

- Spielanleitung

Inhalt:

1. Das Hauptmenü
2. Die Spieloberfläche
 - ◆ 2.1. Das Menü
 - 2.2. Tastaturbefehle
3. Benutzung der Spieloberfläche
4. Artefakte
 - ◆ 4.1. Grundlagen
 - 4.2. Aufnehmen und Benutzen von Artefakten
5. Verschiedene Informationen
6. Einheitenfertigkeiten
 - ◆ 6.1. Erfahrung und Stufen
 - 6.2. Auszeichnungen
 - 6.3. Kämpfe

1. Das Hauptmenü

Das Hauptmenü hat sieben Schaltflächen: "Neue Kampagne", "Neues Spiel", "Spielstand laden", "Szenario laden", "Sprachen", "Netzwerkspiel" und "Beenden".

Die Schaltflächen "Neue Kampagne" und "Netzwerkspiel" sind noch nicht implementiert. Es existiert zwar eine Netzwerkunterstützung, aber diese macht zur Zeit nichts.

Durch Auswählen von "Spiel laden" wird ein Dialog geöffnet, in dem man den zu ladenden Spielstand auswählen kann. Das Spiel wird automatisch zu Beginn jedes Zuges gespeichert, der entsprechende Spielstand nennt sich "autosave.sav". Im Falle eines Bugs wäre es toll, diesen mitgeschickt zu bekommen. 😊

"Szenario laden" lädt ein vorgefertigtes Szenario. Speziell das Tutorial demonstriert einige Fähigkeiten von FreeLords, die noch nicht in einem normalen Spiel verfügbar sind (z.B. Artefakte oder Ereignisse).

"Beenden" beendet das Spiel.

Durch Klicken auf "Sprache" kann man die Spracheinstellung ändern. Dies geschieht durch Auswahl der entsprechenden Schaltflächen oder Eingabe einer Sprache in das Fenster. Wenn man dadurch eine beliebige andere Sprache auswählt, sollte man darauf achten, daß utf8 zum Darstellen von Sonderzeichen notwendig ist (z.B. "de_DE.utf8"). Um es einfach zu halten: im Zweifelsfall nur auf die beschrifteten Schaltflächen klicken. Diese Schaltfläche ist unter Windows u.U. nicht vorhanden, Deutsch sollte immer standardmäßig ausgewählt sein.

Wenn man "Neues Spiel" anwählt, öffnet sich ein anderer Dialog mit einer Reihe von Einstellmöglichkeiten für das Spiel. Wenn man eine bereits erzeugte Karte laden möchte, wählt man den Reiter "Karte laden" an und klickt anschließend auf "Durchsuchen". Anschließend wählt man eine Karte aus (random.map ist die zuletzt generierte Karte) und startet das Spiel. Wenn man eine neue Zufallskarte erzeugen möchte, kann man die Spielereinstellungen und die Parameter für die Karte setzen. Die wählbaren Parameter für die Karte sind die Größe, die Verteilung der einzelnen Terrains und der Terraintyp. Die z.Z. einstellbaren Größen sind "Normal" (100x100 Felder), "Klein" (70x70) und "Winzig" (50x50). Die Verteilung des Terrains wird mit den Schiebern auf der rechten Seite vorgenommen. Die Größen sind lediglich relativ, also kann ihre Summe 100% überschreiten. In diesem Fall wird die Verteilung entsprechend angepaßt. Für jeden Spieler kann man den Typ, den Namen und den Armeotyp einstellen. Verfügbare Spielertypen sind "Keiner" (deaktiviert den Spieler), "Mensch", "Einfach" (dumme KI, die gelegentlich Einheiten in der Gegend herumstehen läßt) und "Intelligent" (eine verbesserte, allerdings recht defensive KI). Der Armeotyp gibt an, welche Einheiten man produzieren kann. Weiterhin kann man noch einstellen, ob das Heilen und das Produzieren neuer Einheiten am Anfang des Zuges des entsprechenden Spielers oder simultan für alle Spieler zu Beginn einer neuen Spielrunde stattfindet. Wenn man mit den Einstellungen fertig ist, startet man das Spiel durch Drücken auf "OK".

