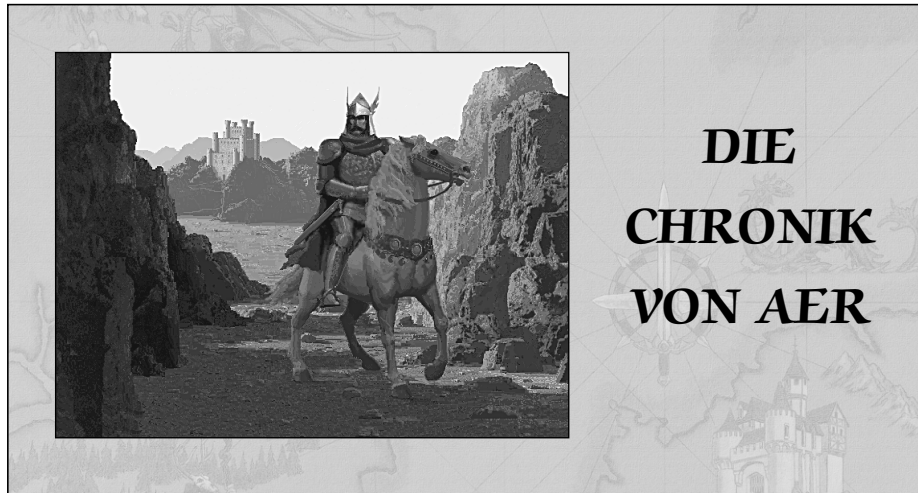


© INHALTSVERZEICHNIS ©

DIE CHRONIK VON AER	2	TAKTISCHER BILDSCHIRM	55
Das Zeitalter des Erwachens.....	2	MENÜS TAKT.BILDSCHIRM	57
Die Ankunft des Schattenlords	4	Menü Optionen	57
Der Aufstand der Helden	6	Hauptmenü	59
DAS SPIEL KENNENLERNEN	8	Menü Einheiten	61
Was zu diesem Spiel gehört	8	DAS SPIEL	64
Kopierschutz	8	Ablauf der Schlacht.....	64
Gebrauch der Maus	8	Truppen aufstellen	68
Das Spiel speichern.....	9	Erfahrung.....	70
EINFÜHRUNG/SCHNELLSTART ...	10	Gold.....	70
Eine Spielfigur wählen		Moral	70
und Einstellungen festlegen	10	Magie.....	71
Die Kontinentenkarte	11	Bewegung	71
Verwaltung der Armee	11	Gattungen	73
Gewinne für Einheiten-		Anzeigen.....	74
Forschung investieren	12	Abfolge der Runden	75
Beginn der Schlacht	13	Gewinnen und Verlieren.....	75
MENÜS	24	Kontrollbereich	76
Startbildschirm	25	Soldaten und Magier	77
Ein Szenario spielen	29	Helden	81
In der Arena spielen	30	STRATEGISCHE TIPS	82
Spiel laden/speichern	39	Allgemeines	82
E-Mail-Spiel.....	40	Taktische Tips für die Einheiten.....	84
Ein Szenario per		ANHÄNGE	91
E-Mail spielen	41	Anhang 1: Die Einheiten-Klassen ...	91
Ein Feldzugsspiel vorbereiten	41	Anhang 2: Zaubersprüche	101
Einen Feldzug spielen	44	Anhang 3: Besondere Fähigkeiten	103
Kontinentenkarte	44	Anhang 4: Magische Gegenstände	104
Bildschirm Armee verwalten	47	Anhang 5: Tastaturbefehle	107
Bildschirm Gewinne investieren.....	54		



Das Zeitalter des Erwachens

Das Zeitalter des Erwachens befreite die Welt von Aer aus den Ketten des feudalistischen Mittelalters. Im Verlauf dieses Zeitalters erzielten sowohl die physikalischen als auch die geheimen Wissenschaften enorme Fortschritte: Während einst der Pflug die größte technische Errungenschaft darstellte, entstanden jetzt komplizierte Maschinen, und während man ehemals drittklassige Zauberer mit ihren Kräutern und Sprüchen für mächtige Personen hielt, rühmte man sich jetzt richtiger Magier, die mit einem einzigen Befehl Tote wieder zum Leben erwecken konnten.

Länger als ein Jahrhundert lang stand Aer unter dem reichen Segen des Zeitalters des Erwachens in voller Blüte. Das ganze Land lebte im Überfluß und alle konnten an dem Reichtum teilhaben. Aus dürrtigen Stadtsiedlungen erwuchsen großartige Stadtstaaten, die sich schon bald zu größeren Völkerschaften vereinigten. Wahrhaft mächtige Priester wiesen sämtliche Krankheiten ab, und das regelmäßige Hochwasser hielt man mit magischen Mitteln in Schach. Im Zeitalter des Erwachens galten Frauen und Männer aus Wissenschaft und Kunst als Helden, deren Leistungen zur Berühmtheit des Landes und zur Verbesserung seiner Bewohner beitrugen. Als sich das Zeitalter seinem Ende zuneigte, litt kein Bauer mehr unter Hunger oder unzureichenden Schutzes und keinem Herrscher mangelte es an fruchtbaren Ländereien und loyalen Untergebenen.

Doch das Zeitalter des Erwachens brachte auch eine Schattenseite mit sich. Im Bestreben, die größten Leistungen zu erzielen, entstanden auch Kriegsmaschinen mit unvorstellbarem Zerstörungspotential, und niemand hatte sich jemals Gedanken über die Folgen bei einem tatsächlichen Einsatz gemacht. Auch die Magie öffnete verschiedene Türen, die besser verschlossen geblieben wären. Denn in der Verfolgung des absoluten Wissens entdeckten die Magier von Aer auch die finstren Geheimnisse der

Geisterbeschwörung, lernten, die Naturkräfte ganz nach Belieben ihrem Willen zu unterwerfen oder umzubilden und erzeugten in ihren Versuchen alptraumartige Geschöpfe, die sie sich als Sklaven hielten.

Die Ankunft des Schattenlords

Trotz allem waren es weder die Kriegsmaschinen noch die düsteren, verborgenen Geheimnisse, die zum Aufstand führten, sondern die Habsucht, die in manch schwachem Charakter entstand. Einer ganz besonders gierte förmlich nach allumfassender Macht, nach der Beherrschung all dessen, was er bisher nicht kontrollieren konnte und nach der Stärke, die er nicht sein eigen nennen konnte. Der Name jener Person ist mit seiner Seele, die den Aufstand auslöste, in Vergessenheit geraten. Statt dessen jedoch wuchs der Samen des Bösen in seinem Herzen zunehmend heran und brach schließlich aus, um sich als jenes Wesen zu realisieren, das allgemein als der Schattenlord bekannt ist.



Der Aufstand begann mit dem Hervorbrennen eines neuen Kontinents in den östlichen Wassern von Aer. Aus den Tiefen des Meeres drangen feurige Landmassen mit zorniger Gewalt an die Oberfläche, die bis heute alle umgebenden Meere zum Kochen bringen. Riesige Schwaden von Rauch und Asche ergossen sich in die Luft und bildeten eine tödliche Wolke, die die Welt in Dunkelheit versetzte. Zwei Jahre lang breiteten sich die Landmassen wie ein Krebsgeschwür aus, Vulkane brachen aus und wuchsen so lange heran, bis sich ihre

Inseln zu eigenständigen Kontinenten entwickelt hatten. Heutzutage ist das Land nur noch eine riesige Öde entstellter Gesteinsformationen, wird von siedenden Lavaströmen überzogen und stößt unablässig schädliche Dämpfe aus.

Zunächst sah man diesem Treiben nur verwundert zu, doch schon bald entstanden Angst und Schrecken, als deutlich wurde, daß die Feuerinsel eine Manifestation des Bösen schlechthin verkörperte, das hier auf die Welt übergegangen war. Mit Anwachsen des Kontinents nahm auch die Macht des Schattenlords zu, der manipulierend auf die Schwachmütigen einwirkte und all jene um sich versammelte, die nach der Beherrschung von Aer gierten. Schon kurz nach diesen Ereignissen schickte der Schattenlord seine Armeen der Finsternis über die gesamte Welt aus. Das Volk von Aer

war allerdings auf einen Krieg und das böartige Übel überhaupt nicht vorbereitet und unterlag der unbarmherzigen Macht des Schattenlords ziemlich schnell. Auf diese Art und Weise begannen die langen Leidensjahre der gewaltsamen Unterdrückung.

Der Aufstand der Helden



Nach Jahren der Unterwerfung härtete sich das Volk von Aer zunehmend ab und leistete bei kleineren Gelegenheiten Widerstand, doch es verfügt weder über zureichende Organisation noch über einen Führer, der stark genug wäre, sie in einem offenen Aufstand gegen die Tyrannei des Schattenlords zu Felde zu führen. Bis zum Auftauchen dieses Führers bleibt der Widerstand von Aer auf verstreute Kriegergruppen beschränkt, die die ständigen Plünderungen machtloser Dörfer verhindern wollen.

Der Rat der Fünf ist dazu auserkoren, diesen Führer hervorzubringen. Er setzt sich aus den weisesten und angesehensten Herrschern und Magiern von Aer zusammen und arbeitet ganz im Geheimen an der Ausbildung derjenigen, die genug Mut mitbringen, um dem Schattenlord Widerstand zu leisten. Und sie sind sich ganz sicher, daß aus den Rekruten ein wahrer Vorkämpfer des Guten hervorgehen wird. Tatsächlich erhoben sich aus der Asche der Zerstörung bereits mehrere Helden und ihre Namen werden auf sämtlichen Kontinenten gepriesen.: Boric Langbart, Shandel die Bezaubernde, Malric der Drachenzögling und viele andere, die den Kampf aufrecht halten. Aber erst kürzlich traten vier Helden ganz außergewöhnlichen Fähigkeiten hervor, und der Rat der Fünf Weisen legte sogleich fest, daß jetzt der Zeitpunkt für einen Kampf gegen den Schattenlord gekommen sei.

Er erwählte einen der vier Vorkämpfer zum Kriegsherrn und setzten in ihn ihre einzige Hoffnung auf die endgültige Niederschlagung des Schattenlords. Das ist ein wirklich riskantes Unterfangen, da der Schattenlord, sobald sich der Vorkämpfer in offenen Widerstand begibt, dem Volk von Aer gegenüber keinerlei Gnade mehr üben wird. Und er verfügt über solch unvorstellbare Macht, daß selbst der kleinste falsche Schritt oder Rückschlag die vollständige Vernichtung der Aufstandsarmee nach sich ziehen kann.



Die Gelegenheiten des Scheiterns gestalten sich äußerst vielfältig, die gelegentlichen Erfolge dagegen sind selten. Tatsächlich eroberte der Schattenlord Aer ja nicht mit Hilfe des Glücks, und seine vier Leutnants selbst müssen als tödliche Feinde gesehen werden, deren Herzen so gnadenlos und unerbittlich erscheinen wie ein strömender Fluß bei Hochwasser. Der Schattenlord übergab jedem Leutnant die Herrschaft eines Kontinents, während er selbst von seiner Festung auf der Feuerinsel aus vorgeht.

DAS SPIEL KENNENLERNEN

Wenn Sie einen Schnellstart absolvieren möchten, wechseln Sie zum Abschnitt "Einführung/Schnellstart" auf Seite 10. Hier können Sie Schritt-für-Schritt einen Angriffsplan verfolgen, der Sie mit den Menüs und den Aspekten eines FANTASY GENERAL-Szenarios vertraut machen soll. Außerdem unterstützt er Sie bei Ihrem ersten Schlachtsieg auf dem Kontinent Keldonia. Wenn Sie sich andererseits mit dem Spiel als Ganzes anfreunden wollen, dann wechseln Sie zu den Abschnitten "Menüs" und "Spiel spielen" auf Seite 17 bzw. 64.

Was zu diesem Spiel gehört

In der Verpackung sollten Sie ein Handbuch, eine Datenkarte und eine CD-ROM mit FANTASY GENERAL vorfinden. Dieses Gebrauchshandbuch erklärt Ihnen, wie das Spiel funktioniert und liefert wichtige Informationen zu Menüs, Szenarios, Einheiten und Rekruten. Für das Spiel installieren Sie die CD entsprechend der Hinweise auf der Datenkarte.

Kopierschutz

FANTASY GENERAL verfügt über keinerlei physikalischen Kopierschutz, doch Sie können das Spiel nur spielen, wenn sich die CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk befindet.

Gebrauch der Maus

In diesem Handbuch bedeutet der Begriff "Klick", daß der Mauszeiger an die gewünschte Stelle des Bildschirms bewegt wird, um anschließend entweder die linke oder rechte Maustaste zu drücken. "Linksklick" meint also, daß an der jeweiligen Stelle die linke Maustaste, "Rechtsklick", daß die rechte Maustaste gedrückt wird.

In FANTASY GENERAL aktiviert ein Linksklick die Buttons und Einheiten. Mit dem Rechtsklick dagegen verlassen Sie das jeweilige Menü und kehren zum vorausgegangenen Menü oder vorherigen Bildschirm zurück. Mit einem Rechtsklick heben Sie auch die Auswahl einer aktiven Einheit auf, um eine andere selektieren zu können. Achtung: Der Rechtsklick beendet gleichzeitig auch die Runde einer Einheit, wenn sie sich bereits in irgendeiner Form bewegt hat.

Weiterhin kann die Maus dazu verwendet werden, die meisten Spielvorgänge und Einheiten zu identifizieren. Führt man den Mauszeiger über einen Button, ein Icon oder eine Einheit, dann werden die Informationen über diese Objekte im Statusfeld angezeigt.

Die Form des Mauszeigers verdeutlicht seine jeweilige Funktion. Die kleine Pfeilspitze wird in allen Menüs zur Auswahl von Einheiten und zum Aktivieren von Buttons verwendet. Sobald der Mauszeiger über eine kampfbereite feindliche Einheit bewegt wird, verwandelt er sich in ein Schwert. Wenn im Spielverlauf die Möglichkeit auftritt, einen Zauberspruch anzuwenden, erscheint der Mauszeiger als kleiner Stab, dessen Spitze über

einem möglichen Zielobjekt heller erglüht.

Das Spiel speichern

In FANTASY GENERAL kann man ein Spiel sowohl während einer Schlacht (Option im Hauptmenü im Verlauf sämtlicher Spiele), als auch zwischen zwei Schlachten in einem Feldzugsspiel speichern. Im Hauptmenü liegen zwei geringfügig verschiedene Speicherungsmodi vor, die man mit den Buttons "Spiel schnellspeichern" und "Spiel speichern" aktiviert.

Mit einem Linksklick auf den Button "Spiel schnellspeichern" wird das aktuelle Spiel in einer bestimmten Datei gespeichert. Jede Aktivierung der Option "Schnellspeichern" überschreibt die vorausgegangene Datei mit den Daten der aktuellen Spielsituation.

Über den Button "Spiel Speichern" erscheint das Menü "Spiel Speichern", das über neun Speicherpositionen verfügt und die Möglichkeit bietet, die jeweils zu speichernden Daten mit einem beschreibenden Namen zu versehen. Die aktuell zu speichernde Datei basiert jedoch auf der numerischen Stelle und nicht auf dem beschreibenden Namen des Spiels. In diesem Menü gibt es auch einen Button für "Schnellspeichern", der genauso funktioniert wie während eines Spiels.

FANTASY GENERAL verfügt darüber hinaus über die Option, ein E-Mail-Spiel (EMS) zu absolvieren, für das man jedoch eine leicht abgewandelte Speichermethode anwenden muß. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im Abschnitt "Per E-Mail spielen" auf Seite 40.

EINFÜHRUNG/SCHNELLSTART



Diese Einführung gibt Ihnen Schritt für Schritt verschiedene Anregungen, um Sie bei Ihrer ersten FANTASY GENERAL-Schlacht im Feldzugsspiel mit den wichtigsten Menüs, den Optionen und den Einheiten schnell und einfach vertraut zu machen.

Eine Spielfigur wählen und Einstellungen festlegen

Auf dem Startbildschirm können Sie im oberen Bereich Optionen für die Spielweise von FANTASY GENERAL festlegen. Sie umfassen: Spiel eines ~~Feldzugs~~, eines ~~Szenarios~~ oder in der ~~Arena~~. Mit den beiden anderen Optionen "Gespeichertes Spiel laden" und "EMS-Runde laden" können Sie zuvor gespeicherte Spiele für eine Fortsetzung laden. Auch der Schwierigkeitsgrad sowie die Auswahl der Spielfigur erfolgen auf diesem Bildschirm. Klicken Sie jetzt links auf die Scrollpfeile unterhalb des Figurenporträts, bis Sie Meistermagier Krell erreicht haben. Auf der linken Seite erscheinen sogleich Hintergrundinformationen über diesen mächtigen Zauberer und auf der rechten Seite seines Porträts sehen Sie seine Startarmee. Klicken Sie links auf den Button "Leicht" und anschließend auf "Spiel beginnen", um in das Feldzugsspiel einzusteigen.

Auf einem neuen Bildschirm werden sowohl Erläuterungen über den zu befreienden Kontinent angezeigt, als auch der jeweilige gegnerische General des Schattenlords. Über einen Linksklick auf das Porträt oder das Textfeld gelangen Sie zum nächsten Bildschirm.

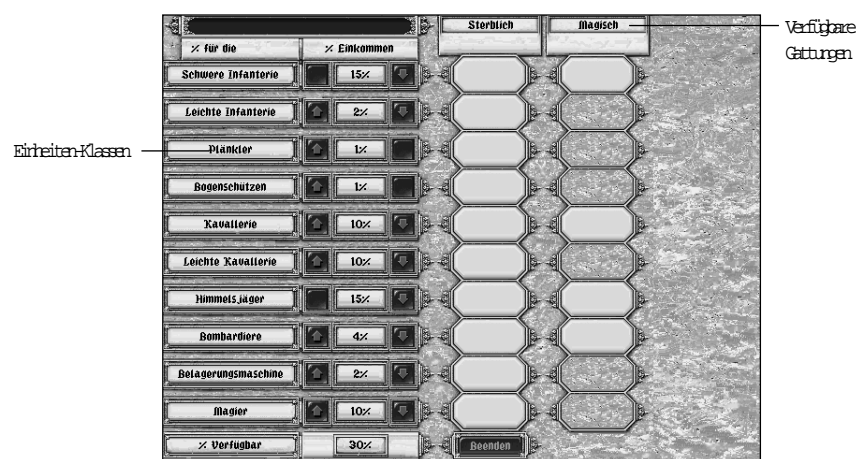


Die Kontinentenkarte

Auf der Kontinentenkarte erwerben Sie neue Einheiten, forschen nach neuen Einheiten und entscheiden, welches vom Feind besetzte Gebiet Sie angreifen werden. Die folgenden Buttons befinden sich im oberen linken Bereich des Bildschirms in absteigender Reihenfolge: "Die Armee verwalten", "Gewinne investieren", "Spiel speichern" und "Spiel beenden". Klicken Sie jetzt links auf "Die Armee verwalten".

Verwaltung der Armee

Dieser Bildschirm zeigt im oberen Bereich in der Armeeliste Ihre aktuelle Armee an. Darunter und im Feld Kaufmöglichkeit wird die Anzahl der Positionen aufgeführt, die



12 EINFÜHRUNG/SCHNELLSTART: GEWINNE FÜR EINHEITENFORSCHUNG INVEST.



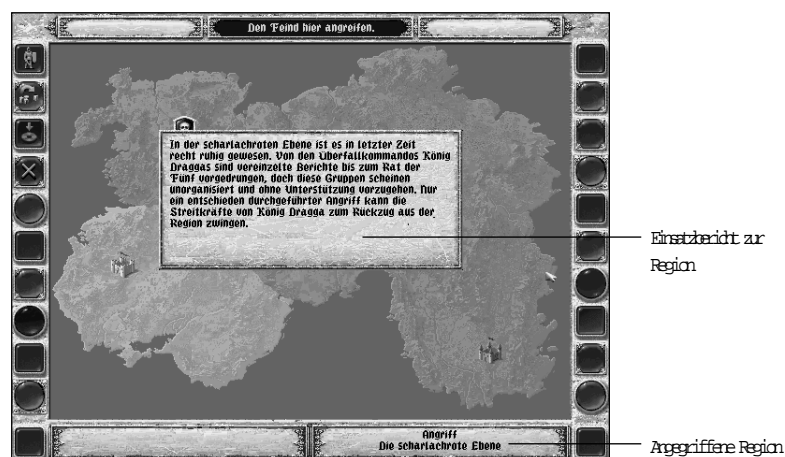
noch gefüllt werden können. Magische Gegenstände, die den Einheiten zur Verfügung stehen, erscheinen darunter.

Als erstes benötigt Ihre Armee vier neue Einheiten, um die Liste zu füllen. Das geschieht durch die Wahl einer Einheiten-Klasse auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie links auf "Himmelsjäger", und sogleich erscheinen in der Mitte des Bildschirms die verschiedenen Einheiten, die Sie erwerben können. Klicken Sie links auf eine dieser Einheiten, werden die jeweiligen statistischen Informationen im Feld darunter angezeigt. Wählen Sie "Flügel-Reiter", die kostengünstigste Einheit der Himmelsjäger-Klasse, und klicken Sie anschließend unten rechts auf den Button "Kaufen". Die erworbene Einheit erscheint jetzt am Ende der Armeeliste. Nun erwerben Sie noch die folgenden Einheiten: "Luftkrieger" und "Kriegsbanden" aus der Klasse "Schwere Infanterie" und "Einhörner" aus der Klasse "Kavallerie".

Schließlich müssen Sie einer Ihrer Einheiten noch den Stab der Feuerbälle aus den Verfügbaren Gegenständen übergeben. Klicken Sie dann links auf eine Ihrer Armeen im oberen Bildschirmbereich. Mit der Einheit "Schleuderer" aus der Einheiten-Klasse "Plänkler" treffen Sie keine schlechte Wahl. Sobald Sie eine Einheit ausgewählt haben, wird der magische Gegenstand hervorgehoben. Klicken Sie links auf den Stab der Feuerbälle, um ihn der ausgewählten Einheit zu übergeben. Jetzt erscheint der Stab der Feuerbälle innerhalb der Einheitenbeschreibung unter "Gegenstand" und im Armeelistenfeld finden Sie eine goldene Kugel unter dem Einheiten-Icon. Ein Linksklick auf den Button "Einheiten verlassen" führt zur Kontinentenkarte zurück.

Gewinne für Einheiten-Forschung investieren

Im nächsten Schritt müssen Sie sich entscheiden, wie die Goldetats investiert werden sollen. Klicken Sie dazu links auf den Button Gewinne investieren.



Wenn die Streitkräfte Ihrer Spielfigur Städte erobern, bestimmte bedeutsame Punkte aufsuchen und Regionen befreien, erhalten die Armeen Gewinnzuweisungen in Form von Gold. Dieses Gold wird dazu verwendet, stärkere Einheiten der verschiedenen Klassen ausfindig zu machen, ausgehend vom ursprünglich festgelegten prozentualen Anteil. Veränderungen führt man durch Klicken auf die Pfeile neben den Prozentangaben der jeweiligen Klasse aus. Weisen Sie jetzt die folgenden prozentualen Anteile zu: Schwere Infanterie auf 15%, Kavallerie auf 10%, Himmelsjäger auf 15% und Magier auf 10%. Reduzieren Sie die andere Klassen, bis Sie auf insgesamt 30 % verfügbaren Goldes kommen. Anschließend klicken Sie auf "Beenden". Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt "Bildschirm Gewinne investieren" auf Seite 54.

Beginn der Schlacht

Wählen Sie jetzt die erste Region aus, die Sie vom Schattenlord befreien wollen. Dazu führen Sie die Maus über die Embleme der schwarzgoldenen Schädel. Das Feld unten rechts zeigt an, daß Ihre Figur eine bestimmte Region angreift. Klicken Sie links auf das Emblem für die Scharlachrote Ebene und lesen Sie die Einsatzbesprechung des Rates über die von Ihnen angegriffene Gegend.

In FANTASY GENERAL besteht jedes Szenario aus verschiedenen Runden oder Durchgängen. Im Verlauf jeder Runde erhalten beide Seiten die Gelegenheit, Einheiten zu bewegen, feindliche Einheiten anzugreifen, Zaubersprüche auszusenden, Einheiten ausruhen zu lassen, zu rekrutieren und andere Handlungen zu vollziehen. Der größte Teil dieser Vorgänge findet auf dem taktischen Bildschirm. Klicken Sie links auf den Bildschirm, um die Aufstellung vorzunehmen.

Im oberen Bereich des Bildschirms werden die aktuellen Goldreserven, die

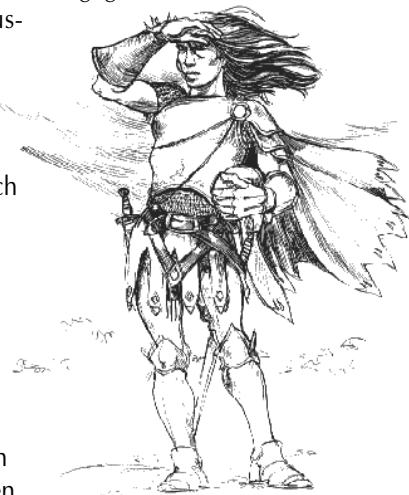
14 EINFÜHRUNG/SCHNELLSTART: BEGINN DER SCHLACHT



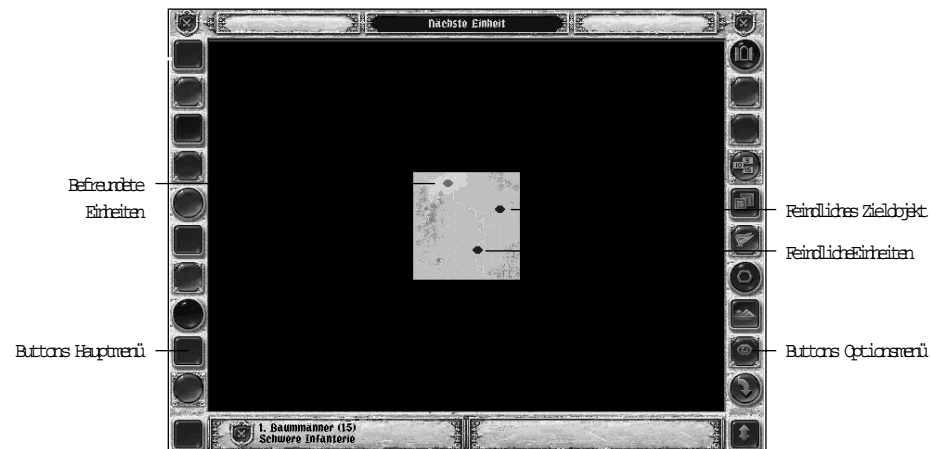
Lagebeschreibung und die Lagekoordinaten (X,Y) aufgeführt. Rechts und links sehen Sie eine Reihe mit Edelsteinen verzierter Buttons, die während des Spiels verschiedene Optionen zur Verfügung stellen. Die rechten entsprechen denjenigen im Menü "Optionen" und bleiben immer gleich. Die linken dagegen gehören zum Hauptmenü, bis eine Einheit ausgewählt wurde. Dann werden sie durch die Buttons des Menüs "Einheiten" ersetzt. Diese Einführung gibt Ihnen im folgenden für viele dieser Buttons weitere Erläuterungen, die Sie im Abschnitt über die "Menüs" ab Seite 24 noch vertiefen können.

Aufstellung

Bevor Sie die Schlacht aufnehmen können, müssen Sie die Armee aufstellen. Auf dem taktischen Bildschirm liegt ein Teil der Karte in Form von sechzehn helleren Sechsecken vor, und der Name der momentan aufzustellenden Einheit erscheint unten links. Diese Einheit sollten die "Ersten Baummänner" sein.



Vor Beginn der Aufstellung bewegen Sie die Maus über die Buttons auf der rechten Bildschirmseite, bis oben auf dem Bildschirm "Ansicht Strategische Karte" erscheint. Klicken Sie links, um zur strategischen Ansicht des Schlachtfeldes zu wechseln, auf der die vom Feind eingenommenen Positionen als schwarze Sechsecke und die Hochburgen des Rates als rote Sechsecke angezeigt werden. Ihre Truppen können Sie auf den helleren



Sechsecken aufstellen, die den jeweiligen roten Standpunkt umgeben. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um eine Strategie für die bevorstehende Schlacht zu entwickeln.

Zwei feindliche Stellungen gilt es zu befreien: den Schrein von Hespae und die Stadt von Fellstan. Da der Schrein näher liegt, wollen Sie ihn möglicherweise mit Fußtruppen angreifen und die Kavallerie-Einheiten für den Vorstoß auf Fellstan verwenden. Bei der Aufstellung sollten Sie versuchen, alle Einheiten der Schweren Infanterie auf der rechten Seite unterzubringen und die linke Seite für Kavallerie und Plänkler zu reservieren.

Führen Sie die Maus auf eines der hellen Sechsecke am rechten Ende der Aufstellungszone und klicken Sie links auf dieses Sechseck. Damit platzieren Sie die Baummänner in diesem Quadrat. Führen Sie diesen Schritt für sämtliche Einheiten durch, bis alle aufgestellt sind. Da die Einheit der Flügel-Reiter jede der Boden-Einheiten überfliegen kann, läßt sie sich in jedem Sechseck platzieren.

Durch einen rechten Mausklick können Sie eine Einheit aus der Aufstellung entfernen. Auf diese Weise wird das jeweilige Sechseck gelehrt, so daß eine neue Einheit positioniert werden kann. Wenn die entfernte Einheit nicht durch einen linken Mausklick sofort an einer anderen Stelle erneut aufgestellt wird, kehrt sie ans Ende der Aufstellungsliste zurück. Zwei aufgestellte Einheiten lassen sich auch durch rechten Mausklick auf die erste und linken Mausklick auf die zweite austauschen. Die erste Einheit steht dann an der neuen Stelle, während die zweite ans Ende der Aufstellungsliste zurückkehrt.

Sobald die Aufstellung abgeschlossen ist, klicken Sie links auf den blauen Button "Aufstellung beenden" oben rechts auf dem Bildschirm. Daraufhin wird die taktische Karte durch einen Bildschirm ersetzt, der die aktuelle Spielfigur sowie die verbleibenden

16 EINFÜHRUNG/SCHNELLSTART: BEGINN DER SCHLACHT

Spielrunden aufführt - in unserem Fall also:

Meistermagier Kröl

Runde 1

10 verbleibende Runden

Drücken Sie die linke Maustaste oder jede beliebige Taste, um fortzufahren.

