

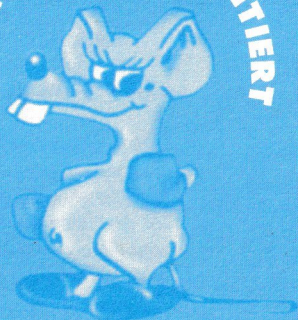
Stefan Feige & Michael Exner

PREMIUM

SPIELEFIEBER

Little Kings

PANNIMAUSS PRÄSENTIERT



• Mit Spielwitz auf den Thron! Verhelpen Sie kauzigen Gesellen zum Sieg

• Raufereien um Grund und Boden, ehrenhafte Turniere und fairer Handel

• Wählen Sie aus 7 Völkern, 3 Karten (erweiterbar), diversen Spielstärken

• Mehrspielermodus für vernetzte PC's

Stefan Feige & Michael Exner
Little Kings

Impressum

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdruckes und der Vervielfältigung, vorbehalten. Kein Teil darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form - Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren - auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 1999 Franzis' Verlag, Poing

Andreas F. Golla (Hrsg.):
Spielefieber Premium: Bowling, Darts, Minigolf

© Michael Exner & Stefan Feige, ficus

Inhalt

- 0. **Installation**
- 1. **Was ist "Little Kings"?**
- 2. **Wer gewinnt?**
- 3. **Einstellungsmöglichkeiten**
- 4. **Spielelemente**
- 4.1 **Ressourcen**
- 4.2 **Anzeigen**
- 4.3 **Aktionen**
- 5. **Spielablauf**
- 5.1 **Allgemeines**
- 5.2 **Die wichtigsten Aktionen**
- 6. **Kleine Völkerkunde**
- 7. **Tips**
- 8. **Systemanforderungen**
- 9. **Little Kings im Internet**
- 10. **Die Autoren**

0. Installation

Also DAS ist nun wirklich ganz einfach! Legen Sie die "Little Kings"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Dann sollte sich das Setup-Fenster von alleine öffnen (Dieses Feature schalten mißtrauische Mitmenschen mitunter ab). Andernfalls rufen Sie (z.B. im Explorer) von der CD "LITTLEKINGS" das Programm "setup.exe" auf.

Installieren Sie mittels "Installieren"-Knopf mit den angezeigten Voreinstellungen oder variieren Sie diese zuvor. Wenn Ihre Festplatte z.B. sehr voll ist, können Sie "teilweise von CD" anklicken. In diesem Falle wird die Hintergrundmusik direkt vom CD-ROM-Laufwerk gespielt, welches dann allerdings einen guten Durchsatz haben sollte. Sie sparen auf diese Weise ca. 55 MB Plattenplatz.

Sollte Ihnen die Entscheidung schwer fallen: Sie können jederzeit die Installationsvariante ändern, ohne Daten Ihrer Spielstände oder Zusatzkarten (siehe Punkt 9) zu überschreiben.

Hinweis: Wenn Sie im Mehrspielemodus mit mehreren PC's spielen wollen (siehe Punkt 3), sollten Sie auch den Sound jeweils auf die Festplatte kopieren (Installationsvariante "vollständig"). "Little Kings" darf in diesem Falle mehrmals von einer CD installiert werden. Lediglich der "Master" muß dann die "Little Kings"-CD eingelegt haben.

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob auf Ihrem PC mindestens DirectX 5.0 installiert ist, klicken Sie auf "Setup DirectX".

1. Was ist "Little Kings"?



Ego-Shooter? Weniger! Obwohl - es gibt auch eine dicke Kanone.

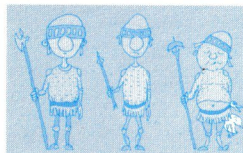
Jump'n Run? Auch nicht! Obwohl - rennen tut auch manch einer.

Wuselspiel? Nein, keine Echtzeit-Schuster, die die Armee mit handgedrehten Schnürsenkeln beliefern! Obwohl - wuseln tut es auch, wenn es nämlich zur Sache geht und einer dem anderen das Land nicht gönnt.

