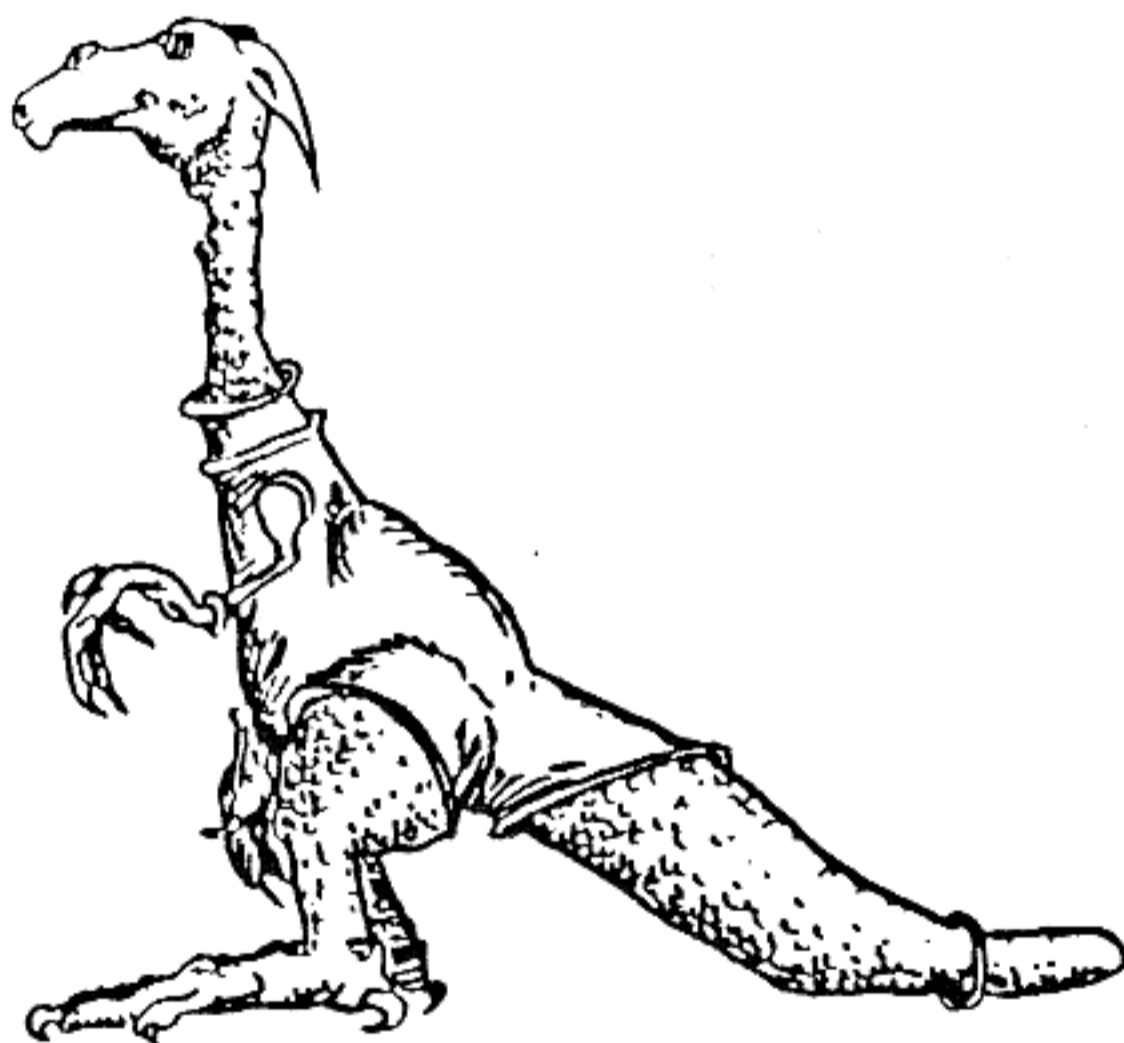


STANDARD



Jahrgang I, Nummer # 3
Juli 1988

SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ, Postfach 1205, A - 8021 GRAZ

Das Thermometer hat die 30°C Grenze längst überschritten und überall gibt es Hitzeferien. Wir jedoch haben keinen Aufwand gescheut, damit Ihr auch diesmal wieder die neueste Ausgabe des TERMINALS in Euren Händen halten könnt.