Runde 1

In dieser ersten Runde verfolgen Sie die Absicht, den größten Teil der Infanterie so nah wie möglich an den Schrein von Hespae heranzuführen, während sich die Kavallerie über die Ebenen in Richtung Fellstan fortbewegt.

Sichtbarkeit

Auf dem erneut erscheinenden taktischen Bildschirm erkennen Sie die Aufstellung der Armee des Meistermagiers an den helleren Sechsecken, die jedoch von dunkelfarbigem Sechsecken umgeben werden. Die helleren Sechsecke verkörpern den für die Truppen des Meistermagiers sichtbaren Bereich. Auch jede im Moment sichtbare Einheit des Feindes erscheint auf der Karte. Wenn Sie wissen müssen, wo sich der Feind befindet, drücken Sie den zweiten Button von oben auf der rechten Seite: "Verborgene Einheiten zeigen" (ein grüner Button mit Fernglas). Mit einem linken Mausklick decken Sie die feindlichen Einheiten auf, auch wenn sie sich außerhalb des normalen Aufdeckungsbereichs der Streitkräfte des Meistermagiers befinden. Ein erneuter linker Mausklick auf den Button, der jetzt "Einheiten verbergen" aufführt, stellt den Zustand der Unsichtbarkeit wieder her.

Bewegung

Klicken Sie links auf den ersten Baumann. Sogleich blitzen die Ränder der Sechsecke auf und der Bereich der helleren Sechsecke verringert sich, um die Bewegungsreichweite der Baummänner anzuzeigen. Klicken Sie jetzt links auf das hervorgehobene Sechseck, das dem Schrein am nächsten liegt, und der Baumann wird in dieses Sechseck wechseln. Jedes Betreten eines Sechsecks kostet die Einheit einen gewissen Teil ihrer Bewegungsfähigkeit. Beim Betreten von Sechsecken in Fluß- oder Berggebieten wird die Runde einer Fußtruppe beendet, während berittene Einheiten nur ihre Geschwindigkeit reduzieren.

Sollten Sie den Button auf der linken Bildschirmseite anklicken, auf dem "Zug aufheben" steht (ein grüner Button mit aufgeschlitztem Kreis), kehren die Baummänner an ihren ursprünglichen Punkt zurück und stehen sogleich für weitere Bewegungen bereit. Jeder Feind, der für die ersten Baummänner von ihrem neuen Standort aus sichtbar wäre, erscheint erst, wenn die Runde dieser Einheit abgelaufen ist. Das lösen Sie durch einen rechten Mausklick oder die Wahl einer anderen Einheit aus. In diesem Moment erscheint die fünfte Leichte Infanterie der Goblins am Schrein und die Lebensflagge unter den ersten Baummännern nimmt eine dunkle Orangefärbung an. Die Runde dieser Einheit ist

damit abgelaufen.

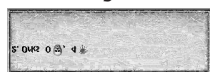
Wählen Sie eine Einheit der Kavallerie und bewegen Sie sie parallel zum Fluß die Karte hinunter, so weit es in den Sechsecken geht. Je nach Ausgangspunkt trifft sie auf einen feindliche Einheit oder deckt eine solche lediglich auf. Dieser Feind sind die zweiten Orks, eine niederträchtige Einheit der Schweren Infanterie unter dem Kommando Draggas, des Königs der Orks. Achtung: Der Button "Bewegung abbrechen" ist schwarz, wenn sie eine zuvor verborgene Einheit aufgedeckt hat. Klicken Sie jetzt aber rechts, um die Runde dieser Einheit ohne Einsatz zu beenden. Vor einem Angriff auf die zweiten Orks, erwartet sie noch eine Überraschung Ihrer Spielfigur, des Meistermagiers Krell.

Generals-Zauber

In jeder Runde kann Meistermagier Krell einen Zauberspruch auf eine Figur aussenden. Auch andere Spielfiguren verfügen über Zaubersprüche, einschließlich der Lakaien des Schattenlords.

Die zweite Einheit der Orks sollte südlich von Ihrer Armee sichtbar werden. Führen Sie den Mauszeiger zum Button "Generals-Zauber" (ein blauer Button links mit einem Stern) und klicken Sie links darauf. Sogleich bringt das Menü vier blausternige Buttons auf den Bildschirm, die das magische Arsenal des Meistermagiers darstellen: Feuerball, Angst, Schwäche oder Wirbelwind. Klicken Sie links auf den obersten Button "Feuerball anwenden", so wandelt sich der Mauszeiger von einem Schwert in einen Stab. Diesen Stab bewegen Sie jetzt über die zweite Orkeinheit und klicken links. Eine orangefarbige Flammenwolke hüllt die Orks ein, und in einem eingeblendeten Feld werden die Ergebnisse angezeigt.

Wirkungen der Zaubersprüche



18 EINFÜHRUNG/SCHNELLSTART: BEGINN DER SCHLACHT

Toter und Verwundeter. Im Verlauf einer Schlacht kann sich diese Zahl reduzieren und sobald sie Null erreicht hat, ist die Einheit vernichtet. Klicken Sie links auf den Button "Verwundete zeigen" (der grüne Button mit 9, 10 und 15 Lebensflaggen auf der rechten Seite). Jetzt verändert sich die Zahl in der Flagge und gibt die Anzahl der Verwundeten für alle Einheiten an. Nach der Anwendung des Feuerballs dürfte die Zahl bei den Zweiten Orks zwischen eins und fünf liegen, was einer Verletzungsrate von eins bis fünf entspricht. Diese Gesamtangabe zählt jedoch nicht die Toten auf. Klicken Sie erneut links auf den Button und achten Sie darauf, daß die Angabe jetzt "Verwundete verbergen" lautet: Sämtliche Flaggen verschwinden. Über einen dritten Linksklick auf diesen Button kehren die Lebensflaggen zurück und in der Legende lesen Sie "Gesundheit zeigen".

Alle Einheiten der Armee von Meistermagier Krell besitzen Flaggen mit der Zahl "15", ausgenommen die siebten Zauberkünstler, denn alle Magier verfügen nur über maximal 10 Leben. Weitere Informationen darüber erhalten Sie im Abschnitt "Soldaten und Magier" ab Seite 77.

Angriff mit einer Fliegenden Einheit

Durch die Erschütterung des magischen Feuerstoßes werden die zweiten Orks in Angriffen jetzt leichter verwundbar. Klicken Sie links auf den Button "Anzeige der Lufteinheiten" (der grüne Button mit den Flügeln) bis die Einheit der Flügel-Reiter sichtbar wird. Dieser Button dient als Schalter, um entweder die Luft- oder die Boden-Einheiten in einem Sechseck zu zeigen. Wenn das Icon der Bodeneinheit hervorsteht, erscheint darüber eine kleine Silhouette mit einem Flieger. Umgekehrt erscheint eine Infanterie-Silhouette darunter, wenn das Flieger-Icon hervorsteht. Klicken Sie links auf die Flügel-Reiter und ziehen Sie sie direkt über die zweiten Orks.

Im Sechseck der Flügel-Reiter und der Orks wandelt sich der Mauszeiger von seiner normalen Pfeilform in ein Schwert. Daran erkennen Sie, daß die Orks jetzt von der Einheit der Himmelsjäger angegriffen werden können. Im unteren Bildschirmbereich sehen Sie jetzt im rechten Feld das Schädelemblem des Schattenlords neben dem Namen der feindlichen Einheit und eine Zahl in Klammern, die die verbleibenden Leben der Einheit anzeigt. Darunter wird die Klasse der Einheit aufgeführt.

Dem linken Feld entnehmen Sie die voraussehbaren Verluste einer Schlacht zwischen Flügel-Reitern und Orks. Diese Verluste werden für jede Einheit in Toten und Verwundeten angegeben, beruhen jedoch nur auf Schätzungen. Da sich die Flügel-Reiter den Orks gegenüber im Vorteil befinden, werden sie ihrem Feind schwere Verluste zufügen können. Klicken Sie jetzt links in das Sechseck. Diesmal werden beide Einheiten im Ergebnisfeld angezeigt, da beide Opfer in Form von Toten und Verwundeten erleiden können.



Eine weitere mögliche Auswirkung einer Schlacht besteht im Absinken der Moral. Wenn eine Einheit Opfer in Form von Toten oder Verwundeten erleiden muß, zieht das möglicherweise eine verminderte moralische Verfassung nach sich. Einheiten können

durch eine Schlacht zerrüttet oder angeschlagen werden, so daß sich ihre Schlagkraft reduziert. Zerrüttete Einheiten erholen sich nach Beendigung einer Schlacht, angeschlagene müssen dazu eine Ruhepause einlegen. Sobald eine Einheit ernsthaft angeschlagen ist, erscheint eine rote Kugel neben der Lebensflagge unter der Einheit.

Die Runde abschließen

Wenn das Feld verschwindet, werden sich die Orks wahrscheinlich vor dem Angriff zurückziehen. Dadurch können sie jedoch zum Angriffspunkt für andere Einheiten werden. Klicken sie links auf die andere Einheit der Kavallerie und prüfen Sie, ob ihre Bewegungsfähigkeit bis zu einem angrenzenden Sechseck neben den zweiten Orks reicht. Ist das der Fall, bewegen Sie die Einheit dorthin und führen den Mauszeiger dann über die Orks. Die voraussehbaren Verluste werden im unteren Bildschirmbereich angezeigt. Üben Sie mit einem Linksklick einen Angriff aus — die Kavallerie-Einheit schiebt sich auf die Orks zu und das Ergebnisfeld erscheint. Wenn die Orks nicht vernichtet wurden, können sie sich erneut zurückziehen.

Führen Sie auch die restlichen Einheiten aus der Armee des Meistermagiers gegen die beiden Ziele. Alle Fuß-Truppen, die sich über Straßen fortbewegen können, verfügen über größere Reichweiten.

Achten Sie jedoch darauf, daß keine Einheit zu weit dem Rest der Armee vorausgeht. Auf diese Weise wäre sie besonders anfällig für Angriffsversuche kombinierter Einheiten, was u.U. tödliche Folgen nach sich ziehen könnte. Über den Button "Nächste Einheit" (mit dem Doppelpfeil) wählen Sie die in der Liste folgende Einheit aus. Sobald diese Button abgedunkelt erscheint, sind sämtliche aktiven Einheiten bewegt worden. Und da der Generals-Zauber angewendet wurde, ist diese Runde grundsätzlich abgeschlossen.

Das Spiel speichern

Jetzt wäre der Zeitpunkt günstig, um das Spiel zu speichern. Wählen Sie aus dem Hauptmenü entweder den Button "Spiel schnell speichern" oder "Spiel speichern" (die blauen Buttons mit Pfeil und Diskette auf der linken Seite). Button "Spiel schnell speichern" speichert jedesmal in derselben Datei ab, während der Button "Spiel speichern" das Menü "Spiel speichern" aufruft, das auf Seite 9 beschrieben wurde.

Wenn Sie die Runde Ihrer Spielfigur abgeschlossen haben und alle Einheiten bewegt wurden oder Befehle erhalten haben, klicken Sie links auf den Button "Runde beenden". Jetzt bewegt der Feind seine Einheiten und führt seine Runde aus.

Runde 2

Nachdem sie auf den Bildschirm "9 verbleibende Runden" geklickt haben, erscheint erneut die taktische Karte. In dieser Runde sollten Sie den Schrein von Hespae befreien und die Einnahme der Stadt Fellstan in Angriff nehmen. Zu diesem Zeitpunkt können bis zu fünf gegnerische Einheiten sichtbar sein, die ersten und zweiten Orks und die dritten



bis fünften Goblins. Sie sind zwischen der Armee und ihrem Zielobjekt angeordnet. Mit einem Linksklick auf die Einheiten Ihrer Spielfigur erfahren Sie, welche sich dem Feind zum Zweck eines Angriffs nähern können. Sollten Sie eine Einheit aus Versehen bewegen, klicken Sie auf den Button “Zug aufheben”, um sie an ihren ursprünglichen Standort zurückzusetzen.

Ausruhen und Erholung

Wenn eine Einheit zahlreiche Tote oder Verwundete in Kauf nehmen mußte oder in einer Schlacht angeschlagen wurde, sollte ihr eine Ruhepause gegönnt werden, damit sich die Verwundeten erholen können und die allgemeine Moral wieder ansteigt. Jede angeschlagene Einheit, die durch eine unterhalb erscheinende rote Kugel gekennzeichnet wird, oder nur noch über ein bis sieben verbleibende Leben verfügt, sollte ausgeruht werden.

Klicken Sie links auf die Einheit, die ausgeruht werden soll und führen Sie den Mauszeiger dann auf den Button “Ausruhen”. In dem Feld am oberen Bildschirmrand lesen Sie jetzt Ausruhen(n), wobei n die Zahl der Verwundeten in dieser Einheit angibt. Wenn Sie den Button “Ausruhen” links anklicken, verschwindet die Kennzeichnung der angeschlagenen Moral - falls eine vorhanden war - und alle Verwundeten haben sich erholt. Die Toten lassen sich auf diese Weise allerdings nicht wieder einsatzfähig machen, sondern nur durch Klicken auf den Button “Rekrutieren” ersetzen, wenn sich die Einheit in Nachbarschaft einer befreundeten Stadt, Burg oder eines zugehörigen Turmes befindet. Beachten Sie jedoch, daß sowohl Ausruhen als auch Rekrutieren jeweils eine ganze Runde der Einheit in Anspruch nehmen.

Wenn sich allerdings eine feindliche Einheit in Nachbarschaft der Einheit aufhält, die ausruhen soll, dann verringern sich die positiven Auswirkungen. In diesem Fall wird nur ein Leben wiederhergestellt und die Anhebung der Moral fällt geringer aus. Es wäre in jeder Hinsicht besser, angrenzende Einheiten des Gegners zu vernichten oder zu verjagen,

bevor man versucht, einer Einheit Ruhe zu gönnen. Wenn diese Situation in Ihrem Spiel auftritt, erledigen Sie das als erstes.

Den Schrein von Hespae befreien

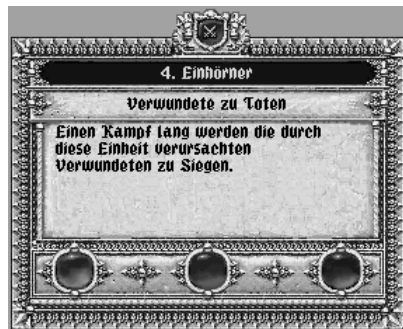
Bewegen Sie die ersten Baummänner bis zu den fünften Goblins und greifen sie an. Mit größter Wahrscheinlichkeit werden sich die Goblins aus dem Schrein zurückziehen. Eine andere Einheit wie etwa eine der Luftkrieger, die Kriegsbande oder selbst die Schleuderer könnten den Schrein zu diesem Zeitpunkt besetzen. Und falls irgendeine Einheit die fünften Goblins im Verlauf dieses Prozesses angreifen kann, dann führen Sie das auch mit allen Mitteln durch. Und wenn es gelingt, sie zu vernichten - umso besser.

Sobald der Schrein besetzt ist, erscheinen ein paar Freiwillige, selbst wenn die Goblins noch in der Nähe lauern sollten. Das können Vertreter der Leichten Kavallerie, eine Gruppe von Adepten oder vielleicht auch eine weitere Kriegsbande sein. Anhand der weißen Nummern auf ihren Lebensflaggen und einem goldenen "v", das in der Armeeliste unterhalb der Einheit erscheint, läßt sich diese Freiwilligen-Einheit identifizieren. Sie werden ab der folgenden Runde für die Armee Ihrer Spielfigur kämpfen.

Einheiten-Zauber

Finden Sie die siebten Zauberkünstler und klicken Sie darauf. Wenn sie sich nicht in Nachbarschaft einer Kavallerie-Einheit befinden, bewegen Sie sie dorthin. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie jetzt nicht rechtsklicken oder eine andere Einheit auswählen. Im Feld des Einheiten-Menüs erscheint ein roter Button mit Sternen, dessen Erklärung "Verwundete zu Toten anwenden" lautet. Klicken Sie links auf diesen Button und führen Sie den erscheinenden Zauberstab über die Kavallerie-Einheit, wo Sie erneut klicken. Über den Einhörnern erkennen Sie eine Schädelanimation und im Feld wird angezeigt, daß der Zauber ausgeführt wurde.

Doppelklicken Sie jetzt auf die Einheit der Einhörner. Sogleich erscheint ein



Informationsfeld mit abgekürzten statistischen Angaben zu dieser Einheit. Wenn Sie links in dieses Feld klicken, erhalten Sie die vollständigen Informationen über diese Einheit, einschließlich einer Skizze. Im unteren Bereich finden Sie drei Buttons. Der rote in der Mitte trägt den Buchstaben "E." Mit einem Linksklick lassen Sie sich die Auswirkungen des Zaubers anzeigen.

Versuchen Sie, auch auf andere Einheiten doppelzuklicken. Die Einheit, die den Zauberstab der Feuerbälle mit sich führt, weist im rechts befindlichen blauen Button einen Zauberstab auf. Wenn Sie links auf diesen Button

22 EINFÜHRUNG/SCHNELLSTART: BEGINN DER SCHLACHT

klicken, erhalten Sie eine Beschreibung der Auswirkungen dieses magischen Gegenstandes.

Mit einem Rechtsklick kehren Sie zum taktischen Bildschirm zurück. Bewegen Sie die Einheit der Einhörner falls möglich bis zu einer Ork-Einheit und greifen sie an. Sämtliche Schlachtergebnisse werden sich auf Seiten der Orks in Toten niederschlagen, die sie nicht so leicht zu ersetzen sein werden.



Die Einheit mit dem Zauberstab der Feuerbälle verfügt über eine ganz ähnliche Fähigkeit. Führen Sie diese Einheit in die Nachbarschaft einer feindlichen Einheit. Dieses Mal erscheint auf dem Button "Einheiten-Zauber" die Angabe "Feuerball anwenden". Klicken Sie links auf diesen Button, ziehen Sie den Zauberstab über den Gegner und klicken Sie erneut. Und schon explodiert ein weiterer Feuerball!

Angriffsvorbereitungen

Sämtliche jetzt zu bewegendenden Einheiten sollten sich nach Fellstan aufmachen und alle auf diesem Weg begegnenden Einheiten angreifen. Setzen Sie die Flügel-Reiter aber als letzte in Bewegung und setzen Sie sie für Angriffe auf stark beschädigte Einheiten ein, die sich von Schlachtgefechten in Richtung Stadt zurückziehen. Halten Sie, falls möglich, ausnahmslos alle Einheiten davon ab, sich in die Stadt zurückzuziehen.

Und vergessen Sie nicht, den Generals-Zauber einzusetzen! Testen Sie auch alle anderen Zaubersprüche mit Ausnahme des Wirbelwindes, denn dieser betrifft nur feindliche Lufteinheiten.

Runde 3

Die feindlichen Einheiten können diese Gelegenheit zum Ausruhen nutzen und versuchen, dem Angriff standzuhalten. Sie können selbst eine neue Einheit rekrutieren. Doch das sollte Sie nicht beunruhigen, denn sie sind zahlenmäßig weiterhin unterlegen. In dieser Runde sollte sich die Armee vor allem der Beseitigung sämtlicher Goblins und Orks widmen, die sich mit Kavallerien noch in den Ebenen aufhalten., sowie Einheiten der Schweren Infanterie in schlagkräftige Nähe zu Fellstan versetzen, falls sie nicht längst dort sind. Falls König Dragga in der Stadt eine neue Einheit rekrutiert haben sollte, wenden Sie den Feuerball-Generals-Zauber und den Zauberstab der Feuerbälle an, um ihn vor einem Angriff zu schwächen und Verluste auf Seiten befreundeter Einheiten zu vermindern. Die Flügel-Reiter können die zweiten Orks verfolgen, falls diese Einheit über den Fluß entkommen ist, oder bei der Beseitigungsaktion Unterstützung leisten, falls erforderlich.

Die Schlacht beenden

Das Ende der Schlacht ist erreicht, sobald ein Großteil der feindlichen Einheiten vernichtet wurde. Fellstan und der Schrein von Hespae sollten sich dann in Händen befreundeter Einheiten befinden. Wenn dem Feind nur eine einzige Einheit bleibt, wird er die Kapitulation anbieten. Ob Sie diese Kapitulation annehmen oder verweigern, liegt

ganz bei Ihnen. Immerhin erlangen Ihre Einheiten mit jeder weiteren Schlacht zunehmend Erfahrung. Und Erfahrung kann in einem Feldzugsspiel besonders wichtig werden. Genauere Erläuterungen finden Sie im Abschnitt "Erfahrung" ab Seite 70.

Wenn das Angebot zur Aufgabe des Kampfes zurückgewiesen wird, kann sich die Schlacht noch über mehrere Runden hinziehen, bis auch die letzte Einheit niedergeworfen wurde. Sollte sich der Feind allerdings auf irgendeine Weise von dem Zustand erholen, der ihn zur Kapitulation veranlaßt hatte und die Zeit abläuft, dann sind Sie der Verlierer!

Den Feldzug fortsetzen

Nach Beendigung der ersten Schlacht erscheint die Kontinentenkarte. Vielleicht möchten Sie zu diesem Zeitpunkt speichern oder das Spiel beenden. Sie können diesen Feldzug fortführen oder auch mit einer anderen Spielfigur von vorn anfangen und sich ihr eigenes Schicksal zusammenschmieden. Im Abschnitt "Strategische Tips" ab Seite 82 erhalten Sie Vorschläge für erfolgreiche Feldzüge.

MENÜS

FANTASY GENERAL wird über verschiedene Menüs gesteuert, die bestimmen, welche Art von Spiel ausgeführt wird, ob der Computer der Spielgegner ist oder auch wie sich die verwendete Armee zusammensetzt. Und obwohl FANTASY GENERAL auch ohne detaillierte Kenntnis der Buttons sofort gespielt werden kann, sollte sich Ihr Spielvermögen mit den folgenden Erläuterungen steigern lassen.





Startbildschirm

Auf dem Startbildschirm finden Sie in der Mitte das Porträt einer Spielfigur, links dazugehörige Hintergrundinformationen und rechts die Armeeliste. Standardmäßig ist das Feldzugspiel eingestellt, doch auf diesem Bildschirm wählen Sie aus, ob Sie vielleicht lieber ein Szenario spielen möchten oder sich im Arena-Spiel auf einen Nahkampf einlassen.

Eine Spielfigur auswählen

Vier Figuren stehen im Zentrum von FANTASY GENERAL, die in den Streitkräften des Rates der Fünf verantwortliche Posten einnehmen. Jede Figur verfügt über ganz besondere Fähigkeiten, die sie alle einzigartig machen.

Rittermarschall Calis

Als Calis im Verlauf der Wiederbelebungsperiode im Zeitalter des Erwachens volljährig wurde, trat er in die Akademie von Cärovia auf der Insel der vier Winde ein. Dort studierte er die Kunst und Disziplin des Paladins, obwohl seinen Lehrern schon bald klar wurde, daß Calis mit natürlichen Begabungen gesegnet war, die jeden anderen Kandidaten überstiegen. So wurde Calis zum Ritter geschlagen und infolge der Bedrohung der Welt durch den Schattenlord in die Schlacht entsandt. Gleich in dieser ersten Schlacht jedoch nahm ihn Maloch von der Schwarzlanze gefangen. Obwohl er über diese Jahre der Gefangenschaft kein Wort verliert, behaupten die einen, daß seine Flucht allein durch seine unerschrockene Aufrichtigkeit gelang, während die anderen davon überzeugt sind, daß es sich um eine göttliche Intervention gehandelt haben muß. Ganz sicher vermochte niemand seine Erhebung in den Rang des Rittermarschalls in Frage zu stellen.

Rittermarschall Calis eilt jetzt in dem Bestreben durchs Land, den unterdrückten Völkern von Aer Trost und Heilung zu spenden. Geleitet wird er dabei von den beiden Hauptprinzipien seines Ritterordens: Mitleid und Gerechtigkeit. Er handelt rasch, doch ehrlich, entschlossen aber doch auch gnädig und ist der festen Überzeugung, daß er für andere ein Vorbild abgeben kann, um all die Schrecken dieser Welt zurückzuschlagen. Das ist tatsächlich der Fall, denn selbst die ängstlichsten Junker seines Kommandos würden ihm auf einem Marsch durch die Abgründe des Todes freiwillig Folge leisten.



RITTERMARSCHALL CALIS verfügt über die folgenden Fähigkeiten:

- ☉ **Einfacher Magier:** Einmal pro Schlacht kann er bei allen befreundeten Einheiten sämtliche Verwundete heilen.
 - ☉ **Kavallerie-Meister:** Er kauft und forscht mit einem Bonus nach Einheiten der Leichten Kavallerie und Kavallerie.
 - ☉ **Charismatisch:** Einheiten unter seinem Kommando erhalten einen Moralbonus von +20, so daß sie nicht so leicht zerrüttet oder angeschlagen werden können.
 - ☉ **Heiler:** Er kann Verwundete in einen Moralverlust umwandeln.
-

Lord Marcas

Lord Marcas entstammt einer Familie des niederen Adels und kam auf dem von Eis umgebenen Kontinent Pothia zur Welt, wo es von Straßenräubern nur so wimmelte. Seine kurze Kindheit stand hauptsächlich unter dem Zeichen des harten Überlebenskampfes. Als sich der Schattenlord aus seinem zeitlosen Grab erhob und seine Bosheit auf die Welt niedergehen ließ, war Lord Marcas erst dreizehn Jahre alt und verfügte weder über ein zu Hause noch über eine Familie.

Damals begann seine Söldnerkarriere und er verteidigte die bereits geschwächte Dorfbevölkerung gegen Räuber und setzte der Herrschaft des Schattenlords Widerstand entgegen, wo er nur konnte. Im Verlaufe dieser Jahre des Kampfes stiegen sein Ruhm und Wohlstand als Krieger kontinuierlich an. Und als er schließlich das reife Mannesalter erreichte, hatte er sich zum Helden des Landes und Befehlshaber einer kleinen, doch höchst erfahrenen Truppe von Fußsoldaten entwickelt.

Lord Marcas verfügt über die folgenden Fähigkeiten:

- ☉ **Meister der Leichten und Schweren Infanterie:** Er kauft und forscht mit einem Bonus

nach Einheiten der Leichten und Schweren Infanterie.

- ☉ Berühmt: Erhöht die Chance, daß Helden von seiner Armee angezogen werden.
- ☉ Kriegsherr: Ermöglicht eine größere Kernarmee.
- ☉ General: Gekaufte Einheiten und rekrutierter Ersatz beginnen bereits mit der ersten Erfahrungsstufe.

Meistermagier Krell

Ursprünglich arbeitete Meistermagier Krell als Lehrer an der Akademie von Cärovia, und erwarb sich sowohl bei seinen Studenten, als auch bei Kollegen Respekt und Ehrfurcht. Als der Fluch des Schattenlords die Welt verdunkelte, war Krell nicht dazu bereit, sich hinter einen Schleier der tatenlosen Abgeschlossenheit zurück-zuziehen, wie es so viele Ratsmitglieder für weise erachteten. Statt dessen beabsichtigte er, sich mit seinen magischen Fähigkeiten und seiner Weisheit aufs Schlachtfeld hinauszubegeben.



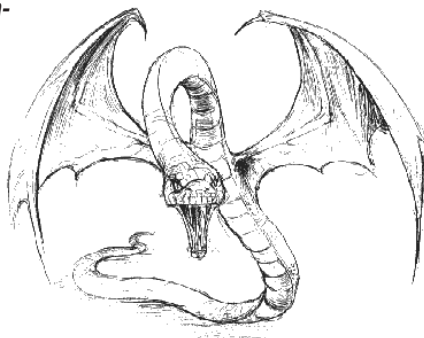
Er hält sich in gewissem Sinne dafür verantwortlich, während des Erwachens die Türen zur Magie aufgestoßen zu haben, doch all sein Handeln wird von der Suche nach Schuldtilgung bestimmt.

Und so lehnt er es grundsätzlich ab, auch nur die geringste Energie für - wie er sagen würde - unnötige Gefühle zu verschwenden. Statt dessen konzentriert er alle Kräfte darauf, seinen Geist für jene kurzen Schlüsselmomente zu schärfen, in denen seine Handlungen über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Er lehnt es ab, in seinem peinigenden Kampf gegen das Dunkel sterbliche Seelen zu riskieren und setzt statt dessen seine geheimnisvollen Fähigkeiten dazu ein, die Armeeränge mit magischen Geschöpfen zu füllen. Deren angeborene Widerstandskraft macht sie zu einer kleinen aber höchst wirksamen Waffe gegen das Böse des Schattenlords.

MEISTERMAGIER Krell verfügt über die folgenden Fähigkeiten:

☉ **Magier:** Einmal pro Runde kann er auf dem taktischen Bildschirm an jeder beliebigen Stelle einen von vier Zaubersprüchen anwenden: Feuerball, Schwäche, Angst und Wirbelwind. Welche Wirkungen diese Zaubersprüche konkret haben, erfahren Sie in "Anhang 2 — Zaubersprüche" ab Seite 101.



☉ **Meistermagier:** Krell kauft und forscht mit einem Bonus nach magischen Einheiten und Magiern. Die Erfahrung von magischen Ersatztruppen liegt zu Beginn nur eine Stufe niedriger als die der Einheit, in die er rekrutiert wird.

Zauberin Mordra

Die Zauberin Mordra kam bei einem kleinen Fischervolk zur Welt, das in den Wassern vom Eisberg des nördlichen Meeres lebte. Da sie diesem harten, aber ruhigen Leben nichts abgewinnen konnte, machte sie sich auf der Suche nach aufregenden Erlebnissen zum Festland auf. Dort begab sie sich auf die Suche nach jemandem, der ihr jene komplizierte Kunst der Magie beibringen konnte, die weiter ging als die simplen Zaubereien der Kräuterhexe ihres Dorfes. All diese Träume gingen zugrunde, als ein Überfallkommando des Schattenlords ihr Boot in Brand setzte und sie totgeglaubt im feindlichen Dschungel von Avernion zurückließ.

