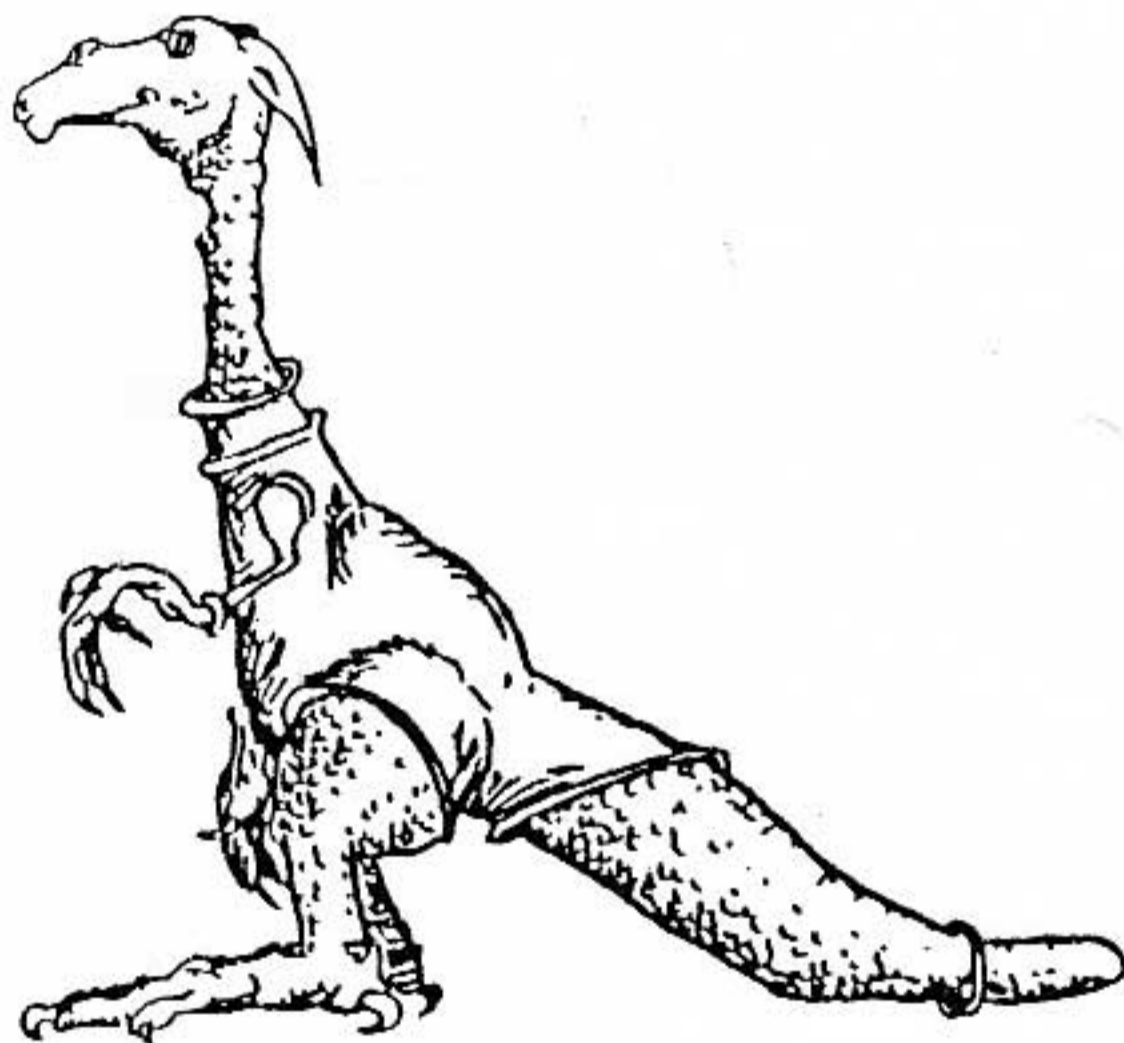


# STAMINA



---

SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ  
Jahrgang I, Nummer # 1  
Mai/Juni 1988

