dies ist wichtig, wenn man die Karte dreht).
- **Klicken auf die Übersichtskarte:** Durch Anklicken der Übersichtskarte an einer beliebigen Stelle (egal, mit welcher Maustaste) kann man das weiße Kreuz dorthin bewegen.





Kontur, Objekte, Siedlungen und Nahrungsmittel

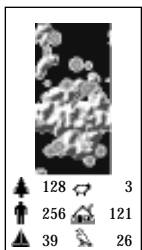
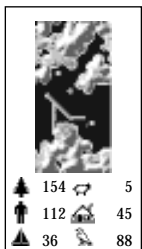
Direkt über der Übersichtskarte befinden sich vier Karten-Icons. Jedes blendet andere Karteninformationen auf der Übersichtskarte ein, wenn es angeklickt wird.

Höhenkurven-Karte Hügel, Täler und Ebenen. Dunkelgrün sind die am tiefsten liegenden Gebiete, die etwas höherliegenden sind hellgrün, dann folgt gelb und braun, und die höchsten Gipfel sind weiß.

Objekt-Karte Bäume, Häuser, Werkstätten, Menschen und Straßen. Bäume sind rote Punkte, Straßen sind graue Linien, Häuser sind braune Punkte, Deine Gefolgsleute sind weiße Punkte und Werkstätten sind gelbe Punkte innerhalb von Siedlungen.

Normal-Modus-Karte Die normale Karte zeigt Siedlungen und Straßen in Grau und Deine Leute als weiße Punkte.

Nahrungsmittel-Karte Wie die normale Karte, wobei jedoch die Siedlungen mit einer Farbe gekennzeichnet sind, die einen Hinweis auf die Menge der vorhandenen Nahrungsvorräte gibt. Schwarze Siedlungen bedeuten: leere Speisekammern, weiße Siedlungen haben Nahrungsmittelvorräte in Hülle und Fülle. Die dazwischenliegenden Farbtöne deuten auf Vorräte in unterschiedlichen Mengen zwischen diesen beiden Extremen hin; je heller der Grauton, desto voller die Speisekammern. Ein Klick auf die Nahrungsmittel-Karte dient zum Aktualisieren dieser Karte.

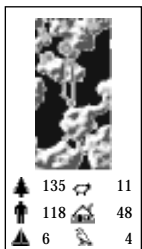


Hauptleute

Der aktuell gewählte Hauptmann ist auf der Übersichtskarte an seinem roten Mantel zu erkennen, es sei denn, er ist gerade als Spion tätig, in welchem Fall er ein Hemd in derselben Farbe trägt wie die Armee, der er nachspioniert.

Siedlungen

Siedlungen sind wichtige Quellen für Menschen, Nahrung und Erfindungen. Wenn Du eine Siedlung eroberst, kannst Du all diese Dinge für Dich in Anspruch nehmen. Doch wenn Du alle Männer in Deine Armee einstellst, dann bleibt keiner zurück, der die Äcker bestellt, die Ernte einbringt oder Erfindungen macht. Natürlich bevölkern sich leere Siedlungen auch wieder (die Kinder werden vom Storch gebracht), aber dies ist ein langsamer Prozeß. Und wenn Du einem Dorf alle Nahrung raubst, dann legen die Leute die Arbeit weg, mit der sie gerade beschäftigt sind, und widmen sich nur noch der Landwirtschaft.



DIE DETAILKARTE



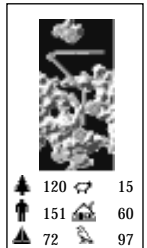
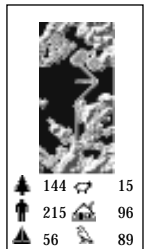
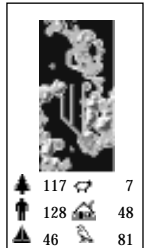
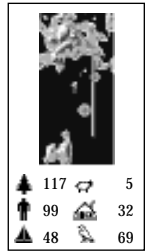
Steuerung der Detailkarte

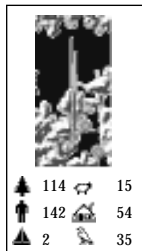
Die Detailkarte zeigt die Details des Kartenausschnitts, der auf der Übersichtskarte durch das weiße Kreuz markiert ist.

Ändern der Ansicht

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen anderen Ausschnitt im Detail zu betrachten:

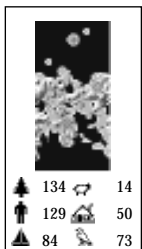
- Klicken auf die Übersichtskarte: Auf die Region klicken, die in die Detailkarte übernommen werden soll (egal, mit welcher Maustaste). Oder eine der Maustasten festhalten und den Zeiger auf der Übersichtskarte umherfahren. Dabei folgt das weiße Kreuz, und damit die Detailkarten-Ansicht, dem Zeiger.
- Klicken auf den Kompaß: Mit einer der Maustasten auf den Kompaß klicken, um die Richtung anzuzeigen, in der gerollt werden soll. Jeder Klick mit der linken Maustaste bewirkt, daß die Karte jeweils ein kurzes Stück rollt; durch Festhalten der rechten Maustaste rollt die Karte so lange, bis die Taste wieder freigegeben wird. Der Kompaß kann in acht verschiedenen Richtungen ermöglichen: Nord, Süd, Ost und West sowie Nordost, Nordwest, Südost und Südwest. Der Kompaß selbst weist immer nach Norden, was besonders dann wichtig ist, wenn man die Karte gedreht hat.
- Auf einen Hauptmann klicken: Man kann die große Figur eines beliebigen Hauptmanns mit der rechten Maustaste anklicken. (Aufgepaßt: nicht auf seine Ehrenabzeichen klicken, und auch nicht mit der linken Maustaste!). Die Detailkarte zeigt dann sofort die Örtlichkeit rund um den Standort des Hauptmanns.





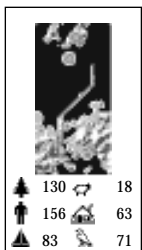
Die Drehpfeile

Die Drehpfeile drehen die Detailkarte nach links oder nach rechts, damit man die Ansicht verbessern oder verändern kann. Anklicken eines Drehpfeils mit der linken Maustaste dreht die Karte in die nächste Haupthimmelsrichtung (Nord, Süd, Ost oder West) in der Richtung des Pfeils. Dies ergibt also insgesamt vier verschiedene Ansichten oder Blickpunkte. Anklicken eines Drehpfeils mit der rechten Maustaste dreht die Karte in sehr viel kleineren Schritten und ermöglicht 64 verschiedene Ansichten. Durch Festhalten der rechten Maustaste auf einem Drehpfeil kann man dafür sorgen, daß sich die Karte ständig weiterdreht, bis man die Maustaste losläßt.



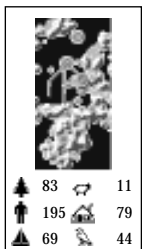
Die Zoomknöpfe

Zum Ein- und Auszoomen der Detailkarte gibt es die Zoom-Knöpfe. Anklicken eines Zoom-Knopfes mit der linken Maustaste bewirkt ein Ein- oder Auszoomen um jeweils einen Schritt. Anklicken mit der rechten Maustaste bewirkt ein Ein- oder Auszoomen auf die größtmögliche bzw. die kleinste Vergrößerungsstufe. Bei der immer detaillierteren Betrachtung der Übersichtskarte scheinen sich die beweglichen Dinge (Mensch, Tiere) schneller und schneller fortzubewegen. Dies ist natürlich nur eine optische Täuschung, weil man immer kleinere Flächen ins Auge faßt.



Die Eroberungswaage

Ein Land gilt als erobert, wenn wenigstens die Hälfte seiner Bevölkerung unter Deiner Kontrolle ist. Die Eroberungswaage zeigt diesen Umstand an. Wenn Du mit der Eroberung eines Territoriums anfängst, ist die Waage nach links geneigt. In dem Maße, wie Du Dir mehr und mehr Menschen untertan machst, füllt sich Deine (rechte) Seite der Waage mit Gold. Wenn die Waage zugunsten des weiß-blauen Schildes rechts steht, bedeutet dies, daß zwei Drittel oder mehr der Bewohner eines Landes unter Deiner Kontrolle sind. Klicke jetzt auf das Rückzug-Feld im Options-Symbol (erklärt in der Beschreibung der Symbole etwas weiter hinten) und bereite Dich auf die Eroberung eines neuen Landes vor.



SDie Jahreszeiten und das Wetter

Der Wechsel der Jahreszeiten vollzieht sich in der Welt von PowerMonger genau so wie in jeder anderen Welt (der gemäßigten Klimazone in der nördlichen Hemisphäre). Im Frühling, Sommer, und ganz besonders im Herbst, ist der Tisch reich gedeckt, im Winter werden die Lebensmittel knapp, weil die Felder nichts mehr hergeben. Die Niederschläge, Regen und Schnee, spielen eine besonders wichtige Rolle, da sie natürlich das Vorankommen der Armeen behindern.

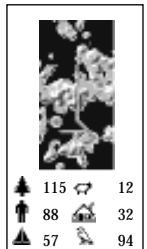
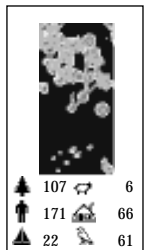
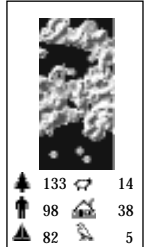
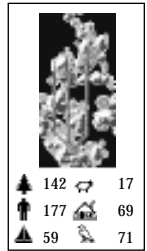
Selbst der erste Hauptmann kann herzlich wenig gegen die Witterungseinflüsse unternehmen, aber es gibt eine Möglichkeit für seine Untergebenen, das Wetter in einer gewissen Weise zu beeinflussen. Wenn die Stadtbevölkerungen oder die Armeen zum "Erfinden" angehalten werden (siehe die Beschreibung zu "Erfinden"), fallen sie oft Holz, d.h. verringern den Waldbestand, wenn sie Holz für ihr Gewerbe brauchen. Wenn sie zu weit gehen und Kahlschlag treiben kann sich dies auf das Wetter auswirken. Mit der Zeit wächst der Baumbestand wieder nach, aber die Niederschlagsmenge wird über längere Zeit weit über dem Durchschnitt liegen.

