

MEGALOMANIA™



DEUTSCH

Sensible
SOFTWARE

Imageworks

präsentiert

MEGALOMANIA

MEGALOMANIA™

von



“Das große Götterspiel für Megalomaniacs aller Altersgruppen”

Mitarbeiter

MEGA lo MANIA für Atari ST und CBM Amiga von Sensible Software

Programmierung von Chris Chapman Zusätzliche

Programmierung von Chris Yates Grafiken von
Jonathan Hare

Zusätzliche Grafiken von Alan Tomkins Titelgrafiken von
Jo Walker

Musik von Michael Burdett und Richard Joseph

Mit den englischen Stimmen von John Green, Anna Bentink
und James O'Donnell

Audio-Koordination, Coding und Sound FX von Richard
Joseph

Spiel-Entwurf von Jonathan Hare und Chris Yates

Zusätzlicher Spiel-Entwurf von Chris Chapman und Tony
Beckwith

Dokumentation von Tony Beckwith und Jonathan Hare

© 1991 Sensible Software

Herausgegeben von Image Works

Image Works ist ein Markenzeichen von Mirrorsoft Ltd.



Eine Biographie von Sensible Software, von Ciaran Brennan, Herausgeber der Zeitschrift "The One"

Wer sind diese mysteriösen Fremden, die sich hinter dem Namen Sensible Software verbergen? Woher kommen sie und, was noch wichtiger ist, wohin gehen sie? Und, sogar noch wichtiger, wann werden sie mir den Fünfer zurückzahlen, den sie mir schulden?

Als Antwort auf die erste Frage: Sensible Software sind Jon "Jops" Hare und Chris Yates - eines der besten Programmierer-Duos, das je Computerspiele entwickelt hat. Und das ist offiziell!

Wer sonst hätte solche günstigen 8-Bit-Spiele für rasante Joystick-Action erfinden können, Klassiker wie *Escape from Sainsburys* (leider immer noch unveröffentlicht), *Sodov the Sorcerer* (herausgegeben von Bug Byte) und das berühmte *Twister-Mother of Charlotte* (aus dem Hause System 3)?

Mit den Jahren hat es viele Geschichten darüber gegeben, wie dieses bemerkenswerte Paar zusammengekommen ist, aber die Wahrheit ist, daß sie sich zuerst 1981 im Zug auf dem Weg zu einem Rush-Konzert trafen. (Rush ist übrigens ein Haufen langhaariger kanadischer Rocker, die Schallplatten machen, nach denen man nicht tanzen kann - sogar wenn man wollte).

Die jungen Burschen waren so beeindruckt von Rushs langen Haaren (und ihren engen Hosen), daß sie sofort beschlossen, eine eigene Band zu gründen - so wurde die Legende von Hamsterfish geboren... und dann Dark Globe... und dann Touchstone... und dann unzählige andere Namen, alle gleich unnützlich.

Egal, wie sie genannt wurden, keine dieser musikalischen Inkarnationen war je sehr erfolgreich. "Wir hatten viele Auftritte", sagt Jon. "Aber niemand ist je zu einem gekommen." "Das ist nicht wahr", unterbricht Chris und fährt fort: "Julian Rignall ist gekommen.....einmal."

Etwa um diese Zeit wurde den Jungs klar, daß sie im Musikgeschäft immer nur eine Kult-Band für ein paar Fans sein würden, also beschlossen sie, als zweitbeste Sache Computerspiele zu schreiben.

Es war eines dieser harmlosen Hobbies, Geldspiele, das dem Pärchen die aufregendsten Momente des letzten Jahres verschaffte. Aufgrund einer computerisierten Voraussage, setzten die beiden bei der Fußball-Weltmeisterschaft 1990 in Italien 110 Pfund auf Kamerun mit einer Quote von 500 zu 1 (rechnen Sie das selbst aus) und mußten dann einen qualvollen Sommer durchstehen, in dem die afrikanischen Helden einen Schock nach dem anderen verursachten, bevor sie schließlich von den "betrügerischen englischen Schuftens" ausgeschaltet wurden.

Vernünftig wie sie sind (ha ha!) haben die Jungs diese Enttäuschung hinter sich gebracht und freuen sich nun - nachdem Wizzball den *Zzap!* 64 "Game of the Year"-Preis gewonnen hat - auf "die nächsten 100 Jahre Sensible Games".



MEGA^{LO}MANIA™

MEGA^{LO}MANIA

INDEX

	PAGE
● DIE GESCHICHTE	6
● EINFÜHRUNG	7
● ALOHA, DIE ERSTE INSEL DER ERSTEN EPOCHE	11
● SCHNELLSTARTKARTE	14
● DIE KONTROLL-MENÜS	17
● WIE MAN MEGA lo MANIA SPIELT GENAUE ANLEITUNG	22



sensible

Kurz vor der Geburt eines neuen Planeten breitet sich immer eine Atmosphäre der Spannung im ganzen Universum aus. Mit unbändiger Ungeduld wartet man darauf, den neuen Planeten erforschen und seine Bodenschätze ausbeuten zu können. Das Erwachen einer neuen Zivilisation ist eine Verlockung, der nur wenige der unersättlichen Megalomaniacs standhalten können. Für viele von ihnen ist es die Chance ihres Lebens, die ersehnte göttliche Macht und Unsterblichkeit des Universums zu erringen.

Warum? Weil jede neue Zivilisation von einem neuen Gott beherrscht werden muß. Und jedem Gott wird die absolute Vorherrschaft auf Ewigkeit gewährleistet.

Es ist also kein Wunder, daß die Kämpfe um diese Gottheit oft äußerst heftig und immer sehr blutig sind. Aber zum Glück der Wettkämpfer ist es nicht ihr eigenes Blut, welches bei diesen schrecklichen Kämpfen vergossen wird, sondern das der menschlichen "Schachfiguren", mit denen sie ihr evolutionäres Kriegsspiel ausführen. Der Sieger erringt den höchsten und fast unerreichbaren Preis der ewigen Gottheit

Sie nennen dieses merkwürdige "Spiel" MEGA lo MANIA - "Das Spiel der Machthungrigen".

Der Schauplatz ist die gigantische Glaskugel an der Spitze des Universums, in dem alle neuen Planeten geschaffen und betreut werden. Der embryonale Planet selbst stellt das Spielfeld dieses wahnsinnigen Machtkampfes dar.

Aus einer Masse von Egozentrikern, Demi-Göttern und anderen üblen Kreaturen, die sich um dem Planeten versammelt haben, werden schließlich vier der besten Kämpfer durch nicht ganz demokratische Wahlen hervorgehen. Am Ende dieses Wettkampfes wird einer von ihnen die Unsterblichkeit erringen.

Jeder der vier Wettkämpfer wird dann zum Herrscher einer Menschenrasse ernannt. Es ist das Ziel eines jeden Anführers, seine Gegner zu vernichten. Nachdem der letzte Kampf gewonnen wurde, übernimmt das Sieger-Team die Alleinherrschaft über den Planeten und wird ihn fortan als einzige Rasse bewohnen. Der Planet selbst kann nun wieder zur Ruhe kommen.

Währenddessen wird der Anführer des Sieger-Teams zum alleinigen Gott gekrönt. Er besitzt nun die ewige Kraft, nach seinen Wünschen zu schaffen und zu zerstören, sich sonnengeküßte Strände und gigantische Vulkane zu erträumen. Was könnte schöner sein?



EINFÜHRUNG

MEGALOMANIA

MEGA lo MANIA ist ein Spiel, bei dem der Spieler wahlweise die Rolle einer der vier Demi-Götter übernimmt, die alle darauf bedacht sind, die totale Vorherrschaft über einen Planeten zu gewinnen. Jeder der vier Demi-Götter herrscht über eine Menschenrasse (sein Team). Diese entwickeln sich allmählich in den Waffen- und Verteidigungstechnologien (von Höhlenmenschen, durch das Mittelalter, die Viktorianische Ära und bis zu den gegenwärtigen Atomwaffen und darüber hinaus) und bekämpfen sich gegenseitig um die Herrschaft der Inseln.