Einige Berichte erreichten buchstäblich in letzter Minute die Terminal-Redaktion. Man kann daraus erkennen, daß die Spielerbeiträge immer umfangreicher werden, was wir natürlich nur befürworten können. Wie Ihr im Laufe dieses Terminals noch merken werdet, beginnt es in der Gerüchte (und Mitteilungs)-Küche schon langsam zu brodeln, aber dazu später (nur weiter so).

Allgemeines

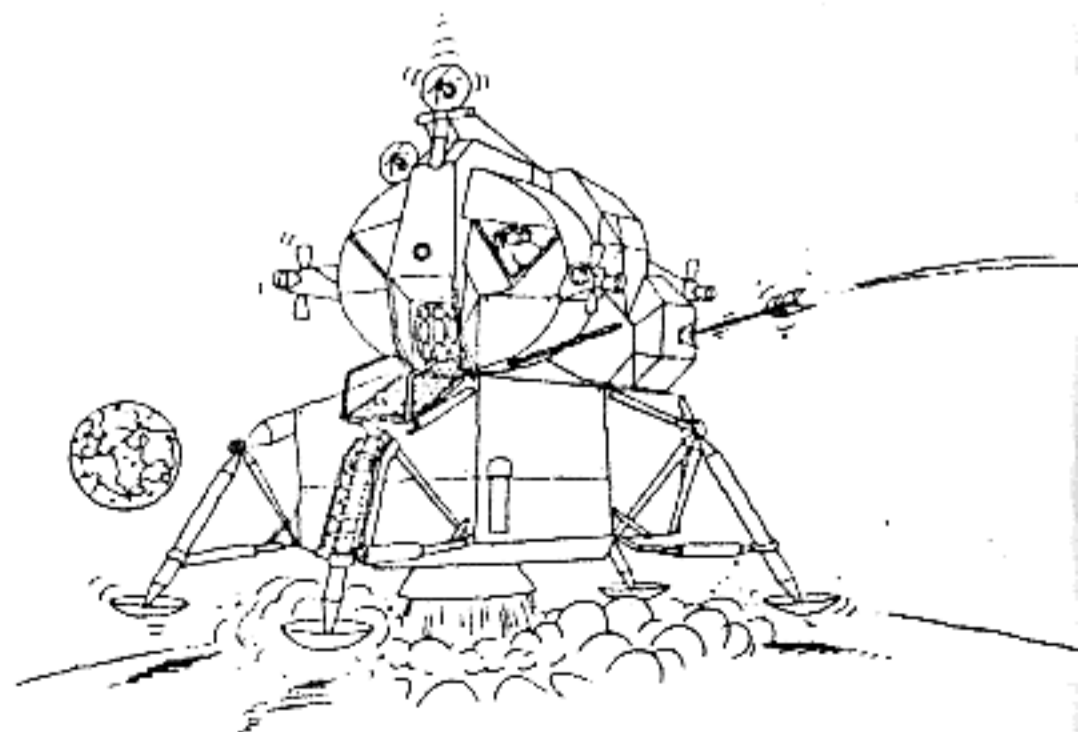
Wieder einmal hat er viel Unheil verrichtet, der Fehlerteufel. Es wird Zeit, daß wir ein neue Auflage des Regelheftes herausbringen.

Es betrifft die LEICHTE BALLISTA, eine TAL 2 Einheit. Der Fehler befindet sich auf Seite 47. Die Leichte Ballista kostet nämlich 30 GP und 10 MP. Wir möchten uns für den Hinweis bedanken, aber leider habe ich den Zettel mit dieser Notiz verwurschtelt und ich weiß nicht mehr wer der Retter war.

