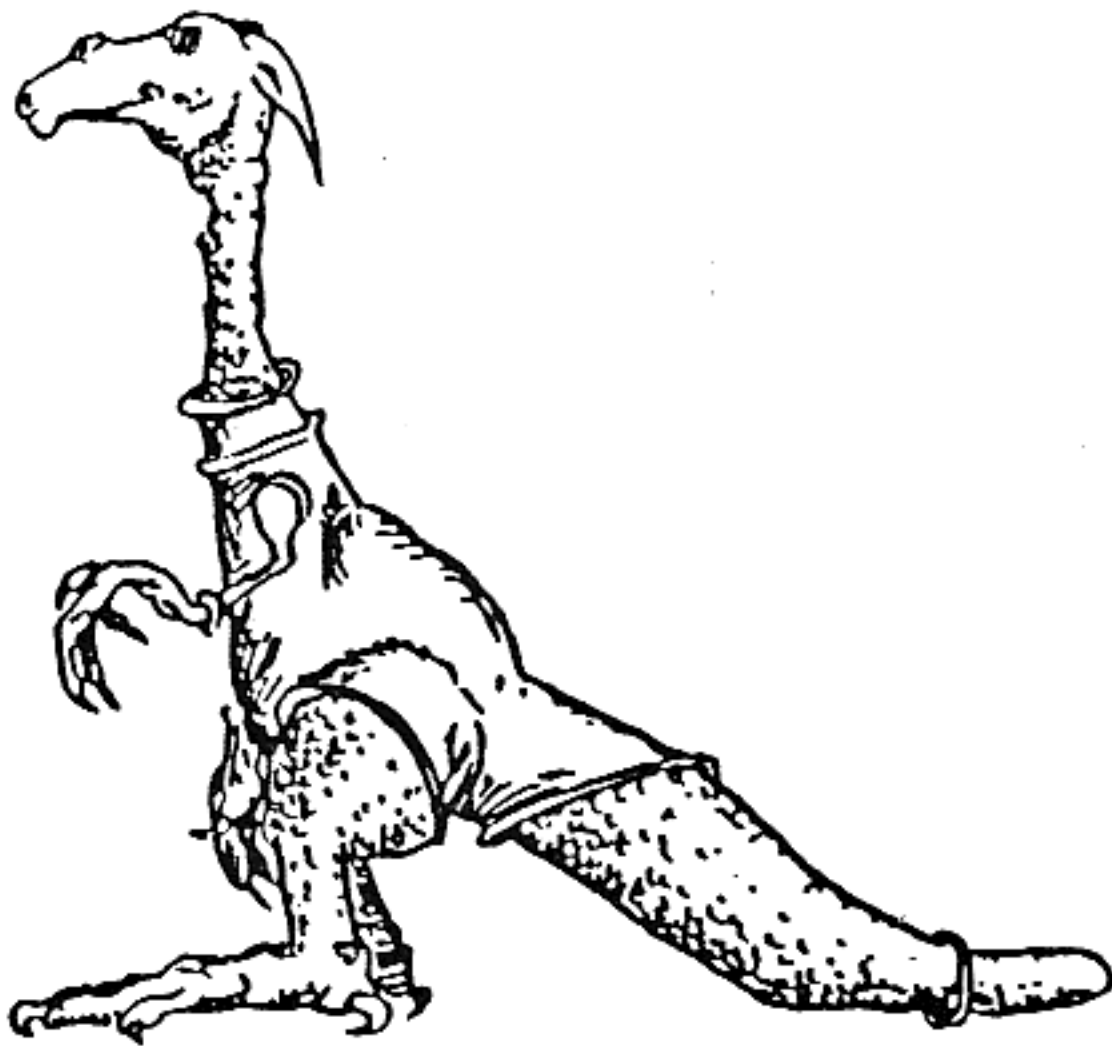

STANIJA



SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ
Jahrgang I, Nummer # 2
Juni/Juli 1988

Es ist nun schon über ein Monat vergangen seit AE 1 gestartet wurde und obwohl die Wartezeit für einige bis zu diesem Start schon etwas lang wurde, ist nur ein Spieler beim Spielstart ausgefallen. Das auch nur, weil er seinen Grundwehrdienst ableisten muß. Als für AE 1 die Aufstellungen verschickt wurden, waren noch 3 Plätze frei, aber mittlerweile ist jedes Imperium mit einem Herrscher versehen worden und es gibt auch schon eine Warteliste für AE 2. Wir hoffen, daß AE Euren Erwartungen entspricht. Wir sind natürlich für jeden Hinweis bzw. Tip, den das Spiel oder die Auswertung betrifft, dankbar.