Der Spieler gewinnt, indem er die Herrschaft über alle 28 Inseln erringt, die sich auf dem Planeten befinden. Die ersten 27 Inseln sind in Gruppen von je drei unterteilt- jede Gruppe wird als eine Epoche bezeichnet. Der Spieler kann die Inseln in beliebiger Reihenfolge besiegen, muß jedoch jede Epoche nacheinander erobern, bevor er sich schließlich in den Endkampf um die 28. Insel begeben kann - die als MEGA lo MANIA bekannt ist. Nur dann wird der Spieler das endgültige Ziel der ewigen Gottheit über diesen viel umkämpften Planeten erringen.

1. SPIELSTART

Legen Sie die Start-Diskette ein. Ist der Ladevorgang abgeschlossen, legen Sie die Gesprächs-Diskette ein. Diese sollte während des ganzen Spiels im Laufwerk verbleiben.

Beachten Sie, daß MEGA lo MANIA eine Start- und eine Gesprächs-Diskette beinhaltet (die Gesprächs-Disketten sind in Englisch, Französisch und Deutsch erhältlich). Die Gesprächs-Diskette verfügt über 800K super-kompakter Gesprächs-Daten, die von Radio-Persönlichkeiten in einem professionellen Sound-Studio speziell für MEGA lo MANIA aufgenommen wurden. An verschiedenen Stellen während des Spiels können Sie die Stimmen der gegnerischen Team-Anführer hören. Wenn Sie versuchen, mit ihnen Bündnisse zu schließen, werden diese Ihnen antworten und manchmal kann es sogar vorkommen, daß der Wunsch nach einem Bündnis mit Ihnen von Seiten des Gegners kommt.

Außerdem bringt Ihnen MEGA lo MANIA auch die Stimmen Ihrer wichtigsten Leute - während eine Person spricht, leuchtet ein Abschnitt auf dem Sektoren-Plan auf. Dieser zeigt an, woher der Bericht kommt. Die folgenden Leute können Dich während des Spiels informieren:



- Ihr Chef-Designer - Dr. Technologie
- Ihr Laborprofessor (sobald Sie ein Labor errichtet haben)
- Ihr Bergwerkleiter (sobald Sie ein Bergwerk haben)
- Ihr Oberfeldwebel (wenn eine Ihrer Armeen feindliches Gebiet angreift)
- Ihre Bürgerwehr (wenn einer Ihrer Sektoren angegriffen wird)
- Ihre Empfangsdame (wenn das Spiel unterbrochen wurde!)
- Ihre Fabrikarbeiterin (sobald Sie eine Fabrik errichtet haben)

TASTATURSTEUERUNGEN (Atari ST und CBM Amiga)

- | | | |
|------|-------------------------|--|
| ESC | - Abbrechen | - einer der anderen Team-Anführer wird Sie auf den Arm nehmen! |
| P | - Pause ein/aus | - Ihre Empfangsdame wird das Spiel für Sie unterbrechen! |
| B | - Maus-Knopf umschalten | - Für Spieler, die es mal anders probieren möchten |
| HELP | - Übungs- Modus ein/aus | - Icon- Beschreibungen für Anfänger. |

Ende des Spiels und Sichern/Laden von Spielen

Jedesmal wenn Sie bei einem Kampf um eine Insel verlieren (oder diesen abbrechen), ist das Spiel beendet. Mit jedem neuen Spiel beginnen Sie immer mit der zuletzt gespielten Epoche.

Wenn Sie Ihre Spielposition sichern möchten, klicken Sie auf **OPTIONS** (auf dem Insel-Auswahl-Bildschirm) und dann auf **SAVE**. Sie erhalten daraufhin ein Kennwort, das Sie aufschreiben sollten! Klicken Sie auf **LOAD**, so können Sie eines Ihrer alten Kennworte eingeben und auf diese Weise in der gewünschten Spiel-Position erneut beginnen.

HINWEIS: Jedesmal wenn Sie die Option **SAVE** benutzen, wird die Spiel-Position vom Anfang der entsprechenden Epoche gesichert - auf diese Weise können Sie daher nur Epochen sichern und nicht einzelne Inseln.



2. AUSWAHL IHRER TEAMS

MEGALOMANIA



Nach den Titelschirmen erscheinen die vier Gesichter der Team-Anführer - ein Gesicht für jede Teamfarbe: rot, grün, blau und gelb. An diesem Punkt sollten Sie sich für einen der Team-Anführer entscheiden. Die verbleibenden drei Teams sind Ihre Computer-Gegner.

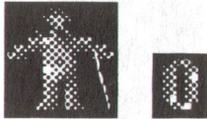
3. AUSWAHL EINER INSEL

Auf dem nächsten Bildschirm werden Sie die drei Inseln der ersten Epoche sehen. In der obersten linken Ecke befindet sich eine Sektoren-Karte der Insel, auf der Sie sich gerade aufhalten. Daneben (rechts) wird das Gesicht Ihres Team-Anführers gezeigt, und rechts von ihm wiederum die Gesichter der Computer-Gegner, die sich am Kampf um diese Insel beteiligen möchten. Unten links auf dem Bildschirm werden Ihre Männer gezeigt, die Ihnen für die Eroberung dieser Epoche zur Verfügung stehen - auch als Ihr "Man Pool" bezeichnet. Sie beginnen das Spiel mit 100 Leuten.

Sie können sich jede beliebige andere Insel der Epoche anschauen, indem Sie auf die Insel selbst klicken. Andererseits können Sie auch auf den Namen einer Insel klicken, indem Sie eine der beiden Maus-Knöpfe dazu benutzen, durch die Liste der Inseln zu gehen. Das Klicken auf PLAY ISLAND wählt die gewünschte Insel für das Spiel.



MEGALOMANIA 4. WIEVIELE MÄNNER?



Entscheiden Sie nach Ihren Wünschen, wieviele Männer Sie in Ihrem Turm stationieren möchten.

Um Männer in Ihrem Turm zu stationieren, klicken Sie mit dem rechten Maus-Knopf auf die leuchtend weiße 'O'.

Das Anklicken dieser mit dem linken Maus-Knopf bringt sie zurück zum "Man-Pool".

(Show shot of "man pool" icon and O).

Sobald Sie mit der Anzahl an Männern in Ihrem Turm zufrieden sind, klicken Sie den Abschnitt auf der Sektorenkarte an, in den Sie Ihren Turm setzen möchten. Der Kampf hat begonnen!

Bedenken Sie, daß alle Männer, die nicht am Kampf um diese Insel teilnehmen, auf den verbleibenden Inseln stationiert werden und alle Männer, die nach der Eroberung einer Epoche noch am Leben sind, auf die nächste Epoche übergehen.

Denken Sie daran, daß Sie zu Beginn jeder neuen Epoche 100 zusätzliche Männer erhalten.



ALOHA, die erste Insel der ersten Epoche

MEGALOMANIA

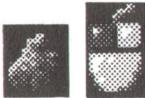
Nachdem Sie gewählt haben, welches Team Sie anführen möchten, wird Aloha, die erste Epoche, automatisch auf dem Bildschirm erscheinen. Der Kampf um Aloha beginnt durch Klicken auf PLAY ISLAND mit dem linken Maus-Knopf. Daraufhin erscheint die Zahl '0' unter dem Burg-Icon. Klicken Sie diese mit dem rechten Maus-Knopf an und halten Sie den Knopf solange gedrückt, bis die Zahl auf 70 angestiegen ist. Sollten Sie diese Zahl überschreiten, können Sie diese mit dem linken Knopf wieder vermindern. Die Anzahl der für die Eroberung der ersten Insel benötigten 70 Männer wurde absichtlich hoch angesetzt, um Ihnen zu zeigen, wie der Kampf um ALOHA gewonnen werden kann. Ein guter Anführer würde in diesem Fall jedoch weniger seiner Leute aufs Spiel setzen.