Was wartet hier auf mich? Ein Kontinent ist unter den Bewerbern aufzuteilen. Doch sie schenken sich nichts, schließlich braucht jeder Schafe als Nahrungsgrundlage. Und hat man diese nicht, und die anderen bleiben stur und verkaufen keine Hammelkeulen, dann muß man eben erobern. Dazu aber braucht man wieder Helme - also auf zu einem Erzvorkommen!

Von strategischen Überlegungen über die Spannung und das Taktieren beim Aufdecken der Rekruten (siehe "Tips") bis hin zu Geschicklichkeit ist alles in diesem Spiel gefragt. Und wer lieber (ver-)handelt statt zu kämpfen, der ist hier genau richtig, denn was ist, wenn ich vom Nachschub abgeschnitten werde?

Die "kleinen Könige" sind allesamt liebenswerte Anwärter auf die Krone. Es handelt sich hier um Vertreter ganz unterschiedlicher Völker (siehe "Völkerkunde"). Jeder von Ihnen geht mit eigenen Macken und Vorzügen an den Start. Aber alle haben eine Chance - bestimmt!



Und natürlich gibt es auch einen tieferen Sinn: Rekruten aller Welt sind austauschbar, alles arme Schweine, die man mit Geld kaufen kann und von denen eigentlich keiner so recht in eine Uniform paßt. Aber keine Sorge: nicht Index-verdächtig! Es gibt höchstens mal ein blaues Auge - und auch das ist nur aufgemalt!

2. Wer gewinnt?

In jedem Spiel gibt es 2 Gewinnbedingungen: eine feste und eine variable, wobei die Erfüllung einer Bedingung für den Sieg ausreicht.

Die feste Bedingung lautet: "mache einen Spieler landlos". Es müssen aber nicht alle diese Strategie verfolgen: denn es gibt eine zweite Bedingung, die bei jedem Spielstart zufällig aus einer Reihe von Siegbedingungen ausgewählt wird.

Das ist so, damit sich nicht ein "Volk" auf den Schwächsten stürzt, und damit des Sieges sicher ist. Man hat vielmehr darauf zu achten, daß nicht eine zweite Spielerpartei "klammheimlich" dabei ist, sich den Sieg über die zweite Bedingung zu holen.

Man kann den geltenden Spelauftrag abrufen, indem man mit der Maus an den rechten Teil des oberen Bildschirmrandes fährt.

Die variable Siegbedingung ist eine der folgenden:

- wer X Bodenschätze einer Sorte besitzt
- wer Y beliebige Bodenschätze besitzt
- wer 5 mal Turniersieger war und den Weinkeller besitzt
- wer 2 mal Turniersieger war und mindestens 30 Taler besitzt
- wer nach 30 Runden die meisten Länder besitzt
- wer nach 50 Runden die meisten Länder besitzt
- wer nach 30 Runden die wenigsten Länder besitzt

X ... bedeutet 3 oder 4, je nach Spieleranzahl

Y ... bedeutet 5 oder 6, je nach Spieleranzahl, wobei auch der Weinkeller als Bodenschatz zählt.



3. Einstellungsmöglichkeiten

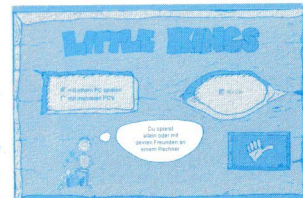
Natürlich haben wir an die ganz faulen gedacht: spielt man "Little Kings" immer in ein und derselben Variante, so muß man lediglich die Einstellungen des letzten Spieles bestätigen. Nur die Völker sind jedesmal "per Hand" zu wählen (weil wir uns schon denken konnten, daß man es beim nächsten Mal mit einem neuen Völkchen probiert).

Andernfalls stehen zahlreiche Spielvarianten zur Verfügung. Sie betreffen den Mehrspielermodus, die Kartenauswahl, die PC-Gegnerstärke und natürlich die Auswahl der Völker.