Geräusche

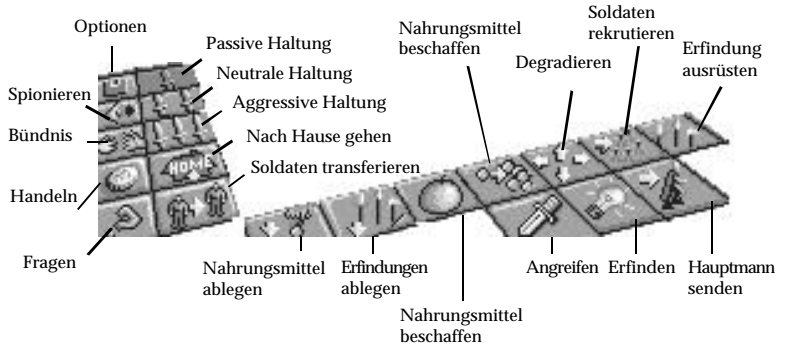
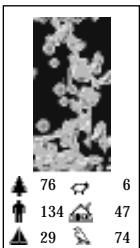
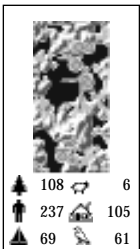
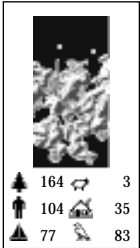
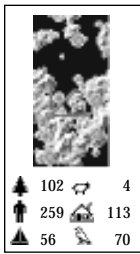
Die Welt von PowerMonger ist voller Geräusche: man hört das Blöken der Schafe, das Zwitschern der Vögel, die quietschenden, kreischenden Arbeitsgeräusche aus den Nachbardörfern, rufende, jubelnde Menschen und vieles andere mehr. Diese Geräuschen geben wichtige Anhaltspunkte über das, was in der näheren Umgebung passiert. Wenn ein Schaf blökt, kannst Du daraus schließen, daß eines oder eine Herde in der Nähe ist (und dies kann eine willkommene Bereicherung der Speisekarte sein). Wenn das Rasseln von Säbeln an Dein Ohr dringt und wildes Geschrei ertönt, ist ein Kampf im Gange. Vögel, die plötzlich wegfiegen, müssen von jemandem aufgeschreckt worden sein — vielleicht von einem Feind, der im nahen Wald auf der Lauer liegt. Gehämmer und das Kreischen einer Säge sind ein untrüglicher Hinweis darauf, daß im nächsten Dorf an einer Erfindung gearbeitet wird. Wenn dies ein feindliches Dorf ist, wirst Du vielleicht Maßnahmen ergreifen wollen, entweder, indem Du das Dorf stürmst und die Konstruktion verhinderst oder indem Du Deine eigenen Leute veranlaßt, selbst etwas zu erfinden. Vogelgesang in der Luft bedeutet, daß der Frühling im Anzug ist, stürmische Winde künden den Winter an. Und wenn Deine Leute in der Schlacht zu einem Freudengeschrei anheben, dann ist das ein untrügliches Zeichen, daß sie siegreich gewesen sind.

Der erste Hauptmann und seine untergeordneten Offiziere neigen auch dazu, ihren Gefühlen in bezug auf die Befehle, die sie erhalten, Ausdruck zu geben. Wenn sie einen Befehl billigen, geben sie ein enthusiastisches "Yeah!" von sich; wenn nicht, klingt es wenig begeistert und kleinlaut... oder sie enthalten sich jeglicher Äußerung. Dies könnte ein Hinweis darauf sein, daß der Befehl auf taube Ohren gestoßen ist.

Im Hintergrund hörst Du ständig das Atmen des gerade ausgewählten (aktiven) Hauptmanns. Wenn er gleichmäßig atmet, ist alles in Ordnung. Geht sein Atem während einer Schlacht mühsam und keuchend, dann stehen die Dinge nicht zum Besten, vielleicht liegt er gar im Sterben.



SYMBOLE:



Spiel/Datei, Haltung, Befehl und Frage

Ein Symbol wird durch Anklicken mit einer der beiden Maustasten aktiviert.

DAS OPTIONS-SYMBOL

OS Dieses Mehrzweck-Symbol dient zur Einstellung der Spielgeschwindigkeit, zur Auswahl des 2-Spieler-Betriebs, zum Sichern und Laden von Spielständen auf und von Diskette, zum Wechseln von Karten und zum Rückzug aus dem Spiel. (Der 2-Spieler-Betrieb wird an anderer Stelle, gegen Ende dieses Handbuchs, erläutert. Zum Sichern und Laden von Spielen verweisen wir auf die Referenzkarte.)



Spielgeschwindigkeit

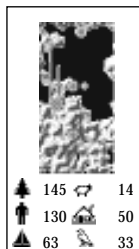
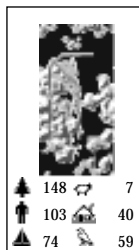
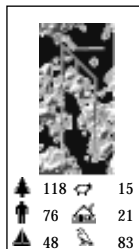
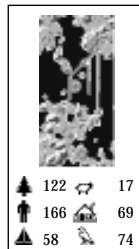
Zum Festlegen der Spielgeschwindigkeit klickt man auf den Geschwindigkeitspfeil. Je näher zum Plus-Symbol geklickt wird, desto schneller läuft das Spiel; je näher zum Minus-Zeichen man klickt, desto mehr verlangsamt sich der Ablauf. (Wer einen "superschnellen" Rechner hat, wird möglicherweise das Spiel etwas bremsen wollen!)you might want to slow the game down.)

Game-Box-Optionen

Auf die Game Box klicken, um auf diese Optionen zugreifen zu können, dann auf das entsprechende Feld klicken, um die Option zu aktivieren.



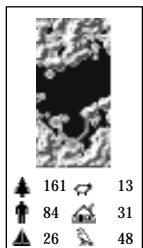
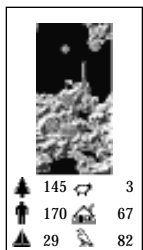
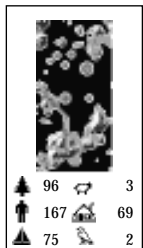
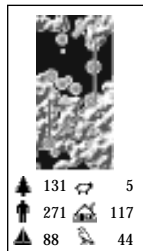
- Rückzug** Rückzug aus dem gerade besetzten Territorium. Wenn Du in diesem Moment im Vorteil bist (vgl. die Eroberungs-Waage), gehst Du als Sieger hervor, ansonsten bist Du der Verlierer.
- Karte neu spielen** Mit der Eroberung der aktuellen Karte von neuem beginnen.
- Karte auswählen** Das aktuelle Territorium verlassen und zurück auf die Map Selection Chart gehen, um von dort aus ein neues Land zu wählen.
- Multi Play** Starten eines 2-Spieler-Spiels. Vgl. hierzu auch den Abschnitt zu diesem Thema am Schluß dieses Handbuchs.
- Zufallskarte** Aufruf einer vom Computer nach Zufallsprinzip gewählten Karte für eine neue Eroberung.
- Pause** Zum Einlegen einer Spielpause. Um im Spiel weiterzufahren, erneut dieses Symbol anklicken. Hinweis: Die Detailkarte wird während der Pause ausgeblendet.
- Nachricht** Versenden einer Nachricht im 2-Spieler-Betrieb (siehe 2-Spieler-Spiel).



File Box Optionen




Diese Optionen dienen zum Laden und Sichern von PowerMonger Partien. Ausführlichere Beschreibungen finden Sie in der Referenzkarte.

HALTUNGS-SYMBOLS



Die "Haltung" bestimmt die relative Aggressivität eines Hauptmanns. Dies gilt für den ersten (Dich selbst) genau so wie für alle Hauptleute, die Du während Deines Feldzugs in Deinen Dienst gestellt hast. Die Icons modifizieren nur die angeborene Aggressivität der Betreffenden. Der erste Hauptmann ist von seinem Wesen her immer der aggressivste, der letzte Hauptmann ganz am äußersten rechten Ende ist immer der friedlichste. Die Haltung eines Hauptmanns beeinflusst jedoch nicht nur sein eigenes Benehmen, sondern auch das seiner Truppen und aller, die in seiner Nähe sind. Je aggressiver ein Hauptmann, desto weniger Zurückhaltung wird er bei seinen Eroberungen üben, d.h. desto mehr Menschen und Nahrungsmittel wird er mitführen und desto mehr Opfer werden auf dem Schlachtfeld unter seinen Feinden zurückbleiben. Die Aggressivität eines Hauptmanns wirkt sich auch auf die Art der Erfindungen aus, die in den eroberten Dörfern gebaut werden (siehe den Abschnitt zu den Erfindungen), und auf die Art der Handelsverträge, die abgeschlossen werden. Wenn der erste Hauptmann eine aggressive Haltung einnimmt, plündert er alle Lebensmittel und entführt alle Bewohner der eroberten Dörfer, und wenn es zum Kampf kommt, wird er sich nicht scheuen, alle umzubringen.

Zum Einstellen der Haltung eines Hauptmanns klickt man diesen zuerst an (darauf achten, daß der Auswahlpfeil über seinem Kopf steht), und klickt dann auf eines der drei Haltungs-Symbole:

-  Passive Haltung
-  Neutrale Haltung
-  Aggressive Haltung

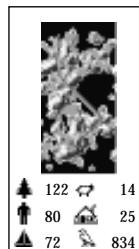
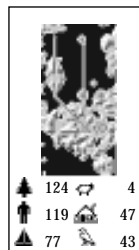
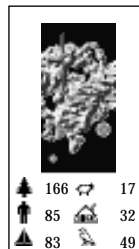
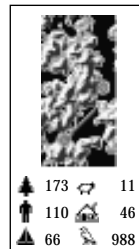
Hinweis: Eines dieser drei Symbole ist immer markiert.

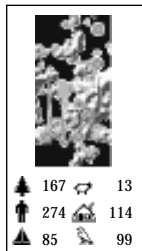
EFEHLSSYMBOLLE

Die Befehlssymbole stellen die verschiedenen Befehle dar, die Du Dir selbst als dem ersten Hauptmann erteilen kannst, aber auch die Befehle, die an die untergeordneten Hauptleute ausgegeben werden können (und indirekt an deren Gefolgsleute).

