



# SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO**  
 ENTERTAINMENT SYSTEM™  
**PAL VERSION**

LICENSED TO



Imagineer

2-7-1 Nishi-Shinjuku, 15th Floor, Shinjuku-Ku, TOKYO 163, Japan Tel: 81-3-3342-9191 Fax: 81-3-3342-9194

Vertrieb: Imagineer Deutschland GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2 Germany  
 Tel. No. 02131 668884 Fax: 02131 669884

PRINTED IN JAPAN

LICENSED TO



Imagineer

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!**



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREN SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

© 1992 Sensible Software and Imagineer Co., Ltd. © 1991 Sensible Software.  
Published by Imagineer under license from Sensible Software. ALL RIGHTS RESERVED.  
This game has been manufactured under license from Sensible Software, England.

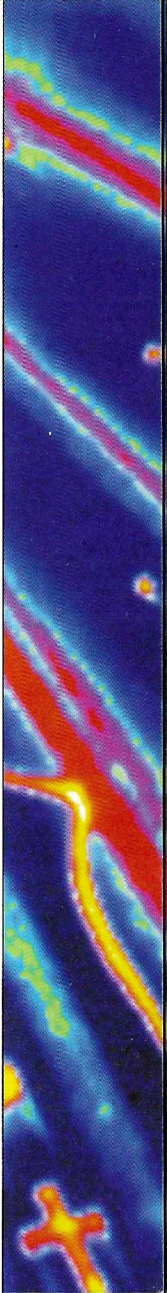
LICENSED BY



NINTENDO® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

## INHALT

Handlung	2
Handhabung der Steuerung	3
Spielstadien	4
Spielstart	4
Der Spielbildschirm	6
Spiel-Icons	7
Das Befehlsfenster	7
Anzeigen	10
Gameplay	11
Vor der Schlacht	11
Das Spielen von Aloha	12
Zeitalter und Technologie-Niveau	14
Gebäude und Schäden	17
Angreifen	18
Sektorenverteidigung	19
Die Mutter aller Schlachten	21



## HANDLUNG

Immer wieder bekommen wir bei der Geburt eines neuen Planeten vor Aufregung eine Gänsehaut. Denn für jede neu entstandene Zivilisation wird ein Herrscher benötigt, der die Kontrolle über sie übernimmt und der Glückliche, auf den das Los fällt, erhält zudem noch die Gaben der absoluten Macht und Unsterblichkeit.

Das Schicksal dieses jungen Planeten wird durch ein Spiel bestimmt, an dem vier potentielle Herrscher teilnehmen. Das Spiel nennt sich Mega-Io-Mania das "Spiel der Machthungrigen". Schauplatz ist das riesige Glasgestirn ganz oben im Universum, in welchem alle neuen Planeten geschaffen werden. Das Spielfeld ist der neue Planet selbst.

Jedem der vier Weltkämpfer wird die Herrschaft über ein Menschevolk zugesprochen. Nur demjenigen Kandidaten, dessen Volk es gelingt, in der endgültigen Schlacht zu siegen, wird die Herrschaft über die gesamte Welt gewährt.

Du bist einer der letzten vier Wettstreiter. Wird es dir gelingen, bis zur entscheidenden Herausforderung, der "Mutter aller Schlachten", durchzuhalten und dir die Macht auf ewige Zeiten zu sichern?

## HANDHABUNG DER STEUERUNG



D-Knopf

Bewegt den Cursor. Wählt Befehle im Befehlsfenster.



Startknopf

Stellt den Spielmodus ein. Unterbricht das Spiel. (Um das Spiel wieder aufzunehmen, drücke Knopf oberhalb des Befehls "Continue" [Fortsetzen].)



Knopf A

Stellen den Spielmodus ein. Wählen Befehle. Erhöhen die Anzahl der Teilnehmer an einer Schlacht oder einer Aufgabe.



Knopf B



X-Knopf

Rufen das Hilfe-Fenster auf.

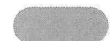


Y-Knopf



R-Knopf

Öffnen das Befehlsfenster.



L-Knopf

### Maus



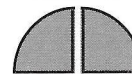
Links klicken

Stellt den Spielmodus ein. Wählt die Befehle. Erhöht die Anzahl der Teilnehmer beim Verrichten einer Aufgabe. [Wie Knopf A]



Rechts klicken

Macht Befehle rückgängig. Verringert die Zahl der Teilnehmer beim Verrichten einer Aufgabe. [Wie Knopf B]



Beide klicken

Unterbricht das Spiel.

## Spielstufen

Mega-lo-Mania ist in 10 Epochen unterteilt. Jede der Epochen 1-9 enthält drei Inseln (ergibt insgesamt 27). Die 10. Epoche hat den Namen "Mutter aller Schlachten" und findet auf der 28. Insel statt, die den Namen Mega-lo-Mania trägt. Nur wenn du in dieser letzten Schlacht siegst, wirst du zum Herrscher über jene neue Welt. Bei Beginn des Kampfes in der 1. Epoche stehen dir 100 Menschen deiner Rasse zur Verfügung. Nachdem du alle 3 Inseln der 1. Epoche erfolgreich eingenommen hast, gehst du zur 2. Epoche weiter und erhältst weitere 100 Männer. Verbrauchst du in einer Epoche nicht alle dir zugeleiteten Männer, dann werden die Übriggebliebenen mit dir in die nächsthöhere Epoche gesandt.