An diesem Punkt kann es vorkommen, daß der Computer-Gegner (auf ALOHA gibt es nur einen) seinen Start-Turm in die Sektoren-Karte am oberen linken Bildschirmrand stationiert hat. In diesem Fall müssen Sie Ihren Start-Turm in den anderen, unbesetzten Sektor plazieren. Sollte der Computer Ihnen hierbei nicht zuvorgekommen sein, können Sie einen der Abschnitte zuerst auswählen. Plazieren Sie Ihren Turm, indem Sie einen dieser Abschnitte mit dem linken Knopf der Maus anklicken.

- Klicken Sie das Glühbirnen-Icon mit dem linken Maus-Knopf an, um mit einem Entwurf zu beginnen.
- Klicken Sie den Stock mit dem linken Maus-Knopf an, um mit dem Entwurf eines Stocks zu beginnen - dies ist eine Verteidigungswaffe.
- Klicken Sie mit dem rechten Maus-Knopf auf die Designer-Zahl, um die Anzahl der Designer zu erhöhen, die für den Entwurf des Stockes benötigt werden. Halten Sie den rechten Maus-Knopf gedrückt bis die Designer-Zahl das Maximum erreicht hat.
- Sie werden sehen, wie die Zeit auf der Uhr abläuft. Die Zeit wird in Minuten (Zahlen) und Sekunden (blauer Teil der Uhr) angegeben und gibt den Zeitablauf bis zur Vollendung des Stock-Entwurfes (in Echtzeit!) an.
- Warten Sie, bis die Uhr auf Null steht. Der Stock-Entwurf ist nun vollendet.

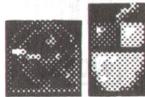




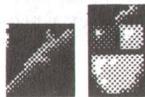
- Klicken Sie nun mit dem linken Maus-Knopf auf den Stein. Verändern Sie die Designer-Zahl unter Anwendung des gleichen Verfahrens (siehe oben), wobei Sie für den Entwurf des Steins diesmal nur 10 Designer ansetzen.



- Klicken Sie nun mit dem linken Maus-Knopf auf die Glühbirne (um zur Sektoren-Kontrolle zurückzukehren).



- Klicken Sie nun auf das "Bogenschütze-im-Fenster"-Icon, um Bauwaffen einzusetzen.



- Sie werden nun das Einsatz-Menü der Verteidigungswaffen sehen. Klicken Sie mit dem linken Maus-Knopf auf den Stock (Ihr Icon sollte sich nun verändern).

- Plazieren Sie das Icon auf eines der Befestigungstürmchen Ihres Hauptturms und drücken Sie den linken Maus-Knopf, um einen Ihrer Männer in diesem Befestigungstürmchen zu stationieren.

WARNUNG: an dieser Stelle könnten Sie angegriffen werden (Sie werden sehen, wie der Feind sich nähert und Waffen nach Ihnen wirft). In diesem Fall ist es ratsam, wenn Sie alle Ihre Befestigungstürmchen mit Verteidigungswaffen ausstatten und diese laufend austauschen, bis der Feind sich letztendlich zurückzieht.

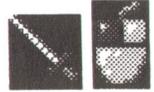
- Um das Verteidigungsicon wieder zum normalen Icon zu verändern, klicken Sie einfach mit dem linken Maus-Knopf auf den Stock (unter dem nun ein rotes OK-Zeichen erscheint).



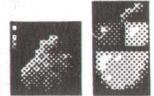
- Klicken Sie nun auf das "Großer-Bogenschütze-im-Fenster"-Icon oben auf dem Menü, um zur Sektoren-Kontrolle zurückzukehren.

- Sie sollten nun den Entwurf Ihrer Stein-Angriffs-Waffe vollendet haben. Ihr Chef-Designer wird sie über den genauen Zeitpunkt unterrichten, und unter dem Glühbirnen-Icon sollten sich nun keine Designer mehr befinden. Sollte dies nicht der Fall sein, dann warten Sie.

-Möchten Sie mit einer Ihrer Armeen einen feindlichen Sektor angreifen, klicken Sie das Schwert-Icon mit dem linken Maus-Knopf an. Das Angriffs-Menü erscheint. Sie sollten nun die soeben erfundene Steinwaffe sehen können.



- Klicken Sie nun mit dem linken Maus-Knopf auf den Stein. Der Zeiger wird sich in ein Schwert verwandeln. Drücken Sie den linken Maus-Knopf, um Ihrer Armee "Stein"-Männer hinzuzufügen, und halten Sie diesen solange fest, bis das Maximum erreicht ist.



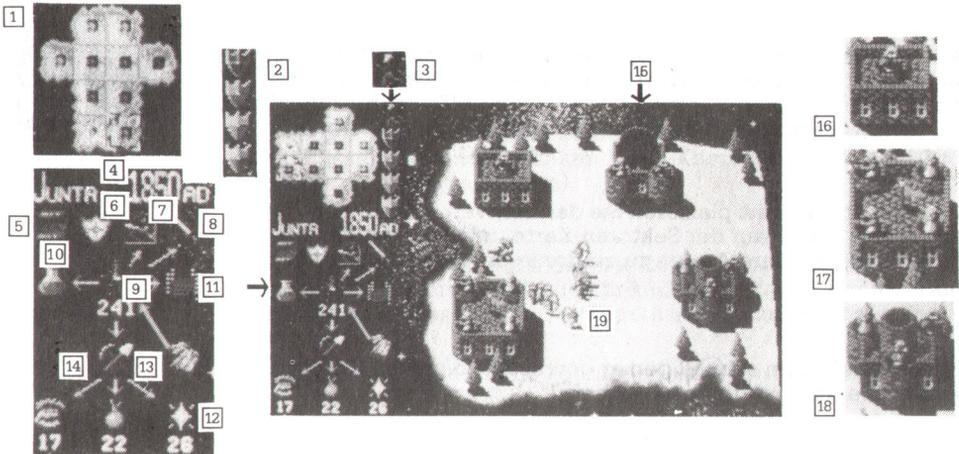
- Als nächster Schritt plazieren Sie das Schwert-Icon in den feindlichen Sektor auf der Sektoren-Karte und drücken den linken Maus-Knopf, um Ihre Armee zu stationieren. Ihre Armee wird nun angreifen!

- Sind Sie bei allem schnell genug gewesen, so sollten Sie den Feind besiegen und die Insel erobern!



Diese Karte unterweist Sie in der Bedienung der Menüs, Icons und Steuerungen des Spiels ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Zu Beginn des Spiels sind die HILFE-Fenster eingeschaltet. Diese helfen Ihnen bei Unklarheiten und erklären den Spielablauf. Um diese ein- und auszuschalten, drücken Sie einfach die HILFE-Taste (HELP).

DER BILDSCHIRM



Die große Anzahl der für *Mega Lo Mania* benötigten Icons, Pfeile und Ziffern mag zu Anfang entmutigend wirken. Machen Sie sich jedoch keine Sorgen, denn wenn Sie sich erst einmal mit dem Spiel vertraut gemacht haben, werden Sie instinktiv die Funktionen der einzelnen Icons kennen. Zusätzlich wird Ihnen im Hilfe-Modus jedes Icon erklärt. Ziehen Sie einfach den Cursor über das gewünschte Icon.