Erteilen eines Befehls

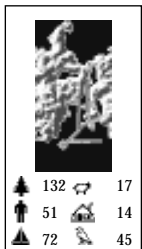
- 1) Mit der linken Maustaste auf den ersten Hauptmann oder einen Untergebenen klicken. (Die große Figur anklicken, die am Tisch steht, NICHT eines der kleineren Bilder in der Übersichts- oder der Detailkarte.) Dabei sollte der Pfeil über seinem Kopf erscheinen, und seine Miene wird sich ändern, zum Zeichen, daß er bereit ist, einen Befehl zu erteilen oder entgegenzunehmen. Wenn der Pfeil nicht erscheint, muß der Hauptmann nochmals angeklickt werden.
- 2) Auf das Befehlssymbol klicken, das dem gewünschten Befehl entspricht. (Befehls-Icons werden grün hervorgehoben, wenn sie aktiv sind; wenn es nicht in dieser Weise markiert wird, muß es nochmals angeklickt werden.) Ein ausgewählter Befehl kann zurückgenommen werden, indem man ihn ein zweites Mal anklickt, um die Markierung wieder zu entfernen. Man muß sich vergewissern, daß die Markierung verschwunden ist, denn sonst ist der Befehl nach wie vor aktiv. Die meisten Befehlssymbole sind sofort nicht mehr markiert, wenn der betreffende Befehl entgegengenommen wurde. Das Frage-Symbol hingegen bleibt markiert und aktiv, bis man es ausdrücklich annulliert, und eines der Haltungs-Symbole ist immer markiert. Jeder Befehl kann jederzeit annulliert werden, indem man sein Icon ein zweites Mal anklickt. (Darauf achten, daß die Markierung verschwindet, um sicher zu sein, daß der Befehl nicht mehr aktiv ist.)
- 3) Die meisten Befehle erfordern zusätzlich die Benutzung einer Richtungslinie, wenn man sie aus der Übersichtskarte anfordert. Eine Richtungslinie ist eine Linie, die sich vom ausgewählten Hauptmann zum Zeiger auf der Übersichtskarte erstreckt. Benutze den Zeiger, um die Örtlichkeit zu bestimmen, die das Ziel des Befehls sein soll. Zur Besichtigung eines Geländes vor Erteilung eines Befehls klickt man dort mit der *rechten* Maustaste.
- 4) Örtlichkeiten oder Objekte, die als Ziel eines Befehls gewählt werden, müssen sich dafür auch eignen. Ein Angriffsbefehl zum Beispiel muß als Objekt eine Siedlung, eine Person, ein Lagerhaus oder etwas Ähnliches haben; andernfalls ist er sinnlos und kann nicht erteilt werden. Wenn die Richtungslinie auf ein unpassendes



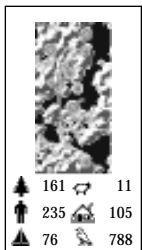


Objekt zeigt, ist sie schwarz, und es ertönt ein langsames Trommeln, zum Zeichen, daß der Befehl nicht aktiviert werden kann. Zeigt die Richtungslinie jedoch auf ein geeignetes Objekt, ist sie in roter Farbe dargestellt, und es erklingt ein schnelles Trommeln. Ein Klick mit der linken Maustaste erteilt dann den Befehl.

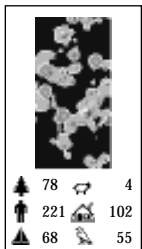
- 5) Befehle können auch von der Detailkarte aus erteilt werden. Hier können die Zielobjekte sehr viel präziser markiert werden. Es ist z.B. auch möglich, einen einzelnen Menschen als Objekt eines Angriffs herauszupicken, und nicht nur, wie auf der Übersichtskarte, eine ganze Siedlung. Wenn auf der Detailkarte ein entsprechendes Ziel sichtbar ist, klickt man auf ein Befehlssymbol und dann auf das Objekt. Die Richtungslinie erscheint auf der Übersichtskarte, wenn der Bildschirmzeiger sich auf einem geeigneten Ziel befindet, und jetzt wird der Befehl erteilt.



- 6) Gewässer können unter Umständen die Ausführung eines Befehls verhindern. Angenommen, das angepeilte Ziel befindet sich auf einer Insel, und der ausgewählte Hauptmann sitzt auf dem Festland ohne ein Boot fest, dann wird es ihm nicht möglich sein, einem Befehl zur Beschaffung von Nahrung auf der Insel nachzukommen. Er wird lediglich frustriert am Strand auf und abgehen und mit seinem Schicksal hadern.



- 7) Wenn Du dem ersten Hauptmann erfolgreich einen Befehl erteilt hast, wird er sich daran machen, diesem gewissenhaft nachzukommen. Dabei erscheint neben den Statusbalken über seinem Kopf ein Job-Icon, und er wird den Befehl mit "Yeah" akzeptieren. Wenn ein Befehl an einen untergebenen Hauptmann erteilt wird, muß der erste Hauptmann diesen einer Brieftaube übergeben, weshalb es eine Weile dauern wird, bis eine Reaktion eintritt, je nachdem, wie groß die Entfernung ist. Ein kleines weißes Täubchen, das neben den Statusbalken flattert, weist darauf hin, daß der Auftrag noch "unterwegs" ist. Wenn ein Job-Icon über dem untergebenen Hauptmann erscheint und er sein "Yeah" von sich gibt, hat der Befehl ihn erreicht. Hinweis: in jedem Land gibt es 12 Brieftauben zum Überbringen der Befehle. Mehr sind nicht zu bekommen. Man muß also aufpassen, was für Befehle man erteilt und welche Haltung man dabei einnimmt. Jedem Befehl kommt eine große Bedeutung zu.



- 8) Nicht alle Befehle funktionieren genau nach den vorher beschriebenen Prinzipien. Auf diese Ausnahmen wird im Abschnitt weiter unten, bei den Befehlssymbol-Beschreibungen, eingegangen.


•MILITÄR-SYMBOLE

Angriff


auf die Person, den Ort oder das Objekt am Ende der Richtungslinie. Legitime Ziele sind Siedlungen, Bauernhöfe, Türme, einzelne Menschen, Schafe und Bäume. Ein Klick mit der *linken* Maustaste führt den Angriff gegen das gewählte Ziel aus. Ein Schaf, das angegriffen und getötet wird, wird sofort Teil der Lebensmittelvorräte. Ein angegriffener und gefällter Baum kann zu Pfeil und Bogen verarbeitet oder zur Konstruktion eines Schiffs verwendet werden, oder zumindest kann man die Feinde daran hindern, etwas daraus zu bauen. Wenn eine Siedlung oder ein fremdes Heer angegriffen wird, werden die Überlebenden in Deine Reihen übernommen, und ihr gesamtes Eigentum geht in Deinen Besitz über. Wenn während des Kampfgetümmels Seelen nach oben entweichen, bedeutet dies, daß es um Leben und Tod geht. Denke auch daran, daß ein bewegliches Ziel sich möglicherweise nicht mehr an der gleichen Stelle befindet, wenn Du zum Angriff übergehst. Natürlich kannst Du versuchen, es einzuholen, aber vielleicht ist es schneller als Du. Der aktive Hauptmann kann sich während eines Kampfes frei umherbewegen (siehe die Beschreibung Send Captain weiter unten).

Wenn nach Aktivierung des Angriffssymbols mit der *rechten* Maustaste geklickt wird, nachdem bereits ein Ziel anvisiert wurde, und vorausgesetzt, der Bildschirm Pfeil befindet sich nicht über irgendwelchen Objekten oder Symbolen, dann macht sich der Hauptmann daran, die unmittelbare Umgebung nach Feinden abzusuchen. Auf seinem Weg zum Ziel wird er diese dann angreifen.


Der Kampf ist für Dich verloren, wenn Dein Hauptmann fällt. Der Tod eines untergeordneten Hauptmanns hat zur Folge, daß er vom Bildschirm verschwindet und all sein Proviant, seine Vorräte usw. verloren gehen, die auf dem Bildschirm sichtbar sind. (Männer, die im Kampf umkommen, lassen ihre Ausrüstung und Vorräte ebenfalls zurück — und diese werden auch auf dem Bildschirm angezeigt.) Sein Platz kann später von einem anderen Hauptmann eingenommen werden. Aber wenn der erste Hauptmann das Zeitliche segnet, ist das Spiel vorbei, und eine Bildschirmseite mit der lakonischen Meldung "You have Been Defeated" erscheint. Mit einem Klick der *linken* Maustaste wird auf die Game Option Seite zurückgeschaltet.




	79		14
	107		34
	72		88



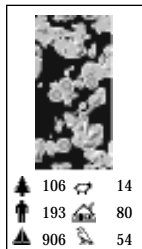
	124		10
	164		62
	22		68



	117		5
	168		62
	77		82



	151		13
	170		71
	56		900

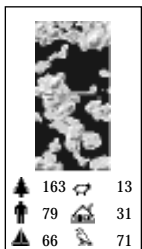


Dient dazu

Männer aus den Siedlungen einzuberufen. Die Anzahl der verfügbaren Männer hängt vom Aggressionsgrad des aktiven Hauptmanns ab. Ein passiver Hauptmann wird nur wenige Männer unter seinem Banner zusammentrommeln, einem neutralen werden sich einige mehr hinzugesellen, aber ein aggressiver Hauptmann hat die besten Chancen, alle tauglichen Männer für einen Feldzug zu gewinnen.

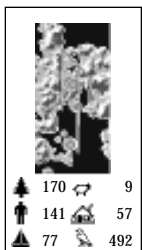
TM Transfer Men

Damit werden Männer unter der Kontrolle eines Hauptmanns einem anderen zugeteilt. Die Anzahl hängt von der Haltung des Hauptmanns ab, unter dem sie ursprünglich dienten: ein passiver Hauptmann verliert 25%, ein neutraler 50% und ein aggressiver 100%. Zunächst wird der Hauptmann mit der linken Maustaste geklickt, von dem die Leute abgezogen werden, dann das betreffende Icon, dann der neue Hauptmann, in dessen Dienst sie gestellt werden.



SP Spy

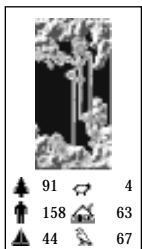
Als "Spion" kommen nur *untergeordnete* Hauptleute in Frage; der erste Hauptmann kann sich dafür nicht hergeben. Zunächst muß der als Spion vorgesehene Hauptmann gewählt werden, dann ist auf das Spy-Icon zu klicken. Anschließend muß man die neutrale oder feindliche Siedlung anklicken, die ausspioniert werden soll. Der Hauptmann begibt sich dann dorthin und, wenn er in die Gemeinschaft aufgenommen wird, erscheint der Ort mit seiner Bevölkerung auf der Übersichtskarte in der entsprechenden Farbe (rot oder blau für Feinde, gelb für neutral). Wenn der Spion in die feindliche Armee eingezogen wird, dann werden die Soldaten dieser Armee auf der Übersichtskarte als entsprechend kolorierte Punkte angezeigt.