Mehrspielermodus

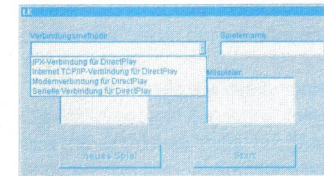
Mit wie vielen Leuten wo wie gespielt wird, entscheidet sich an mehreren Stellen:

Ganz am Anfang wird die Wahl getroffen, ob man mit einem PC spielt, oder mit mehreren. "Mit einem PC" bedeutet, daß mehrere Spieler vor einem PC sitzen können und gegeneinander spielen. "Mit mehreren PC's" bedeutet, es spielen mehrere Leute an verschiedenen PC's und zwar: im Netzwerk (LAN - Local Area Network) bis zu 5, seriell oder per Modem genau 2 Teilnehmer. In den letzten beiden Fällen handelt es sich um eine Punkt-zu-Punkt-



Verbindung, weshalb nur 2 PC's mit "echten Menschen" teilnehmen. Trotzdem können hier natürlich auch Spiele mit bis zu 5 Parteien ausgetragen werden, nur werden die "restlichen" Völker vom PC-Gegner übernommen.

Hat man sich zu einem Spiel "mit mehreren PC's" entschlossen, muß festgelegt werden, wer "Master" wird. Im Klartext: einer muß Chef sein, sonst geht nix.



Ist dieses demokratische Detail geklärt, muß ein technisches entschieden werden: welche Verbindungsmethode möchte ich? Im LAN stehen meist "IPX-" und "Internet TCT/IP-Verbindung" zur Verfügung. Falls ein Modem eingerichtet ist "Modemverbindung" und wenn zwei PC's seriell verbunden sind "Serielle Verbindung".

Der "Master" darf erst noch auswählen, welche Karte und wie viele Spielerparteien er gerne hätte (s.u.) oder ob er ein altes Spiel laden möchte. Joo, Chef müßte man sein!

Dann wählt der "Master" "neues Spiel" und wartet, wer sich mit seinem Spiel verbindet. Sobald er meint, es wären nun genug Spieler beisammen (oder die Anzahl der Teilnehmer ist gleich der Anzahl der zuvor gewählten Spielerparteien), geht's mit "Start" weiter.

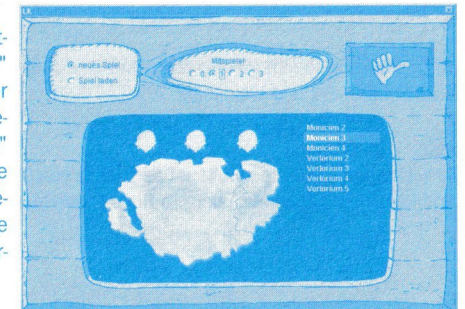
All diejenigen, die nicht "Master" sein durften, bekommen nach Wahl der Verbindungsmethode die Möglichkeit "mit Spiel verbinden". Sie sehen alle "Spiele im Netz", die gerade von einem "Master" gestartet wurden. Das sind mehrere, wenn Sie es nicht geschafft haben, sich darauf zu einigen, daß es NUR EINEN "Master" geben kann, oder wenn nach der Mittagspause mehrere Abteilungen ihre eigene "Little Kings" - Runde austragen. Im letzteren Falle sieht man, wie wichtig der "Spielername" im Fenster für die Verbindung (beim Master) ist, denn nach ihm richtet sich der Name des Spieles im Netz. Dadurch kann man natürlich auch mal unerkannt bei der "Little Kings" - Runde der Personalabteilung mitmischen ...

Noch ein Hinweis zur Modemverbindung: der "Master" läßt sich anrufen (und der andere zahlt ... o.k., es ist nicht so viel).

Und ein Tip zur seriellen Verbindung: problemlose Übertragung wurde bei folgender Einstellung erreicht:

Baudrate: 57600 Baud
Stopbits: 1-Bit
Parität: keine Parität
Protokoll: Keine

Falls Sie sich zum Spielen "mit einem PC" entschlossen haben, können Sie (wie der "Master" weiter oben) die Anzahl der Spielerparteien über die Auswahl der Kartennamen vornehmen. Diese haben immer einen Namen wie "Monicien" gefolgt von einer Zahl (von 2 bis 5). Legen Sie außerdem fest, wie viele menschliche "Mitspieler" teilnehmen sollen (im unsozialsten Falle nur Sie alleine, also "1"); alle übrigen Spielerparteien übernimmt der PC-Gegner.