## Spielstart

Wähle den Spielmodus im Eröffnungsmenü mit Knopf B oder dem D-Knopf. Beginne das Spiel mit Knopf A oder dem Startknopf.

### • Neues Spiel

Bei der Wahl der Option "New Game" (Neues Spiel) erscheint der Figurenauswahlbildschirm. (Schlage bitte auf S. 11 unter "Gameplay" nach.)

### • Passwort

Wähle es, um das Spiel nach dem letzten von dir beendeten Bildschirm fortzusetzen. Gib das aus 13 Zeichen bestehende Passwort ein, das du beim letzten Mal bei Beenden eines Spiels erhalten hast, indem du den Cursor mit Hilfe des D-Knopfes bewegst. Drücke Knopf A, um einen Buchstaben zu wählen und Knopf B, um den zuletzt eingegebenen Buchstaben zu löschen. Ist das Passwort ungültig, dann kehrt der Cursor an die erste Stelle zurück. Beachte: Denke daran, jedesmal nach Erobern einer Insel das Passwort aufzuschreiben!

### • Optionen

AUTO SLOW ON/OFF (Verlangsamten ein/aus)

Ist diese Option EINGESCHALTET, dann stellt sich die Spielgeschwindigkeit jedesmal, wenn der Feind einen deiner Sektoren angreift, automatisch auf SLOW (Langsam) ein.

SPEECH ON/OFF (Rede ein/aus)

Ist diese Option EINGESCHALTET, dann wird dir mitgeteilt, ob Waffen entwickelt werden, Rohstoffe ausgegangen sind und wenn sonstige Vorkommnisse auftreten.

MUSIC ON/OFF (Musik ein/aus)

Ist diese Option EINGESCHALTET, dann läuft die Hintergrundmusik ab.

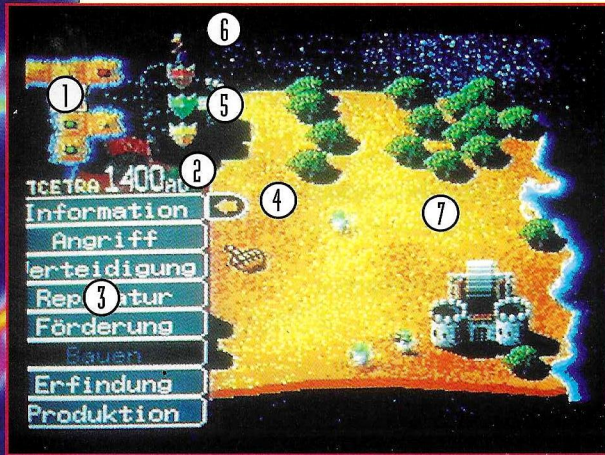
SFX ON/OFF (Soundeffekte ein/aus)

Ist diese Option EINGESCHALTET, dann wird das Spiel von den Soundeffekten begleitet.

### • Das Spiel anhalten

Durch Drücken des Startknopfes (oder beider Mausknöpfe) kannst du die Handlung anhalten. Um das Spiel wieder aufzunehmen, klicke Knopf A mit dem Cursor über dem WIEDER AUFNEHMEN-Icon. Das Klicken über dem ABBRECHEN-Icon beendet das Spiel und bringt dich zum Eröffnungsbildschirm zurück.

## DER SPIELBILDSCHIRM



### 1. Verkleinerte Karte

Zeigt die gesamte Insel. Sektoren-Auswahl für Angriffe und Rückzüge wird ebenfalls auf diesem Bildschirm ausgeführt.

### 2. Name der Insel - Zeitalter

Unter der verkleinerten Karte erscheint der Name und das Zeitalter (Technologie-Niveau) der momentanen Insel.

### 3. Befehlsfenster

Die meisten Befehle, wie z.B. Bau von Waffen, Bergwerksarbeit usw. werden in diesem Fenster gewählt.

### 4. Fenster-Icon

Öffnet und schließt das Befehlsfenster.

### 5. Bündnis-Icons

Sie werden eingesetzt, um mit anderen Spielern Bündnisse einzugehen. Wurde das Bündnis erfolgreich abgeschlossen, dann ändert sich die Farbe des Schildes.

### 6. Geschwindigkeits-Icon

Stellt die Spielgeschwindigkeit ein.

### 7. Spielbildschirm

Zeigt Gebäude, Kämpfe usw.