•BEWEGUNGSSYMBOLS

SC Send Captain








Der Hauptmann kann an einen beliebigen Ort entsandt werden. Man wählt zunächst den Hauptmann und dann auf der Übersichtskarte mit Hilfe der Richtungsline den gewünschten Zielort (durch Anklicken mit der linken Maustaste bestätigen), oder man klickt den gewünschten Ort auf der Detailkarte an. Hinweis: Mit Hilfe dieses Befehls kann man einen Kapitän im Kampf aus einer brenzligen Situation herausholen, ohne den Kampf abbrechen zu müssen. Man klickt zu diesem Zweck ganz einfach auf das Send Captain Icon und dann einen Ort ein bißchen außerhalb der hitzigen Kampfzone. Selbstverständlich kann es



durchaus passieren, daß er sich danach erneut in den Kampf verwickeln läßt. Wenn Sie ihn jedoch an eine weiter entfernte Stelle retten (auf der Übersichtskarte), dann ist diese Möglichkeit ausgeschlossen. In diesem Fall folgen ihm seine Leute, und die Schlacht geht zu Ende.








GH Go Home

Damit wird der Hauptmann und seine Armee zurück in die Heimat des Hauptmanns beordert. Dieser Befehl kommt wie gerufen, wenn man sich aus einer Schlacht zurückziehen und dabei seine Armee intakt lassen will.

			
	170		13
	93		33
	246		8

DR Derank








ist ähnlich wie Go Home, wobei jedoch nur ein Teil des Heeres nach Hause geschickt wird, während der Hauptmann mit den übrigen im Feld bleibt. Wenn seine Haltung passiv ist, treten 25% der Armee den Heimweg an, wenn er neutral ist, melden sich 50% ab und wenn er aggressiv ist, kehren 75% ins zivile Leben zurück. Die Soldaten mit den schlechtesten Waffen (oder ganz ohne) und diejenigen ohne Boote, machen sich zuerst auf den Heimweg; die nützlicheren Soldaten bleiben bei der Armee.

			
	130		4
	45		11
	66		39

•NAHRUNGSSYMBOLS








GF Get Food

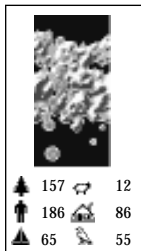
Zur Beschaffung von Nahrung aus einer befreundeten Siedlung oder aus einem Versteck (siehe auch das Drop Food Symbol gleich anschließend). Die Menge der Nahrungsmittel, die er bekommt, hängt von der Haltung des betreffenden Hauptmanns ab. Ein passiver Hauptmann erhält nur wenig, ein neutraler etwas mehr, und ein aggressiver Hauptmann wird vermutlich alles mitnehmen, was er in die Hände bekommt. Je mehr Stacheln, desto größer die Beute!

			
	158		14
	80		27
	834		88

DF Drop Food

Dieses Icon veranlaßt den aktiven Hauptmann, einen Teil seiner Nahrungsmittel liegen zu lassen. Die Menge hängt von seiner Haltung ab: 25%, wenn er passiv ist, 50% wenn er sich neutral benimmt und 100% bei aggressiver Haltung. Der Hauptmann deponiert die Nahrungsmittel, ganz gleich, wo er sich gerade befindet, und die Verwendung einer Richtungslinie erübrigt sich. Dieser Proviant wird auf der Detailkarte als kleiner Getreidesack gezeigt. Tiere, feindliche Armeen und andere Passanten werden diesen Sack nicht mitnehmen, weil sie ihn gar nicht sehen können (er ist nur für Dich und Deine Gefolgsleute sichtbar). Nahrungsmittel, die ein Hauptmann in einer Siedlung ablegt, kommen in die Speisekammern dieser Siedlung. Achtung: Niemals

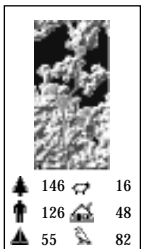
			
	109		10
	269		117
	609		456



SF Supply Food

Proviand ins Meer werfen! Von dort kann man ihn nicht wieder herausfischen, und außerdem würde er nicht mehr schmecken.

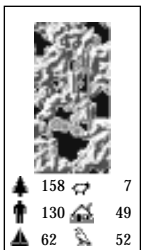
Dient dazu, Nahrung zu einem bestimmten Objekt (oder Ort) zu schaffen. Der ausgewählte Hauptmann sieht sich nach einer freundlich gesinnten Siedlung in der Nähe um. Dann macht er sich dorthin auf und deponiert dort Lebensmittel (die Menge hängt von seiner Haltung ab — das Prinzip ist dasselbe wie unter Get Food beschrieben). Dann geht er zur nächsten freundlichen Siedlung, die Lebensmittelvorräte hat und holt sich dort Lebensmittel (die Menge hängt auch hier wieder von seiner Haltung ab), um diese wieder an den notleidenden Ort zu bringen. Dies tut er so lange, bis er eine andere Order erhält.



•ERFINDUNGS-SYMBOL

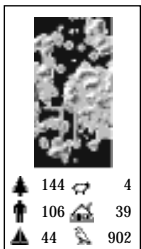
IN Invent

Dient dazu, etwas neues, Wunderbares in einer Werkstatt zu erfinden. Werkstätten gibt es nur in Siedlungen, aber man erkennt sie auf der Übersichtskarte im Objekt-Modus sehr leicht, da sie durch gelbe Punkte markiert sind. Was für Erfindungen in einem Dorf gemacht werden können, hängt von den verfügbaren Rohmaterialien ab, vom Beruf der Bewohner und von der Haltung des Hauptmanns. Ausführlicheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt mit dem Titel “Erfinden”).



EI Equip Invention


Dient zum Bereitmachen einer Erfindung, die von Dir in Auftrag gegeben wurde oder die von den Besitzern einfach zurückgelassen wurde. Zum Bereitmachen einer bestellten Erfindung klickt man auf das Equip Invention Symbol und dann auf die Siedlung, in der die Erfindung gebaut wurde; zum Bereitmachen von zufällig gefundenen Objekten klickt man einfach auf das Objekt selbst. Gefundene Objekte und Erfindungen sind identisch und können z.B. Boote, Schwerter, Bogen usw. sein. Die Haltung des Hauptmanns bestimmt die Menge, die aufgenommen wird: 25% bei passiver Haltung, 50% bei neutraler und 100% bei aggressiver. Achtung: ein Hauptmann, der zuviel auflädt, wird Geschwindigkeit einbüßen.



DI Drop Invention

Zum Zurücklassen von überflüssigen Objekten. Auch hier bestimmt wiederum die Haltung des Hauptmanns, wieviel zurückgelassen wird: 25% bei passiver, 50% bei neutraler und

100% bei aggressiver Haltung. Überflüssige Vorräte sind die Objekte, die angezeigt werden, wenn man auf die Medaillen des Hauptmanns klickt. Inbegriffen sind nicht bereitgemachte Waffen oder Töpfe, niemals aber bereitgemachte Waffen, Boote oder Nahrung. Diese können später vom Hauptmann wieder eingesammelt werden, der sie zurückgelassen hat, oder von einem anderen Hauptmann (mit Hilfe des Equip Invention Befehls) — sofern sie nicht ins Meer geschmissen wurden... denn dann sind sie unwiderbringlich verloren. Solche Objekte werden nicht von Passanten oder von feindlichen Armeen mitgenommen. Läßt man sie jedoch in einer Siedlung liegen, werden sie ein Teil der Vorräte dieser Siedlung.




	152		3
	180		73
	44		688

MISCELLANE•VERSCHIEDENE SYMBOLE


TR Trade

(Handel, Tausch). Dient dazu, Waffen, Töpfe oder ähnliches gegen Nahrung einzutauschen. Jeder Artikel hat einen festen "Nahrungswert", der sich von Dorf zu Dorf nicht verändert. Siedlungen sind bereit, Nahrung gegen Artikel einzutauschen. Die Haltung des Hauptmanns bestimmt, was er einhandelt und welche Objekte ihm am meisten am Herzen liegen. Ein aggressiver Hauptmann wird schärfer auf eine Kanone sein als ein passiver; ein neutraler ist irgendwo in der Mitte. Ein passiver Hauptmann wird eher versuchen, einen Pflug zu bekommen, ein neutraler wird sich eher für ein Boot begeistern als für eine Kanone. Hinweis: Die Waffen, die Deine Armee mit sich trägt und benutzt, werden nicht als Handelsobjekte benutzt.




	140		7
	137		59
	3		79

MA Make Alliance Ein Bündnis mit einem anderen Stamm schließen. Dies erfordert die Zahlung eines Tributs aus Deinen Vorräten (ähnlich wie unter Trade). Wenn einmal ein Bündnis zustandekommt, hast Du Zugang auf die Siedlungen und die Mittel des verbündeten Stammes und umgekehrt. Ein Bündnis wird gebrochen, wenn ein aggressiver Akt von einer der beiden Seiten gegen die andere erfolgt. Wenn ein Angebot zu einer Bündnisschließung abgelehnt wird, verliert der Bietende sein Tribut und muß unter Umständen mit einem Angriff rechnen.

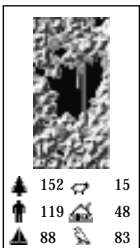
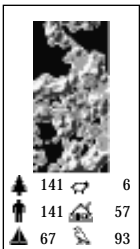
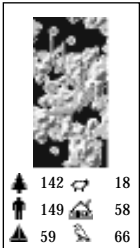
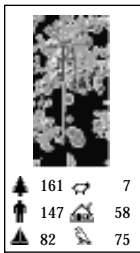


	156		4
	235		103
	55		698



	143		14
	129		45
	93		67

DAS FRAGE-SYMBOL



Frage

blendet Informationen über ein beliebiges belebtes oder unbelebtes Objekt ein, das man auf der Detailkarte mit der linken Maustaste anklickt. Auf diese Weise kann man sich gleichzeitig zwischen 1 und 4 Info-Fenster anzeigen. Wenn man ein Objekt anklickt, erhält man Informationen zu sämtlichen Objekten in dem betreffenden Quadrat; angenommen, man klickt auf ein Haus, in dem sich zwei Leute befinden, dann erscheinen drei Info-Fenster, wobei eines das andere überlagert. Um die einzelnen Fenster auseinanderzuhalten und die Informationen zu lesen, fährt man den Zeiger auf die obere Leiste eines Abfragefensters, hält die linke Maustaste gedrückt und zieht es weg von den anderen Fenstern, an eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm. Wiederholen Sie dies mit sämtlichen Fenstern, damit Sie alle sehen können. Um alle Frage-Fenster vom Bildschirm auszublenden, wird das Frage-Symbol mit der *rechten* Maustaste angeklickt.