2. Die Spieloberfläche

Der größte Teil des Bildschirms sollte selbsterklärend sein. Das Menü wird in Abschnitt (2.1) erklärt. Um den angezeigten Ausschnitt der Karte zu verändern, kann man die Pfeiltasten nutzen, auf die Übersichtskarte klicken oder die Scrollpfeile am Rand der Karte anklicken. Auf der rechten Seite befinden sich außerdem Informationen über die Goldreserven und den aktuellen Spielzug sowie verschiedene Schaltflächen. Deren Bedeutung ist:

Pfeil rechts/li	Auswählen der nächsten/vorherigen Einheit, die nicht als passiv markiert wurde
Pfeil + Bein	Auswählen der nächsten Einheit, die sich bewegen kann und nicht als passiv markiert wurde
Bein	Gewählte Armee setzt ihre Bewegung fort
Beine	Alle Armeen setzen ihre Bewegung fort
Pfeile	Zentriert die Karte auf der angewählten Armee
Schild	Markiert die aktuelle Armee als passiv; die Armee wird bei der Auswahl der nächsten Armee ignoriert
Pfeil + Schild	Markiert die Armee als passiv und wählt die nächste aus
Schild und Bein	Markiert die Armee als passiv und wählt die nächste Armee, die sich bewegen kann, aus
Fragezeichen	Die angewählte Armee durchsucht eine Ruine oder betritt den Tempel (in der Armee muß sich dazu ein Held befinden)
Sanduhr	Beendet den Zug

Wenn die Schaltflächen grau unterlegt sind, so ist die dazugehörige Funktion gerade nicht verfügbar (z.B. befindet sich die Armee gerade auf keiner Ruine oder einem Tempel, der durchsucht werden kann). Wenn man die Bedeutung einiger Schaltfelder nicht mehr weiss, wird ein Hilfetext eingeblendet, wenn die Maus eine Weile darüber stehen bleibt.

Wenn man eine Armee angewählt hat, erscheinen die einzelnen Einheiten der Armee am unteren Rand des Bildschirms. Wenn man auf eines der Bilder rechtsklickt, erscheint ein Dialog mit detaillierteren Informationen über die Einheit. Die Symbole geben die Stärke (Schwerter), Verteidigung (Schilde), Lebenspunkte (Herzen), Vitalität (andere Symbole...) und Bewegungspunkte (Stiefel) der Einheit an. Sie können verfärbt sein, falls der entsprechende Wert erhöht oder erniedrigt ist (z.B. wenn die Einheit verwundet ist).

2.1. Das Menü

Es gibt vier Menüeinträge, "Datei", "Reports", "Optionen" und "Hilfe".

Im Menüpunkt "Datei" kann man ein Spiel laden und speichern oder das aktuelle Spiel verlassen. Der Unterschied zwischen "Speichern" und "Speichern unter" ist, daß ersteres den zuletzt gespeicherten Spielstand bzw. den Spielstand, den man geladen hat, überschreibt.

Im Menüpunkt "Reports" kann man sich verschiedene Berichte ansehen über die Goldressourcen der Spieler, ihre Armeen, Städte sowie über Missionen, die noch erfüllt werden müssen.

Im Menüpunkt "Optionen" kann man einen Optionendialog öffnen. Im Audibereich kann man die Musik an- oder ausstellen und die Lautstärke ändern. Im Bereich "Video" läßt sich die Auflösung und der Vollbildmodus regeln. Unter "Verschiedenes" schließlich kann man auswählen, ob der nächste Spieler angekündigt wird und sanftes Scrollen auswählen (hier ebenfalls: ausprobieren). Der Schieber "Verzögerung" gibt an, wieviele Millisekunden nach dem Bewegen einer Einheit gewartet wird, was zum Verfolgen des KI-Zuges nützlich ist. Durch Klicken auf "OK" werden die neuen Optionen verwendet, durch Klicken auf "Speichern" werden sie zusätzlich als Standardeinstellungen für den nächsten Spielstart übernommen.