## Die verkleinerte Karte

Auf dieser Karte sind alle Sektoren der Insel, auf der du gerade in einer Schlacht kämpfst, abgebildet. Die Zahl der Sektoren reicht von zwei bis sechzehn. Bei Spielbeginn gibt es höchstens drei gegnerische Schlösser in der Farbe ihres jeweiligen Besitzers. Befundete und gegnerische Armeen sind in diesen Gebieten als kleine, farbige Quadrate dargestellt. Wählst du einen Sektor, dann erscheint er auf dem Spielbildschirm. Der momentan auf dem Spielbildschirm dargestellte Sektor ist auf der verkleinerten Karte markiert.

## Spiel-Icons

### • Bündnis-Icons

Hier werden die Schilde anderer Spieler gezeigt. Verliert ein Spieler alle Sektoren, dann verschwindet sein Schild. Die Zahlen neben den Schilden stehen für die Anzahl der Menschen des jeweiligen Spielers, die sich im momentan sichtbaren Sektor aufhalten. Plazierst du den Cursor über ein Schild und drückst Knopf A, dann schlägst du damit demjenigen Spieler ein Bündnis vor. Du kannst jedoch nicht mit jedem der anderen Spieler ein Bündnis eingehen. Schlägt dir ein Mitspieler ein Bündnis vor, dann wähle "YES" (Ja), um zu akzeptieren und "NO" (Nein), um es abzulehnen. Willst du ein Bündnis aufkündigen, dann wähle das dunkle Schild-Icon desjenigen Spielers an.

### • Geschwindigkeits-Icon

Legt die Spielgeschwindigkeit fest. Drücke entweder Knopf A, um den Spielablauf zu beschleunigen oder Knopf B, um ihn zu verlangsamen.

## Das Befehlsfenster

Willst du das Befehlsfenster öffnen, dann betätige den Y-Knopf, um den Cursor über das Befehlsfenster-Öffnen/Schließen-Icon zu plazieren, und drücke Knopf A. Das Fenster kann auch durch Betätigen des R-Knopfes geöffnet werden. Das Befehlsfenster ist in acht Abschnitte unterteilt, und die dir zur Verfügung stehenden Befehle sind markiert. Plaziere den Cursor über den gewünschten Befehl, und drücke Knopf A. Um dieses Fenster zu schließen, plaziere den Cursor über das Befehlsfenster-Öffnen/Schließen-Icon, und drücke Knopf A oder B. Das Fenster kann auch durch Betätigen des L-Knopfes geschlossen werden.



## • Information

Die Zahlen in diesem Fenster zeigen die Anzahl der in diesem Schloß unfähig herumstehenden Menschen an. Auch werden alle von dir in diesem Sektor erfundenen Gegenstände gezeigt. Wählst du eines dieser Icons, dann erscheinen die Rohstoffe, die zur Herstellung dieses Gegenstandes notwendig sind. Du kannst dich auch jedes beliebigen Gegenstandes entledigen, den du nicht mehr willst, indem du das Icon dieses Gegenstandes anwählst, den Cursor über den Abfalleimer plazierst und Knopf A drückst. Wenn möglich, kannst du danach diesen Gegenstand mit einer neuen Kombination der Rohstoffe neu erfinden. Dies erweist sich dann als sehr hilfreich, wenn dir einer der nötigen Rohstoffe für die Herstellung eines Gegenstandes ausgegangen ist.

## • Angriff

Dieses Fenster zeigt die Anzahl der Leute, die zum Angriff auf einen anderen Sektor zur Verfügung stehen und die Zahl der Waffen im Arsenal. Besitzt du genügend Rohstoffe für den Bau einer Waffe, dann erscheint "OK" unter dem Icon. Hast du schon einige Exemplare dieser Waffenart gebaut, dann erscheint die Anzahl der fertiggestellten Waffen. Wenn du ein Personen-Icon oder ein Waffen-Icon wählst, dann verwandelt sich der Cursor in ein Schwert. Jetzt kannst du die Anzahl der Menschen für den Angriff mit Hilfe von Knopf A erhöhen oder mit Knopf B verringern.

Es wird von dir nicht verlangt, nur eine einzelne Waffe zu benutzen, sondern du kannst jede nur mögliche Kombination der gelagerten Waffen einsetzen. Blase den Angriff ab, indem du Knopf B drückst, oder betätige Knopf A mit dem Cursor im Fenster-Titel-Abschnitt. Alle für den Angriff geplanten Personen werden daraufhin in den Menschen-Pool zurückgeschickt.

Solange der Cursor die Gestalt eines Schwertes hat, kannst du mit dem Angriff beginnen, indem du den Cursor über einen Sektor in der verkleinerten Karte plazierst und Knopf A drückst.

Um dich von einem Sektor in einen anderen zu bewegen, betätige Knopf B, wobei der Cursor sich über einem kleinen Quadrat befindet, das auf der verkleinerten Karte für deine Armee steht. Der Cursor nimmt die Gestalt eines Schwertes an, woraufhin du den Cursor über den Sektor plazierst, in den du gehen willst. Drücke nun Knopf A.