Es gibt drei kleine Icons, die in den Abfragefenstern auftauchen; manche Fenster enthalten alle drei, andere nur eines oder zwei, doch die Icons funktionieren in allen Fenstern genau gleich. Anklicken des Abhak-Icons in der oberen rechten Ecke mit der *linken* Maustaste dient zum Annullieren und Schließen des betreffenden Fensters; Klicken des Rechteck-Icons mit der *linken* Maustaste dient zum Aktualisieren der Informationen im Abfragefenster (dies ist nützlich, um sich während eines Kampfes über den neuesten Stand der Dinge zu informieren); Klicken des Augen-Icons mit der *linken* Maustaste dient dazu, die Detailkarte auf dem Subjekt des Abfragefensters zu zentrieren (alle Icons können sowohl mit der linken als auch mit der rechten Maustaste geklickt werden).

Die Informationen, die angezeigt werden, sind je nach Objekt unterschiedlich:

Gebäude/Siedlungen Art des Gebäudes; Name der Siedlung; Namen der beiden Bewohner eines Gebäudes (es sind immer höchstens zwei: Mann und Frau); Herrscher der Siedlung: Harold II, Jayne III oder Jos XVII; der nächste Wald; Nahrungsmittelvorrat in der gesamten Siedlung; Anzahl der Einwohner; Herden, die zur Siedlung gehören.

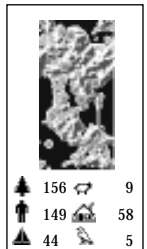
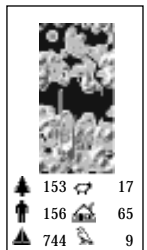
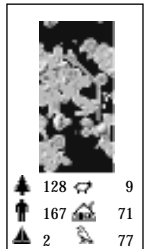
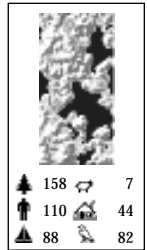
Menschen Ihre Name, ihre Siedlung, ihr gesundheitlicher Zustand, ihre Wohnstätte, Name des Partners, wieviel sie arbeiten, ihr Gewerbe, was für ein Objekt sie bereithalten, wem sie folgen, und ihr Alter.

Schafe Diese wollgebenden, ständig blökenden Geschöpfe, die im Kochtopf so schön schmoren.

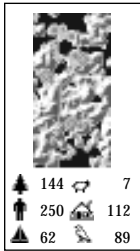
Bäume Wald, in dem sie stehen, Art des Baumes, ob sich Vögel darin tummeln, Jahreszeit.

Vögel ob es Brieftauben sind und wohin sie unterwegs sind; (aufgepaßt auf Vögel, die kleine Überraschungen mit sich herumtragen).

Das Frage-Symbol bleibt so lange markiert und aktiv, bis es annulliert oder durch ein anderes Symbol ersetzt wird.



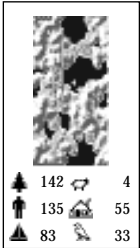
DIE HAUPTLEUTE



Der erste Hauptmann wird unterwegs andere Hauptleute treffen, die er in seine Armee einziehen kann, indem er die Siedlungen, denen sie vorstehen, einnimmt, oder indem er Bündnisse schließt. Hauptleute, die in dieser Weise an den ersten Hauptmann gebunden sind, erscheinen an seiner Seite und unterstehen seiner Befehlsgewalt. Ein Hauptmann, der stirbt, verschwindet vom Bildschirm.

Statusbalken

Drei Balken erscheinen über dem Kopf jedes Hauptmanns unter Deinem Befehl. Sie zeigen die Lebensmittel, die Männer und die Stärke. Die oberste blaue Linie ist die Lebensmittellinie, die mittlere rote bezieht sich auf die Truppen und die unterste, grüne repräsentiert die Stärke. Diese darf man nicht aus den Augen verlieren, wenn sie weg ist, steht es um den Hauptmann schlecht! Und wenn er nicht mehr ist, geht das Spiel zu Ende.

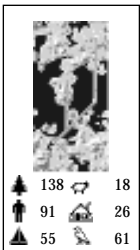


Der Auswahlpfeil

Dieser Pfeil bewegt sich über dem Kopf des ausgewählten Hauptmanns auf und ab. Zum Auswählen eines Hauptmanns klickt man ihn an. Dieser Hauptmann nimmt dann Deine Befehle entgegen.

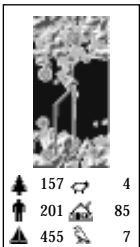
OOO Medaillen

Durch Anklicken der Medaillen, die an der Brust eines Hauptmanns baumeln, kann man sich Informationen über ihn anzeigen lassen, auch wenn er im Moment nicht ausgewählt ist. Man erfährt dann seinen Namen, seinen Auftrag, seinen Aggressionsgrad, das Ausmaß seiner Loyalität, seine Stärke, Geschwindigkeit, Menge der Nahrungsmittel, Anzahl Männer und Vorräte. Die Informations-Box funktioniert genau wie die Frage-Box (siehe unter dem Frage-Symbol).



SSstärke

Stärke ist in PowerMonger das Maß der Gesundheit. Die Stärke der Hauptleute wird auf zwei Arten dargestellt. Zum einen in Form der grünen Linie bei den Statusbalken und zum andern in Form der folgenden Attribute, wenn man die Medaillen eines Hauptmanns anklickt: Fit, Well, Weak, Very Weak, Sickly, Very Sickly, Dead (fit, gesund, schwach, sehr schwach, kränklich, sehr kränklich, tot).



Mehr über die Haltung

Die angeborene Aggressivität eines Hauptmanns wird durch seine Position am Tisch ausgedrückt. Die Hauptleute auf der linken Seite sind aggressiver als die auf der rechten. Doch kann die Einstellung jedes Hauptmanns mit Hilfe der Haltungs-Icons modifiziert werden.

Die Handlungen eines Hauptmanns (und seiner Truppen) sind nicht immer im voraus abzuschätzen, wenn er eine extrem passive oder eine extrem aggressive Haltung einnimmt. So ist es z.B. denkbar, daß ein aggressiver Hauptmann, der in der Nähe einer tobenden Schlacht sein Lager aufgeschlagen hat, in diese Schlacht eingreift, obwohl er damit eigentlich nichts zu tun hat. Umgekehrt ist es möglich, daß ein passiver Hauptmann sich in der gleichen Situation aus dem Staub macht, um ja nicht in die Auseinandersetzung verwickelt zu werden. Ein aggressiver Hauptmann kann sich hinreißen lassen, jemanden umzubringen, der nur gerade zufällig seinen Pfad kreuzt. Solche extremen Reaktionen kann man vermeiden, indem man die Haltung des Hauptmanns ändert, aber wenn man nicht ständig auf der Hut ist, können solche Dinge schon passieren.


Erfindungen







Du wirst nicht alles, was Du brauchst, einfach auf der Straße auflesen oder aus den eroberten Siedlungen mitnehmen können. In manchen Fällen lohnt es sich, statt des Schwertes den Kopf zu benutzen. Zum Beispiel, um etwas zu erfinden.


Mit dem Erfinden-Befehl veranlaßt man einen Hauptmann, seine Leute oder die Bewohner einer freundlich gesinnten Siedlung dazu zu bringen, etwas Nützliches zu erfinden und zu bauen. Dies ist nur in einem Dorf möglich, das eine Werkstatt besitzt; wie bereits erwähnt, sind Werkstätten auf der Übersichtskarte als gelbe Punkte markiert (im Objekt-Modus). Was die Siedlung produzieren kann, hängt von vier Faktoren ab: von der Haltung des Hauptmanns, dem die Ausführung des Auftrags obliegt, von der Örtlichkeit, von den verfügbaren Rohstoffen und anderen Hilfsmitteln, von der Anwesenheit eines Händlers und vom Gewerbe der Bewohner.







Wenn der verantwortliche Hauptmann eine aggressive Haltung einnimmt, entstehen meist schwere Waffen und Kanonen. Ein neutral gesinnter Hauptmann wird eher leichtere Waffen wie Pfeil und Bogen oder Schwerter in Auftrag geben, während ein passiver eher Gegenstände zur Verteidigung oder Boote und Pflüge bestellen wird.


Die Ergebnisse einer erfinderischen Initiative hängen zu einem gewissen Grad auch von der Örtlichkeit ab. Wenn die Werkstatt in einer waldigen Gegend und in der Nähe des Wassers gelegen ist, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß Schiffe konstruiert werden; liegt die Werkstatt jedoch auf einer unbewaldeten Hochebene, dann werden dort eher Schwerter oder Kanonen hergestellt.










	151		14
	202		90
	82		48









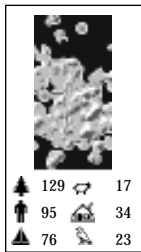
	146		9
	159		72
	77		92



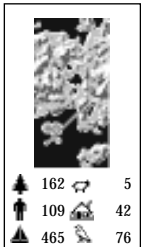
	140		8
	129		52
	24		65



	137		18
	150		60
	89		1

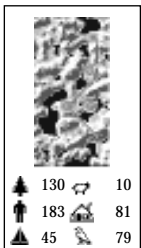
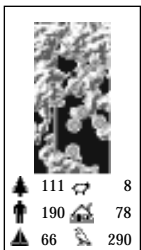


Holz und Stahl sind notwendige Rohstoffe. Holz findet man in den Wäldern, das ist logisch. Nur muß darauf geachtet werden, daß die Holzfäller und die Schreiner keinen Kahlschlag betreiben, denn es dauert eine lange Zeit, bis sich ein Waldbestand erholt. Aus diesem Grund darf man niemals den Invent- (Erfinden-) Befehl aktiv lassen, ohne aufzupassen, was die Leute im Wald anrichten. Holz wird gebraucht für Piken, Bogen, Pflüge, Katapulte und (in der Nähe eines Gewässers) für den Bootsbau.



