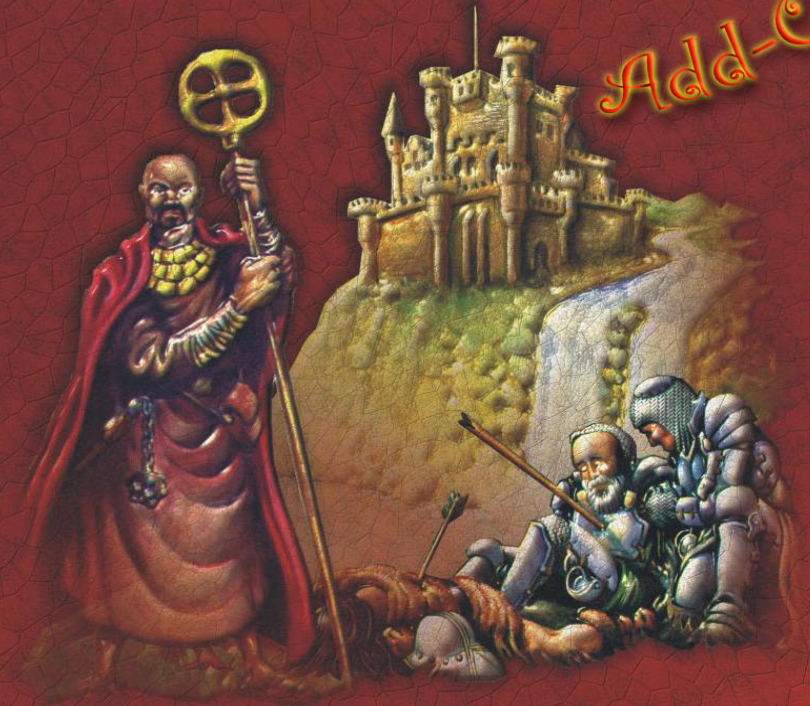


TALES of TAMAR HANDBUCH

Add-On



Epilepsie Warnung

BITTE LESEN SIE FOLGENDEN HINWEISE
VOR DER BENUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN:

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußteinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät **SOFORT** ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

BEACHTEN SIE FOLGENDEN HINWEISE
BEI DER BENUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN:

- Halten Sie während der Benutzung ausreichend Abstand zum Bildschirm ein.
- Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht während Sie müde sind.
- Spielen Sie in einem möglichst gut beleuchteten Raum.
- Machen Sie jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten.

Programm und Dokumentation © 1997-2004 by Eternity Software
Coverdesign: Dieter Zenteck
Text: Jens Neubauer, Sven Steinbrenner
Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.
Handbuch erstellt mit L^AT_EX 2_ε

Dafür können sie aber helfen bei Orkangriffen, wenn man also eine Zwergenarmee durch sein Land ziehen lässt, hat man gleichzeitig eine gute Verteidigung gegen Orks. Zwerge verfügen über die Gabe, blaue Drachen rufen zu können.

6.5 Untote

Aus den Gräbern der Ruinen erheben sich die Toten, um Angst, Verderben, Tod und Chaos über Tamar zu bringen. Sie werden von einem ruhelosen König der Untoten angerufen und steigen dann aus ihren Gräbern. Der Untotenkönig kann nur aus Ruinen jeglicher Art erscheinen.

Die Untoten kämpfen gegen alle lebendigen Rassen, also gegen Menschen, Orks, Elfen oder auch Zwerge. Entgegen den Aussagen einiger Legenden, sind die Untoten mit normalen nicht magischen Waffen besiegbare. Dennoch müssen die Untoten als sehr ernste Gefahr eingestuft werden, deshalb wird bei ihrem Erscheinen zu höchster Vorsicht geraten.

Der Untotenkönig kann neue Tode aus den Gräbern rufen, um seine Reihen zu stärken. Er besitzt ebenfalls die Macht, die gefallenen Soldaten zu erwecken und in seine Armee aufzunehmen.

Auch können sie untote Drachen herbeirufen. Die Untoten sind wohl die gefährlichste Spezies auf Tamar, weshalb zu größter Vorsicht geraten wird.

6.2 Elfen

Die Elfen sind eine der ältesten Rassen auf Tamar. Aufgrund von Kriegen und Auseinandersetzungen um Land zogen sich die Elfen in die Dunkelwälder zurück, wo sie sich dem Leben im Wald anpassten und ein Teil von diesem wurden.

Elfen sind in etwa so groß wie ein Mensch, nur sind die Elfen schlanker und graziler. Sie werden bis zu 800 Jahre alt und sind an ihren spitz zulaufenden Ohren zu erkennen.

Elfen sind eigentlich sehr ruhige Zeitgenossen, das einzige was sie wild macht ist, wenn man Ihre Dunkelwälder annektiert. Gegen Armeen in Wäldern haben sie grundsätzlich etwas, weshalb sich Armeen den Wäldern mit größter Vorsicht nähern sollten.

Elfen sind Erzfeinde der Orks und werden diese stets bekämpfen, wo sie aufeinander treffen. Wenn sie sich in großer Gefahr fühlen, dann können sie grüne Drachen zur Hilfe rufen.