STARS

Zuerst möchte wir noch einmal auf STARS eingehen. Wie im Terminal 2 schon angekündigt wurde, wird STARS im Sommer gestartet. Der genaue Termin ist der 3. September. Bei dieser Version nehmen etwa 40 Spieler teil, ca. 10 Imperien können als STAND BY-IMPERIEN betrachtet werden und die restlichen 10 Imperien sind unbesetzt (STAND BY-Imperien, das sind Imperien die vom Computer geleitet werden und im Laufe des Spieles noch mit neuen Teilnehmern besetzt werden können). Es ist leider so, daß es doch nicht ganz so einfach ist 60 Spieler zu finden. Wir haben uns deswegen zu diesem Schritt entschlossen, da es doch schon einige Anmeldungen gibt, die schon mehr als 3 Monate alt sind und wir wollen diese Spieler nicht mehr länger verträsten.

Wenn also jemand von Euch Lust hat auch bei STARS aktiv dabei zu sein; der Spielstart ist am 3. September.



ZAT

Das leidige Problem ZAT (!). Bis jetzt hat es noch nicht so extrem ausgewirkt, daß 1/4 der Züge bis zum ZAT noch nicht eingelangt waren, aber wenn einmal ein Feiertag (oder etwas ähnliches) dazwischen kommt, dann fehlen diese Züge.

#####

Bitte schickt die Züge rechtzeitig.

#####

Wir wollen am Wochenende die Auswertung machen, damit Ihr die Ergebnisse schon am Anfang der darauffolgenden Woche bekommt. Fehlen nun Züge, (vielleicht solche die in einen Kampf verwickelt sind) so können diese nicht berücksichtigt werden. Es wird bei diesen nur eine monatliche Anpassung durchgeführt.

AE - Ratgeber

Da es hin und wieder doch noch einige Unklarheiten gibt, wurde diese Kolumne eingeführt in der häufig aufgetretene Fragen noch einmal kurz behandelt werden. Für die speziellen Tips & Tricks gibt es dann (wie auch diesmal) ein zusätzliches Blatt.

- o **EROBERUNG:** Wird ein Imperium bzw. Land vollkommen erobert, so bekommt der neue Besitzer natürlich die entsprechenden 7 Bewegungen und 7 Produktionen pro Runde zusätzlich dazu.
- o **VERTEIDIGUNGSREGION:** Es ist nicht möglich, daß man sich von einem fremden Land bzw, fremden Schauplatz in die Verteidigungsregion zurückzieht. Außerdem ist es nicht möglich, daß Jäger, die sich in der Verteidigungsregion aufhalten, auch produzieren können.
- o **SONDERAKTIONEN:** Ab dieser Runde ist es möglich jede zweite Runde eine Sonderaktion durchzuführen. Ihr werdet auf Euren Imperiumsberichten die entsprechende Anzahl an noch möglichen Sonderaktionen finden.
- o Wir werden immer wieder gefragt wie gut bzw. wie schlecht eine Kampfeinheit gegen eine andere Kampfeinheit im Kampf abschneidet. Einerseits findet man in der Anleitung eine relativ genaue Beschreibung wie gut eine Einheit ist und andererseits sollen die Spieler doch selbst dahinterkommen welche Einheiten sich für bestimmte Aufgaben am besten eignen. So ist die

Kavallerie sicherlich im offenen Kampf gut zu gebrauchen, jedoch bei einer Belagerung in einer Burg kann man die Kavallerie nicht so gut einsetzen; verständlich oder? Es kommt immer darauf an, wofür eine Einheit benutzt und wie diese auch unterstützt wird (Heiler, Leitern, Befehle des Spielers...).

- o TRANSPORTMITTEL: Es ist uns schon des öfteren aufgefallen, daß eine Einheit mit mehreren Transportmittel bewegt wurde. Dies ist aber nicht möglich. Eine Einheit muß mit einer einzigen Transporteinheit transportiert werden (!).

