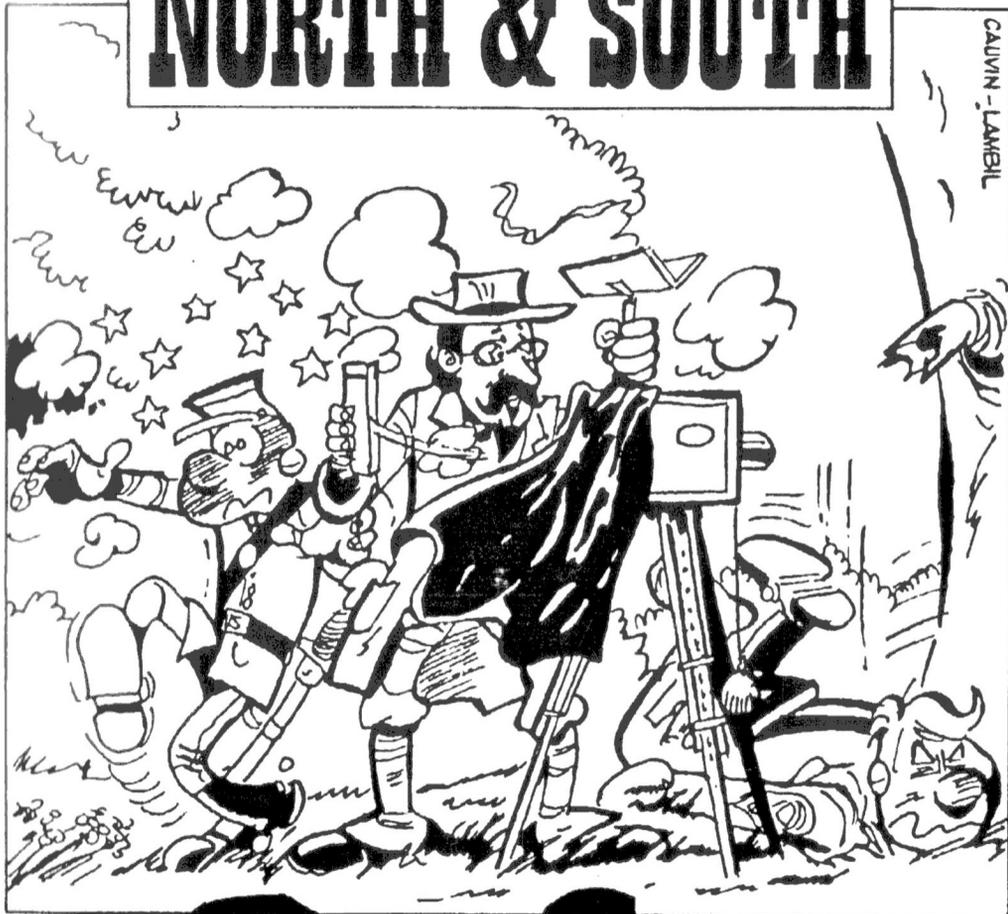


LES TUNIQUES BLEUES

NORTH & SOUTH

CAUVIN - LAMBILL



DER COMIC STRIP - DIE BLAUEN BOYS

(Originaltitel: Les Tuniques Bleues)

Mit mehr als 8,5 Millionen in Europa verkauften Exemplaren ist die Serie der "Blauen Boys" eine der blühendsten der Collection SPIROU. In gewissen Ländern, wie Deutschland, Dänemark, Holland, Frankreich, Belgien, Schweiz und Canada sind bereits 29 Alben erschienen. Ein dreißigstes ist derzeit in Vorbereitung und dürfte Ende 1989 erscheinen.

Zunächst von SALVERIUS gezeichnet, wird die Serie nach dessen Tod von LAMBIL wiederaufgenommen, der bereits aufhorchen ließ, und zwar durch die Abenteuer von SANDY, einem jungen Australier, der immer und überall von seinem Lieblingstier, einem Känguruh namens HOPPY, begleitet wird. Auf das Drängen des Szenaristen CAUVIN hin nimmt LAMBIL die zeichnerische Arbeit der "Blauen Boys" wieder auf, nachdem er das vierte Album von OUTLAW beendet hatte. So begann er, sich leidenschaftlich für alles zu interessieren, was an den Sezessionskrieg rührt; und die von CAUVIN gesammelte Literatur war stattdlich.

Letzterer hingegen begann seine Karriere mit Claire BRETECHER in der Serie "Les Naufragés", die von den starken und komischen Erlebnissen eines Häufleins Schiffbrüchiger auf der Suche nach Festland handelt. Nach und nach wandten sich etliche Zeichner an ihn. Über seine sporadischen Beiträge zu anderen Serien hinaus arbeitet CAUVIN außer an den "Blauen Boys" noch an sieben anderen Serien mit! Übrigens heißt eine davon "Pauvre Lampil" (Armer Lampil), der die alltäglichen Ärgernisse eines Comic-Zeichners schildert; und raten Sie mal, wer diese Geschichtchen bebildert: LAMBIL, na klaro.

Wenn LAMBIL sowohl quantitativ als auch qualitativ bemerkenswert arbeitet, so sind seine Methoden nicht ganz so individualistisch wie die CAUVINS, was nicht weiter verwunderlich ist; denn der Ort, wo er am liebsten grübelt und seine Eingebungen findet, ist sein Sofa, auf dem er solange verharrt, bis er eine brauchbare Idee findet. Ist er einmal von der Muse geküßt, skizziert er die Details seiner Ideen, die er dann unermüdlich überarbeitet. So ist das Szenario gänzlich vorgezeichnet mit den Dialogen und der Montage.

Die Hauptgestalten des Comics

Ihnen allen werden Sie irgendwann irgendwo im Spiel je nach Handlungsablauf begegnen. Hiermit geben wir uns die Ehre die wichtigsten Helden vorzustellen:

Sergeant CHESTERFIELD: Er scheint von Pflicht, Ruhmesdrang und Medaillen besessen. Oder ist das etwa nur Fassade?

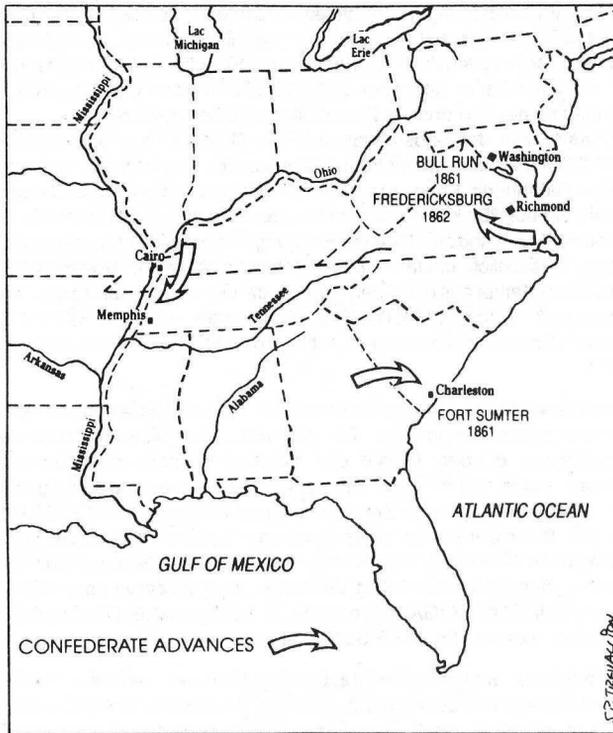
Korporal BLUTCH: Soldat wider Willen. Klarer Kopf, zuweilen zynisch ist er das Sprachrohr des gesunden Verstandes und der Freundschaft in dieser aus den Angeln geratene Welt.

Kapitän STARK: Immer zu Pferd, den Säbel in der Hand ist Kapitän STARK der fanatischste des 22. Kavallerieregiments. Ein Primärcharakter, der kampflustigste Hysteriker des Westens.

Korporal CANCRELAT: Sadistisches Individuum, dumm und böse, der schlimmste Südstaatler, mit dem BLUTCH und CHESTERFIELD zu tun hatten.