Die Einstellung "0" Mitspieler bewirkt im Übrigen einen Demo-Modus, bei dem der PC alle Völker übernimmt. Schauen Sie einmal zu, wenn nichts im Fernsehen kommt. (Nein, bitte nicht so oft!)

Kartenauswahl

Im zuletzt beschriebenen Auswahlfenster können Sie also - neben der Anzahl der teilnehmenden Spielerparteien - auch die Karten selbst wählen. Auf manchen kann man nur mit maximal 4, auf anderen mit bis zu 5 Parteien streiten.

Sollten Sie Zusatzkarten installiert haben (siehe Punkt 9), erscheinen diese wie alle anderen Karten im gezeigten Fenster.

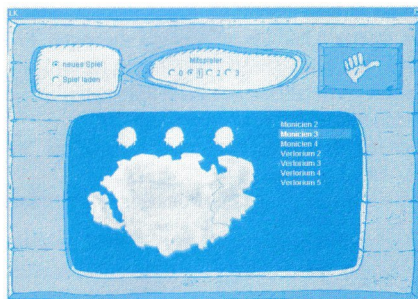
Soweit zu den neuen Spielen. Des weiteren können Sie auch über "Spiel laden" aus früher abgespeicherten Spielständen wählen.

PC-Gegnerstärke

Die Regelung der PC-Gegnerstärke ist besonders großzügig ausgefallen, denn sie reicht von 0 bis 110%! Zwischen 0 und 100 macht der Algorithmus entsprechend der Prozente auch unsinnige Aktionen; über 100% nimmt der Wille zu, das letzte Land eines Gegners zu erobern.

Auswahl der Völker

Jeder Spieler kann sich ein Volk auswählen, wobei eine Kurzbeschreibung eingeblendet wird, sobald die Maus über einem der Helden steht. Das Volk wird angeklickt und unten über der Karte auf eine der Dummy-Positionen abgelegt. Dabei können alle noch freien Plätze in beliebiger Reihenfolge besetzt werden. Die Spielrunde beginnt dann links. Wer also dort sitzt, ist als erster dran.



4. Spielelemente

4.1 Ressourcen

Die Quellen von Reichtum und Kraft sind klar strukturiert: Land, Schafe, Erz und Weinkeller.

Land:

Die wichtigste Einnahmequelle ist der Besitz von Grund und Boden. Für jedes einzelne Stückchen Land kassieren Sie einen Taler pro Runde. (Weitere Geldquellen siehe Punkt 5.2 .)

Boden- und andere Schätze:



Schafe zur Ernährung und Erzvorkommen für die Ausrüstung der Rekruten sind die begehrten, unerschöpflichen Quellen, für die sich mancher Eroberungszug lohnt. Auch den Weinkeller zu besitzen, kann mitunter für die eigene moralische Stärkung (siehe "Völkerkunde") aber auch zur Schwächung des Gegners dienen (siehe "Tips"). Diese "Bodenschätze" sind Ausgangspunkt für Nachschub und Handel.

4.2 Anzeigen

Die Mitspieler und ihre Reihenfolge je Runde sind am oberen Bildschirmrand zu sehen. Um klar zu machen, wer gerade dran ist, wird derjenige bunt dargestellt, die anderen sind grau. Außerdem wechselt die Schriftfarbe auf den Aktions-Tafeln (siehe Punkt 5) in die Spielerfarbe (Grenzfarbe).



Unten in der Mitte ist beim Spielen "mit einem PC" der momentan aktive Spieler dargestellt; beim Spielen "mit mehreren PC's" sieht jeder an seinem PC nur "sich selbst".

Um ihn herum befinden sich (im Uhrzeigersinn) die folgenden Anzeigen: Vermögen, Anzahl Handel-Abwahl, Anzahl Weinhandel-Abwahl und Anzahl Turnier-Abwahl. Diese Abwahl-Zähler zeigen an, wie oft der Spieler noch eine entsprechende Aufforderung eines Gegners abwählen darf, bevor er wenigstens einmal zusagen muß (siehe auch "Völkerkunde").

