

PowerMonger

Befehlsübersichtskarte Für IBM & Kompatible

Willkommen

Das Handbuch, das Sie zusammen mit Ihrem Programmpaket bekommen haben, versteht sich als allgemeine Begleitlektüre zu **PowerMonger**; allerdings gibt es in der IBM-Version einige Funktionen, die geringfügig von den im Handbuch beschriebenen abweichen. Diese Abweichungen wurden im Abschnitt *IBM-spezifische Funktionen (Abweichungen vom Handbuch)* in dieser Befehlsübersichtskarte zusammengestellt, weshalb Sie diesen Abschnitt unbedingt lesen sollten.

Installation von PowerMonger auf einer Festplatte

Zum Spielen von **PowerMonger** benötigen Sie eine Festplatte und mindestens 560K unbenutzten Arbeitsspeicher; andernfalls ist eine Installation von **PowerMonger** nicht möglich. Wenn Sie im VGA 256-Modus spielen, benötigen Sie mindestens 2,4 MB freie Speicherkapazität auf der Festplatte – in den anderen Modi wenigstens 1,2 MB. Ihr System muß mit DOS 3.3 oder höher laufen.

Zum Installieren von PowerMonger

1. "Install_PM1" Diskette in Laufwerk A oder B einlegen.
2. Wenn "Install_PM1" in Laufwerk A liegt, geben Sie **A:** ein und drücken die **Eingabetaste**. Wenn "Install_PM1" in Laufwerk B eingelegt wurde, geben Sie **B:** ein und drücken die **Eingabetaste**. Hinweis: Sie *müssen* auf das betreffende Laufwerk wechseln, *bevor* Sie den Befehl INSTALL eingeben – die bloße Eingabe von A:INSTALL oder B:INSTALL bringt gar nichts.
3. Sobald Sie sich im Laufwerk mit der "Install_PM1" Diskette befinden, geben Sie den Befehl **INSTALL** ein, gefolgt von der **Eingabetaste**.
4. Die hier präsentierten Optionen dienen dazu, **PowerMonger** exakt für Ihren Computer zu konfigurieren. Benutzen Sie die **Auf-** und **Abwärtspeile** zum Hervorheben der gewünschten Optionen und drücken Sie danach die **Eingabetaste**. Dadurch werden die verschiedenen Einstellungen für die betreffende Option angezeigt. Markieren Sie die Einstellung und drücken Sie erneut die **Eingabetaste**. Bei Bedienung mit einer Maus können Sie ganz einfach auf eine Option oder eine Einstellung zeigen und dann mit der linken Maustaste die Auswahl vornehmen.

Option Einstellungen

Graphics	Wählen Sie zwischen EGA, VGA 16 Colour oder VGA 256 Colour.
Sound FX	Wählen Sie MT 32, LAPC-1, Soundblaster, Adlib, PC Speaker oder No Sound. Wenn Sie ein CM32L oder CM64 Modul installiert haben, wählen Sie LAPC-1 als Einstellung. Bitte beachten Sie, daß für die Roland SCC1-Karte keine Soundeffekte verfügbar sind.
Music	Wählen Sie Roland, Adlib/Soundblaster, PC Speaker oder No Music.
Mouse	Wählen Sie Microsoft Mouse oder High Resolution Mouse.
Mouse COM	Wählen Sie den Port (Anschluß) für die Maus: COM 1 oder COM 2. Wenn Sie ohne Maus spielen, wählen Sie No Mouse Used.
Drive	Wählen Sie das Laufwerk, auf das Sie das Programm installieren wollen: C:, D:, E:, F: oder G:.
Directory	Das Install-Programm legt automatisch ein Verzeichnis an und kopiert das Spiel dort hinein. Der Standardname für dieses Verzeichnis ist POWER. Wenn nichts anderes vorgesehen wird, befindet es sich auf der obersten Ebene des Laufwerks. Auf Wunsch können Sie jedoch den Namen und den Aufbewahrungsort ändern, indem Sie Directory wählen und dann einen neuen Namen und/oder Pfad eingeben (danach die Eingabetaste drücken).

5. Wenn Sie mit dem Konfigurationsbildschirm fertig sind, markieren Sie **Continue** und drücken die **Leertaste**. Dabei werden Sie von Zeit zu Zeit Disketten austauschen müssen. **Hinweis für Benutzer von 3,5 Zoll-Disketten:** Je nach dem ausgewählten Grafikmodus brauchen Sie möglicherweise nicht alle der mitgelieferten Disketten zu installieren.