ÜBERBLICK ÜBER DEN SEZESSIONSKRIEG



TRUPPENBEWEGUNGEN 1861 - 1862

1860 wurde LINCOLN zum Präsidenten der Vereinigten Staaten gewählt. Er war ein Verfechter der Abschaffung der Sklaverei, die in den Südstaaten noch weit verbreitet war. Die Südstaatler faßt dies als direkte Bedrohung ihrer Wirtschaft und ihres Lebensstils auf. Ihr Reichtum stammte bislang fast ausschließlich aus dem Ertrag der Baumwollfelder und anderer landwirtschaftlicher Kulturen. Die Arbeiterschaft bestand aus farbigen Sklaven, die harte Dienste leisten mußten und zum Erbgut der Herrschaft gehörten. Geschah dies aus purem demokratischem Idealismus, oder weil die Industriellen des Nordens mehr Arbeiter benötigten, um die Produktion zu steigern und die Löhne zu senken, wie manche Südstaatler dazumal behaupteten? Wie dem auch sei - Lincolns Absicht war lauter und rein, und die Südstaatler witterten große Gefahr.

So kam es, daß Süd-Carolina, gefolgt von 10 weiteren Staaten, seine Repräsentanten vom Kongreß zurückrief und RICHMOND zur Hauptstadt der Konföderation erklärte. Jefferson DAVIS, der 1860 gegen LINCOLN kandidiert hatte, wurde zum Präsidenten ernannt. Die Partie schien von vorneherein entschieden, da der Süden nur 9 Millionen Einwohner, davon 4 Millionen Sklaven zählte gegenüber 22 Millionen Einwohnern im Norden. Auch verfügte der Süden über weniger Infrastruktur und Industrie, da er ja hauptsächlich auf die Landwirtschaft ausgerichtet war. Dies bekam er auch während des ganzen Kriegs grausam zu spüren. So konnten die Nordstaatler ab 1863 ständig 900 000 Mann unter ihrem Banner vereinen, während die Südstaatler höchstens 500 000 stellen konnten, um 1865 mit 20 000 Mann aufzugeben, so sehr hatten der Tod und die Desertion die Reihen gelichtet.

Der Konflikt wurde von den Südstaatlern bei Fort SUMTER eröffnet, eine vereinzelte Festung vor der Stadt CHARLESTON, wo eine unionstreue Garnison der Nordstaatler stationiert war. Der Fall des Forts löste diesen vierjährigen Krieg aus. Im ersten Jahr wickelte sich das Hauptgeschehen um die beiden Hauptstädte ab, die nur 250 KM voneinander entfernt waren. Die berühmte Schlacht von BULL RUN endete quasi unentschieden und zerstörte die Hoffnungen der Unionisten, den Aufbruch binnen weniger Tage niederzuschlagen. Tatsächlich bestand ein beträchtlicher Anteil der Soldaten der Nordstaaten aus Freiwilligen die nach diesem Kampf aus dem Dienst traten, da sie sich nur für 3 Monate verpflichtet hatten. 1862 errang der Süden große Siege in MARYLAND (Schlachten von RICHMOND und FREDERICKSBURG). Es fanden auch Auseinandersetzungen entlang des MISSISSIPPI statt, wie die Kämpfe von CAIRO und MEMPHIS.

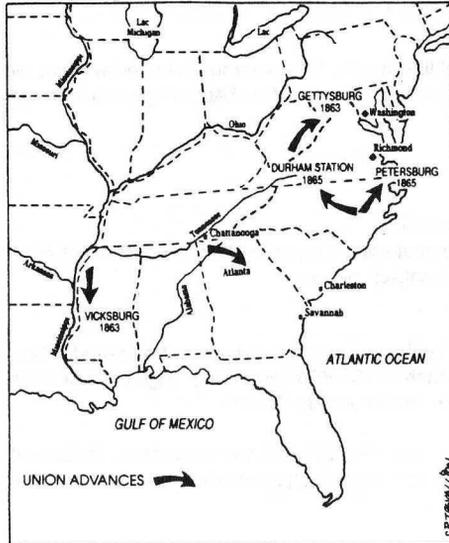
1863 verstand General LEE, oberster Befehlshaber der Konföderierten, daß je mehr Zeit verstrich, sich die Chancen seines Lagers verringerten. Es galt also, den Sieg über eine bedeutende Formationsschlacht davonzutragen, die den Gutteil der Nordistenruppen vernichten und den Weg nach WASHINGTON freilegen sollte. Doch trotz der wackeren Soldaten und ausgezeichneten Offiziere (Beauregard, Johnston, Jackson...) ging die Entscheidungsschlacht von GETTYSBURG (1.-3. Juli) nicht zu seinen Gunsten aus. Dank der Verteidigungstaktik von General MEADE versperrten die Nordisten LEE für immer den Weg nach WASHINGTON. Währenddessen errang General GRANT, später Präsident der Vereinigten Staaten, an der Westfront Sieg um Sieg: die Schlachten von VICKSBURG (Juli) am MISSISSIPPI und von CHATTANOOGA (November) in TENNESSEE. Damit erreicht er die Rückkehr der konföderierten Staaten westlich des MISSISSIPPI in den Schoß der Union.

1864 wird infolge der mangelhaften Durchschlagskraft der anderen Generäle GRANT zum Oberbefehlshaber der Union ernannt. Dieser betraut General SHERMAN (Namensgeber eines bekannten amerikanischen Panzers während des 2. Weltkriegs) mit der Fortsetzung der Operationen im Westen. Tatsächlich konnte SHERMAN die endgültige Entscheidung herbeiführen: LEE verteidigte mit seinen Offizieren und seiner Armee RICHMOND auf brillante und anhaltende Weise und ließ nicht von der Bedrohung WASHINGTONS ab. Eigentlich konnte kein Nordstaatengeneral LEE wirklich in Schwierigkeiten bringen, bis er numerisch eindeutig unterlegen war. SHERMAN faßte also die Konföderierten im Rücken, indem er ATLANTA einnahm und zum berühmten Langen Marsch ansetzte, der 24 Tage die Küste entlang nach SAVANNAH führte, das am 21. Dezember fiel. Nach CHARLESTON rückend, verhinderte er die Verbindung der Armeen der Generäle LEE und JOHNSTON.

Im April 1865, nach hartem, 4-tägigem Kampf nimmt GRANT PETERSBURG ein. Das war des Südens Anfang vom Ende. Die Desertionen häuften sich, das Heer mangelte an Verpflegung. Jeder dachte nur mehr an Heimkehr, um die von SHERMANS Truppen angerichteten Verwüstungen, Plünderungen und Schäden wieder gutzumachen. Nachdem ihm Nahrungsmittel und Munition ausgegangen waren, legte LEE am 9. April 1865 im APPOMATTOX die Waffen nieder.

Am 26. kapitulierte JOHNSTONS Armee als letzte in DURHAM STATION. JOHNSTON erreichte, daß jeder seiner Soldaten mit seinem Pferd oder Maultier heimkehren durfte.

Der Norden versuchte längere Zeit, dem Süden sowohl eine politische Kontrolle, als auch eine strenge Kontrolle zwecks Kriegsschädigung aufzuerlegen, aber die Schäden waren so verheerend, daß die Überwachung bald nachließ. Alle Staaten wurden in die Union integriert mit denselben Rechten und Pflichten wie vorher, und die Regierung beschloß eine Wirtschaftshilfe, um die katastrophale Lage des Südens zu verbessern.



TRUPPENBEWEGUNGEN 1863 - 1864 - 1865

Dieser Bruderkrieg gilt als der erste der modernen Kriege sowohl vom Ausmaß der menschlichen Verluste (mehr als 600 000 Tote) her gesehen, als auch von der Verwendung neuer Waffen, der Einbeziehung der Eisenbahn und der Meeresblockade als neue Strategie. Trotz der Befreiung der Sklaven wurden die Farbigen nicht vollkommen in die amerikanische Gesellschaft aufgenommen. Die Ermordung LINCOLNS am 14. April 1865 durch einen fanatischen Schauspieler trug nicht dazu bei, das Problem zu lösen. Manche benahmen sich weiterhin mies gegenüber den Schwarzen; eine Mentalität, die von Fanatismus und blindem Rassenhaß gekennzeichnet war, wie die Gründung des KU-KLUX-KLANS bewies, dessen Mitglieder sich zum Ziel setzten, "diese dreckigen Nigger an ihre Plätze zurückzuweisen". Obwohl in Widerspruch zu den Artikeln und dem Sinn der amerikanischen Verfassung, bleibt diese Vereinigung noch heutzutage in manchen Städten des Südens fortbestehen.