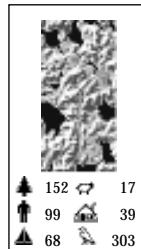
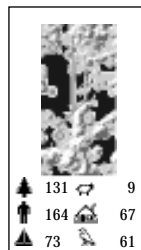
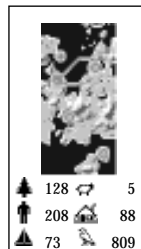
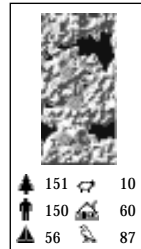
An Stahl kommt man nicht so leicht heran. Man muß erst einen Stollen bauen und ein Bergwerk, um das Roherz zu gewinnen und es zu Stahl zu veredeln. Ein solches Bergwerk muß in der Regel auf einer gewissen Höhe liegen. Die Konstruktion von Minen ist zeitaufwendig, und jede Siedlung, die über eine Mine verfügt, ist ein einladendes Ziel für habgierige Armeen. Man erkennt eine Mine sofort an ihrem Turm. Wenn ein Erfinden-Befehl an einem Ort gegeben wird, der über keine wertvollen Rohstoffe verfügt, dann werden aus Lehm Töpfe geformt. Töpfe sind eigentlich nur als Tauschwaren geeignet, im Kampf sind sie nicht brauchbar, höchstens als Gefäße zum Auffangen des Bluts aus den frischen Wunden...

Hinweis: Während in einer Siedlung an einer Erfindung gebaut wird, können die Einwohner nicht auf Suche nach Nahrung oder anderen Rohstoffen gehen. Sie zehren daher von ihren Vorräten und, wenn diese zur Neige gehen, müssen sie das Erfinden für eine Weile lassen und etwas Eßbares beschaffen. Sie können aber immer noch Erfindungen konstruieren, wenn genug Leute sich um die Nahrung kümmern.



The table below lists what posture is needed to invent particular items plus other conditions that might be necessary:

Gegenstand	Haltung
Katapult	Aggressive Haltung und ein Händler in der Siedlung
Kanone	Aggressive Haltung und ein Händler in der Siedlung
Schwert	Nähe einer Mine und kein Händler in der Siedlung
Piken	Neutrale Haltung
Bögen	Aggressive Haltung
Boote	Passive Haltung und Fischer in der Nähe
Pflüge	Passive Haltung
Töpfe	Immer möglich



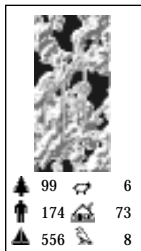
Bereitmachen von Erfindungen

Wenn eine Erfindung fertig ist, wird man sie am liebsten gleich selbst benutzen oder sie einem loyalen Hauptmann und seinen Leuten zur Verfügung stellen wollen. In beiden Fällen muß dafür das Equip-Symbol aktiviert und die Haltung des Hauptmanns entsprechend modifiziert werden. Um die Erfindung mitzunehmen, muß man die Werkstatt anklicken.

Auch von anderen erfundene Gegenstände, die man unterwegs findet, können bereitgemacht und benutzt werden. Nach einer Schlacht zum Beispiel findet man häufig Waffen, die auf dem Schlachtfeld liegen geblieben sind. Diese können in der gleichen Weise zum Gebrauch bereitgemacht werden, wie Dinge, die in den Werkstätten hergestellt wurden (mit dem Equip-Icon). Auch Boote, die Du findest oder die zu Deinen Siedlungen gehören, kannst Du auf diese Weise benutzen. Nur mußt Du bedenken, daß Siedlungen, die an Gewässern liegen, auf den Fischfang — und damit auf ihre Boote — angewiesen sind. Wenn man ihnen die Boote wegnimmt, sinkt ihre Lebensmittelproduktion.

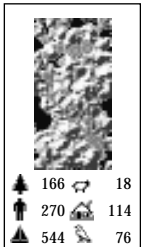
Wenn die Erfindung eine Handwaffe ist, werden die Truppen, die noch nichts an Handwaffen mitführen, zuerst ausgerüstet, und zwar zuerst der Hauptmann, dann seine ältesten Gefolgsleute und zuletzt die übrigen Truppen.

Wenn verschiedene Waffen zur Auswahl stehen, wählen die Truppen sie in der folgenden Reihenfolge der Beliebtheit: Bogen, Schwert, Pike (Speer). Im Feldlager sitzen die Träger verschiedener Waffen in konzentrischen Kreisen um den Hauptmann und das Feuer herum.



Alle Gegenstände außer Waffen oder Boote werden als "Vorräte" mitgeführt und können für Tauschtransaktionen oder zum Abschließen von Bündnissen eingesetzt werden. Je mehr Vorräte ein Hauptmann mitschleppen muß, desto langsamer kommt er voran. Achte also darauf, daß nicht zuviel mitgeführt wird. Das einzige, was er mittragen kann, ohne daß er überladen wird, sind Töpfe.

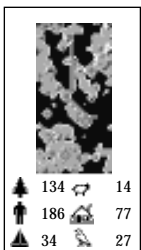
Hinweis: Um ein Katapult mit voller Geschwindigkeit zu ziehen, sind 10 Männer notwendig. Für jeden unter 10 wird die Geschwindigkeit um 25% reduziert, so daß das Katapult bei nur 6 Mann gar nicht von der Stelle bewegt werden kann. Analog dazu benötigt man für eine Kanone 15 Mann, und mit nur 11 ist keine Bewegung möglich. In einer solchen Situation muß der Befehl Drop Invention benutzt werden, um das Katapult oder die Kanone loszuwerfen.



2-SPIELER-SPIEL

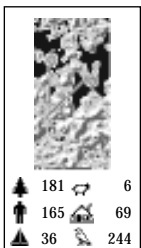
Es gibt zwei Methoden, gegen einen menschlichen Partner (Gegner) zu spielen: entweder mit Hilfe eines Modems über eine größere Entfernung oder mit Hilfe eines Nullmodemkabels, wenn die Computer nebeneinanderstehen und man sie direkt über ihre seriellen Ausgänge miteinander verbinden kann (dieses letztere ist der "Datalink-Modus").

Voraussetzung zum Spielen im 2-Spieler-Modus ist, daß beide Partner eine Originalversion von PowerMonger besitzen.



Datalink-Modus

1. Besorgen Sie sich ein Nullmodemkabel, am besten vermutlich von Ihrem Computerladen.
2. Schalten Sie beide Computer aus.
3. Verbinden Sie die beiden Computer mit dem Nullmodemkabel über die seriellen Ausgänge.
4. Schalten Sie beide Computer wieder ein.
5. Starten Sie das Spiel auf beiden Maschinen und beginnen Sie das Spiel, wie Sie wollen (also mit Start New Conquest, Continue Conquest, Play Random Land oder mit Load Data Disk). Falls Sie Load Data Disk wählen, müssen Sie im vornherein dafür sorgen, daß beide Partner eine Kopie der gleichen Datendiskette besitzen.
6. Sobald die Game Screen erscheint, klicken Sie auf das Game Setup Icon, dann auf den GAME Knopf und schließlich auf den MULTIPLAY Knopf, um das Multiplayer-Login-Fenster einzublenden.

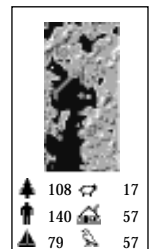
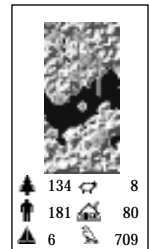
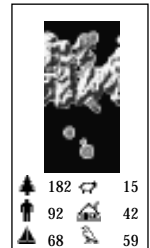
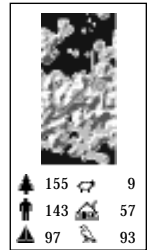


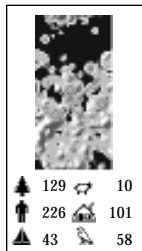
7. Als nächstes entscheiden Sie, wer welchen Stamm (welche Farbe) spielen will (vgl. auch Starten des 2-Spieler-Spiels weiter unten).
8. Wählen Sie eine geeignete Baud-Rate, indem Sie eine der 6Boxen anklicken: 300, 1200, 2400, 4800, 9600 oder 19200. Die angeklickte Box leuchtet dann in grün. Selbstverständlich müssen beide Computer dieselbe Baud-Rate benutzen.
9. Lesen Sie jetzt unter "Starten des 2-Spieler-Spiels" weiter.

Verbinden von Modems im Voice Mode

Wenn Sie selbst *und* Ihr Partner die Möglichkeit haben, Telephone ins Modem anzustecken, dann können Sie auch im Voice Mode Kontakt aufnehmen.

1. An beiden Computern den Netzstecker herausziehen (vom Netz trennen).
2. Serielles Kabel des Modems an den Computer anschließen, dann das Modem an die Telefonleitung anschließen; das Telefon sollte mit dem Modem verbunden sein.
3. Beide Computer wieder ans Netz anschließen.
4. Den Partner übers Telefon anrufen und das Spiel auf beiden Maschinen anlaufen lassen. Beide Spieler beginnen jetzt das Spiel, wie sie es ausgemacht haben, also entweder mit Start New Conquest, Continue Conquest, Play Random Land oder mit Load Data Disk. Bei Wahl der letzteren Option müssen beide dieselbe Datendiskette verfügbar haben.
5. Sobald die Game Screen angezeigt ist, auf das Options-Symbol klicken, dann auf den Game-Knopf und schließlich auf den MultiPlay Knopf, worauf das Multiplayer-Fenster erscheint.
6. Als nächstes festlegen, wer welchen Stamm (welche Farbe) übernimmt. Vgl. Starten des 2-Spieler-Spiels weiter unten.
7. Durch Anklicken des entsprechenden Feldes die Baud-Rate einstellen. Die 6 Möglichkeiten sind: 300, 1200, 2400, 4800, 9600 oder 19200. Das angeklickte Feld wird in grüner Farbe hervorgehoben. Die Baud-Rate muß selbstverständlich für beide Maschinen identisch sein. Bei Benutzung von zwei identischen Modems sollte unbedingt die schnellste Baudrate gewählt werden; bei Benutzung von zwei unterschiedlichen Modems muß bei beiden die höchste Rate festgestellt und dann die niedrigere der beiden gewählt werden. Typische Baudraten sind 300, 1200 und 2400. Bitte konsultieren Sie das Handbuch zu Ihrem Modem.
8. Eine Datenverbindung zwischen den beiden Computern herstellen. Wenn Sie sich in normalem Gesprächsmodus am Telefon befinden, klicken Sie in das Modem Message Texteingabefeld, das sich über der Baud-Rate befindet und mit "Modem Message" beschriftet ist.