6.3 Orks

Über die Herkunft der Orks erzählt die Legende, das sie vom großen Namenlosen geschaffen wurden. Dieser jagte und folterte die Elfen, um anschließend aus diesen entstellten Kreaturen die Orks zu züchten.

Orks sind kräftig bis untersetzt. Sie haben sehr stark hervorstehende Eckzähne und ihre Hautfarbe ist grün bis braungrau. Besonders erschreckend wirken die roten Augen, welche Aussehen, wie glühende Kohlen.

Orks leben unterirdisch und verfügen über enorme Ressourcen. Überirdisch ist meist nur immer ein kleiner Teil zu sehen, es sei denn die Orks ziehen in den Krieg gegen jemanden. Dies ist dann der Fall, wenn jemand zu hartnäckig gegen sie vorgeht.

Wann und aus welchem Grunde die Orks an die Luft kommen ist bisher nicht bekannt. Orks sind Erzfeinde von quasi allen anderen Rassen und jeder greift sie an und jeder wird von ihnen angegriffen.

6.4 Zwerge

Zwerge sind eher klein und sehr stämmig, man könnte sie auch als dick bezeichnen. Alle Zwerge haben Bärte und sie tragen immer eine Rüstung.

Zwerge leben normalerweise im Gebirge und sie sind ein sehr kriegslustiges Volk. Sie greifen alles und jeden an, deshalb ist Vorsicht geboten, wenn man sich mit einer Armee den Zwergen nähert. Dafür streben sie aber nicht nach Landmacht, wenn man Ihnen also aus dem Weg geht, dann machen sie auch nichts.

Tales of Tamar

Handbuch

ADD-ON

3.1 Gebäude

Zu Beginn ist ihre Siedlung naturgemäß klein und wenig beeindruckend. Es liegt an Ihnen, das zu ändern! In der linken unteren Ecke des Stadtbildschirms finden Sie das Symbol "Stadt bebauen".

Aber Vorsicht! Gebäude kosten nicht nur bei der Errichtung Gold, auch der Unterhalt erzeugt laufende Kosten. Gerade am Anfang müssen Sie daher acht geben, daß Sie sich die Gebäude auch leisten können. Im unteren Teil des Bauscreens finden sie ein Kästchen mit den Baukosten. Im ersten Feld werden die benötigten Mengen Holz zu den Vorhandenen angezeigt. Im Feld darunter die Mengen für Stein und darunter der Goldbedarf.

Baustoffe werden am Markt von den eigenen Arbeitern und anderen Mitspielern gekauft, deshalb sollten Sie auf Nachschub an Holz und Stein achten.

Vier Gebäude stehen immer zur Verfügung: Kornkammer, Mühle, Sägewerk und Schmiede. Alle weiteren Gebäude können nur gebaut werden, wenn Sie die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen, wie zum Beispiel Forschungs-Level, Einwohnerzahl oder Besitz eines anderen Gebäudes. Im Handbuch finden Sie eine Übersicht der Gebäude, teilweise mit den Voraussetzungen, um sie bauen zu können.

Wohnhäuser errichten Ihre Untertanen übrigens selbstständig, Sie brauchen sich also nur um die "kommunalen" Gebäude zu kümmern.

3.1.1 Gebäude abreißen

Um Gebäude abreißen zu können, müssen Sie in den Bauscreen der jeweiligen Stadt wechseln. Dort finden Sie unten rechts 3 Buttons. Der erste Button mit dem durchgestrichenen Gebäude ist der Abrissbutton. Wenn Sie diesen Button betätigen, öffnet sich ein weiteres Menü mit allen bereits in Ihrer Stadt gebauten Häusern. Hier wählen Sie das Gebäude aus, welches Sie abreißen lassen möchten und Sie ersehen die Kosten des Abrisses.

3.2 Versorgung

3.2.1 Bewirtschaftung

Um in den Bewirtschaftungsscreen zu gelangen, wählen Sie zuerst mit der linken Maustaste ein Hexfeld aus. Dieses ist dann von einem roten Rahmen umgeben. Mit einem Klick der rechten Maustaste auf dieses aktive Landfeld öffnet sich ein Pop-up-Fenster, welches Ihnen die Funktionen "Namen zuweisen" oder "Bewirtschaftung" anzeigt.

Befehl zum Plündern geben. Es kämpft dann Ihre Armee vom Schiff gegen die evtl. vorhandene Stadtwache des Mitspielers. Gewinnen Ihre Soldaten, so plündern sie die Stadt aus, ansonsten verlief die Aktion erfolglos.

Aber seien Sie gewarnt, denn ab diesem Zeitpunkt werden Sie, zumindest für den geplünderten Spieler, als Pirat gelten und von vielen Lords und Ladys geächtet werden. Aber warum auch nicht, es soll jeder die Möglichkeiten nutzen, die einem Spaß machen.

Kapitel 6 Nichtspielercharaktere (NSCs)

6.1 Drachen

Die Drachen sind ein sehr altes Geschlecht geflügelter Echten von gewaltigen Ausmaßen. Sie siedeln sich gern an entlegenen Orten an. Auf Tamar gibt es verschiedene Drachenarten, die sich meist nur durch die Hautfarbe und das Verhalten unterscheiden. Eines haben sie jedoch gemeinsam: Sie schlüpfen aus Eiern, sind Fleischfresser, setzen ihrem Atem als Waffe ein, lieben Gold und Edelsteine und sie sind sehr stark.