Starten von der Festplatte

Zum Spielen von PowerMonger:

1. Starten Sie Ihren Computer in der gewohnten Weise.
2. Wenn Sie eine Microsoft™ kompatible Maus angeschlossen haben, vergewissern Sie sich, daß der dazugehörige Treiber geladen ist.
3. Schalten Sie auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel installiert haben. Angenommen, es befindet sich auf Laufwerk C, dann schreiben Sie **C:** und drücken die **Eingabetaste**.
4. Geben Sie **CD** und den Pfad des Spiels ein. Angenommen, das Spiel befindet sich im Verzeichnis namens POWER (dies ist der Standardname, der automatisch vergeben wird), dann lautet der Befehl **CD\POWER**. Drücken Sie dann die **Eingabetaste**.
5. Geben Sie **PM** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**. Das Spiel wird geladen, und es erscheint zunächst eine animierte Einführung. Um diese zu überspringen und direkt ins Spiel zu gelangen, drücken Sie die **Leertaste**.

Steuergeräte

Das Spiel wird im großen und ganzen so gesteuert, daß man den Zeiger auf eine Option fährt und diese auswählt. Wenn Sie eine Maus benutzen, geht alles über Zeigen und Klicken. Andernfalls bewegen Sie den Zeiger mit Hilfe des Ziffernblocks. Wenn sich der Zeiger auf der gewünschten Option befindet, drücken Sie die **Eingabetaste**, um die Auswahl zu bestätigen.

Die meisten Optionen können auch direkt über eine bestimmte Taste aufgerufen werden, eine sog. Tastenabkürzung. Welche Tasten das für jeden Befehl sind, entnehmen Sie dem Abschnitt *Tastenabkürzungen* weiter hinten in dieser Karte. Selbst Mausbenutzer werden sehen, daß es günstig ist, für die Bedienung sowohl die Maus als auch die Tastatur heranzuziehen.

Abspeichern von Spielen

1. Klicken Sie auf das Options-Symbol oder drücken Sie die Taste **O**. Dadurch wird der Dialog Speed/File/Game eingeblendet.
2. Wählen Sie die Schaltfläche **File**. Es erscheint der Dialog Load/Save zum Laden und Speichern.
3. Wählen Sie die Schaltfläche mit dem Buchstaben, unter dem das Spiel abgespeichert werden soll (**A - H**). Vergewissern Sie sich, daß die Schaltfläche in grüner Farbe hervorgehoben ist.
4. Wählen Sie die Schaltfläche **Save** (Speichern).

Laden von Spielen

Es gibt zwei Methoden, um früher abgespeicherte Spiele in den Computer zu laden. Entweder Sie benutzen *vor* Spielstart den Optionen-Bildschirm, oder Sie wählen das Symbol "Options" von *innerhalb* des Spiels.

Vom Bildschirm "Option" her:

1. Wählen Sie im Bildschirm "Option" **Continue Conquest**, worauf der Dialog "File" erscheint.
2. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen (**A - H**). Vergewissern Sie sich, daß die gewählte Schaltfläche in grün hervorgehoben wird.
3. Wenn die Karte erscheint, wählen Sie das nächste Territorium, das Sie erobern wollen.

Aus dem Spiel heraus:

1. Klicken Sie auf das Symbol "Options", worauf der Dialog Speed/File/Game Screen erscheint.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **File**. Es erscheint der Dialog Load/Save.
3. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen (**A - H**). Vergewissern Sie sich, daß die gewählte Schaltfläche in grüner Farbe hervorgehoben wird.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Load**. Sie befinden sich nun an der Stelle des Spiels, die Sie zuletzt erreicht hatten.

Ausstieg auf DOS

Um auf DOS zurückzukehren, wählen Sie das Symbol "Option". Im eingeblendeten Dialog Speed/File/Game wählen Sie die Schaltfläche **Game** und danach im unteren Bereich des Dialogfeldes die Option **Exit to DOS**.

IBM-spezifische Funktionen (Abweichungen vom Handbuch)

Kopierschutz (p.9)

In der IBM-Version können Sie Ihre Antworten entweder, wie im Handbuch beschrieben, durch Anklicken der Pfeile eingeben, oder aber direkt über die Tastatur (*nicht* über den Ziffernblock). Beachten Sie jedoch, daß ein Löschen der Zahlen über die Tastatur nicht möglich ist. Wenn Sie eine falsche Ziffer eingetippt haben, müssen Sie **0** eingeben, bis die verfügbaren Stellen gefüllt sind, und dann die ganze Zahl neu tippen.

Wenn Sie die Zahl eingegeben haben, wählen Sie **OK**.

Geräusche (p. 15)

Um die im Handbuch beschriebenen Töne auch wirklich zu hören, brauchen Sie eine Roland, eine Sound Blaster oder eine Ad Lib Karte (bzw. eine kompatible Soundkarte).