Statistik

Ab dieser Ausgabe wird es für jedes laufende Spiel ein Durchschnittslisting geben. Darunter verstehen wir folgendes: Es werden von einem Spiel (hier AE 1) sämtliche Einheiten und Punkte gemittelt. Als Divisor wird die Anzahl der noch bestehenden Imperien bzw. Spieler genommen. Die Werte werden immer nach der monatlichen Anpassung berechnet. Dadurch hat der Spieler die Möglichkeit, daß er einen ungefähren Einblick in SEIN Spiel bekommt. Wir werden auch noch ein Höchstlisting bringen, welches, wie auch der Name schon sagt, die Höchststände der Einheiten beinhaltet.

Durchschnittslisting

AE 1: Anzahl der Spieler ist 40, Berechnung nach der monatlichen Anpassung in der 3. Runde.

30 Klansmänner
11 Klan Schützen
11 Klan Kavallerie
10 Anführer
2 Karren
11 Dörfer
1 Stadt
12 Jäger
6 Bauern
2 Bergleute
25 Handwerker
1 Schmied
3 Gelehrte
265 Nahrungspunkte
311 Gewerbepunkte
51 Aufstiegsunkte
16 Metallpunkte
22 Erzpunkte

Mitteilungen und Gerüchte

Wir möchten Euch darauf aufmerksam machen, daß es sich hier nicht nur um Gerüchte handelt, sondern tatsächlich auch um Mitteilungen (!). Wobei es hier aus Gründen der Platzanordnung keine bestimmte Reihenfolge gibt.

Es sollen hier aber keine langen Vorreden gehalten werden, also gleich rein ins Geschehen.

Bettgeflüster

"...Sanft schien der Mond durch die halb geöffneten Vorhänge, durch die die laue Sommerluft von einem leichten Seewind in das Zimmer geblasen wurde. Das bleiche, weiße Licht umspielt die beiden, in rhythmischen Bewegungen vereinten Körper. Einige Minuten später lagen sie erschöpft nebeneinander. Sie blickten ihn an, bemerkte seinen abwesenden Blick und fragte: " Hast du Sorgen?" Er schwieg eine Weile, rang mit sich und antwortete: " Ach, Du kennst das doch. Politik! Ein undurchsichtiges Geschäft. Im Osten soll sich ein mächtiger Block von Reichen bilden. Ob es zu meinem Vorteil ist, weiß ich noch nicht. Man sollte vielleicht eine Botschaft hinschicken, nur so zum Vorfühlen. Man muß schließlich auf dem Laufenden sein."

Zweifelnd blickte sie ihn an: "Hinschicken? Wohin?" Er beugte sich über sie, küßte sie und murmelte: " Nach Osten, Kleines. Nach Hoken zum Beispiel." Dann hatte keiner der Beiden mehr Atem für weitere Konversation..."

Spät in dieser Nacht beugte sich die gerade von ihrem Liebhaber heimgekehrte Shen-Shen über die soeben kodierte Nachricht. Noch in dieser Nacht wird der Bote sich auf den Weg machen zur "Zentrale". Sie

werden es erfahren die Augen und Ohren des Herrschers!

An Maic G.:
von Frank W.!

Maic Du EUMEL, willst Du nicht bald antworten, damit ich weiß, was ich von Dir zu erwarten habe.
Ich hoffe, D bequemst Dich bald!

Mit freundlichen Grüßen
Dein linker Nachbar.

? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
Frage von uns: Was ist ein Eumel?
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

An den Wahnsinnigen aus Cana:

Ich würde mich an Deiner Stelle sofort aus dem Spiel zurückziehen, den wir (AEFTZ) haben vor, Dich ein klein wenig zu massakrieren. Denn Dein Land liegt hervorragend in unserem Handelsbereich und stört uns gewaltig. Dein Ausscheiden liegt in der Luft. Viel Vergnügen bei einem anderen Spiel wünscht Dir

die AEFTZ

Wahrung an # 30 Slatra:

Aus sicherer Quelle ist mir zu Ohren gekommen, daß # 21 Keday Deine Eroberung plant.