Im "Hilfe"-Menü schliesslich funktioniert zur Zeit nur der Eintrag "Entwickler", bei dem sämtliche Mitwirkende bei dem Spiel angezeigt werden.

2.2 Tastaturbefehle

Verschiedene Funktionen kann man mit Tastaturbefehlen aufrufen. Die Tastaturbefehle sind:

- f schaltet zwischen Vollbild- und Fenstermodus um
- a öffnet den Armeebericht
- c öffnet den Stadtbericht
- q öffnet den Bericht über zu erledigende Heldenmissionen
- g öffnet den Goldbericht
- s öffnet den Dialog zum Speichern des Spielstands
- l öffnet den Dialog zum Laden des Spielstands
- Esc wählt die gerade aktive Einheit ab

Mit den Pfeiltasten kann man den sichtbaren Kartenausschnitt bewegen. In verschiedenen Dialogen kann man "Enter" zum Verlassen drücken. Wenn man eine Datei auswählt, kann man mit "Enter" Die Auswahl bestätigen, mit "Escape" bricht man die Auswahl ab.

3. Benutzung der Spieloberfläche

Eine Armee kann ausgewählt werden, indem man sie anklickt. Um sie abzuwählen, kann man auf das Schildsymbol klicken, eine andere Armee auswählen (mit Hilfe der Pfeilschalter auf der rechten Seite des Spielbildschirms), "Escape" drücken oder die rechte Maustaste betätigen. Wenn man eine Einheit ausgewählt hat und irgendwohin klickt, wird der Pfad zu dieser Stelle angezeigt. Mit einem Doppelklick bestätigt man die Auswahl, und die Einheit bewegt sich zum Zielpunkt. Endet die Bewegung auf einer gegnerischen Einheit oder Stadt, wird ein Kampf ausgelöst. Bewegt man eine Einheit auf eine andere befreundete Einheit, verbinden sich beide Einheiten, falls möglich, d.h. wenn beide Einheiten zusammen nicht mehr als 8 Armeen haben.

Spieleanleitung - Freelords Wiki

Ein Rechtsklick auf eine Stadt öffnet einen Dialog. Dieser zeigt an, welche Armeen in der Stadt produziert werden können, das Steueraufkommen, den Verteidigungslevel der Stadt und einige Schaltflächen. Im Folgenden ist es hilfreich, zu wissen, daß es zwei unterschiedliche Produktionsarten gibt. Einfache Produktionen sind Einheiten aus einem Standard-Armeeset, von den Werten her durchschnittlich. Spezielle Produktionen sind Einheiten, die besser und teurer sind. Diese Einheiten stammen aus dem Armeeset des Spielers.

Die Bedeutung der Schaltflächen ist folgende:

Aufrüsten	Verbessert die Stadt um eine Stufe (bis zu Stufe 4). Kostet (derzeitige Stufe)*1000 Gold. Jede zusätzliche Stufe bringt einen Verteidigungsbonus von 20% für alle verteidigenden Einheiten. Weiterhin wird das Einkommen um 50% erhöht und die Produktionskapazitäten der Stadt verbessert. Auf der ersten Stufe kann eine Stadt 2 einfache Einheitenarten produzieren, auf der zweiten Stufe 2 einfache und eine spezielle, auf der dritten Stufe 3 einfache und 2 spezielle und auf der 4. schließlich 4 einfache und 3 spezielle.
Vectoring	(weiß jemand eine passende Übersetzung??) Durch einen Klick hierauf kann man einen "Vektor" für die Städte setzen. Neu produzierte Einheiten bekommen automatisch einen Pfad zu diesem Vektor gesetzt. Damit lassen sich neue Einheiten (durch Betätigen von "alles bewegen") automatisch zu einem entfernten Ort bewegen.
Einfache Prod.	Fügt eine einfache Produktion der Stadt hinzu. Man kann die Einheit in einem weiteren Dialog auswählen.
Spezielle Prod.	Dasselbe, nur daß man hier eine spezielle Produktion kauft.
Ein Rechtsklick auf eine Ruine zeigt einige Informationen an (ID, Position und Name der Ruine). Dasselbe gilt für Tempel.	