Nun kommt es vor, daß es den Spieler interessiert, wie es bei den anderen aussieht; z.B. weil man unbedingt Schafe braucht und jemanden sucht, der möglichst nicht mehr ablehnen kann. Dazu fährt man einfach mit der Maus über den Mitspieler (nein, versuchen Sie DAS bitte nicht, sondern: mit dem Mauszeiger über das entsprechende Bild) und wartet ein Sekündchen. Ebenso funktioniert die übersichtlichere Anzeige für ein Stückchen Land; oder können Sie noch freihändig 10 von 12 Rekruten unterscheiden?!

Schließlich gibt es noch eine hilfreiche Anzeige, die sich auf die jeweilige Siegbedingung bezieht. Und genau dort - wo diese Bedingung steht - ist sie auch zu finden (oberen rechten Bildschirmrand mit dem Mauszeiger berühren). An dieser Stelle werden - je nach Bedarf - Runden, Länder, Bodenschätze, Turniersiege u.s.w. gezählt.

4.3 Aktionen

Sie wissen bereits, welche Dinge es im Spiel gibt, Sie wissen, wie sie angezeigt werden - nun geht es darum, sie zu bekommen! Dazu führen Sie Aktionen aus - möglichst geschickt. Es gibt derer 6 an der Zahl. Innerhalb einer Aktion sind meist weitere Einstellungen (oder Geschicklichkeit) gefragt, womit Sie auf eine beachtliche Variationsvielfalt kommen.

Manch strategisches Vorhaben ist nur längerfristig umzusetzen. Sie werden lernen, welche Dinge man innerhalb EINER Runde erledigen sollte (siehe auch "Tips").

5. Spielablauf

5.1 Allgemeines

Jeder Spieler kann - wenn er an der Reihe ist - je eine Aktion vom linken und eine Aktion vom rechten Bildschirmrand auswählen. Dabei sind die Aktionen aus dem rechten Block Pflicht - sofern sie nicht grau dargestellt sind.

Will man eine Aktion aus dem linken Block ausführen, so muß man dies zuerst tun!

Grau dargestellte Aktionen können nicht ausgeführt werden, weil die Bedingungen dafür z.Zt. nicht erfüllt sind (siehe Punkt 5.2).



5.2 Die wichtigsten Aktionen

Eroberung

Mit dieser Aktion lösen Sie immer dann die "Besetzung" eines Landes aus, wenn sich kein kampffähiger Rekrut darin befindet, also wenn entweder das Land noch niemandem gehört oder wenn das Land verwaist ist. "Besetzung" heißt: man geht nur mit EINEM Rekruten (plus Helm und Hammelkeule) in dieses Land. Das kann unter Umständen wenig günstig sein, z.B. wenn es starke Nachbarländer gibt (siehe "Tips").

Einen handfesten "Kampf" lösen Sie mit dieser Aktion aus, wenn sich im gegnerisch besetzten Land wenigstens ein kampffähiger Rekrut befindet. Ein Rekrut kann nur kämpfen, wenn er ausgerüstet und gepflegt ist. Deshalb sollten Sie auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Rekruten, Helmen und Hammelkeulen achten.

Innerhalb der Aktion "Eroberung" können Sie noch festlegen, wie viele der einsatzfähigen Rekruten Sie mitnehmen wollen. Wenn Sie sich z.B. eines Sieges ziemlich gewiß sind, dann ist es gut, noch ein paar Leute im Ausgangsland zu belassen, um es nicht ganz zu entblößen. Andererseits weiß man nie genau, wie stark der Gegner wirklich ist. Wenn es also für das Ausgangsland keine Bedrohung gibt, sollte man doch lieber mit allen Rekruten in die Schlacht ziehen (siehe auch "Tips").

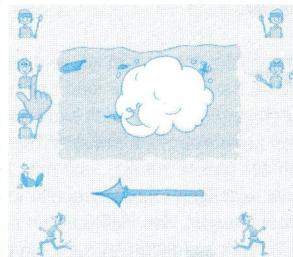
Der Gegner kann den Kampf nicht ablehnen. Er verteidigt sich immer mit all seinen einsatzfähigen Rekruten. Er kann jedoch - wie übrigens auch der Angreifer - flüchten. D.h., daß derjenige, der gerade dran ist einen Rekruten aufzudecken, auch flüchten kann. Wenn er es kann! Diese Eigenschaft ist natürlich Völker-abhängig. Genauso kann es passieren, daß Sie plötzlich flüchten, obwohl Sie gar nichts gemacht haben - dann haben Sie eben ein Volk, das ziemlich ängstlich ist und ab einer bestimmten Prozentzahl von Rekruten den Rückzug antritt.