In ihrem Überlebenskampf erfuhr Mordras Neigung zur Magie eine weitere Steigerung und sie entwickelte sich zur Herrin der Tiere, die sie in zahlreichen Kämpfen besiegte. Und schließlich konnte sich ihre Zauberkunst mit allen anderen messen. Von da an widmete sie sich dem Kampf gegen die vielfältigen Übel, die das Land belasten. Obwohl Mordra behauptet, daß ihr wichtigster Lebensgrundsatz im Streben nach Wissen bestünde, nehmen die meisten jedoch an, daß es ihr Zorn auf die launische und ungerechte Machtausübung des Schattenlords ist, der sie zu mutigen und heldenhaften Taten herausfordert.

Die Zauberin Mordra verfügt über folgende Fähigkeiten:

☉ **Einfache Magierin:** Einmal pro Schlacht kann sie einen von zwei Zaubersprüchen anwenden: *Tierheiler, womit Wunden bei allen befreundeten Tiereinheiten geheilt werden. Pest greift alle lebenden feindlichen Einheiten an. Untote und mechanische Einheiten sind immun.*

☉ **Herrin der Tiere:** Sie kann Tier-Einheiten rekrutieren.

☉ **Monster beschwören:** Zu Beginn jeder Schlacht beschwört sie zwei zufällig gewählte magische Einheiten.

Name ändern

Wenn Sie der ausgewählten Spielfigur einen anderen Namen geben möchten, klicken Sie links auf diesen Button und drücken dann die Esc-Taste, so daß der ursprüngliche Name im Informationsfeld gelöscht wird. Geben Sie jetzt den neuen Namen ein und drücken Sie dann Enter. Dieser Name wird in die Annalen des Rats der Fünf eingehen!

Ein Szenario spielen

Szenarios sind vorbereitete Spiele, die verschiedene Schlachten im Krieg des Schattenlords zum Zweck der Eroberung von Aer darstellen. Mit einem Linksklick auf den Button "Ein Szenario spielen" wählen Sie eine dieser legendären Schlachten aus.

Wählen Sie eines von fünf Szenarien

Die Namen der fünf Schlachten erscheinen direkt unterhalb des Buttons "Ein Szenario

spielen". Legen Sie fest, welche Seite der Computer - wenn überhaupt - übernehmen soll, und stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein. Wählen Sie dann mit einem Linksklick ein Szenario aus und klicken Sie erneut auf den Button "Spiel beginnen".

Schwierigkeitsgrad

Mit dem Schwierigkeitsniveau richten Sie die Goldmenge ein, die der Computerspieler erhält, sowie den Grad der "Künstlichen Intelligenz" (KI), mit der er spielt. Sie können sich zwischen Leicht, Mittelschwer, Schwer und Benutzerdefiniert entscheiden. Mit der benutzerdefinierten Einstellung entscheiden Sie selbst über die Goldmenge und den Intelligenzgrad des Computer-Gegenspielers.

Gold

Gold wird dazu verwendet, neue Einheiten zu kaufen, zerstörte zu ersetzen und bestehende Einheiten aufzurüsten. Im Feldzugsspiel dient Gold auch der Forschung nach neuen Einheiten-Rängen mit größerer Kampfkraft. Je mehr Gold der Computer zu Beginn zur Verfügung hat, desto mehr Einheiten kann er kaufen.

Niveau

Einheiten erlangen durch absolvierte Schlachten zunehmend Erfahrung und werden folglich auch gefährlicher. Bei höheren KI-Einstellungen beginnen die vom Computer gekauften Einheiten auf höherem Erfahrungsniveau.

In der Arena spielen

In der Arena ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur gegen jede Computerfigur von FANTASY GENERAL in die Schlacht oder Sie spielen per E-Mail gegen einen menschlichen Gegner (EMS). Hier können Sie sich das Spiel ganz nach Ihren Wünschen zurechtschneiden:

- ☉ Erzeugen Sie das Schlachtfeld aus vorgefertigten oder zufällig ausgewählten Karten.
- ☉ Legen Sie die Einnahmen der Spielfigur und die Erfahrungsniveaus fest.
- ☉ Entscheiden Sie, über wieviel Runden ein Spiel gehen soll.
- ☉ Erzeugen Sie Ihre eigene Spielfigur und wählen Sie deren Vorteile aus.
- ☉ Stellen Sie die Armee Ihrer Spielfigur zusammen, oder lassen Sie das den Computer übernehmen.



- ☉ Kaufen sie magische Gegenstände.
- ☉ Speichern Sie Ihre selbst zusammengestellte Armee und testen Sie sie gegen andere Spieler.
- ☉ Laden Sie Lieblingsarmeen aus der Arena oder dem Feldzug und stellen Sie sie einander gegenüber.

Spieler-Setup

Wählen Sie mit einem Linksklick auf "Person" oder "Computer" aus, gegen wen Sie spielen möchten. Wenn Sie ein E-Mail-Spiel starten, übernehmen Sie die Rolle von Spieler 1.

Nachdem Sie Spieler 1 und Spieler 2 festgelegt haben, klicken Sie auf den Button "Spiel beginnen".

Bildschirm Arena-Optionen

Auf dem Bildschirm Arena-Optionen starten Sie ein E-Mail-Spiel (EMS), legen das Erfahrungsniveau der Künstlichen Intelligenz (KI) fest, das der Computer kauft (wenn Sie gegen ihn spielen) und bestimmen den Spielumfang in Runden und Prozentangaben verlorener Einheiten. Schließlich wählen Sie hier auch die Karte aus, auf der das Spiel stattfinden soll.



E-Mail-Spiel (EMS) Ein/Aus

Wenn Sie mit einem anderen Spieler ein EM-Spiel absolvieren wollen, müssen Sie diesen Schalter auf "Ein" stellen. Spielen Sie jedoch gegen den Computer, ist diese Option nicht verfügbar.

Verborgen Ein/Aus

Für ein EM-Spiel können Sie festlegen, ob Ihre Einheiten für den Gegner unsichtbar sind oder nicht. Wenn Sie gegen den Computer spielen, ist diese Option während des Spiels verfügbar.

KI-Einnahmen

Legen Sie die Goldmenge zwischen 5 und 10.500 fest, die der Computergegner mit jeder Runde erhält.

KI-Niveau

Wählen Sie das Ausgangsniveau der Einheiten des Computers zwischen 0 (keine Erfahrung) bis 5 (höchste Erfahrungsstufe (und tödlich)).

Spieler-Einstellung Maximale Einheiten die Ausgangsstufe 0 - 5

Grenzen Sie die Erfahrungsstufen der Einheiten Ihrer Spielfigur zwischen 0 und 5 ein.

Runden-Limit

Wählen Sie die Anzahl der Runden, über die das Spiel laufen soll, zwischen 5 (schnelles Spiel) und 100 (längstmögliches Spiel).

Ständige Karten

Eine bevorzugte, vorgefertigte Karte wählen Sie mit einem Linksklick auf den jeweiligen Namen in der Kartenliste aus. Wenn Sie weitere oder zuvor angezeigte Karten sehen wollen, klicken sie links auf die Buttons "Mehr" oder "Vorherige".

Zufallskarten

Wenn Sie Ihre eigene Karte herstellen, verfügen Sie über den Vorteil, daß verschiedene Einheiten in bestimmten Gebieten Bewegungsvorteile besitzen, denen Sie Ihre Karte von vornherein anpassen.

Wenn Sie eine neue Karte erzeugen wollen, klicken Sie links auf "Zufallskarten". Anschließend wählen Sie die Art des Kontinents aus: Ebenen, Eis, Dschungel, Wüste oder Vulkan sowie die Art des Terrains: Eben, Uneben, Gebirge, Sumpf oder Wälder. Hinweis: Für den Vulkan- und Eiskontinent stehen keine Sumpfterrains zur Verfügung.

Wenn Sie Ihren Gegenspieler und das Schlachtfeld bestimmt haben und festgelegt wurde, wie lange das Arena-Spiel dauern soll, wählen Sie die Spielfigur aus, die Ihre Armee in die Schlacht führen wird. Klicken Sie dann links auf "Fertig".

Spielfiguren

Spielfigur wählen

In der Mitte des Bildschirms befindet sich das Porträt der momentan ausgewählten Spielfigur. Weitere Figuren können Sie mit einem Linksklick auf die Aufwärts- oder Abwärtspfeile oder auf das Porträt selbst ansehen. Sie verändern den Namen der Spielfigur, indem Sie links auf den Button "Name ändern" klicken, den gewünschten Namen eingeben und anschließend die Enter-Taste drücken.

Die Figuren mit dunklem Hintergrund vertreten die bösen Versionen der vier Hauptfiguren, die über ähnliche Eigenschaften verfügen. Sie können Einheiten rekrutieren, die normalerweise für die Seite der Bösen im Feldzugsspiel reserviert sind - wie z.B. Orks, Goblins und Untote. Alle Figuren besitzen jeweils einzigartige Fähigkeiten, die nur durch die Auswahl der Spielfigur zu erreichen sind und nicht durch Benutzung einzelner, davon getrennter Vorteile.

RITTERMARSCHALL CALIS verfügt über die folgenden angeborenen Eigenschaften:

☉ **Einfacher Magier:** Einmal pro Schlacht kann er bei allen befreundeten Einheiten sämtliche Verwundete heilen.

☉ **Kavallerie-Meister:** Er kauft und forscht mit einem Bonus nach Einheiten der Leichten Kavallerie und Kavallerie.

LORD MARCAS verfügt über die folgenden angeborenen Eigenschaften:

☉ **Meister der Leichten und Schweren Infanterie:** Er kauft und forscht mit einem Bonus nach Einheiten der Leichten und Schweren Infanterie.

MEISTERMAGIER KRELL verfügt über die folgenden angeborenen Eigenschaften:

☉ **Magier:** Einmal pro Runde kann er auf dem taktischen Bildschirm an jeder beliebigen Stelle einen von vier Zaubersprüchen anwenden: Feuerball, Schwäche, Angst und Wirbelwind. Welche Wirkungen diese Zaubersprüche konkret haben, erfahren Sie in "Anhang 2 — Zaubersprüche" ab Seite 101.



ZAUBERIN MORDRA verfügt über die folgenden angeborenen Eigenschaften:

☯ **Einfache Magierin:** Einmal pro Schlacht kann sie einen von zwei Zaubersprüchen anwenden:

Tierheiler heilt Wunden bei allen befreundeten Tiereinheiten.

Pest betrifft alle lebenden feindlichen Einheiten. Untote und mechanische Einheiten sind immun.

☯ **Monster beschwören:** Zu Beginn jeder Schlacht beschwört sie zwei zufällig gewählte magische Einheiten..

Vorteile

Die vorgefertigten Spielfiguren stellen eine Auswahl der Fähigkeiten dar, die im Feldzugsspiel angewendet werden. Jede Figur verfügt über verschiedene, jeweils individuelle Vorzüge, die sich nicht in der Vorteile-Spalte auswählen lassen. Wenn man andere Vorzüge wie Meistermagier, Herr der Tiere oder Mech-Meister auswählt, kann die Spielfigur verschiedene Fertigkeiten einsetzen.

Man kann auch selbst zusammengestellte Figuren wählen, indem man eine Auswahl aus den verfügbaren Vorteilen trifft, anstelle die vorgefertigten zu benutzen. Mit einem Linksklick auf einen Vorzug wählen Sie ihn für Ihre Spielfigur aus oder entfernen ihn wieder. Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der Vorzüge und ihrer Wirkungen:

Ruhm

Erhöht die Chance, auf Helden zu treffen, die sich der Armee Ihrer Spielfigur anschließen (nur im Feldzugsspiel).

Kriegsherr

Bewirkt nur in Feldzugsspielen eine geringere Begrenzung des Armeeniveaus.

General

Neue Einheiten beginnen genauso wie Rekrutierte, die Todesopfer ersetzen, mit der ersten Erfahrungsstufe.

Charisma

Alle Einheiten erhalten auf ihren Moralwert einen Bonus von +20.

Heiler

Verwundete können in einen Moralverlust umgewandelt werden.

Pionier

Erlaubt mechanischen Einheiten (entsprechend anderen Einheiten) durch Ausruhen Beschädigungen zu beheben. Ohne diesen Pionier-Vorteil bleiben alle Schäden an mechanischen Einheiten dauerhaft bestehen.

Meistermagier

Damit kann die Spielfigur Einheiten der magischen Gattung mit einem Bonus einkaufen. Wenn magische Einheiten Ersatz rekrutieren, dann schließen sie sich mit einer Erfahrungsstufe an, die um eins niedriger liegt als das der Einheit, der sie hinzutreten und schränken die Erfahrungsminderung durch Tote ein.

Mech-Meister

Mechanische Einheiten lassen sich zur Liste der Einheiten-Typen der Spielfigur hinzufügen, aus der rekrutiert werden soll.

Herr der Tiere

Tier-Einheiten werden zur Liste der Einheiten-Typen der Spielfigur hinzugefügt, aus der rekrutiert werden soll.

Waldläufer

Alle Einheiten verfügen über eine Suchreichweite von +1 und sie investieren nur einen Bewegungspunkt, wenn sie sich in Waldgebieten aufhalten.

Zwerge

Einheiten erhalten beim Angriff auf Burgen einen Angriffsbonus von +3 und sämtliche Einheiten investieren nur einen Bewegungspunkt, solange sie sich in Gebirgssechsecken aufhalten. Auch die anderen Einheiten der Spielfigur erhalten für ihren Rüstungsgrad einen Bonus von +2.

Weitere Optionen

Maximaler Einheiten-Rang

Legen Sie den maximalen Rang, den die Einheiten Ihrer Spielfigur erreichen können, zwischen 0 (niedrigster Grad, am billigsten) und 5 (am teuersten) fest.

Einheiten-Limit

Wählen Sie die maximale Anzahl an Einheiten, die eine Spielfigur in ihrer Armee führen kann, zwischen einer Einheit gegen die Welt und einer Armee mit 64 Einheiten aus.

Anwerbungsgold

Legen Sie die Goldmenge, mit der eine Spielfigur Einheiten kaufen kann, zwischen 50 und 35.000 fest.

Startmenge an Gold

Bestimmen Sie die Menge an Gold, mit der Ihre Figur das Arena-Spiel beginnt, zwischen 50 und 35.000. Beachten Sie, daß Sie dieses Gold nur zum Kauf von Einheiten während des Spiels verwenden können.

Helden erlaubt

Wenn dieser Button hervorgehoben ist, ist es möglich, Helden zu kaufen. Hinweis: Einige Helden können Zaubersprüche anwenden, und alle heben die Moral bei angrenzenden Einheiten ein.

Keine Helden erlaubt

Wenn dieser Button hervorgehoben ist, können während des Vorgangs der Armeezusammenstellung keine Helden gekauft werden.

Armee manuell

Mit einem Linksklick auf diesen Button kaufen Sie die Einheiten für die Armee Ihrer Spielfigur.

Armee auto erstellen

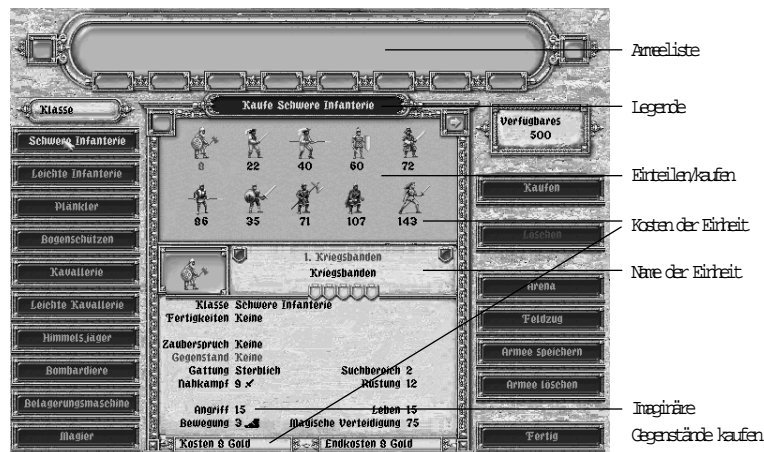
Mit einem Linksklick veranlassen Sie den Computer, automatisch die Einheiten für die Armee Ihrer Spielfigur zusammenzustellen.

Bildschirm Einheiten kaufen

Mit dem Gold, das Ihnen zum Ankauf einer Armee zur Verfügung steht, können Sie hier aus zehn Klassen verschiedene Einheiten auswählen, magische Gegenstände für die Einheiten erwerben und bevorzugte Armeen aus Arena- oder Feldzugspielen laden.

Klasse auswählen

Um die Einheiten anzusehen, die in jeder Klasse zur Verfügung stehen, klicken Sie links auf den gewünschten Klassennamen. Daraufhin erscheinen Einheiten, Kosten und die statistischen Angaben einer Einheit in der Mitte des Bildschirms. Über die Statistik einer Einheit erfahren Sie mehr im Abschnitt "Einheit betrachten" auf Seite 62.



Erfahrung festlegen

Einheiten können eine Schlacht mit bis zu fünf Erfahrungsniveaus beginnen, woraus sich sämtliche Bonuspunkte für Angriffe und Rüstungsgrade ableiten. Mit einem Linksklick auf

eines der fünf Schilder im Namensfeld der Einheit lässt sich die Erfahrung erhöhen. Sobald die Erfahrung einer Einheit ansteigt, wachsen auch deren Kosten, um so die angestiegenen Kenntnisse zu wiederzuspiegeln. Die Unterschiede im Bereich der Kosten fallen bei kostengünstigen Einheiten niedriger und bei teuren Einheiten größer aus. Wenn Sie die Erfahrung einer Einheit vermindern wollen, klicken sie links auf das erste Schild, um zum ersten Niveau zurückzukehren und anschließend noch mal, um die Einstellung auf Null zu setzen. Weitere Informationen über die Vorzüge, die Erfahrung mit sich bringt, erhalten Sie im Abschnitt "Erfahrung" ab Seite 70.



Eine Einheit kaufen

Sie kaufen eine Einheit, indem Sie zunächst auf die gewünschte Einheit und anschließend auf den Button "Kaufen" linksklicken. Eine gekaufte Einheit reiht sich in die Armeeliste am oberen Bildschirmrand ein. Zum Entfernen einer Einheit aus der Armeeliste linksklicken Sie darauf und anschließend auf den Button "Löschen". Über die Pfeile am Ende des Armeelistenfeldes können Sie vorwärts oder rückwärts scrollen, um weitere Einheiten einzusehen.

Einheit umbenennen

Sie geben einer Einheit einen neuen Namen, indem Sie links auf das rote Schild neben dem ursprünglichen Namen der Einheit klicken. Mit dem erscheinenden Cursor löschen Sie den aktuellen Namen und geben einen neuen ein. Anschließend drücken Sie die Enter-Taste.

Magische Gegenstände kaufen

Sie kaufen einer Einheit einen magischen Gegenstand, indem Sie zunächst auf die Einheit linksklicken und anschließend auf das Wort "Gegenstand" im Informationsfeld der Einheit. Magische Gegenstände und ihr Kaufwert erscheinen in einer Liste. Ein Linksklick auf den Namen eines Gegenstandes wählt ihn aus, und die neuen Endkosten der Einheit werden am unteren Bildschirmrand aufgeführt. Belagerungs-Einheiten können jedoch keine magischen Gegenstände mit sich führen, und jede Einheit darf nur jeweils einen magischen Gegenstand zur gleichen Zeit besitzen. Eine Beschreibung der Wirkkraft aller magischen Gegenstände erhalten Sie in "Anhang 4 — magische Gegenstände" ab Seite 104.

Eine Arena- oder Feldzugs-Armee laden

Wenn Sie eine bereits bestehende Armee aus einem Arena- oder Feldzugsspiel auswählen wollen, klicken Sie links auf die Buttons "Arena" oder "Feldzug".

Sollte die Armee nicht mit allen Einstellungen übereinstimmen, die auf dem Bildschirm "Optionen" vorgenommen wurden, dann erscheint eine Liste mit den anzupassenden Daten. Hinweis: Wenn Sie eine Feldzugsarmee mit einer anderen Spielfigur verwenden als ursprünglich, dann müssen Sie u.U. sowohl die Vorteile als auch das Einheiten-Limit und das investierte Gold korrigieren.

Wenn Sie zum vorausgegangenen Bildschirm zurückkehren möchten, klicken Sie auf "Armee löschen".

Sobald eine Armee geladen wurde, können Sie weitere Einheiten und magische Gegenstände kaufen und Erfahrung zuweisen.

Armee löschen

Mit einem Linksklick auf den Button "Armee löschen" beseitigen Sie die aktuelle Armee.

Armee speichern

Mit einem Linksklick auf den Button "Armee speichern" sichern Sie die aktuelle Armee. Sie wählen eine Speicherposition, geben einen Namen ein und drücken dann die Enter-Taste.

Fertig

Wenn sie mit der Zusammenstellung der Armee für Ihre Spielfigur einverstanden sind, oder die Grenze der möglichen gekauften Einheiten erreicht haben, klicken sie auf den Button "Fertig" und beginnen mit der Aufstellung der Einheiten auf dem Schlachtfeld.

Nachdem Spieler 1 seine Einheiten erworben und aufgestellt hat, ist Spieler 2 an der Reihe.

Weitere Informationen über das Aufstellen von Einheiten erhalten Sie im Abschnitt "Truppen aufstellen" ab Seite 68.

Spiel laden/speichern

Dieser Button zeigt eine Liste der bereits gespeicherten Spiele mit ihren zugehörigen Namen auf der linken Bildschirmseite an. Wenn Sie links auf eine dieser Positionen und anschließend auf den Button "Spiel beginnen" klicken, können Sie ein gespeichertes Spiel wieder aufnehmen.

E-Mail-Spiel

Im folgenden erfahren Sie, wie Sie per E-Mail (EMS) spielen. Ein E-Mail-Spiel läßt sich in der Arena oder in einem der vorgefertigten Szenarien absolvieren, doch sie benötigen einen Spielpartner auf der gegnerischen Seite.

Ein E-Mail-Spiel in der Arena einrichten

Auf dem Startbildschirm klicken Sie links auf den Button "In der Arena spielen" und geben dann Spieler 1 und 2 als Personen an. Anschließend klicken Sie auf den Button "Spiel beginnen". Auf dem folgenden Bildschirm stellen Sie vor Spielbeginn verschiedene Optionen ein. Dazu müssen Sie als erstes auf den Button "EMS Ein" drücken. Anschließend wählen Sie die Karte aus, auf der gespielt werden soll, oder lassen den Computer eine zufallsgenerierte Karte erstellen. Wenn Sie EMS auf "Ein" gestellt und eine Karte ausgewählt haben, klicken sie auf "Fertig". Jetzt gelangen Sie zum Bildschirm "Armee bilden" in der Arena, wo Sie Ihre Armee zusammenstellen oder diese Aufgabe mit der Option "Auto erstellen" dem Computer überlassen. Hier legen Sie auch alle Variablen für die bevorstehende Schlacht fest. Sowohl die Kartenerzeugung als auch die Zusammenstellung von Armeen werden im Abschnitt "In der Arena spielen" ab Seite 30 genauer beschrieben.

Sobald die Armee zusammengestellt und positioniert wurde, erhalten Sie die Aufforderung, ein Kennwort einzugeben, das mindestens einen Buchstaben umfassen muß. Nachdem Sie die Enter-Taste gedrückt haben, geben Sie den Speicherpfad für Ihre EMS-Spiele ein. Dieses Verzeichnis muß allerdings im voraus bestehen, damit es vom Spiel erkannt werden kann.

Ein Beispiel: Ursprünglich gibt das Spiel den Speicherpfad als `..\saves\.` an. Um Ihre EMS-Spiele gesondert von den normal gespeicherten Spielen zu sichern, sollten Sie unter **"saves"** ein Unterverzeichnis **"pbm"** (=play-by-mail) anlegen. Geben Sie **"pbm"** ein und drücken Sie dann Enter. Wenn Sie den Pfad auf eine Floppy-Diskette legen, muß dort bereits ein Pfad vorhanden sein. FANTASY GENERAL kann nicht in ein Wurzelverzeichnis speichern.

Sobald Sie dies bestätigt haben, fordert Sie das Spiel zum Speichern und zur Auswahl einer Speicherposition auf. Nach Speicherung des Spiels beenden Sie es und schicken eine gespeicherte Kopie an Ihren Spielgegner. Bevor man tatsächlich zu spielen beginnt, muß nämlich auch der Gegenspieler sowohl seine Armee zusammenstellen und positionieren, als auch ein Kennwort eingeben.

Ein Szenario per E-Mail spielen

Ein Szenario läßt sich nur mit der E-Mail- (EMS) Option spielen, wenn beide Spieler als Personen eingerichtet wurden und der Schwierigkeitsgrad als benutzerdefiniert angegeben wurde. Diese Einstellungen entsprechen dann den Goldmengen für jeden Spieler. Im unteren Bereich des Feldes erscheinen ein Kontrollkästchen und die Buchstaben EMS. Ein Linksklick in dieses Kästchen startet das Spiel. Spieler 1 übernimmt die Seite der Guten, Spieler 2 die der Bösen.

Nach Abschluß der ersten Runde wird Spieler 1 aufgefordert, ein Kennwort einzugeben und sein EMS-Spiel zu speichern. Anschließend wird er vom Programm gebeten, eine Kopie zu versenden, die den Namen "gameN.pbm" trägt, wobei N die Speicherposition wiedergibt. Wenn Sie z.B. die Speicherposition "1" lautet, dann heißt die Datei des EMS-Spiels "game1.pbm". Danach kehrt das Programm zum Startbildschirm zurück.

Ein EMS-Spiel laden

Wählen Sie den Speicherpfad für EMS, indem Sie links auf den Button "EMS-Pfad angeben" klicken und den Pfad wie oben beschrieben auf das richtige Verzeichnis legen. So speichern Sie alle EMS-Spiele in einem gemeinsamen Verzeichnis jenseits der normalen Spieldateien. Achten Sie aber darauf, daß eine ältere Datei desselben Namens beim Speichern überschrieben wird.

Spieler 2 klickt auf dem Startbildschirm links auf "EMS-Runde laden", wählt dem Dateinamen entsprechend die Speicherposition und klickt dann auf "Spiel beginnen". Anhand der Dateilegende lassen sich die einzelnen Spiele unterscheiden. Spieler 2 wird nach Abschluß der ersten Runde aufgefordert, ein Kennwort einzugeben und kann sich jetzt für eine Speicherposition entscheiden, die nicht mit derjenigen von Spieler 1 identisch sein muß. Der Dateiname "gameN.pbm" spiegelt die neue Speicherposition des Spieles wieder.

Nach jeder Runde wird das Spiel gespeichert und dieser Prozeß dauert so lange an, bis einer der beiden Spieler den Sieg errungen hat. Wenn allerdings keiner die Bedingungen des Sieges erfüllt, gewinnt Spieler 2, sobald das Runden-Limit erreicht ist.

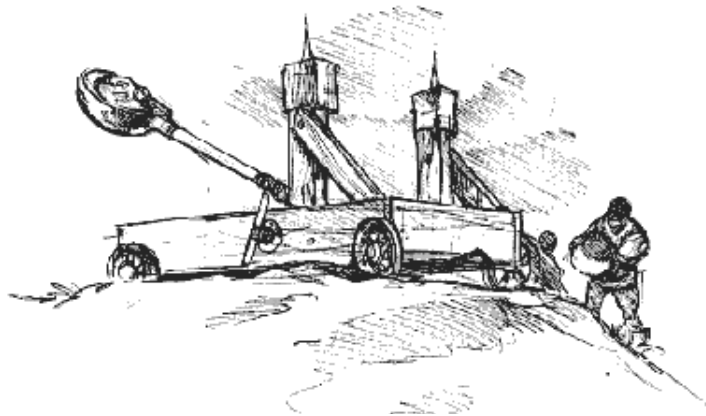
Ein Feldzugsspiel vorbereiten

Das Feldzugsspiel setzt sich aus einer Reihe von Schlachten zusammen, die über fünf Kontinente geschlagen werden und bei denen die Streitkräfte des Rates der Fünf die Lakaian des Schattenlords vertreiben. Die folgenden Schritte besitzen im Feldzugsspiel eine besondere Bedeutung:

- ☉ Wählen Sie eine der vier möglichen Spielfiguren aus.
- ☉ Legen Sie den Schwierigkeitsgrad fest.
- ☉ Besetzen Sie auf dem Bildschirm "Armee verwalten" die Armeeliste.

42 MENÜS: EIN FELDZUGSPIEL VORBEREITEN

- ☛ Stellen Sie "Gewinne investieren" ein, um nach höheren Rängen der Einheiten forschen zu können.
- ☛ Greifen Sie ursprünglich vom Feind besetzte Regionen an.
- ☛ Erringen Sie als Fantasy General den Sieg!



Start-Armee

Zu Beginn eines Feldzugsspiels verfügt jede Spielfigur über ihre eigenen loyalen Streitkräfte, die rechts von ihrem Porträt angezeigt werden. Mit einem Linksklick auf die jeweiligen Einheiten werden ihre Daten im Feld darunter aufgeführt.

Hintergrund

Hintergrundinformationen sowie besondere Fähigkeiten erscheinen links vom Porträt der Spielfigur.

Schwierigkeitsgrad

Mit dem Schwierigkeitsgrad legen Sie fest, wieviel Gold der Computerspieler erhält und über wieviel Erfahrung seine Truppen verfügen. Er lässt sich auf Leicht, Mittelschwer, Schwer oder Benutzerdefiniert einstellen. In der benutzerdefinierten Einstellung legen Sie selbst fest, über wieviel Gold und Erfahrung der Computerspieler verfügt.

Gold

Mit Gold werden neue Einheiten gekauft, vernichtete Einheiten ersetzt und bestehende Einheiten aufgerüstet. Im Feldzugsspiel dient Gold darüber hinaus auch dazu, neue Ränge der Einheiten zu erforschen, die über größere Kampfkraft verfügen. Je mehr Gold der Computer zu Beginn zur Verfügung hat, desto mehr Einheiten kann er erwerben.

Niveau

Einheiten erlangen mit jeder Schlacht zunehmend mehr Erfahrung und werden folglich auch gefährlicher. Bei höheren KI-Einstellungen verfügen die vom Computer gekauften Einheiten beim Start bereits über größere Erfahrungen.

Einen Feldzug spielen

Vor jeder Schlacht, einschließlich der ersten, überprüfen Sie die Zusammensetzung Ihrer Armee auf den Bildschirmen "Armee verwalten" und "Gewinne investieren".