Viele Drachen leben Hunderte oder gar Tausende von Jahren. Wegen Ihrer langen Geschichte neigen sie dazu, verächtlich auf die jüngeren Arten - wie die Menschen - herabzublicken.

Auf Tamar gibt es verschiedene Arten von Drachen. Einige von Ihnen sollen sogar von den Rassen der Elfen und Zwerge gerufen werden können, wenn sich diese in Gefahr befinden.

Der wohl stärkste Drache aber ist der Goldene. Sein Odem besteht aus einem Feuer-Gas-Gemisch, der ganze Städte vernichten kann. Glücklicherweise ist er nicht besonders aggressiv und sogar rechtschaffen von Gesinnung.

Ganz im Gegenteil zum roten Drachen. Dieser absolut chaotisch-böse Drache hat nichts anderes im Sinn als alle Rassen den Feuertod zu bringen. Er ist zwar nicht ganz so stark wie der Goldene, aber seine Aggressivität kennt keine Grenzen. Er versenkt Schiffe, legt Städte in Schutt und Asche und besiegt riesige Armeen, wenn es sein muss. Wir möchten alle Spieler dieser Welt vor diesem Drachen warnen!

Drachen treten meist in kleinen Rudeln von 1-4 Echten auf.



Eine besondere Fähigkeit von Handelsschiffen ist es, andere Einheiten transportieren zu können (andere Schiffe natürlich ausgenommen). Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Zunächst muß die zu verladende Einheit die oberste auf dem Feld sein, falls sich dort mehrere aufhalten sollten. Wählen Sie die gewünschte Einheit einfach im Figurenmenü aus, um sie nach oben zu bringen. Darüber hinaus muß sie sich natürlich unmittelbar neben dem Schiff befinden.

Außerdem muß das Schiff, welches die Einheit aufnehmen soll, über alle Bewegungspunkte verfügen, es darf in der aktuellen Runde also nicht bewegt worden sein. Ein weiterer limitierender Faktor ist die Beladungsgrenze des jeweiligen Schiffstyps.

- kleine Handelsschiffe: 1 Einheit mit maximal 10000 Mann
- mittlere Handelsschiffe: 2 Einheiten mit insgesamt maximal 20000 Mann
- große Handelsschiffe: 3 Einheiten mit insgesamt maximal 30000 Mann

Wählen Sie "Beladen" aus dem Figurenmenü und klicken dann auf die Einheit, die eingeladen werden soll. Ob die Einheit BPs hat, ist dabei übrigens unerheblich.

Entladen funktioniert analog. Das Schiff darf in der aktuellen Runde nicht bewegt worden sein. Wählen Sie "Entladen" und klicken Sie auf das Zielfeld. Für Armeen gilt dabei noch eine Besonderheit: Da Sie auf einer fremden Insel keine Verbindung zum Heimatland haben können, ist annektieren auch möglich, wenn sich in einem benachbarten Wasserfeld eins Ihrer Schiffe befindet.

Wenn Sie eine Armee auf einem Ihrer Schiffe transportieren, dann können Sie mit diesem Armee-auf-Schiff-Verbund Städte plündern. Bewegen Sie dazu Ihr Schiff (mit der Armee darauf) auf eine Stadt Ihres Mitspielers. Dort können Sie dann den

Zu Beginn steht die Bewirtschaftung auf Automatik, was durch ein Häkchen vor Automatik symbolisiert wird. Um Ihre persönlichen Einteilungen vornehmen zu können, müssen Sie auf das Häkchen klicken. Es erscheint dann ein Kreuz vor Automatik (Automatik aus). Nun werden noch keine freien Arbeiter angezeigt und es sind auch keine mehr für die einzelnen Aufgaben eingeteilt. Dies ändert sich erst im nächsten Zug. Dann werden alle verfügbaren Arbeiter als freie Arbeiter oben links angezeigt.

Nun können Sie die Arbeiter so verteilen, wie Sie sie benötigen oder denken, das es für Sie am besten ist. Es können aber immer nur 1000 Arbeiter pro Aufgabe und Feld eingeteilt werden.

3.2.2 Nahrung

Auf der rechten Seite des Stadtbildschirms finden Sie das "Kornlager". Hier versorgen Sie Ihr Volk mit Nahrung. Das sollten Sie bei jedem Zug als erstes tun.

Der rechte Speicher enthält das Korn, das Ihre Untertanen im nächsten Quartal erhalten werden. Je mehr Sie zuteilen, umso zufriedener wird Ihr Volk sein, die Geburtenrate wird steigen und die Einwanderung wird zunehmen. Wenn Sie zu wenig geben, wird Ihr Volk unglücklich, wandert aus oder verhungert sogar! Das rote Dreieck gibt Ihnen eine grobe Richtlinie, wieviel Korn ungefähr von Nöten ist. Nach einer Weile werden Sie ein Gefühl dafür bekommen, wieviel Korn Sie je nach Bevölkerungszahl zuteilen müssen, um diese konstant zu halten, bzw. zu Bevölkerungswachstum zu führen. Dies ist allerdings noch von anderen Faktoren, wie z.B. Steuern abhängig.