Und bei so einer Flucht gehen schon mal Helme irgendwo verloren. Falls es also eigene Nachbarländer gibt, können die Rekruten lediglich ihre Haut retten.

Wie geht diese Schlacht nun vonstatten? Jeder Rekrut hat eine bestimmte Kampfkraft, die im Normalfall zwischen 2 und 7 Punkten liegt (siehe "Tips"). Welcher Rekrut welche Punktezahl wert ist, weiß man am Anfang nicht. Man muß sie zunächst blind aufdecken. Siegt ein Rekrut über den anderen, wird seine Punktezahl um 1 heruntergezählt, der andere fällt um! Kampferprobte Rekruten dürfen weiter eingesetzt werden (solange sie noch stehen können). Bei diesen sieht man die Punktezahl nun und das Taktieren beginnt...

Bei Punktegleichstand verliert der Angreifer.



Turnier

Das Turnier bietet eine ehrenhafte Alternative zum schnöden Kampf. Zumal es bei sehr hochgerüsteten Ländern immer unvorhersehbarer wird, wer gewinnt. Ob Sie ein mit maximal 12 Rekruten ausgestattetes Land mit 12 Rekruten erobern, ist alles andere als gewiß, selbst wenn Sie mit Wein etwas tricksen (siehe "Tips"). Natürlich ist ein Turnier nicht ganz risikofrei: der Herausforderer setzt sein eigenes Land für den Fall, das er verliert!

Es gibt 2 Voraussetzungen für ein Turnier: Geld und Rekruten.

Die Turniersteuer für den Herausforderer beträgt die Hälfte seines Vermögens, mindestens jedoch 4 Taler. Zudem muß jeder, der am Turnier teilnimmt, mindestens 4 Rekruten in diesem Land besitzen (Warum? Das werden Sie noch herausbekommen ...). Helme oder Hammelkeulen werden nicht vorausgesetzt.

Turnierländer müssen keine Nachbarländer sein! Sie können damit also auch einen "Ausbruch" aus einer "hoffnungslos eingekesselten Ecke" versuchen.



Nachschub

Verpflegung verbraucht sich natürlich - auch ohne Kampf (siehe "Völkerkunde"). Sind alle Hammelkeulen aufgebraucht, so geht es ans Eingemachte! Man sollte die armen Rekruten nicht zulange auf Nachschub warten lassen.

Natürlich kostet so eine Aktion auch etwas - und zwar abhängig vom Volk. Manche bekommen einfach mehr in ihren Wagen weg, so daß sie im Endeffekt weniger Geld für den Transport brauchen.

Das Zielland für den Nachschub muß vom Bodenschatzland aus über eigenes Territorium erreichbar sein. Diesen Umstand kann man natürlich ausnutzen, um anderen den Nachschubweg abzuschneiden (siehe "Tips"). Und noch etwas muß gewährleistet sein: es muß wenigstens ein Rekrut im Bodenschatzland stehen und (!) er darf nicht betrunken sein!

Schafe, Erz und der Weinkeller sind unerschöpfliche Quellen. In einem Bodenschatzland braucht man sich um Nachschub des jeweiligen Gutes nicht zu kümmern.



Handel

Wie wichtig der Handel ist, wird jeder merken, der an einen Bodenschatz nicht herankommt. Begehrte Handelspartner sind natürlich die Händler, weil sie keinen Handel abschlagen können. Dadurch verdienen Sie auch nicht schlecht - wie im richtigen Leben!

Man kann also auch etwas verdienen? Richtig! Man kann kaufen, solange man Geld hat (und natürlich der andere zusagt), und man kann anbieten, wenn man eigene Bodenschätze hat. Dies kann zu einer wichtigen Einnahmequelle werden, wenn man z.B. nicht viel Land, wohl aber einen Bodenschatz besitzt, den vielleicht ein anderer dringend braucht.