### TIP: Clever bewegen!

Doppeldecker, Düsenjäger, Atomraketen und fliegende Untertassen können sich direkt in einen beliebigen Sektor bewegen, andere Angreifer können jedoch nur in angrenzende Landsektoren geschickt werden (auch dann, wenn sie unter luftgestützte Waffen gemischt werden). Wird eine Einheit mitten in einer Schlacht aus einem Sektor herausbewegt (Rückzug), dann hat dies ungeheure Verluste zur Folge. Führe also keinen Rückzug durch, wenn du nicht ganz sicher bist, daß deine Armee in einer Schlacht sowieso vollständig vernichtet wird.

## • Verteidigung

Dieser Bildschirm zeigt alle von dir konstruierten, der Verteidigung dienenden Waffen. Besitzt du genügend Rohstoffe für den Bau einer Waffe, dann erscheint "OK" unter dem Icon. Hast du schon einige Exemplare dieser Waffenart gebaut, dann wird die Anzahl der fertiggestellten Waffen angegeben. Wenn du eines der Waffen-Icons anwählst, dann verwandelt sich der Cursor in den Verteidigungs-Cursor. Bewege diesen über die Türme derjenigen Gebäude, die du verteidigen möchtest, und drücke Knopf A, um die gewählte Verteidigungswaffe zu platzieren. Mit Hilfe von Knopf B kannst du den Befehl rückgängig machen. Um einen Verteidiger vom Turm zu entfernen, drücke einfach Knopf A noch einmal über dem jeweiligen Turm.

## • Reparaturen

Dieses Fenster zeigt den Zustand der Gebäude in deinem Sektor und die Anzahl der von dir gebauten Reparatur-Schilde. Hast du den Bau von Reparatur-Schilden fertiggestellt, dann wähle eines dieser Icons. Der Cursor nimmt nun die Gestalt eines Schwertes an. Bewege den Cursor zum Schloß, das du reparieren möchtest, und drücke Knopf A. Mit Knopf B kannst du den Befehl rückgängig machen.

## • Bergwerksarbeit

Dein steigendes Technologieniveau befähigt dich, eine größere Vielfalt an Rohstoffen abzubauen. Manche Rohstoffe werden automatisch von jedem, der sich im Schloß aufhält, mit der Hand aufgesammelt. Andere Rohstoffe (ab dem Technologieniveau im Jahr 3000 v.Chr.) können von deinen Bergarbeitern in den Bergwerken geschürft werden. Für die fortschrittlichsten Rohstoffe wirst du ein Bergwerk brauchen. Um Rohstoffe zu sammeln, plaziere den Cursor über das Personen-Icon neben dem Rohstoff-Typ, und drücke Knopf A. Durch Betätigen von Knopf B kannst du die Anzahl der Bergarbeiter reduzieren.

## • Bauen

Dieser Befehl gestattet dir den Bau von Fabriken, Labors und Bergwerken. Die Zahl unter dem Personen-Icon, das sich neben jedem Gebäude-Icon befindet, zeigt die Anzahl der Leute, die am entsprechenden Gebäude arbeiten. Erhöhe die Zahl der Arbeiter an einem Gebäude, indem du den Cursor über einem Personen-Icon in Stellung bringst



und Knopf A drückst. Ist ein Gebäude fertiggestellt, dann erscheint es auf dem Spielbildschirm, und alle Bauarbeiter kehren automatisch zum Schloß zurück.



### • Erfinden

Dieser Befehl gestattet dir die Erfindung neuer Arten von Gegenständen. Die Zahlen stehen für die Zahl der an einer Erfindung arbeitenden Leute im Vergleich zur Zahl derjenigen im Schloß, die sich dem Nichtstun hingeben. Um einen neuen Gegenstand zu erfinden, wähle das Icon der Sache, die du erfinden willst, und drücke Knopf A, wobei der Cursor sich über dem Personen-Icon befindet. Nach Fertigstellung der Erfindung kehren alle Leute automatisch ins Schloß zurück.



### • Produzieren

Technisch hochentwickelte Gegenstände müssen in einer Fabrik hergestellt werden. Die Zahlen zeigen die Zahl der an der Produktion eines Gegenstandes arbeitenden Leute, im Vergleich zur Zahl der Nichtstuer im Schloß. Um einen Gegenstand herzustellen, wähle das Icon des Gegenstandes, und drücke Knopf A, wobei sich der Cursor über dem Personen-Icon befindet. Das Haster-Icon zeigt deinen Leuten an, wieviele Exemplare des jeweiligen Gegenstandes sie anfertigen sollen. Ist der Produktionsvorgang abgeschlossen, dann kehren alle automatisch ins Schloß zurück.

## Anzeigen



### • Uhr-Zeichen

Wenn deine Leute mit einer Aufgabe beginnen, dann zeigt ein Uhr-Zeichen an, wieviel Zeit die Aufgabe in Anspruch nehmen wird. Die Zahl unter der Uhr zeigt die Minuten und der Zeiger die Sekunden an. Je mehr Leute du einer Aufgabe zuweist, desto schneller ist die Aufgabe bewältigt.