Spielgeschwindigkeit (p.17)

Diese Option funktioniert etwas anders als im Handbuch beschrieben. Je weiter der Schieberegler nach links bewegt wird, desto mehr Spielrunden werden zwischen den Bildschirm-Updates verarbeitet. Wenn Sie mit einem langsamen Gerät arbeiten, wird dies den Spielablauf beschleunigen.

Je weiter der Schieber nach rechts bewegt wird, desto langsamer ist die Bildgeschwindigkeit für das Spiel. Wenn Sie eine schnelle Maschine besitzen, die noch dazu mit einer schnellen Grafikkarte ausgestattet ist, wollen Sie das Spieltempo vielleicht etwas reduzieren, um sich selbst mehr Bedenkzeit zu geben, bevor die elektronischen Armeen Sie einfach überrennen.

Die Voreinstellung ist etwa in der Mitte, was für die meisten Rechner eine akzeptable Geschwindigkeit ergibt.

Die Medaillen (p.28)

In der IBM-Version erhalten die Hauptleute rote Medaillons statt Medaillen. Durch Anklicken auf das Medaillon können Sie sich den Status des Betreffenden anzeigen. Diese Statusanzeige funktioniert genau wie ein Anfragefeld, jedoch mit einigen zusätzlichen Möglichkeiten:

1. Wenn der Hauptmann gerade am Erfinden ist, erscheint der Gegenstand, an dem er bastelt, im "Job"-Feld.
2. "Surplus" (Überschuß) ist die Menge an zusätzlicher Ausrüstung, die der Hauptmann mit sich trägt, die jedoch nicht an die Truppen verteilt werden kann. So können die Soldaten beispielsweise nicht mehr als eine Kanone, einen Topf oder einen Bogen mit sich herumschleppen.
3. "Troops Using" informiert darüber, was die Soldaten mit sich herumtragen.

Nicht aktivierbare Funktionen (p.35)

Alle Funktionen zum Laden und Speichern (Load/Save) sind während eines 2-Mann-Spiels blockiert. Das gleiche gilt auch für **Select Map**. Für einen Kartenwechsel müssen Sie **Umschalter-Esc** drücken, um aus dem 2-Spieler-Modus auszusteigen, dann die gewünschte Karte wählen und erneut Verbindung aufnehmen.

Computer - Gegner (p.35)

Diese Option ist nur in 2-Spieler-Partien mit "Random Map" verfügbar. Dabei muß ein Spieler eine Zufallskarte wählen, bevor die beiden Partner Verbindung aufnehmen (sicherstellen, daß die richtigen Computergegner ein-/ausgeschaltet werden).

Zusätzliche Hinweise zum Verlassen von 2-Spieler-Partien

Wenn die Verbindung einmal hergestellt ist, kann jeder der beiden Partner das Spiel durch Drücken von **Umschalter-Esc** abbrechen. Falls Kommunikationsprobleme auftreten oder ein oder beide Computer plötzlich “einfrieren”, muß ebenfalls **Umschalter-Esc** gedrückt werden, um in den 1-Spieler-Modus zurückzuschalten und dann die Kabel und das Modem auf Fehler zu untersuchen.

Hinweis: Es ist nicht möglich, einen PC und einen Amiga zum Spielen von **PowerMonger** zu verbinden. Verbindungen kommen nur zwischen gleichen Geräten zustande, also PC und PC oder Amiga und Amiga.

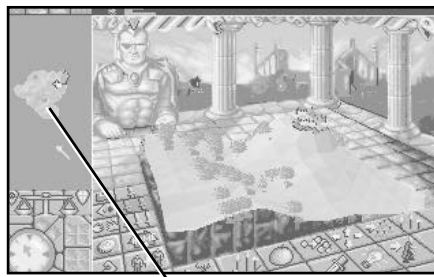
PowerMonger Einführungskurs

Dieser Einführungskurs begleitet Sie durch die ersten beiden Landschaften von PowerMonger und weist Sie auf viele Optionen hin, die unterwegs auftauchen.

- Laden Sie das Spiel und geben Sie nach dem Prompt Ihren Namen ein. Wählen Sie **Start New Conquest**.
- Wählen Sie das erste Territorium in der oberen linken Ecke der Map Selection Chart (Kartenauswahlschema). Tatsächlich ist dies das einzige Territorium, das für Sie in Frage kommt. Wenn Sie es erobert haben, wird es mit einem Dolch markiert, und Sie haben dann die Möglichkeit, Nachbarterritorien zu erobern.

Dieses erste Territorium ist ein kleines Eiland. Sie und Ihre Gefolgsleute brechen im Nordosten der Insel auf. Es gibt zwei kleinere Städte, eine im Süden, die andere im Nordwesten. Auf der Karte sind sie als graue Flächen markiert.

- Zur Besichtigung der Stadt im Süden, Ropmmer, fahren Sie den Zeiger auf die Übersichtskarte und klicken mit der linken Maustaste oder drücken die **Eingabetaste**.