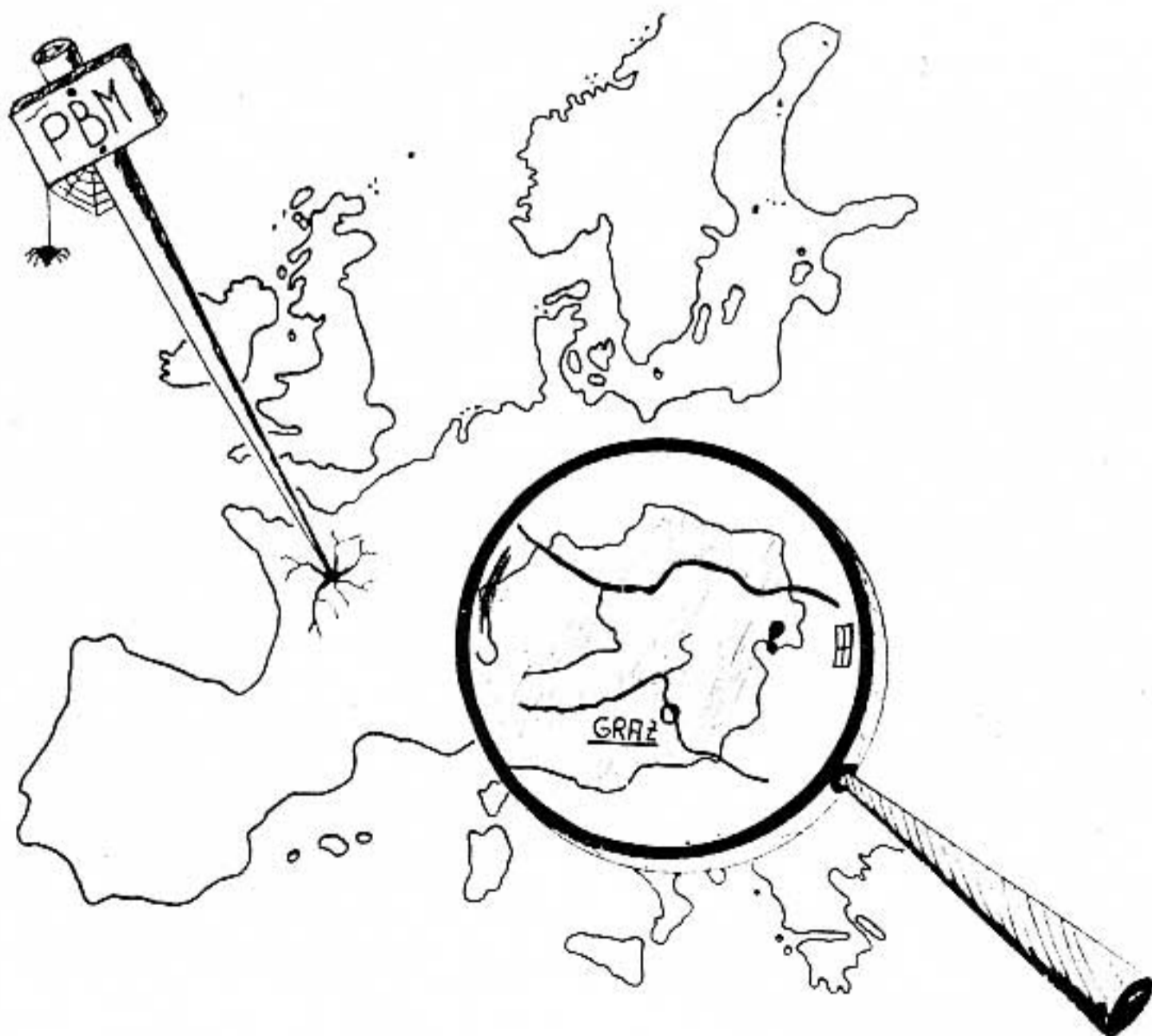
---

## Prolog

Wir befinden uns etwa im Jahre 1988 n.Chr. 03.<sup>07</sup> MESZ. Der Mantel der Nacht hat sich schützend über die Täler, Berge, Ebenen und Gewässer Europas gelegt. Alle GMs (Spiel-leiter) haben ihre Computer abgeschaltet und auch das Rattern der gequälten Drucker ist verstummt... Alle GMs? NEIN! Bei einer kleinen Gruppe unbeugsamer Grazer GMs herrscht auch noch zu dieser nächtlichen Stunde hektische Aktivität. Ihr Computer ist noch nicht abgeschaltet und auch der schon verdächtig qualmende Druckkopf

sehnt sich nach Ruhe. Anscheinend haben es sich diese Bewohner der Mur-Metropole zur Aufgabe gemacht, noch bevor die ersten Sonnenstrahlen einen neuen Tag ankündigen, der Welt ein neues Briefspiel zu offenbaren..

