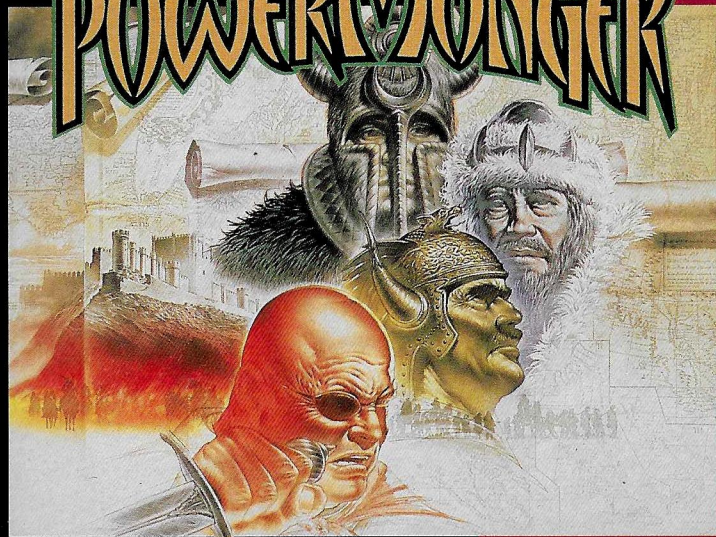


POWERMONGER™



MIT DER SUPER-NES MAUS KOMPATIBEL

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, 4044 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, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PART.



© BULLFROG PRODUCTIONS LTD. 1990-1993
LICENSED FROM ELECTRONIC ARTS
SNES VERSION BY BULLFROG PRODUCTIONS LTD.



LICENSED BY

Nintendo

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

POWERMONGER

INHALT

ZU BEGINN	1
Joypad-Steuerungen	2
Die Situation	5
Weit ist der Weg	7
DIE WELT	9
Der Überblick	9
Überblick-Steuerungen	9
Konturen, Gegenstände, Siedlungen und Nahrung	10
Kommandeure	10
Siedlungen	11
Die Nahaufnahme	11
Nahaufnahme-Steuerungen	11
Sichtänderung	11
Drehpfeile	12
Zoom-Knöpfe	12
Eroberungs-Waage	12
Jahreszeiten und Wetter	12
Sound	13

SYMBOLE	15
Option, Haltung, Befehl und Frage	15
Das Optionssymbol	15
Game-Box-Optionen	15
Haltungssymbole	16
Befehlssymbole	17
Militärische Symbole	20
Bewegungssymbole	22
Nahrungssymbole	23
Erfindungssymbole	24
Verschiedene Symbole	25
Fragesymbol	26

DIE KOMMANDEURE	29
Stärke	30
Näheres über die Haltung	30
Erfindungen	30
Erfindungen benutzen	32

FRAGEN UND ANTWORTEN	33
-----------------------------------	----

(Mit der Super NES Maus Kompatibel:
Seperat erhältlich MODEL No.SNS-016E)

ZU BEGINN

Klickt man den linken Mausknopf, gelangt man zum nächsten Bild. Wenn man den Mausknopf nicht klickt, wechselt das Bild, um Sie darauf aufmerksam zu machen.



Namen

Nach der Einleitungssequenz erscheint folgende Frage auf dem Bildschirm: "Wie ist Ihr Name, O Herr?" (What is Thy Name, O Lord). Geben Sie einen beliebigen Namen ein, und dann klicken Sie mit dem linken Mausknopf END an. Soll kein Name benutzt werden, wird eben nur END angeklickt.

Optionsbild

Hier werden die zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehenden Optionen aufgeführt. Klicken Sie die Option Ihrer Wahl an:



Start New Conquest (Neue Eroberung beginnen): Hiermit beginnt die Eroberung. Es handelt sich um das Standardspiel mit 195 vorgegebenen Territorien, die es zu erobern gilt.

Continue Conquest (Weitere Eroberung): Das nächste zu erobernde Gebiet kann gewählt werden.

Restore Conquest (Eroberung weiterführen): Ein Passwortsystem ermöglicht den Zugang zu zuvor gespeicherten Spielen.

Play Random Land (Zufallsland spielen): Der Computer bestimmt ein Land, das erobert werden soll.

Option:

Controller Port- Der Port, an dem der Controller angeschlossen ist.
Quickpad-Modus -AN. Das Steuerungssystem des Joypads wird in Zonen aufgeteilt (s. "Allgemeine Steuerungen").
- AUS. Wie das Maussteuerungssystem, jedoch mit dem Joypad gesteuert. Für alle diejenigen, denen das Zonensystem nicht gefällt.

Mausgeschwindigkeit- Mausgeschwindigkeit 1, 2 und 3
(1 ist langsam).

Musik- Musik wird an- und ausgeschaltet.

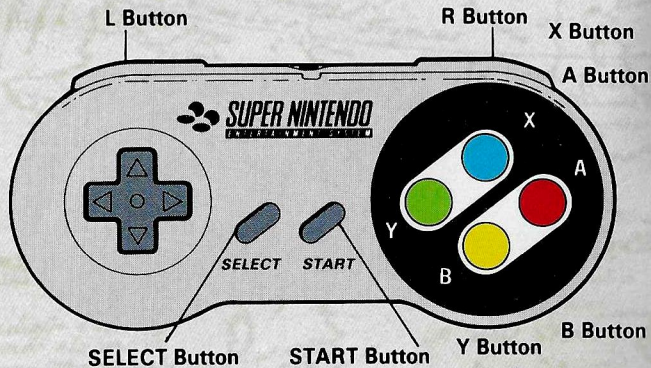
Sound FX- Soundeffekte werden an- oder ausgeschaltet.

Geänderte Optionen werden nur dann wirksam, wenn das Options-Fenster geschlossen ist. Um ein Fenster zu schliessen, klickt man die rechte obere Ecke an.

Wahl einer Karte

Mit "A" wird eine Karte gewählt.
Mit "X" scrollt die Karte aufwärts.
Mit "Y" scrollt die Karte abwärts.

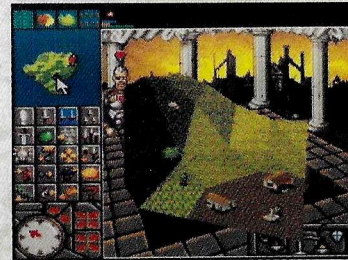
Joypadsteuerungen



Pause Drückt man den START-Knopf, kann eine Spielpause eingelegt werden.

Rücktaste Bei der Eingabe eines Namens oder eines Passwortes, dient Knopf B als Rücktaste.

Fenster Während des Spiels kann das Options-Fenster ("!" Ikone) zu jeder Zeit mit dem SELECT-Knopf geöffnet werden. Mit einem nochmaligen Druck auf SELECT wird das Fenster wieder geschlossen. Die Fenster-Option ("!") und Frage ("?") werden mit Knopf B geschlossen.



Allgemeine Steuerungen

Mit Knopf Y kann man von einem Gebiet zum anderen überwechseln, in der oben angezeigten Reihenfolge (d.h. von 1 nach 2, von 2 nach 3 usw.). GEBIET 4 (Ikonen) kann zu jeder Zeit mit dem Knopf X erreicht werden. Das Ikonen-Gebiet wird damit an- und ausgeschaltet. Jedes angewählte Gebiet erscheint heller als die anderen.

Mit den Knöpfen L und R wird die Nahaufnahme (GEBIET 1) rotiert.

Weitere Steuerungen

GEBIET 1 Je nach Spielmodus hat Knopf A verschiedene Funktionen. Wird die "Angriffs"-Ikone angewählt, beginnt der Angriff an der zuvor bestimmten Stelle. Wird Knopf A gedrückt gehalten und der Richtungspad bewegt, ändert sich die Position der Karte mit Hilfe des Kompasses nach Norden.

GEBIET 2 In diesem Gebiet bewegt der Richtungspad den Cursor

auf der kleinen Karte. Mit Knopf A oder B kann der Zoom auf 3D aktiviert werden.