Diese Tatsache beweist, daß in bezug auf die Menschenrechte die Wachsamkeit und Einsatzbereitschaft nicht nachlassen dürfen, was natürlich nicht verhindert, daß die USA noch immer die größte Demokratie der Welt bilden.

DAS SPIEL

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vergewissern Sie sich, daß alle Geräte vorschriftsmäßig angeschlossen sind.

ATARI ST

Legen Sie die Spieldiskette Nr. 1 ins interne Diskettenlaufwerk ein, schalten Sie den Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen. Nach Aufruf legen Sie die zweite Diskette anstelle der ersten ein.

AMIGA

Amiga 500 & Amiga 2000:

Schalten Sie den Computer aus. Legen Sie die Spieldiskette ein. Schalten Sie den Computer wieder ein; das Programm wird automatisch geladen.

Amiga 1000:

Schalten Sie den Computer aus und nach einer Weile wieder ein. Laden Sie KICKSTART 1.2 oder 1.3). Wenn der AMIGA nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Spieldiskette ein, und drücken Sie gleichzeitig auf CTRL und die beiden Amiga-Tasten.

Antivirusmaßnahme: um Ihre Originaldiskette nicht zu "infizieren", sollten Sie darauf achten, jedesmal den Computer aus- und wieder einzuschalten, bevor Sie das Programm laden.

PC

Diese Version unterstützt die Graphikkarten Hercules (monochrom) CGA (4 Farben) und EGA (16 Farben).

Laden:

Starten Sie den Computer unter DOS. Legen Sie die Spieldiskette Nr. 1 ein. Tippen Sie TATOU, und drücken Sie die RETURN-Taste. Das Spiel wird geladen.

Wenn Sie über 2 Diskettenlaufwerke verfügen, legen Sie Diskette Nr. 1 in das Laufwerk A und die zweite in Laufwerk B. Das Programm wird automatisch auf die betreffende Diskette zugreifen. Bei einem einzigen Laufwerk erscheinen entsprechende Anweisungen am Bildschirm.

Nach dem Laden wählen Sie die geeignete Graphikkarte an; danach erscheint ein kleines Menü:

F1..... Spielbeginn

F2..... Wahl der Graphikkarte

F3..... ermöglicht, den Joystick zu kalibrieren. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

Danach kehren Sie zum Menü zurück.

F4..... zurück zu DOS

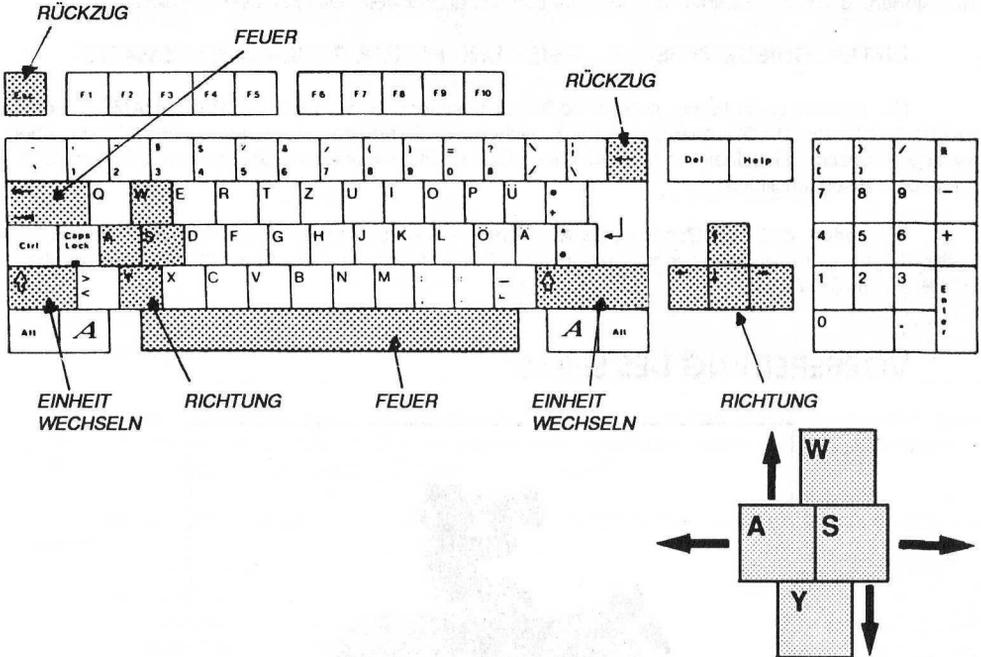
PC-Spezialfunktionen (während des Spiels)

F9.. Musik und Geräusche ein/aus

F10. Wechselt die Palette Ihres CGA-Monochrom-Monitors, um einen besseren Kontrast zu erzielen.

GLOSSAR

BEISPIEL : DEUTSCHE AMIGA - TASTATUR



- LAGER oder STAAT: SÜDEN oder NORDEN.
- TERRITORIUM: geographische Aufteilung der USA-Staaten auf der strategischen Karte.
- Klicken: linken Mausknopf, Leertaste oder Feuerknopf drücken, um gewisse Funktionen (je nach Standpunkt des Cursors) anzuwählen.
- Cursor: Kleines Zeichen, das zum Anpeilen dient und das der Spieler mit Hilfe der Maus, des Joysticks oder der Tastatur auf der Karte verschieben kann.
- FEUER: dazu drücken Sie den Feuerknopf, die Leertaste oder TAB (auf PC und Amiga).
- Armee: ein aus mehreren Einheiten bestehendes Element, das durch einen Soldaten auf der Karte dargestellt wird.
- Einheit: Es gibt 3 verschiedene Einheiten: Kavallerie, Infanterie und Artillerie.

ZIEL DES SPIELS

Sie müssen für die Nord- bzw. Südstaaten siegen, indem Sie alle gegnerischen Armeen vernichten. Sie befehligen die Armeen auf den Kampfschauplätzen des Sezessionskriegs. Sie können nach Belieben die Geschichte berücksichtigen oder ihren Lauf ändern.

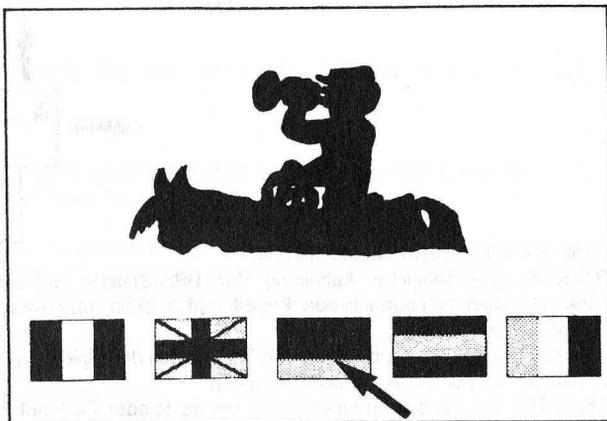
Obwohl NORTH & SOUTH nicht die Absicht hat, die Geschichte realistisch zu rekonstruieren, ist es INFOGRAMES ein Anliegen, die Stimmung und die groben strategischen Gegebenheiten wiederzugeben. So wird dem Spieler die Gelegenheit gegeben, wirklichkeitsgemäß in den Süden oder Norden vorzustoßen, durch das Zentrum vorzudringen oder ein ausschweifendes Manöver zu vollziehen.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIEL UND HISTORISCHER WIRKLICHKEIT

Um nicht in pedantische, seelenlose Rekonstruktionen zu verfallen, hat INFOGRAMES in der Absicht, dem Comic "Die Blauen Boys" und dem spielerischen Genuß gerecht zu werden, beschlossen, über gewisse historische Einzelheiten hinwegzusehen. Das gilt insbesondere für die Grenzen, Standorte der Städte oder Eisenbahnlinien.