### • Befehlsrahmen

Darin erscheint der gewählte Gegenstand. Dieser rosafarbene Rahmen zeigt, welche Aufgabe vom Hinzufügen oder Abziehen von Arbeitern betroffen sein wird.

## GAME PLAY

Hier wirst du lernen, wie du die Insel Aloha in der ersten Epoche erobern kannst. Folge jedoch zunächst den Anweisungen auf den folgenden Seiten, um zu lernen, wie das Spiel beginnt.

### Vor der Schlacht

Bevor du dich in eine Schlacht stürzt, mußt du erst die Figur wählen, die du sein möchtest, die Insel, auf der du spielst und den Sektor, von dem aus du beginnen willst.

#### • Eine Figur auswählen

Nach der Wahl von "New Game" (Neues Spiel) werden vier Figuren gezeigt.



Rot: Scarlet  
Grün: Caesar  
Gelb: Oberon  
Blau: Madcap

Plaziere den Cursor über eines der Gesichter, und drücke Knopf A. Als nächstes erscheint ein Bildschirm, auf dem 3 Inseln abgebildet sind. In der oberen linken Ecke des Bildschirms erscheinen der Name der Insel (Aloha) und eine verkleinerte Karte.

#### • Eine Insel wählen

Jetzt kannst du eine Insel auswählen, indem du Knopf A drückst, wobei der Cursor sich über dem Namen der Insel befindet (laß jedoch bitte fürs erste den Namen Aloha stehen).

Nach der Wahl deiner Insel, drücke Knopf A über den Worten "Play Island" (Insel spielen). In der unteren linken Bildschirmecke wird die Zahl der dir zur Verfügung stehenden Menschen angezeigt [dein Menschen-Pool]. Du beginnst das Spiel mit 100 Menschen, die du in der Eroberung aller drei Inseln einsetzen mußt.

#### • Die Zahl der Menschen bestimmen

Drücke Knopf A, wobei der Cursor sich über dem Schloß-Icon befindet, um die Zahl der Menschen, die ausgesandt werden sollen, zu erhöhen. Mit Knopf B kannst du die Zahl reduzieren. Mach dir den Sieg leicht, und stelle es auf 70 Leute ein.

Nachdem du die Anzahl der Menschen bestimmt hast, drücke Knopf A, wobei der Cursor über einem der Sektoren in der verkleinerten Karte steht.

Hat dein Gegner schon einen Sektor gewählt, dann darfst du von diesem Sektor aus dein Spiel nicht beginnen.



## Das Spielen von Aloha

In diesem Abschnitt erlernst du die Herstellung von Verteidigungs- und Angriffswaffen, außerdem wie du deinen Sektor verteidigst und deinen Feind angreifst.



### • Waffen herstellen

Rufe das Befehlsfenster auf (R-Knopf), und wähle den Befehl "Invent" (Erfinden).



### 1) Verteidigungswaffen konstruieren

- Wähle das Stock-Icon mit Hilfe von Knopf A.
- Stelle die Anzahl der an der Erfindung arbeitenden Menschen ein. (Sollen alle deine Leute daran arbeiten, dann halte Knopf A über dem Personen-Icon gedrückt.) Die Waffe ist fertig, wenn die Uhr an der rechten Seite aufgehört hat, sich zu drehen.



### 2) Angriffswaffen konstruieren

- Wähle den "Stein" mit Hilfe von Knopf A.
- Stelle die Anzahl der an dieser Erfindung arbeitenden Leute ein und warte, bis die Uhr aufgehört hat, sich zu drehen.

### 3) Deinen Sektor verteidigen

- Gehe zurück zum Befehlsfenster, indem du Knopf A über dem Wort "Invent" drückst.
- Wähle "Defence" (Verteidigung) mit Hilfe von Knopf A.
- Wähle das Stock-Icon mit Knopf A. Der Cursor nimmt nun die Gestalt eines Schildes an.
- Bewege den Cursor nacheinander über jeden der vier Türme und drücke Knopf A jedesmal, wenn du dich über einem Turm befindest.
- Betätige Knopf B, wenn du die Befehlseingabe beendet hast.



### 4) Den feindlichen Sektor angreifen

- Wähle "Attack" (Angriff) mit Hilfe von Knopf A im Befehlsfenster.
  - Wähle das Stein-Icon mit Knopf A. Der Cursor nimmt nun die Gestalt eines Schwertes an.
  - Stelle die Anzahl der am Angriff teilnehmenden Menschen durch Drücken von Knopf A ein, wobei sich der Cursor über dem Stein-Icon befinden muß. Drückst du Knopf B über diesem Icon, dann wird die Zahl der Angreifer reduziert.
  - Bewege den Schwert-Cursor in den feindlichen Sektor auf der verkleinerten Karte und betätige Knopf A.
- Nach deiner Eroberung von Aloha kannst du eine neue Insel wählen, und ein neuer Kampf beginnt.



Um das Spiel abzubreaken, unterbreche es mit dem Startknopf und wähle "QUIT" (Beenden).