GEBIET 3 In diesem Gebiet erscheint mit einem Druck auf Knopf A der gewünschte Ausschnitt der Karte. Sind Ikonen im oberen Teil der Karte aktiviert, ändert sich dementsprechend das Format der Anzeige für die kleine Karte.

GEBIET 4 Mit Knopf A wird eine gewünschte Ikone an- oder abgewählt. Auf der kleinen Karte oder der 3D-Anzeige ist man dadurch handlungsbereit.

Steuerungen für Schnellmodus Aus

Mit Knopf L oder R wird die Karte rotiert (wie beim Zonensystem). Mit Knopf X oder Y sind tiefere Einblicke in die Karte möglich.

Die Situation

Ihre Herrschaft war gut und gerecht. Ihr Schicksal jedoch....

Ihr Königreich Miremer wurde durch verheerende Erdbeben vernichtet. Nach dem Einsturz der Gebirge und dem giftigen Feuerregen blieb von Ihrem Land nichts und von Ihren Untertanen nur wenige übrig. Seit unzähligen Wochen durchqueren Sie bereits das unruhige Meer auf der Suche nach einer neuen Heimat für die verbleibende Handvoll Ihrer Begleiter (und nach einem neuen Reich für Sie selbst). Schliesslich hat das launische Meer keine Lust mehr, mit Ihrem zerbrechlichen Schiff zu spielen, und Sie gelangen an das Ufer eines fremden Landes. Das Land ist reich und fruchtbar, ganz wie Sie es sich erträumt haben, aber wie zu erwarten, ist es bewohnt. Grössere Siedlungen werden von kleinen Kriegsherren und Kommandeuren regiert, deren Heere durch die Landschaft stürmen. Man könnte sich ja erniedrigen und bei den rückständigen Adligen in Knechtschaft gehen und die Begleiter deren schlechte Regierung unterwerfen, aber Sie waren schliesslich vor nicht allzu langer Zeit selbst König und haben bereits genug Demütigungen ertragen. Nein, man wird Sie huldigen. Sie werden wieder eine Krone tragen ... oder sterben.

So wie Sie sich an dieses neue Reich heranwagen, müssen Sie allen, die Ihnen begegnen, entweder durch Diplomatie oder mit Waffengewalt Treue abverlangen. Die Einheimischen kennen sich in der Kunst der Kriegsführung nicht besonders gut aus, sind jedoch alles andere als hilflos. Ausser Ihnen gibt es auch noch andere Fremde im Land. Eindringende Völkerstämme, die unter roten oder blauen Fahnen kämpfen, trauern verlorenen Königreichen nach und sehnen sich nach neuen. Wie die Einheimischen müssen auch diese davon überzeugt werden, mit Ihnen gemeinsame Sache zu machen, da sie sonst dem Schwert unterliegen. Es gibt keinen anderen Weg zum Königtum.

Auf Ihrem Feldzug ernten Sie reichliche Beute, und Sie forschen in den Tiefen des Landes nach versteckten Reichtümern. Die Macht über Leben und Tod, Reichtum und Armut, Überfluss und Hunger liegt ganz in Ihrer Hand. Aber, wie üblich, muss diese Macht mit

Bedacht ausgeübt werden. Ewige Kriegsführung führt zum Verlust Ihrer Begleiter und etwaigen zukünftigen Rekruten, fortwährende Plünderungen füllen zwar augenblicklich Ihre Vorräte auf, lassen das Land jedoch für die Zukunft leer. Sie müssen lernen, Ihre Kräfte mit Zurückhaltung auszuwägen und den täglichen Bedarf an dem der Zukunft zu messen. Nur dann werden Sie der einzigartige.

POWERMONGER

Weit ist der Weg

In der Welt des Power Mongers gibt es im Eroberungs-Modus 195 Territorien zu erobern. Nachdem die Karte erstellt wurde, erscheinen die verschiedenen zu erobernden Territorien. Zu Beginn des Spiels kann nur ein Territorium erobert werden, nämlich die Insel oben links. Wenn Sie diese Insel nicht sofort finden können, bewegen Sie den Zeiger in der Ecke der Karte etwas herum. Das rote Wahlviereck erscheint, wenn der Zeiger sich darauf befindet. Dieses Territorium wird dann mit dem linken Mausknopf angewählt.

Um in einem Territorium zu überleben und zu gedeihen, müssen Siedlungen erobert, Nahrung und Männer beschafft, Waffen und Handelswaren erfunden werden. Man sollte aber stets dabei bedenken, dass feindliche Heere umherstreuen, die hinter den gleichen Dingen her sind. Diese Heere sind ebenso stark wie Ihre, und einige ihrer Kommandeure sind mindestens ebenso aggressiv und so schlau wie Sie. Ein Territorium gilt als erobert, wenn es Ihnen gelungen ist, einen bedeutenden Teil der Bevölkerung hinter sich zu bringen. Befindet sich das Gold in der Eroberungs-Waage auf der rechten Seite, ist das Territorium erobert. (Sie brauchen nicht die gesamte Bevölkerung zu beherrschen, um ein Territorium zu erobern.) Nach der Eroberung eines Territoriums wird der linke Mausknopf auf dem Optionssymbol gedrückt, dann auf dem Absetzen-Kasten (s. Optionssymbol unter Symbole). Der Computer teilt Ihnen dann mit, dass Sie gewonnen haben. Mit einem Druck auf den linken Mausknopf kehrt man zum Optionsbild zurück.

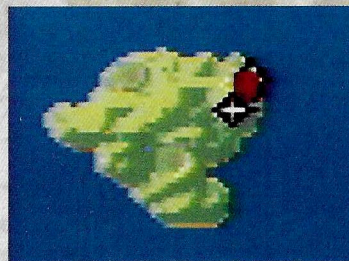
Nach Eroberung des ersten Territoriums kann man auf ein angrenzendes übergehen. Um in ein Territorium zu gelangen, wird der Zeiger auf der Karte darüber gebracht, und wenn das rote Wahlquadrat erscheint, wird der linke Mausknopf gedrückt. (Beachten Sie bitte, dass man nur die Territorien betreten kann, die, wenn der Zeiger darüber ist, rot erhellt sind.) Im Falle des ersten Territoriums kann man nur nach unten weitergehen. In zentraler gelegenen Territorien, weg von den Ecken und Rändern, kann man natürlich zwischen mehreren angrenzenden Territorien wählen. Damit man weiss, wo man bereits war, erscheint nach der Eroberung eines Territoriums ein Dolch darauf, und wenn sich der Zeiger darauf befindet, erscheint ein gelbes Wahlquadrat.

Betritt man ein neues Territorium, beginnt eigentlich ein neues Spiel. Die zuvor rekrutierten Kommandeure bleiben als Verwalter zurück. Es kann sein, dass Sie weniger Männer und weniger Nahrung haben als vorher. Riesige Heere und grosse Vorräte sind in dem Territorium, in dem man sich befindet nützlich, haben aber im neuen Territorium keine Bedeutung. Sie können Ihre Beute nicht mitnehmen.

Je weiter man sich von der ersten Karte entfernt, je schwieriger wird es. Die feindlichen Heere werden aggressiver und sind besser ausgerüstet, und es wird immer schwerer, Mittel zu finden und zu sichern, und erst recht mit so vielen Problemen fertig zu werden. (Sie können sich in einfachere Territorien, die noch nicht erobert wurden, zurückziehen, wenn es Ihnen zu viel wird). Das furchtbarste Territorium, das erobert werden muss, wenn man die Welt beherrschen will, befindet sich in der unteren rechten Ecke der Karte.

POWERMONGER

DIE WELT



Die Übersicht

In der Übersicht sieht man das gegenwärtig zu erobernde Territorium. Hier kann man Strassen, Gewässer, Wälder, Siedlungen und deren Bewohner sehen.

Steuerungen der Übersicht

Das weisse Kreuz auf der Übersicht deutet die Mitte des gegenwärtig in der Nahaufnahme gezeigten Gebietes an. Ändert man die Position des Kreuzes in der Übersicht, ändert sich das Bild der Nahaufnahme. Das weisse Kreuz kann wie folgt bewegt werden:

Kompass: Der Kompass wird mit einem der beiden Mausknöpfe angeklickt, um die Richtung, in der das weisse Kreuz scrollen soll, zu bestimmen. Wird der linke Mausknopf gedrückt, bewegt sich das weisse Kreuz etwas weiter. Wird der rechte Mausknopf gedrückt gehalten, scrollt das Kreuz solange, wie der Knopf gehalten wird.