Ein Freund

An alle Inselreiche

Wir stehen am Anfang einer neuen Zeit. Die Reiche unserer Welt werden sich erheben und nach mehr Macht streben. Kriege werden unsere geliebte Welt erschüttern und so manches Reich wird seinen Untergang erleben müssen.

Darum wende ich mich an Euch werthe Herrscher der Inselreiche! Verbündet Euch und zeigt Einigkeit, sonst werdet Ihr die ersten sein deren Reiche unterjocht werden. Beeilt Euch, ehe es dazu zu spät ist.

Hiron der Weise
im Monat der Ernte des Jahres 1

An den vermeintlichen Gewinner von
AE 1

Hallo Ihr Gewinner!

Wir bitten nicht um Euren Frieden oder Eure Gnade. Nein, ich verlange von Euch, daß Ihr auf Enta erscheint. Ständig auf der Suche nach noch uneinsichtigen Reichen und

ungebildeten Barbaren, die es zu bekehren gilt, kommt uns so ein dahergelaufener Emporkömmling gerade recht. Wir bereiten uns also nicht auf unser baldiges Ausscheiden, sondern auf einen Euch gebührenden Empfang vor und halten auf Enta eine genügende Anzahl unserer gut gerüsteten Bekehrungstruppen bereit. Der Herrscher des Seefahrervolkes selbst mag seine Botschafter zu folgender Burg entsenden, um unser Allianzangebot entgegenzunehmen:

Alexander Pottschie
Ortsriede 19
D - 3002 Wedemark 1
Tel.: 05130/1606

Solltet Ihr, wehrter Gewinner, Euch nun anders entschieden haben und Eure Truppen nicht, wie Ihr es zugesagt habt, nach Enta kommen lassen, damit wir Ihnen den rechten Weg weisen, so bin ich dennoch bereit, meine Missionare direkt in Euer Reich zu schicken, damit sie Eure Dörfer "erleuchten" und Euch für alle Zeiten zu Eurem Gott führen mögen.

gez.: Einer, der auf alle Fälle nicht so wie Ihr als Erster aus dem Spiel fliegen wird;
Gewinner!

PS.: Da der Gewinner anonym blieb, bitte ich um Entschuldigung und habe nichts gesagt, sollte es sich bei ihm um einen meiner Alliierten handeln!

Liebe Mitspieler:

Aus sicheren Informationen habe ich herausgefunden, daß wahrscheinlich FÜNF Teilnehmer unseres Spieles aus dem selben Ort stammen, nämlich Viersen (Germany). Wahrscheinlich handelt es sich dabei um die Herrscher von Ardic, Slatra, Cana, Tasmal und Horsel. Jeder Herrscher kann selbst hieraus ersehen, welche Konsequenzen dies für sich selbst hat. Vor allem würde ich mit Bündnissen mit diesen Spielern vorsichtig sein und selbst Gegenmaßnahmen ergreifen, damit dieses gewaltige Wirtschafts- und Kampfimperium nicht eines Tages zuschlägt.

Aus Sicherheitsgründen möchte ich meinen Namen hier nicht veröffentlichen.

The Bards Tale

Die Stimme des Barden tönte durch die kristallinen Hallen der "Leuchtenden Grotten von Doriath", dem Ort des Sonnenwendefestes der Völker von Hiocken. Der Lord bat ihn

um das Lied und er zitierte die Verse zum Klang der Harfe:

Vor tausenden Jahren, im ersten Zeitalter, als die Welt noch jung war, trafen im Wald von Doriath Melian, eine Maia von Abstammung, und Thingol, der das Licht von Aman gesehen hatte, aufeinander und lernten sich kennen und lieben.