1 Die Weltkarte zeigt jeden Sektor der momentanen Insel an und alle Türme oder Armeen, die sich in jedem einzelnen befinden

- 2 Anzahl der momentan in diesem Sektor anwesenden Soldaten eines jeden Spielers. Das Anklicken des Schildes gibt Ihnen eine ausführliche Liste.
- 3 Geschwindigkeitsanzeige/-steuerung des Spielablaufs
- 4 Inselname und momentaner Technologiestand dieses Sektors
- 5 Skizze – zeigt Ihnen die "Bestandteile", die Sie für den Bau eines erforschten Gegenstandes benötigen



- 6) Gibt Ihnen Schaubilder, die den Verteidigungsstand jedes Ihrer Gebäude in diesem Sektor darstellt. Verschwindet die Leiste, so verschwindet auch Ihr Gebäude
- 7) Zeigt Ihnen alle Verteidigungswaffen, die Sie erfunden haben, und wieviele Sie von jeder Waffe herstellen können
- 8) Zeigt Ihnen alle Angriffswaffen, die Sie während des Spiels erfunden haben
- 9) Die Anzahl der momentan nicht beschäftigten Männer in diesem Sektor
- 10) Dieses Icon zeigt Ihnen das momentan anwesende Gebäude (in diesem Fall ein Labor) an. Sie wählen den Gegenstand, den Sie dort erforschen möchten
- 11) Wenn Sie eine Fabrik besitzen, können Sie fortschrittliche Gegenstände herstellen, indem Sie dieses Icon anklicken und ein Design wählen
- 12) Wenn Sie ein Bergwerk gebaut haben, zeigen diese Icons die momentan abgebauten Materialien und die Anzahl der Bergarbeiter an
- 13) Dieses Material kann ohne ein Bergwerk zusammengetragen werden
- 14) Verändert die Anzahl der Männer, die jedes Material abbauen
- 15) Die Mine selbst
- 16) Das Labor
- 17) Ihr Turm für diesen Sektor
- 18) Die Fabrik
- 19) Einige Waffen müssen von mehr als einer Person betrieben werden – diese drei Männer schieben eine gewaltige Kanone umher

Im oberen linken Teil des Bildschirms befindet sich die Sektorenkarte der Insel. Das Raster jeder Insel darf eine Größe von 16 Sektoren nicht überschreiten. Jeder Sektor ist entweder unbesetzt oder enthält einen Turm und/oder bis zu vier Armeen (eine für jedes Team und bis zu einem Maximum von 250 Männern). Türme werden durch Vierecke und Armeen durch "Flecke" dargestellt, die um die Türme herum plaziert sind - Armeen und Türme werden alle in ihrer eigenen Team-Farbe gezeigt. Rechts davon befinden sich farbige Team-Schilder, die je eines der spielenden Teams darstellen. Sieger ist das Team, das alle gegnerischen Team-Türme und Armeen erfolgreich zerstört.

Das Klicken des Zeigers auf einen Sektor zieht diesen in das vergrößerte Fenster auf der rechten Seite des Bildschirms, wobei dessen entsprechendes Kontroll-Menü im unteren linken Teil des Bildschirms gezeigt wird (beachten Sie, daß der betreffende Abschnitt auf der Sektoren-Karte markiert ist). In diesem Sektor zeigt das Fenster sowohl die Anzahl der Gebäude und deren Typen als auch eine proportionale Darstellung aller Armeen, die außerhalb der Türme campieren - hier werden auch animierte Kämpfe gezeigt! Ein Team kontrolliert nur die Sektoren, in denen es einen Turm besitzt. Für Sektoren, die der Spieler nicht unter seiner Kontrolle hat, werden keine Kontroll-Menüs gezeigt.



Stationiert ein Team eine Armee in einem unbesetzten Sektor, und ist es zu dem Zeitpunkt mit keinem anderen Team verbündet, so errichtet die Armee einen neuen Turm - die Zeit, die das Bauen eines Turms benötigt, wird im unteren linken Teil des Bildschirms gezeigt. Stationiert ein Team eine Armee in einem besetzten Sektor, so greift diese jede gegnerische Armee oder jeden feindlichen Turm an.

Das Anklicken eines der Team-Schilde (außer Ihr eigenes), kann dieses Team zu Ihrem Verbündeten machen, jedoch ist ein Bündnis mit allen Teams nicht möglich. Die Schildfarben zeigen an, welches Team mit welchem anderen verbündet ist. Beim Versuch, sich mit einem anderen Team zu verbünden, wird das Gesicht des Team-Anführers anstelle der Sektoren-Karte erscheinen, um Sie darüber zu informieren, ob er mit dem Bündnisvorschlag einverstanden ist oder nicht. Manchmal wird das Gesicht eines anderen Team-Anführers Sie um ein Bündnis mit seinem Team bitten. Antworten Sie, indem Sie Ja (YES) oder Nein (NO) anklicken. Um das Bündnis aufzulösen, klicken Sie einfach eines der schwarzen Schilde an.

Die Zahl neben jedem Schild zeigt an, aus wievielen Männern die Armee eines Teams innerhalb des markierten Abschnitts besteht. Das Klicken auf einer dieser Zahlen schaltet zwischen einer vollständigen Statistik der Armee-Aufteilung und der Sektoren-Karte.

Das Anklicken des "Kleinen-Mann"-Icons über den Team-Schilden beschleunigt den Spielablauf. Benutzen Sie den rechten Maus-Knopf, um die Zeit zu beschleunigen und den linken, um die Zeit zu verlangsamen. Die Spiel-Zeit kann in folgenden Geschwindigkeiten ablaufen: 1:1, 1:3 und 1:9.

Das Datum unterhalb der Sektoren-Karte zeigt an, welchen Technologie-Level der ausgewählte Sektor erreicht hat.

Das Kontroll-Menü
(add shots of icons before each description)



HANDHABUNG UND ERKLÄRUNG DER MENÜS UND ICONS

Hinweis: Diese Icons werden nur erscheinen, wenn Sie sie brauchen

(z.B. entfernt der Computer automatisch die überflüssigen Icons vom Hauptmenü). Das Anklicken einer der Unter-Menü-Überschriften bringt Sie automatisch zum Haupt-Menü zurück.

ENTWURFS-ICON

Erscheint nur nach Vollendung eines Designs. Klicken Sie auf dieses Icon, um die Liste der von Ihnen entworfenen Erfindungen einzusehen. Das Klicken auf eine dieser Erfindungen zeigt Ihnen, aus welchen Materialien diese besteht. Sie können ein momentanes Design wegwerfen, indem Sie die Mülltonne durch gleichzeitiges Drücken beider Maus-Knöpfe anklicken.

SCHILD-ICON

Erscheint immer. Das Anklicken dieses Icons zeigt Ihnen den Beschädigungsgrad der Mauern Ihrer Gebäude und der Ihnen zur Verfügung stehenden Schilde.

Klicken Sie ein Schild an (wenn es vorrätig oder herstellbar ist, wird Ihr Zeiger sich in ein Schild verwandeln) und ziehen Sie es auf ein beschädigtes Gebäude, um dieses zu reparieren. Diese Methode kann auch dazu benutzt werden, einen Turm stillzulegen, sobald das Datum des Technologie-Levels 2001 n.C. erreicht hat.

VERTEIDIGUNGSWAFFEN-ICON

Erscheint nur, wenn eine Verteidigungswaffe entworfen wurde. Das Anklicken zeigt Ihre vorrätigen Verteidigungswaffen an - ein gelbes OK bedeutet, daß Sie genug Männer und Materialien zur Verfügung haben, um weitere dieser Verteidigungswaffen herzustellen.

Von hier aus können Sie eine Verteidigungswaffe anklicken (wenn diese vorrätig oder herstellbar ist, wird Ihr Zeiger sich in ein "Festungs-Verteidigungs-Icon" verwandeln). Ziehen Sie dieses auf ein Gebäudetürmchen und rüsten Sie es mit einem damit bewaffneten Mann aus. Befindet sich zu diesem Zeitpunkt schon ein Mann im Türmchen, so erhält dieser die neue Waffe. Seine alte Waffe geht zurück zum Verteidigungswaffenlager.





Um einen Mann und seine Waffe aus dem Türmchen in den Hauptturm zurückzubringen, klicken Sie während des Spiels einfach das Türmchen an beliebiger Stelle mit einem der beiden Maus-Knöpfe an.

ANGRIFFSWAFFEN-ICON

Erscheint immer. Das Klicken auf dieses Icon zeigt Ihre vorrätigen Angriffswaffen - ein gelbes OK bedeutet, daß Sie genug Männer und Materialien zur Verfügung haben, um weitere dieser Angriffswaffe herzustellen.

Auch wenn Sie für unbewaffnete Männer keine Waffen zur Verfügung haben, ist es trotzdem möglich, diese aufzunehmen.

Beginnen Sie hier mit der Aufstellung einer Armee, indem Sie eine Waffe anklicken (wenn diese vorrätig oder herstellbar ist, wird Ihr Zeiger sich in ein Schwert verwandeln!). Verstärken Sie die Armee nun durch Anklicken derselben Waffe oder einer anderen. Stationieren Sie sie letztendlich, indem Sie Ihren Schwert-Zeiger auf Ihren Sektor oder einen anderen auf der Sektoren-Karte klicken - ein "Fleck" erscheint auf der Sektoren-Karte, der genau anzeigt, wo Ihre Armee gelandet ist.