Joypad: Der linke und rechte Mausknopf entsprechen den Knöpfen A und B des Joypads. Mit Y wird GEBIET 2 (Kompass) angewählt, dann wird die Karte mit dem Joypad in der gewünschten Richtung gescrollt.

Mit dem Kompass kann das Kreuz in acht verschiedene Richtungen bewegt werden: Nord, Süd, Ost und West, sowie Nordost, Nordwest, Südost und Südwest. Beachten Sie bitte, dass der Kompass stets nach Norden zeigt, was bei einer rotierten Karte sehr wichtig sein kann.

Übersicht: Auf der Übersicht wird das weisse Kreuz mit einem der beiden Mausknöpfe beliebig bewegt.

Konturen, Gegenstände, Siedlungen und Nahrung

Direkt über der Übersicht befinden sich vier Ikonen. Jede dieser Ikonen enthält verschiedene Informationen zur Übersicht:

Kontur-Modus Berge, Täler und Ebenen. Dunkelgrün deutet tiefliegende Gebiete an, höhere Gebiete sind hellgrün, dann gelb, dann braun, und die höchsten Gebiete sind weiss.

Gegenstands-Modus Bäume, Häuser, Werkstätten, Männer und Strassen. Bäume erscheinen als rote Punkte, Strassen als graue Linien, Häuser als hellbraune Punkte, Ihre Männer als weisse Punkte und in Siedlungen Werkstätten als gelbe Punkte.

Siedlungs-Modus Siedlungen und Strassen erscheinen grau, und Ihre Männer sind weisse Punkte.

Nahrungs-Modus Wie beim Siedlungs-Modus, gibt die Farbe der Siedlungen die Nahrungsmenge an. In schwarzen Siedlungen befindet sich keine Nahrung, und in weissen Siedlungen gibt es mehr als genug. Unterschiedlich graue Punkte deuten auf mittelmässige Vorräte hin, je heller das Grau, je mehr Nahrung gibt es. Klicken Sie die Nahrungs-Ikone nochmal, werden Sie auf den neusten Stand gebracht.

Kommandeure

Auf der Übersicht ist der gegenwärtig gewählte Kommandeur mit einem roten Umhang bekleidet. Wenn er sich jedoch als Spion betätigt, trägt er ein Hemd mit der Farbe des Heeres, das er bespitzelt.

Siedlungen

Siedlungen sind wichtige Quellen für Nahrung, Männer und Erfindungen. Wurde eine Siedlung erobert, hat man das Recht alles zu plündern. Nehmen Sie jedoch alle verfügbaren Männer fort, gibt es keinen, der Nahrung sammelt oder etwas erfindet. Siedlungen

werden wieder bevölkert (der Storch bringt sie), aber nur sehr langsam. Nehmen Sie alle Nahrung an sich, lassen die Männer sofort alles stehen und liegen, und die kümmern sich nur noch um Landwirtschaft.

Die Nahaufnahme



Nahaufnahme-Steuerungen

Auf der Nahaufnahme sieht man Details des von dem weissen Kreuz markierten Gebietes auf der Übersicht.

Sichtänderung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Nahaufnahme zu ändern, um ein anderes Gebiet zu sehen:

Kompass: s. Übersicht-Steuerungen

Übersicht: s. Übersicht-Steuerungen

Kommandeur: Die grosse Figur eines beliebigen Kommandeurs wird mit dem rechten Mausknopf angeklickt. (Bitte nicht auf seinen Orden oder mit dem linken Mausknopf klicken). Die Nahaufnahme wird dann sofort auf den gegenwärtigen Standort des Kommandeurs übertragen.

Drehpfeile

Mit den Drehpfeilen wird die Nahaufnahme nach links oder rechts rotiert. Die Sicht kann somit verbessert oder einfach nur geändert werden. Wird ein Drehpfeil mit dem rechten oder linken Mausknopf angeklickt, wird die Karte in Pfeilrichtung in eine der vier Himmelsrichtungen rotiert (Nord, Süd, Ost, West). Wird einer der Mausknöpfe auf einem Drehpfeil gedrückt gehalten, rotiert die Karte solange, bis der Knopf losgelassen wird.

Zoom-Knöpfe

Mit den Zoom-Knöpfen kann die Sicht der Nahaufnahme vergrössert werden. Nachdem ein Zoom-Knopf mit dem rechten oder linken Mausknopf angeklickt wurde, wird ein Ausschnitt Schritt für Schritt vergrössert (oder auf Normalgrösse zurückgebracht). Je mehr etwas auf der Nahaufnahme vergrössert wird, scheinen bewegliche Dinge (Tiere, Menschen usw.) sich immer schneller zu bewegen. Es handelt sich dabei jedoch um eine optische Täuschung, herbeigeführt durch die Tatsache, dass immer kleinere Ausschnitte gesehen werden.

Eroberungs-Waage

Ein Territorium gilt als erobert, wenn es Ihnen gelungen ist, einen wesentlichen Bestandteil der Bevölkerung hinter sich zu bringen. Anhand der Eroberungs-Waage kann man sehen, wann es so weit ist. Zu Beginn der Eroberung eines Territoriums ist die linke Waagschale unten. Je mehr Leute Sie beherrschen, je mehr füllt sich Ihre Waagschale (rechts) mit Gold auf. Wenn die Waage zugunsten des weissblauen Schildes rechts hängt, und das ganze Gold sich auf Ihrer Seite befindet, dann haben Sie das Territorium besiegt. Der Absetzen-Kasten im Optionssymbol (s. Symbole) wird angeklickt, und man gelangt zum nächsten Territorium.

Jahreszeiten und Wetter

Die Jahreszeiten verlaufen in der Welt des Power Mongers genauso wie in jeder anderen Welt. Im Frühjahr, Sommer und besonders im Herbst gibt es reichlich Nahrung. Im Winter ist Nahrung Mangelware, da in den Siedlungen nichts mehr produziert wird. Regen und Schnee sind im Verlauf der Jahreszeiten besonders zu beachten. Niederschläge dieser Art wirken sich natürlich sehr nachteilig auf die Bewegungsfähigkeit eines Heeres aus.

Es gibt wenig, das sogar der Erste Kommandeur gegen das Wetter unternehmen kann, aber es gibt etwas, das seine Untertanen und die ihm untergeordneten Kommandeure tun können. Wenn Stadtleute oder Heere den Befehl "Erfinden" erhalten (s. Erfindungen), benutzen sie oft Holz, insbesondere wenn sich in der Nähe ein Wald befindet. Sie können es dabei natürlich zu weit treiben und alles abforsten, wodurch dann das Wetter beeinflusst werden kann. Bäume wachsen wieder, aber bis dann gibt es mehr Schnee und Regen als normal.

Sound

In der Welt des Power Mongers gibt es viele Hintergrundgeräusche: blökende Schafe, singende Vögel, Flügelschläge, Arbeitsgeräusche benachbarter Dörfer, jubelnde Menschen usw. Diese Geräusche enthalten wichtige Hinweise auf das Geschehen in der Nahaufnahme. Wenn Schafe blöken heisst das, dass eins oder mehrere in der Nähe sind, und es handelt sich schliesslich um eine reichhaltige Nahrungsquelle. Kampfgeräusche bedeuten, dass ein Gefecht in der Nähe stattfindet. Fliegende Vögel bedeuten, dass jemand sie gestört hat, und das wiederum könnte bedeuten, dass sich ein Feind im Wald befindet. Gehämmer und Säegeräusche in einer nahen Siedlung oder Wald bedeuten, dass jemand etwas erfindet, und wenn das in einer feindlichen Siedlung stattfindet, sollte man es entweder gewaltsam beenden, oder zumindest selber etwas erfinden. Singende Vögel bedeuten, dass der Frühling wieder da ist. Weht ein starker Wind, ist es Winter. Jubeln Ihre Männer während einer Schlacht, bedeutet das, dass Sie gewonnen haben.