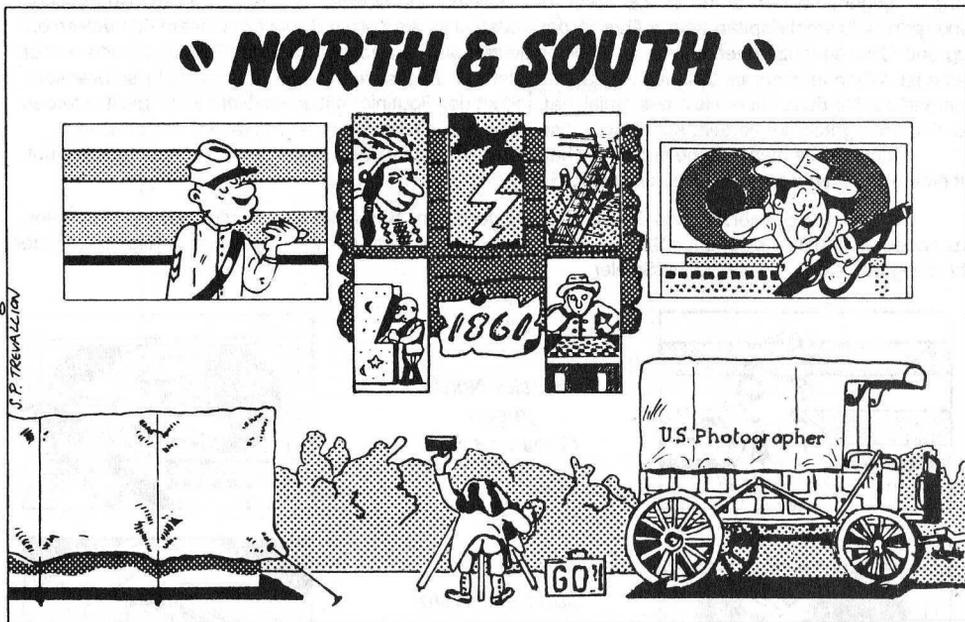
Wir hoffen, daß diese Zusätze oder Änderungen Ihren Spaß und und Genuß an den verschiedenen Partien steigern, und lassen Sie nun zum wesentlichen Teil der Anleitung übergehen: **WIE SPIELT MAN MIT DEN BLAUEN BOYS?**

VORBEREITUNG DES SPIELS



Wahl der Sprache. Klicken Sie die gewünschte Fahne an.

DAS MENU



Wenn Sie sofort mit der gegebenen Konfiguration spielen möchten, klicken Sie auf den Koffer (GO). Dann spielen Sie als Kapitän STARK gegen einen Südstaaten-Korporal. Das Ausgangsjahr ist 1861, und es besteht keine Katastrophe bevor. Nord beginnt.

Wenn Sie hingegen die Konfiguration ändern wollen, können Sie auf folgende Parameter einwirken:

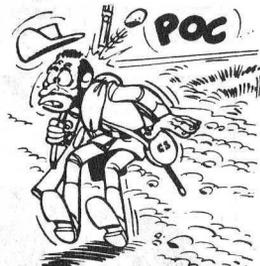
- 1 oder 2 Spieler
- Schwierigkeitsgrad
- Einstiegsjahr
- Katastrophen oder Ereignisse
- Strategie oder Arcade
- Bei 2 Spielern, Joystickverwender.

Der Spieler kann die Parameter in beliebiger Reihenfolge festlegen.

Schwierigkeitsgrad und Ein- oder Zweispielermodus:

Diese Parameter werden mit Hilfe derselben Icons bestimmt.

◆ Korporale: BLUTCH für den Norden und MATHIAS für den Süden; Sergeants: CHERSTER-FIELD für den Norden und CANCRELAT für den Süden, Kapitäne: STARK für den Norden und PHILIPP für den Süden.



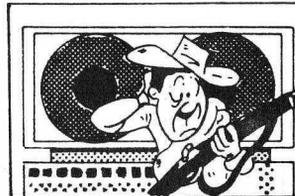
HINWEIS: SPEZIELLES EXTRA: In diesem Spiel ist es möglich, daß 2 Kandidaten verschiedenen Ranges gegeneinander antreten: z.B. kann der Spieler, ein blutiger Anfänger, der die Nordstaaten verkörpert, sehr wohl Kapitän sein, während der Südstaatler, als Korporal spielt. In diesem Fall weisen die Zug- und Ortssequenzen verschiedene Schwierigkeiten auf, je nachdem welcher Spieler gerade an der Reihe ist. Wenn in unserem Beispiel der Südstaatler am Zug ist, wird seine Aufgabe sehr schwer sein, während der Nordstaatler ein leichtes Spiel hat. Indem der Routinier mit einem Handicap spielt, werden die Chancen gerechter verteilt. Auf diese Weise können auch Neulinge "alten Hasen" standhalten.

Achtung: Je mehr Sterne der Soldat hat, desto leichter ist das Spiel. Warum? Versuchen Sie mal, mit einem Drückeberger wie Korporal BLUTCH zu gewinnen!

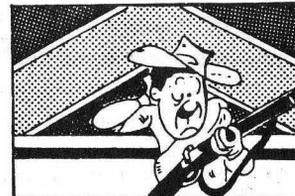
♦ 1 oder 2 Spieler: Klicken Sie die Fahne hinter einem Soldaten an, es erscheint ein Computer, was bedeutet, daß der betreffende Staat durch den Computer vertreten wird. Ein weiterer Klick bewirkt den Übergang auf einen menschlichen Spieler.



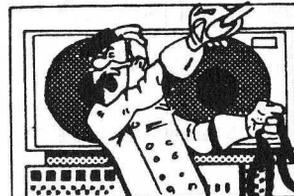
*Spieler Nord
gegen
Computer Süd*



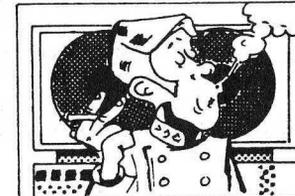
*Computer Nord
gegen
Spieler Süd*

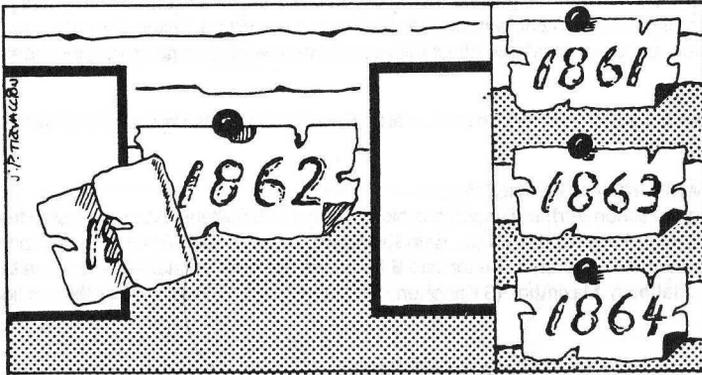


*2 menschliche
Spieler*



*2 alles andere
als menschliche
Spieler*





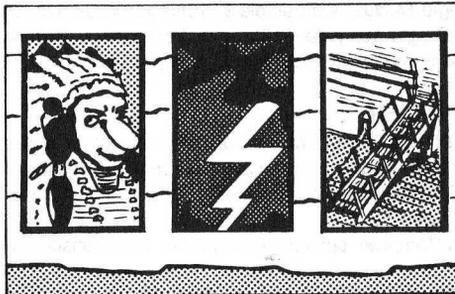
◆ Einstiegsjahr ändern:

Klicken Sie auf den Kalender, um die Jahre von 1861 bis 1864 durchlaufen zu lassen. 1865 steht nicht auf dem Programm in Anbetracht der ausweglosen Situation des Südens. Jedes Jahr werden Armeen und besetzte Gebiete anders verteilt je nach historischer Begebenheit.