Ropmmer

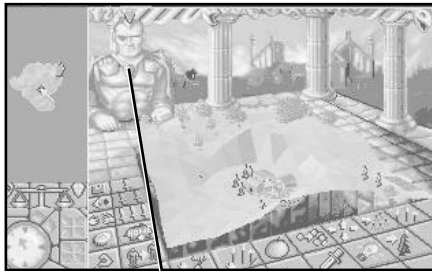
Dies ist eine typische Powermonger-Stadt: eine kleine Ansammlung von Gebäuden, mit Menschen, die emsig ihren Geschäften nachgehen. Sie liegt am Meer, weshalb die meisten Bewohner in der Fischerei tätig sind. Sie tragen blaue Hemden und unterscheiden sich daher deutlich von Ihren eigenen Mannen, die in Weiß gekleidet sind.

- Wählen Sie das Symbol “Query” im unteren Bereich des Bildschirms, damit es hervorgehoben wird, und klicken Sie dann auf eines der Gebäude in der Stadt.

Nun erscheint ein Abfragedialog. Hier erfahren Sie den Namen des Gebäudes, in welcher Stadt es sich befindet, welches Ehepaar darin wohnt, wer über die Stadt herrscht, wieviel Nahrungsmittelvorräte sie hat und – das Wichtigste – wieviele Einwohner.

Falls ein Dialog Ihnen die Sicht auf das Spielgelände versperrt, verschieben Sie sie einfach. Wenn Sie eine Maus haben, zeigen Sie damit auf die Leiste am oberen Rand, halten die Maustaste gedrückt und ziehen das Dialogfeld an eine neue Position. Bei Verwendung der Tastatur drücken Sie **Umschalter-Tab**, um den Zeiger auf die obere Leiste zu fahren. Halten Sie die **Eingabetaste** gedrückt und drücken Sie dann eine der Pfeiltasten.

- Sie werden bereits festgestellt haben, daß sich nur 10 Männer in Ropmmer aufhalten. Schließen Sie den Dialog durch Auswählen des Häkchens in der oberen rechten Ecke oder durch Drücken von **Esc**. (Falls sich irgendwelche anderen Felder geöffnet haben, schließen Sie diese ebenfalls.)
- Klicken Sie auf das Medaillon auf der Brust Ihres Hauptmanns oder drücken Sie **Umschalter-F1**.



Medallion

Dadurch erscheint die Statusanzeige mit dem Namen des Hauptmanns, der Menge an Nahrungsmitteln und der Anzahl der Truppen, die er bei sich hat. (Daneben gibt es noch andere Informationen, die wir jedoch für den Moment beiseite lassen wollen.) Wie Sie sehen, haben Sie in Ihrem Gefolge 26 Soldaten, das heißt, Sie befinden sich gegenüber der Stadt Ropmmer in der Überzahl! Schließen Sie das Feld durch Anklicken des Häkchens oder mit **Esc**.

Jetzt werden wir die Kleinstadt in unseren Besitz bringen, ohne daß ihre Einwohner ihr Leben lassen müssen.

- Wählen Sie das Symbol mit einem Schwert, um ihr Verhalten (Aggressionsstufe) auf "passiv" einzustellen.



Passives Verhalten

- Wählen Sie das große Schwert unten.



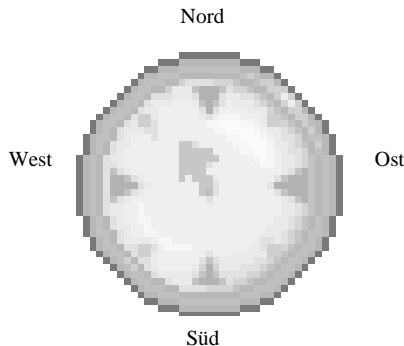
Der Angriffsbefehl

Dies ist der Befehl zum Angriff. Sie teilen Ihren Männern mit, daß sie mit einem Minimum an Aggression angreifen sollen. Als nächstes müssen Sie ihnen sagen, wo der Angriff erfolgen soll.

- Wählen Sie das Zentrum von Ropmmer.
- Fahren Sie den Zeiger auf Ihren Hauptmann und klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie **Ctrl (Strg)- F1**. Dadurch verlegt sich Ihre Sicht automatisch auf die Position des Hauptmanns auf der Übersichtskarte.

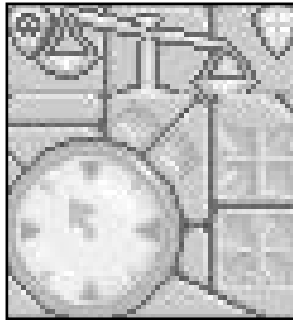
Der vergrößerte Kartenausschnitt folgt jetzt dem Hauptmann bei seinen Bewegungen (um diese Betriebsart auszuschalten, klicken Sie mit der linken Maustaste oder drücken die **Eingabetaste**).