Der erste Kommandeur und seine untergeordneten Kommandeure drücken ebenfalls ihre Gefühle über Befehle aus. Gefällt ihnen ein Befehl, hört man ein aufgeregtes "Yeah!". Missfällt ihnen ein Befehl, ist das "Yeah" leiser, oder man hört gar nichts. Das könnte dann natürlich ein starker Hinweis darauf sein, dass Ihr Befehl vielleicht keine so gute Idee war.

In Hintergrund hört man stets den gewählten Kommandeur atmen. Atmet er ruhig, läuft im Augenblick alles glatt. Atmet er während eines Kampfes schwer, heisst das, dass etwas nicht wie geplant läuft, oder dass er sogar stirbt.

zur Kartenwahl zurück, um ein anderes Territorium zu wählen.

Zufall Der Computer sucht ein beliebiges Territorium aus.

Pause Eine Spielpause einlegen. Hinweis: Die Nahaufnahme verschwindet bei einer Spielpause.

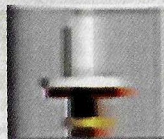
Option Das Spieloptionsquadrat erscheint. Mausgeschwindigkeit, Steuerungs-Port, Quickpad-Modus usw. können geändert werden (s. **Option** unter **Optionsbild**).

Welt-Info Der Spieler erhält Informationen über das Territorium, in dem er sich augenblicklich befindet.

Haltungssymbole

Haltung bestimmt die Aggressivität eines Kommandeurs, vom Ersten Kommandeur (Sie) bis hin zu allen rekrutierten Kommandeuren. Diese Ikonen modifizieren lediglich die angeborene Aggressivität eines Kommandeurs. Der Erste Kommandeur ist stets der aggressivste, und der letzte Kommandeur (ganz rechts) ist immer am wenigsten aggressiv. Die Haltung eines Kommandeurs bestimmt nicht nur sein eigenes Verhalten, sondern auch das seiner Truppen und anderer, die sich in der Nähe befinden. Je aggressiver ein Kommandeur, je mehr Nahrung und Männer nimmt er aus einer besiegten Siedlung mit, und seine Truppen töten im Verlauf eines Kampfes mehr Gegner. Die Aggressivität eines Kommandeurs bestimmt ebenfalls, was die Menschen in einer besiegten Siedlung erfinden (s. **Erfindungen**) und welche Handelsabkommen geschlossen werden können. Der erste Kommandeur, dem eine aggressive Haltung gegeben wird, nimmt die gesamte Nahrung und alle Männer einer Siedlung an sich und versucht, alle Bewohner einer Siedlung beim Angriff zu töten.

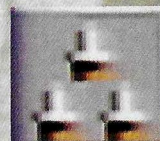
Um einem Kommandeur Haltung zu geben, wird der Kommandeur angeklickt (der Wahlpfeil sollte sich über seinem Kopf befinden), dann wird eines der **Haltungssymbole** angeklickt:



Passive Haltung



Neutrale Haltung



Aggressive Haltung

Ein Haltungssymbol ist stets erhellt.

Befehlssymbole

Befehlssymbole stellen die verschiedenen Befehle dar, die Sie sich selbst als Erstem Kommandeur, den anderen Kommandeuren, die zu Ihnen gekommen sind, und indirekt denen, die ihnen folgen, erteilen können.

Einen Befehl erteilen:

1. Der Erste Kommandeur oder ein untergeordneter Kommandeur wird mit dem linken Mausknopf angeklickt (die grosse Figur, die am Tisch steht, nicht die kleineren, die in der Übersicht oder Nahaufnahme erscheinen). Der tanzelnde Pfeil erscheint über seinem Kopf, und sein Gesichtsausdruck ändert sich, d.h. er ist bereit, einen Befehl zu geben oder zu empfangen. Wenn der Pfeil nicht erscheint, sollte der Kommandeur nochmal angeklickt werden. Vorsicht! Nicht auf die Orden klicken.
2. Ein gewünschtes Befehlssymbol wird angeklickt. (Ein aktiviertes Befehlssymbol leuchtet grün. Leuchtet ein Symbol nicht auf, wird es nochmal angeklickt). Unvollständige Befehle können durch Anklicken des entsprechenden Symbols annulliert werden. Das Symbol leuchtet dann auf, und bis es erlischt, ist der Befehl noch aktiviert. Die meisten Befehlssymbole verdunkeln sich sobald ihr

entsprechender Befehl erteilt wurde. Jeder Befehl kann durch ein zweites Anklicken annulliert werden. Versichern Sie sich jedoch, dass das Symbol sich verdunkelt, da der Befehl sonst aktiviert bleibt.

Ausnahmen hierzu sind die Befehle Heimgehen, Nahrung fallenlassen, Erfindung fallenlassen. Diese Befehle werden in einem Schritt ausgeführt (s. dazu individuelle Befehle, weiter unten).

3. Die meisten Befehle benutzen auf der Übersicht eine Richtungslinie. Eine Richtungslinie führt vom gewählten Kommandeur zu dem Punkt, der das Ziel eines Befehls sein soll. Um vor einer Befehlserteilung ein Gebiet zu sehen, wird der rechte Mausknopf gedrückt.
4. Der Ort oder der Gegenstand, der das Ziel eines Befehls sein soll, muss diesem Befehl entsprechen. Ein Angriffsbefehl muss z.B. Siedlung, eine Person, Vieh usw. als Ziel haben, da er sonst nicht ausgeführt werden kann. Zeigt die Richtungslinie auf einen ungeeigneten Ort oder Gegenstand, ist sie schwarz und man hört ein langsames Trommeln, und kein Befehl kann erteilt werden. Führt die Richtungslinie zu einem geeigneten Ziel, ist sie rot, und die Trommeln sind schneller. Mit einem Druck auf den linken Mausknopf wird der Befehl erteilt.
5. Auf der Nahaufnahme können Befehle ebenfalls erteilt werden. Ziele können so etwas genauer gewählt werden, d.h. eine einzelne Person kann hier als Angriffsziel bestimmt werden, anstatt einer ganzen Siedlung auf der Übersicht. Wenn ein geeignetes Ziel auf der Nahaufnahme erscheint, wird das Befehlssymbol und dann das Ziel angeklickt. Die rote Richtungslinie erscheint auf der Übersicht wenn der Pfeil sich über einem geeigneten Ziel befindet, und der Befehl wird erteilt.
6. Gewässer können ebenfalls die Ausführung eines Befehls verhindern. Befindet sich ein Ziel z. B. auf einer Insel, der Kommandeur jedoch auf dem Festland ohne Zugang zu Schiffen,

kann ein Befehl auf der Insel zu holen nicht ausgeführt werden. Der Kommandeur geht am Ufer auf und ab.

7. Wurde dem Ersten Kommandeur erfolgreich ein Befehl gegeben, wird dieser sofort ausgeführt. Eine Job-Ikone erscheint neben den Statusbalken über seinem Kopf, und er antwortet "Yeah". Soll ein Befehl an einen untergeordneten Kommandeur gegeben werden, muss der Erste Kommandeur den Befehl per Brieftaube weiterleiten. Das bedeutet, dass es unter Umständen etwas dauern kann, bis der Befehl ankommt, je nachdem wie weit der andere Kommandeur entfernt ist. Eine kleine weiße Taube neben den Statusbalken über dem Kopf des untergeordneten Kommandeurs zeigt an, dass der Befehl noch unterwegs ist. Sobald über dessen Kopf eine Job-Ikone erscheint, und er "Yeah" gesagt hat, wurde der Befehl erteilt. Beachten Sie bitte, dass in jedem Territorium nur eine begrenzte Anzahl Brieftauben zur Verfügung steht, und dass diese nicht ersetzt werden. Achten Sie also auf den Inhalt der Befehle und darauf, welche Haltung der Kommandeur in dem Moment hat. Schliesslich sollte jeder Befehl zählen.
8. Einige Befehle funktionieren nicht wie oben beschrieben. Genauere Anleitungen befinden sich unter den Befehlssymbolen, die im Folgenden beschrieben werden.