Was Ihr gerade gelesen habt, ist nicht ein Auszug aus einem neuen Asterixband, sondern vielmehr die erste Ausgabe des **Terminals**.



## Allgemeines

Dieses kleine Mitteilungsblatt soll für Euch eine wichtige sowie auch nützliche Informationsquelle darstellen. Wir möchten hier einige Tips & Tricks festhalten die sich auf ANCIENT EMPIRES und CONQUEST OF THE STARS (wir nennen sie kurz AE und STARS) beziehen. Diese Tips & Tricks findet Ihr dann in der Mitte des Terminals. Zusätzlich werden wir ständig Statistiken und eine Gerüchtekolumne bringen. Hier möchten wir die Spieler auffordern selbst tätig zu werden und uns dementsprechende Informationen zu senden. Ihr könnt z.B. Erlebnisse mit anderen Imperien oder dramatische Kampfberichte veröffentlichen. Genauso könnte man mittels einer Dumpingstrategie versuchen den Handelsmarkt an sich zu reißen usw... Hier sind Euch keine Grenzen gesetzt.

Nun noch einige allgemeine Worte bezüglich des Terminals. Es handelt sich dabei natürlich um eine kostenlose Zeitschrift, die abhängig von den ZATs wahrscheinlich 4 oder 6 wöchig erscheinen wird. Eines wollen wir aber an dieser Stelle betonen, daß keine Anzeigen im Terminal veröffentlicht werden, wie z.B. "...verkaufe meinen Hund an Meistbietenden..." (Zitat von Hannes).

Bevor wir uns aber wichtigeren Dingen zuwenden, möchten wir uns kurz vorstellen, damit Ihr wißt auf was Ihr Euch eingelassen habt.

**Hannes**, hauptberuflich Postspieler und D&D Master, ist neben seiner Tätigkeit als Bautechniker (der Name der Firma muß aufgrund einer Novellierung des PBM Mediengesetzes verschwiegen werden) Obmann unseres Vereins und leitet die Geschicke von STARS.

Neben den "schönen" Künsten der Technik, üben auf **Klaus** (er studiert Architektur und hält das Schicksal der AE Spieler in seinen Händen) Computerprogramme wie z.B. ACAD eine magische sowie klerikale Wirkung aus. Zusätzlich erfüllt er seine Pflicht im Rahmen des Vereins als Schriftführer.

Und unser Biologiestudent **Rudi** (als Kämpfer in D&D seziert er diverse Ratten auf etwas spektakuläre Art und Weise) ist der Herausgeber des Terminals und nebenbei fungiert als Geldeintreiber (sprich Kassier) beim SSV GRAZ.



### Zugsabgabetermin (ZAT) ?

Es wurden mittlerweile einige Anfragen an uns gerichtet, ob wir den 2 wöchigen ZAT beibehalten wollen. Vor allem die Spieler aus der BRD äußerten Bedenken, daß ein 2 Wochenzyklus zu kurz wäre. Sie begründeten dies damit, daß für die postalische Kommunikation mit den Alliierten zuwenig Zeit zwischen den einzelnen ZATs vorhanden wäre. Da wir natürlich einerseits die Spieler nicht in einen derartigen "Zugzwang" drängen wollen, andererseits nicht verantworten können, daß sich die Telefongebühren vervielfachen, hoffen wir das Problem mittels einer Wahl lösen zu können. Das offizielle Endergebnis wird dann in der nächsten Ausgabe veröffentlicht. Wir bieten Euch hiermit folgende Vorschläge an:

I. 2 Wochen ZAT

II. 3 Wochen ZAT

Nun liegt es an Euch (!). Ihr braucht nur am ersten Befehlsbogen angeben, ob Ihr für einen 2 oder 3 Wochenrhythmus seid.

### Porto, Anschrift

Wenn der Fall eintritt, daß jemand Strafporto bezahlen muß, weil wir zuwenig Marken verwendet haben so

wird dieser Betrag natürlich ersetzt und am Konto gutgeschrieben. Der betroffene Spieler muß uns nur das entsprechende Kuvert mit den Strafportomarken schicken.