Bei ihrer Ankunft in Ropmmer versuchen Ihre Leute, die Bewohner der Stadt in Gespräche zu verwickeln, um sie zu überreden, sich auf Ihre Seite zu schlagen. Da Sie offensichtlich in der Überzahl sind und den Anschein einer gut ausgebildeten Armee erwecken, der durch die Speere noch verstärkt wird, ist Ihnen der Sieg sicher. Vielleicht wollen Sie die Sache mit der Zoomfunktion aus der Nähe betrachten. Der Kompaß dient dazu, den Blickwinkel zu ändern.



Stadtbewohner, bei denen Ihre Überredungskünste gefruchtet haben, kehren in ihre Heimstätten zurück. Wenn die Soldaten jemanden zur Aufgabe überredet oder gezwungen haben, sehen sie sich nach weiteren "Opfern" um. Wenn die Stadtbevölkerung allesamt überzeugt oder besiegt ist, können Sie Ihren Sieg feiern : Ihre Soldaten kehren zum Hauptmann zurück und bilden einen Kreis um ihn herum. Die Bewohner der Stadt Ropmmer tauschen jetzt ihre blauen Hemden für die weiße Kleidung Ihrer eigenen Leute aus.

Links im Bildschirm wird mit einer Waage der Stand Ihrer Eroberungen angezeigt.



Wenn Sie einmal einen Teil der Bevölkerung in einem Territorium unterworfen haben, ändert sich diese Waage, um die Änderung anzuzeigen. Als Sie mit der Eroberung dieses Territoriums angefangen haben, war die Waage ganz nach links geneigt. Nach der Einnahme von Ropmmer kippte sie nach ganz nach rechts. Denn obwohl es noch eine zweite Stadt (Tossogy) gibt, die noch nicht in Ihrem Besitz ist, so verfügen Sie doch innerhalb des Territoriums bereits über ausreichend Leute, um das Land als Ihres zu beanspruchen! Trotzdem wollen wir jetzt auch Tossogy in der gleichen Weise unter unsere Herrschaft bringen, wie es sich für einen richtigen Powermonger geziemt.

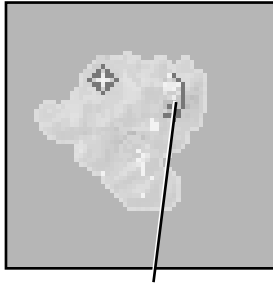
- Fahren Sie den Zeiger in die Stadt im Nordwesten der Übersichtskarte und klicken Sie mit der linken Maustaste oder drücken Sie die **Eingabetaste**.



Tossogy

- Wählen Sie das Abfrage-Symbol und klicken Sie auf ein Gebäude in Tossogy. Wie Sie sehen, hat auch sie nur 10 Einwohner. Ihr Verhalten steht immer noch auf "ein Schwert", also "passiv". Sie brauchen also nur das Angriffs-Symbol zu wählen und dann Tossogy als Ziel des Angriffs.

Sie und Ihre Truppen machen sich auf, um in Tossogy einzuziehen. Auf der Übersichtskarte erkennen Sie einen Mann in rotem Mantel – die Position Ihres Hauptmanns.



Der Hauptmann

Nach kurzer Auseinandersetzung siegen Ihre Truppen, und Sie erringen somit die Herrschaft über das gesamte Territorium.

- Wählen Sie das Symbol “Options” und klicken Sie auf die Schaltfläche **Game**.

Wenn man in PowerMonger die Herrschaft über ein Territorium an sich gerissen hat, zieht man sich aus der Schlacht zurück. Die Bewohner des Landes führen ihr gewohntes Leben weiter, während Sie selbst und eine Handvoll Ihrer Leute wieder auf den Weg machen, um sich neue Ländereien zu unterwerfen.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Retire**, worauf eine Verkündung Ihres großartigen Sieges eingeblendet wird. Zum Weitermachen klicken Sie mit der linken Maustaste oder drücken die **Eingabetaste**.

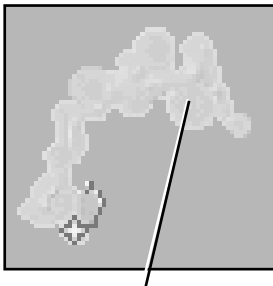
Das war also das erste Territorium, das auf Ihrem Eroberungszug an Sie gefallen ist. Zum Abschluß dieses Einführungskurses wollen wir uns nun noch schnell das zweite anschauen.

- Wählen Sie **Continue Conquest**, worauf das Kartenauswahl-Schema eingeblendet wird.