An dieser Stelle möchten wir uns noch einmal beim Herrscher des Landes ROSEL bedanken, der uns auf einen kleinen Fehler im Regelheft aufmerksam gemacht hat. Es handelt sich dabei um die KARREN. Irrtümlich wurde bei der Beschreibung der Einheiten im Regelheft (Seite 31 oben) der KARREN dem TAL 0 zugeteilt. Der Karren ist aber eine Einheit aus dem TAL 1.

Folie - super Idee

Hinter dieser Überschrift verbirgt sich eine sehr gute Idee, die vom Herrscher des Landes SCHLOSS verwirklicht wurde. Diese benutzerfreundliche Einrichtung kommt zwar direkt nur dem GM zu gute, aber es wirkt sich auch indirekt auf den

Spieler aus, indem es zu keinen Unklarheiten kommen kann oder könnte (!).

Dem Herrscher von SCHLOSS ist es anscheinend gelungen, aus einem Pergamentpapier eine durchsichtige und widerstandsfähige Struktur herzustellen, die man im 20. Jahrhundert Kunststoff nennen sollte und die extreme Ähnlichkeit mit einer durchsichtigen Plastik- oder einer Overhaedfolie hat. Zusätzlich brauten die Alchemisten von SCHLOSS in ihren Labors eine Substanz, mit der es anscheinend möglich ist, Zeichnungen oder Schriftzeichen auf diese durchsichtige Struktur zu zeichnen, ohne daß diese verwischt werden. Nach ausgiebigen Recherchen konnte wir ziemlich eindeutig feststellen, daß es sich dabei um den gleichen Stoff handeln dürfte, der auch bei Diabeschriftungsstifte verwendet wird.

Mit diesen Hilfsmitteln ist es nun möglich Schauplätze, sowie den genauen Weg der gewählt wurde (z.B. um Flußmeander herum), einzuzeichnen. Der GM braucht nun nur die Folie über die Karte legen und kann problemlos und ohne Unklarheiten die Bewegungen kontrollieren.

Wie wir aus 100%ig authentischen Berichten erfahrenen hatten, kam es bei der Auswertung, als man auf diese Folie stieß, beim verantwortlichen GM zu einer derartigen euphorischen Stimmung, daß die Auswertung des ersten Zuges für einige Stunden

unterbrochen werden mußte, bis sich die Gemüter beruhigten. Angeblich soll es dafür aber auch noch einen zweiten Grund gegeben haben. Nachdem die Terminal Redaktion einige Zeit im dunklen tappte, wurde vom Vorstand des SSV GRAZ das Geheimnis gelüftet. Der GM von AE (=Klaus) ist ein begeisterter Philatelist mit Schwerpunkten Österreich, BRD und Schweiz und die entsprechenden Wertzeichen auf den Briefen der Spieler taten ihr übriges dazu.

ZAT - Wahl (??)

Da nach der Auswertung der letzten Runde noch einige Züge bei uns eingelangt sind hat sich die ZAT Wahl nun doch zugunsten des 3 wöchigen ZAT verschoben. Nun haben wir nach einer Runde 2 Wochen ZAT wieder einen endgültigen ZAT von 3 WOCHEN. Somit ist auch genügend Zeit vorhanden, daß sich die Spieler aus dem In- und Ausland brieflich verständigen können und die Telefonkosten hoffentlich in einem erträglichen Rahmen bleiben.

offizielles Wahlergebnis

	2 WO	3 WO	- -
Stimmen:	10	11	19

Wir möchten Euch nochmals bitten den ZAT einzuhalten, da in den ersten beiden Runden nur jeweils 3/4 aller

Züge rechtzeitig bei uns eingetroffen sind. Beim ZAT handelt es sich ja um den Zeitpunkt, bei dem die Züge beim GM eingelangt sein sollten (!). In den ersten Runden ist es noch nicht so schlimm wenn bei der Auswertung einige Züge fehlen, aber später wirkt sich das dann extrem aus. Es könnte in einem noch nicht eingelangten Zug z.B. ein Angriffsbefehl vorgesehen sein und dieser kann dann nicht ausgeführt werden.

AE

Aufgrund der aufgetretenen Unklarheiten bezüglich des Spielablaufs, geben wir Euch noch einmal die Reihenfolge, in der die Daten in den Computer eingegeben werden, bekannt.