Sobald du dich mit den Grundlagen des Gameplay auskennst, drücke die Reset-Taste und fange wieder von vorne an. Du solltest dies tun, da du nun wahrscheinlich nicht mehr genug Leute übrig hast, um die anderen beiden Inseln zu erobern.

#### TIP: Hüte dich vor dem Gegner!

Es kann passieren, daß dein Gegner plötzlich in deinem Sektor erscheint. Wenn die Leute des Gegners anfangen, mit Steinen oder anderen Waffen zu werfen, dann wird dein Schloß beschädigt. Du verlierst das Spiel, wenn dein Schloß zerstört ist. Achte also darauf, daß du in der Nähe bist, und verteidige dein Schloß bis der Feind aufgibt und sich aus deinem Sektor zurückzieht.

## Zeitalter und Technologie-Niveaus

Zu Beginn deiner ersten Schlacht ist das Technologie- oder "Tech-Niveau" in jedem Sektor gleich. Durch die Erfindung und Herstellung neuer Gegenstände steigt das Tech-Niveau an, aber kannst dich jedoch pro Insel nur um höchstens drei Tech-Niveaus steigern. Das anfängliche Tech-Niveau nimmt in jeder Epoche um eins zu. Du kannst höchstens jeweils vier verschiedene Verteidigungs-Schilde, Angriffswaffen und Verteidigungswaffen erfinden. Pro Insel bedeutet das insgesamt höchstens 12 unterschiedliche Gegenstände. Verteidigungs-Schilde mit Niveau 1 können ab Epoche 1 gebaut werden, Schilde mit Niveau 2 ab Epoche 2 usw. Alle Rohstoffe, aus denen der Gegenstand zusammengebaut wird, müssen im Sektor, in dem er hergestellt wird, gefunden werden. Zeitweise wirst du aufgrund von Mangel an Rohstoffen überhaupt keine Gegenstände herstellen können. Die verschiedenen Technologieniveaus und die mit diesen Niveaus assoziierten Gegenstände findest du auf der folgenden Seite.

Epoche	Technologieniveau	Angriffswaffe Verteidigungswaffe	Unterlasse Abschreckungswaffe
1	Höhlenmensch	Stein	Stock
2	Babylonische Zeit	Steinschleuder	Speer
3	Römische Zeit	Spieß	Hurtbogen
4	Normannische Zeit	Langbogen	Siedendes Öl
5	Mittelalter	Hatapult	Armbrust
6	Viktorianische Zeit	Kanone	Muskete
7	1. Weltkrieg	Doppeldecker	Maschinengewehr
8	2. Weltkrieg	Düsenjäger	Bazooka
9	Moderne Zeit	Atomwaffe	Atomare
10	Weltraumzeit	Fliegende	SOI-Laser

### • Waffen bauen

Wenn du mit dem Spielen beginnst, wirst du als erstes ein paar Waffen herstellen müssen. Nachdem du "Invent" im Befehlsfenster gewählt hast, wähle die Waffe, die du erfinden willst, und übergib diese Aufgabe an ein paar Leute. Die Waffen sind nach zunehmendem Tech-Niveau angeordnet. Die Erfindung von technisch hochentwickelten Waffen erfordert mehr Zeit.

### • Fabriken

Deine ersten erfundenen Gegenstände kannst du schon herstellen, wenn du nur die nötigen Rohstoffe hast. Für den Bau fortschrittlicherer Gegenstände benötigst du jedoch eine Fabrik. Gegenstände mit einem Gebäudezeichen neben ihrem Icon erfordern für ihre Herstellung eine Fabrik.

### • Das Geschwindigkeits-Icon

Das Geschwindigkeits-Icon ist von großem Nutzen, wenn die Erfindung von Gegenständen viel Zeit in Anspruch nimmt. Erhöhe die Spielgeschwindigkeit bis der Gegenstand erfunden ist, und stelle sie dann wieder auf die normale zurück.

### • Waffen bewegen

Du kannst Angriffswaffen bewegen, indem du deine Leute damit ausrüstest und diese in einen neuen Sektor schickst. Verteidigungswaffen oder Baureparatur-Schilde können jedoch nicht bewegt werden.

### • Gebäudeentwicklung

Das Tech-Niveau deines Sektors wird mit der Erfindung neuer Waffen und anderer Gegenstände ansteigen (um höchstens das Dreifache). Dabei erhöht sich ebenfalls das Niveau deiner Gebäude, welche daraufhin durch für ein niedriges Niveau konstruierte Waffen weniger Schaden erleiden.

#### TIP: Technologieniveaus in neuen Sektoren

Beachte: Das Tech-Niveau eines Sektors verbessert sich durch den Bau neuer Gegenstände im jeweiligen Sektor. Erhöht sich das Tech-Niveau eines Sektors, dann betrifft dies die Tech-Niveaus in anderen Sektoren nicht. Du mußt in jedem von dir beherrschten Sektor neue Gegenstände entwickeln, um ihr Technologieniveau zu erhöhen.