Für die folgenden Informationen ist es angebracht, zwischen den Begriffen Einheit und Armee zu unterscheiden. Eine Einheit (englisch: army) ist ein einzelner Trupp, z.B. ein Drache, Kämpfer etc. Bis zu 8 unterschiedliche Einheiten können zu einer Armee (engl.: stack) zusammengefaßt werden.

Wenn eine Armee sich auf einer Ruine oder einem Tempel befindet und sich ein Held unter den Einheiten befindet (!), kann man sie/ihn durchsuchen. Betritt man einen Tempel, kann man entweder die Einheiten segnen lassen oder eine Mission für den Helden bekommen (falls der Held noch keine hat). Durch Segnen erhöht sich die Stärke aller Einheiten einmal und dauerhaft um 1. Missionen können einem Helden aufgetragen werden, der bei Erfüllung eine Belohnung bekommt (zur Zeit lediglich etwas Gold). Eine Mission kann sein "Durchsuche diese Ruine" oder "Töte jenen Helden". Wenn man eine Ruine durchsucht, wird man wahrscheinlich erst die dort hausenden Monster besiegen müssen. Schafft man dies, bekommt man eine Belohnung (z.Z. eine zufällige Menge Gold).

Weiterhin kann man Armeen teilen. Dazu kann man auf die Einheitensymbole am unteren Bildschirmrand klicken um Einheiten abzuwählen. Die nicht abgewählten Einheiten kann man dann bewegen und damit die Armee aufspalten.

4. Artefakte

Seit der Version 0.3.4 können Helden in FreeLords Artefakte nutzen. Diese können eine oder mehrere Eigenschaften der Helden verbessern oder verschlechtern.

4.1. Grundlagen

Es gibt vier verschiedene Klassen von Artefakten: Waffen, Schilde, (Körper-) Rüstung und sonstige Gegenstände (Umhänge, Helme, Schriftrollen etc.). Ein Held kann von jedem Typ ein Artefakt anlegen. Weiterhin kann er beliebig viele Artefakte im Rucksack mit sich herumtragen (man stelle sich dazu vor, dass ein Held einen Diener hat, der das ganze Zeug für ihn trägt). Artefakte können jede Eigenschaft des Helden um einen beliebigen Wert erhöhen/erniedrigen, oder dem Helden sogar spezielle Fähigkeiten verschaffen (wie z.B. die Schriftrolle des Wasserlaufens).

4.2. Aufnehmen und Benutzen von Artefakten

Es ist noch nicht möglich, ein Artefakt als Missionsbelohnung oder durch Durchsuchen einer Ruine zu erhalten. Man kann sie zur Zeit nur im Tutorial finden. Wenn Gegenstände irgendwo herumliegen, kann man das an einem speziellen Symbol auf der Karte erkennen. Um sie aufzuheben, bewegt man einen Helden an die Position, wo das Artefakt liegt und klickt mit der rechten Maustaste auf das Bild des Helden am unteren Rand des Bildschirms. Durch Drücken von "i" oder durch Klicken auf die Schaltfläche "Artefakte" gelangt man in den Ausrüstungsdialog. Dort sieht man die Artefakte auf dem Boden, im Rucksack usw. liegen. Um sich die Eigenschaften der Artefakte anzuschauen, klickt man mit der rechten Maustaste darauf. Zieht man ein Artefakt mit der linken Maustaste auf eines der Felder, wird der Gegenstand dorthin bewegt. Aufgrund technischer Probleme wird das nicht richtig visualisiert, d.h. der Gegenstand wird nicht mit dem Cursor mitbewegt, das sollte man ignorieren.