Der mittlere Speicher enthält den Vorrat an Korn für die nächsten Züge. Da ein Zug ein Vierteljahr auf Tamar umfaßt, müssen Ihre Speicher mindestens die Menge für 4 Züge aufnehmen können. Je mehr Kornkammern Sie besitzen, umso mehr Korn können Sie lagern, und umso größer kann Ihre Bevölkerung damit werden.

Der linke Speicher enthält die Menge an Korn, die im nächsten Frühjahr als Saat ausgebracht werden soll. Dieses Lager muß im Frühjahr gefüllt sein, um die Saat ausbringen zu können. Sie können allerdings die neue Saat bereits nach der Ernte hier hinterlegen, sie wird dann bei der nächsten Saat verwendet. Wieviel Sie im darauffolgenden Sommer ernten, ist abhängig davon, wieviel Korn Sie dafür einplanen (auch hier gibt ein rotes Dreieck einen Hinweis), wieviel Mühlen Sie besitzen und wieviel Land Sie haben. Wenn Sie mehr Korn ernten, als Ihre Mühlen verarbeiten können, geht das überschüssige Korn für Sie verloren.

Ihre Ernte können Sie noch um den Fischfang erhöhen. Den Fischfang können Sie über die Bewirtschaftungsfunktion der Kartenfelder einstellen.

Außerdem finden Sie an Saat- und Volkslager jeweils einen grünen Pfeil. Diesen können Sie durch Anklicken einstellen. Sollten Sie es einmal versäumen, einen Zug

abzuschicken oder sollte es vorkommen, das Ihr Zug verlorengeht, dann verwendet der Server die so eingestellte Menge an Korn zum Säen bzw. zur Versorgung der Bevölkerung.

Dies eignet sich auch, um ein paar wenige Tage vom Spiel zu pausieren, ohne daß Ihr Volk mangels Nahrung verhungert. Da zum Spiel aber viel mehr gehört als nur Korn zuzuteilen, sollten Sie sich für längere Pausen (wie z.B. Urlaub) eine menschliche Vertretung suchen, die Ihr Reich in der Zwischenzeit verwaltet.

Achtung! Die Einstellungen der grünen Pfeile greifen nur dann, wenn kein Zug von Ihnen beim Server eintrifft! Sollten Sie Ihren Zug machen und dabei vergessen, Korn zuzuteilen, wird Ihre Bevölkerung hungern bzw. findet keine Aussaat statt!

3.3 Baustoffe

Um an die begehrten Baustoffe Holz und Stein zu gelangen, müssen Sie einen Marktplatz errichtet haben. In Ihrem Marktplatz bekommen Sie dann oben links, die von Ihren Arbeitern erwirtschafteten Hölzer und Steine angeboten. Natürlich können Sie hier auf dem Markt auch Hölzer und Steine von anderen Spielern kaufen.

Die Arbeiter für die Holz- und Steinproduktion werden auf den Kartenfeldern über die Bewirtschaftung eingeteilt. Nun können Sie die Arbeiter so verteilen, wie Sie sie benötigen oder denken, das es für Sie am besten ist. Es können aber immer nur 1000 Arbeiter pro Aufgabe und Feld eingeteilt werden.

3.6 Karte und Kundschafter

Ein weiterer wichtiger Bildschirm ist die Karte. Sie finden Sie in der Residenz (und in der Kaserne, wenn Sie eine haben sollten). Hier erkunden Sie nicht nur Ihre Umgebung und stellen den ersten Kontakt mit anderen Spielern her, sondern bewegen auch später Ihre Armeen.



Schiffe können Sie entweder selber bauen (im Marktplatz-Bildschirm) oder von anderen Spielern kaufen. Klicken Sie dann im Hafen auf den Anleger. Hier können Sie Schiffe aus der Werft zu Wasser lassen, und auch Schiffe, die derzeit im Hafen sind, zurück in die Werft holen.

Für das Bewegen von Schiffen gilt das selbe, was dazu bei Landeinheiten gesagt wurde. Geben Sie jedoch Acht! Wagen Sie sich zu weit von Ufer fort, so kann es sein, das das Schiff auf hoher See verloren geht. Eine fortgeschrittene Forschung im Feld Astronomie vergrößert die noch sichere Distanz zum Land.

Kampfschiffe besitzen zum einen die Fähigkeit, Wasserfelder, die unmittelbar an Ihr Land grenzen, zu annektieren.

Außerdem können Sie damit Schiffe anderer Spieler angreifen. Während sich "Angreifen" gegen alle Arten von Schiffen richtet, können Sie mit "Kapern" bei Handelsschiffen versuchen, zusätzlich noch Beute zu machen.

Wenn Sie den Befehl "Kapern" zum Angriff auf ein Handelsschiff auswählen, wird die Besatzung ihres Schiffes die Fahne einholen und, als Piratenschiff getarnt, das von Ihnen ausgewählte Schiff aufbringen. In den Berichten über dieses Manöver wird dann von einem Piraten zu lesen sein. Die wahre Identität des Angreifers wird nicht genannt werden.