Militärische Symbole



Angriff

Auf eine Person, einen Ort oder eine Sache am Ende der Richtungslinie. Mögliche Ziele können Siedlungen, Bauernhöfe, Türme, einzelne Männer, Schafe und Bäume sein. Mit einem Druck auf den linken Mausknopf wird ein gewähltes Ziel

angegriffen. Wird ein Schaf angegriffen und getötet, gelangt es automatisch in Ihren Nahrungsvorrat. Wird ein Baum angegriffen und gefällt, kann der Feind ihn nicht mehr für Erfindungen benutzen. Wird eine Siedlung oder eine Armee angegriffen, und Sie gewinnen, werden die Überlebenden zu Ihren Begleitern, und alle anderen Mittel stehen zu Ihrer Verfügung. Achten Sie während des Kampfes auf Seelen, die in den Himmel fliegen, denn das bedeutet Verluste. Handelt es sich um ein bewegliches Ziel, sollte man bedenken, dass es sich davongemacht haben kann, bevor Sie dort ankommen, wo es sich als Ziel befand. Es kann natürlich verfolgt werden, könnte aber schneller sein als Sie. Der aktivierte Kommandeur kann sich während eines Kampfes frei bewegen (s. Kommandeur schicken).

Wird der rechte Mausknopf gedrückt, nachdem das Ziel mit dem Angriffssymbol bestimmt wurde, und die Soldaten sich auf dem Weg dorthin befinden, sucht der Kommandeur in unmittelbarer Nähe des Zieles nach Feinden. Findet er einen, ändert er seine Richtung und greift an. Hiermit kann das Zielgebiet von Erfindern oder einsamen Wanderern gesäubert werden.

Stirbt Ihr Kommandeur, ist der Kampf verloren. Stirbt ein untergeordneter Kommandeur, verschwindet er vom Bildschirm, und er lässt seinen Proviant und aufgenommene Gegenstände fallen, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Ein anderer Kommandeur kann seinen Platz einnehmen. (Jeder, der im Kampf stirbt, lässt seine aufgenommenen Gegenstände fallen, und diese bleiben sichtbar.) Stirbt der Erste Kommandeur, ist das Spiel vorüber, und "Sie wurden geschlagen" (**You have been Defeated**) erscheint. Mit dem linken Mausknopf kehrt man zur Spieloption zurück.



Männer holen

- aus einer Ihrer Siedlungen. Die Zahl der geholten Männer hängt von der Aggressivität des aktivierten Kommandeurs ab. Ein passiver Kommandeur hat nur wenig Anziehungskraft, ein neutraler Kommandeur kann schon ein paar mehr

rekrutieren, und ein aggressiver Kommandeur holt fast alle verfügbaren kampffähigen Männer.



Männer versetzen

- von einem Kommandeur zum anderen. Die Zahl der Versetzungen hängt von der Haltung des Kommandeurs ab: passive Haltung versetzt 25%, neutrale Haltung versetzt 50% und aggressive Haltung versetzt 100%. Mit dem linken Mausknopf

wird Versetzung vom Kommandeur angewählt, die Ikone angeklickt, und dann wird "nach Kommandeur" (zu dem die Männer geschickt werden sollen) angeklickt.



Spionieren

- schickt einen Kommandeur auf die Suche nach Nachrichtenmaterial. Um dieses Ränkespiel zu aktivieren, wird ein Kommandeur mit einem Druck des linken Mausknopfes angewählt, dann wird das Spioniersymbol angeklickt. Daraufhin

wird die zu bespitzelnde neutrale oder feindliche Siedlung angeklickt. Der Kommandeur begibt sich dorthin, und wenn er die Gemeinde aufgenommen hat, erscheint die Bevölkerung der Siedlung auf der Übersicht als farbige Punkte (rot oder blau für Feinde, gelb für Neutrale) Wird der Kommandeur in ein feindliches Heer aufgenommen, erscheinen die entsprechenden farbigen Punkte auf der Übersicht, und man weiss dann, wo sich das feindliche Heer befindet.

Bewegungssymbole



Kommandeur schicken

- wohin Sie wollen. Ein Kommandeur wird gewählt, und ein Ziel auf der Übersicht wird mit der Richtungslinie festgelegt. Dann wird der linke Mausknopf gedrückt, oder man kann das Ziel auf der Nahaufnahme anklicken. Mit dieser Methode

kann ein Kommandeur während eines Kampfes, jedoch ohne Kampfunterbrechung, in Sicherheit gebracht werden. Man schickt ihn einfach etwas weg vom Kampfgeschehen. Es kann jedoch passieren, dass der Kommandeur sofort wieder in den Kampf gerät. Jemand, der sich während des Kampfes auf einen Nahkampf eingelassen hat, kann nicht weggeschickt werden. Wird der Kommandeur weit weggeschickt, und er gerät nicht wieder in den Kampf, folgen ihm seine Männer, und der Kampf wird abgebrochen.



Heimgehen

- der Kommandeur und seine Armee kehren in die Heimat des Kommandeurs zurück. Ein nützlicher Befehl, der es ermöglicht, aus einem aussichtslosen Kampf mit intakter Armee herauszukommen.

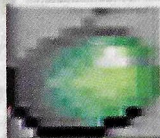


Abzug

- ähnlich wie Heimgehen, jedoch nur ein Teil der Truppen zieht ab, während der Kommandeur mit den restlichen Männern zurückbleibt. Ist die Haltung des Kommandeurs passiv, ziehen 25% der Truppen ab, ist sie neutral, ist für 50% der

Wehrdienst vorbei, und ist sie aggressiv, gehen 100% zurück ins Zivilleben. diejenigen, die keine oder schlechte Waffen oder keine Boote haben, gehen zuerst, und brauchbarere Soldaten verbleiben in der Armee.

Nahrungssymbole



Nahrung holen

- aus einer befreundeten Siedlung oder aus einem Versteck (s. Nahrung fallenlassen). Die Nahrungsmenge, die ein Kommandeur erhält, hängt von seiner Haltung ab: ist sie passiv, bekommt er wenig Nahrung, ist sie neutral,

bekommt er mehr Nahrung, und ist sie aggressiv, je mehr Futter kann er grapschen.



Nahrung fallenlassen

- der Kommandeur lässt einen Teil seines Nahrungsvorrates fallen. Die fallengelassene Menge hängt von seiner Haltung ab: 25%, wenn sie passiv ist, 50% bei neutraler und 100% bei aggressiver Haltung. Der Kommandeur lässt die

Nahrung dort fallen, wo er sich befindet, und die Richtungslinie braucht nicht benutzt zu werden. Diese Nahrung erscheint auf der Nahaufnahme als kleiner Getreidesack. Tiere, feindliche Heere und Passanten rühren diese Nahrung nicht an, da sie vor allen, ausser Ihnen und den Ihrigen versteckt ist. Wird Nahrung jedoch in einer Siedlung fallengelassen, wird sie in den Vorrat der Siedlung aufgenommen. Hinweis: Nahrung nicht ins Meer fallenlassen! Sie geht dann unweigerlich verloren.



Nahrung liefern

- egal wohin. Der angewählte Kommandeur sucht nach einer nahegelegenen befreundeten Siedlung. Er liefert dort Nahrung ab (die Menge hängt wie oben beschrieben, von seiner Haltung ab), geht zum nahegelegensten Ort, an dem es Nahrung

gibt, holt Nachschub (wiederum je nach Haltung) und liefert sie aus. Er macht munter weiter, bis er einen anderen Befehl erhält.

Erfindungssymbole



Erfinden

Erfinden Sie etwas neues und wundervolles in einer Werkstatt. Werkstätten findet man nur in Siedlungen, die sich leicht auf der Übersicht als gelbe Punkte, auf der Nahaufnahme als rote Zeichen, erkennen lassen. Was in einem

bestimmten Dorf erfunden werden kann, hängt von den zur Verfügung stehenden Materialien, den Berufen der Einheimischen und der Haltung des Kommandeurs ab. Mehr dazu in "Erfindungen".