Auf dem Bildschirm "Armee verwalten" kaufen Sie neue Einheiten ein, rüsten u.U. ältere Einheiten auf, übertragen magische Gegenstände von einer Einheit auf eine andere und benennen Einheiten um.

Auf dem Bildschirm "Gewinne investieren" können Sie Goldgewinne in die Zusammenstellung neuer Einheiten investieren, die verstärkte Schlagkraft in den Kampf gegen den Schattenlord einbringen.

Kontinentenkarte

Auf dem Bildschirm "Kontinentenkarte" finden Sie eine Karte des Kontinents, auf dem momentan gekämpft wird. Alle vom Schattenlord besetzten Gebiete erscheinen abgedunkelt und sämtliche Stellungen des Feindes tragen das Emblem des Schattenlords: einen goldenen Schädel. Die Welt von Aer setzt sich aus fünf Kontinenten zusammen, die sich momentan alle in der stählernen Gewalt des Schattenlords befinden.

Die vier Buttons auf der linken Bildschirmseite ermöglichen die Verwaltung der Armee, Gewinne zu investieren, das Spiel zu speichern oder zum Startbildschirm zurückzukehren.

Im Verlauf des Eroberungskampfes auf jedem einzelnen Kontinent spiegelt die Kontinentenkarte sowohl die Erfolge der Armee Ihrer Spielfigur, als auch weiterer Streitkräfte des Rates der Fünf wieder. Sobald dem Schattenlord eine Region abgerungen wurde, trägt sie das Siegessymbol gekreuzter Schwerter.

Zwischen jeder einzelnen Schlacht lassen sich verschiedene strategische Entscheidungen treffen. Dazu gehören z.B. die Aufrüstung einer Einheit oder ihre Ersetzung sowie die Investition in neue, stärkere Einheiten. Anschließend muß festgelegt werden, wo Sie den Feind angreifen wollen. Sobald Sie einen Kampfplatz ausgewählt haben, überbringt Ihnen der Rat der Fünf noch vor der Aufstellung der Einheiten eine Einsatzbesprechung.

Auf jedem Kontinent gilt es verschiedene strategische und taktische Probleme zu lösen, da sie sich einerseits geologisch voneinander unterscheiden und andererseits unter der Aufsicht ganz verschiedener Lakaien des Schattenlords stehen.

Keldonia

Keldonia besaß ursprünglich ein mildes Klima, und es verfügte über fruchtbare Felder und wohlhabende Menschen. Heute ist davon nicht mehr als verwüstetes Ödland übriggeblieben. Einst bildete dieser Kontinent die letzte Widerstandsbastion gegen den Schattenlord, und sein Volk kämpfte mit aller Tapferkeit, bis der Schattenlord jedoch seine gesamten Streitkräfte und magischen Mittel auf Keldonia allein konzentrierte. Auf

einen derartig massiven Angriff war natürlich niemand vorbereitet, und so wurde auch dieser Widerstand letztendlich gebrochen.

Dennoch gab sich der Schattenlord mit einem bloßen Sieg nicht zufrieden. Sein Ziel bestand in der absoluten Vorherrschaft, mit der er allen ein Beispiel geben wollte, die den Widerstand auch nur wagten. In einem systematischen Ausrottungsfeldzug gegen das Leben selbst jagte der Schattenlord den Kontinent in die Luft, und alles, was von ihm übrigblieb, waren Wüste und unfruchtbare Hochebenen. Die Überlebenden hausen jetzt gedrängt in ihren besetzten Städten oder verbergen sich in der Wildnis - alle ohne die geringste Hoffnung auf die Zukunft. Nachdem er das Land verwüstet und sein Volk gebrochen hatte, verlor der Schattenlord das Interesse an Keldonia und übergab die Aufsicht als Anerkennung seiner Dienstes an Dragga, den König der Orks.

König Dragga war der erste Kommandant, den der Schattenlord für seine bösen Zielsetzungen rekrutierte. In seinem Gefolge befanden sich unausgebildete Rekruten, hauptsächlich Orks und Goblins, die er benötigte, um die Ränge seiner Armee aufzufüllen. Aus diesem Grund empfindet sich König Dragga als engster Verbündeter und Vertrauter des Schattenlords. Doch nichts wäre weniger wahr als das. Tatsächlich gehört König Dragga zu den schwächsten Kommandanten des Schattenlords und die Tatsache, daß er seine eigenen Streitkräfte plünderte, um den Schattenlord zu versorgen, spricht um so mehr dafür. Ohne Zweifel wird sich der Schattenlord in Kürze dieses Lakaien entledigen, der für ihn lediglich eine Erinnerung an die eigene Zeit der Schwäche darstellt, als er sich selbst noch auf der Suche nach Verbündeten befand.

Insel der Vier Winde

Die Insel der Vier Winde charakterisiert sich durch saftige Wiesenfelder und wolkenumhüllte Gebirge und erhielt ihren Namen von der leichten Brise, die von der Küste her ins Landesinnere weht. Und tatsächlich leben in den Talwäldern noch unzählige Rehe und Hirsche - ob das jedoch noch lange so bleiben wird, ist höchst fraglich.

Aelcar der Schattenzauberer herrscht als berüchtigter Totenbeschwörer über die Insel der Vier Winde und versetzt sie in Angst und Todesschrecken. Er ließ magische Geschöpfe auf das Land los, die jetzt seine grausamen Befehle ausführen. Sollten sich die Ränge seiner Armee lichten, so rekrutiert Aelcar den Ersatz mit untoten Lakaien der von ihm ermordeten Dorfbewohner.

Aelcar selbst besitzt eine gequälte, nach Macht gierende Seele. Er machte kein Geheimnis aus seinem Verlangen, mit dem Schattenlord um die Vorherrschaft in Aer wettzueifern und behauptet, über geheime Kenntnisse zu verfügen, die selbst für den Schattenlord zu hoch seien. Bis hierher hat der Schattenlord Aelcars Arroganz noch ertragen, doch es sieht so aus, als hege er den größten Widerwillen, dem Zauberer auch nur in geringster Form weiterhin substantielle Unterstützung zu leisten. Wenn Aelcars Behauptungen jedoch der Wahrheit entsprechen, dann hat er diese Protektion des Schattenlords gar nicht nötig.

Das Königreich von Avernion

Das Königreich von Avernion ist ein ganz heimtückisches Land mit urwüchsigen Dschungeln und dampfenden Sümpfen, wo noch wilde Tiere im Busch und in der Luft auf Beutefang gehen. Schon vor der Machtergreifung des Schattenlords umgab Avernion eine geheimnisvolle Aura und die Abenteurer kehrten mit phantastischen Erzählungen über mystische Geschöpfe in den Gebirgswäldern und fabelhafte Ruinen mit unvorstellbaren Mengen an Gold und Reliquien von dort zurück.

Nicht weniger heimtückisch als das schroffe Terrain gibt sich aber auch der Herrscher von Avernion, Szazikar die Schlange. Szazikar ist ein Zauberer, der unaufrichtige Machenschaften verfolgt und die hinterhältige List als Ziel an sich empfindet. Häufig spinnt er über Jahre hinweg seine Intrigennetze, bevor er dann die Falle zuschnappen läßt. Aus diesem Grund läßt sich nur wenig über Szazikars wahre Beweggründe sagen. Reichtum scheint eine große Anziehungskraft auszuüben, doch das ist höchstwahrscheinlich nur seine Entschuldigung für die Zerstörung all dessen, was nicht ihm gehört.

Wenn Szazikar seinen Gegner dazu bringt, sich selbst zu zerstören, um so besser, doch der Zauberer ist in der Lage, eine ganze Armee von Tiernmenschen ins Feld zu führen. Und in ihrem unendlichen Leid waren die Bewohner von Avernion nicht selten Zeuge von Szazikars Gewalt.

Pothia

Der Kontinent von Pothia nimmt in Aer den größten Raum ein und wird zu Dreivierteln des Jahres von einer dicken Schneeschicht bedeckt. Seine Bevölkerung galt lange als das zäheste Volk überhaupt und dehnt seine Wohnstätten in verbissener Unabhängigkeit und mit hartnäckigem Stolz bis in die breiten Täler zwischen den gletscherbedeckten Gebirgen hin aus.

Da nimmt es kein Wunder, daß das Volk von Pothia während der Eroberungsfeldzüge des Schattenlords den größten Anteil in der Armee des Rates der Fünf stellte. Auch heute noch ist Pothia das einzige Königreich, in dem der offene Widerstand nicht gänzlich aufgegeben wurde, obwohl die Ritter des Maloch von der Schwarzlanze fortlaufend Überfälle und Hinrichtungen im Volk ausüben.

Während der Eroberung des Schattenlords nahm Maloch von der Schwarzlanze dessen wichtigste strategische Position ein, befahligte seine Armeen auf dem Schlachtfeld und diente als Angriffsspitze, die das Volk von Aer im tiefsten Inneren verletzte. Es heißt, daß Malochs wahre Treue nicht dem Schattenlord gilt, sondern den dunklen Mächten der Unterwelt, denen er huldigt und von denen er seine Stärke empfängt.

Feuerinsel und das Archipel der Drachenschuppen

Die Feuerinsel und die umgebenden Inseln im Archipel der Drachenschuppen entstanden im Verlauf des Aufstiegs des Schattenlords und befinden sich in einem ebenso elendigen und unzugänglichen Zustand wie dessen Herz. Von den wütend rumorenden und überall anzutreffenden Vulkanen fließen unablässig

Lavaströme herab und bilden riesige Felder aus Schmelzlachen. Und den spärlich verflochtenen Waldgrüppchen, die hier trotz allem an die Oberfläche drängen, ist von Anfang an ein feuriges Ende vorherbestimmt.

Diese Wüste wird allein von den Sklaven bewohnt, die aus den eroberten Ländern abgezogen wurden, sowie von den Lakaian der Dunkelheit, die dem Schattenlord ergeben sind. Darüber hinaus läßt sich nur wenig über die Feuerinsel sagen, da alle von dort Zurückgekehrten entweder an Leib und Seele verstümmelt waren oder ihren Geist gänzlich an das Böse des Schattenlords abtreten mußten.

An den Truppen, die der Schattenlord zur Verwüstung von Aer aussandte, wird deutlich, daß dieser Magier einem ungezähmten Machtanspruch unterliegt. Silhouettenhafte Alptraum-Geschöpfe füllen die Ränge seiner Armee und werden von mechanischen Monstrositäten komplettiert, die über verheerende Schlagkraft verfügen.



Bildschirm Armee verwalten

Der Bildschirm "Armee verwalten" zeigt die Zusammensetzung der aktuellen Armee Ihrer Spielfigur sowie die zum Kauf innerhalb jeder Klasse zur Verfügung stehenden Einheiten an.

Armeelisten-Feld

In dem Feld am oberen Bildschirmrand wird ihre aktuelle Armee nach Klassen sortiert aufgeführt. Sobald eine Einheit erworben wird, erhält sie in der Anordnung die folgende Nummer.

Armee-Scrollpfeile

Sie können sich die Einheiten einer Armee anschauen, indem sie auf die Scrollpfeile an beiden Enden des Feldes linksklicken.

Eine Klasse auswählen

Die Buttons unten links auf dem Bildschirm listen die Einheiten-Klassen auf, aus denen alle Armeen gebildet werden. Ein Linksklick auf jede einzelne Klasse gibt die verschiedenen zu kaufenden Einheiten-Ränge mit den dazugehörigen Kosten an. Wenn Sie auf einen bestimmten Einheiten-Typ linksklicken, verändern sich die Angaben im Einheiten-Informationsfeld.

Das Einheiten-Informationsfeld

In der Mitte dieses Bildschirms werden die Informationen zur Einheit angezeigt.

Name der Einheit

Jede Einheit verfügt über ihren eigenen Namen, der wiedergibt, an wievielter Stelle sie erworben wurde und welchen Rang sie einnimmt. Jede Klasse besitzt verschiedene Ränge von Einheiten, die sich durch das Einheiten-Icon und den kennzeichnenden Namen voneinander unterscheiden. Eine vollständige Auflistung der Einheiten und ihrer Ränge finden Sie im Abschnitt "Anhang 1 — Tabelle der Einheiten-Klassen" ab Seite 91.

Wenn eine Einheit eine Erfahrungsstufe dazugewinnt, füllen sich jeweils die Schilder am unteren Rand dieses Feldes.

Gattung

In FANTASY GENERAL gibt es vier Gattungen, denen die Einheiten entnommen werden: Sterblich, Magisch, Mechanisch (Mech.) und Tier. Jede Gattung verfügt über ihre eigenen Vor- und Nachteile, die genauer im Abschnitt "Gattungen" auf Seite 73 erläutert werden.

Klasse

Es gibt zehn Einheiten-Klassen, aus denen eine Armee zusammengesetzt werden kann. Sie reichen von Schwerer Infanterie bis hin zu Magiern.

Nahkampf

Der Angriffstypus der meisten Einheiten ist der Nahkampf. Auf den Typus folgt ein Icon, das angibt, ob es sich um einen körperlichen (ein Schwert), magischen (ein Stern) oder mechanischen (ein Hammer) Angriff handelt. Diese Typen werden solange schwarz angezeigt, bis die Einheit genug Erfahrungen gesammelt hat, um den Grad zu erhöhen. Alle infolge von Erfahrung angestiegenen Angriffstypen werden rot angezeigt.

Plänkler

Manche Einheiten gehören dem Plänkler-Typus an. Das Icon neben dem Typus gibt an, ob es sich um einen körperlichen, magischen oder mechanischen Angriff handelt.

Geschoß

Bei Einheiten, die über Geschosswaffen verfügen, wird hier der Fernangriffstypus

angezeigt. Das Icon neben dem Typus gibt an, ob es sich um einen körperlichen, magischen oder mechanischen Angriff handelt.



Belagerung

Diese Zeile gibt bei Einheiten der Belagerungsmaschinen den Typus des Belagerungsangriffs an. Das Icon neben dem Typus gibt an, ob es sich um einen körperlichen, magischen oder mechanischen Angriff handelt.

Rüstung

Jede Einheit verfügt über einen bestimmten Rüstungsgrad, der zur Abwehr der Angriffe dient.

Angriffe

Hier wird die Anzahl der Angriffe aufgelistet, die eine Einheit durchführen kann. Bei den meisten Einheiten entspricht diese Zahl ihren verbleibenden Leben. Helden und Helden-Einheiten verfügen stets über ihre gesamte Anzahl möglicher Angriffe, während sich die Zahl anderer Einheiten infolge von Verlusten bei einer Schlacht oder durch Zauberei reduzieren kann.

Leben

Hier wird die Anzahl der voraussehbar Verwundeten oder Getöteten angezeigt, die dieser Einheiten-Typus erleiden kann, bevor er geschlagen ist.

Bewegung

Die Zahl gibt die Menge der Sechsecke an, über die sich eine Einheit auf offenem Terrain fortbewegen kann. Die geologischen Gegebenheiten eines Terrains schränken die Bewegung ein und die Reichweite der Bewegung wird reduziert. Bestimmte Einheiten verfügen jedoch über besondere Fähigkeiten, die ihnen erlauben, größere Distanzen zurückzulegen als normal möglich.

Neben dem Bewegungsgrad finden Sie ein Symbol, das angibt, ob es sich um eine Luft- (Flügel) oder Bodeneinheit (Fuß) handelt.



4. Einhorn	
Einhorn	
Nahkampf 10*	Rüstung 9
Leben 15	Moral 90
Angriff 15	Bewegung 5
Tot 0	Verwunde 0

Magische Verteidigung

Jeder Einheiten-Typus ist der Magie gegenüber in gewisser Weise immun. Je höher der Rang, desto widerstandsfähiger ist die Einheit. Magische Einheiten verfügen über die höchste, mechanische Einheiten über die geringste Widerstandskraft gegen Magie.

Suche

Abhängig von der gewählten Option werden feindliche Einheiten normalerweise nicht sichtbar, bis sie den Suchbereich einer befreundeten Einheit betreten haben. Je höher

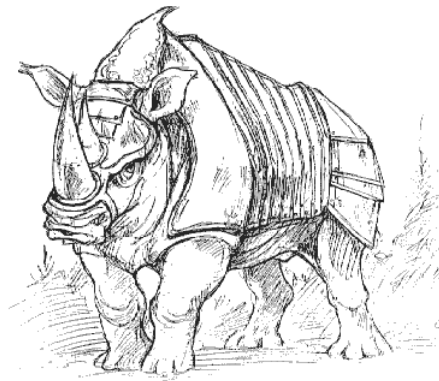
dieser Grad, desto größer die Entfernung, auf die feindliche Einheiten erkannt werden können. Die Leichte Kavallerie verfügt über den besten Suchgrad aller Einheiten.

Zauberspruch

Manchen Einheiten sind magische Fähigkeiten eigen, die sie im Verlauf ihrer Runden einsetzen können. Hier werden all diese Fähigkeiten aufgelistet und während des Spiels löst man sie über den Button "Zauberspruch anwenden" im Einheiten-Menü aus.

Gegenstand

Wurde der Einheit ein magischer Gegenstand übergeben, dann wird der hier aufgelistet.



Fähigkeiten

Diese Zeile führt besondere Fähigkeiten oder Schwächen des Einheiten-Typus auf.

Erfahrung

Jede Handlung auf dem Schlachtfeld, wie z.B. Angriff oder Verteidigung, vermehrt die Erfahrung der Truppe. Sobald eine Einheit Erfahrung dazugewonnen hat, füllt sich das Schild am unteren Rand des Namensfeldes der Einheit. Anders ausgedrückt: Eine unerfahrene Einheit verfügt über fünf leere Schilder, bis sie genügend Erfahrung gesammelt hat, um zum ersten Niveau aufzusteigen. Dann wird eines der Schilder mit Farbe gefüllt.

Ersatzrekrutierungen während oder automatisch nach einer Schlacht reduzieren die Gesamterfahrung, da der aktuelle Grad durch die unerfahrenen neuen Rekruten gemindert wird.

Feld Einheiten aufrüsten-/kaufen

Einer der wichtigsten Aspekte des Feldzugsspiels besteht darin, daß die Armee Ihrer Spielfigur im Verlauf des Spieles an Wirksamkeit dazugewinnt. Sterbliche Einheiten lassen sich mit schlagkräftigeren Einheiten aufrüsten, die durch Forschung verfügbar werden. Die anderen Einheiten-Typen müssen Sie kaufen, nachdem ältere Einheiten getötet oder aufgelöst wurden. In diesem Feld finden Sie zweierlei Information, je nachdem, ob Sie beabsichtigen, eine neue Einheit zu erwerben oder eine bereits existierende aufzurüsten.

Einheiten kaufen

Dieses Feld dient vor allem dem Kaufen von neuen und Ersatz-Einheiten. Mit einem Linksklick auf einen der Buttons "Klasse wählen" erhalten Sie eine Liste der Einheiten dieses Typus, die Sie erwerben können. Unter dem Einheiten-Icon finden Sie die Erwerbskosten jeder einzelnen Einheit. Diese Kosten erscheinen ebenfalls unten im Einheiten-Informationsfeld, sobald ein bestimmter Einheiten-Typus ausgewählt wurde.

Einheiten aufrüsten

Im Verlauf der Forschung nach Einheiten werden neue und geübtere Einheiten verfügbar. Wenn die ältere Einheit in der Armeeliste ausgewählt wurde, erscheinen im Feld "Kaufen/Aufrüsten" die neuen, der Aufrüstung dienenden Einheiten-Typen gemeinsam mit den zugehörigen Kosten. Klicken Sie links auf den neuen Rang der Einheit und sofort erhellt sich der Button "Aufrüsten" in der rechten unteren Ecke. Mit einem Linksklick auf diesen Button rüsten sie die ausgewählte Einheit auf.

Kosten der Einheit

Die Kosten zum Kauf oder Aufrüsten einer Einheit werden sowohl hier, als auch unter der jeweils ausgewählten Einheit angezeigt.

Gesamtes verfügbares Gold

Hier wird angegeben, welche Goldmengen noch zur Verfügung stehen.

Kaufmöglichkeit

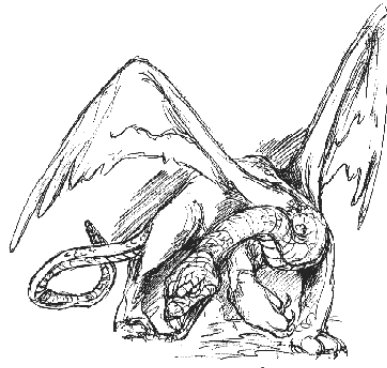
Hier erfahren Sie, wieviel offene Posten in der Armee noch zur Verfügung stehen. Sobald Sie Einheiten kaufen, verringert sich diese Zahl, bis sie schließlich bei Null liegt.

Verfügbare Gegenstände

Auf dem Marsch durch die Königreiche des Schattenlords trifft Ihre Armee auf Schreine und Ruinen, in denen sich häufig magische Gegenstände befinden.

Gegenstand im Pool ablegen

Verwenden Sie den Button "Gegenstand im Pool ablegen", um einen Gegenstand von einer Einheit auf den Pool zu übertragen. Zunächst wählen Sie dazu die Einheit aus und klicken anschließend auf den Gegenstand. Bis zu 99 Gegenstände können sich gleichzeitig im Pool befinden. Sobald der Pool über mehr als vier magische Gegenstände verfügt, erscheinen Scrollpfeile, über die Sie die restlichen erreichen.



Während sich ein Gegenstand im Pool befindet, können Sie mit dem Cursor darüberfahren, um sich das Gegenstands-Icon und eine Beschreibung seiner Wirksamkeit im Feld "Einheiten kaufen" anzeigen zu lassen.

Button Auflösen

Wenn sie auf diesen Button klicken, während eine Einheit ausgewählt ist, löschen Sie die Truppe aus und schaffen damit in der Armeeliste eine freie Position. Achten Sie aber darauf, daß bei Auflösung einer Einheit keine Goldgewinne verbucht werden können und auch keine Möglichkeit besteht, das Auflösen rückgängig zu machen. Jede aufgelöste Einheit muß zum vollen Preis neu erworben werden.

Button Aufrüsten

Mit einem Linksklick auf diesen Button bestätigen Sie die gewählte Aufrüstung und entnehmen dem Finanzetat den entsprechenden Kostenbetrag.

Button Kaufen

Mit einem Linksklick auf diesen Button bestätigen Sie den gewählten Kauf und entnehmen dem Finanzetat den entsprechenden Kostenbetrag.

Verlassen

Dieser Button oder ein Rechtsklick führt Sie zu jedem Zeitpunkt des Spiels auf die Kontinentenkarte zurück.

Bildschirm Gewinne investieren

Ihre grundsätzlichen Bemühungen, den Lakaien des Schattenlords ihre Machtpositionen streitig zu machen, bringen Ihnen gelegentlich auch Gewinne in Form von Gold ein, das in Höhlen und Schreinen verborgen liegt. Meistens erlangen Sie Ihren Gewinn aus der Beute nach einer siegreichen Schlacht. Ein gewisse Menge dieser Gewinne wird zum Kauf neuer Einheiten oder zur Aufrüstung alter verwendet. Der größte Teil jedoch dient der Finanzierung der Erforschung von Kriegsführungsmethoden, die in der goldenen Zeit vor Aufstieg des Schattenlords in Vergessenheit gerieten und jetzt der kontinuierlichen Steigerung der Schlagkraft der Armeen des Rates der Fünf dienen sollen.

Investition

Es gibt zehn verschiedene Einheiten-Klassen, die alle einzeln erforscht werden können, um auf diese Weise in einer oder mehreren Einheiten-Klassen besondere Kenntnisse zu erlangen. Gegenüber jeder Klasse werden in der Spalte unter dem Feld "% vom Einkommen" die investierten Geldmengen in Prozent angegeben. Über die Auf- und Abwärtspfeile auf beiden Seiten der Investitionsprozente geben Sie die Höhe der Investitionen für jede einzelne Klasse an. Mit jedem neuen Gewinn wird die Prozentangabe, die neben einer Klasse erscheint, auf die Forschungskosten für den nächsthohen Rang der Einheit jeder verfügbaren Gattung übertragen. Die prozentualen Investitionsanteile reichen für jede Klasse von 1 bis 15 %.

Gattung der Einheit

Alle Spielfiguren können sterbliche Einheiten erwerben, und dennoch besitzen manche unter ihnen besondere Kenntnisse mit einer oder mehreren der in der Welt von Aer existierenden nicht-sterblichen Gattungen. So ist z.B. bestens bekannt, daß Meistermagier Krell sowohl über magische als auch sterbliche Gefolgsleute verfügt. Von der Zauberin Mordra weiß man, daß sie verzauberte Tiere beschwören und einberufen kann. Aelcar der Schattenzauberer schließlich hat Ferras den Mech-Meister eingesperrt und zwingt ihn dazu, mechanische Einheiten für die Armeen des Schattenlords herzustellen. Die verschiedenen Gattungen werden durch Spalten auf der rechten Seite des Bildschirms "Gewinne investieren" dargestellt, die jeweils die Bezeichnung der Gattung tragen: Sterblich, Magisch, Tier oder Mechanisch.

Mit fortschreitender Forschung füllt sich das Feld einer Klasse allmählich mit dem Icon für den nächsthöheren Rang dieser Gattung. Wenn im Verlauf einer Schlacht ein neuer Gewinn erworben wird, gibt eine Meldung dessen Umfang sowie den Hinweis an, daß ein Teil davon zu Forschungszwecken eingesetzt wurde. Erscheint der Raum jenseits einer bestimmten Klasse jedoch abgedunkelt, dann steht für diese Gattung keine Einheit

diesen Ranges zur Verfügung. Neue Ränge einer Einheit werden zugänglich, nachdem deren Forschungskosten durch Ansammlung verschiedenster Gewinne aufgebracht werden können. Die für Forschungszwecke notwendige Menge steigt von Rang zu Rang zunehmend an, so daß die Forschung für den ersten Rang einer Einheit noch schnell vonstatten geht, doch jeder folgende Rang wird jeweils langsamer erreicht. Eine Tabelle mit den Werten für jeden Rang einer Einheit je Klasse finden Sie im "Anhang 1 — Tabelle der Einheiten-Klassen" ab Seite 91.

% verfügbar

Dieser Betrag legt fest, welcher Anteil der Gewinne für den Kauf neuer Einheiten, Rekrutierung und Aufrüstung im Etat der Armee verbleiben soll.

Verlassen

Führt wie ein Rechtsklick zur Kontinentenkarte zurück.

Taktischer Bildschirm



Der taktische Bildschirm umfaßt ein Gebiet von zwölf Sechsecken Breite und acht Sechsecken Höhe, auf dem sämtliche Schlachten und Marschzüge stattfinden. Wenn man den Mauszeiger an die Ränder der Karte bewegt, läßt sie sich in die jeweils gewünschte Richtung erweitern. Oben auf dem Bildschirm befinden sich drei Informationsfelder, unten zwei und eine Reihe von leuchtenden Buttons entlang beider Seiten.

Dem oberen linken Feld entnehmen Sie die verfügbare Menge an Gold, mit dem Sie neue Einheiten kaufen können.

Das obere mittlere Feld gibt das Objekt an, über dem sich gerade der Mauszeiger befindet. Wenn die Maus z.B. in ein Sechseck geführt wird, erfahren Sie dort, um welche Art des Terrains es sich handelt: eben, uneben, Fluß, Dschungel, Wälder oder Höhle. Befindet sich die Maus über einem Zielobjekt wie z.B. einer Stadt, einer Hochburg oder einem Schrein, dann erscheint dessen Name in dem Feld. Und sobald der Zeiger auf einem Button ruht, wird dessen Funktion in weiß angezeigt, wenn sie zur Verfügung steht, andernfalls ist sie rot.

Das obere rechte Feld gibt die X,Y-Koordinaten des Sechsecks an, in dem sich der Mauszeiger gerade befindet.

Wenn keine Einheit ausgewählt ist, gibt das untere rechte Feld den Namen, die Angriffskraft, Klasse und Moral derjenigen Einheit an, über der sich der Mauszeiger jeweils befindet.

Das untere linke Feld enthält die Informationen einer momentan ausgewählten Einheit. Wenn man den Mauszeiger über eine feindliche Einheit führt, während eine eigene Einheit ausgewählt ist, dann erscheinen die Daten des Gegners im unteren rechten Feld. Und wenn eine befreundete Einheit einen Angriff auf eine Einheit des Feindes ausüben kann, dann ändern sich die Daten des linken Feldes und es gibt die vorausgesagten Verluste dieses Kampfes an.

Die folgenden Merkmale können auf der taktischen Karte erscheinen:

- ☉ Maximal 12 verschiedene Terrainarten.
- ☉ Wimpel geben an, ob wichtige Standorte von Gleichgesinnten oder vom Feind besetzt sind.
- ☉ Befreundete und gegnerische Einheiten.
- ☉ Blinkende orangefarbene oder blaue Flaggen, die eroberte Sechsecke kennzeichnen.

MENÜS TAKTISCHER BILDSCHIRM

Im Verlauf des Spiels erscheinen auf beiden Seiten des Bildschirms verschiedene Buttons. Die rechten bilden das Menü "Optionen" und bleiben unverändert. Wenn keine Einheit ausgewählt ist, gehören die Buttons auf der linken Seite dem Hauptmenü an, wurde jedoch eine ausgewählt, dann wandelt es sich zum Menü "Einheit".

Menü Optionen

KI-Bewegung zeigen/verbergen

Die Bewegungsmanöver können für diejenigen sichtbar gemacht werden, in deren Suchbereich die marschierenden Truppen geraten. Dieser Button dient als Ein-/Aus-Schalter und verbirgt die Züge des Computers selbst dann, wenn feindliche Einheiten normalerweise sichtbar sein müssten.

Verborgene Einheiten zeigen/verbergen

Sämtliche Einheiten können zu jedem Zeitpunkt sichtbar gemacht werden. Dieser Button dient als Ein-/Aus-Schalter, doch wenn er eingeschaltet ist, zeigt er die gegnerische Bewegung in dem Fall nicht an, wenn gleichzeitig "KI-Bewegung" verbergen eingeschaltet ist.

Punktestand zeigen

Hier wird eine Aufstellung der Verluste aller Einheiten-Klassen für beide Seiten angezeigt, die sowohl in der aktuellen Schlacht als auch im gesamten Feldzug zu verzeichnen sind.