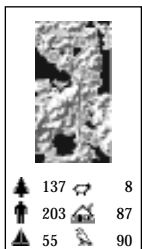




8. Ein Spieler sollte ATD eingeben und <Return> drücken, sein Partner gibt ATA in seine Modem Message Box und drückt <Return>. Dadurch sendet das Modem einen Trägerton, ein hohes piepsendes Geräusch, das die Stimmen übertönt setzt. Wenn das CD Lämpchen am Modem leuchtet (wenn ein solches überhaupt vorhanden ist), ist dies das Zeichen, daß die Verbindung hergestellt ist. Beide Partner sollten ein paar Sekunden warten und die Hörer dann auflegen. Lesen Sie jetzt weiter unter "Starten des 2-Spieler-Spiels".

Verbindung im Non-Voice Modem Mode

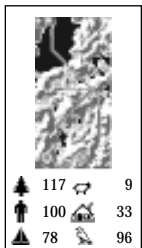
Wenn einer der beiden Spielpartner kein Telefon ans Modem anstecken kann, dann muß das Wähl- oder Antwort-Kommando in die Modem Message Box eingetippt werden. Bitte im Modem-Handbuch nachschlagen, welche Kommandos legitim sind. In der Regel stellt ein Partner sein Modem auf Automatische Antwort (Auto Answer), indem er die Modem Message Box anklickt und ATS0=1, gefolgt von <Return>, eingibt, während der andere den Anruf durch Anklicken der Modem Message Box und Eingabe von ATD[Telefonnummer] oder ATDP[Telefonnummer] (Ton oder Impuls) einleitet. Das Zustandekommen der Verbindung wird normalerweise durch das Aufleuchten des CD-Lämpchen angezeigt (wenn ein solches vorhanden ist).



Starten des 2-Spieler-Spiels

Zunächst muß entschieden werden, wer welchen Stamm (welche Farbe) übernimmt. Klicken Sie zu diesem Zweck in eines der Felder neben den vier Farben (weiß, blau, rot oder gelb) in der Rubrik "You are:". Die getroffene Wahl wird mit einem grünen Licht markiert. Jeder Spieler kann nur einen Stamm spielen; wenn man also seine Meinung ändert und auf eine andere Farbe klickt, dann erlischt das "Lämpchen" neben dem zuerst gewählten Stamm und stattdessen leuchtet der zuletzt gewählte. Alle Spieler beginnen in der Landschaft, in der sich der Spieler mit der höchsten Priorität befindet. Die Prioritäten sind: Weiß zuerst, dann Blau, Rot und zuletzt Gelb.

Spielen eines gespeicherten Spiels



Wenn Sie ein früher abgespeichertes Spiel weiterführen, beginnen beide Partner *am Anfang* des Territoriums, das abgespeichert worden war, und nicht von der präzisen Stelle, an der das Spiel gespeichert wurde (die Wirkung ist die gleiche wie beim Laden eines Spiels und Drücken des Replay Map Knopfes). Der Hauptgrund, auf ein bereits gespeichertes Spiel zurückzugreifen, ist der, daß man eine bestimmte Welt (außerhalb der normalen Reihenfolge) spielen will oder weil man sich den Zugang auf die späteren Territorien der Eroberungsserie verschaffen will. Nur der Spieler mit der höchsten Priorität muß das gespeicherte Spiel von der Diskette laden: er legt die betreffende

Diskette in das Startlaufwerk, klickt auf das Options-Symbol und dann auf den FILE-Knopf. Anschließend wählt er das gewünschte Spiel (A bis H) und klickt auf den Load-Knopf.

Herstellen einer Datenverbindung

Zur Etablierung der Verbindung sollten beide Spieler den Connect-Knopf klicken. Dabei erscheint ein Fenster mit der Meldung "Trying For Connect, Looking For Player". Der "Try Number" Bereich des Fensters beginnt zu zählen, zum Zeichen, daß der Computer versucht, die Verbindung herzustellen. Wenn ihm dies gelingt, "friert" die Zahl für einen Moment ein, bevor ein zweites Fenster erscheint, in dem die Meldung "Sending Game Info" angezeigt wird. Der Bereich "Try Number" läßt erkennen, daß der Datentransfer ordnungsgemäß läuft. Wenn die Informationen übersandt sind, verschwindet das Fenster, und das Spiel beginnt. Die Connect-Sequenz kann auf Wunsch jederzeit abgebrochen werden, indem man auf den Cancel-Knopf klickt.

Nicht aktivierbare Funktionen

Wenn die Verbindung hergestellt ist, sind zwei Funktionen nicht mehr verfügbar: Loading a Game und Saving a Game.

Computer-Gegner

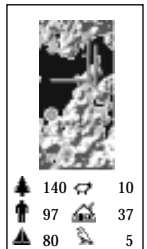
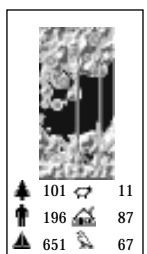
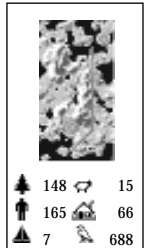
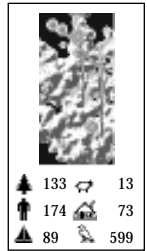
Für ein noch anspruchsvolleres, schwierigeres Spiel kann man elektronisch gesteuerte Stämme mit einbeziehen. Zu diesem Zweck blendet man das Multi Player Fenster ein und wählt einen oder zwei Computer-Gegner, indem man in eines oder zwei der noch nicht belegten Farbfelder klickt (im Bereich "Computer is:"). Der Computer kann nicht zusammen mit einem menschlichen Partner spielen, das heißt, wenn Sie mit Weiß spielen wollten und Ihr Freund mit Blau, dann können die Computerstämme nur Rot und/oder Gelb sein. Ferner kann der Computer nur Stämme übernehmen, die tatsächlich auf der Karte sind. Wenn dies nicht der Fall ist, wird dieser Befehl ignoriert.

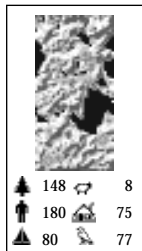
Seitenwechsel

Es ist nicht möglich, während des Spiels die Seite zu wechseln.

Pause einlegen

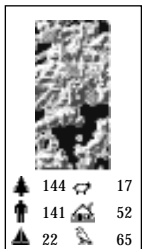
Anklicken des Pause-Icons (im GAME-Abschnitt der Options-Symbole) legt für beide Spieler eine Pause ein. Achten Sie darauf, dies mit dem Partner abzusprechen, weil Sie ihn sonst vielleicht verärgern! will cause both players' games to pause. This can be annoying for your opponent so be considerate!





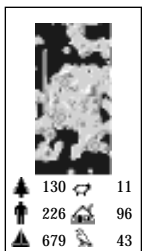
Dialog mit dem Spielgegner

Während des Spiels kann jederzeit eine Mitteilung an den Spielgegner geschickt werden, indem man das Options-Symbol, dann die Game-Box, dann den Message-Knopf anklickt, um sich das Fenster "Send a Message" auf den Bildschirm zu holen. Dort gibt man die Meldung ein, die 120 Zeichen nicht überschreiten darf, und drückt zum Absenden und Schließen des Fensters <Return>. Falls die Tastatur bei der Eingabe der Meldung träge reagiert, ist es besser, Sie legen zunächst eine Spielpause ein.



Es ist durchaus auch möglich, mitten im Spielablauf mit dem Gegner ein Gespräch über's Telefon zu führen. Zu diesem Zweck klickt man zunächst auf das Options Symbol, dann auf den Game-Knopf und schließlich auf den Multi Play Knopf.. Dadurch erscheint auf beiden Maschinen das Multiplayer Login Fenster. Hinweis: Es empfiehlt sich, den anderen Spieler zuvor mit der Meldung "+++ATH" auf die Unterbrechung aufmerksam zu machen. Beide sollten dann ihre Modems auf Kommando-Modus stellen, indem sie +++ in die Modem Message Box eingeben und <Return> drücken. Anschließend kann der Hörer abgenommen werden. ATH in die Modem Message Box eingeben und <Return> drücken.

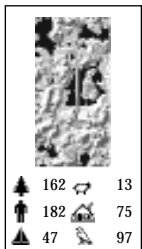
Dies schaltet den Trägerton aus, so daß Sie (vorausgesetzt, Ihrem Modem ist ein Telefon angeschlossen) ein normales Gespräch mit Ihrem Gegner führen können. (Hinweis: Falls der andere den Hörer noch nicht abgenommen hat, geht die Verbindung verloren.)



Zur Wiederherstellung der Verbindung nach Anzeige des Fensters muß einer der beiden Spieler ATA in die Modem Message Box eingeben. Anschließend sollten beide Partner Cancel drücken, um weiterzumachen. Hinweis: Wenn Sie Connect drücken, startet das Spiel wieder von Anfang an.

Game Over

Wenn einer der beiden Spieler, egal auf welche Weise (also mit Retire, Replay Map, Select Map, Random Map oder durch einen Sieg) aus dem Spiel aussteigt, erscheint auf dem Bildschirm je nach Situation die Game Lost oder die Game Won Anzeige. In diesem Zeitpunkt wird die Verbindung automatisch unterbrochen. Wenn Ihr Partner von einem Computergegner geschlagen wurde, können Sie den Kampf allein fortsetzen. Um ein neues Spiel zu zweit zu starten, müssen beide Spieler ganz neu anfangen.



Mögliche Kommunikationsprobleme

Wenn Sie im Modem-Mode spielen und die Mitteilung "You are both <Farbe>" erhalten, obwohl Sie schon öfters versucht haben, andere Farben zu wählen, dann ist dies ein Zeichen dafür, daß die beiden Modems nicht richtig miteinander kommunizieren, so daß lediglich ein Echo der von Ihnen vorgenommenen Auswahl an den Computer zurückgeschickt wird. Diese Echo-Reaktion kann durch Eingabe von ATE0 in die Modem Message Box abgestellt werden. Zur Behebung des Problems werden Sie jedoch Ihren Partner erneut anwählen müssen.

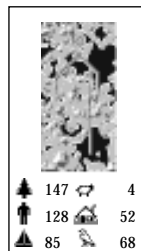
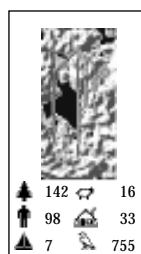
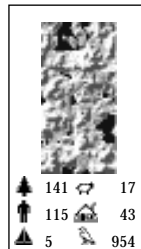
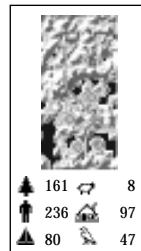
Während der Kommunikation prüft das Programm die gesendeten Daten auf ihre Qualität. Wenn sie verstümmelt ankommen, übermittelt der Computer die Daten erneut, bis er "durchkommt". Dies kann zu einer Verzögerung (Pause) im Spiel führen. Wenn das Spiel länger als 10 Sekunden aus keinem ersichtlichen Grund wartet, dann sollten beide Spieler Shift+ESC drücken, um "auszubrechen" und ihre Spiele unabhängig voneinander fortzusetzen.