Beachten Sie, daß das erste Territorium nunmehr einen Dolch aufweist, zum Zeichen, daß Sie die Herrschaft darüber besitzen. Bewegen Sie den Cursorpfeil auf einen Teil der Karte rechts neben dem ersten Territorium. Wenn Sie auf das von Ihnen bereits eroberte Territorium klicken, wird es von einem gelben Quadrat umgeben. Wenn Sie auf ein Territorium zeigen, das Sie als nächstes erobern wollen, wird es durch einen roten Rahmen hervorgehoben. Wenn ein Territorium noch außerhalb Ihrer Reichweite liegt, erscheint kein solcher Rahmen.

- Wählen Sie das Territorium rechts neben dem ersten.

Hierbei handelt es sich um eine etwas größere Insel, auf der sich mehrere Städte befinden, von denen die meisten weniger Einwohner haben als Sie Soldaten. Allerdings gibt es auch eine recht große Stadt.



Dwarsh

- Bewegen Sie den Zeiger in der Übersichtskarte auf die Stadt Dwarsh und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf (bzw. drücken Sie die **Eingabetaste**). Wählen Sie dann das Abfrage-Symbol.
- Wenn das Abfrage-Symbol hervorgehoben ist, wählen Sie eines der Gebäude.

Im nun erscheinenden Dialog erfahren Sie unter anderem die Einwohnerzahl der Stadt. Wie gesagt, es ist eine größere Agglomeration: 34 Menschen. Zum ersten Mal befinden Sie sich zahlenmäßig im Hintertreffen – es sei denn, Sie erhöhen die Anzahl Ihrer Soldaten.

- Wählen Sie das Häkchen in der oberen rechten Ecke des Feldes, um es zu schließen, oder drücken Sie einfach **Esc**.
- Bewegen Sie den Zeiger auf den Hauptmann und klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie **Ctrl (Strg) - F1**. Damit holen Sie wieder den Hauptmann in Ihr Blickfeld.
- Rollen Sie den vergrößerten Kartenausschnitt nach Norden (wählen Sie auf dem Kompaß fünfmal die Richtung Norden).

Hier gibt es eine kleinere Stadt namens Finbetth. Wenn das Abfrage-Symbol noch immer hervorgehoben ist, klicken Sie auf eines der Gebäude. Dadurch bringen Sie in Erfahrung, daß die Einwohnerzahl hier nur 10 beträgt.

- Stellen Sie Ihr Verhalten (Aggressionsstufe) auf “passiv” und starten Sie den Angriff auf Finbetth.

Sie können nun Ihre Leute beim Konflikt mit den Bewohnern der Stadt im Auge behalten und zuschauen, wie die Stadt innerhalb kürzester Frist in Ihre Hände fällt.

Im Anschluß können Sie das, was die Stadt zu bieten hat, zur Stärkung Ihrer eigenen Truppen einsetzen. Sammeln Sie zunächst alle Nahrungsmittel ein.

- Stellen Sie Ihr Verhalten auf “aggressiv”.



aggressiv

- Wählen Sie das Symbol “Get food” (Nahrungsmittel holen).



Nahrungsmittel holen

- Den Zeiger auf den vergrößerten Kartenausschnitt (Close-Up Map) bewegen und die Stadt Finbetth auswählen.

Sie und Ihre Truppen machen sich auf in die Stadt, um alle Lebensmittelvorräte zu beschlagnahmen. Wieviele Nahrungsmittel Ihr Hauptmann hat, erkennen Sie an dem blauen Balken über seinem Kopf.

Lebensmittelbalken



Zu essen haben Sie jetzt also genug, was Sie noch brauchen, sind mehr Leute.

- Wählen Sie das Symbol "Get Men".



Soldaten ausheben

- Den Zeiger auf den vergrößerten Kartenausschnitt (Close-Up Map) bewegen und die Stadt Finbeth auswählen. Klicken Sie mit der linken Maustaste oder **Enter** drücken.

Da Sie Ihren Befehl "Get Men" mit "aggressiver" Haltung erteilt haben, wurde er so ausgelegt, daß ALLE Männer aus Finbeth eingezogen werden sollten. Der rote Balken über dem Kopf des Hauptmanns zeigt an, wieviele Soldaten er bei sich hat. Wenn Sie jetzt sein Medaillon wählen, sehen Sie, daß er 30 oder mehr Leute in seiner Gefolgschaft hat. Das ist zwar besser, aber noch nicht ausreichend, um gegen die Hauptstadt anzukommen.

Doch von hier an überlassen wir Sie Ihrem Schicksal. Setzen Sie Ihre Truppen ein und Ihre bisherigen Kenntnisse über das Spiel, um Ihre Armee zu vergrößern und die Hauptstadt anzugreifen. Wenn sich die Waage ganz nach rechts neigt, gehört das Territorium Ihnen.