Thingol, ein Fürst unter seinesgleichen, führte sein Volk in diesen Wald und seine Gemahlin umwob das Land mit ihrem Segen und Schutz. Mehrere Zeitalter lang wurden alle Übel, die Melkor in der Welt verbreitet hatte, von den Grenzen dieses Ortes des Friedens und der Heilung ferngehalten.

Gefeit gegen jede Gefahr von außen erwuchs der Untergang des Reiches aus dem eigenen Geschlecht. Thingol kam in den Besitz eines der drei Juwelen, in denen das Licht von Aman noch leuchtete, als würdigen Brautpreis für seine Tochter Luthein. Er selbst wurde deshalb von jenen Schmieden erschlagen, die ihm den Stein einfassen sollten. Deren Heer wurde wiederum von den erzürnten Untertanen Thingols erschlagen. Und als der Juwel wieder im Besitz Diors, Sohn Thingols war, machten die Söhne Feanors, der Schöpfer der Juwelen, ihren Anspruch geltend. Es kam zum blutigen Bruderkrieg und die Völker von Doriath wurden über die Welt verstreut, einsam, ausgestoßen, gejagt. Die

Juwelen aber gingen verloren, einer im Himmel, einer in die Erde und einer im Wasser, als Melkor besiegt wurde.

Doch über all die Zeit haben wir uns unsere Eigenständigkeit bewahrt, einander gesucht und gefunden. Wir wählten uns Hioken als Heimat, ein Abbild unserer verlorenen Träume, wo der Wind über die Gräser der Ebene streicht, die Zweige des Baumes bewegt und den Gesang der Kristalle der "Leuchtenden Grotte" leitet.

Die letzten Worte des Sängers verloren sich im Klang der vibrierenden Quarze und kein anderer Laut durchdrang die Stille. Dann....
...ein Wink des Lords, gewählt von den Wanderern, die sich wieder-

gefunden haben, und das Fest begann, um 7 Tage und Nächte zu dauern...

Hallo Hägar

Ich, Sch ko, richtiger Lord von Hioken, Führer der Völker von Doriath, freue mich auf Deine nächste Nachricht. Sie sollte aber etwas intelligenter als die freiwillige (!) Freigabe einer Stadt zur Plünderung sein. Möge Dir Dein Kaisertitel und Deine Krone nicht zu groß werden, denn in Hioken gelten sie nichts.

Ich bekunde hiermit meinen Gruß an alle Lords von AE und meinen Willen zur Zusammenarbeit (und mein Mitleid für eine geistig verwirrte Ausnahme unter Uns). Ich lade Euch herzlich zu einem Besuch meines Landes ein, aber mit voriger Absprache und einer Verhandlungsdelegation, nicht mit Kampftruppen.

Für Hinweise, die zur Entlarvung des Betrügers führen, setze ich ## 50 Erz- und 50 Nahrungspunkte ## als Belohnung aus. Hägar, die bekommst Du bei freiwilliger Stellung sogar selbst, Du hast sie offenbar nötig (Vitamin- und Eisenmangel im Hirn... Du weißt schon?)

Für Hinweise: STUMPTNER WILLIBALD
Wasserwerkstr. 60
A-8073 Feldkirchen

An alle Herrscher von AE - 1

Das Drakel von Tanelorn bietet Euch allen seine Dienste an. Gegen ein paar Opfergaben von Eurer Seite z.B. Nahrungs-, Metall- oder Aufstiegspunkte sind wir bereit detaillierte Fragen richtig und wahrheitsgetreu zu beantworten und vorherzusagen.

Ihr findet uns im Ort Adjac (Schauplatznummer # 51) im Reich Decasian. Kommt nur mit einem Schiff auf dem Ihr die Opfergaben bringt und schickt Eure Fragen unter dem T-Segel (T für Tanelorn) mit. Solltet Ihr aber mehr entsenden, so wird unser Gott Euch strafen!