Sollte sich bei einem Spieler die Adresse kurzfristig ändern so hat er natürlich die Möglichkeit, daß die Züge nachgesendet werden. Er muß dies am Befehlsbogen bekanntgeben und wir senden ihm die Berichte solange an diese neue Adresse nach, bis er sie wieder ändert. Der Spieler muß also bei jedem Zug, den er an eine andere Anschrift haben möchte uns das mitteilen.

Auch unsere Adresse hat sich geändert (siehe unten). Die meisten von Euch werden das wahrscheinlich schon wissen, aber vielleicht gibt es noch einige die unsere neue Anschrift nicht kennen. Wir sind aber über die alte Anschrift auch noch bis Ende des Jahres erreichbar.

**SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ**

**Postfach 1205**

**A - 8021 Graz**

### Konto

Wir haben ein Kontoprogramm, welches unabhängig vom Auswertungsprogramm arbeitet. D.h. wenn Spieler an zwei oder mehreren Spielen des SSV GRAZ

teilnehmen, so benötigen sie bei uns nur ein Konto bzw. Kontonummer und alle Gebühren (von den verschiedenen Spielen) werden ständig vom gleichen Konto abgebogen. Ihr findet auf dem Imperiumsdruck eine vollständige Liste der Einzahlungen sowie der Ausgaben, die aufgeschlüsselt sind, in Nachrichten, Rundengebühr und Sonderausgaben. Unter Sonderausgaben verstehen wir, wenn sich jemand ein neues Exemplar der Regelhfte oder einen neuen Spielplan usw. von uns bestellt. Zusätzlich wird der aktuelle Stand der Freirunden bekanntgegeben. Wenn Ihr mit dem Zug Geld in bar mitschickt, so sollt Ihr das in der entsprechenden Rubrik (Geld liegt bei: \_\_\_\_\_) eintragen. Dadurch können Mißverständnisse sofort behoben werden.

Einen kurzen Beitrag möchten wir auch noch den Banküberweisungen widmen. Wie auch schon auf dem

Kostenberichtigungsblatt angeführt wurde, fallen uns bei Überweisungen aus dem Ausland beträchtliche Kosten mit ca. öS 60.- an. Wir bitten daher die Teilnehmer aus dem Ausland erst Summen über öS 500.- auf unser Konto zu überweisen. Ansonsten könnt Ihr einen Euroscheck verwenden oder den Betrag wie üblich dem Brief beilegen.

### Weitere Spiele

Wie Ihr wahrscheinlich alle wißt benötigen wir für einen Spielstart von AE 40 Teilnehmer und für STARS 60. Wir bieten ab jetzt aber auch kürzere Versionen an, mit 20 - 30 Spieler für AE bzw. für STARS. Dabei wissen wir aber noch nicht genau, ob wir die gleiche Karte (auch die Größe) beibehalten, oder ob für die kurzen Versionen jedesmal ein neuer



Spielplan erstellt wird. Es gehen auch Tendenzen dahin, daß ein kleines Spiel mit einer großen Karte gespielt wird. Dann wäre das Land bzw. das Universum nicht so voll mit "Spielern". Es würde uns auch interessieren, was Euch dazu einfällt.

Ihr müßt uns nun bei den Anmeldungen bekanntgeben, bei welchem Spiel Ihr mitmachen wollt. Noch ein Wort an die Spieler die sich schon für STARS angemeldet haben. Wir setzen primär voraus, daß alle an STARS 1 (60 Spieler) teilnehmen wollen. Es liegen aber auch schon einige Anmeldungen für STARS 2 vor.

### Achtung

Es handelt sich bei den folgenden Informationen um Tips & Tricks die eigentlich keine richtigen Tips & Tricks sind. Daher stehen sie auch hier und nicht in der Blattmitte.

Vorweg muß hier sofort ein Fehler im Regelheft von STARS angeführt werden. Es handelt sich dabei um die Wissenschaftliche Gruppe auf Seite 57 unter den TAL 0 Einheiten. Die tatsächlichen Kosten sind gleich groß wie bei den anderen Gruppen (Med., Tech. und Komd.) nämlich nur 5 P. Bitte korrigiert das in Euren Anleitungen.