Gesundheit zeigen/Verwundete zeigen

In dieser Einstellung gibt es drei Möglichkeiten. Die Standardeinstellung zeigt die Statusflagge unter jeder Einheit an, auf der die aktuellen Leben der Einheit abzüglich der Getöteten und Verwundeten erscheinen. Ein Linksklick auf den Button führt zur Anzeige der insgesamt zu verzeichnenden Verwundeten dieser Einheit und ein weiterer Linksklick löscht alle Flaggen aus. Mit dem dritten Linksklick erscheint erneut die aktuelle Lebensflagge.

Ansicht Strategische Karte

Mit diesem Button wechselt man von der Ansicht der taktischen Karte zur strategischen Karte. Auf der strategischen Karte erscheinen befreundete Einheiten mit goldgerahmten Schilden, während befreundete Dörfer und Schreine als rote Sechsecke wiedergegeben werden. Feindliche Einheiten werden durch kleine Schädel repräsentiert, während deren Hochburgen und Steinhügel als schwarze Sechsecke erscheinen. Vom Feind eingenommene Festungen besitzen blinkende Flaggen. Die Größe der strategischen Karte variiert von Gebiet zu Gebiet. Wenn man auf die strategische Karte klickt, zentriert sich der taktische Bildschirm über dem Sechseck, das in der größeren Ansicht ausgewählt wurde.

Anzeige der Lufteinheiten

Dieser Schalter-Button legt fest, ob entweder die Boden-Einheiten oder die Lufteinheiten sichtbar werden, wenn sich beide Arten in ein und demselben Sechseck befinden. Er bestimmt auch, welche Einheiten auf der strategischen Karte zu sehen sind.

Sechsecke verbergen

Mit diesem Button schalten Sie die Sechsecke auf der taktischen Karte ein oder aus.

Terrain zeigen

Mit diesem Button entfernen Sie alle Einheiten von der taktischen Karte, um das darunterliegende Terrain sehen zu können.

Ansichtsmodus Ein/Aus

Dieser Button wandelt den Mauszeiger in einen Kristallball, mit dem Sie die Informationen einer ausgewählten Einheit einsehen können. Dadurch werden jedoch alle weiteren Funktionen des Mauszeigers wirkungslos, wie etwa die Anwendung eines Zauberspruchs, ein Angriff oder die Truppenbewegung.

Gehe zur Einheit

Dieser Button ruft den Bildschirm der Einheiten-Liste auf, in der sämtliche Einheiten der Armee nach Klassen geordnet aufgeführt sind. Einheiten, die ihre Runde bereits abgeschlossen haben, besitzen einen blauen Hintergrund, die anderen einen grünen. Mit einem Linksklick auf das Einheiten-Icon wählen Sie die Einheit aus und schalten zurück zur taktischen Karte, wo Sie der Einheit Befehle erteilen.

Neben dem Einheiten-Icon befindet sich das Statusfeld. Jede Einheit der Liste verfügt über einen Namen und die Angaben zur Klasse, den Erfahrungswerten und Verwundeten erscheinen darunter. Nur in diesem Menü können Sie die Informationen für alle Einheiten der Armeeliste miteinander vergleichen.



Nächste Einheit

Mit dieser Option wählen Sie die in der Liste numerisch folgende Einheit aus, die eine Bewegung oder einen Kampf ausführen kann. Die Buttons "Mehr" und "Vorherige" zeigen, falls vorhanden, weitere Einheiten an.

Hauptmenü

Spiel schnell-laden

Ein Linksklick auf diesen Button lädt das in der Schnellspeichern-Datei gesicherte Spiel.

Spiel schnellspeichern

Ein Linksklick auf diesen Button speichert das Spiel zum aktuellen Zeitpunkt. Diese Sicherungskopie kann nicht für ein E-Mail-Spiel verwendet werden.

Generals-Zauber

Drei Spielfiguren, der Meistermagier Krell, der Rittermarschall und die Zauberin können mindestens einmal im Verlauf einer Schlacht Zaubersprüche anwenden — der Meistermagier sogar in jeder Runde!

Wenn Sie den Mauszeiger über diesen Button führen, erscheint die Bezeichnung des Zauberspruchs, falls nur einer verfügbar ist. Mit einem Linksklick auf diesen Button lösen Sie den Zauber aus. Sollten Sie unter mehreren Zaubersprüchen wählen können, dann rufen Sie mit einem Linksklick auf diesen Button weitere Buttons auf, von denen jeder einen bestimmten Zauberspruch auslöst. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Zauberstab, um Zaubersprüche anzuzeigen, die keinen allgemeinen Effekt haben.

Animationen Ein/Aus

Mit diesem Button schalten Sie die Animationen von Zaubersprüchen oder Schlachten ein oder aus.

Musik Ein/Aus

Mit diesem Button schalten Sie Musik und Stimme ein oder aus.

Soundeffekte Ein/Aus

Mit diesem Button schalten Sie die Soundeffekte der Schlacht ein oder aus und passen die Lautstärke an Ihre Bedürfnisse an.

Spiel laden

Mit einem Linksklick auf diesen Button gelangen Sie ins Menü "Spiel laden". Die Buttons auf der linken Bildschirmseite zeigen jetzt die zu ladenden Spiele an. Sobald sich der Mauszeiger über die Buttons bewegt, erscheint oben auf dem Bildschirm die Information über dieses gespeicherte Spiel. Ein Rechtsklick verläßt das Menü und führt zum taktischen Bildschirm zurück.

Spiel speichern

Mit einem Linksklick auf diesen Button gelangen Sie ins Menü "Spiel speichern". Die Buttons auf der linken Bildschirmseite zeigen jetzt die zu speichernden Spiele an. Sobald

sich der Mauszeiger über einen numerierten Button bewegt, erscheinen oben auf dem Bildschirm die Informationen über dieses gespeicherte Spiel (falls es eins gibt). Nach einem Linksklick auf einen numerierten Button erscheint ein Textcursor im Informationsfeld, mit dem Sie den Namen für diese Sicherungskopie ändern können. Ein Rechtsklick verläßt das Menü und führt zum taktischen Bildschirm zurück.

Spiel beenden

Nach einem Linksklick auf diesen Button müssen Sie sich zwischen "ja" (Daumen nach oben) oder "nein" (Daumen nach unten) entscheiden, ob Sie das aktuelle Spiel verlassen und zum Startbildschirm zurückkehren wollen oder nicht.

Einheit kaufen

Dieser Button wird zugänglich, sobald in der Armeeliste ein Platz für eine weitere Einheit frei geworden ist und sich eine Stadt, ein Turm oder eine Burg in der Nähe befindet, die auf Ihrer Seite stehen. Auf der linken Seite des Bildschirms "Kaufen" werden die Klassen der Einheiten aufgelistet. Nach Auswahl einer Einheiten-Klasse erhält man Informationen über die verschiedenen Ränge und Gattungen der verfügbaren Wesen sowie unter jeder Einheit die aufzuwendenden Kosten in Gold. Diese Kosten der Einheit erscheinen jeweils auch unten links im allgemeinen Einheiten-Feld.

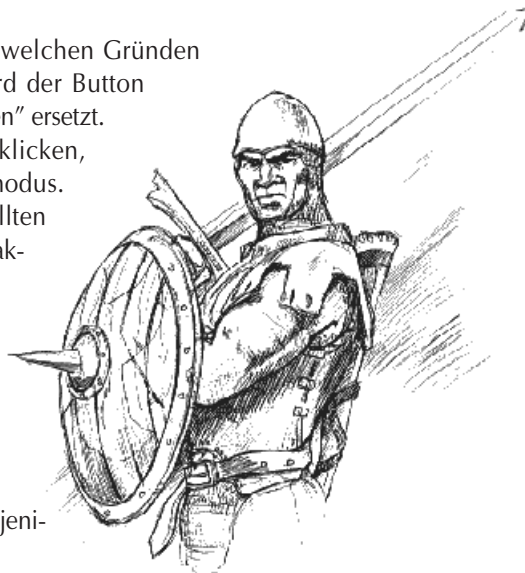
Mit einem Linksklick auf einen bestimmten Einheiten-Typus erhalten Sie eine Zusammenfassung der Daten dieser Einheit - wie etwa Kampffaktoren, Bewegung, Zaubersprüche, magische Gegenstände und besondere Schwächen.

Einheit aufstellen

Falls einzelne Einheiten aus irgendwelchen Gründen nicht aufgestellt wurden, dann wird der Button "Kaufen" durch den Button "Aufstellen" ersetzt.

Wenn Sie auf diesen Button linksklicken, wechseln Sie in den Aufstellungsmodus.

Sämtliche jetzt noch nicht aufgestellten Einheiten bringen Sie später auf der taktischen Karte unter, als hätten Sie sie gerade erst gekauft. Hinweis: Sie können keine neuen Einheiten kaufen, bevor nicht alle bereits existierenden aufgestellt wurden.



Runde beenden

Dieser Button beendet die Runde desjenigen, der gerade an der Reihe war.

Menü Einheiten

Rekrutieren

Eine Einheit kann nur rekrutieren, wenn sie die Runde in Nachbarschaft einer befreundeten Stadt beginnt. Ein Linksklick auf diesen Button stellt die Leben wieder her und gibt die Angriffe - abzüglich der "Getöteten" und "Verwundeten" an. Wenn eine Einheit des Feindes angrenzt, sind allerdings weniger Rekruten verfügbar. Diese Option nimmt die gesamte Runde einer Einheit in Anspruch.

Ausruhen

Einheiten, die durch "Verwundete" oder Moralverlust in einer Schlacht geschwächt wurden, können Moral, Verwundete und Angriffspotential wiederherstellen, wenn Sie links auf den Button "Ausruhen" klicken. Das ist prinzipiell überall möglich, doch wenn sich eine gegnerische Einheit in der Nachbarschaft befindet, wird nur ein Verwundeter



geheilt, während die moralische Erholung in jedem Fall eintritt.

Wenn Sie eine Einheit auswählen und den Mauszeiger über den Button "Ausruhen" führen, erhalten Sie eine Anzeige der erlittenen Verwundeten und ein Stern (*) gibt an, ob die Einheit unter Einfluß eines schwächenden Zauberspruchs steht.

Auflösen

Wenn Sie auf den Button "Auflösen" klicken, während eine Einheit ausgewählt ist, wird diese Einheit beseitigt und schafft in der Armeeliste eine neue freie Position. Achten Sie aber darauf, daß bei Auflösung einer Einheit keinerlei Gold in die Schatzkammer gelangt und Sie den Auflösungsbefehl auch nicht rückgängig machen können. Sie müssen die Einheit dann zum vollen Preis neu einkaufen. Allerdings wird beim Auflösen eine Bestätigung abgefragt.

Einheit betrachten

Mit diesem Button rufen Sie das Feld mit den statistischen Angaben zur Einheit auf. Hier erhalten Sie acht besonders wichtige Informationen:

- ☺ Angriffstypus und -grad der Einheit.
- ☺ Aktuelle Anzahl der Leben und Angriffe.
- ☺ Anzahl der erlittenen Toten
- ☺ Rüstungsgrad der Einheit.
- ☺ Moralisches Niveau der Einheit.
- ☺ Bewegungstypus (Boden oder Luft) und -grad der Einheit
- ☺ Anzahl der erlittenen Verwundeten.

Die drei unteren Buttons des Feldes sind zugänglich, wenn die Einheit einen Zauberspruch anwenden kann, unter der Wirkung eines Zauberspruchs steht oder über einen magischen Gegenstand verfügt. Wenn Sie auf den linken roten Button linksklicken, sobald das Juwel leuchtet, wird das Datenfeld durch eine Beschreibung des Zauberspruchs der Einheit ersetzt. Steht eine Einheit unter Einfluß eines vom Gegner ausgesandten Zauberspruches, dann leuchtet das mittlere Juwel. Wenn Sie links auf diesen Button klicken, erhalten Sie Angaben darüber, ob weitere Zaubersprüche wirksam sind und welchen Effekt sie haben. Klicken sie nochmals links, um sich sämtliche Wirkungen der Reihe nach anzeigen zu lassen. Wenn die Einheit über einen magischen Gegenstand verfügt, leuchtet das rechte Juwel. Mit einem Linksklick auf diesen Button lassen Sie sich anzeigen, welche Wirkungen dieser Gegenstand hervorrufen kann. Weitere Informationen über die besonderen Effekte von Zaubersprüchen und die Eigenschaften von magischen Gegenständen entnehmen Sie "Anhang 2 — Zaubersprüche" ab Seite 101 und "Anhang 4 — Magische Gegenstände" ab Seite 104.

Wenn Sie auf das Datenfeld linksklicken, kehren Sie zur vollständigen Informationsangabe der Einheit zurück. Hier finden Sie eine Skizze der Einheit sowie eine vollständige Liste mit allen Daten. Mit einem Linksklick auf diesen Bildschirm scrollen Sie die Einheiten der Armeeliste in numerischer Reihenfolge nacheinander durch. Ein Rechtsklick wechselt zum taktischen Bildschirm

Zug aufheben

Der Zug einer Einheit läßt sich durch einen Linksklick auf diesen Button aufheben, so daß sie in das Sechseck zurückkehrt, von dem die Bewegung ausging. Wenn die Einheit gerade angreift, eine andere Einheit ausgewählt ist oder die Einheit auf eine zuvor unbemerkte Einheit trifft, kann der Zug nicht aufgehoben werden.

Einheiten-Zauber

Die Klasse der Magier, kampfstärkere Einheiten sowie einzelne Helden, die sich Ihrer Armee anschließen, verfügen über die Fähigkeit, Zaubersprüche anzuwenden. Durch einen Linksklick auf diesen Button wird der Zauberspruch der Einheit ausgelöst. Wenn er sich auf eine andere Einheit aussenden läßt, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Zauberstab. Manche Zaubersprüche lassen sich nur auf befreundete Einheiten, andere nur auf Einheiten des Feindes anwenden.

Einheit übergehen

Durch diesen Button übergeht der Button "Nächste" eine Einheit, die sich bis dahin noch nicht bewegt hat. Hinweis: Diese Option beendet jedoch nicht die Runde einer Einheit, die auch weiterhin einen Zug unternehmen kann, auch wenn sie sich bisher noch nicht bewegt hat.

Einheitenmenü verlassen

Wenn Sie auf diesen Button klicken, heben Sie die Auswahl der jeweiligen Einheit auf und kehren zum Hauptmenü zurück.

Feuern/Bewegen

Diese Option erscheint nur, wenn es sich bei der aktiven Einheit um eine Belagerungsmaschine handelt. Befindet sich keine feindliche Boden-, jedoch eine Lufteinheit in Reichweite, dann klicken Sie links auf diesen Button, um vor der Bewegung zu feuern. Auf ein Bodenziel können Sie vor dem Bewegungsmanöver feuern, wenn sich der Mauszeiger in ein Schwert verwandelt und damit andeutet, daß es sich um ein gültiges Zielobjekt handelt. Andernfalls bewegt sich die Belagerungsmaschine zuerst und schießt danach.

Ist der Button "Feuern" aktiv, läßt er sich durch einen weiteren Linksklick zur Einstellung "Bewegen" zurückschalten.

DAS SPIEL

Ablauf der Schlacht

Schlachtergebnisse stellen sich bei lebendigen Einheiten in Form von Toten und Verwundeten, bei mechanischen Einheiten als Beschädigung dar. Tote lassen sich im Verlauf einer Schlacht nur durch den Button "Rekrutieren" ausgleichen, wenn die Einheit an ein Sechseck einer Stadt, Burg oder eines Turmes ihrer Seite angrenzt. Verwundete werden mit dem Button "Ausruhen" zu jedem Zeitpunkt geheilt. Beschädigte mechanische Einheiten lassen sich erst reparieren, wenn der dafür zuständige Spezialist Niels der Pionier befreit wurde, den der Schattenlord in seinen Klauen hält. Sobald Niels Ihrem Team beigetreten ist (er kämpft nicht), lassen sich mechanische Einheiten über den Button "Ausruhen" reparieren. Durch Rekrutieren oder Ausruhen verfallen magische Wirkungen, die Moral wird jedoch vollständig wiederhergestellt und beseitigt dadurch den angeschlagenen Zustand. Benachbarte feindliche Einheiten setzen der wiederzuerlangenden Moral jedoch gewisse Grenzen.

Manche Einheiten bestehen in Wirklichkeit nur aus einzelnen Individuen, die allerdings nicht zu töten sind. Dazu gehören sämtliche Helden, die sich u.U. Ihrer Armee anschließen möchten. Einheiten aus Individuen werden durch den Begriff "Eine einzelne Einheit" gekennzeichnet, der auf dem Bildschirm der Einheiten-Informationen erscheint. Diese Einheiten benötigen den Button "Ausruhen" nur, um Verwundete zu heilen. Helden und Einheiten mit der besonderen Eigenschaft "Heroisch" setzen jeweils ihr gesamtes Angriffspotential ein, unabhängig von der Zahl der erlittenen Verwundeten.

Angriffsreichweite

Während der Schlacht treten Angriffe in drei verschiedenen Reichweiten auf. Dazu gehören die Fernangriffs-Reichweite (lang), Plänkler-Reichweite (kurz) und Nahkampf-Reichweite (nah). Verteidigungsfeuer stellt eine Sonderform des Fernangriffs dar.

Wenn eine angreifende Einheit mit größerer Reichweite vorgeht als die verteidigende, dann kann die angegriffene Seite nicht reagieren. In dieser Situation zeigt das Feld mit den voraussehbaren Verlusten für die Verteidigungseinheit "Kein Gegenfeuer!" an. Wenn beide Einheiten dieselbe Reichweite einsetzen, dann greifen sie sich gegenseitig an. Angriffe treten in der folgenden Reihenfolge auf:

- Geschoß Einheit mit Fernangriffspotential. Verfügen beide Einheiten darüber, greifen beide an.
- Verteidigung Bogenschützen, die eine Einheit in Verteidigung unterstützen, schießen ein Geschoß ab.
- Plänkelei Einheit mit Geplänke-Angriffsgrad. Verfügen beide Einheiten darüber, greifen beide an.
- Nahkampf Einheiten mit Nahkampf-Angriffsgrad.

Nahkampf-Einheiten

Schwere Infanterie, Leichte Infanterie, Kavallerie und Himmelsjäger setzen beim Angriff ihren Nahkampfgrad ein. Diese Truppen-Klassen versuchen sich im Gefecht Mann gegen Mann. Wenn einer der obengenannten Einheiten-Typen angreift, dann wird sein Nahkampfgrad mit dem Rüstungsgrad der verteidigenden Einheit verglichen. Wenn sie sich Mann gegen Mann in die Schlacht begeben, fügen sich beide Einheiten Schaden zu. Der Computer erteilt jeder der beiden Einheiten eine Gelegenheit zum Schlag.

Nahkampf-Beispiel: Zwei Einheiten mit gleichen statistischen Werten und 15 Leben greifen beide 15 mal an und verursachen mit 25%iger Wahrscheinlichkeit einen Verwundeten. Wenn ein Angriff unter 6 % zählt, hat er einen Toten anstelle des Verwundeten zur Folge.

Geplänkel-Einheiten

Einheiten der Plänkler, Leichten Kavallerie und Magier setzen ihren Geplänkelgrad beim Angriff ein. Diese Truppen versuchen, sich so nah wie möglich an eine feindliche Einheit anzunähern und verwenden dann Waffen von kurzer Reichweite, ohne die gegnerische Einheit einzubeziehen. Sie vermeiden das Mann gegen Mann-Gefecht mit Einheiten, die über einen hohen Nahkampfgrad verfügen, da ihrer eher niedrig, der Geplänkelgrad jedoch sehr hoch liegt. Ihren Nahkampfgrad setzen sie nur ein, wenn sie selbst angegriffen und so zur Nahkampfschlacht gezwungen werden. Wenn zwei gleiche Einheiten-Typen aufeinandertreffen, dann setzen beide den Geplänkelgrad ein und fügen sich gegenseitig Schaden zu.

Beispiel Geplänkel gegen Nahkampf: Eine Plänkler-Einheit greift eine Einheit der Schwere Infanterie an. Nach dem Vergleich des Geplänkelangriffsgrades mit dem Rüstungsgrad erleidet die Seite der Schwere Infanterie einen Toten und zwei Verwundete. Da die Einheit der Schwere Infanterie weder über Geplänkel- noch über ein Fernangriffspotential verfügt, befindet sie sich außer Reichweite und ist damit unfähig zum Gegenangriff.

Beispiel Nahkampf gegen Geplänkel: Eine Einheit der Schwere Infanterie greift eine Geplänkel-Einheit an. Gegen den Ansturm der Schwere Infanterie setzen die Plänkler ihre Kurzstreckenwaffen ein. Die moralischen und Beschädigungsauswirkungen des Geplänkelangriffs treffen die Schwere Infanterie, bevor sie die Plänkler in den Nahkampf verwickeln kann. Wenn die Schwere Infanterie heimstürmt, wird ihr Nahkampfgrad gegen die dürtig damit ausgestatteten Plänkler eingesetzt. Die Plänkler wenden wiederum ihren Nahkampfgrad gegen die Schwere Infanterie an.

Beispiel Plänkler gegen Plänkler: Eine Plänkler-Einheit greift eine andere Plänkler-Einheit an.. Beide setzen dabei ihren Nahkampfgrad ein und beide fügen sich gegenseitig Schaden zu, ohne jedoch Mann gegen Mann zu kämpfen.

Einheiten mit Fernangriffspotential

Bogenschützen und Bombardiere greifen mit Fernangriffspotential an. Diese Truppen halten sich in großer Reichweite auf und schießen mit Bögen und Gewehren bzw. werfen im Fall der Bombardiere Steinbrocken oder entzündendes Öl. Wie Plänkler, Leichte Kavallerie und Magier auch vermeiden diese Einheiten das Gefecht Mann gegen Mann. Dieses Verhalten spiegelt ihr Nahkampf- und Fernangriffspotential wieder. Greift eine Bogenschützen- oder Bombardier-Einheit an, ist ein Gegenangriff nur dann möglich, wenn die verteidigende Einheit über die Möglichkeit eines Fernangriffs verfügt. Eine angegriffene Bogenschützen-Einheit wird in die Reichweite des Angreifers gezwungen. Bombardiere können jedoch nur von Himmelsjägern in die Nahkampfreichweite gezwungen werden. Ansonsten sind sie nur von Bogenschützen, Belagerungsmaschinen oder Einheiten mit Fernangriffspotential angreifbar.

Bogenschützen-Einheiten verfügen über die Möglichkeit, befreundeten Einheiten in angrenzenden Sechsecken mit Verteidigungsfeuer Unterstützung zu leisten, außer sie leiden unter "angeschlagener" Moral. Direkt im Anschluß an die Erschütterung schießt eine unterstützende Bogenschützen-Einheit ein Geschöß auf den Angreifer ab.

Beispiel Bogenschützen gegen Nahkampf: Die Bogenschützen greifen in Geschößreichweite an und setzen ihr Fernangriffspotential zur Beschädigung der sich verteidigenden Kavallerie ein. Da sich die Kavallerie außer Reichweite befindet, kann sie auf den Angriff nicht reagieren.

Beispiel Bogenschützen gegen Plänkler: Die Bogenschützen-Einheit setzt ihr Fernangriffspotential ein, um den Plänklern Schaden zuzufügen, und da die Plänkler ihrerseits keine Geschosse einsetzen können, ist ihnen eine Reaktion auf den Angriff unmöglich.

Beispiel Bogenschützen gegen Bogenschützen: Eine Bogenschützen-Einheit greift eine andere Bogenschützen-Einheit an. Da beide Einheiten über Angriffsvermögen mit Geschossen verfügen, fügen sie sich gegenseitig Schaden zu.

Wird eine Bogenschützen-Einheit von einer Nahkampf-Einheit angegriffen, dann ist sie - wie auch Geplänkel-Einheiten - zum Nahkampf Mann gegen Mann gezwungen. Bogenschützen feuern ihre Bögen ab und ziehen ihre Schwerter, wenn es zum Nahkampf kommt.

Alle Belagerungsmaschinen-Einheiten können Einheiten bis auf eine Entfernung von drei Sechsecken angreifen, manche sogar bis zu vier Sechsecke entfernt. Wenn eine gegnerische Einheit ein gültiges Zielobjekt darstellt, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Schwert.

Belagerungsmaschinen, die Lufteinheiten beschießen, stellen einen besonderen Fall dar, da sich die meisten Belagerungsmaschinen unter jeder fliegenden Einheit bewegen und auch auf sie schießen können. Standardmäßig müssen Belagerungsmaschinen zu Beginn

einer Runde bewegt werden. Wenn Sie vor dem Zug feuern wollen, klicken Sie links auf den Button "Feuern". Hat die Belagerungsmaschine bereits einen Zug absolviert, dann klicken Sie links auf eine feindliche Einheit, um sie anzugreifen.

Körperliche, magische und mechanische Angriffe

Neben jedem Angriffsgrad einer Einheit erscheinen verschiedene Symbole, die die Angriffstypen darstellen. Das Schwert deutet auf den körperlichen, der Hammer auf den mechanischen Angriff und der Stern steht für magische Angriffe. Sterbliche Einheiten verfügen normalerweise über einen körperlichen Angriffstypus, magische über einen magischen und mechanische Einheiten führen mechanische Angriffe durch. Mechanische Einheiten erleiden unter magischem Angriff größeren Schaden und einige magische Einheiten sind mechanischen Angriffen gegenüber besonders anfällig.

Rückzug und Aufgabe

Angegriffene Einheiten ziehen sich mit ihren aktuellen Leben und insgesamt erlittenen Verlusten aus der Schlacht zurück. Eine Einheit kann sich auch dann zurückziehen, wenn sie nur wenige verwundete oder getötete Opfer zu verzeichnen hat. Wurde eine Einheit eingekreist und kann sich nicht zurückziehen, dann gibt sie statt dessen auf. Die umgebenden Truppen können befreundet oder feindlich gesinnt sein, doch wenn kein Freiraum für den Abzug zur Verfügung steht, dann muß die Einheit aufgeben. Eine Kapitulation hat dieselben Auswirkungen wie die Zerstörung. Aus Türmen, Burgen oder Festen ziehen sich Einheiten allerdings niemals zurück.



Truppen aufstellen

Vor Aufnahme der Schlacht muß eine Armee aufgestellt werden. Auf dem taktischen Bildschirm erscheint ein Teil der Karte mit helleren Sechsecken und im Feld unten links wird der Name ihrer momentan aufzustellenden Einheit angegeben.

Bevor Sie die Aufstellung beginnen, führen Sie den Mauszeiger über die Buttons auf der rechten Bildschirmseite, bis Sie in dem Feld am oberen Bildschirmrand "Ansicht strategische Karte" lesen. Mit einem Linksklick wechseln Sie jetzt zur strategischen Ansicht des Schlachtfeldes, auf der die feindlichen Stellungen als schwarze, die Hochburgen des Rates als rote Sechsecke sowie die Aufstellungsbereiche (sie umgeben rote Sechsecke oder nicht) angezeigt werden. Häufig sind befreundete Städte Zielobjekt des Feindes und müssen befestigt werden.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf ein helleres Sechseck im Aufstellungsbereich und klicken Sie dann links darauf. Sogleich erscheint an dieser Stelle die Einheit, die im linken Feld am unteren Bildschirmrand aufgeführt wurde. Führen Sie diesen Schritt mit allen Einheiten durch, bis alle aufgestellt sind. Lufteinheiten lassen sich in jedem Sechseck und auch über Bodeneinheiten aufstellen.

Mit einem Rechtsklick auf eine aufgestellte Einheit entfernen Sie sie aus dem jeweiligen Sechseck, um sie an anderer Stelle zu positionieren. Stellen Sie sie jedoch nicht direkt anschließend in einem anderen Sechseck auf, dann kehrt sie ans Ende der Aufstellungsliste zurück. Zwei bereits aufgestellte Einheiten tauschen Sie aus, indem Sie zuerst auf eine rechts- und dann auf die zweite linksklicken. Die erste Einheit wird daraufhin aufgestellt, die zweite kehrt ans Ende der Aufstellungsliste zurück..

Wenn Sie die Aufstellung abgeschlossen haben, klicken Sie links auf den Button "Aufstellung beenden" oben rechts. Die taktische Karte wird jetzt durch einen Bildschirm

mit dem Namen der agierenden Spielfigur und der verbleibenden Runden des Spiels ersetzt. Klicken Sie links oder drücken Sie irgendeine Taste, um fortzufahren. Zu Beginn einer Schlacht können einige Einheiten auch unaufgestellt zurückgelassen werden. Diese Einheiten postiert man später mit dem Button "Einheit aufstellen", der auf Seite 43 beschrieben wird.

Erfahrung



Im Verlauf einer Schlacht sammeln Einheiten Erfahrung. Je mehr eine Einheit unternimmt, desto mehr Erfahrung gewinnt sie. Erfahrung wird in Punkten gemessen und mit zunehmender Punktzahl erlangt die Einheit größere Schlagkraft. Alle 100 Erfahrungspunkte steigt die Einheit um eine Stufe Erfahrung auf, das jeweils folgende Vorteile mit sich bringt:

- ☉ +2 zum Rüstungsgrad (außer für Belagerungsmaschinen).
- ☉ +2 zu den Hauptangriffswaffen der Einheit.
- ☉ +1 zum Nahkampfgrad der Einheit, wenn er nicht schon um +2 erhöht wurde.
- ☉ Anstieg der Grundmoral der Einheit, die mit der Zeit zunimmt.
- ☉ Gesteigerte Fähigkeit, Rückzugsmanövern zu widerstehen.

Angesammelte Erfahrung wird durch Schilder-Icons symbolisiert, die in dem unten befindlichen Feld des taktischen Bildschirms neben dem Namen der Einheit erscheinen. Diese Schilder bieten fünf "Sternen" Raum, die jeweils einen Anteil der Erfahrung darstellen, die für einen Aufstieg zur nächsthöheren Stufe benötigt wird. Die jeweils momentan angesammelte Erfahrung wird auf dem Informationsbildschirm der Einheit angezeigt. Dorthin gelangt man durch zweimaligen Linksklick auf die Einheit, um deren Informationsfeld aufzurufen. Dann klickt man ein weiteres Mal links auf dieses Feld und erhält so den detaillierten Informationsbildschirm.