DIE KATASTROPHEN

Mit den zur Verfügung stehenden Optionen können Sie gewisse Faktoren ins Spiel einbauen, die den Liebhabern des Comics "Die Blauen Boys" wohlbekannt sein dürften. So ändern Sie beliebig die strategischen Bedingungen des Krieges:

Um Katastrophen zu aktivieren, genügt es, die entsprechenden Icons anzuklicken. Wenn das Spiel einmal gestartet ist, können Sie sie nicht mehr aufhalten.



DIE INDIANER

Sie überfallen von Zeit zu Zeit die Armeen auf den benachbarten Territorien. Wenn die Indianer ein Opfer entdeckt haben, schicken sie Rauchsignale und gehen dann zum Angriff über.

Die überfallene Armee verliert Einheiten oder verschwindet gänzlich infolge von totaler Vernichtung.

DER MEXIKANER

Wenn Sie die Indianer eingeschaltet haben, ist auch der Mexikaner nicht untätig. Gerade von einer erholsamen Siesta aufgewacht, wirft der Mexikaner auf den Staat Texas eine Bombe, um die dort stationierte Armee zu "beruhigen", die gleichfalls geschwächt wird oder ganz verschwindet.

GEWITTER

Eine Gewitterwolke wandert über die Karte. Eine Armee ist lahmgelegt, solange die Wolke über ihrem Territorium hängt.

VERSTÄRKUNG AUS EUROPA

Die diplomatischen Verhandlungen des Nordens und des Südens mit Europa sind fruchtbringend. Ein Schiff bringt Verstärkung für das Lager, das Südvirginia besetzt. Sobald die Truppen an Land gehen, bilden sie eine Armee (1 Kanone, 3 Reiter und 6 Infanteristen) oder verstärken eine bereits vorhandene Armee bis zum erlaubten Maximum (3 Kanonen, 18 Infanteristen, 9 Reiter). Die überzähligen Einheiten gehen verloren.

STRATEGIE- ODER ARCADEMODUS



PAW PAW
PAW PAW



Wenn Sie das Arcade-Icon (Konsole) anwählen, wird die Strategie-Option ausgeschaltet und umgekehrt. Im Arcade-Modus müssen Sie 3 Prüfungen bestehen, als da sind, die Schlacht, der Zug und das Fort. Im Strategie-Modus, werden die 3 Prüfungen ersetzt durch die Kräfteverhältnisse und einem Zufallsfaktor, um den Sieger aus jeder Prüfung zu bestimmen. Auf diese Weise können sich die Liebhaber reiner Strategie voll und ganz auf den Überlegungspart konzentrieren.

JOYSTICKVERWENDER

Wenn Sie zu zweit spielen, öffnet sich ein zusätzliches Icon, mit dessen Hilfe Sie bestimmen, ob der Nordstaatler oder der Südstaatler mit dem Joystick spielt. Zu Beginn verfügt der Norden über den Joystick. Um auf den Süden überzuwechseln, klicken Sie das graue Quadrat an, damit der Norden wieder den Joystick übernimmt, das blaue.

Wenn Sie gegen den Computer spielen, verfügen Sie automatisch über die Maus, Tastatur 1 und den Joystick.

Wenn Sie zu zweit spielen, verfügt der Joystickverwender auch über Tastatur 2, während der andere Spieler Tastatur 1 verwendet.

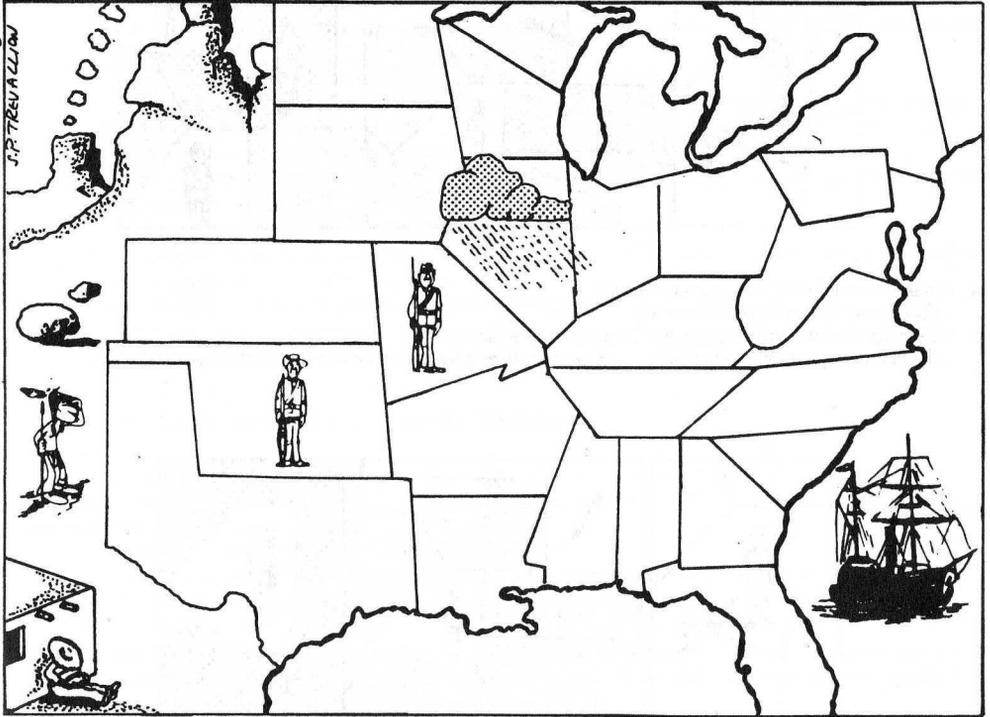
Hinweis : Wenn Sie zu zweit auf ATARI ST spielen, benötigen Sie unbedingt einen Joystick.

Für die Bewegungen auf der Karte steht die Maus beiden Spielern zur Verfügung (s. Absatz über Truppenbewegungen).

Wenn der Spieler seine Parameter (in beliebiger Reihenfolge) gewählt hat, klickt er auf den Koffer mit der Aufschrift GO, damit das Spiel beginnt.

DAS EIGENTLICHE SPIEL

KARTE UND STRATEGISCHER TEIL

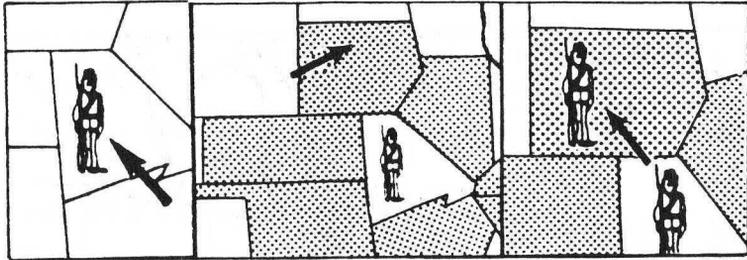


Je nach gewähltem Jahr ändern sich die Anzahl der Armeen und ihre Stationierungen. Hier die Karte, auf der Sie Ihre Truppen verlagern können:

◆ Eine Armee besteht aus mehreren Infanterie-, Artillerie- und Kavallerieeinheiten. Dem für die Armee sinnbildlich stehende Soldat liegen mehr oder weniger Kanonenkugeln zu Füßen je nach Anzahl der unterstehenden Einheiten.

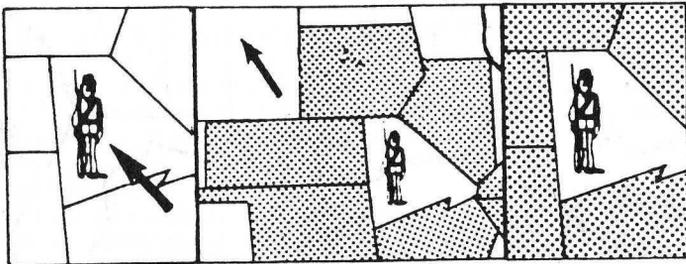
TRUPPENBEWEGUNGEN

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Bei jedem Spielzug können Sie einen Teil oder alle Ihre Armeen versetzen. Jede Armee kann von Ihrem Standort auf ein unmittelbar benachbartes Territorium verlagert werden. Einige Beispiele:



A) Armee in ein anderes Territorium verlagern:

- Klicken Sie die betreffende Armee an.
- Die möglichen Bestimmungsgebiete fangen zu blinken an.
- Die Armee bezieht die neue Stellung und kann vor dem nächsten Spielzug nicht mehr bewegt werden.