Um Armeen aufzulösen oder deren Ausstattung zu verändern, muß sich diese Armee natürlich in Ihrer Stadt befinden.

...

4.5.4 Stadtannektion

Eine besondere Schwierigkeit stellt das Annektieren einer Stadt dar. Dabei wird ca. ein Viertel der Stadtbevölkerung zur Verteidigung antreten. Bei einer Stadtbevölkerung von z.B. 10000 sind das immerhin 2500 Kämpfer, die besiegt werden müssen. Es ist daher ratsam, eine Stadt erst zu belagern, um die Bevölkerung zu verringern.

Weiterhin besteht die Möglichkeit, Stadtwachen aufzustellen. Damit sind Armeen gemeint, die in der Stadt stationiert werden (also im Stadtfeld stehen). Ist eine solche Armee groß genug, kann sie die Annektion der Stadt verhindern. Um eine gut verteidigte Stadt einzunehmen, ist es daher nötig, die Stadtwache(n) zunächst zu vernichten bzw. genügend zu dezimieren, bevor man zu Annektion schreitet.

4.8 Rebellionen

Ab einer bestimmten Größe eines Reiches (Anzahl der Städte) ist man darauf angewiesen Stadtwachen auszuheben, oder man muss riskieren, dass eine Stadt in Rebellion verfällt.

Eine Stadt in Rebellion ist nicht mehr regierbar für den Spieler. Um eine Rebellion aufzuheben, muss der Spieler lediglich mit einer Armee gewisser Größe in dieser Stadt für Ruhe sorgen. Genau dieser Moment ist natürlich auch eine Chance für andere Spieler, um eine solche Stadt zu übernehmen.

4.10 Seefahrt

In Städten mit Zugang zum Meer können Sie einen Hafen errichten.



Zu Beginn ist es erst einmal wichtig, die umliegenden Ländereien und seine Nachbarn kennen zu lernen. Dafür besitzen Sie einen Kundschafter, den Sie auf der Karte bewegen können. Zunächst erst einmal ein paar grundlegende Hinweise zur Benutzung der Karte:

Den angezeigten Kartenausschnitt können Sie mit Hilfe der Cursortasten oder der Knöpfe am rechten Bildschirmrand verschieben. Ein Kartenfeld wählen Sie durch Klick mit der linken Maustaste aus. Es wird daraufhin rot umrandet und im Fenster auf der rechten Seite erscheinen zusätzliche Informationen wie Koordinaten, Eigentümer etc. Wenn Sie selbst der Eigentümer sind, können Sie auch die vorhandenen natürlichen Ressourcen ablesen. Mit Hilfe der Schalter am rechten Rand können Sie Informationen direkt in die Karte einblenden, so zum Beispiel Grenzverläufe und eine graphische Darstellung der Ressourcen. Die Einblendung der Grenzverläufe bleibt nun auch nach dem Verlassen der Karte aktiv, bis Sie die Grenzverläufe wieder ausschalten.

Sie können Ihren Landschaften (Wäldern, Gebirgsketten, Flüssen, Seen etc.) frei wählbare Namen geben. Diese werden dann, so man will, auf der Karte angezeigt. Um die Namen eingeben zu können, klicken Sie mit der linken Maustaste das entsprechende Kartenfeld an, es ist nun rot umrandet. Bei einem Klick mit der rechten Maustaste öffnet sich ein Aktionsmenü, bei dem Sie zwischen "Name zuweisen" und "Bewirtschaftung" auswählen können. Wählen Sie Name zuweisen und geben dann anschließend in das sich öffnende Fenster den gewünschten Namen ein. Die Namen können Sie sich mit einem Klick auf "Symbolkarte", am rechten Bildschirmrand, anzeigen lassen.

Um den Kundschafter (oder eine andere eigene Figur, die Sie später haben werden¹) zu bewegen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Per Tastatur. Wählen Sie zunächst das Feld mit der Figur an. Dann klicken Sie ein zweites Mal auf das Feld und die Umrandung wechselt von rot auf blau. Sie haben nun die Figur ausgewählt. Sollte sich mehr als eine Figur in dem Feld befinden (zu erkennen an einer kleinen goldenen Zahl), so können Sie durch einen Klick mit der **rechten** Maustaste ein Menü (das sogenannte Figurmenü) aufrufen, in dem Sie die gewünschte Figur auswählen.

Nun können Sie die Figur mit Hilfe des Ziffernblocks steuern. Die Tasten 7,8 und 9 lassen die Figur nach links oben, oben und rechts oben laufen, die Tasten 1,2 und 3 entsprechend nach links unten, unten und rechts unten.