HINWEIS: Luftgestützte Waffen können in jedem beliebigen Sektor plziert werden. **JEDOCH** können landgestützte Waffen nur in angrenzende Sektoren ODER in benachbarte Abschnitte "freundlicher" Sektoren, die wiederum an ihre eigenen Sektoren grenzen müssen, verlegt werden. (Add diagram).

Um eine Armee von einem Sektor zum anderen zu verlegen, markieren Sie einfach den Sektor, in dem sich die Armee aufhält und klicken Sie dann mit dem rechten Maus-Knopf auf Ihren Armee-"Fleck" (Sie erhalten wieder einen Schwert-Zeiger. Der blinkende "Fleck" zeigt an, daß die Armee sich gleich in Bewegung setzten wird). Stationieren Sie nun die Armee, indem Sie mit dem linken Maus-Knopf einen anderen, benachbarten Sektor anklicken.

Der rote Schwert-Zeiger zeigt an, daß sich Ihre Armee im Kampf befindet und sollten Sie dann versuchen, diese zu bewegen (z.B. zurückzuziehen), so werden Sie schwere Verluste erleiden. Um dem aus dem Weg zu gehen, setzen Sie Ihre Armee wieder in den Sektor, aus dem diese zu Beginn gekommen ist.

Um eine Armee in einem Ihrer Türme zu stationieren, verlegen Sie sie zuerst in den Sektor, in dem sich der Turm befindet. Stellen Sie Ihre Armee wie gewöhnlich zusammen und klicken Sie mit dem linken Maus-Knopf auf den Turm.



HINWEIS: So, wie Sie durch Anklicken der Sektoren-Karte Männer aufnehmen/stationieren können, ist es auch möglich, Männer vom vergrößerten Sektoren-Fenster auf der rechten Seite aufzunehmen oder zu stationieren. Gehen Sie auf dieselbe Weise wie oben beschrieben im vergrößerten Sektoren-Fenster vor.

ERFINDUNGS-DESIGN-ICON

Erscheint nur, wenn Ihnen Entwürfe zur Verfügung stehen. Alle Zahlen, die sich unterhalb des Icons befinden, zeigen die Anzahl der zugewiesenen Erfinder an. Es sieht anders aus, wenn Sie ein Labor gebaut haben. Das Anklicken dieser zeigt Ihnen die Erfindungen, die Sie entwerfen können. Klicken Sie ein Design an, um mit der Erfindung zu beginnen. Weisen Sie dem Auftrag dann eine Anzahl an Erfindern zu.

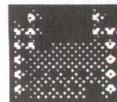
TURM-MÄNNER-ICON

Erscheint immer. Dieses Icon zeigt Ihnen die im Turm zur Verfügung stehende Anzahl an Männern. Jeder Mann, der im Turm zurückgeblieben ist, wird sich automatisch vermehren (weil es auch Frauen im Turm gibt!). Je mehr Männer es gibt, desto schneller werden sie sich vermehren. Beachten Sie, daß Sie dieses Icon nicht anklicken können. Mindestens ein Mann muß immer im Turm zurückbleiben.

FABRIK-PRODUKTIONS-ICON

Erscheint nur, wenn Sie eine Fabrik gebaut haben. Jede darunter gezeigte Zahl deutet die Anzahl der zugewiesenen Fabrikarbeiter an. Das Klicken auf dieses Icon ermöglicht Ihnen, maschinell anzufertigende Entwürfe herzustellen. Klicken Sie ein Design an, um mit dessen Herstellung zu beginnen und bestimmen Sie die Anzahl der Einheiten (unter dem Kasten), die Sie herstellen möchten (Hinweis: dies ist unter dem Begriff "Produktionslauf" bekannt). Teilen Sie dem Produktionslauf letztendlich eine Anzahl an Fabrikarbeitern zu.

MEGA^{LO}MANIA



MATERIAL-ICONS

Materialien werden benutzt, um Entwürfe herzustellen. Mehr Materialien werden verfügbar gemacht, sobald Sie mit dem Tagebau begonnen haben oder mittels technologischen Fortschritts ein Bergwerk bauen. Die Zahl unterhalb eines Materials zeigt die Anzahl der dem Abbau dieses Materials zugewiesenen Bergleute an. Anklicken eines Material-Icons zeigt automatisch die Menge (in blauen Nummern) aller Materialien in dem Sektor und die Anzahl an Bergleuten, die jedem zugewiesen sind. Sie können die Zuweisung an Bergleuten von hier aus verändern. Beachten Sie, daß ein Hand-Icon neben einem Material anzeigt, daß dieses Material automatisch von einem der im Turm gebliebenen Männer zusammengetragen wird (wenn sie nicht damit beschäftigt sind, sich zu vermehren!). Wenn ein Material nicht länger abgebaut werden kann, dann können ihm keine Bergleute zugewiesen werden.

BERGBAU-ICON

Erscheint nur, wenn Sie mit dem Abbau Ihrer Materialien im Tagebau oder in einem Bergwerk beginnen. Hat dieselbe Wirkung, wie das Anklicken auf eines der Material-Icons.

GEBÄUDE-ICON

Erscheint nur, wenn Sie eine Fabrik, ein Labor oder ein Bergwerk bauen können. Jede Zahl darunter zeigt die Anzahl der zugewiesenen Bauarbeiter. Anklicken eines dieser ermöglicht Ihnen, den Fortschritt Ihrer Bauarbeiten zu sehen und die Zuweisung der Bauarbeiter zu verändern.

Hinweis: Zuweisung von Erfindern, Fabrikarbeitern, Bergleuten und Bauarbeitern kann vom Haupt-Menü durch die Zahlen unterhalb des Icons verändert werden, ohne in eines der Unter-Menüs gehen zu müssen.



REGELN UND RICHTLINIEN ZUR HANDHABUNG DER MENÜS/STEUERUNGEN

Weiß Zahlen - diese Zahlen können verändert werden, indem der Maus-Zeiger auf Sie gerichtet wird. Vermindern Sie sie, indem Sie den linken Maus-Knopf anklicken oder erhöhen Sie sie, indem Sie den rechten Maus-Knopf betätigen.

Graue Zahlen - diese Zahlen sind nicht auswählbar und können nicht verändert werden. Sie sind nur zur Information da.

Gelbe Zahlen - diese Zahlen oder ein OK-Symbol zeigen, daß das Icon darüber zur Benutzung auswählbar ist. Sobald gewählt wurde, verändert sich der Cursor.

Rote Zahlen - diese Zahlen erscheinen nur, sobald eine gelbe Zahl wie oben beschrieben ausgewählt wurde. Um den Cursor wieder auf "normal" zu stellen und die momentane Option abzuwählen, klicken Sie mit dem Cursor die rote Zahl an.

Blaue Zahlen - diese Zahlen sind nicht auswählbar. Sie zeigen das Gewicht eines Materials in Tonnen an.

Aufgaben - wenn Männer einer zu erledigenden Aufgabe zugewiesen werden, erscheint eine Uhr neben der Aufgabe, die genau anzeigt, wie lange die Erledigung einer Aufgabe dauert (in Echtzeit). Die blauen Segmente einer Uhr zeigen die Sekunden, die Zahl unterhalb der Uhr die Minuten bis zur Vollendung einer Aufgabe an. Je mehr Männer Sie einer Aufgabe zuweisen, desto schneller wird diese ausgeführt.

Grüne Pfeile - diese weisen von sammelbaren Materialien auf die Turm-Männer hin, um anzuzeigen, daß dieses Material automatisch zusammengetragen wird.

Graue Pfeile - diese zeigen, daß alle im Turm zur Verfügung stehenden Männer nun der Aufgabe zugewiesen werden können, auf die die Pfeile hindeuten.