B) Standplatz annullieren und eine andere Armee bewegen:

- Klicken Sie auf ein Territorium, das nicht blinkt, oder auf das Ausgangsterritorium.
 - Die Armee bleibt auf dem Standplatz und kann während des Spielzuges noch verlagert werden.
- Wenn alle Armeen verlagert worden sind, ist automatisch Ihr Gegner an der Reihe.

C) Den Spielzug vorzeitig beenden:

- Wenn eine oder mehrere Armeen auf ihrem Standort bleiben und sie Ihren Zug beenden wollen, klicken Sie auf den Streifen unten am Bildschirm, der Monat und Jahr angibt. Dann kommt Ihr Gegner dran.

EIN TERRITORIUM EINNEHMEN

PAW



Es gibt 5 verschiedene Fälle:

1) Das TERRITORIUM ist unbesetzt.

- Der Spieler, dessen Armee zuerst das Gebiet einnimmt, gelangt in den Besitz des betreffenden Gebietes.
- Verläßt diese Armee ihre Stellung, wird sie durch ihr Banner vertreten, in unserem Fall die Fahne der Nordstaaten.

2) Das Territorium gehört dem Feind, es sind aber keine Einheiten darauf stationiert.

- Die eindringende Armee nimmt das Gebiet ein, die feindliche Fahne verschwindet.
- Wenn die neue Armee ihre Stellung wechselt, erscheint ihre Fahne; hier wieder die der Nordstaaten.

3) Das Territorium wird von einer gegnerischen Einheit besetzt.

- In diesem Fall kommt es zum Kampf. Die Fahne ändert sich nur, wenn der Angreifer siegt.

4) Das Territorium gehört schon dem Spieler am Zug. In diesem Fall geschieht nichts.

5) Das Territorium besitzt eine Stadt und wird vom Gegner besetzt:

- Sie müssen zuerst in einer Schlacht den Sieg davontragen oder die feindliche Armee zum Rückzug zwingen.
- Dann gilt es, im Fort-Spiel zu gewinnen.
- Gelingt Ihnen das Unternehmen, darf Ihre Armee auf dem Territorium bleiben, ansonsten geht sie zu ihrem Ausgangsterritorium zurück.

6) Es befindet sich eine Stadt im feindlichen Territorium, in dem jedoch keine Armee stationiert ist:

- Um das Gebiet einzunehmen, müssen Sie unbedingt im Fortspiel siegen, ansonsten bleibt Ihre, d.h. die angreifende Armee auf ihrem Ausgangsterritorium.

ZUSAMMENSCHLIESSEN VON ARMEEN

Um gewisse Armeen zu verstärken zwecks numerischer Überlegenheit oder schwere, durch Kämpfe erlittene Verluste wettzumachen, kann der Spieler während der Truppenbewegungen zwei oder mehrere Armeen vereinen.

- Klicken Sie eine Armee an.
- Legen Sie sie auf einem Territorium mit einer benachbarte, verbündeten Armee an.
- Die Armee ist nun verstärkt und kann beim nächsten Zug bewegt werden.

Vorsicht: Auch hier darf die Höchstanzahl der Einheiten nicht überschritten werden. Zählt eine Armee bereits 18 Infanteristen, 3 Kanonen oder 9 Reiter, so ist eine Vereinigung unmöglich, und das betreffende Nachbargebiet blinkt nicht.

ANGRIFF AUF 1 FEINDLICHE ARMEE

- Klicken Sie auf die Armee, die Sie einsetzen wollen.
- Klicken Sie auf ein vom Feind besetztes Territorium.
- Die zwei Armeen kämpfen gegeneinander im Arcade-Modus "Formationsschlacht", außer der Spieler haben eingangs den Strategiemodus gewählt.

◆ **VERBÜNDETE ARMEEN GREIFEN GEMEINSAM EINE FEINDLICHE ARMEE AN:**

- Überprüfen Sie, ob mehrere Ihrer Armeen, die untereinander benachbart sind, im selben Spielzug dieselbe feindliche Armee angreifen können.
- Wenn ja, klicken Sie eine Ihrer Armeen an.
- Klicken Sie auf das feindliche Territorium.
- Die Armeen, die an das betreffende Gebiet angrenzen, begeben sich automatisch dorthin.

HINWEIS: In heiklen Fällen ist der Computer der Schiedsrichter; denn auch hier können die gemeinsam angreifenden Armeen das bereits erwähnte Limit (18 Infanteristen, 3 Kanonen oder 9 Reiter) nicht übersteigen. Die überzähligen Einheiten bleiben in einer Armee auf einem der Ausgangsterritorien.

◆ **Rückzug einer Armee:**

Das Auslösen des Rückzugs wird im Absatz über Formationsschlacht näher erklärt.

Für die strategischen Folgen eines Rückzugs bieten sich 2 Möglichkeiten:

- Wenn Sie der Angreifer sind, kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück.
- Wenn Sie der Verteidiger sind, ziehen Sie sich bezüglich der Front, um ein Feld zurück, das Ihnen gehören oder leer sein muß. Wenn dies nicht möglich ist, so kann sich Ihre Armee nicht zurückziehen.

NEUE ARMEEN AUFSTELLEN

Nach jedem Spielzug wird jedem Spieler je nach Anzahl der Territorien, die ihm gehören, eine gewisse Anzahl von Goldsäckchen zugesprochen. Damit der Spieler sie auch wirklich erhält, müssen zwei seiner Städte durch eine Eisenbahnlinie verbunden sein.

◆ **Goldsäckchen erhalten:**

Wenn 2 Städte richtig miteinander verbunden sind, fährt ein Zug von der einen zur anderen. Die Goldsäckchen kommen sodann in die Zentralbank des Spielers.

◆ **Eine neue Armee aufstellen:**

Wenn der Spieler über 5 Goldsäckchen in seiner Bank verfügt, wird um diesen Preis eine neue Armee aufgestellt, die auf der Karte, links unten blinkt.

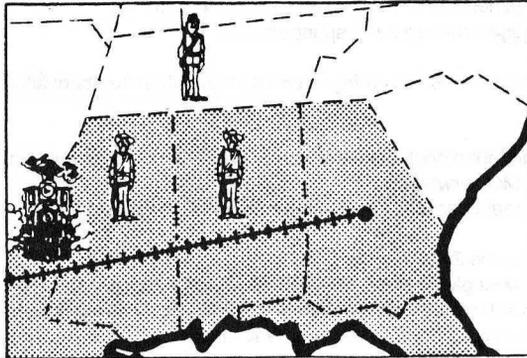
UM diese ins Spiel zu bringen, klicken Sie ein blinkendes Territorium an. Die neue Armee (6 Infanteristen, 3 Reiter, 1 Kanone) kann sich nur auf ein Territorium ohne Armee stellen und dann nur, wenn es sich an einer Eisenbahnlinie befindet, die voll und ganz Ihnen gehört. Die geeigneten Territorien blinken.

Wenn das Aufstellen einer neuen Armee nicht möglich ist, bleibt das Gold in der Bank, bis sich dem Spieler eine Gelegenheit bietet.

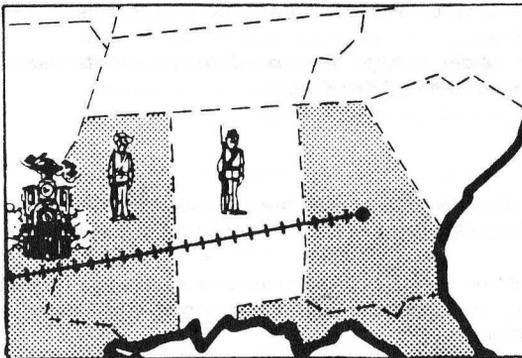
◆ **Wie ergattert man die Steuergelder des Feindes?**

- Es darf keine Verbindung zwischen zwei Städten möglich sein. (Der Zug fährt prinzipiell immer die sicherste Strecke, ohne feindliches Gebiet zu durchqueren.) Sie können eine Verbindung unterbrechen, indem Sie ein Territorium zwischen 2 feindlichen Städten erobern.