Der nächste Punkt betrifft Euch direkt. Da Ihr beim Ausfüllen der Befehlsbögen doch einiges an Schreibarbeit leisten müßt, richten wir die Bitte an Euch möglichst leserlich zu schreiben. Ihr könnt z.B. bei der Angabe der Schauplätze schon dadurch Schwierigkeiten für uns vermeiden, wenn der Name sowie die Nummer des Schauplatzes angeführt wird. Größere Fehler können auch bei äußerst "mies" geschriebenen Zahlen entstehen. Daher noch einmal der Apell von uns an Euch; leserlich schreiben (!).

Ein anderer wichtiger Punkt betrifft AE. Es handelt sich dabei um Schauplätze. Es gibt in der Anleitung keine Liste, auf der alle Schauplätze mit den entsprechenden Nummern (#) angeführt sind. Daher haben wir das nachgeholt und eine solche Liste erstellt. Auch diese Liste findet Ihr in der Mitte des Terminals.

Noch etwas (!) Paßt auf Eure Karten und Maßstäbe auf, denn die gibt es nur einmal. Falls aber trotzdem das Eine oder Andere verloren geht, so ist es möglich, daß Ihr bei uns neue Exemplare anfordert. Aber das kostet natürlich etwas: Karte öS 25.-

Maßstab öS 5.-

## Sonderaktionen

Die Sonderaktion oder Spezialaktion, wie sie bei AE genannt wird (wir bezeichnen sie jetzt einheitlich als Sonderaktion = SA), ist ein sehr wichtiger Faktor, sowohl bei AE als auch bei STARS. Wahrscheinlich wird sich der Eine oder Andere jetzt fragen, warum wir nur in Abständen von 3 Zügen (im Durchschnitt) eine SA zulassen, wenn diese für das Spiel so wichtig sein soll. Ihr müßt dabei bedenken, daß die Auswertung einer SA ein gewisses Ausmaß an Zeit (15 min. bis einige Stunden) erfordern kann. Das hängt natürlich wiederum von der jeweiligen SA ab. Daher sollte man sich bei der Anwendung einer SA entsprechende Gedanken gemacht haben. So könnte man z.B. detaillierte Angaben tätigen, bezüglich der genauen Erforschung eines Planeten. Dabei gibt es natürlich keinerlei Einschränkung im Umfang, sowie in der Art und Weise wie diese SA ausgeführt wird, sondern hängt vom Einfallsreichtum des Spielers ab. Je genauer die Beschreibung der SA erfolgt, umso besser ist sie für den GM verständlich und es können Irrtümer vermieden werden. Die Auswirkung, falls es eine gibt, der SA kann äußerst unterschiedlich sein und muß daher nicht immer die

entsprechende Erwartung erfüllen. Sollte der Spieler nur sehr ungenaue Angaben machen, so muß er sich aber bewußt sein, daß der GM kein Hellseher ist und nicht wissen kann was er vielleicht gemeint haben könnte. D.h. also, wendet die SA vernünftig an (!).

Im Imperiumsbericht wird ständig der aktuelle Stand an SA für den entsprechenden Spieler bekanntgegeben.

## Statistik

AE 1: 40 Spieler  
 (einige wenige Plätze sind in  
 AE 1 noch frei!)  
 AE 2: 20 Spieler  
 AE 3: 40 Spieler  
 STARS 1: 60 Spieler  
 STARS 2: 20-30 Spieler

\* \* \* \*

Abschließen möchten wir diese erste Ausgabe des Terminals mit einem Zitat aus dem PAPER MAYHEM:

TO PLAY OR NOT TO PLAY.... THAT IS THE QUESTION YOU'LL NEED TO ASK YOURSELF (!)

\* \* \* \*

# PAPER MAYHEM

"The Informative Play By Mail Magazine"

Issue #29  
Mar/Apr 1988

\$4.50



e of  
use  
Pro-  
two  
dice  
ery  
en-  
of  
ter  
  
M-  
oad  
..

terested, keep watching Gameline for our announcements.

## SCHUBEL & SON

Schubel & Son Inc, is proud to announce the license of Conquest of the Stars and Ancient Empires to Nova Productions in England and to Simulationsspiel-Verein Graz in Austria. Simulationsspiel-Verein Graz will be translating the games into German to sell in Europe. We welcome both of them!

Mitragames in England has purchased the

those  
but w  
handl  
satisfi  
  
The  
(Gam  
favori  
tion, a  
game  
of U.S  
anywl

If y