Erfindung aufnehmen

Bestellte Erfindungen, oder solche, die von ihren Vorbesitzern achtlos zurückgelassen wurden, werden aufgenommen. Bestellte Erfindungen werden aufgenommen, indem man das entsprechende Symbol und dann die herstellende

Siedlung anklickt. Gefundene Dinge werden direkt angeklickt. Gefundenes und Erfundenes sind identisch - Boote, Schwerter, Bogen usw. Wieviel aufgenommen wird, hängt von der Haltung des Kommandeurs ab: passiv - 25%, neutral - 50% und aggressiv 100%. Nimmt ein Kommandeur zuviel auf, wird er langsam.



Erfindung fallengelassen

Überschüssiges wird fallengelassen. Die Haltung des Kommandeurs bestimmt wieviel: 25% bei passiver, 50% bei neutraler und 100% bei aggressiver Haltung. Überschüssige Dinge, die ein Kommandeur trägt, kann man sehen, wenn seine

Orden angeklickt werden. Überschüssige Dinge sind-aktivierte Waffen und Boote, aber niemals aktivierte Waffen oder Boote. Diese können später von einem Kommandeur mit dem Erfindung-aufnehmen-Befehl wieder aufgehoben werden (wenn Sie nicht im Meer gelandet sind, da sie dann für immer verloren sind). Passanten oder Feinde heben sie nicht auf. Werden sie in einer Siedlung fallengelassen, werden sie dem Inventar der Siedlung hinzugefügt.

Verschiedene Symbole



Handel

Güter (Waffen, Boote usw.) werden mit einer Siedlung gegen Nahrungsmittel, Gegenstände oder Vieh gehandelt. Alles hat einen festgelegten Nahrungswert, der, wenn der Kommandeur geschickt im Handeln ist (hängt von der

angeborenen Aggressivität ab), geändert werden kann. Mit Nahrung lässt sich alles kaufen. Die Haltung des Kommandeurs bestimmt, was er haben will, und in welcher Reihenfolge. Ein aggressiver Kommandeur handelt eher um eine Kanone als ein passiver, ein passiver Kommandeur kauft eher einen Pflug (zum Beispiel) als eine Kanone, und ein neutraler Kommandeur zieht ein Boot einer Kanone vor. Die Waffen, die von Ihrer Armee benutzt oder getragen werden, werden nicht verkauft.



Bündnis schliessen

- mit einem anderen Volk. Aus Ihrem Überschuss muss Tribut gezahlt werden (wie beim Handeln). Wurde ein Bündnis geschlossen, haben beide Parteien Zugang zu den Siedlungen und Reserven der anderen. Ein Bündnis wird durch einen

Gewaltakt gegen den Bündnispartner gebrochen. Wird ein Bündnisangebot abgelehnt, verlieren Sie den dargebotenen Tribut, und es könnte passieren, dass Sie angegriffen werden.

Fragesymbol



Frag

Wird es mit dem linken Mausknopf angeklickt, erscheinen auf der Nahaufnahme Informationen über ein beliebiges Objekt. Es kann stets nur ein Informationsfenster benutzt werden, wird jedoch ein anderes Objekt angeklickt, ändert sich die darin enthaltene Information. (Ist der Quickpad-

Modus AN, muss das Fenster zuerst geschlossen werden, bevor ein anderes Objekt angeklickt werden kann.) Um ein Fenster an eine andere Stelle zu bringen, wird der Zeiger an eine beliebige Ecke des Fensters gebracht, und mit dem linken Mausknopf gedrückt gehalten, wird das Fenster an eine beliebige Stelle gezogen.

In den Fragefenstern gibt es bis zu drei kleine Ikonen. In einigen Fenstern gibt es alle drei, in anderen nur eine oder zwei. Mit einem Druck des linken Mausknopfes auf der Häkchen-Ikone in der rechten oberen Ecke eines Fragefensters, wird das Fenster gelöscht. Wenn die rechteckige Ikone mit dem linken Mausknopf angeklickt wird, wird Information im Fragefenster auf den neusten Stand gebracht. Ist während eines Kampfes ein Fragefenster auf, sollte diese Ikone öfters angeklickt werden. Wird der linke Mausknopf auf der Augen-Ikone angeklickt, wird die Nahaufnahme auf den Gegenstand im Fragefenster zentriert.

Je nach Art des Gegenstandes erhält man mehr oder weniger Informationen:

Gebäude / Siedlungen Art des Gebäudes; Name der Siedlung, Namen der beiden Bewohner eines Gebäudes (es gibt nie mehr als zwei - Mann und Frau), welchem Herrscher die Siedlung gehört: Harold II, Jayne III, oder Jos XVIII, der nächstgelegene Wald, wieviel Nahrung es in der gesamten Siedlung gibt, die Zahl der Männer in einer Siedlung, und welche Vorräte (wenn überhaupt) es gibt.

Menschen Namen, die Siedlung in der sie leben, ihre Gesundheit, das Gebäude in dem sie wohnen, ihr Beruf, welchen Gegenstand sie halten, wem sie folgen, ihr Alter.

Schafe / Boote Sagt lediglich, um was es sich handelt.

Bäume In welchem Wald es sich befindet, was für ein Baum es ist, ob Vögel darin sind und die Jahreszeit.

Das Fragesymbol bleibt solange erhellt und aktiviert, bis es gelöscht oder ein anderes Symbol angeklickt wird.

POWERMONGER

DIE KOMMANDEURE

Unterwegs trifft der Erste Kommandeur andere Kommandeure, die er durch Eroberung ihrer Siedlungen rekrutieren kann. Wenn sie an seiner Seite erscheinen, kann er ihnen Befehle erteilen. Wenn ein Kommandeur stirbt, verschwindet er vom Bildschirm.

Statusanzeige Über dem Kopf Ihrer Kommandeure erscheinen drei Balken, die Nahrungsmenge, Männer und Stärke anzeigen. Die blaue Linie (oben) zeigt die Nahrungsmenge an, die rote Linie (Mitte) Männer, und die grüne Linie (unten) bedeutet Stärke. Man sollte die grüne Linie im Auge behalten, denn wenn sie weg ist, ist auch der Kommandeur weg. Wenn die Stärke des Ersten Kommandeurs ausläuft, ist das Spiel beendet.

Wahlpfeil Dieser Pfeil bewegt sich über dem Kopf des gegenwärtig angewählten Kommandeurs auf und ab. Wird der Kommandeur angeklickt, ist er es, der Ihre Befehle ausführt.

Die Orden Klickt man auf den Orden eines Kommandeurs, erscheint Information über ihn. Man erfährt seinen Namen, seinen gegenwärtigen Auftrag, seine Aggressivität, seine Treue, Stärke, Geschwindigkeit, die Nahrungsmenge, und welche anderen Güter er vielleicht hat. Dieser Informationskasten funktioniert wie der Fragekasten (s. Fragesymbol).

Stärke

Stärke deutet den Gesundheitszustand der Menschen in der Welt des Power Monger an. Die Stärke der Kommandeure erscheint als grüne Linie in den Statusbalken. Klickt man auf den Orden, erfährt man, ob

er gesund, schwach, sehr schwach, krank, sehr krank oder tot ist.

Der normale Stärkelevel eines Kommandeurs ist Fit. Nur eine im Kampf erhaltene Verwundung reduziert seine Stärke. Fällt sie etwas unter Fit, wird er später im Lager geheilt. Fällt sein Stärkelevel auf tot, so ist sein Aufenthalt in dieser Welt beendet (es sei denn, die Karte wird wiederholt, oder eine neuer Feldzug beginnt).

Weiteres zur Haltung

Die angeborene Aggressivität eines Kommandeurs wird durch seine Stellung am Tisch angezeigt. Kommandeure, die weiter links stehen, sind aggressiver als Kommandeure, die weiter rechts stehen. Die Haltung eines Kommandeurs kann jedoch mit dem entsprechenden Ikon geändert werden.