Gold

Gold dient in allen drei Spielmodi von FANTASY GENERAL hauptsächlich dazu, Armeen zusammenzustellen, Einheiten zu ersetzen und Rekruten anzuheuern, die tödliche Verluste ausgleichen sollen. In einem Szenario beginnen Sie mit einer bestimmten Menge an Gold, um zerstörte Einheiten zu ersetzen. Im Feldzugsspiel können Sie Gold dazu verwenden, nach stärkeren Einheiten-Typen zu forschen und bestehende Einheiten aufzurüsten. Und im Arenaspiel wird jedem Spieler Gold zugeteilt, um während des Armeebildungsprozesses Einheiten und magische Gegenstände kaufen zu können.

Im Verlauf jeder Schlacht belohnt Sie der Rat mit Goldzahlungen, wenn Sie vom Feind besetzte Städte, Dörfer, Türme und Burgen befreien.

Moral

Zu Beginn einer jeden Schlacht verfügen sämtliche Einheiten über einen Moralwert von 100. Die Moral der Einheit läßt sich durch verschiedene Faktoren beeinflussen. Dazu gehören die jeweils gewählte Spielfigur, die den Einheiten übertragenen magischen Gegenstände oder die Nachbarschaft zu einem Held.

Die Moral einer Einheit fällt ab, wenn sie angreift oder unter den Auswirkungen einer Schlacht zu leiden hat. Nach jedem Angriff, der zu einem Kampfergebnis führt, wird die Moral einer Einheit überprüft. Das ist grundsätzlich nach allen drei Angriffsarten möglich: Fernangriff, Plänklerangriff und Nahkampf.

Wenn eine Einheit einen Test ihrer moralischen Verfassung nicht besteht, verfällt sie während der Schlacht in einen zerrütteten oder angeschlagenen Zustand. Vorübergehend läßt sich die Moral durch einzelne Zaubersprüche wieder anheben. Gewährt man der Einheit jedoch eine Ruhepause, dann erlangt sie ihre volle Moral zurück, vorausgesetzt, sie befindet sich nicht neben einer Einheit des Feindes.

Angeschlagen und zerrüttet

Eine angeschlagene Einheit verfügt in der Schlacht über bedeutend geringere Kampfkraft und sollte aus dem Gefecht entfernt werden, bis sie sich von diesem Zustand erholt hat. Im angeschlagenen Zustand liegen sämtliche Angriffsgrade sowie der Rüstungsgrad bei -5.

Der zerrüttete Zustand tritt nur vorübergehend ein und verschwindet nach Abschluß des Angriffs wieder. Eine Zerrüttung mindert die Angriffsgrade sowie den Rüstungsgrad um 2.

Magie

Magische Zaubersprüche werden durch magische Angriffe auf feindliche Einheiten ausgelöst. Die meisten schädigenden Zaubersprüche entfalten eine größere Wirkung, wenn sie auf große Einheiten angewandt werden, da der Zauber jeden einzelnen Vertreter der Einheit betrifft. Eine Einheit mit fünfzehn Vertretern erleidet einen fünfzehnfachen Angriff, während eine Einheit aus fünf Gliedern nur fünf Angriffe hinnehmen muß. Magische Angriffe mit Zaubersprüchen sind auf unterschiedlichen Niveaus wirksam und einige werden gemindert, wenn die Einheit dem Zauberspruch Widerstand entgegensetzen kann. Weitere Informationen über die Funktion von Zaubersprüchen erhalten Sie im "Anhang 2 — Zaubersprüche" ab Seite 101.

Bewegungsarten

Zu Beginn jeder Runde können sich alle Einheiten entsprechend ihres Bewegungsgrades über ebene Sechsecke bewegen. Bewegungszüge werden auf unterschiedliche Art und Weise vorgenommen:

Offener und geschlossener Modus

Fußtruppen einschließlich Leichter und Schwerer Infanterie, Plänklern, Bogenschützen und Magiern bewegen sich entweder in offenem oder geschlossenem Modus. Einheiten mit offenem Modus bestehen aus frei formierten Truppen, die auf schwierigem Terrain wie etwa unebenen, Wälder- oder Dschungelsechsecken einen Bewegungsvorteil besitzen. Sämtliche Einheiten der Leichten Infanterie, der Plänkler und Magier sind

Einheiten mit offenem Modus. Auch einige Einheiten der Schweren Infanterie und der Bogenschützen setzen den offenen Modus ein. Einheiten mit geschlossenem Bewegungsmodus bewegen sich in geschlossener Formation und sind deshalb in schwerer zugänglichen Gebieten im Nachteil.

Berittener Modus

Berittene Einheiten bewegen sich fort wie die Kavallerie, da es für sie in der Schlacht auf Beweglichkeit und überraschenden Zusammenprall ankommt. Auf unebenem Terrain sind berittene Einheiten jedoch im Nachteil.

Belagerungsmodus

Alle Belagerungsmaschinen sind gewichtige und schwerfällige Geräte, die nur auf ebenen Flächen leicht zu transportieren sind.

Luftmodus

Fliegende Einheiten übergehen alles bis auf andere Lufteinheiten.

Verschiedene Einheiten verfügen auch über unterschiedliche Fähigkeiten, die vom jeweiligen Terrain ihres Aufenthaltes abhängen. Dennoch unterliegen die Einheiten folgenden Einschränkungen (außer, sie werden durch einen Vorteil außer Kraft gesetzt):

Beim Betreten von Gebirgs- und vulkanischen Sechsecken wird innerhalb der aktuellen Runde jegliche Bewegungsfähigkeit für alle Einheiten (außer für die fliegenden Einheiten) beendet.

Lavabecken und Sumpf-Sechsecke setzen der Bewegung aller Einheiten ein Ende, von denen nur die fliegenden und die im offenen Modus marschierenden Truppen ausgenommen sind.

Flußsechsecke beenden die Bewegung sämtlicher Einheiten mit Ausnahme der fliegenden Einheiten, der Leichten und der Schweren Kavallerie.

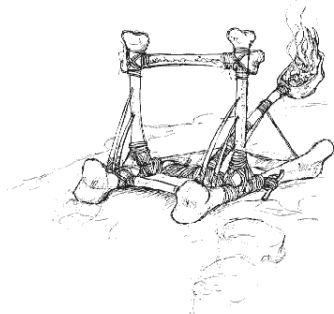
Wälder und unebene Gebiete verlangsamen die Bewegung geschlossen formierter Truppen.

Dschungelgebiete verlangsamen alle Truppen bis auf die fliegenden Einheiten.

Straßen beschleunigen die Bewegungsmanöver aller Truppen bis auf die fliegenden Einheiten.

Gattungen

Alle Spielfiguren können sterbliche Einheiten erwerben und dennoch besitzen manche unter ihnen besondere Kenntnisse mit einer oder mehreren der in der Welt von Aer existierenden nicht-sterblichen Gattungen. So ist es z.B. bestens bekannt, daß dem Meistermagier



Krell sowohl magische als auch sterbliche Gefolgsleute zur Verfügung stehen. Von der Zauberin Mordra weiß man, daß sie verzauberte Tiere beschwören und einberufen kann. Aelcar der Schattenzauberer schließlich hat Ferras den Mech-Meister eingesperrt und zwingt ihn dazu, mechanische Einheiten für die Armeen des Schattenlords herzustellen.

Die verschiedenen Gattungen besitzen durchgehend unterschiedliche Stärken und Schwächen, so daß jedes Spiel in FANTASY GENERAL anders ablaufen kann!

Sterbliche Einheiten

Sterbliche Einheiten bilden das Rückgrat der Armeen des Rates der Fünf. Sie stehen in jeder Klasse zur Verfügung, was für die Tier-, mechanischen und magischen Gattungen nicht zutrifft. Darüber hinaus sind sterbliche Einheiten durch die Aufrüstung zur Leistungssteigerung fähig, Tier-, mechanische und magische Einheiten dagegen nicht. Im allgemeinen verfügen sterbliche Einheiten auch über einen höheren Rüstungsgrad, doch ihr Angriffspotential liegt niedriger als das der anderen Gattungen.

Magische und Tier-Einheiten

Obwohl alle vier Spielfiguren sterbliche Einheiten nutzen können, richten der Meistermagier Krell und die Zauberin Mordra ihre wesentlichen Energien lieber auf ihre nicht-menschlichen Verbündeten. Für diese beiden Figuren wird deshalb die Höhe des jeweils in sterbliche Einheiten investierten Gewinns halbiert und in Klassen mit verfügbaren magischen oder Tier-Einheiten abgerundet. Der volle Betrag wird zur Forschung

nach Einheiten in solchen Klassen investiert, die keine magischen oder Tier-Vertreter aufweisen.

Magische und Tier-Einheiten weisen nicht dieselbe Variationsvielfalt auf wie sterbliche Einheiten. Sie verfügen über einen höheren Rüstungsgrad und ein stärkeres Angriffspotential, doch diese Vorteile werden durch die Unfähigkeit des Aufrüstens wieder ausgeglichen. Magische Einheiten sind gegenüber mechanischen Angriffen sehr leicht verwundbar, verfügen jedoch über wirksamere magische Verteidigungskraft.

Mechanische Einheiten

Im Verlauf eines Feldzugspiel muß Ihre Spielfigur Ferras den Mech-Meister aus den Fängen des Schattenlords befreien, um Zugang zu den Einheiten der mechanischen Gattung zu erlangen. Ist das gelungen, erscheint auf der rechten Seite der bereits existierenden eine weitere Spalte, in der die Icons der mechanischen Einheiten angezeigt werden. Mechanische Einheiten sind kostengünstiger zu erwerben als die drei anderen Gattungen, aber solange Niels der Pionier nicht befreit wurde, können keinerlei Schäden repariert werden. Das Angriffspotential mechanischer Einheiten übersteigt das der sterblichen und ihr Rüstungsgrad liegt höher als bei allen anderen Gattungen.

Anzeigen

Wenn der Button "Verborgene Einheiten zeigen/Einheiten verbergen" so eingestellt ist, daß die Einheiten verborgen werden, dann werden zu Beginn einer neuen Runde alle Einheiten innerhalb des Aufdeckungsbereiches unsichtbar. Sobald ein Sechseck jedoch angezeigt wurde, dann bleibt es für den Rest der Runde auch sichtbar. Innerhalb des Aufdeckungsbereiches werden alle Sechsecke von befreundeten Einheiten angezeigt, die sich bewegen und ihren Zug nicht abbrechen.

Einheiten, die unter der Wirkung eines Zauberspruchs der Unsichtbarkeit oder eines magischen Gegenstandes wie dem Umhang der Unsichtbarkeit stehen, lassen sich nur anzeigen, wenn man sich direkt im benachbarten Sechseck befindet.

Abfolge der Runden

Alle Einheiten können sich bewegen und anschließend angreifen oder erst angreifen und dann bewegen. Viele besitzen auch die Fähigkeit, einen Zauberspruch oder einen magischen Gegenstand anstelle eines Angriffs zu verwenden. Wenn eine Einheit auf einem Sechseck postiert wurde, kann man diesen Zug über den Button "Zug aufheben" rückgängig machen, jedoch nur, wenn die Einheit aus diesem Sechseck noch nicht angegriffen hat und auch keine andere Einheit ausgewählt wurde. Eine Einheit, die neben eine zuvor verborgene Einheit des Feindes gestellt wird, kann nur angreifen oder muß ihre Runde beenden.

Einheiten können in Nachbarschaft einer befreundeten Stadt auch den Button "Rekrutieren" verwenden, um Tote zu ersetzen oder auch an jeder Stelle den Button "Ausrufen", mit dem die Verwundeten geheilt werden. Diese Aktionen nehmen jedoch eine gesamte Runde in Anspruch.

Gewinnen und Verlieren

Ob man eine Schlacht in FANTASY GENERAL gewinnt oder verliert, hängt von drei Faktoren ab: den siegreich eroberten Sechsecken, den vernichteten Einheiten und dem Limit der Runden. Die Bedingungen eines Sieges im Feldzugsspiels sind festgelegt. Bei Spielen in der Arena werden diese Bedingungen zu Beginn des Spiels selbst bestimmt. Gelegentlich ist es von Vorteil, eine Schlacht so schnell wie möglich zu beenden. Doch auch die Befreiung sämtlicher Schreine oder Städte und die absolute Vernichtung des Gegners besitzen ihren Reiz. Letztendlich liegt die Entscheidung ganz bei Ihnen selbst.

Sieges-Sechsecke

Bestimmte Sechsecke auf der taktischen und der strategischen Karte weisen blinkende Flaggen auf. Diese Flaggen symbolisieren Bedingungen eines Sieges für beide Seiten: Blinkende Flaggen neben roten Sechsecken weisen auf mögliche Siegeserfolge des Gegners, diejenigen neben schwarzen Sechsecken potentielle Siegesareale Ihrer eigenen Armee. Diese Gebiete müssen erst eingenommen werden, um den Sieg davontragen zu können. Wenn man den Button "Ansicht strategische Karte" während der Aufstellung benutzt, kann man sich diese Bedingungen anschauen und seine Truppen effektiv postieren. Sollte eine gegnerische Einheit Ihre Linien durchbrechen und eines Ihrer Siegessechsecke erobern, dann können Sie verlieren!

Vernichtete Einheiten

In manchen Schlachten gibt es keine Sieges-Sechsecke und der Gewinner wird aus den auf beiden Seiten vernichteten Einheiten ermittelt.

Limit der Runden

Wenn die Dauer einer Schlacht die insgesamt zugewiesene Zeit erreicht, ohne daß eine Seite die oben beschriebenen Siegesbedingungen erfüllt, dann gilt Spieler 2 als Gewinner. Sollte jedoch einer von beiden die Bedingungen für einen Sieg erfüllen, dann wird dieser Spieler am Ende zum Sieger erklärt.

Kapitulation

Im Verlauf eines Feldzugspiels kann es vorkommen, daß der Computer seine Kapitulation anbietet, da die Bedingungen für einen Sieg erfüllt sind. In einem solchen Fall sind alle benötigten Sieges-Sechsecke erobert oder eine ausreichend große Anzahl feindlicher Einheiten vernichtet worden oder beides. Sie werden aufgefordert, das Kapitulationsangebot anzunehmen (Button mit Daumen nach oben) oder abzulehnen (Button mit Daumen nach unten). Weisen Sie die Aufgabe zurück, dann endet das Spiel erst, wenn ausschließlich alle Einheiten des Gegners vernichtet sind oder das zeitliche Rundenlimit für diese Schlacht erreicht wird. Allerdings kann Sie die Zurückweisung einer Kapitulation auch den Sieg kosten, wenn es dem Computer im weiteren Verlauf gelingt, Ihre Siegesbedingungen ins Gegenteil abzuwenden.

Kontrollbereich

Alle Einheiten wenden die sie umgebenden Sechsecke als Kontrollbereich an. Kontrollbereiche von Bodeneinheiten betreffen nur andere Bodeneinheiten und Kontrollbereiche von Lufteinheiten betreffen nur andere Lufteinheiten. Sobald eine Einheit den Kontrollbereich des Gegners betritt, bricht ihre Bewegung ab und sie ist gezwungen, entweder anzugreifen, die Runde zu beenden oder den Zug aufzuheben, um sich an eine andere Stelle zu begeben.

Erhält eine Einheit den Befehl, ein Sechseck zu durchqueren, das von einer unsichtbaren feindlichen Einheit besetzt wird, dann erleidet sie einen Angriff aus dem Hinterhalt. Die Folgen für die Einheit entsprechen einem normalen Angriff, doch sie kann nicht darauf reagieren.

Wenn eine Einheit in die Nachbarschaft einer zuvor verborgenen feindlichen Einheit gerät, dann hat sie nur die Möglichkeit anzugreifen oder die Runde zu beenden.

Soldaten und Magier

Jede Klasse setzt sich aus verschiedenen Einheiten-Typen zusammen, die alle ein eigenes Icon besitzen. Die Klasse selbst repräsentiert wesentliche Eigenheiten der jeweiligen Einheiten sowie deren Vor- und Nachteile.



Schwere Infanterie

Diese Einheiten bewegen sich in geschlossener Form zu Boden fort. Sie sind zwar langsamer als andere Fußtruppen, verfügen jedoch über ein verheerendes Angriffspotential und ihre geschlossene Formation kann auch einem Angriff des Gegners standhalten.



Leichte Infanterie

Diese Einheiten bewegen sich in lockerer, offener Formation und zeichnen sich im Kampf gegen den Feind vor allem durch Schnelligkeit und Flexibilität aus. Leichte Infanterie bewährt sich ganz besonders in schwer zugänglichem Terrain wie etwa in unebenem Gebiet, im Gebirge, Vulkan, Sumpf, Wald, Dschungel oder Fluß. In diesen Sechsecken steigert sich ihr Nahkampfspotential um +3.



Pfänkler

Pfänkler sind leicht bewaffnete, in lockerer Formation marschierende Truppen. Diese Einheiten sind mit dem umgebenden Gebiet bestens vertraut und verfügen deshalb über einen hohen Suchbereich. Auch ihre Bewegungsrate erreicht hohe Werte, da sie sich auf allen Terrains gut fortbewegen können. Beim Angriff läßt sich die Einheit nicht auf Nahkampfgefechte ein, sondern verwendet statt dessen für

die Geplänkelattacke ihre Kurzstreckengeschosse. Befinden sich die Plänkler in der Verteidigung und die angreifende Einheit ist langsamer als sie, dann wandelt sich die Hälfte der erlittenen Opfer in einen höheren Moralverlust. Besonders effektiv sind diese Einheiten in schwerzugänglichem Terrain und erhalten zu ihrem Geplänkel-Angriffsgrad in Sechsecken von unebenen Gebieten, Gebirgen, Vulkanen, Sümpfen, Wäldern, Dschungeln und Flüssen +3 Punkte hinzu.



Bogenschilder

Bogenschilder sind leichtbewaffnete Infanteristen mit Geschosswaffen. Sie leisten angrenzenden befreundeten Einheiten Unterstützung, wenn diese angegriffen werden. Gegen Leichte Kavallerie, Kavallerie und Luftinheiten sind die Bogenschilder besonders effektiv und gewinnen + 3 Punkte zu ihrem Geschosswaffengrad hinzu.



Kavallerie

Berittene oder schnell vorstoßende Truppen werden zur Kavallerie gezählt. Ihre Offensivkräfte liegen im Freien besonders hoch, und sie gewinnen gegen die meisten anderen Einheiten + 8 Punkte in ebenen, Straßen- und Schrein-Sechsecken hinzu. In unebenem Terrain sind sie dagegen weniger stark. Einheiten der Kavallerie greifen mit großer Wirksamkeit an, zeigen gegenüber Bogenschildern und fliegenden Einheiten jedoch große Verwundbarkeit.



Leichte Kavallerie

Berittene Truppen in lockerer Formation sowie berittene Plänker gelten als Leichte Kavallerie. Wie die Fußtruppen der Plänker können sie andere Einheiten aus der Distanz angreifen und diesen Schaden zufügen, ohne sich auf einen Nahkampf einzulassen. Allerdings sind sie Angriffen der Bogenschützen und fliegenden Einheiten gegenüber verwundbar. Wenn sich eine Einheit der Leichten Kavallerie in der Verteidigung befindet und die angreifende langsamer ist, dann wird die Hälfte der erlittenen Opfer in einen Moralverlust verwandelt, anstatt sich in Verwundeten niederzuschlagen.



Himmelsjäger

Diese Einheiten setzen sich aus fliegenden Wesen zusammen, die mit Krallen, Flügeln, Lanzen und anderen Waffen angreifen. Sie sind äußerst beweglich und begeben sich gegen feindliche Luft- oder Bodeneinheiten im selben Sechseck in Nahkampfgefechte. Himmelsjäger können andere Einheiten eskortieren, jedoch nur einmal pro Runde eingreifen. Wird eine Einheit allerdings selbst angegriffen, dann kann sie in dieser Runde anderen jedoch kein Geleit mehr bieten.



Bombardiere

Bombardiere sind fliegende Einheiten, die in Sechsecke mit feindlichen Bodentruppen eindringen und mit Geschosswaffen angreifen.

Gegen die Kavallerie und Leichte Kavallerie sind sie besonders wirksam und gewinnen zu ihrem Geschosßangriffsgrad +3 hinzu. Gegenüber Himmelsjägern zeigen sie sich besonders verwundbar, da ihre Geschosßwaffen gegen diese Klasse die Wirkung einbüßen.



Belagerungsmaschinen

Diese Einheiten dienen als Geschosßartillerie und greifen über lange Reichweiten an. Ihre besonders hohe Offensivkraft erhält durch die schwach ausgebildeten Verteidigungsmöglichkeiten einen Ausgleich. Belagerungsmaschinen leisten benachbarten Freundes-Einheiten in der Verteidigung keine Schußunterstützung, wie das die Bogenschützen tun, doch sie können fliegende Einheiten in ihrer Reichweite über die Buttons "Feuer" und "Bewegen" angreifen. Befreundete Einheiten in angrenzendem Gebiet unterstützen sie beim Angriff auf Stadt-, Festen-, Turm- oder Burgsechsecke, indem sie deren Angriffsgrad um +2 erhöhen.



Magier

Magier sind kleine Gruppen, die magische Zaubersprüche einsetzen. Da sie nur über 10 Leben verfügen, sind sie im Hinblick auf die Waffenstärke gewöhnlicher Einheiten schwächer ausgebildet. Magier peinigen die Gegner mit Angriffen in Manier der Plänkler, zeigen Fremdangriffen gegenüber jedoch hohe Verwundbarkeit. Magier-Einheiten können einmal pro Runde einen Zauberspruch anwenden. Einige darunter dienen der Unterstützung befreundeter Einheiten, die allerdings nur in Nachbarschaft benutzt werden können. Andere Zaubersprüche verursachen bei den Truppen des Feindes Verwundete oder mindern die Moral.



Helden

Helden sind einzelne, kampfstarke Einheiten, die man nur finden, jedoch nicht kaufen kann. Als Helden gelten alle Individuen, die weder durch Zaubersprüche noch durch Schlachten getötet werden können und im Kampf grundsätzlich die Gesamtzahl ihrer Angriffe einsetzen. Manche Helden können auch auf sich selbst und andere Einheiten Zaubersprüche anwenden. Außerdem bauen sie die Moral angrenzender Einheiten auf, die für jeden benachbarten Helden +10 Punkte zu ihrer Moral hinzugewinnen. Im folgenden finden Sie eine Liste der guten Helden, die man während des Spiels auffinden kann:

Borric Langbart, der Zwerg

Borric ist ein Zwerg, der sich wirklich nach einem guten Kampf sehnt. Auf jede befreundete Einheit in einem angrenzenden Sechseck kann er den Rüstungs-Zauberspruch aussenden.

Sir Kalador, der Paladin

Sir Kalador durchstreift in seinem Kampf gegen das Böse schon seit Jahren das gesamte Land. Innerhalb von drei Sechsecken kann er auf eine Einheit den Zauberspruch "Untote verbannen" anwenden.

Loric der Barbar

Loric kann sich in eine irrsinnige Tötungsorgie versetzen. Auf eine befreundete Einheit in der Nachbarschaft kann er die Eigenschaft Berserker aussenden.

Shandel die Bezaubernde

Shandel verfügt über die unheimliche Eigenschaft, den Gegner für sich einzunehmen. Dazu wendet sie auf eine feindliche Einheit den Zauberspruch "Bezauberung" innerhalb von drei Sechsecken an, die daraufhin in dieser Runde für sie gegen die angrenzenden Einheiten des Gegners kämpfen.

Valira die Walküre

Valira ist wirklich eine gute Kämpferin und verschafft ihren Freunden moralischen Aufwind, indem sie über ihnen herfliegt. Einmal pro Runde kann sie auf eine benachbarte Einheit den Zauberspruch "Wiederherstellen" anwenden.

Krindel der Elfenmeister

Krindel ist der Herr der Waldgebiete und beherrscht die Magie der irdischen Elemente. Er

kann einmal pro Runde den Zauberspruch "Wegemeister" auf eine benachbarte Einheit anwenden.

Dreggo der Vernichter

Dreggo setzt seine besonderen Kenntnisse in der Metallbearbeitung dazu ein, Rüstungen zu bauen, die ihr eigenes Waffenlager in sich bergen.

Malric der Drachenzögling

Malric wurde als Säugling von einem Golddrachen aufgefunden und großgezogen. Im Verlauf der Jahre stellte er eine ganz spezielle Verbindung zu diesem Golddrachen her. Einmal pro Runde kann Malric auf feindliche Einheiten den Zauberspruch "Panik" anwenden.

Xyphon der Sturmmagier

Xyphon verläßt nur selten seinen hoch in den Bergen liegenden Turm. Und wenn es doch einmal vorkommt, dann läßt er vernichtende Wirbelstürme auf seine Feinde los. Einmal pro Runde kann Xyphon den Zauberspruch "Wirbelwind" aussprechen.

Priester von Handola

Der Priester hält sich stets unter dem Volk auf und leistet allen Hilfe, die seine belehrenden Worte suchen. Wenn er zur Verteidigung seiner Anhänger gezwungen ist, wendet er auf seine Freunde den Zauberspruch "Segen" an.



STRATEGISCHE TIPS

Allgemeines

Versuchen Sie, eine ausgewogene Armee zusammenzustellen. Eine spezialisierte Armee bewährt sich zwar vielleicht auf einem Kontinent ganz gut, auf einem anderen jedoch wird sie sicherlich arge Nachteile in Kauf nehmen müssen.

Erfahrene Truppen sind wesentlich besser als neu gekaufte. Vermeiden Sie deshalb fahrlässige Angriffe, die die Kerneinheiten nur unnötig in Gefahr bringen, wenn ein wenig Geduld und Nachdenken ebenso zum Ziel führen können. Wenn einer gegnerischen Einheit ernster Schaden zugefügt wurde und sich mehrere Ihrer Einheiten in Stellung befinden, dann können Sie ruhig die am wenigsten erfahrene in die Siegeschlacht schicken.

Drängen Sie feindliche Einheiten in Gebiete, wo sie von eigenen oder befreundeten Einheiten umzingelt werden, und zwingen Sie sie dann zur Kapitulation. Denken Sie aber auch daran, daß der Feind dieselbe Taktik auf Ihre Einheiten ebenso anwenden kann. Wenn Sie über eine Truppenlinie verfügen, die von Hilfseinheiten wie den Bogenschützen oder Belagerungsmaschinen unterstützt wird, dann können Sie zwischen

jeder zweiten oder dritten Einheit eine Lücke lassen. So schaffen Sie Durchgänge für Einheiten, die sich zurückziehen wollen.

Sobald sich mehr als zwei Einheiten in Nachbarschaft eines Feindes befinden, gewinnen alle weiteren Einheiten hinter der zweiten ein Plus von 4 Punkten zu ihrem Angriffspotential hinzu. Einheiten auf Flußsechsecken setzen immer nur die Hälfte ihrer offensiven oder defensiven Angriffspotentiale ein. Verteidigen Sie Flußgebiete von festem Boden aus und vermeiden Sie die Durchquerung verteidigter Flüsse.

Wenn Sie mit Unterstützung der Bogenschützen Befestigungsanlagen angreifen, sollten Sie stets die Einheiten mit den geringsten prognostizierten Verlusten dazu verwenden. Wenn sich weitere Elemente des Feindes in der Festung befinden, leisten Plänker, Leichte Kavallerie und Bombardiere die besten Dienste, um den Gegner einen nach dem anderen niederzumetzeln. Diese Einheiten vermögen nahezu alles zu töten, doch wenn Sie eine stärkere Nahkampftruppe zur Hand haben, sollten Sie solange warten, bis der sich verteidigende Feind eine niedrige Lebenszahl aufweist. Dann überrennen Sie ihn, ohne selbst großen Schaden davonzutragen.

Lassen Sie schwer beschädigte Einheiten des Feindes nicht entkommen, und nehmen Sie mit Himmelsjägern, Bombardieren oder der Leichten Kavallerie ihre Verfolgung auf. Wenn Sie den Abzug gewähren, legen diese Einheiten eine Pause ein oder rekrutieren Ersatz und kehren mit größerem Angriffspotential zurück. Eine Jagd ist in jedem Fall besser und verhindert eine Erholung, so daß Sie sie schließlich ganz vernichten können.

Wenn eine feindliche Einheit zwar stark beschädigt ist, in dieser Runde jedoch nicht getötet werden kann, dann sollten Sie eine Einheit im angrenzenden Sechseck postieren, um eine Erholung zu verhindern. Auf diese Weise geht die Einheit genauso geschwächt in die nächste Runde und kann Ihren Einheiten keinen weiteren Schaden zufügen. Und wenn Sie Bodeneinheiten neben einem Turm, einer Stadt oder Burg aufstellen, wird der Feind daran gehindert, an diesen Stellen Rekrutierungen vorzunehmen.

Bewahren Sie Einheiten der Bogenschützen, Belagerungsmaschinen und Magier vor feindlichen Angriffen, da sie nur über ein niedriges Rüstungsniveau verfügen. Deshalb ist es gar nicht so dumm, gerade diese Klassen der Unterstützungseinheiten beim Gegner ins Visier zu nehmen.

Vermeiden Sie, Einheiten mehrfachen Angriffen auszusetzen und tauschen Sie beschädigte Einheiten gegen stärkere aus, um den geschwächten eine Pause zu gönnen oder Rekrutierungen zu ermöglichen.

Wenn Sie Spielfiguren einsetzen, die über Zaubersprüche verfügen, dann sollten Sie die Magie äußerst bedacht einsetzen.. Die Zaubersprüche des Meistermagiers dienen dazu, starke feindliche Armeen an strategisch wichtigen Stellen zu zermürben. In einem entscheidenden Moment können Sie mit dem Spruch "Pest" der Zauberin die gesamte gegnerische Armee schwächen. Und mit dem Zauberspruch "Heilen" oder "Tiere heilen" tragen Sie ebenfalls in wichtigen Momenten zur Erhaltung der Einheiten bei.