5. Verschiedene Informationen

Im Folgenden kommen einige unsortierte Informationen über FreeLords.

- Jede Einheit kostet eine bestimmte Menge Gold pro Runde. Das ist mit dem Wert "Unterhalt" gemeint.
- Manchmal bietet in Held seine Dienste an. Es kostet zwar Geld, sie anzuwerben, allerdings sind sie relativ mächtig, da verbündete Einheiten im Kampf einen Stärkebonus von +1 bekommen. Außerdem können nur Helden Tempel und Ruinen betreten.
- Obwohl Schiffe sich auf Wasser bewegen und kämpfen können, funktioniert der Transport von Einheiten noch nicht.
- Einheiten regenerieren ein Zehntel ihrer Lebenspunkte pro Runde +1 für jeden Punkt Vitalität über 5 (bzw. -1 für jeden Punkt unter 5), aber mindestens 1LP pro Runde.
- Negative Goldressourcen haben zwar keine unmittelbaren Auswirkungen (die Einheiten desertieren nicht), aber man kann weder neue Produktionen kaufen noch Städte aufrüsten. Einheiten werden auch nicht mehr produziert.
- Man hat (ausser im Tutorial) gewonnen, wenn man alle anderen Spieler besiegt hat.
- Geld kann man verdienen durch Durchsuchen von Ruinen, Besitzen vieler Städte, Beenden von Missionen und Plündern von Städten.
- Wenn man die Stadt eines anderen Spielers erobert, werden alle speziellen Produktionen aus der Stadt entfernt. Wenn man die Stast plündert, so wird ihre Stufe verringert oder alle einfachen Produktionen entfernt. Dafür bekommt man einen gewissen Geldbetrag. "Zerstören" vernichtet eine Stadt dauerhaft.
- Kavallerie verliert ihren Angriffsbonus bei Kämpfen im Gebirge und im Sumpf.
- Werden Schiffe innerhalb einer Stadt angegriffen, halbiert sich ihre Angriffsstärke.

6. Einheitenfertigkeiten

Abgesehen von hier nicht näher erläuterten Eigenschaften von Einheiten (LP, Stärke etc.) hat jede Einheit zwei spezielle Boni, Bewegungs- und Einheitenboni.

Der Bewegungsbonus reduziert die Anzahl von Bewegungspunkten, die man zur Durchquerung bestimmter Terrains braucht, auf zwei. Während also eine Einheit normalerweise 6 BP benötigt, um einen Berg zu überqueren, ist das mit dem entsprechenden Bewegungsbonus mit 2 BP möglich. Wenn eine Einheit den Bewegungsbonus "Wasser" hat, kann sie zusätzlich Wasser überqueren, was ihr normalerweise verboten ist.

Weiterhin kann eine Einheit Einheitenboni haben, die der Einheit spezielle Fähigkeiten geben. Diese sind:

Schiff	die Einheit darf sich nur auf Wasser oder in Städten bewegen
Held	gibt anderen Einheiten einen +1-Stärkebonus im Kampf; kann Ruinen und Tempel betreten
Kavallerie	Wenn die Einheit auf der Angreiferseite und der Verteidiger auf offenem Terrain ist (Grass, keine Stadt), bekommt die Einheit +1 Stärke.
Anti-Kavallerie	Die Einheit hat doppelte Stärke gegen Kavallerie.
Regeneration	Die Einheit heilt einen Lebenspunkt pro Kampfrunde und wird zu Kampffende vollständig geheilt.
Mörder	Die Einheit kann mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% eine gegnerische Einheit im Kampf bei einem Treffer sofort töten.