Im Falle einer Leitungsunterbrechung oder eines gravierenden, anhaltenden Kommunikationsfehlers kann das Spiel unter Umständen "hängen". Die Tastenkombination Shift+Escape steigt aus dem 2-Spieler-Modus aus und erlaubt beiden Spielern, unabhängig voneinander weiterzumachen.

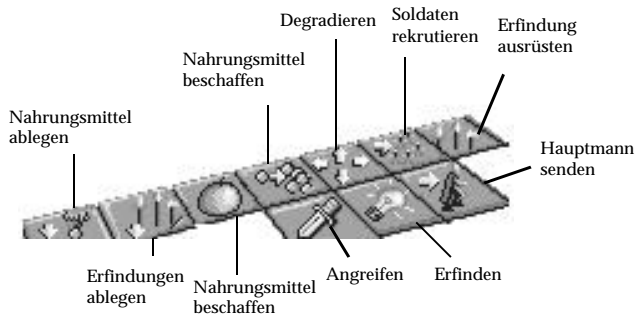
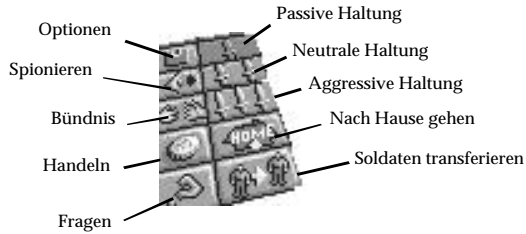
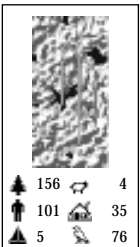
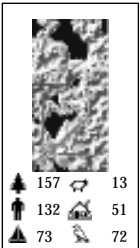
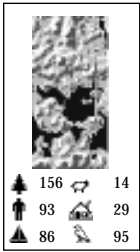
Fehlermeldungen im 2-Spieler-Modus

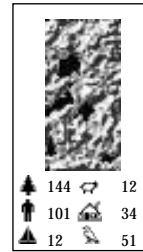
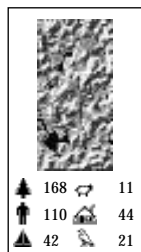
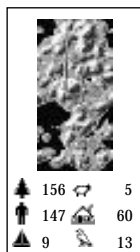
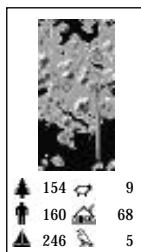
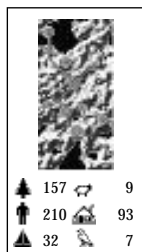
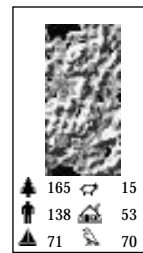
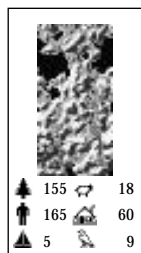
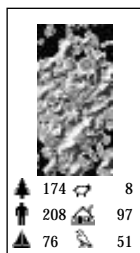
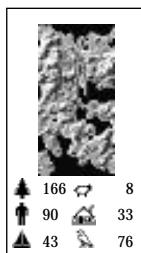
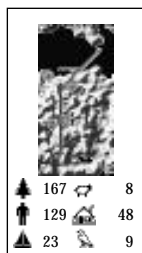
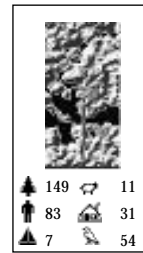
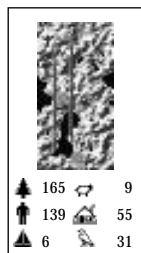
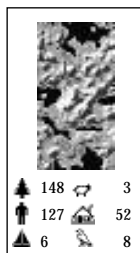
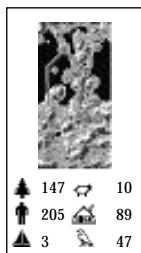
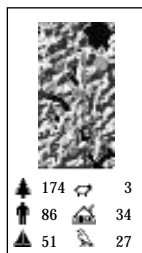
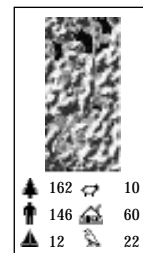
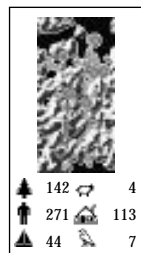
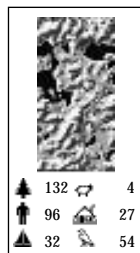
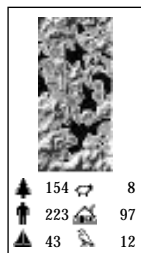
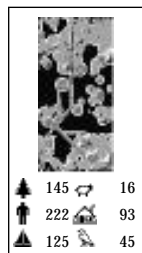
"Message from Opponent": Wenn Ihr Partner eine Meldung über seine Tastatur eingibt, erhalten Sie diese Nachricht. Sobald er mit der Eingabe fertig ist, klicken Sie auf das Tick (Häkchen) Icon in der oberen rechten Ecke des Fensters, um es zu schließen.

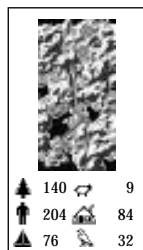
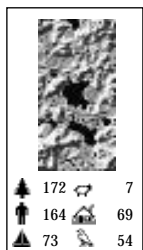
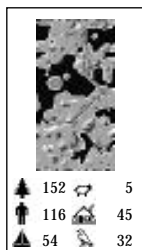
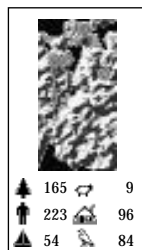
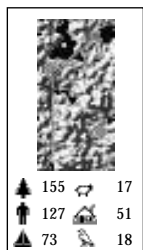
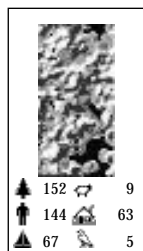
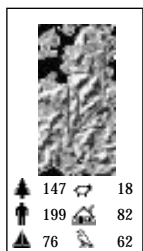
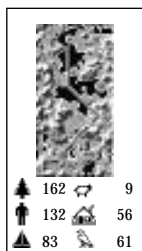
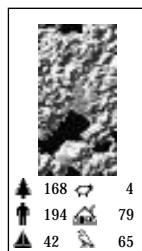
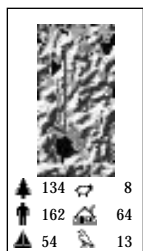
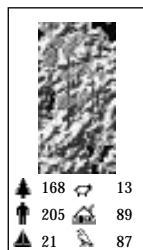
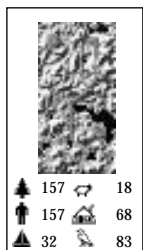
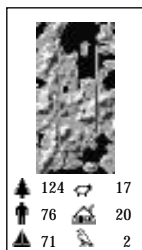
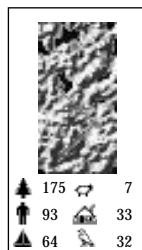
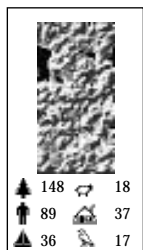
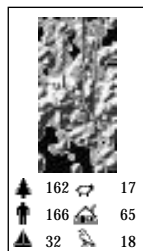
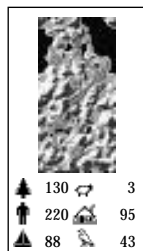
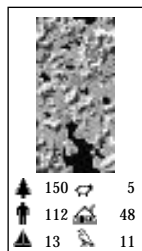
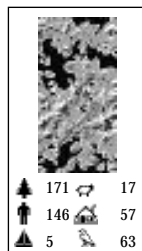
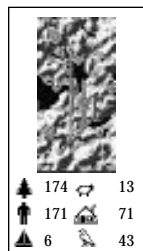
"Error Try Again": Der Computer ist nicht imstande, die Kommunikation zu etablieren. Klicken Sie auf den Cancel-Knopf, um erneut zu versuchen.

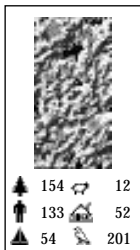
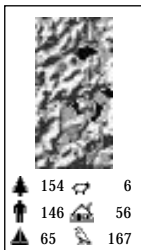
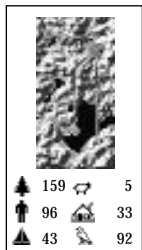
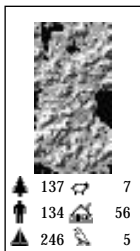
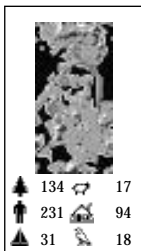
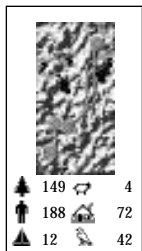
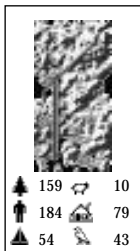
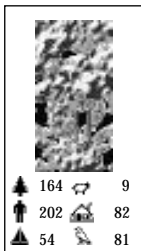
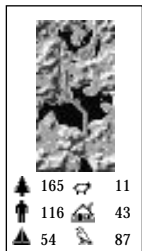
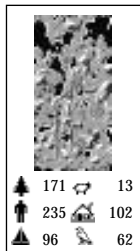
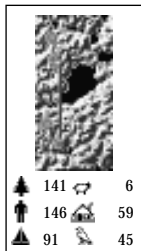
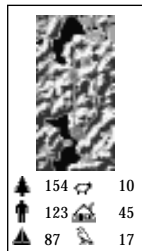


SYMBOL-ÜBERSICHT









DIE MITWIRKENDEN

Produzent:	Jocelyn Ellis
Produktionsassistent:	Scott Probin und Rupert Easterbrook
Produktionsleitung:	Chris Thompson und Lesley Mansford
Künstlerische Leitung:	Nancy Fong
Verpackungs-Design:	Spiegelman & Associates
Verpackungsillustration:	Pete Scanlan
Tester:	Jeff Haas und Kevin Shrapnell
Originaldokumentation:	Michael Humes
Übersetzungen:	Alpha CRC