Taktische Tips für die Einheiten

Schwere Infanterie

Mehrere Helden der Schweren Infanterie, wie z.B. die Feldwebel und Leutnants, sind dazu verpflichtet, sich Ihrer Armee anzuschließen. Halten Sie diese einzelnen Einheiten bei Gesundheit. Außerdem sind sie äußerst leicht auszuruhen und erlangen schnell zusätzliche Erfahrung. Sterbliche Einheiten der Schweren Infanterie auf niedrigerem Rang und mit weniger Erfahrung lassen sich relativ leicht töten. Deshalb sollten Sie sie mit Bogenschützen bewachen und sie nicht gegen andere Einheiten der Schweren Infanterie ins Gefecht führen, bevor nicht ein gewisser Grad an Erfahrung vorhanden ist. Wenn Sie der Schweren Infanterie ein magisches Schwert übergeben, machen Sie einen effektiven Gebrauch dieses Gegenstandes. Und wenn Sie das Schwert zwischen den Schlachten an weniger erfahrene Truppen weiterreichen, schaffen Sie denen die Möglichkeit, mit dem Rest aufzuholen.

Magische und Tier-Einheiten der Infanterie lassen sich nicht aufrüsten, so daß man mit diesen Truppen nicht unbedingt vorsichtig umgehen muß. Sobald sie jedoch höherrangige Einheiten der Schweren Infanterie kaufen können, sollten Sie sie besser schützen und Erfahrung sammeln lassen. Und scheuen Sie sich nicht, eine erfahrene Einheit eines niedrigeren Ranges aufzulösen, um Platz für eine neue, höherrangige zu schaffen. Die neue sollten Sie über einen gewissen Zeitraum dann allerdings sehr bedacht einsetzen.

Leichte Infanterie

Die Leichte Infanterie ist nur schwer am Leben zu erhalten und besitzt ihre höchste Effektivität in höheren Rängen, die über besonders viel Erfahrung verfügen. Als Unterstützungs- oder Befestigungstruppen spielen sie eine wichtige Rolle und verfügen in schlecht zugänglichem Terrain über ein hohes Angriffspotential. Machen Sie von diesen Einheiten vor allem bei der endgültigen Abdankung geschwächter Einheiten oder zur Verfolgung des Gegners Gebrauch, damit dieser am Ausruhen gehindert wird. Und lassen Sie sie möglichst nicht schutzlos losrennen, außer wenn der Schutz einer wertvolleren Einheit das verlangt.

Plänkler

Diese Truppen bewähren sich schon mit einem Minimum an Erfahrung. Wenn Sie die Plänkler von der Kavallerie fernhalten, werden sie länger überleben. Befindet sich diese Einheit bei voller oder fast vollständiger Gesundheit, können Sie unbesorgt nahezu jede beliebige Infanterie-Einheit angreifen. Werden sie selbst angegriffen, erleiden sie meist keinen bedeutenden Schaden. Setzen Sie die Plänkler allerdings niemals ein, wenn die angegriffene Einheit zum Gefecht schreitet (andere Plänkler, Bogenschützen etc.). Am besten bewähren sie sich gegen die zähe Schwere Infanterie, da sie den Gegner ohne eigenen Schaden Stück für Stück auseinandernehmen und Ihre größeren Einheiten dann leichteres Spiel bei der Überwältigung des Feindes haben. Investieren Sie sobald wie

möglich in die Plänker und rüsten Sie sie auf.

Bogenschützen

Bogenschützen sind äußerst leicht verwundbar. Setzen Sie diese Einheiten möglichst ausnahmslos zu Unterstützungszwecken ein, bei denen sie selbst unter Schutz stehen. Dann erhält ihr Verteidigungsfeuer einen besonderen Wert. In höheren Rängen und mit zunehmender Erfahrung können es die Bogenschützen auch mit fliegenden Einheiten aufnehmen, doch achten Sie stets auf die im voraus abgeschätzten Verluste. Viele Bombardier-Einheiten vermögen angreifenden Bogenschützen Schaden zuzufügen oder sie sogar zu töten. Der Schlüssel für den effektiven Gebrauch der Bogenschützen liegt in der richtigen Stationierung. Wenn sie Lufteinheiten über Bogenschützen postieren, schirmen sich beide Einheiten gegenseitig ab.

Kavallerie

Kavallerie-Einheiten sind gute all-round-Truppen, doch sie besitzen ernstzunehmende Schwächen. So werden sie z.B. durch nahezu jeden Angriff von Seiten der Schweren Infanterie oder anderer Kavallerie schwer getroffen. Führen Sie Ihre Infanterie in vorderster Linie vor der Kavallerie zu Felde, bis sie sich dem Feind weit genug angenähert haben, um ihn auszunehmen. Und lassen Sie Ihre Kavallerie nicht schutzlos an die Frontlinie durchbrechen. Zumindest ein oder zwei Bogenschützen sollten sich dann schon in ihrer Nähe befinden. Wenn Sie mit der Kavallerie vorgehen, spielt die Beobachtung der vorausgesagten Verluste eine entscheidende Rolle. Daraus wird nämlich z.B. ersichtlich, ob Sie überhaupt eine Chance gegen den Feind haben. Wenn das nämlich nicht zutrifft, suchen Sie sich besser ein anderes Zielobjekt. Die meisten Kavallerie-Einheiten erfüllen auch dann noch Funktionen, wenn sie bereits Schaden erlitten haben, doch Sie sollten auch nicht zögern, ihnen so oft wie möglich eine Ruhepause zu gönnen. Kavalleristen gliedern sich später problemlos dem Rest der Armee wieder ein.

Leichte Kavallerie

In ihrem Gebrauch ähnelt die Leichte Kavallerie den Plänklern, doch sie ist bei weitem anfälliger. Setzen Sie sie zunächst zur Beendigung einer Schlacht und als Kundschafter ein. Mit zunehmender Erfahrung und verstärkter Aufrüstung werden sie auf natürliche Weise widerstandsfähiger, doch gegenüber der Kavallerie behalten sie stets ihre besondere Verwundbarkeit. Und noch einmal: Versuchen Sie niemals, eine Einheit mit der Leichten Kavallerie anzugreifen, die zum Gegenschlag ausholen kann.

Bombardiere

Kaufen Sie Bombardiere gleich von Anfang ein, doch bedenken Sie auch, daß diese Einheiten solange über eingeschränkte Wirksamkeit verfügen, bis sie ein oder zwei Erfahrungs-Schilder erworben haben. Mit den Bombardieren müssen Sie besonders achtsam umgehen, denn sie sind nur gegen bestimmte andere Einheiten wirksam, z.B. sollten Sie niemals eine Bogenschützen-Einheit bombardieren, außer sie ist bereits schwer beschädigt. Halten Sie so lange wie möglich die Stellung über befreundeten Bogenschützen und über anderen Boden-Einheiten vor allem dann, wenn sich feindliche Bogenschützen im Gebiet aufhalten. Bombardiere sind besonders nützlich für die Niederschlagung der Schweren Infanterie oder anderer widerstandsfähiger Truppen, um Ihre Kavallerie und Schwere Infanterie in Schwung zu bringen. Wenn allerdings mehr und mehr Himmelsjäger auf der Bildfläche erscheinen, dann müssen Sie besonders auf Ihre Bombardiere achten. Wenn Sie sie in einem solchen Fall nicht ganz aus der Schlacht nehmen wollen, dann verschaffen Sie ihnen eine Ruhepause und holen sie zurück, wenn die Gefahr vorüber ist.

Himmelsjäger

Himmelsjäger brauchen Sie auf jeden Fall. Beginnen Sie mit dem Kauf auf dem ersten Kontinent. Dabei spielt es keine besondere Rolle, welchen Typ Sie kaufen, obwohl sterbliche Einheiten natürlich wegen der Möglichkeit der Aufrüstung zu empfehlen sind. Und gerade bei den Himmelsjägern spielt die Erfahrung die wichtigste Rolle. Sie benötigen nicht unbedingt viele Himmelsjäger, außer, Sie können sie auch am Leben erhalten. Zwei Flieger auf Erfahrungsniveau 3 sind besser als vier ohne jede Erfahrung. Setzen Sie die Himmelsjäger zur Beseitigung stark beschädigter Einheiten des Feindes ein, die andernfalls entkommen könnten.

Sie sind gegenüber Belagerungsmaschinen besonders effektiv und sollten diese feindlichen Einheiten ausnehmen, bevor das der Gegner bei einer Angriffsgelegenheit selbst unternimmt. Gehen Sie Bogenschützen aus der Schußlinie und beenden Sie eine Runde, wenn möglich, auf befreundetem Grund und Boden, um einen Angriff von unten zu vermeiden.

Himmelsjäger haben mit Bombardieren normalerweise keine Probleme, doch Sie sollten die vorausgeschätzten Verluste dennoch nicht aus dem Auge verlieren.— Manchmal schlagen Bombardiere nämlich ganz überraschend zurück. Wenn Sie mit einem Himmelsjäger einen anderen Himmelsjäger angreifen wollen, dann sollten Sie mit dem Einsatz von Zaubersprüchen, Belagerungsmaschinen oder Bogenschützen gegen den Feind die richtigen Vorbereitungen dafür treffen. Und greifen Sie stets mit mehr als einem einzigen Himmelsjäger an, außer, der Sieg ist Ihnen bereits sicher. Wenn Sie diesen Vorteil nicht genießen können, dann entfernen Sie sich am besten so weit es geht oder Sie halten sich über einer befreundeten Bogenschützen-Einheit auf. Vorsichtige Handhabung ist bei den Himmelsjägern in jedem Fall der bessere Weg, und solange sich das Schicksal nicht auf Ihrer Seite befindet, sollten Sie abwarten. Halten Sie sie bei Gesundheit. Angriffe von feindlichen Himmelsjägern können aus jeder Richtung erfolgen und einen unvorbereiteten Himmelsjäger das Leben kosten!

Und schließlich dienen die Himmelsjäger auch als ausgezeichnete Kundschafter. Sie legen im Flug große Entfernungen zurück und verfügen über hervorragende Aufdeckungsraten.

Belagerungswaffen:

Belagerungswaffen leisten gegen jeden Einheiten-Typ ausgezeichnete Dienste. Da sie auf höhere Ränge und Erfahrungsniveaus aufrüstet werden können, vermögen sie selbst widerstandsfähige Einheiten des Gegners zu brechen oder schwächere Einheiten gar zu töten. Wenn eine Belagerungs-Einheit auf verschiedene mögliche Zielobjekte trifft, sollte sie die Himmelsjäger zuerst beschießen, da Ihre eigenen Luftstreitkräfte wahrscheinlich ziemlich verwundbar sind und diese Unterstützung gebrauchen können. Kümmern Sie sich anschließend um die Bogenschützen. Es gibt tatsächlich keine andere Einheit, die Bogenschützen so leicht Schaden zufügen kann, ohne selbst welchen zu erleiden. Bombardiere stellen ein gutes Zielobjekt dar, wenn Sie nicht über zahlreiche weitere Lufteinheiten zu Verteidigungszwecken verfügen. Wenn diese Einheiten jedoch nicht

unter den Zielobjekten auftauchen, dann sollten Sie diejenigen beschießen, die Ihren angreifenden Einheiten den größten Schaden zufügen könnten. Verwenden Sie Belagerungsmaschinen jedoch nicht bewußt dazu, bereits stark geschwächten Einheiten des Gegners den letzten Stoß zu versetzen, außer Sie verfügen über kein anderes Zielobjekt. Sie werden feststellen, daß Belagerungsmaschinen im allgemeinen sehr leicht an Erfahrung hinzugewinnen. Deshalb sollte Sie die leicht erworbenen Toten für solche Einheiten aufbewahren, die größere Fürsorge benötigen.

Belagerungsmaschinen leisten gegen jede Art von Befestigung ausgezeichnete Dienste. Stellen Sie sie ein Sechseck von der Zielstadt entfernt auf, werden Sie Ihnen jederzeit Unterstützungsfeuer liefern, sobald eine Ihrer in Nachbarschaft postierten Einheiten die Festung angreift. Allerdings haben auch Belagerungsmaschinen ihre Nachteile, die man berücksichtigen muß. Sie gehören eher zur langsamen Sorte, obwohl das Angriffspotential in Reichweite ihre eingeschränkte Bewegungsfähigkeit z.T. ausgleicht. Am besten dienen sie in der ersten oder zweiten Aufstellungslinie und sollten zu jeder Zeit im Freien und auf Straßen verbleiben. Auf jeden Fall ist es besser, ein mögliches Zielobjekt zu übergehen und auf der Straße zu bleiben, als sich in unebenes Terrain zu begeben, den Feind zu vernichten und dann zwei oder drei Runden dafür zu verschwenden, die Belagerungswaffe aus diesem unzugänglichen Gebiet wieder herauszubekommen. Der größte Nachteil liegt jedoch darin, daß selbst hochrangige Belagerungsmaschinen mit umfangreicher Erfahrung von feindlichen Truppen im kombinierten Angriff ausgenommen werden können. Achten Sie also auf gute Schutzmaßnahmen. Außerdem müssen sie ja gar nicht erst in die Nähe des Feindes gebracht werden.

Magier

Jeder Rang der Magier verfügt über verschiedene Vorteile, doch alle sollten in jedem Fall gut geschützt werden. Nahezu jede feindliche Einheit vermag einem ungeschützten Magier Schaden zuzufügen oder ihn gar zu töten. Adepten leisten gute Funktionen dabei, Bogenschützen von den Einheiten zu vertreiben, die sie beschützen und Gegner zurückzudrängen, wenn Sie einen Fluß überqueren. Zauberkünstler können besonders der Kavallerie und Schweren Infanterie einen zusätzlichen Stoß verleihen. Heiler sind natürlich überall wichtig, besonders aber für einzelne Einheiten. Doch sie scheinen auch ein besonderes Angriffsfeld für den Gegner abzugeben, so daß sie besondere Schutzmaßnahmen erfordern! Druiden dienen am besten zum Niederwalzen solcher Einheiten wie die Leichte Infanterie oder die Plänkler, die über einen riesigen Vorteil in schlecht zugänglichem Terrain verfügen. Feuzerzauberer vermögen ganze Gruppen feindlicher Einheiten zu beschädigen.

NAME	Name der Einheit
KOST	Kosten einer Einheit in Gold, die unberücksichtigt bleiben, wenn die Spielfigur ein Rekrutenmeister ist
RAN	Rang der Einheit für die Einordnung, reicht von 0 - 5
GAT	Gattung der Einheit <ul style="list-style-type: none"> ☉ Strb — Sterblich ☉ Mag — Magisch ☉ Mec — Mechanisch ☉ Tier — Tier
LEB	Leben einer Einheit
RST	Rüstungsgrad
MW	Magische Widerstandsfähigkeit
BEW	Bewegungsfähigkeit
ART	Art der Bewegung: <ul style="list-style-type: none"> ☉ Off — Offen ☉ Ges — Geschlossen ☉ Ber — Beritten ☉ Luf — Aus der Luft
AUF	Aufdeckungsbereich
ANG	Anzahl der Angriffe
NAH	Nahkampf-Angriff/Angriffstypus
PLA	Plänkler-Angriff/ Angriffstypus
FER	Fern-Angriff/ Angriffstypus
BEL	Belagerungsangriff/ Angriffstypus

Neben jedem Angriffswert steht ein Buchstabe, der den Angriffstypus darstellt: (K) körperlich, (I) mechanisch oder (M) magisch.

ZAUBERSPRÜCHE Einheiten-Zauber. Siehe "Anhang 2 — Zaubersprüche" ab Seite 101 mit Beschreibung der einzelnen Zaubersprüche.

- ☉ RÜ — Rüstung
- ☉ BB — Baum Beleben
- ☉ S — Segen
- ☉ BK — Berserker
- ☉ TF — Todesfee
- ☉ UB — Untote Bannen
- ☉ VT — Verwundete zu Toten
- ☉ B — Bezauberung
- ☉ AA — Adlerauge
- ☉ EB — Erdbeben
- ☉ MV — Marschverstärkung
- ☉ FS — Feuersturm
- ☉ H — Heilung
- ☉ U — Unsichtbarkeit
- ☉ W — Wegemeister
- ☉ P — Panik
- ☉ TA — Tote auferwecken
- ☉ MW — Moral wiederherstellen
- ☉ WW — Wirbelwind

EIG Welche Seite die Einheit spielt: Gute, Jede oder Böse.

BF1, BF2, BF3 Besondere Fähigkeiten der Einheit. Siehe "Anhang 3 — Besondere Fähigkeiten" ab Seite 103 mit Beschreibung der einzelnen Fähigkeiten.

- ☉ KL - Kampflust
- ☉ BR - Berserker
- ☉ H - Held
- ☉ HC - Heroisch
- ☉ IM - Immun gegenüber Magie
- ☉ M - Mystisch
- ☉ KA - Kavallerie ausschalten
- ☉ R - Regenerieren
- ☉ EE - Einzelne Einheit
- ☉ U - Untot

☉ ME - Mechanisch verwundbar

☉ MA - Magisch verwundbar

ANHÄNGE

Anhang 1 – Einheitsklassen-Tabellen

Die folgende Information erscheint für jede Einheit:

Schwere Infanterie												
Name	Kost	RAN	GAT	LEB	RST	MW	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
FER	BEL	ZSP	EIG	BF1	BF2	BF3						
Kriegsbande	8	0	Strb	15	12	75	3	Off	2	15	9K	OK
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Schwertmänner	22	1	Strb	15	15	75	3	Off	2	15	12K	OK
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Piken-Männer	40	2	Strb	15	18	75	3	Ges	2	15	15K	OK
OK	OK	MV	Gute	KA	—	—						
Legionäre	60	3	Strb	15	23	75	3	Ges	2	15	19K	9K
OK	OK	MV	Gute	KA	—	—						
Samurai	72	4	Strb	15	28	75	3	Off	2	15	23K	OK
OK	OK	MV	Gute	—	—	—						
Schwere Lanzenr.	86	5	Strb	15	31	75	3	Ges	2	15	27K	
OK	OK	MV	Gute	KA	—	—						
Eidechsenmänner	14	0	Tier	15	13	75	4	Off	4	15	11K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Barbaren	25	1	Tier	15	18	75	4	Off	4	15	14K	OK
OK	OK	—	Gute	KL	—	—						
Werbären	37	2	Tier	15	20	75	4	Off	4	15	18K	OK
OK	OK	—	Jede	KL	—	—						
Löwenmänner	53	3	Tier	15	25	75	4	Off	4	15	23K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Elefantenmänner	77	5	Tier	15	28	75	4	Off	4	15	30K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Luftkrieger	14	0	Mag	15	10	90	3	Off	3	15	13M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	—	—						
Baummänner	31	1	Mag	15	12	90	3	Off	3	15	17M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	—	—						
Riese	47	2	Mag	10	18	90	4	Ges	3	15	20K	OK
OK	OK	—	Jede	ME	EE	—						
Erdenelement	65	3	Mag	10	22	90	4	Ges	3	15	24M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	EE	—						
Sandmänner	88	4	Mag	15	26	90	3	Off	3	15	27M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	M	—						
Mönche von Meo	105	5	Mag	15	30	90	3	Off	3	15	30M	OK
OK	OK	—	Jede	MA	M	—						
Bronzemänner	7	0	Mec	10	16	50	3	Ges	2	15	10I	OK
OK	OK	—	Jede	MA	EE	—						
Eisenriese	46	3	Mec	10	28	50	3	Ges	2	15	20I	OK
OK	OK	MV	Jede	MA	EE	—						
Kriegh. Mechanus	70	5	Mec	10	35	50	3	Ges	2	15	28I	OK
OK	OK	MV	Jede	MA	EE	—						
Obergefreiter	35	0	Strb	10	15	75	3	Off	3	10	15K	OK
OK	OK	—	Jede	H	—	—						
Feldwebel	71	0	Strb	10	18	75	3	Off	3	10	18K	OK
OK	OK	—	Jede	H	—	—						

92 ANHANG 1: DIE EINHEITEN-KLASSEN

Leutnant	107	0	Strb	10	21	75	3	Off	3	10	21K	0K
OK	OK	MV	Jede	H	—	—						
Hauptmann	143	0	Strb	10	24	75	3	Off	3	10	24K	0K
OK	OK	MV	Jede	H	—	—						
General	180	0	Strb	10	28	75	3	Off	3	10	27K	0K
OK	OK	MV	Jede	H	—	—						
Borric	118	0	Strb	10	22	90	3	Off	3	10	23K	0K
OK	OK	RÜ	Gute	H	IM	BR						
Loric	204	0	Strb	10	20	100	3	Off	3	10	25K	0K
OK	OK	BK	Gute	H	IM	—						
Kraekvar	118	0	Mag	10	20	90	4	Off	3	10	32K	0K
OK	OK	W	Böse	H	EE	ME						
Morg der Peitscher	165	0	Strb	10	30	80	4	Off	3	10	32K	
OK	OK	OK	RÜ	Böse	H	EE	KL					
Dreggo	205	0	Strb	10	20	50	3	Off	3	10	20I	12I
10I	OK	—	Gute	H	—	—						

Schwere Infanterie, Forts.

NAME	KOST	RAN	GAT	LEB	RST	MW	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
FER	BEL	ZSP	EIG	BF1	BF2	BF3						
Orks	8	0	Strb	15	13	75	2	Ges	2	15	9K	0K
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Oger	26	1	Strb	15	16	75	2	Ges	2	15	13K	0K
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Kobramänner	36	2	Strb	15	19	75	2	Ges	2	15	16K	0K
OK	OK	MV	Böse	—	—	—						
Trolle	56	3	Strb	15	15	50	2	Ges	2	15	24K	0K
OK	OK	MV	Böse	R	—	—						
Oger-Ritter	73	4	Strb	15	25	75	2	Ges	2	15	24K	0K
OK	OK	MV	Böse	KL	—	—						
Schatten-Krieger	92	5	Strb	15	28	90	2	Off	2	15	30M	0K
OK	OK	MV	Böse	HC	EE	—						

Leichte Infanterie

NAME	KOST	RAN	GAT	LEB	RST	MW	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
FER	BEL	ZSP	EIG	BF1	BF2	BF3						
Bauern	5	0	Strb	15	8	75	4	Off	3	15	8K	0K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Miliz	16	1	Strb	15	11	75	4	Off	3	15	11K	0K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Hilfstruppen	27	2	Strb	15	14	75	4	Off	3	15	14K	0K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Speertruppen	39	3	Strb	15	17	75	4	Off	3	15	15K	6K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Ashiguer	52	4	Strb	15	20	75	4	Off	3	15	20K	0K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Berserker	69	5	Strb	15	22	75	4	Off	2	15	24K	0K
OK	OK	—	Gute	BR	—	—						
Shandel	149	0	Strb	10	15	75	4	Off	4	10	16M	0K
OK	OK	B	Gute	H	—	—						
Xyphon	126	0	Strb	10	18	80	4	Off	4	10	25M	0K
OK	OK	WW	Gute	H	—	—						

ANHANG 1: DIE EINHEITEN-KLASSEN 93

Priester von Handola	132	0	Strb	10	16	80	4	Off	4	10	15M	
OK	OK	OK	B	Gute	H	M	—					
Hexe von Eisdorn	149	0	Strb	10	17	80	4	Off	4	10	18M	OK
8M	OK	B	Böse	H	EE	M						
Grimal Rattenlord	126	0	Strb	10	17	80	4	Off	4	10	20K	OK
OK	OK	VT	Böse	H	EE	KL						
Parasiten-König	126	0	Strb	10	22	90	4	Off	4	10	19K	OK
OK	OK	BK	Böse	H	EE	R						
Goblins	5	0	Strb	15	8	50	4	Off	3	15	7K	OK
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Skelette	21	1	Strb	15	10	75	4	Off	3	15	12K	OK
OK	OK	—	Böse	U	—	—						
Rattenmänner	31	2	Strb	15	15	75	4	Off	3	15	15K	OK
OK	OK	—	Böse	KL	—	—						
Greifer	44	3	Strb	10	18	75	4	Off	3	15	20K	OK
OK	OK	—	Böse	EE	—	—						
Lavakrieger	56	4	Strb	15	22	75	4	Off	3	15	23M	OK
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Mumie	70	5	Strb	10	20	75	4	Off	3	15	26K	OK
OK	OK	—	Böse	U	EE	—						

94 ANHANG 1: DIE EINHEITEN-KLASSEN

Plänkler

NAME FER	KOST BEL	RAN ZSP	GAT EIG	LEB BF1	RST BF2	MW BF3	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
Schleuderer	4	0	Strb	15	3	75	4	Off	4	15	1K	9K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Stabschleuderer	15	1	Strb	15	6	75	4	Off	4	15	1K	12K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Kundschafter	28	2	Strb	15	9	75	4	Off	4	15	1K	15K
OK	OK	U	Gute	—	—	—						
Förster	38	3	Strb	15	12	75	4	Off	4	15	1K	18K
OK	OK	U	Gute	—	—	—						
Jagdmänner	48	4	Strb	15	15	75	4	Off	4	15	2K	21K
OK	OK	U	Gute	—	—	—						
Schlußläufer	59	5	Strb	15	18	75	4	Off	4	15	2K	23M
OK	OK	U	Jede	—	—	—						
Skelett-Schleud.	9	0	Strb	15	4	75	4	Off	4	15	1K	9K
OK	OK	—	Böse	U	—	—						
Goblin-Kundsch.	14	1	Strb	15	7	50	4	Off	4	15	1K	12K
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Ork-Kundschafter	24	2	Strb	15	10	75	4	Off	4	15	1K	15K
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Schatten	42	3	Strb	15	13	75	4	Off	4	15	1M	16M
OK	OK	U	Böse	KL	—	—						
Oger-Jäger	48	4	Strb	15	16	75	4	Off	4	15	2K	21K
OK	OK	U	Böse	—	—	—						
Claw d. Assassine		92	0	Tier	10	14	80	5	Off	5	10	4K
18K	OK	OK	U	Böse	H	EE	M					

Bogenschützen

NAME FER	KOST BEL	RAN ZSP	GAT EIG	LEB BF1	RST BF2	MW BF3	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
Bogenschütz.-Elfe		10	0	Strb	15	2	75	3	Off	2	15	1K
OK	7K	OK	—	Gute	—	—						
Langbogenmänner		26	1	Strb	15	5	75	3	Off	2	15	1K
OK	10K	OK	—	Gute	—	—						
Pistolenschützen	42	2	Strb	15	8	75	3	Ges	2	15	1K	OK
13l	OK	—	Gute	—	—	—						
Kanoniere	58	3	Strb	15	11	75	3	Ges	2	15	1K	OK
16l	OK	—	Gute	—	—	—						
Feuerbogensch.	77	4	Strb	15	14	75	3	Off	3	15	2K	OK
17M	OK	—	Gute	—	—	—						
Königl.Bogensch.	93	5	Strb	15	17	75	3	Ges	3	15	2K	OK
20M	OK	—	Gute	—	—	—						
Krindel	153	0	Mag	10	15	75	4	Off	4	10	5K	OK
20M	OK	W	Gute	H	—	—						
Sklaven-Bogensch.		10	0	Strb	15	2	50	3	Off	2	15	1K
OK	8K	OK	—	Böse	—	—						
Goblin -Bogensch.	25	1	Strb	15	4	50	3	Off	2	15	1K	OK
11K	OK	—	Böse	—	—	—						
Ork-Bogensch.	43	2	Strb	15	9	75	3	Off	2	15	1K	OK
14K	OK	—	Böse	—	—	—						
Ork-Langbogenm.	57	3	Strb	15	10	75	3	Ges	2	15	1K	OK
17K	OK	—	Böse	—	—	—						

ANHANG 1: DIE EINHEITEN-KLASSEN 95

Skelett-Bogensch.	76	4	Strb	15	8	75	3	Ges	3	15	2K
OK	20K	OK	—	Böse	U	—	—	—	—	—	—
Dampf-Kanoniere	94	5	Strb	15	18	75	3	Ges	3	15	2I
21I	OK	—	Böse	—	—	—	—	—	—	—	OK

Kavallerie

NAME	KOST	RAN	GAT	LEB	RST	MW	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
FER	BEL	ZSP	EIG	BF1	BF2	BF3						
Junker	15	0	Strb	15	9	75	5	Ber	3	15	8K	OK
OK	OK	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Schwere Kavall.	36	1	Strb	15	13	75	5	Ber	3	15	11K	OK
OK	OK	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Streitwagen	58	2	Strb	15	17	75	5	Ber	3	15	14K	OK
OK	OK	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Kataphrakten	79	3	Strb	15	20	75	5	Ber	3	15	17K	4K
OK	OK	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Starke Lanzentr.	101	4	Strb	15	24	75	5	Ber	3	15	20I	OK
OK	OK	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Phoenix-Ritter	129	5	Strb	15	28	75	5	Ber	3	15	23M	OK
OK	OK	TA	Gute	IM	—	—	—	—	—	—	—	—
Feuerkäfer	14	0	Tier	15	10	75	5	Ber	3	15	10K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Zentauren	31	1	Tier	15	15	75	5	Ber	3	15	13K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Oger-Zentauren	65	3	Tier	15	22	75	5	Ber	3	15	20K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Zentauren-Ritter	98	5	Tier	15	30	75	5	Ber	3	15	25K	OK
OK	OK	TA	Jede	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Einhörner	14	0	Mag	15	9	90	5	Ber	3	15	10M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	—	—	—	—	—	—	—	—
Elfen-Streitwagen	32	1	Mag	15	13	90	5	Ber	3	15	13M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	—	—	—	—	—	—	—	—
Hydra	55	2	Mag	10	17	90	4	Ber	2	15	17M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	EE	—	—	—	—	—	—	—
Schildkröten-Dr.	78	3	Mag	10	20	90	4	Ber	2	15	20M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	EE	—	—	—	—	—	—	—
Gespensterreiter	101	4	Mag	15	22	90	5	Ber	3	15	20M	OK
OK	OK	—	Jede	IM	ME	—	—	—	—	—	—	—
Alptraum	116	5	Mag	10	26	90	5	Ber	3	15	26M	OK
OK	OK	—	Jede	IM	ME	EE	—	—	—	—	—	—
Fahrender Mann	14	0	Mec	10	15	50	4	Ber	2	15	7I	OK
OK	OK	—	Jede	MA	EE	—	—	—	—	—	—	—
Dampfelefant	30	1	Mec	10	18	50	4	Ber	2	15	10I	OK
OK	OK	—	Jede	MA	EE	—	—	—	—	—	—	—
Fahrende Festung	60	3	Mec	10	24	50	4	Ber	2	15	16I	OK
OK	OK	OK	—	Jede	MA	EE	—	—	—	—	—	—
Donnerstufe	100	5	Mec	10	32	50	4	Ber	2	15	22I	OK
OK	OK	—	Jede	MA	EE	HC	—	—	—	—	—	—
Sir Kalador	186	0	Strb	10	25	80	5	Ber	5	10	22K	OK
OK	OK	UB	Gute	H	IM	M	—	—	—	—	—	—
Grenzmarschall	186	0	Strb	10	27	100	5	Ber	5	10	26K	OK
OK	OK	VT	Böse	H	EE	MA	—	—	—	—	—	—
Todesfürst Rapax	195	0	Strb	10	30	90	5	Ber	5	10	28M	OK
OK	OK	W	Böse	H	EE	U	—	—	—	—	—	—
Schlangen-Reiter	15	0	Strb	15	10	75	5	Ber	3	15	9K	OK