### • Waffen-Rohstoffe

Durch Anklicken des Informations-Icons kannst du die Rohstoffe anschauen, die für den Bau der von dir erfundenen Gegenstände erforderlich sind. Diese Information kannst du dazu benutzen, die ideale Anzahl an Leuten zum Abbau eines bestimmten Rohstoffs zu bestimmen.

## GEBÄUDE UND SCHÄDEN

Im Laufe der Entwicklung der Sektoren können um das Schloß herum bis zu drei Gebäude errichtet werden. Du baust ein Bergwerk, eine Fabrik und ein Labor. Gebäude werden gebaut, indem du Leute vom Schloß aussendest, die den Bau durchführen.

### • Bergwerk

Ein Bergwerk kannst du bauen, wenn du das Tech-Niveau des Jahres 900 A.D. erreicht hast.

### • Fabrik

Eine Fabrik kannst du nach Erreichen des Tech-Niveaus von 1400 A.D. bauen. Fabriken werden für die Herstellung von hochentwickelten technischen Gegenständen benötigt.

### • Labor

Ein Labor kannst du bauen, wenn du das Tech-Niveau im Jahr 1850 A.D. erreicht hast. Ein Labor ist für die Entwicklung von äußerst hochentwickelten technischen Gegenständen erforderlich.

### • Reparatur-Befehl

Damit wird der Schaden gezeigt, den dein Schloß und deine Gebäude genommen haben. Erscheint rechts neben dem Gebäude ein Balken, dann ist es zerstört. Ist ein Gebäude zerstört, dann sind alle Menschen und Gegenstände, die sich darin befanden, ebenfalls vernichtet. Mit anderen Worten, wenn gerade 50 deiner Leute in einem Bergwerk Rohstoffe abbauen, dann verlierst du mit der Zerstörung des Bergwerks alle diese Leute!



## Angreifen

Um feindliche Sektoren anzugreifen, solltest du einige Waffen bauen und eine Armee aufstellen. Mit Ausnahme von Atomwaffen erfordert die Bedienung aller Waffen eine oder mehrere Personen. Du kannst bis zu 250 Leute in einen einzigen Sektor schicken.

### • Sektorentypen

Befreudeter Sektor	Ein Sektor, auf dem sich eines deiner Schlösser, das eines Verbündeten oder eine verbündete Armee befinden. Gegnerische Gebäude gibt es dort nicht.
Gegnerischer Sektor	Ein Sektor, auf dem sich weder befreundete Schlösser noch eine verbündete Armee befinden.
Neutraler Sektor	Ein Sektor ohne Armeen oder Gebäude jeglicher Art.

### • Mehrfach-bediente Waffen

Am Anfang des Spieles wird für die Bedienung einer Waffe nur eine einzige Person gebraucht, mit fortschreitender technologischer Entwicklung werden jedoch mehrere erforderlich. Die für die Bedienung jeder Waffe nötige Anzahl an Menschen (1-4) erscheint in römischen Ziffern oben links neben dem Waffen-Icon.

### • Reparatur-Schilde

Du kannst Reparatur-Schilde bauen, die beschädigte Schlösser reparieren. Die Schilder haben Abstufungen von 1-4. Je höher ihr Wert desto mehr Schaden können sie reparieren.

### • Bunker-Icon

Ab dem Jahr 2001 A.D. erscheint das Bunker-Icon im Reparaturfenster. Durch Anklicken dieses Icons wird der Sektor abgeriegelt und seine Bevölkerung bis zur "Mutter aller Schlachten" tiefgefroren. Hast du dieses Icon einmal benutzt, dann kannst du seine Wirkung nicht mehr aufheben. Du mußt sicher sein, deinen Sektor gegen Angriffe verteidigen zu können, bevor du seine Bevölkerung einfrierst!

#### TIP: Bunker bauen

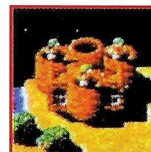
Erst ab der 7. Epoche ist es möglich, einen Bunker zu bauen. Wenn du einen Bunker baust, werden alle Menschen, die sich in den Gebäuden des jeweiligen Sektors befinden, tiefgefroren und können somit an der "Mutter aller Schlachten" teilnehmen. Die Kruppentechnologie (Einfrieren von Menschen) hat jedoch den Gipfel ihrer Perfektion noch nicht erreicht. Du mußt damit rechnen, den Großteil der konservierten Menschen zu verlieren.

## SEKTORENVERTEIDIGUNG

Du solltest zum Schutz deines Sektors Verteidigungswaffen auf dem Dach eines jeden von dir geschaffenen Gebäudes anbringen. Auch wenn die von dir benutzten Waffen das selbe Tech-Niveau haben, verschafft die hohe Positionierung deinen Leuten doch einen großen Vorteil beim Kampf gegen Eindringlinge. Der einzige Nachteil ist, daß du nur eine begrenzte Anzahl an Verteidigern platzieren kannst:



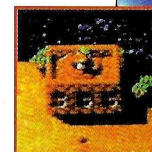
Schloß-4 Personen



Fabrik-3 Personen



Bergwerk-2 Personen



Labor-1 Personen

Für die Bedienung der meisten Verteidigungswaffen ist nur eine Person notwendig. Atomare Abschreckungswaffen und SDI-Laserwaffen arbeiten jedoch automatisch.