1.) TAL KAUF, PRODUKTION UND BEWEGUNG VON EINHEITEN: (da diese Aktionen gleichzeitig ablaufen, können Punkte die in einen Schauplatz transportiert werden, nicht in der gleichen Runde verbraucht werde !!)

2.) KÄMPFE:

3.) MONATLICHE ANPASSUNG:

Wir haben bei der Auswertung falsche Befehle einfach ignoriert. Eine einzige Ausnahme war, wenn sich ein Spieler eine Einheit kaufen wollte und er den TAL für diese Einheit nicht besaß. Hier kaufte der GM für den Spieler den entsprechenden TAL. Da uns aufgefallen ist, daß es bei einigen Kapiteln zu Unklarheiten

kam, möchten wir wesentliche Dinge nochmals wiederholen.

* TAL: Man kann sich nur dann eine Einheit kaufen, wenn man den TAL dafür besitzt. Das läßt sich am besten damit kontrollieren, daß man die TAL Liste, die sich auf jedem Imperiumsausdruck befindet und den entsprechenden TAL für jedes Imperium angibt, genau studiert.

* BEWEGUNG: Wenn sich eine Bewegung zwischen 2 oder mehreren Schauplätzen über mehr als 300 Meilen erstreckt, funktioniert sie nicht. Es sei denn, der Spieler gibt an, daß die Einheiten einen Gewaltmarsch machen. Der Gewaltmarsch muß aber extra angegeben werden. Es kann natürlich vorkommen, daß bei einem Gewaltmarsch mehr Nahrung verbraucht wird (!)

Bewegungen die bei einem Zug nicht verwendet wurden verfallen und können nicht gespart werden.

* BEWEGUNG IN FREMDE GEBIETE: Wir möchten noch einmal darauf hinweisen, daß es erst ab Runde 2 möglich ist sein Imperium mit Einheiten zu verlassen.

* SONDERAKTIONEN: Auch hier wurde im Terminal 1 schon erwähnt, daß die Anzahl der SA am Imperiumsausdruck angegeben ist. Da wir aber schon einige SA in der 0. Runde bekommen haben, werden diese natürlich auch bearbeitet. Diejenigen Spieler haben

nun aber schon Ihre 1. SA verbraucht. Diese SA werden aber erst in der 1. Runde bearbeitet. D.h. sie werden erst in der 2. Runde wirksam.

* ERSATZZUG: Sollte uns einmal ein Zug nicht rechtzeitig erreichen so wird bei dem entsprechenden Imperium nur eine monatliche Anpassung durchgeführt.

* DORF: Wir haben bemerkt, daß sich einige Spieler mehrere Dörfer kauften. Das zwar einerseits recht vernünftig, da die Anzahl der Bürgerwehr proportional mit der Menge der Dörfer steigt. Dies ist aber der einzige Nutzen von einem Dorf, daß sonst keinen Defensivcharakter besitzt. Wir vermuten, daß diese Spieler glaubten, daß in jedem Dorf nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten leben könnte. Das stimmt aber nicht (!).

Sommerzeit - Urlaub

Da sicherlich einige von Euch im Sommer Urlaub machen, könnt Ihr Euch die Züge an den Urlaubsort nachschicken lassen. Dazu dient der entsprechende Abschnitt Adressänderung am Befehlsbogen. Bitte aber nicht vergessen, dies wieder rechtzeitig zu ändern, da Ihr sonst vergeblich auf Euren nächsten Zug warten werdet, der sich irgendwo am Strand sonnt!

Ihr könnt aber auch einen Freund(in) damit beauftragen, die Züge für Euch durchzuführen.

Die dritte und letzte Möglichkeit wäre vorzeitig einen Befehlsbogen mit entsprechenden Anweisungen an uns zu senden.

Bergbau

Eine Einheit Bergleute baut bei optimalen Bedingungen (Fanatikerlevel = 0) pro Runde 10 Erzkpunkte ab. Genauso werden von einer Einheit Schmiede pro Runde 10 Erzkpunkte in 10 Metallpunkte umgewandelt (bei optimalen Voraussetzungen). Da nun aber bei der monatlichen Anpassung zuerst die Erzkpunkte gewertet werden können die Schmiede in der gleichen Runde die Erzkpunkte in Metallpunkte umwandeln.

Metallpunkte sind vielleicht am Spielbeginn noch nicht so wichtig, aber sie werden es, je länger das Spiel andauert. Darum ist es vielleicht günstig, wenn man sich einen kleinen Vorrat anlegt.