6.1. Erfahrung und Stufen

Wenn sich zwei Armeen bekämpfen und einige der Einheiten getötet werden, so werden ihre EP-Werte (=wieviel Erfahrungspunkte sie wert sind) gleichmäßig auf die überlebenden gegnerischen Einheiten aufgeteilt. Wenn eine Einheit genug Erfahrung gesammelt hat, kann sie eine Stufe aufsteigen. Man benötigt 10 Erfahrungspunkte * die aktuelle Stufe, um eine Stufe aufzusteigen, d.h. eine Einheit der Stufe 5 benötigt 50 EP zum Aufstieg. Immer wenn eine Einheit genug Erfahrung gesammelt hat, wird der Spieler mittels eines Dialogs gefragt, welche Eigenschaft (Stärke, LP...) er permanent erhöhen möchte.

6.2 Auszeichnungen

Es gibt drei Auszeichnungen, die gelegentlich an Einheiten vergeben werden. Sie werden in der linken oberen Ecke dargestellt. Jede Auszeichnung kann einer Einheit nur einmal verliehen werden. Die Einheit behält diese Auszeichnung und die Boni dauerhaft.

Der Orden der Tapferkeit (rund und bläulich) wird verliehen, wenn eine Einheit im Kampf besonders häufig getroffen hat. Er erhöht die Stärke um 1.

Das Schutzabzeichen (rotes Kreuz) wird verliehen, wenn eine Einheit während eines Kampfes kaum getroffen wurde. Es erhöht die Verteidigung um 1.

Die Ehrenabzeichen (gelber Stern) wird verliehen, wenn eine Einheit an 10 Kämpfen teilgenommen hat. Es erhöht die Anzahl der Lebenspunkte um 4.

6.3. Kämpfe

Wenn sich zwei Armeen zweier unterschiedlicher Spieler begegnen, kommt es zum Kampf. Alle Armeen, die sich neben der angegriffenen Armee befinden, nehmen am Kampf teil. Ausgenommen davon sind Einheiten

Spielanleitung - Freelords Wiki

auf See, falls die angegriffene Einheit sich auf Land befindet, und Landeinheiten, falls die angegriffene Einheit im Wasser ist. Wird eine Stadt angegriffen, nehmen alle (See- und Land-) Einheiten um die angegriffene Einheit am Kampf teil.

Ein Kampf wird automatisch nach 30 Runden beendet. Wenn weder die angreifende noch die verteidigende Armee bis dahin vernichtet wurde, wird er abgebrochen. In jeder Runde hat jede teilnehmende Einheit die Möglichkeit, eine gegnerische Einheit anzugreifen. Zuerst greifen alle Einheiten des Angreifers an, dann die überlebenden Verteidiger. Jede Einheit sucht sich in der Runde einen zufälligen Gegner aus. Dann werden die Stärke des Angreifers und die Verteidigung des Angegriffenen berechnet unter Berücksichtigung von Terrainboni, Helden etc. Anschließend schlägt der Angreifer für jeden Punkt Stärke einmal zu. Je höher der Verteidigungswert der angegriffenen Einheit, desto geringer die Trefferchance ($1/\text{Verteidigungswert}$, um genau zu sein). Jeder erfolgreiche Schlag verringert die Anzahl der Lebenspunkte der angegriffenen Einheit um 1.

Weiterhin werden die Armeen in Nah- und Fernkämpfer unterteilt. Nahkämpfer einer Seite können nur die Nahkämpfer der anderen Seite angreifen (falls es keine davon mehr gibt, attackieren sie die gegnerischen Fernkämpfer). Fernkampfeinheiten können alle gegnerischen Einheiten angreifen, aber ziehen es vor ($2/3$ -Wahrscheinlichkeit), gegnerische Nahkampfeinheiten zu treffen.

Spielanleitung (last edited 2007-04-16 14:30:52 by ulf)