- Ein einziges Mal wird der Zug trotzdem versuchen, das Gebiet zu durchqueren, wenn kein anderer Weg möglich ist. Dann kommt es zum Zugüberfall: im Arcade-Modus müssen Sie schon selbst zum Sieg beitragen, während im Strategiemodus u.a. der Zufall eine große Rolle spielt (s. Wahrscheinlichkeitstabelle am Ende der Anleitung). Wenn Sie siegen, erhält Ihre Bank die feindlichen Steuergelder.
- Gelungene Durchfahrt: Der Konvoi des grauen Spielers wird nicht durch ein "blaues" Territorium unterbrochen.



- Überfall: Die blaue Armee befindet sich auf einem Territorium, das vom Zug durchquert wird, und versucht, diesen aufzuhalten.
- Der Zug findet einen anderen Weg: es gibt eine andere Linie, die nicht durch feindliches Gebiet abgeschnitten wird.
- Eine Ihrer Armee soll auf diese Weise die Eisenbahnlinie schneiden.



HINWEIS: CANCRELAT und CHESTERFIELD sind als "Freiwillige" auserwählt, den Zug aufzuhalten. Gelingt es Ihnen nicht, so zieht dies keine Folgen für ihre Armee mit sich.

ZUGÜBERFALL: ARCADE-MODUS

Die Figur, die Sie steuern, steht zu ebener Erde und soll an einem Waggonende auf das Dach klettern. Wenn Ihnen das Aufsteigen nicht gelingt und die Waggon vorbeifahren, ist die Sequenz zu Ende, und Ihr Überfall ist gescheitert.

Auf einen Waggon aufsteigen ↑
 Auf dem Dach laufen ← und →
 Von einem Waggon zum anderen springen ↑

Ihr Ziel ist es, bis zur Lok vorzudringen und den Lokführer zu überwältigen.

Kämpfen:

- Leertaste oder Feuerknopf: beim Nahkampf geben Sie dem Gegner eins vor die Nase, ansonsten versuchen Sie sich als Messerwerfer.

Achtung: die Anzahl der Messer ist je nach Schwierigkeitsgrad begrenzt.

♦ Wettlauf gegen die Zeit:

Je nach Schwierigkeitsgrad bleibt Ihnen mehr oder weniger Zeit, bis zur Lokomotive vorzudringen. Die Zeit wird durch einen Wecker dargestellt und Ihr Weiterkommen durch einen Schuh. Ihr Schuh muß den rechten Bildschirmrand vor dem Wecker erreichen.

Wenn Sie ein Gegner zu Fall bringt, müssen Sie schnell wieder aufsteigen, bevor Ihnen der Zug davonfährt.

Zwei-Spieler-Version:

Der Spieler, der seinen Zug verteidigt, kann seine Männer aufs Dach schicken, um dem Angreifer die "Levithen zu lesen".

- Um einen Mann aufs Dach zu schicken: HINAUF oder HINUNTER (Joystick oder Tastatur).
- Um ein Messer zu werfen oder einen Fausthieb beim Nahkampf zu geben, drücken Sie den Feuerknopf, wenn Sie den Joystick verwenden, ansonsten die Leertaste.

HINWEIS: Der Soldat bewegt sich von allein von rechts nach links, der Verteidiger kontrolliert nur sein Erscheinen und den Kampf.

DAS FORT

Der Besitz von mindestens zwei, durch Eisenbahnlinien verbundenen Städte ist für jeden Spieler "lebensnotwendig". Zu diesen Städten gehören Forts, die sie beschützen.

Will man ein solches Gebiet erobern, muß man zunächst eine eventuell anwesende Einheit in der Formationsschlacht besiegen und im Fortspiel gewinnen, auch wenn vorher keine Formationsschlacht stattfindet.

Im Strategie-Modus erteilt Ihnen die Wahrscheinlichkeitstabelle am Ende der Anleitung Auskunft über Ihre Siegchancen. Wenn der Angreifer scheitert, bleibt seine Armee am alten Standort, sonst zieht der Fehlschlag keine weiteren Konsequenzen mit sich.

Das Arcade-Spiel:

Auch hier ist die Zeit je nach Schwierigkeitsgrad begrenzt. Wie beim Zugüberfall wird Ihr Weiterkommen durch einen Schuh dargestellt. Ihr Ziel ist es, bis zum feindlichen Banner (rechts) vorzudringen und dieses durch Ihres zu ersetzen.

Die Steuerung ist dieselbe wie beim Zugüberfall. Es gibt jedoch unüberwindbare Hindernisse, die Sie nur umgehen können, indem Sie an den Leitern hochklettern.

Auch werden Wolfshunde auf den Angreifer losgelassen, und wenn dieser mit Munitionskisten in Berührung kommt, wird er kurzfristig betäubt.

Zwei-Spieler-Version:

Die Steuerung ist dieselbe wie beim Zugüberfall.

ACHTUNG: Wenn der Verteidiger HINUNTER befiehlt, erscheint sein Soldat zu ebener Erde; bei HINAUF erscheint er auf der Schutzwehr.

FORMATIONSSCHLACHT

Sie wird ausgelöst, wenn sich 2 verfeindete Armeen auf demselben Territorium befinden. Zweck dieser Auseinandersetzung ist es, die feindliche Armee zu vernichten oder zum Rückzug zu zwingen.

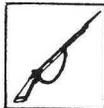
Vorgehensweise:



Artillerie



Kavallerie



Infanterie

- 1) Wählen Sie die Einheit an, die Sie steuern wollen: Wenn Sie mit dem Joystick oder Tastatur 2 spielen wollen, drücken Sie die linke SHIFT-Taste, wenn Sie mit Tastatur 1 spielen, die rechte SHIFT-Taste.
- 2) Um die Einheit zu steuern, verwenden Sie die Richtungstasten für Tastatur 1 oder 2 bzw. den Joystick.
 - Die Artillerie kann sich nur auf- oder abwärts bewegen.
 - Die Kavallerie stürmt auf den Feind zu. Sie kann nicht wenden. Die Pferde können sich höchstens aufbäumen.
 - Die Infanteristen können sich in alle Richtungen bewegen.
- 3) Um zu schießen oder zum Angriff zu blasen:
 - Artillerie: 1 Spieler: Feuerknopf oder Leertaste.
2 Spieler: Spieler mit Joystick: Feuerknopf drücken.
Tastatur 1: Leertaste.

Drücken Sie anhaltend auf FEUER; eine Leiste erscheint am oberen Bildschirmrand. Je "voller" die Leiste, desto größer die Schußweite. Erreicht die Leiste das Maximum, erreicht die Kanonenkugel den gegenüberliegenden Bildschirmrand.

Um den Schuß zu lösen, lassen Sie Taste bzw. Feuerknopf los.

ACHTUNG: Jede Kanone verfügt über 9 Kugeln. Wenn der Artillerie die Munition ausgeht, zieht sie sich vom Kampf zurück.

- Kavallerie: gleiches Steuerungsprinzip. Der erste Druck auf FEUER bringt die Reiter in Sturmstellung gegenüber dem Feind. Bei jedem weiteren Druck auf FEUER setzen die Reiter ihre Säbel ein. Erreicht die Kavallerie die Seite gegenüber, dreht sie eine Runde um das Schlachtfeld, um wieder auf ihrer Startposition aufzutauchen.

Formationsänderung: damit die Reiter die Ausgangsformation wieder einnehmen oder hintereinander anstürmen, geben Sie kurz die Rückwärts-Richtung an (links bzw. rechts).

ACHTUNG: Dieses Steuerungsprinzip sollten Sie tadellos beherrschen, um Brücken und Canyons zu bewältigen, sonst kommen ihre Reiter zu Fall!

- Infanterie: gleiches Steuerungsprinzip. Durch den ersten Druck auf FEUER treten die Infanteristen an; nachher nehmen schießen sie.

Formationsänderung: um die ursprüngliche Formation einzunehmen, müssen Sie RÜCKWÄRTS angeben, aber nur kurz, außer Sie wollen tatsächlich nach rückwärts gehen.