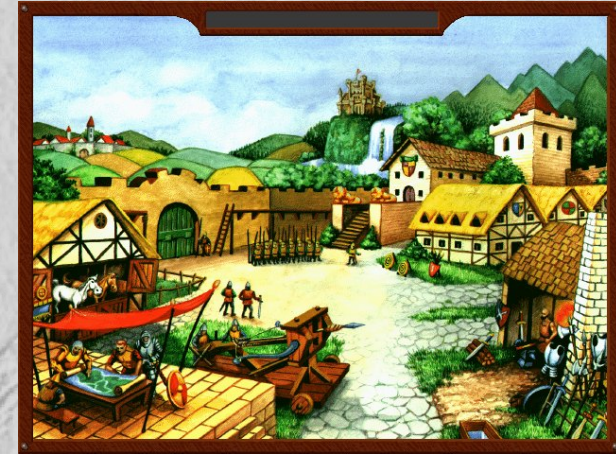
2. Eine andere Möglichkeit ist die Steuerung mit der Maus. Dazu wählen Sie zunächst das Feld mit der Figur an. Dann klicken Sie ein zweites Mal mit der linken Maustaste auf das Feld und die Umrandung wechselt von rot auf blau. Sie haben nun die Figur ausgewählt. Mit einem Klick der rechten Maustaste rufen Sie das Figurmenü auf. In diesem Menü finden Sie den Befehl "bewegen". Wenn Sie diesen Befehl auswählen, werden einige Kartenfelder rot unterlegt. Diese sind alle die Felder, die Ihre Figur in dieser Runde mit ihren Bewegungspunkten erreichen kann. Klicken Sie auf eines dieser rotunterlegten Felder und Ihre Figur bewegt sich auf dieses gewünschte Feld. Mit "Esc" können Sie die Auswahl abbrechen.

Im Fenster rechts sehen Sie die verbleibenden Bewegungspunkte. Neue Figuren können sich erst im darauffolgenden Zug bewegen, da sie erst dann Bewegungspunkte erhalten. Je nach Beschaffenheit des Geländes braucht eine Figur viele oder wenige Bewegungspunkte, um ein Feld zu betreten. Sind alle Punkte aufgebraucht oder nicht genug Punkte übrig, um die gewünschte Bewegung durchzuführen, müssen Sie bis zum nächsten Zug warten. Nicht benutzte Punkte verfallen am Ende eines Zuges.

Ihre Figuren haben einen Sichtbereich, mit dem sie die umliegenden Landschaften von dem allesverhüllenden "Fog of War" durchdringen können. Alle anderen Felder außerhalb des Sichtbereiches werden verhüllt. Dieser "Fog of War" ermöglicht es Spielern sich unbemerkt an anderen vorbeizuschleichen, wenn sie außerhalb des Sichtbereiches einer Figur sind. Damit sind Kriege nun wesentlich spannender. Überfälle auf große Reiche werden möglich und Piraterie wird noch einfacher.

Die Karte selbst besteht aus verschiedenen sechseckigen Landschaftsfeldern, die sich entsprechend den Jahreszeiten verändern. Es gibt verschieden dunkle Wasserfelder, diese zeigen die Tiefe des Wassers an. Je dunkler das Wasser, desto tiefer ist

¹Wie Sie zusätzliche Kundschafter aufstellen, erfahren Sie im Handbuch.



Zunächst müssen Sie im oberen Teil des Fensters einen Prozentsatz Ihrer Bevölkerung zu Rekruten machen. Sie können aber höchstens ein Viertel Ihrer Stadtbevölkerung pro Runde rekrutieren. Nun können Sie unten links einstellen, wie viele dieser Rekruten der neuen Armee zugeteilt werden sollen.

Achten Sie auf die Kosten, die durch Soldzahlungen entstehen. Sollten Sie nicht in der Lage sein, Ihre Soldaten zu bezahlen, dann werden diese desertieren und dabei alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände mitnehmen.

Beachten Sie, daß die Mindeststärke einer Armee 50 Mann beträgt. Fällt die Anzahl unter diesen Wert (z.B. durch Verluste im Kampf), dann desertiert der Rest der Truppe.

Sie können maximal 10 Prozent ihrer Bevölkerung als Soldaten rekrutieren. Sollte Ihre Bevölkerungszahl sinken, so werden eventuell Armeen aufgelöst, bis das Verhältnis wieder kleiner/gleich 10 Prozent ist. Extrem gläubige Reiche können mit Ihrem Land in den Heiligen Krieg eintreten! Dazu müssen sie lediglich Städte mit Kirchen oder Kathedralen besitzen. Befindet sich ein Reich im Heiligen Krieg, dann hat es die Möglichkeit 5-10 Prozent mehr an Rekruten im Land zu finden und auszubilden. Bei großen Reichen kann das schnell einige 10.000 Mann ausmachen. Der Heilige Krieg ist jedoch kein Dauerzustand für einen Spieler. Mit der Zeit wird das Volk sein Vertrauen in Ihren Herrscher wieder verlieren.

Nun können Sie eine neue Armee ausheben. Geben Sie Ihr einen passenden, eindeutigen Namen und statten Sie sie dann (im Bildschirm "Waffen und Rüstungen", ebenfalls zu finden im Kasernenbildschirm) mit mindestens einer Waffe aus. Außerdem können Sie die Armee noch mit diversen Rüstungsteilen wie Helmen, Schilden und Körperpanzern ausstatten, sofern Sie welche besitzen.

Sollte sich ein dritter Kundschafter von einem dritten Spieler ebenfalls auf diesem Feld befinden, dann kann dieser Spieler die Übergabe blockieren, indem er ebenfalls den Befehl „entleihen“ an den Server sendet.

Beim Übergeben von Land und Städten wird das Vertrauen im Gegensatz zum Annektieren nicht modifiziert.