96 ANHANG 1: DIE EINHEITEN-KLASSEN

OK	OK	—	Böse	—	—	—							
Untoten-Kavallerie		46	1	Strb	15	13	75	5	Ber	3	15	12K	
OK	OK	OK	—	Böse	U	—	—						
Mastadon	75	2	Strb	10	16	75	5	Ber	3	15	18K	OK	
OK	OK	—	Böse	EE	—	—							
Rhino-Ritter	95	3	Strb	15	19	75	5	Ber	3	15	20K	OK	
OK	OK	—	Böse	—	—	—							
Ritter d. Feuerord.		121	4	Strb	15	22	75	5	Ber	3	15	23K	
OK	OK	OK	—	Böse	KL	—	—						
Schatten-Ritter	147	5	Strb	15	25	75	5	Ber	3	15	26M	OK	
OK	OK	TA	Böse	M	KL	—							

Leichte Kavallerie

NAME FER	KOST BEL	RAN ZSP	GAT EIG	LEB BF1	RST BF2	MW BF3	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
Leichte Kavallerie	13	0	Strb	15	6	75	6	Ber	5	15	3K	8K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Elfen-Ritter	24	1	Strb	15	9	75	6	Ber	5	15	3K	10K
OK	OK	—	Gute	—	—	—						
Juns	66	2	Strb	15	12	75	6	Ber	5	15	3K	13K
OK	OK	AA	Gute	—	—	—						
Reiter des Bogens		85	3	Strb	15	15	75	6	Ber	5	15	3K
16K	OK	OK	AA	Gute	—	—	—					
Seelenreiter	98	4	Strb	15	18	75	6	Ber	5	15	3M	14M
OK	OK	AA	Gute	—	—	—						
Ritter-Kanoniere	124	5	Strb	15	21	75	6	Ber	5	15	3K	20K
OK	OK	AA	Gute	—	—	—						
Wolfsreiter	13	1	Strb	15	10	75	6	Ber	5	15	2K	9K
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Barbarenreiter	32	2	Strb	15	13	75	6	Ber	5	15	2K	11K
OK	OK	AA	Böse	—	—	—						
Eber-Reiter	51	3	Strb	15	16	75	6	Ber	5	15	2K	14K
OK	OK	AA	Böse	—	—	—						
Bären-Reiter	70	4	Strb	15	19	75	6	Ber	5	15	2K	16K
OK	OK	AA	Böse	—	—	—						
Schwindler	91	5	Strb	10	22	75	6	Ber	5	15	2I	19I
OK	OK	AA	Böse	EE	—	—						
Ziegenkönig	143	0	Tier	10	20	80	6	Ber	6	10	8K	22M
OK	OK	W	Böse	H	EE	KA						

Himmelsjäger

NAME FER	KOST BEL	RAN ZSP	GAT EIG	LEB BF1	RST BF2	MW BF3	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
Adlerreiter	61	1	Tier	15	10	75	7	Air	4	15	12K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Greifenreiter	120	3	Tier	15	16	75	7	Air	4	15	18K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Oger-Greife	179	5	Tier	15	22	75	7	Air	4	15	25K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Flügel-Reiter	26	0	Mag	15	7	90	7	Air	4	15	11M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	—	—						
Pegasi	60	1	Mag	15	9	90	7	Air	4	15	13M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	—	—						
Drachen-Ritter	134	4	Strb	15	18	75	7	Air	4	15	19K	OK
OK	OK	—	Jede	—	HC	—						
Flieg. Schlangen	27	0	Tier	15	11	75	7	Air	4	15	9K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Lindwürmer	22	0	Strb	15	6	75	7	Air	4	15	7K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Grüne Drachen	50	1	Strb	15	9	75	7	Air	4	15	10K	OK
OK	OK	—	Jede	EE	—	—						
Löwen-Drachen	162	5	Strb	15	21	75	7	Air	4	15	22K	OK
OK	OK	—	Jede	—	HC	—						
Silber-Habichte	116	3	Mag	15	15	90	7	Air	4	15	17M	OK
OK	OK	—	Jede	ME	—	—						

98 ANHANG 1: DIE EINHEITEN-KLASSEN

Phoenix -Habichte	170	5	Mag	15	21	90	7	Air	4	15	22M
OK	OK	OK	TA	Jede	ME	IM	—				
Silber-Drachen	78	2	Strb	15	12	75	7	Air	4	15	13K
OK	OK	—	Jede	ME	—	—					OK
Schwarze Drachen	106	3	Strb	15	15	75	7	Air	4	15	16K
OK	OK	OK	—	Jede	—	—					
Kreischer	20	0	Mec	15	11	50	6	Air	4	15	7I
OK	OK	—	Jede	MA	—	—					OK
Bronze-Drachen	68	1	Mec	15	14	50	6	Air	4	15	9I
OK	OK	—	Jede	MA	—	—					OK

Himmelsjäger, Forts.

NAME	KOST	RAN	GAT	LEB	RST	MW	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
FER	BEL	ZSP	EIG	BF1	BF2	BF3						
Dampf-Habichte	98	3	Mec	15	19	50	6	Air	4	15	15I	OK
OK	OK	—	Jede	MA	—	—						
Suchende	154	5	Mec	15	25	50	6	Air	4	15	22I	OK
OK	OK	—	Jede	IM	—	—						
Valira	106	0	Mag	10	170	75	7	Air	4	10	18M	OK
OK	OK	MW	Gute	H	M	—						
Malric	180	0	Strb	10	22	75	7	Air	4	10	22K	OK
OK	OK	W	Gute	H	—	—						
Adler	80	2	Tier	15	13	75	7	Air	4	15	15K	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Blutsauger	85	2	Mag	15	12	90	7	Air	4	15	19M	OK
OK	OK	—	Jede	—	—	—						
Nachtg. Malkin	180	0	Mag	10	22	90	7	Air	5	10	21M	OK
OK	OK	BK	Böse	H	EE	ME						
Fliegende Affen	22	1	Strb	15	11	75	7	Air	4	15	11M	OK
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Gargoyles	50	2	Strb	15	11	75	7	Air	4	15	11M	OK
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Schattenflügler	68	3	Strb	15	16	75	7	Air	4	15	16M	OK
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Lava-Drachen	96	4	Strb	15	19	75	7	Air	4	15	19M	OK
OK	OK	—	Böse	—	—	—						
Schatten-Drachen	124	5	Strb	15	22	75	7	Air	4	15	22M	OK
OK	OK	—	Böse	HC	—	—						

Bombardiere

NAME	KOST	RAN	GAT	LEB	RST	MW	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
FER	BEL	ZSP	EIG	BF1	BF2	BF3						
Habicht-Reiter	18	0	Strb	15	4	75	5	Air	4	15	3K	OK
7K	OK	—	Gute	—	—	—						
Felsen-Ritter	49	1	Strb	10	9	75	5	Air	4	15	2K	OK
15K	OK	—	Gute	—	—	—						
Drachen-Ritter	97	3	Strb	10	14	75	5	Air	4	15	3K	OK
20K	OK	—	Gute	—	—	—						
Pegasus-Reiter	146	5	Strb	15	18	75	5	Air	4	15	2K	OK
25K	OK	—	Gute	—	—	—						
Ballonfahrer	23	0	Mag	15	6	90	5	Air	4	15	1K	OK
9M	OK	—	Jede	ME	—	—						

ANHANG 1: DIE EINHEITEN-KLASSEN 99

Ballonreiter	55	1	Mag	15	11	90	5	Air	4	15	1K	OK
17M	OK	—	Jede	ME	—	—	—	—	—	—	—	—
Fahrradfahrer	104	3	Mag	15	17	90	5	Air	4	15	1K	OK
22M	OK	—	Jede	ME	—	—	—	—	—	—	—	—
Wolkenschiff	153	5	Mag	10	19	90	5	Air	4	15	2M	OK
28M	OK	—	Jede	ME	EE	—	—	—	—	—	—	—
Bronzene Gleiter	15	0	Mec	15	7	50	5	Air	3	15	1I	OK
7I	OK	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Naptha-Werfer	36	1	Mec	15	10	50	5	Air	3	15	1I	OK
14I	OK	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Himmelsspalter	69	3	Mec	10	19	50	5	Air	3	15	2I	OK
19I	OK	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Dampfburg	110	5	Mec	10	22	50	5	Air	3	15	3I	OK
23I	OK	—	Jede	MA	EE	HC	—	—	—	—	—	—
Schlangengreife	18	0	Strb	15	5	75	5	Air	4	15	3K	OK
8K	OK	—	Böse	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Blitzschleuderer	68	2	Strb	10	13	75	5	Air	4	15	3M	OK
16M	OK	—	Böse	EE	—	—	—	—	—	—	—	—
Feuerbarkasse	115	4	Strb	10	17	75	5	Air	4	15	3M	OK
21M	OK	—	Böse	EE	—	—	—	—	—	—	—	—
Zeppelin	141	5	Strb	10	20	75	5	Air	4	15	3I	OK
26I	OK	—	Böse	EE	HC	—	—	—	—	—	—	—

Belagerungsmaschinen

NAME	KOST	RAN	GAT	LEB	RST	MW	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
FER	BEL	ZSP	EIG	BF1	BF2	BF3						
Katapulte	20	0	Strb	15	3	75	3	Sie	1	15	2K	OK
OK	9K	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Ballista	46	1	Strb	15	4	75	3	Sie	1	15	2K	OK
OK	12K	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Schnellfeuerkan.	72	2	Strb	15	6	75	3	Sie	1	15	2K	OK
OK	15K	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Kanone	98	3	Strb	15	8	75	3	Sie	1	15	3K	OK
OK	18K	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Mörser	125	4	Strb	15	10	75	3	Sie	1	15	4K	OK
OK	22K	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Grubenkanonen	151	5	Strb	15	12	75	3	Sie	1	15	5K	OK
OK	25K	—	Gute	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Schnellfeuergew.	15	0	Mec	15	6	50	3	Sie	1	15	2I	OK
OK	7I	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Quecksilber-Gew.	30	1	Mec	15	8	50	3	Sie	1	15	3I	OK
OK	12I	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Luftknüppel	64	2	Mec	15	10	50	3	Sie	1	15	2I	OK
OK	15I	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Dampfstoßer	81	3	Mec	15	12	50	3	Sie	1	15	3I	OK
OK	17I	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Mauersprenger	127	5	Mec	15	14	50	3	Sie	1	15	4I	OK
OK	28I	—	Jede	MA	—	—	—	—	—	—	—	—
Krankheitsbringer	20	0	Strb	15	7	75	3	Sie	1	15	2K	OK
OK	10M	—	Böse	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Schwarze Eiswerf.	125	4	Strb	20	16	75	3	Sie	1	15	3K	OK
OK	OK	23M	—	Böse	—	—	—	—	—	—	—	—

Magier

NAME FER	KOST BEL	RAN ZSP	GAT EIG	LEB BF1	RST BF2	MW BF3	BEW	ART	AUF	ANG	NAH	PLA
Adepten	13	0	Strb	10	5	80	3	Off	2	10	3M	10M
OK	OK	TF	Jede	—	—	—						
Zauberkünstler	34	1	Strb	10	8	80	3	Off	2	10	5M	11M
OK	OK	VT	Jede	—	—	—						
Heiler	48	2	Strb	10	11	80	3	Off	2	10	2M	10M
OK	OK	H	Jede	—	—	—						
Druiden	66	3	Strb	10	14	80	3	Off	3	10	6M	15M
OK	OK	BB	Jede	—	—	—						
Feuer-Zauberer	83	4	Strb	10	18	80	3	Off	2	10	7M	18M
OK	OK	FS	Jede	—	—	—						
Erdenmeister	100	5	Strb	10	21	80	3	Off	3	10	8M	21M
OK	OK	EB	Jede	—	—	—						

Anhang 2 –

Zaubersprüche

Manche Einheiten können Zaubersprüche anwenden. Im folgenden finden Sie eine Liste dieser Zaubersprüche einschließlich der Beschreibung ihrer Auswirkungen. Ein Zauberspruch dauert jeweils einen Angriff oder eine Runde lang.

Rüstung

Rüstung erhöht den Rüstungsgrad der Zieleinheit um +5. Er läßt sich auf jede benachbarte befreundete Einheit anwenden.

Berserker

Berserker erhöhen den Nahkampfgrad der Zieleinheit um +5 und vermindern gleichzeitig bei Nah- als auch bei Fernangriffen den Rüstungsgrad um -5. Berserker lassen sich auf jede angrenzende befreundete Einheit anwenden.

Baum beleben

Dieser Zauberspruch verlebendigt in Sumpf-, Wald- oder Dschungelsechsecken die umgebenden Bäume und Sträucher und führt zum Angriff auf die feindliche Einheit. Er läßt sich auf der gesamten Karte in all diesen Sechsecken auf feindliche Einheiten anwenden.

Segen

Wenn Segen ausgesandt wird, erhöht sich die Moral aller benachbarter Einheiten um +10% während sich gleichzeitig die Gefahr, große Verluste zu erleiden, verringert.

Todesfee

Dieser Zauberspruch zwingt gegnerische Einheiten im Bereich von drei Sechsecken zum Rückzug, wenn sie ihm keinen Widerstand entgegensetzen haben.

Untote bannen

Dieser Zauberspruch vernichtet eine feindliche Untoten-Einheit, wenn sie ihm keinen Widerstand entgegensetzen hat. Seine Wirkungsreichweite beträgt bis zu drei Sechsecke.

Verwundete zu Toten

Verwundete zu Toten muß auf eine befreundete Einheit im angrenzenden Sechseck angewendet werden. Kämpft diese Einheit in derselben Runde, verwandeln sich sämtliche Verwundeten, die sie auf gegnerischer Seite verursacht, in Tote.

Adlerauge

Mit diesem Zauberspruch erhält die ihn anwendende Einheit einen Aufdeckungsbereich von 10 Sechsecken. Alle Einheiten, die während seiner Wirksamkeit aufgedeckt werden, bleiben für die Armee für den Rest der Runde sichtbar.

Erdbeben

Das Erdbeben verursacht bei der feindlichen Zieleinheit und allen angrenzenden Einheiten

einen moralischen Wert von -30. Weitere -30 kommen hinzu, wenn sie sich in einem Gebäude befinden. Dieser Zauberspruch läßt sich auf alle gegnerischen Einheiten im Bereich von drei Sechsecken anwenden.

Angst

Dieser Zauberspruch verursacht bei der feindlichen Zieleinheit einen angeschlagenen Zustand, wenn sie ihm keinen Widerstand entgegensetzen kann.

Marschverstärkung

Mit diesem Zauberspruch erhöhen sich die Punkte der Bewegungsfähigkeit einer Einheit um +2. Er findet vor allem bei hochrangiger Schwerer Infanterie besondere Anwendung.

Feuerball

Der Feuerball wird auf ein einzelnes Sechseck geworfen und greift die dort befindlichen gegnerischen Einheiten mit Stärkegrad 8 an. Im weiteren Verlauf des Spiels erlangt der Feuerball zunehmend tödliche Wirkungen.

Feuersturm

Der Feuersturm läßt sich bis auf eine Entfernung von drei Sechsecken aussenden und greift sowohl die Ziel- als auch die benachbarten Einheiten des Feindes mit Stärkegrad 9 an.

Heilen

Der Heilen-Zauberspruch kuriert alle Verwundeten bei befreundeten Einheiten in angrenzenden Sechsecken.

Unsichtbarkeit

Mit dem Unsichtbarkeits-Zauberspruch läßt sich die Einheit schwieriger aufdecken, es sei denn, eine feindliche Einheit befindet sich direkt im angrenzenden Sechseck.

Panik

Panik verursacht bei der Zieleinheit einen Moralverlust von -30 und führt zum angeschlagenen Zustand, wenn sie dem Zauberspruch keinen Widerstand entgegenbringen kann. Er läßt sich bis auf eine Entfernung von drei Sechsecken anwenden und betrifft darüber hinaus auch sämtliche feindlichen Einheiten in Sechsecken, die an das Zielsechseck angrenzen.

Wegemeister

Mit dem Zauberspruch Wegemeister kann die Zieleinheit Wälder-, Dschungel- und Sumpfsechsecke wie ebene Gebiete durchschreiten. Sie muß sich allerdings ursprünglich neben der Einheit befinden, die diesen Zauberspruch anwendet.

Tote auferwecken

Mit diesem Zauberspruch kehren Verwundete und Tote der ihn anwendenden Einheit wieder zurück. Er wird aber nur dann wirksam, wenn sich bei seiner Auslösung keine feindliche Einheit in benachbarten Sechsecken aufhält.

Moral wiederherstellen

Dieser Zauberspruch stellt vorübergehend die Moral der Zieleinheit wieder her. Beim Auslösen muß sich die Zieleinheit in Nachbarschaft der anwendenden Einheit befinden.

Schwäche

Feindliche Einheiten im Zelsechseck erleiden 10% Verwundete, wenn sie dem Zauberspruch Widerstand entgegensetzen können und 50%, wenn sie dieses Vermögen nicht besitzen.

Wirbelwind

Der Wirbelwind wird zum Angriff auf riesige Kontingente von Himmelsstürmern oder Bombardieren eingesetzt. Er besitzt eine Reichweite von drei Sechsecken und trifft Lufteinheiten in Nachbarschaft des Zelsechseckes mit der Stärke 12. Die Version dieses Spruches beim Generals-Zauber betrifft nur ein einzelnes Sechseck, doch mit fortschreitendem Spiel erlangt er zunehmend tödliche Wirksamkeit.

Anhang 3 – Besondere Fähigkeiten

Kampflust

Die Einheit scheitert niemals bei der Überprüfung ihrer Moral und verfügt über ein erhöhtes Nahangriffspotential.

Berserker

Dieser Vorzug erhöht den Nahangriffsgrad um +2, während gleichzeitig der Rüstungsgrad bei Fern- und Nahangriffen um -2 gemindert wird. Die Einheit scheitert niemals bei der Überprüfung ihrer Moral und muß sich in keinem Fall zurückziehen.

Held

Diese Einheiten steigern die Moralwerte aller angrenzenden befreundeten Einheiten. Beschädigungen führen nicht zu einer Verringerung ihrer Angriffsmenge.

Heroisch

Mit dieser Eigenschaft kann eine Einheit die Ergebnisse eines Rückzugs übergehen und bis zur Vernichtung weiterkämpfen. Eine Beschädigung führt nicht zur Verringerung der Anzahl ihrer Angriffe.

Immun gegenüber Magie

Diese Einheiten setzen Zaubersprüchen Widerstand entgegen.

Mystisch

Diese Einheit verfügt bei ihrem ersten Angriff über einen Bonus von +4.

Kavallerie ausschalten

Diese Einheiten vermögen den heftigen Ansturm der Kavallerie zu brechen.

Regeneration

Mit dieser Eigenschaft erhält die Einheit pro Runde einen Verwundeten zurück.

Einzelne Einheit

Die Einheit besteht aus einem einzelnen, kampfstarken Individuum, das sich in der Schlacht nur Verwundungen zuzieht und dessen Angriffszahl niemals reduziert wird.

Untot

Diese Einheiten unterliegen zwar dem Zauberspruch Untote Bannen, sind jedoch immun gegenüber der Pest.

Mechanisch verwundbar

Diese Einheiten erleidet bei mechanischen Angriffen größeren Schaden.

Magisch verwundbar

Diese Einheiten erleidet bei magischen Angriffen und Zaubersprüchen größeren Schaden.

Anhang 4 –

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände lassen sich nur an bedeutsamen Stellen finden oder werden durch die Befreiung einer Gegend erlangt. Wenn eine Einheit als erste einen dieser Orte betritt und einen magischen Gegenstand findet, dann erscheint unter dem Einheiten-Icon eine goldene Kugel. Wenn sie bereits einen magischen Gegenstand besitzt, dann legt sie den neuen bis zum Ende der Schlacht im Pool der verfügbaren Gegenstände ab. Belagerungsmaschinen können allerdings keine magischen Gegenstände mit sich führen.

Magische Waffen

Magische Waffen erhöhen nicht allein das Angriffspotential, sondern führen zum magischen Angriff.

Magisches Schwert

Erhöht den Nahkampfgrad um +2.

Magische Axt

Erhöht den Nahkampfgrad um +3.

Magisches Schild

Erhöht den Rüstungsgrad um +2.

Magische Rüstung

Erhöht den Rüstungsgrad um +3.

Magischer Bogen

Verleiht einer Einheit den Fernangriffsgrad von 5 oder erhöht den Ferngrad um +2.

Magische Armbrust

Verleiht einer Einheit den Fernangriffsgrad von 8 oder erhöht den Ferngrad um +4.

Magische Schleuder

Verleiht einer Einheit den Geplänkelangriffsgrad von 4 oder erhöht den Geplänkelangriffsgrad um +2.

Magische Stabschleuder

Verleiht einer Einheit den Geplänkelangriffsgrad von 7 oder erhöht den Geplänkelangriffsgrad um +3.

Magischer Speer

Verleiht einer Einheit den Geplänkelangriffsgrad von 10 oder erhöht den Geplänkelangriffsgrad um +4.

Todesschwert

Alle durch diesen Gegenstand Verwundeten wandeln sich zu Toten.

Werkzeuge

Viele Werkzeuge verleihen der besitzenden Einheit Fähigkeiten, die Zaubersprüchen ähneln. Wenn die Einheit ohnehin schon einen Zauberspruch anwenden kann, dann erscheint eine zusätzliche Option, sobald der rote Button Einheiten-Zauber gedrückt wird. Manche Werkzeuge verfügen auch über passive Wirkungen.

Segensamulett

Die Einheit gewinnt auf alle Moralprüfungen ein Plus von +10% hinzu und verfügt über eine 25%ige Chance, Verwundete in einen Moralverlust umwandeln zu können.

Schutzamulett

Es nimmt viele Verwundete auf, obwohl sich die Einheit auch weiterhin zurückziehen kann.

Widerstandsamulett

Verbessert gegenüber magischen Angriffen die Widerstandsfähigkeit und den Rüstungsgrad.

Beschleunigungsstiefel

Eine Einheit, die diese Stiefel trägt, erhöht ihr Bewegungsvermögen um 1.

Umhang der Unsichtbarkeit

Macht die Einheit unsichtbar.

Ring der freien Beweglichkeit

Alle Sechsecke zählen als ein Bewegungspunkt oder weniger.

Ring der Regeneration

Mit diesem Ring wird ein Verwundeter pro Runde geheilt.

Schädel von Crang

Innerhalb von drei Sechsecken verliert die feindliche Zieleinheit die Hälfte ihrer Lebenspunkte.

Stab der Verwirrung

Innerhalb von drei Sechsecken verliert die feindliche Zieleinheit ihre Runde, wenn sie der Wirkung keinen Widerstand entgegensetzen kann.

Stab der Ermüdung

Die feindliche Einheit wird ermüdet (verlangsamt sich und wird schwächer), wenn sie der Wirkung keinen Widerstand entgegensetzen kann.

Stab der Feuerbälle

Verleiht der Einheit den magischen Angriffszauberspruch Feuerball, der in einer Reichweite von drei Sechsecken angewendet werden kann und über das Angriffspotential der Stärke 8 verfügt.

Stab der Heilung

Heilt bei einer benachbarten Einheit sämtliche Verwundeten.

Stab der Winde

Löst im Zielsechseck einen magischen Angriff der Stärke 12 auf feindliche Lufteinheiten im Zielsechseck und benachbarten im Bereich von drei Sechsecken aus.

Stein des Adlerauges

Erhöht den Aufdeckungsradius der Einheit um zwei Sechsecke.

Stab des Sturmes

Verleiht der Einheit ein magisches Fernangriffsvermögen der Stärke 8 auf Feinde im Zielsechseck und auf die benachbarten im Umkreis von drei Sechsecken.

Zauberstab der Feuerbälle

Verleiht der Einheit den magischen Angriffszauberspruch Feuerball der Stärke 8, der nur auf benachbarte Einheiten angewendet werden kann.

Zauberstab der Krankheit

Wenn eine Einheit dieser Wirkung keinen Widerstand entgegensetzen kann, verliert sie die Hälfte ihrer Lebenspunkte.

Anhang 5 –

Tastaturbefehle

K	Ansicht Strategische Karte
L	Anzeige der Luft-/Bodeneinheiten
T	Terrain zeigen
B	Einheit betrachten
E	Gehe zur Einheit
N	Nächste Einheit
R	Rekrutieren (Menü Einheiten)
\$	Einheit kaufen (Menü Optionen)
U	Einheit ausruhen
G	Verwundete/Leben zeigen/Flaggen verbergen
F1	Spiel schnell laden
F2	Spiel schnell speichern
F3	Musik Ein/Aus
F4	Steuerung der Soundeffekte
Alt-S	Spiel speichern
Alt-L	Spiel laden ????????
Alt-X	Spiel beenden

⌚ CREDITS ⌚

Programmierer	Paul Murray
Grafische Leitung	Dave Jensen
Produktionsleitung	Bret Berry
Produzent	Jan Lindner
Produktionsassistentz	Rick White
Entwurf des Spiels	SSI Special Projects Group
Entwurf der Feldzüge	Chris Carr
Zusätzliche Feldzugs-Entwürfe	Chris Lanka
Daten-Manager	Caron White
Handbuch-Autor	Mark Whisler
Handbuch-Verleger	Jonathan Kromrey
Zusätzliche Programmierung	Keith Brors
Grafik-Manager	Steve Burke
Grafiker	Gennady Krakovsky, Maurie Manning, Shaun Tsai, John Xu
Künstlerische Beratung	Cyrus Harris
Manager Produkttest	Glen Cureton
Leitung Produkttest	John Cloud
Produkttester	Joshua Cloud, Forrest Elam, Brian Harp, Mike Hawkins, Jason Loney, Anatheia Lopez, Aaron Malchow, Lance Page, Jason Ray, Jeff Shotwell, Bill White
Installationsprogrammierung	Ben Cooley
Original-Installationscode	Mike Coustier
Musik komponiert und gespielt von	Rick Rhodes and Danny Pelfrey
Sprecher	Harry Täschner, Achim Geissler
Aufnahmetechniker, Soundeffekte	Ron Calonje, Klaus Schmied
Weibliche Stimmen	Marisa Lenhardt aka Shadow Phredd
Chorleiter, Bearbeiter und männliche Stimmen	Maurice Jackson
Chor-Postmastering, Audioproduzent & Audio-Code	Ralph "Cooksey" Thomas
Graphic Design & DTP	Louis Saekow Design, David Boudreau und Leedara Zola

Danksagung

Marcia Bateman, Russ Brown, Dan Cermak, Danté Fuget, Chuck Kroegel, Dave Merrick, John Miles, John Ross, Ben Rush, Tom Wahl, Matt und Monique von Music Annex, Mark Nutini von Opcode, OSC INC. und SSI Kundendienst

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. LIMITED WARRANTY

SSI ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH IMPLIZIERT, FÜR DIE AUF DIESER CD GELIEFERTE SOFTWARE, DAS IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBENE SPIEL, SEINE QUALITÄT, ABSPIELBARKEIT, SEINEN VERKAUFSERFOLG ODER SONSTIGE EIGNUNG FÜR BESTIMMTE ZWECKE. PROGRAMM UND SPIEL WERDEN VERKAUFT "WIE SIE SIND". SSI IST IN KEINERLEI HINSICHT FÜR, DIE QUALITÄT ODER ABSPIELBARKEIT VON SEITEN DES KÄUFERS VERANTWORTLICH ZU MACHEN. IN KEINEM FALL KANN SSI FÜR DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN, DIE AUS EINEM FEHLER DES PROGRAMMS ODER SPIELS RESULTIEREN KÖNNTEN, SELBST DANN NICHT, WENN SSI ZUVOR AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. (IN EINIGEN STAATEN IST DER AUSSCHLUSS ODER DIE BEGRENZUNG DER IMPLIZITEN HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE FOLGESCHÄDEN VERBOTEN, SO DASS DIE OBEN AUFGEFÜHRTE EINGRENZUNG FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZUTRIFFT.)

Für das beigelegte Softwareprogramm und das Handbuch bleiben alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne schriftliche Genehmigung von SSI weder ganz noch teilweise fotografiert, reproduziert oder übersetzt oder auf elektronische Medien oder sonstige maschinenlesbare Formate übertragen werden. Das Programm zu diesem Handbuch darf vom ursprünglichen Käufer nur zum Zweck des Gebrauchs auf dem Computer kopiert werden, für den es erworben wurde.

Jeder, der Teile dieses Buches auf Medien aller Art kopiert, verletzt das Urheberrecht

und unterliegt den strafrechtlichen Bedingungen zum Schutz des/der Urheber/s.

©1996 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Teile © 1993-1995, SciTech Software

Unter Verwendung von Smacker Video Technology. Copyright © 1994 bei Invisible, Inc. d.b.a. RADSoftware.

WHAT TO DO IF YOU HAVE A DEFECTIVE DISK

Falls Sie weitere technische Fragen zu Fantasy General haben, können Sie Kontakt mit unserem technischen Support aufnehmen. Bitte lassen Sie uns unter allen Umständen wissen, welchen Computer sie benutzen (Hersteller/Modell), welches Betriebssystem geladen ist, über wieviel Speicher der Computer verfügt (RAM) und welche Sound- und Videokarten Sie verwenden.

Kontakt:

e-mail:

hotline@learninco.com

Fax:

089 14827411

Hotline:

089 61309235

Internet

Allgemeine Hilfe:

http://www.ssionline.com/support/general_help.html

Gezielte Fragen:

<http://www.learningco.decom/support> (In Vorbereitung)

Post:

TLC Deutschland GmbH

Technische Unterstützung

Postfach 1252

82033 Deisenhofen