#### TIP: Atomare Abschreckungswaffen

Nach Erreichen des Tech-Niveaus von 1980 A.D. kannst du atomare Abschreckungswaffen bauen. Sie werden auf jeden feindlichen Sektor abgeschossen, der eine Atomwaffe auf dich abgeschossen hat. Der bloße Besitz dieser Raketen kann schon genügen, um einen nuklearen Angriff zu verhindern. Gegen alle anderen Angriffe sind diese Raketen jedoch machtlos.

#### TIP: SDI-Laser

Nach Erreichen des Tech-Niveaus von 2001 A.D. kannst du SDI-Laserwaffen bauen. Diese Laser spüren ankommende Atomwaffen auf und zerstören sie. Dabei überhitzen sie sich jedoch, und werden selbst zerstört. SDI-Laser sind auch gegen andersartige Angriffe wirkungsvoll.

### • Truppen aussenden

Sobald du deine Leute in einen feindlichen Sektor geschickt hast, fangen sie an zu kämpfen. Deine Leute kämpfen gegen feindliche Truppen, gegnerische Gebäude und feindliche Verteidigungsanlagen. Wird ein Gebäude zerstört, dann sterben alle darin befindlichen Menschen.



Besteht zwischen dir und dem Feind in einem Sektor ein Bündnis, dann kämpfen deine Leute nicht. Befindest du dich im Sektor eines Feindes, mit dem du kein Bündnis eingegangen bist, im selben Sektor ist jedoch ein Verbündeter, dann wird dir jener im Kampf gegen andere anwesende Feinde beistehen.

Die Kampf geht so lange weiter, bis eine Seite völlig ausgelöscht ist oder den Rückzug angetreten hat.

**TIP: Hochentwickelte technische Waffen**

Besitzt du Waffen eines höheren Technologie-Niveaus, dann kannst du damit einen wesentlich besseren Ausgang der Schlacht erzielen, sogar wenn die feindlichen Truppen so groß wie deine oder größer sind.



- **Den Rückzug antreten**

Trittst du mitten im Kampf den Rückzug an, dann erleidet deine Armee große Verluste. Sie verliert jedoch keine Männer, wenn du sie auf dein eigenes Schloß zurückbringst.

- **Den Feind schlagen**

Es wird dir mitgeteilt, wenn ein Sektor eingenommen wurde. Alle sich in den Gebäuden des eroberten Sektors befindlichen Menschen werden zu nicht-ausgerüsteten Mitgliedern deiner Armee. Nicht-ausgerüstete Menschen können in einer Schlacht höchstens Steine aufheben und werfen. Daher sind sie nicht in der Lage, feindliche Gebäude oder Schlösser zu beschädigen.



- **Neue Schlösser bauen**

Hast du ein gegnerisches Schloß zerstört oder deine Armee in einen neutralen Sektor gesandt, dann bauen deine Leute ein neues Schloß. Du kannst jedoch keine neuen Schlösser bauen, wenn du mit einem der anderen Kontrahenten ein Bündnis eingegangen bist. Um deine Grenzen zu erweitern, mußt du das Bündnis auflösen.

- **Nuklear-Waffen**

Ab der 6. Epoche (1850 A.D.) hast du die Fähigkeit, nukleare Waffen herzustellen. Für die Bedienung der Atomwaffen sind keine Soldaten

erforderlich. Du brauchst den Sektor, in den du die Atomwaffe schießen willst, nur anzugeben. Von einer Atomwaffe getroffene Sektoren sind völlig zerstört, und sämtliche Lebewesen in diesem Sektor werden ausgelöscht.

**TIP: Verteidigung gegen Atomwaffen**

SDI-Laser und atomare Abschreckungswaffen dienen zur Verteidigung gegen Atomwaffen. Atomare Abschreckungswaffen helfen jedoch nur, indem sie den Sektor, aus dem die abgeschossene Atomrakete kommt, dem Erdboden gleichmachen.



## Die Mutter aller Schlachten

Nachdem du die 27. Insel während der 9. Epoche abgeschlossen hast, trittst du in der "Mutter aller Schlachten" an. Um jedoch an dieser Schlacht teilnehmen zu können, mußt du schon beim Tech-Niveau von 2001 A.D. damit anfangen, Leute einzufrieren. Benutze zum Einfrieren das Schutz-Icon (siehe S. 18). Denke daran, daß die Bevölkerung eines eingefrorenen Sektors um etwa 90% schrumpft. Beachte auch, daß du vor der 7. Epoche keine Bunker bauen kannst.

- **Nur Laser!**

Während der "Mutter aller Schlachten" können keine neuen Waffen entwickelt werden, und Laser sind die einzigen zugelassenen Waffen.

Sei dir darüber im Klaren, wie sich dies auf deine Strategie auswirkt!