MEGA^{LO}MANIA™

GENAUE ANLEITUNG

Dieser Teil der Anleitung beschreibt das Spiel. Um herauszufinden, wie die Menüs zugänglich sind und die Icons funktionieren, sollten Sie die Schnellstartanleitung zusammen mit den folgenden Abschnitten durchlesen.

DIE TECHNOLOGIE-LEVEL

Jeder Sektor auf einer Insel entspricht einer gewissen technologischen Entwicklungsstufe, dem Technologie-Level. Wenn Sie anfangen, eine Insel zu spielen, werden alle Sektoren dort auf denselben Zeitpunkt gesetzt, und die Türme der teilnehmenden Teams befinden sich alle auf dem gleichen Technologiestand (die folgende Tabelle zeigt an, von welcher Stufe die Epochen starten). Jede Epoche besteht aus drei Inseln, worunter die ersten drei Aloha, Bazooka und Cilla heißen; es geht dann in alphabetischer Reihenfolge weiter. Die letzte Insel, genannt MEGA-lo-MANIA, wird irgendwann in der fernen Zukunft gespielt. In den Epochen sieben, acht und neun ist es auch möglich, Männer für späteren Gebrauch in der 'Mutter der Schlachten' 'einzufrieren' (siehe Gebäude und Schilde).

Epoche	Beginn Technologie-Level
Eins	 9500 v.C.
Zwei	 3000 v.C.
Drei	 100 v.C.
Vier	 900 n.C.



Epoche

Beginn Technologie-Level

MEGALOMANIA

Fünf



1400 n.C.

Sechs



1850 n.C.

Sieben



1915 n.C.

Acht



1945 n.C.

Neun



1980 n.C.

'Mutter der Schlachten' ?

(Irgendwann in ferner Zukunft)

Wenn Sie bei einer Insel anfangen, sollten Sie sofort einige Ihrer Leute für das Erfinden eines Designs einsetzen. Entwürfe kommen in drei Kategorien: Festungs-Schilde, Verteidigungswaffen und Angriffswaffen, und sie bestehen alle aus Materialien, die Ihre Leute gesammelt oder aus dem Boden geschürft haben (weitere später). Ein Design muß zuerst entworfen worden werden, bevor es bebaut werden kann.

Jede Insel kann ein Maximum von zwölf Designs erzeugen (vier für jede Kategorie), beginnend mit den drei Designs, die dem anfänglichen Technologie-Level der Insel entsprechen und gefolgt von den nächsten neun Designs wie in der folgenden Tabelle dargestellt:



Sensible
SOFTWARE



9500 v.C.



3000 v.C.



100 v.C.



900 n.C



1400 n.C.



1850 n.C.



1915 n.C.



1945 n.C.



Stein



Stock



Speer



Bogenschütze



Katapult



Kanone



Doppeldecker



Düsenjäger



Stock



Speer



Kurzer Bogen



Kochendes Öl



Armbrust



Muskete



Maschinengewehr



Bazooka



Technologie-Level

Angriffswaffen Verteidigungswaffen

MEGA-LOMANIA



1980 n.C.



Atomrakete



nukleare Mittel zur
Abschreckung



2001 n.C.



Fliegende
Untertasse



Star Wars (SDI)
Lasers

Die Schilde sind von eins bis vier nummeriert, was ihre Stärke auf der entsprechenden Insel anzeigt (nur vier Schild-Designs können pro Insel entworfen werden).

Um das Erfinden in Gang zu setzen, sollten Sie ein Design auswählen und ihm Männer zuweisen; die Countdown-Uhr wird dann aktiviert. Die Designs werden in drei Rubriken gezeigt: Schilde, Verteidigungswaffen und Angriffswaffen. Die Designs werden in der Reihenfolge ihres technologischen Levels aufgelistet. Es ist immer empfehlenswert, zuerst das am wenigsten fortgeschrittene Design auszuwählen, weil es am wenigstens Zeit braucht, um erfunden zu werden. Sie werden merken, daß nicht alle der zwölf Designs der Insel sofort verfügbar sind. Das kann aus vielen Gründen sein - entweder ist Ihre Festung noch nicht ausreichend fortgeschritten in der Technologie oder Sie haben nicht genügend der richtigen Materialien vorrätig oder Sie müssen vielleicht ein Labor bauen, bevor Sie anfangen können, ein Design zu erfinden. Designs mit einem kleinen Fabrik-Symbol in der oberen linken Hälfte ihres Icons zeigen an, daß diese Designs in einer Fabrik hergestellt werden müssen, sobald sie erfunden worden sind.



Das Erstellen Ihrer Designs könnte vielleicht einige Zeit dauern. In diesem Fall benutzen Sie das Beschleunigungs-Icon, um den Vorgang zu beschleunigen, aber denken Sie daran, die Zeit wieder zu verlangsamen, wenn das Design fertig ist (oder noch früher, falls Sie angegriffen werden!).



Sobald ein Design fertig ist, werden Sie von Ihrem Chef-Designer (Dr. Technologie) darüber informiert. Designs sind nur auf den Sektor anwendbar, in dem sie entworfen wurden - daher muß jedes Design in allen Sektoren, die Sie besitzen, getrennt erfunden werden. Sobald ein Labor errichtet ist, gibt der Labor-Professor seine Berichte nicht mehr an den Chef-Designer, sondern direkt an Sie.

Indem Ihre Leute in einem Sektor immer mehr Designs erfinden, erhöht sich die technische Kompetenz in diesem Sektor, wobei er sich auch der nächsthöheren Stufe annähert - je fortgeschrittener das Design ist, desto schneller der Übergang zum nächsten Level. Wenn der Sektor zum nächsten Technologie-Level fortschreitet, hören Sie die Stimme des Designers und sehen, daß alle Gebäude in diesem Sektor durch erhöhte Bautechnik verbessert werden. Ein Sektor kann aber nie mehr als drei Stufen in der Bau-Technologie aufsteigen.

Es ist wichtig anzumerken, daß ein Technologie-Level nur für den individuellen Sektor ansteigt und nicht für alle Sektoren, die unter der Kontrolle des Spielers stehen. Sie müssen also den Technologie-Level in jedem Sektor durch ständig neue Designentwürfe aufwerten.

Beachten Sie auch, daß Sie ein Design nicht von einem Ihrer Sektoren auf einen anderen übertragen können. Das liegt daran, daß jeder Sektor sein eigenes Material-Set hat, mit dem er Designs herstellt. Wird ein Design in einem Sektor erfunden, so besteht es nicht unbedingt aus denselben Materialien wie eines, das in einem anderen Sektor erfunden wurde. Designs werden nur aus Materialien hergestellt, die an dem entsprechenden Zeitpunkt vorhanden sind.

Sobald Ihr erstes Design für einen Sektor fertiggestellt ist, erscheint das Entwurf-Icon auf dem Kontroll-Menü. Wenn Sie dieses wählen, können Sie sehen, aus welchen Materialien alle Ihre Designs bestehen. Einige Designs werden als "ergonomisch phantastisch" oder als "erstklassiges Design" beschrieben (abhängig davon, wer Ihnen berichtet), und dies wird sowohl hörbar als auch auf der Entwurfsliste der Designs mit einem speziellen Hand-Icon angezeigt. Diese Designs wurden unter optimaler Kombination der Materialien hergestellt und benötigen daher am wenigsten Zeit für den Entwurf.



MATERIALIEN UND BERGBAU

MEGALOMANIA

Nun ein paar Informationen über Materialien. Was sind Materialien? Grundsätzlich bestehen alle Designs natürlich aus Materialien. Ohne sie könnten Sie gar nichts herstellen. Aufsammlbare Materialien liegen in der Landschaft verstreut, während andere Material-Typen in unterirdischen Schichten vorkommen (einige nahe der Oberfläche, aber die meisten tief unten). Jeder Sektor hat auf und unter der Oberfläche seine eigene einzigartige Zusammensetzung von Materialien, die seine Bewohner sammeln und abbauen müssen, um die Designs konstruieren zu können. Es ist wichtig anzumerken, daß Materialien nicht von einem Sektor in den anderen transportiert werden können. Auf diese Weise ist ein Sektor halb-selbständig. Einen Anfangs-Sektor auszuwählen, der arm an Materialien ist, kann eine schlechte Entscheidung sein, und sobald Sie das entdecken, sollten Sie sofort weitergehen.