Wenn die Haltung auf eine der beiden Extreme eingestellt wird, lassen sich seine Taten und die seiner Truppen nicht immer voraussehen. Lagert ein Kommandeur in der Nähe eines Gefechts, das ihn nicht unbedingt angeht, kann es sein, dass er, je nach Haltung, entweder in den Kampf eingreift oder sich aus dem Staube macht. Bei einem aggressiven Kommandeur kann es vorkommen, dass er jemanden umbringt, nur weil dieser ihm über den Weg läuft. Selbstverständlich kann einer solchen Situation Abhilfe geschaffen man ändert lediglich die Haltung eines Kommandeurs. Wenn man jedoch nicht genau aufpasst, kann es dazu manchmal zu spät sein.

Erfindungen

Etwas, das Sie brauchen, liegt nicht einfach so auf dem Boden oder in einer Siedlung herum. Manchmal zahlt es sich aus, anstatt des Schwertes Köpfchen zu benutzen. Dabei können Erfindungen nützlich sein.

Ein Erfindungsbefehl sagt Ihren Männern oder den Bewohnern einer befreundeten Siedlung, dass etwas erfunden werden soll. Man kann nur in einem Dorf, das eine Werkstatt hat, etwas erfinden (wie zuvor erwähnt, erscheinen diese im Gegenstands-Modus als gelbe Punkte in den Siedlungen auf der Übersicht). Was eine bestimmte Siedlung herstellen kann, hängt von 4 Faktoren ab: Haltung des Kommandeurs, der den Befehl ausführt, verfügbare Mittel, Vorhandensein eines Händlers, Berufe bestimmter Bewohner.

Bei einer aggressiven Haltung werden schwere Waffen, wie z.B. Kanonen oder Speere, hergestellt. Eine passive Haltung führt zur Herstellung von friedlicheren Dingen, wie z.B. einem Pflug. Jede Erfindung hängt natürlich auch davon ab, welche Materialien man zur Hand hat.

Die Ergebnisse des Erfindungsdrangs sind ebenfalls vom vorliegenden Gelände abhängig. In der Nähe von Wäldern, die sich wiederum in der Nähe von Wasser befinden, werden normalerweise Boote hergestellt. In einer hochgelegenen Stadt, weit vom Wald entfernt, werden meist Schwerter oder Kanonen hergestellt.

Notwendige Materialien sind z.B. Holz und Stahl. Holz findet man natürlich am besten im Wald. Wird jedoch zuviel Holzfällerei betrieben, kann ein Wald abgeforstet werden, und es dauert lange, bis er wieder wächst. Ist die Erfinden-Ikone aktiviert, sollte man das Treiben im Walde stets im Auge behalten. Mit Holz können Speere, Bögen, Pflüge, Katapulte und, wenn Wasser in der Nähe ist, Boote hergestellt werden.

Stahl ist schwerer zu beschaffen. Zuerst muss eine Mine geschaffen werden, um Erz zur Stahlherstellung zu gewinnen. Die Mine muss sich meistens in Höhenlagen befinden. Die Erschaffung einer Mine ist eine zeitraubende Prozedur, daher ist jede Siedlung mit einer Mine ein Ziel für Erfinder. Diese Siedlungen sind leicht zu finden, da sie alle mit einem Turm versehen sind. Befinden sich keine geeigneten Rohmaterialien in der Nähe, wenn etwas erfunden werden soll, werden Töpfe aus Ton hergestellt. Töpfe eignen sich hauptsächlich als Handelsware. Im Kampf nützen Töpfe natürlich überhaupt nichts, aber immerhin hat man dann ein hübsches und widerstandsfähiges Gefäß, in das Ihr Blut aufgefangen werden kann, wenn Sie zusammengeschlagen wurden.

Hinweis: Während sich die Bewohner einer Siedlung mit Erfindungen beschäftigen, können sie keine Nahrung oder andere Vorräte beschaffen. Wenn keine Nahrung mehr vorhanden ist, hören sie mit dem Erfinden auf, um Nahrung zu produzieren. Sie erfinden weiter, wenn genug Leute Nahrung beschaffen.

Die folgende Tabelle zeigt an, welche Haltung und etwaige andere Bedingungen zum Erfinden bestimmter Gegenstände nötig ist:

Gegenstand	Haltung
Katapult	Aggressive Haltung & Händler in Siedlung
Kanone	Aggressive Haltung & Händler in Siedlung
Schwert	In der Nähe einer Mine & keine Händler in Siedlung
Speere	Neutrale Haltung
Pfeil und Bogen	Aggressive Haltung
Boote	Passive Haltung & Fischer vorhanden
Pflüge	Passive Haltung
Töpfe	Können zu jeder Zeit hergestellt werden

Erfindungen aufnehmen

Wurde etwas einmal erfunden, soll es wahrscheinlich auch aufgehoben und benutzt werden. Vielleicht sollen ein treu ergebener Kommandeur und seine Männer den Gegenstand an sich nehmen. In jedem Fall wird das Erfindung-Aufnehmen-Symbol benutzt, die Haltung des Kommandeurs entsprechend geändert. Dann wird das Gebäude in der Siedlung, in der die Erfindung hergestellt wurde, angeklickt.

Erfindungen, die gefunden werden, können ebenfalls aufgenommen werden. Nach einem Kampf findet man oft Waffen, die zurückgelassen wurden. Diese können genauso wie die in Werkstätten hergestellten Dinge aufgenommen werden, indem man zuerst das Symbol und dann die Waffe anklickt. Boote, die gefunden werden, oder die zu Ihren Siedlungen gehören, kann man sich ebenfalls aneignen. In der Nähe von Wasser sind die Bewohner einer Siedlung auf Fischfang angewiesen. Nimmt man ihnen ihre Boote weg, sinkt die Nahrungsmenge, die diese Siedlung produziert.

Werden Handwaffen aufgenommen, werden zuerst waffenlose Truppen ausgerüstet. Der Kommandeur wird zuerst ausgerüstet, dann die ursprünglichen Begleiter des Ersten Kommandeurs und erst dann andere Truppen.

Finden Truppen verschiedene Handwaffen, werden sie in der folgenden Reihenfolge aufgenommen: Pfeil und Bogen, Schwert, Speer. Im Lager sitzen die Besitzer verschiedener Waffen in konzentrischen Kreisen um den Kommandeur am Lagerfeuer.

Ausser aufgenommenen Waffen und Booten zählt alles andere als mitgeführte Vorratsware, die der Kommandeur als Handelsware oder

bei einer Bündnisschliessung benutzen kann. Je mehr Vorratsware ein Kommandeur mit sich führt, je langsamer wird er. Er sollte daher nicht überlastet werden (Töpfe belasten ihn nicht).

POWERMONGER

FRAGEN UND ANTWORTEN

1. Was ist das Ziel dieses Spiels?

Die Herrschaft über Siedlungen und Heere eines Territoriums durch Diplomatie oder Gewalt zu gewinnen. Wenn Sie einen wesentlichen Bestandteil der Bevölkerung beherrschen und das Gold in der Eroberungswaage auf Ihrer Seite ist, dann gehört das Territorium Ihnen.

2. Was mache ich zuerst?

Machen Sie sich mit den Befehlssymbolen und der Funktion der Karten vertraut. Achten Sie insbesondere auf die Befehle, die Ihre Truppen auf der Karte bewegen und die, die sich auf Ihre Mittel beziehen. Eigentlich sollte man mehrere Übungsspiele spielen, um sich an die Befehle und die Karten zu gewöhnen.

3. Wie bereite ich mich am besten auf einen Kampf vor?

- A Versichern Sie sich, dass Sie ebensoviele oder mehr Truppen haben, als es in der zu erobernden Stadt Einwohner gibt.
- B Gibt es einen untergeordneten Kommandeur mit eigenen Truppen, sollte dieser zuerst in den Kampf geschickt werden. Dadurch halten sich die Verluste der Hauptarmee in Grenzen,

die feindlichen Truppen werden gespalten, und Sie haben die Gelegenheit, die Aggressivität des Feindes abzuschätzen.