Hier noch ein wichtiger Hinweis:

Die drei Verhaltensbefehle (Aggressionsstufen) beeinflussen die nachfolgenden Befehle. In vielen Fällen können die drei Stufen als "einige/die Hälfte/alle" ausgelegt werden. Wenn Sie mit einem Schwert angreifen, ist der Angriff eher "rhetorischer" Art, d.h. Sie versuchen, die Bevölkerung zu überzeugen, statt Sie mit Gewalt zu besiegen. Ein Angriff mit zwei Schwertern ist mit Gewalt verbunden und kann Leben kosten; ein Angriff mit drei Schwertern endet unweigerlich mit einer blutigen Schlacht.

Eine ähnliche Wirkung haben die Verhaltensbefehle auch auf die anderen Befehle. Wenn Sie z.B. "passiv" den Befehl "Drop Food" (Nahrungsmittel ablegen) benutzen, legt der Hauptmann nur einige der Nahrungsmittel ab, wenn Sie hingegen den gleichen Befehl mit "drei Schwertern" eingeben, dann läßt er all seine Nahrungsmittel zurück.

Tastenabkürzungen

Kartenauswahlschema

Seite nach oben rollen

Aufwärtspfeil (↑)

Seite nach unten rollen

Abwärtspfeil (↓)

Allgemeine Befehle

Umschalten zwischen Menü-Optionen

Umschalter - Tab

Option auswählen

Eingabetaste/CR

Zeiger auf Titelleiste bewegen
(wenn keine Optionsschaltflächen
auf dem Bildschirm zu sehen sind)

Umschalter - Tab

Alle Dialogfelder schließen

Esc

Spiel verlassen

Ctrl - Q

Ton ein/aus

Gravis (`)

2-Spieler-Partie verlassen

Umschalter - Esc

Zeigersteuerung – kleine Schritte

Zeiger nach oben & links fahren

Zeiger nach oben fahren

Zeiger nach oben & rechts fahren



Zeiger nach links fahren

Zeiger nach rechts fahren

Zeiger nach unten und links fahren

Zeiger nach unten fahren

Zeiger nach unten und rechts fahren

Zeigersteuerung – große Schritte

Zeiger nach oben & links fahren



Zeiger nach links fahren

Zeiger nach oben fahren



Zeiger nach oben & rechts fahren

Zeiger nach rechts fahren

Zeiger nach unten und links fahren

Zeiger nach unten fahren

Zeiger nach unten und rechts fahren

Die Cursortasten erfüllen dieselbe Funktion wie die Tasten für die großen Cursorschritte.

Bewegung der Übersichtskarte – kleine Schritte

Karte nach oben und links rollen



Karte nach links rollen

Karte nach oben rollen



Karte nach oben und rechts rollen

Karte nach rechts rollen

Karte nach unten und links rollen

Karte nach unten rollen

Karte nach unten und rechts rollen

Bewegung der Übersichtskarte – große Schritte

Karte nach oben und links rollen



Karte nach links rollen

Karte nach oben rollen



Karte nach oben und rechts rollen

Karte nach rechts rollen

Karte nach unten und links rollen

Karte nach unten rollen

Karte nach unten und rechts rollen

Symbol-Tasten

Passive Haltung	1
Neutrale Haltung	2
Aggressive Haltung	3
Query (?) - Abfrage	Bindestrich (-)
Get Food - Nahrungsmittel holen	F
Drop Food - Nahrungsmittel ablegen	Umschalter - F
Supply Food - Nahrung bereitstellen	Umschalter - S
Equip - Ausrüsten	E
Drop Equipment - Ausrüstung ablegen	Umschalter - E
Attack - Angreifen	A
Invent - Erfinden	I
Get Men - Soldaten einziehen	G
Send Captain - Hauptman losschicken	M
Derank Men - Soldaten degradieren	Umschalter - D
Trade - Handel treiben	T
Home - nach Hause	Umschalter - H
Transfer Men - Soldaten transferieren	X

Spy - Spionieren	S	
Alliance - Bündnis	P	
Options - Optionen	O	
Hauptmann wählen	F1 - F6	
Medaillon wählen	Umschalter - F1 - F6	
Hauptmann im Blickfeld (Beliebiges Symbol klicken oder Enter drücken, um diesen Modus wieder auszuschalten)	Ctrl - F1 - F6	
“Umriss-Sicht” einstellen	F7	
Anzeige von Wäldern	F8	
Anzeige von Städten und Straßen	F9	
Anzeige der Nahrungsmittel	F10	
Umschalten zwischen Karten	Tab	
Ersatz für linke Maustaste	Enter/CR	
Ersatz für rechte Maustaste	plus (+)	(Ziffernblock)
Einzoomen	Komma (,)	
Auszoomen	Punkt (.)	
Einzoomen, große Schritte	Umschalter - Komma (,)	
Auszoomen, große Schritte	Umschalter - Punkt (.)	
Linksdrehung	[
Rechtsdrehung]	
Linksdrehung um 90°	Umschalter - [
Rechtsdrehung um 90°	Umschalter -]	

Dank an die Mitwirkenden

Design und Entwicklung durch Bullfrog Productions Ltd.