Ihre Leute werden anfänglich automatisch Materialien von der Oberfläche des Sektors, in dem sie sich befinden, einsammeln.

Sobald jedoch ein Sektor einen Technologie-Level von 3000 v.C. erreicht hat, erscheint ein großes schwarzes Loch auf der Oberfläche des Sektors, und alle über Tage abbaubaren Materialien in diesem Sektor sind verfügbar. Anders als bei sammelbaren Materialien müssen Bergleute zur Verfügung stehen, um diese Materialien abzubauen.

Wenn ein Sektor einen Technologie-Level von 900 n.C. erreicht, erhält der Spieler die Fähigkeit, ein Bergwerk zu bauen. Sobald Sie eine Mine errichtet haben (indem Sie Bauarbeiter zuweisen - mehr über das Bauen später), stehen Ihnen noch weitere Materialien zur Verfügung - wieder müssen Sie Bergleute zuweisen, um diese Bodenschätze abzubauen.

Während die sammelbaren Materialien im Kontroll-Menü mit ernsteren Icons bezeichnet sind, haben wir andere Material-Typen mit humorvollen Icons belegt.



Sensible
SOFTWARE

Halten Sie Ausschau nach diesen Icons:

Materialname



Holz



Steine



Knochen



Schiefer



Mondstein



Planetarium



Bethlium



Solarium

Minen-Typ



Sammelbar



Sammelbar



Sammelbar



Sammelbar



Tagebau



Tagebau



Tagebau



Tagebau



Materialname



Onion

Tedium

Minen-Typ



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk



Materialname

Minen-Typ



Moron



Marmite



Alien



Bergwerk



Bergwerk



Bergwerk

Nach längerem Bergbau werden Sie feststellen, daß Ihre Bodenschätze sich allmählich erschöpfen - Ihr Bergwerkleiter wird Sie darüber rechtzeitig informieren. Wenn dies geschieht, verschwinden die Pfeile (grün oder grau), die das entsprechende (nun aber erschöpfte) Material anzeigen, und jeder Bergmann, der ihm zugewiesen ist, wird automatisch zu seinem Sektoren-Turm zurückgebracht.

GEBÄUDE UND SCHILDE

Wenn die Sektoren in ihrem Technologie-Level voranschreiten, haben Sie die Wahl, drei externe Gebäude außerhalb Ihres Turms zu bauen - ein Bergwerk, eine Fabrik und ein Labor. Von Ihrem Turm können Leute zugeteilt werden, um in diesen Gebäuden zu arbeiten wie unten dargestellt.

Vom Technologie-Level 900 n.C. an haben Sie die Wahl, ein Bergwerk zu bauen (siehe Materialien).

Vom Technologie-Level 1400 n.C. an haben sie die Wahl, eine Fabrik zu bauen. Designs mit höherem Technologie-Level können nur in Fabriken hergestellt werden. Fabrikarbeiter können abgestellt werden, um in diesem Gebäude zu arbeiten und diese Designs herzustellen - jeder Vorgang wird als "Produktionslauf" bezeichnet.

Vom Technologie-Level 1850 n.C. an haben Sie die Wahl, ein Labor zu bauen. Designs mit wirklich hohem Technologie-Level können nur in Labors erfunden werden. Erfinder können zugeteilt werden, um in diesem Gebäude zu arbeiten, und jene Designs zu erfinden.



Jedes dieser externen Gebäude, der Turm inbegriffen, hat eine Mauerschaden-Leiste. Jede Leiste zeigt den Zustand der Mauern für das betreffende Gebäude an. Die Leisten verkürzen sich allmählich, wenn ihre jeweiligen Gebäude/Türme durch angreifende Armeen beschädigt werden. Verschwindet die Leiste für ein Gebäude, dann ist das Gebäude oder der Turm zerstört, sowie alles, was sich in seinen Verteidigungstürmen (einschließlich aller Designs, Waffen, Schilde, Materialien und vor allem - seiner Männer !) mitbefindet. Wenn es der Turm ist, der zerstört wurde, dann geht jeder Mann, der in einem noch stehenden externen Gebäude verblieben ist, zur feindlichen Armee über.

Schilde können gebaut oder hergestellt werden, um Gebäude oder den Turm zu reparieren. Je höher der Technologie-Level des Schildes, desto besser wird ein zerstörtes Gebäude/Turm repariert.

In den späteren Epochen können Sie einen Sektor stilllegen, indem Sie ihn "einfrieren" - das betreffende Icon wird auf dem Schild-Menü erscheinen und soll auf den Turm gezogen werden, der stillgelegt werden soll. Jeder Mann, der in den Scheintod versetzt worden ist, wird zur letzten Insel gebracht, um dort am Endkampf, der 'Mutter der Schlachten', teilzunehmen. Sie dürfen aber Ihren letzten Turm nicht stilllegen, wenn Sie keine Armee im Feld haben. Es ist auch klug, die Zahl der Männer, die Sie ohne Verlust Ihrer Sicherheit stilllegen, und die Zahl derer, die Sie zurückbehalten, um die Insel zu gewinnen, im Gleichgewicht zu halten.

VERTEIDIGUNG IHRER SEKTOREN

Um Gebäude zu verteidigen, können Verteidigungswaffen in ihren Befestigungstürmen aufgestellt werden. Von dieser hohen Position aus können Verteidigungs-Soldaten über Armeen mit gleichem Technologie-Level und mit gleicher Anzahl die Oberhand gewinnen. Der einzige Nachteil für die Verteidiger ist der, daß ihre Zahl begrenzt ist. Auf jedem Gebäude/Turm befinden sich bestimmte Verteidigungsstellen - kleine Türmchen. Nur eine Verteidigungswaffe kann jeweils in einem dieser Türmchen in Stellung gebracht werden. Der Turm hat vier solcher Türmchen, die Fabrik drei, die Mine hat zwei und das Labor eins.

Jede Verteidigungswaffe wird von einem Soldaten bedient, außer nuklearen Abschreckungswaffen und SDI Lasern, die unbemannt sind.



Auf einem Technologie-Level von 1980 n.C. werden nukleare Abschreckungswaffen verfügbar. Diese defensive Kernwaffe kann in einem Türmchen in einem Ihrer Sektoren plaziert werden und hält automatisch nach ankommenden Nuklearwaffen Ausschau. Wenn sie eine erspäht, feuert sie automatisch eine Kernwaffe auf den Sektor ab, von dem die hereinkommende Kernwaffe kommt - daran wird der Feind zu knacken haben. Es sollte angemerkt werden, daß diese Waffen nur einmal abgefeuert werden können und gegen konventionelle Angriffe machtlos sind.

Auf einem Technologie-Level von 2001 n.C. werden defensive Star Wars (SDI) Lasers verfügbar. Dieser defensive Laser hat zwei Funktionen: Erstens wehrt er alle Formen des konventionellen Angriffs ab. Zweitens hält er automatisch nach ankommenden Nuklearwaffen Ausschau. Wenn er eine erspäht, zerstört er sie automatisch. Dazu ist der Laser aber nur einmal in der Lage, weil er dabei überhitzt wird und sich selbst zerstört.

ARMEEN

Die folgenden Definitionen werden in diesem Zusammenhang benutzt:

- Jeder Sektor, in dem sich einer Ihrer Türme oder Armeen bzw. Türme oder Armeen eines mit Ihnen verbündeten Teams befinden, wird als "freundlicher Sektor" bezeichnet, sofern sich keine feindlichen Türme oder Armeen darin befinden.
- Jeder Sektor ohne einen befreundeten Turm, in dem sich Türme oder Armeen eines nicht mit Ihnen verbündeten Teams befinden, wird als "feindlicher" Sektor bezeichnet.
- Jeder Sektor, in dem sich keine Türme oder Armeen befinden, wird als "neutraler" Sektor bezeichnet.