DER RÜCKZUG

Wenn sich ein Spieler in einer unangenehmen Lage befindet und/oder aus taktischen Gründen ein Rückzug angebracht ist, drückt der Spieler mit Tastatur 2 bzw. Joystick auf ESC, der andere auf BACKSPACE.

Wann ist ein Rückzug möglich?

Sobald die Einheit auf dem Kampffeld sind, kann ein Spieler zum Rückzug blasen. Dies führt zum Verlust der Kanonen. Wenn es sich um die angreifende Armee handelt, kehrt sie zum Ausgangsterritorium zurück.

Wenn es sich um die verteidigende Armee handelt, weicht sie, wie bereits weiter oben beschrieben, um eine Position zurück.

Ist ein Rückzug nicht möglich, bleibt der Rückzugsbefehl wirkungslos.

EINKREISUNGSMANÖVER

Um schneller Territorien zu erobern, ohne gegen feindliche Armeen zu kämpfen, kann ein Spieler seinen Gegner einkreisen: Wenn feindliche Territorien ohne Truppen von Ihren Armeen eingekreist sind, gelangen sie in Ihren Besitz (Ihre Fahne wird gehißt).

Ein Territorium mit Stadt kann jedoch nicht eingekreist werden.

UNSERE TIPS



Strategie

Nachdem BLUTCH und CHESTERFIELD nicht gerade Leuchten sind, haben wir Nordstaatengeneral ALEXANDER einige Fragen gestellt.

INFOGRAMMES: General, was empfehlen Sie den Anfängern, den grünen Boys - äh nein den blauen!

ALEXANDER: Die Übermacht, junger Freund. Das ist der Schlüssel zu meinem Erfolg (*häm, räusper*). Vereinigen Sie ruhig mehrere Armeen, um in der Formationsschlacht die besseren Chancen zu haben. Aber nicht alles zu einer einzigen Armee zusammenschließen, denn sonst sind Ihrer Städte wehrlos und die Eisenbahnlinie wäre gefährdet.

Denjenigen, die klugerweise den Norden gewählt haben, d. h. den Guten, rate ich zwei Dinge: erstens eine Verbindung zwischen 2 Städten herzustellen und zweitens sich auf TENNESSEE zu konzentrieren. Indem Sie diesen Staat besitzen, bilden Sie eine große Gefahr für den Süden. Denen, die sich für GRANT halten, sollten sich MISSOURI und KANSAS aneignen.

Den stinkenden Kojoten, die stur am Süden hängen, kann ich nur eines sagen: "Ergebt euch!"
Übrigens,... das Wahrzeichen INFOGRAMMES' ist doch ein Gürteltier, oder?

INFOGRAMMES: Ja, General.

ALEXANDER: Und das Gürteltier, ist das nicht das Maskottchen dieser Sch... Südstaatler? Sie Verräter, Sie! (... *Die Zensur hat wieder mal zugeschlagen*) Festnehmen!!!

INFOGRAMMES: Tja, äh, Wiedersehen, Herr General! Man erwartet uns im Süden! (*Zzzzzzztt*):
* *Geräusch eines flüchtenden, tieffliegenden Gürteltiers*)

(*Etwas später: Nach dem Schock wird man sich schon einen genehmigen dürfen; glugluglu usw...., hicks. Verzeihung!*)

Kapitän Philipp, was empfehlen Sie denen, die sich für diese Kojo... Tschuldigung, die sich klugerweise für den Süden entschieden haben, hicks!

PHILIPP: Auf Grund seiner Lage darf sich der Süden nicht zum Golf von Mexico zurückdrängen lassen. Sie müssen Ihre Eisenbahnlinien verstärken und darauf achten, daß NORD-CAROLINA weiterhin in Ihrem Besitz bleibt. Dasselbe gilt für TENNESSEE. Zwei Taktiken können hier angewandt werden: entweder in Richtung KENTUCKY vorstoßen oder nach MISSOURI abzweigen. Aber sagen Sie mal, Sie sind ja blau wie ein Veilchen, womöglich gar ein Yankeespion!

INFOGRAMMES: Nicht doch! (*Zzzzztt: schon wieder ein tiefflieg... halt, den kennen wir schon: da muß wohl ein Nest sein.*)

Ratschläge für die Schlacht

Ganz exklusiv der Tip von Kapitän STARK: "AAAATTACKE!!!"



INFOGRAMMES: Infolge einiger kleiner Mißverständnisse sind wir leider nicht in der Lage, weitere Persönlichkeiten zu interviewen!! Deshalb erlauben wir uns, Ihnen folgendes zu raten (natürlich ganz ohne Gewähr).

Wenn Ihre Kanonen in der Überzahl sind, schießen Sie sie sofort und ununterbrochen auf Ihren Gegner ab. Sehen Sie es vorzugsweise auf seine eigenen Kanonen ab. Wenn der Feind gegen Ihre Kanonen mit der Kavallerie heranstürmt, setzen Sie Ihre Infanterie ein, um sie aufzuhalten; denn es ist nicht einfach, anstürmende Reiter niederzustrecken, es sei denn, Sie zielen genau ein Stückchen vor die Pferde.

Wenn Sie mindestens 3 Kavallerieeinheiten besitzen, wirken sich Ihre Anstürme fatal gegen die feindlichen Reihen aus.

Schließlich wenden Sie nicht immer die gleiche Taktik an, denn Ihr Gegner kann Ihnen nach Belieben Fallen stellen. Und halten Sie sich stets vor Augen: eine Schlacht ist nie von vorneherein verloren oder gewonnen. Sogar mit einem einzigen Reiter können Sie den Spieß umdrehen!

MEINE HERREN, AN DIE SÄBEL!

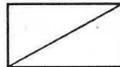


WAHRSCHEINLICHKEITSTABELLE



VAL ALEA \ R	0,5/1	1/1	1,5/1	2/1	2,5/1	3/1
1	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0,5 / 1	1 / 1	1 / 0,5
2	0 / 1	0 / 0,5	0,5 / 0,5	1 / 0,5	1,5 / 0,5	1,5 / 0,5
3	0 / 0,5	0,5 / 0,5	1 / 0,5	1 / 0,5	1,5 / 0,5	2 / 0
4	0,5 / 1	0,5 / 0	1,5 / 0,5	1,5 / 0,5	2 / 0,5	2,5 / 0
5	0,5 / 0,5	0,5 / 0	1,5 / 0	2 / 0	2,5 / 0	3 / 0
6	0,5 / 0	1 / 0	1,5 / 0	2 / 0	2,5 / 0	3 / 0

R = KRÄFTEVERHÄLTNIS DER TRUPPEN ANGREIFER/VERTEIDIGER



Angreifer / Verteidiger

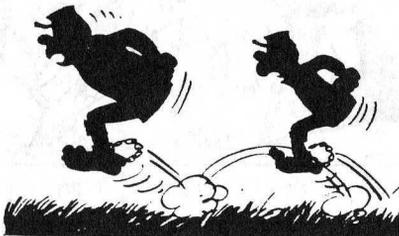
(verbleibende Einheiten)

VAL ALEA = ZUFALLSWERT





INFOGRAMES



MITWIRKENDE :

Hauptprogrammierung und Abstimmung:

Stéphane BAUDET

Strategieprogrammierung:

Vincent BELLIERD

Arcadespiele:

Alain NAKACHE & S. BAUDET

Graphik, Animationen, Gags:

Didier CHANFRAY

Szenario:

P. AGRIPNIDIS, S. BAUDET, V. BELLIERD, D. CHANFRAY, SP. TREVALLION

Musik, Geräuscheffekte und Hymnen

C. CALLET

Programmierung der Animationssequenzen

A. CHARBONNIER

Layout der Anleitung:

SP. TREVALLION

Formationsschlacht ausgedacht von

P. AGRIPNIDIS & S. BAUDET

Übersetzung:

Beate VIALLE, Johan ROBSON, Julie MITTON, CABINET D'HUMILLY

Pressekontakt: C. GESLER

Marketing: P. AGRIPNIDIS

Außerdem möchten wir uns herzlichst bei den Autoren LAMBIL & CAUVIN und den Editions DUPUIS bedanken.