4.5 Armeen und Kriegsführung

Es gibt jedoch Zeiten, in denen die Diplomatie versagt und das Schwert sprechen muss. Eine Armee auszuheben und zu unterhalten war schon immer ein kostspieliges Unterfangen, und das ist bei „Tales of Tamar“ nicht anders.

4.5.1 Voraussetzungen

Zwingend notwendig ist in jedem Fall der Bau eines Übungsplatzes. Hier können Sie Armeen aufstellen und verwalten. Außerdem sollten Sie natürlich genügend Waffen, Rüstungen und sonstige Ausrüstungsgegenstände besitzen. Zu Beginn des Spieles stehen Ihnen 1000 Dreizacke und 1000 Waffenröcke zur Verfügung, dies sollte für erste Annektierungen genügen. Um Kavallerie auszuheben, brauchen Sie außerdem noch Pferdeställe. Zum Ausheben von Artillerie benötigen Sie einen Apellhof.

4.5.2 Ausheben, Ausstatten und Unterhalten von Armeen

Je nachdem, welcher Art Ihre neue Armee sein soll, wählen Sie im Kasernenbildschirm „Infanterie inspizieren“, „Kavallerie inspizieren“ bzw. „Artillerie inspizieren“. Die einzelnen Typen unterscheiden sich nicht nur in ihren speziellen Stärken und Schwächen im Kampf, sondern auch in den benutzbaren Waffen und Ausrüstungen. So ist das Benutzen von Katapulten der Artillerie vorbehalten, während Lanzen nur von der Kavallerie eingesetzt werden können, um nur ein paar wenige Beispiele zu nennen. Das Aussehen einer Armee richtet sich nach dem langsamsten Teil.

hier das Meer. Entsprechend der Größe der Stadtbevölkerung und des Ausbaugrades ihrer Stadt werden die Siedlungen mit verschiedenen Grafiken dargestellt.

3.6.1 Übersichtskarte

Wenn die von Ihnen erforschten Gebiete größer werden und auch die Anzahl der aktiven Einheiten zunimmt, wird die Kartennavigation zunehmend unübersichtlich. Daher hat „Tales of Tamar“ eine Übersichtskarte mit einer Liste aller Einheiten. Um auf die Übersichtskarte zu wechseln, klicken Sie im Kartenbildschirm unten auf den geschwungenen Pfeil. Das Hauptfenster ändert sich dabei nicht. Sie finden jedoch jetzt auf der rechten Seite oben eine verkleinerte Version der Karte, sowie darunter eine Auflistung aller Einheiten wie Armeen, Schiffe, Kundschafter, Siedler und Spezialisten. Sie können die gewünschte Liste durch die kleinen Knöpfe darüber auswählen.

Wenn Sie nun eine Einheit in der Liste anklicken, zentriert sich die Karte im Hauptfenster (wie auch die Minikarte) auf diese Einheit. Sie können diese nun wie gewohnt steuern.

Durch einen Klick auf die Übersichtskarte zentrieren die Karte auf diese Stelle.

3.7 Spieler kennenlernen

Wenn Sie das erste Mal auf einen anderen Spieler stoßen, ist Ihnen dieser noch nicht bekannt. Mit dem nächsten Zug wird vom Client eine Anfrage an den Server versandt und im folgenden Zug erfahren Sie den Namen des Spielers. Ab sofort ist Ihnen dieser Spieler bekannt und Sie können mit ihm kommunizieren, handeln, usw.

Daher sollten Sie es in den ersten Zügen nicht versäumen, Ihre unmittelbare Nachbarschaft zu erkunden, um potentielle Verbündete, Gegner oder Handelspartner auszumachen.

Bedenken Sie bitte, wenn Sie eine erste Botschaft an einen anderen Herrscher schreiben, dass dieser nicht unbedingt der Handelssprache (Deutsch) mächtig ist. Schreiben Sie deshalb am besten einen Teil in der Gemeinsprache (Englisch), um sicher zu gehen, dass Sie verstanden werden. Andernfalls dürfen Sie sich nicht wundern, wenn Sie keine Antwort bekommen.

Es ist hier aber auch wie im richtigen Leben, wenn Sie längere Zeit keinen Kontakt über den Clienten pflegen, dann wissen Sie nichts von Ihren Mitspielern und ihr Status wird wieder unbekannt. Alles verschwindet hinter dem Nebel des Vergessens. Was alles dazu dient um bekannt zu bleiben, müssen Sie schon selbst herausfinden. Fragen Sie doch einen erfahrenen Nachbarn oder probieren Sie einfach einiges aus.

4.3 Luxusgüter

Bisher konnte man bei Tales of Tamar nur mit Waffen, Rüstungen und Schiffen handeln. Neben den alten Waren kann man nun auch mit pflanzlichen und tierischen Rohstoffen, Mineralien und Luxusgütern wie Balsam, Bernstein, Brokat, Edelsteine, Elfenbein, Gewürze, Marmor, Myrrhe, Oel, Pelze, Pergament, Schmuck, Seide, Teppiche, Weihrauch und Zucker handeln. Der zugehörige Screen ist über das Handelsregister erreichbar. Dort kann man die Mengen, der Luxusgüter, die an das Volk verteilt werden sollen, einstellen. Außerdem befindet sich in diesem Screen der Umschalter von Produktion auf Rohstofflagerung, um überschüssige Ressourcen über den Markt angeboten zu bekommen.