Jede Angriffswaffe muß von einer Anzahl Soldaten bedient werden. Die meisten Waffen eines frühen Technologie-Levels brauchen nur einen Mann zum Bedienen, aber in dem Maße, wie die Angriffswaffen sich entwickeln, wird möglicherweise mehr als ein Mann pro Waffe benötigt. Die Anzahl der Soldaten wird durch die römische Zahl in der oberen linken Ecke jedes Icons angezeigt. Beachten Sie, daß Nuklearwaffen unbemannt sind und nur eine auf einmal abgefeuert werden kann.



Wenn eine Ihrer Armeen einen "feindlichen" Sektor betritt, greift sie alle Armeen, Verteidigungswaffen, Türme oder Gebäude an, die nicht zu einem mit Ihnen verbündeten Team gehören. Alle Männer, die in einem zerstörten Gebäude festsitzen, sterben! Alle verbündeten Armeen oder Verteidigungswaffen im selben Sektor unterstützen Ihren Angriff. Der Angriff wird so lange als Zermübungskrieg weitergeführt, bis eine der beiden Seiten völlig zerstört ist oder sich ganz zurückzieht. (Der Rückzug geschieht unter starken Verlusten, außer wenn die Armee sich in den eigenen Turm zurückzieht-in dem Fall gibt es keine Verluste.)

Nach Zerstörung eines feindlichen Turms erfahren Sie, daß Sie den Sektor erobert haben. Alle in Gebäuden oder im Tagebau übriggebliebenen Männer desertieren und schließen sich der siegreichen Armee als Unbewaffnete an (siehe Armeen). Wenn der Angriff durch mehr als eine Armee erfolgte, werden die Männer gleichmäßig auf die beteiligten Armeen verteilt. Alle noch bestehenden feindlichen Armeen werden weiter von Ihrer restlichen Armee mit ihren Verbündeten angegriffen.

Unbewaffnete Männer sind sehr schwach und werden normalerweise nur wie Armeen bewegt, um sie von einem Turm in den nächsten zu bringen. Wenn sie angegriffen werden, können unbewaffnete Männer kämpfen, aber nur, indem sie mit Kieselsteinen werfen (die praktischerweise nur vom Boden aufgesammelt werden müssen!). Unbewaffnete Männer können keine feindlichen Gebäude oder Türme beschädigen.

Betritt eine Ihrer Armeen einen neutralen Sektor, oder hat sie alle Feinde in einem Sektor besiegt (wodurch er neutral wird), machen sich alle Männer Ihrer Armee daran, einen neuen Turm zu bauen, es sei denn, Sie befinden sich in einem Bündnis. Türme können nur von Teams gebaut werden, die NICHT mit einem anderen Team oder Teams verbündet sind. Dadurch sind die Anführer gezwungen, Bündnisse zu lösen, um ihr Reich zu vergrößern.

Fängt Ihre Armee in einem Sektor mit dem Bau eines Turms an, so erscheint anstelle des Kontrollmenüs eine Countdown-Uhr, wenn der Sektor markiert wird. Diese Uhr zeigt Ihnen, wieviel Zeit Sie haben, den Turm zu vollenden. Sobald er fertig ist, begeben sich alle Männer Ihrer Armee automatisch in den neuen Turm.

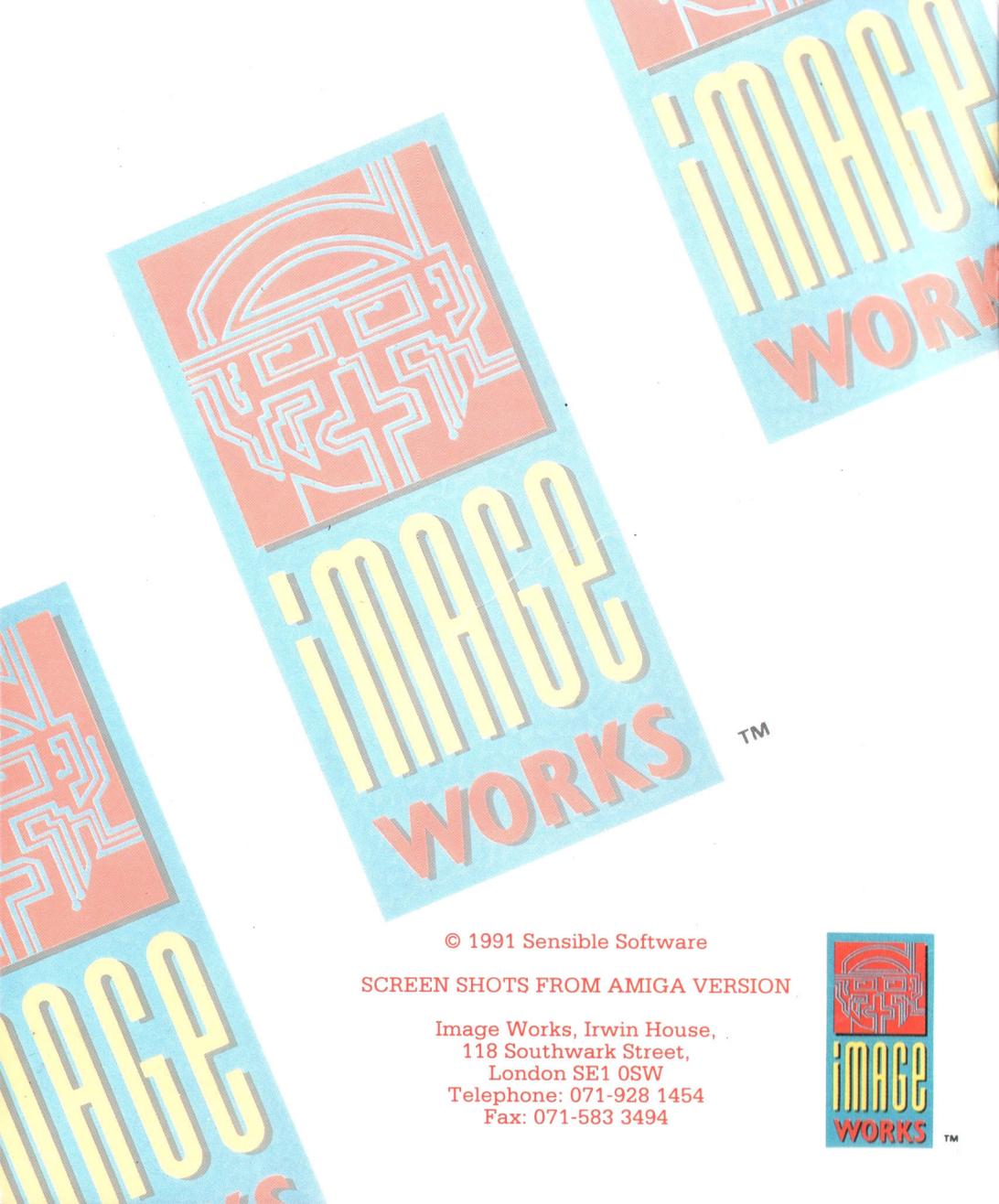


Von Epoche Sechs an sind Nuklearwaffen verfügbar. Sie sind nicht mit anderen Waffentypen kombinierbar und müssen einzeln losgeschickt werden. Nuklearwaffen feuert man ab, indem man sie einfach als Armee bezeichnet und sie auf einem Sektor plaziert, in dem sich weder ein eigener noch ein verbündeter Turm befindet. Man sollte beachten, daß ein Sektor, der von einer Nuklearwaffe getroffen wurde, vollkommen zerstört ist - nichts überlebt und der Sektor kann nicht mit dem Zeiger markiert werden. Auf der Karte erscheint ein riesiger Krater in allen Sektoren, die nuklear beschossen wurden.

DIE MUTTER DER SCHLACHTEN

Auf der 28. Insel müssen Sie die 'Mutter der Schlachten' bestehen - eine allgemeine Schlägerei, in der sich die 'Eingefrorenen' aus den früheren Epochen, jetzt mit Lasern bewaffnet (keine anderen Waffen werden gestattet), bis auf den letzten Mann bekämpfen.





TM

© 1991 Sensible Software

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

Image Works, Irwin House,
118 Southwark Street,
London SE1 0SW
Telephone: 071-928 1454
Fax: 071-583 3494



TM