- C Eine Siedlung sollte niemals ganz ausgelöscht werden, selbst wenn ein Sieg leicht wäre. Es sollte stets ein Teil der Bevölkerung zurückgelassen werden, um Nahrung und Erfindungen herzustellen und als Wehrpflichtige zu dienen.
- D Versichern Sie sich, dass Sie genügend Nahrung haben, und dass Ihr Kommandeur fit ist. Wenn der Balken der Nahrungsanzeige kürzer ist als der der Truppenanzeige, dann sollten Sie schnellstens Nahrung beschaffen. Hungerige Soldaten kämpfen nämlich nicht besonders gut.
- E Der Erste Kommandeur und seine Armee werden mit den besten der zur Verfügung stehenden Waffen ausgerüstet. Die Aussicht auf einen Sieg ist dadurch natürlich erheblich grösser.
- F Es ist nicht immer angebracht, die nahegelegenste Siedlung zu überfallen. Man sollte die aussuchen, die das meiste einbringt. Einige Siedlungen sind strategisch besser gelegen als andere, einige haben bessere Mittel, d.h. Nahrung, Bevölkerung und Waffen.

4. **Wie stelle ich fest, ob ich eine aufgenommene oder verhandelte Erfindung besitze?**

Prüfen Sie das Inventar der Siedlung, des Geschäftes usw. in der sich die Erfindung befand, dann klicken Sie den Kommandeur, der die Erfindung aufnahm (geklickt wird auf den Orden) oder einen Soldat seiner Armee an. Erscheint die Erfindung weiterhin im ursprünglichen Inventar, war die Aufnahme nicht erfolgreich. Ändern Sie die Haltung, und versuchen Sie es nochmal.

5. **Muss ich mich von einem bestimmten Territorium zurückziehen, wenn die Waage zu meinen Gunsten steht, oder kann ich weitermachen?**

Solange der Erste Kommandeur lebt, kann man in einem Territorium neuen Abenteuern nachjagen. Tatsächlich bietet sich dadurch die Gelegenheit, verschiedene Strategien auszuprobieren, bevor man ein anderes Territorium angreift.

6. **Manchmal sehe ich, wie sich ein Feind in meinen Siedlungen versteckt oder umherschleicht. Einmal sah ich sogar, wie eine Brieftaube über meinen Marktplatz flog. Was hat das zu bedeuten?**

Sie haben einen Spion oder, was schlimmer ist, einen Verräter in Ihrer Mitte. Er oder sie leitet wahrscheinlich wirtschaftliche und militärische Informationen an den Feind weiter. Seien Sie bei der Hinrichtung nicht zu zart besaitet.

7. **Ich habe Schwierigkeiten, die Moral meiner Truppen aufrechtzuerhalten, und es hat schon einige Deserteure gegeben. Was kann ich tun?**

Wie schon erwähnt, sollte man darauf achten, dass die Soldaten gut ernährt und kampferprobt sind. Achten Sie darauf, dass stets genug Proviant vorhanden ist, sonst sagen Ihre Männer Auf wiedersehen, Adios und Adieu. Krieg ist grausam, und oft müssen Sie den Proviant einer freundlichen oder eroberten Siedlung ganz plündern. Jeder ist sich selbst der Nächste.

8. **Mein Kommandeur hat überschüssige Waffen und Vorräte, und die neuen Rekruten lechzen nur so nach Waffen. Wie bringe ich meinen Kommandeur dazu, die Waffen und den Proviant zu verteilen?**

Am besten findet das in einer Siedlung statt.

- a. Schlagen Sie in einer Siedlung Ihr Lager auf.
- b. Wählen Sie die Erfindung-Fallen-Ikone an, und versichern Sie sich, dass die Haltung entsprechend eingestellt ist.
- c. Die Gegenstände sind nun Teil der Vorräte der Siedlung.
- d. Die Erfindung-Aufnehmen-Ikone wird dann angewählt, wiederum darauf achtend, dass die Haltung entsprechend eingestellt ist.
- e. Der Kommandeur verteilt nun alle Vorräte, die er aufnimmt, an die Soldaten, die sie benötigen. Überschüssiges hält er als Handelsware zurück.

Dieser Vorgang kann auch ausserhalb einer Siedlung durchgeführt werden, aber nicht so schnell.

9. **Wenn ich mich in der Nähe von Wasser befinde, oder ein Gewässer direkt in meinem Weg liegt, bleiben einige Soldaten immer mehr zurück oder gehen verloren. Das nützt mir natürlich gar nichts, wenn ich mich auf dem Weg zu einem Sieg befinde, und meine Soldaten erscheinen zu spät zur Schlacht. Sollte ich sie zum Marsch- und Fitnessstraining schicken?**

Leider sind nicht alle Soldaten so schlau wie Sie oder Ihre ursprünglichen Begleiter. Wenn Sie in einer Schlacht nicht unterbesetzt dastehen wollen, sollten Sie den Weg durch schwieriges Terrain gut planen. Bei diesem Spiel ist der kürzeste Weg nicht unbedingt der, der zum Ziel führt, besonders, wenn Sie als Einziger ein Boot besitzen.

10. **Manchmal dauert es mir zu lange, bis mein Heer sich von einem Ort zum anderen bewegt. Geht das nicht schneller?**

Klicken Sie an den Orden des Kommandeurs, und prüfen Sie Geschwindigkeit. Ist er mit einem riesigen Waffenarsenal oder Handelsware belastet, benutzen Sie einfach die Erfindung-Fallen-Ikone, dann prüfen Sie die Geschwindigkeit nochmal. Sie sollte dann höher sein. Für die meisten Territorien sind Geschwindigkeiten über 30 in Ordnung.

11. **Kann ich ein Katapult oder eine Kanone in einem Boot transportieren?**

Kurz und gut: ja. Man kann sogar vom Boot aus auf eine Siedlung feuern.

12. **Kann ich mein Heer aufteilen und komplizierte Angriffsmanöver durchführen?**

Nein. Man kann nur dann mehrere Armeen in den Kampf schicken, wenn man untergeordnete Kommandeure hat Die mit Handwaffen ausgestatteten Soldaten kämpfen im Nahkampf,

Soldaten mit Schusswaffen kämpfen aus einer weiteren Entfernung.

13. **Welche Vor- und Nachteile hat ein Bündnis mit einem anderen Volk?**

Vorteile: Durch ein Bündnis hat Ihr Heer die Möglichkeit, um bessere Waffen zu handeln, und es hat einen besseren Nahrungsvorrat. In einigen Territorien ist es ganz nützlich, einen sicheren Ort zu haben, an den man sich zurückziehen kann, um über die Lage nachzudenken.

Nachteile: Wenn das Volk, mit dem Sie ein Bündnis abgeschlossen haben, ein Territorium zum grossen Teil beherrscht, oder gar übernimmt, bleibt Ihnen nicht anderes übrig, als das Bündnis zu brechen, und das Volk zu bekämpfen. Hat es in der Zwischenzeit fleissig Gebiete erobert und Proviant angeschafft, kann Ihnen ein harter Kampf bevorstehen.

HINWEISE: Dieses Spiel muss erforscht werden, und es kann lange dauern, bis man sich an jede Option gewöhnt hat und sie effektiv benutzt. In diesen Anleitungen finden Sie nur die Grundzüge zur Eroberung der Welt. Gehen Sie mit Ihrem Heer, den Siedlungen und Ihren Mitteln so gut es geht um. Ihre Führungs- und Verwaltungsfähigkeiten bestimmen, ob Sie wirklich aus dem Stoff eines POWERMONGERS geschaffen sind.

POWERMONGER

Herausgeber: Imagineer Co. Ltd. JAPAN
2-7-1Nishi-Shinjuku
Shinjuku-Ku, Tokio
163-07 Japan
Tel: 81-3-3342-9191
Fax: 81-3-3342-9194

© 1989, 1990, 1991, 1992 Bullfrog Productions Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Power Monger ist ein eingetragenes Warenzeichen der Electronic Arts.

Dieses Produkt steht unter der Garantie des Herausgebers. Im Falle von Schwierigkeiten, wenden Sie sich bitte an die nachstehende Adresse:

Vertrieb: Imagineer Deutschland GmbH,
Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst 2 Germany
Tel: 02131 668884
Fax: 02131 669884

4r4t6gH2ZF
4tFjb87gghwP
4tFj776Jht2hF
JqF4tbgCV2C
JjFw2X4tbT4P2C
4jdjXn64tr42d
JXnTq6gngL2g
JjXw2K4tbT6n3L
JXnTebgrqT2g