Spielernachricht

Wir haben im Regelheft erwähnt, daß Nachrichten an Spieler nur etwa 4 Zeilen lang sein sollen, da diese in den Computer eingegeben werden. Es wurden uns aber bis zu 2 Seiten lange Nachrichten (z.t. mit Wachssiegel) geschickt und daher haben wir uns entschlossen die Nachrichten im Original mitzuschicken. Zusätzlich gibt es jetzt auch offiziell keine Beschränkung im Umfang mehr. Die Kosten von ÖS 5.- bleiben aber aufrecht, da die Briefe aufgrund der umfangreichen Nachrichten schwerer was mit einer Portokostensteigerung im Einklang steht.

Telefon

Wir haben uns gedacht, daß es vielleicht den einen oder anderen Spieler gibt, der uns telefonisch erreichen will. Daher geben wir die Telefonnummern von Hannes und Rudolf bekannt. Wir möchten Euch aber darauf hinweisen, daß Rudolf Juli, August



und September nicht unter dieser Nummer erreichbar ist. Hannes ist nur am Wochenende oder abends von 19.00 bis 21.00 erreichbar.

Hannes: 0316/54-73-35

Rudolf: 0316/94-32-95 (bis 21.00)

Statistik

Die Reihung erfolgt anhand der Postleitzahlen.

AE 1 (40 Spieler)

BRD: D1-3, D2-1, D3-1, D4-6, D5-1,
D6-1, D7-1, D8-1

AUT: A1-17, A2-1, A3-1, A8-4

CH: 2

AE 2 (3 Anmeldungen)

STARS 1 (14 Anmeldungen)

Aufgrund der zahlreichen Anfragen und der Anmeldungen wird STARS-1 wahrscheinlich noch im Sommer gestartet.

Mitteilungen und Gerüchte

Wir möchten Euch bitten uns mit reichlich Material für diese Kolumne zu versorgen, wie ihr sie anhand der beiden nachstehend von Spielern verfassten Nachrichten seht.

Es ist uns natürlich klar, daß es

zu Anfang eines Spieles noch keine oder nur sehr wenig Gerüchte zu verbreiten gibt, aber wir verlassen uns auf Euren Einfallsreichtum.

Wir würden hier auch gerne die Geschichte Eurer Völker und Portraits der einzelnen Herrscher veröffentlichen. Auch dazu benötigen wir wieder Material von Euch für Euch.

An ENTA:

Hallo Seefahrervolk!

Ich bitte nicht um Frieden oder Handel. Nein, ich will ihn, den Krieg! Und da kommt so ein Einsiedlerkrebs gerade richtig. Bereitet Euch vor, auf Euer baldiges Ausscheiden.

Der Gewinner von AE-1

BEKANNTMACHUNG

Zur Feier seiner Krönung im Juni des Jahres 1 alter Zeitrechnung lädt Hägar von Hioken alle umliegenden, aber auch weiter entfernten Reiche dazu ein, den Schauplatz Inoga # 167 seines Reiches zu plündern. So unglaublich diese Einladung klingen mag, so ist sie dennoch wahr, und es wird sich keine kaiserliche Kampfeinheit während der Plünderung in Inoga befinden, um diese zu verteidigen.

Natürlich wird sich Eure Beute in Grenzen halten, da auch ich mit meiner Staatskassa haushalten muß. Außerdem stelle ich die Bedingung, daß kein Volk getötet und kein Dorf verbrannt wird.

Aber ich gebe Euch immerhin die Möglichkeit, Eure Truppen zu trainieren.

Falls diese Idee anklang findet und andere Herrscher sie aufgreifen, würde ich mich bereit erklären, Inoga bis auf weiteres zum öffentlichen Truppenübungsplatz freizugeben.

Nach den Übungen müßte ich Inoga aber jedesmal zurück-erhalten, damit ich produzieren kann.

Sollte jemand gegen meine Bedingungen verstoßen, so wird er unverzüglich meine ganze Macht zu spüren bekommen, denn meine Rache ist so unendlich wie meine Großzügigkeit.

Ich grüße alle anderen Könige im Lande Ancient Empires I.

gez.: Seine Majestät, Hägar von Hioken im
Juni des Jahres 1 alter Zeitrechnung.

Häger

P.S.: Dies ist wirklich keine Falle, sondern soll die Zusammenarbeit zwischen den Reichen erweitern.