PC-Version von Phillip Trelford

Produzent: Joss Ellis

Koproduzent: John Roberts

Technische Assistenz: Colin McLaughlan

Spieltester: Jason Whitely, Matthew Webster, Rupert Easterbrook

Produktmanager: Ann Williams

Spezieller Dank an: Jeff Haas

Qualitätssicherung: Chris Johnson

PROBLEME MIT DEM SPIEL

Falls Sie bei der Installation oder beim Spielen irgendein Problem haben, helfen wir Ihnen gerne.

Bitte lesen Sie zunächst sorgfältig die Installationsanleitung und die Beschreibung zum Starten des Spiels in Ihrem Handbuch. Vergewissern Sie sich, daß Sie auf Ihrer Festplatte die erforderlichen 1,2 MB freien Speicherplatz haben (2,4 MB für VGA-Modus). Wenn Sie die Anleitung genau befolgt haben und die Software dennoch nicht richtig installieren oder zum Laufen bringen können, lesen Sie bitte die folgenden Hinweise, die vielleicht das Problem beheben. Machen Sie sich zuvor mit den entsprechenden DOS-Befehlen vertraut (Beschreibungen dazu finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch).

TSRs/Gerätetreiber/DOS-Shells

TSR ist das Akronym für Terminate Stay Resident. Ein TSR-Programm wie etwa SideKick®, ist eines, das sich beim Starten des Computer von Festplatte sofort selbst in Gang setzt. Im allgemeinen sind diese TSR-Programme in der *autotexec.bat*-Datei abgelegt. Gerätetreiber und DOS-Shells werden ebenfalls automatisch geladen; sie befinden sich im allgemeinen in der Datei *config.sys*.

Diese TSR- oder Gerätetreiber stellen in Kombination mit Spielen oft eine Störung dar. Es kommt auch vor, daß sie einem Spiel wertvollen Speicherplatz streitig machen. Um solchen Problemen vorzubeugen, empfehlen wir prinzipiell, keine solchen Programme, Gerätetreiber oder Shells laufen zu haben, während Sie ein Spiel installieren oder spielen.

DOS-Startdiskette

Falls bei der Installation Schwierigkeiten auftreten, unerwartete Sperrzustände das System blockieren oder andere unerwünschte Überraschungen vorkommen, empfehlen wir Ihnen, Ihr System mit einer DOS-Startdiskette neu zu starten. Es folgt eine Beschreibung, wie man eine solche Startdiskette anlegt:

1. Benötigt wird eine DOS-Diskette im Format Ihres A:-Laufwerks.
2. Geben Sie **C:** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
3. Legen Sie die leere Diskette in das Laufwerk A:
4. Schreiben Sie **FORMAT A: /s** und drücken Sie die **Eingabetaste**. Hinweis: Beim Formatieren von Low-Density-Disketten auf einem High-Density Diskettenlaufwerk sind die folgenden Befehle zu benutzen:

5,25 Zoll-Low-Density-Diskette: **FORMAT A: /s /n:9 /t:40**

3,5-Zoll-Low-Density-Diskette: **FORMAT A: /s /n:9 /t:80**

Sie werden aufgefordert, eine leere Diskette in Laufwerk A einzulegen. Tun Sie dies, falls es noch nicht geschehen ist, und drücken Sie dann die **Eingabetaste**.

5. Wenn der Formatiervorgang abgeschlossen ist, werden Sie gefragt, ob eine weitere Diskette formatiert werden soll oder nicht. Antworten Sie mit **N** und drücken Sie die **Eingabetaste**.
6. Sie haben nun eine DOS-Startdiskette. Sie können Ihren Computer mit dieser Diskette in Gang setzen: Legen Sie sie in Laufwerk A: ein und starten Sie Ihren Computer erneut. Es erscheint dann das A:-Prompt. Auf diese Weise werden die Dateien *autoexec.bat* und *config.sys* auf der Festplatte umgangen, so daß der Computer in einer "jungfräulichen" DOS-Umgebung gestartet wird. Versuchen Sie jetzt, die Software erneut zu installieren, wenn Sie vorher damit Mühe hatten, oder starten Sie die Software direkt aus dem Laufwerk, in dem sie installiert ist. Wenn die Software einen Sound- oder einen Maus-Treiber erfordert, müssen Sie die entsprechenden Dateien vorher ausführen.