Die Luxusgüter sind auf Tamar ein entscheidendes Element. Besonders große Herrscher und Ihre prosperierenden Völker benötigen mit der Zeit gewisse Luxusartikel. Werden diese nicht geliefert tritt es ein Vertrauensverlust auf. Kleine Herrscher hingegen benötigen sehr wenige Luxusgüter und können mit der Lieferung an große Reiche sehr viel Gold verdienen.

Dass besondere an den Luxusgütern ist, dass ein Luxusbarde mit dem Wissen der Luxusgüterproduktion bei sehr kleinen Reichen vorbeischaute (sehr klein in Bezug auf die Anzahl der Städte). Bei diesem Barden kann man sich ein Luxusgut auswählen und die Handwerker des Reiches produzieren dann dieses Gut, sofern genügend Rohstoffe für das Luxusgut zur Verfügung stehen.

Stehen infolge von Bevölkerungswachstum nicht mehr genügend Ressourcen zur Verfügung, erlischt die Produktion des Luxusgutes und das Wissen darüber geht verloren. Falls Ihr Reich noch klein genug ist, kann der Barde noch einmal bei Ihnen vorbeikommen. Sie sollten für diesen Moment wieder einen ausgeglichenen Ressourcenhaushalt haben.

Um einen Mangel an Ressourcen zu Verhindern, müssen Sie ständig auf Ihr Ressourcenangebot zu Verbrauch achten und bei Bedarf die Menge der geförderten Ressourcen erhöhen. Dazu stehen Ihnen viele Möglichkeiten, wie der Zukauf von Rohstoffen zur Verfügung.

4.3.1 Lagerlimit

Sie können in ihrem Reich nur maximal 50.000 Einheiten an Waren lagern, da ihnen die nötigen Angestellten und die Logistik dafür fehlen. Um jedoch mehr Waren einlagern zu können, müssen Sie die notwendigen Voraussetzungen schaffen, dies wird hier durch den Bau von Kontoren ermöglicht.

Sie können in einer Stadt bis zu 20 Kontore bauen. Diese erweitern den Kornspeicher und stehen in Zukunft als Lager für Waren zur Verfügung. Mit jedem Kontor in Ihrem Reich können Sie zusätzlich 100.000 Einheiten an Waren lagern. Von der

Lagermenge ausgenommen ist das Korn, welches getrennt in Kornlagern aufbewahrt wird.

4.4 Diplomatie

4.4.3 Sonstige Verträge

Als erstes Spiel der Welt bietet ToT umfangreiche Strukturen um Lehnsherren, Vasallen und Aftervasallen zu verwalten. Mittels dieser Spieloptionen ist es den Spielern möglich Vasallenverträge mit anderen Spielern abzuschließen und somit in der Rangordnung der Titel aufzusteigen. Es gibt acht verschiedene Titel bei Tamar: Baron, Vicomte, Graf, Marquis, Herzog, Erzherzog, König und Kaiser. Zu der jeweiligen Krönung sieht man natürlich einen Extrabildschirm mit kleinen Animationen.

Unter dem Menüpunkt "sonstige Verträge" haben Sie die Möglichkeit einen Lehnsherrenvertrag mit einem anderen Mitspieler zu schließen. Dazu wählen Sie "sonstige Verträge" und falls Sie der zukünftige Vasall sind "Verträge einholen". Es erscheint dann der Lehnsherrenvertrag Ihres zukünftigen Lehnsherren oder gar weitere Angebote. Wählen Sie das Angebot aus, welches Sie gewillt sind anzunehmen und bestätigen Sie mit dem Häkchen.

Wollen Sie einem anderen Mitspieler ein Angebot machen ihr/sein Lehnsherr zu sein, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie "sonstige Verträge" aus dem Diplomatie-screen aus. Im Screen für sonstige Verträge wählen Sie den gewünschten Vasallen aus der linken Liste aus und bestätigen Sie mit dem Häkchen. Sie werden nun gefragt, ob Sie sicher sind diesen Spieler als Ihren Vasallen zu nehmen, was Sie bestätigen. Mit dem versenden des nächsten Spielzugs wird der Vertrag an den Server und dann weiter an den Mitspieler versandt.

Die Möglichkeit, andere Verträge abzuschließen, ist derzeit nicht implementiert. Friedensverträge und ähnliches können aber natürlich außerhalb des Spiels per eMail abgeschlossen werden.

4.4.4 Land übergeben und entleihen

Mittels eines Kundschafters kann man nun Land und Städte friedlich an andere Spieler übergeben. Dabei muss ein eigener Kundschafter auf eigenem Land stehen und den Befehl "übergeben" bekommen. Ein zweiter Kundschafter desjenigen Spielers der dieses Land erhalten soll muss ebenfalls vor Ort sein und den Befehl "entleihen" einstellen.

Sollten beide Kundschafter die entsprechenden Befehle innerhalb einer Runde an den Server senden, dann kann das entsprechende Gebiet übergeben werden.