Eine Ware zu kaufen ist natürlich kostspieliger, als sie vom eigenen Bodenschatzland aus (falls vorhanden) nachzuschicken, aber es gibt auch einen Vorteil: man braucht keine Transportwege zu beachten. Erhandeltes Gut kann immer in allen eigenen Ländern verteilt werden.

Es gibt da eine Besonderheit: den Wein. Wein ist nicht nur lecker, sondern bei "Little Kings" auch ein strategischer Faktor! Mit Wein kann manch ein Völkchen "bekräftigt" werden, andere kann er schwächen und außerdem können betrunkene Rekruten keinen Nachschub machen. Wen wundert es also, daß ausgerechnet Wein - wenn er angeboten wird - immer vom Verkäufer platziert werden darf. Als potentieller Käufer kann man sich dagegen nur durch "Ablehnen" wehren - wenn man noch ablehnen darf (siehe "Tips")!

6. Kleine Völkerkunde

Die Völker, die als "kleine Könige" um die Krone streiten, haben ganz spezielle Eigenheiten. Der menschliche Spieler muß versuchen, die Vorteile seiner Mannen nutzbringend anzuwenden und die Nachteile auszugleichen.



Burgunder

- sind leicht betrunken zu machen
- durch Wein aber sehr motiviert (bei Eroberung 2 Punkte mehr!)
- machen sich nicht viel aus Turnieren



Feiglinge

- ergreifen schnell die Flucht
- haben im Weinrausch mehr Mut (bei Eroberung 1 Punkt mehr!)
- machen sich nichts aus der Schande, ein Turnier abzulehnen



Händler

- sind Schlitzohren, die immer zu einem guten Kurs einkaufen
- können keinem Handel widerstehen
- kriegen in ihren Wagen viel weg



Ehrenmänner

- kämpfen bis zum letzten Mann
- können kein Turnier abschlagen
- räumen beim Turnier alles ab
- sind dem Weinhandel nicht unbedingt abgeneigt
- können allerdings im Weinrausch alles, nur nicht kämpfen (bei Eroberung 1 Punkt weniger)



Schotten

- sind sparsam mit Ausrüstung und Essen
- lassen sich nicht so schnell auf einen Handel ein
- trinken ganz gerne mal ein Gläschen



Seefahrer

- handeln gerne
- haben eine große Wagenkapazität
- trinken gerne mal einen
- kämpfen nicht besonders gut, sind aber "trinkfest" bei der Verteidigung
- nutzen die Seewege (mehr Nachbarländer!)
- sind gar nicht so übel beim Turnier



Flößer

- nutzen die Flüsse als Transportwege (mehr Nachbarländer!)
- handeln gerne
- kaufen zu einem guten Kurs ein
- sind leicht von einem guten Wein zu überzeugen

7. Tips

Wie anfangen?

Wenn Sie noch nicht sicher sind, ob Sie alles verstanden haben, beginnen Sie mit dieser Voreinstellung: "mit einem PC spielen", wählen Sie "Monicien 3" und mit 1 Mitspieler (das sind Sie). Suchen Sie sich anschließend ein beliebiges Volk aus und warten ab, welche beiden Völker sich der PC-Gegner aussucht. Lassen Sie dann ruhig die PC-Gegnerstärke auf 100%. So können Sie die ersten Schritte unternehmen, und die beiden PC-Gegner werden Ihnen gleich darauf zeigen, wie sie's gemacht hätten.

Sammeln Sie ein paar Erfahrungen und verlieren Sie nicht das "Ziel" aus den Augen (Mauszeiger an die obere rechte Bildschirmhälfte fahren).

Nachdem Sie so ein paar Möglichkeiten kennengelernt haben, zu interessanten Ländern zu kommen und diese auch zu halten (oder der PC-Gegner es Ihnen gezeigt hat...), können Sie auch folgendes versuchen: alle Einstellungen wie oben, nur bei Mitspieler "0" eintragen. Nun sehen Sie eine Weile zu ...

Die Jungs wissen, worum's geht (das haben die schließlich lange genug geübt ... ehrlich). Die Spielzüge gehen "zügig" vonstatten; aber für jemanden, der es gerade selbst probiert hat, gut zu verfol-

gen. Hier kann man - auch mit weniger "Spielgeduld" - einen Eindruck davon bekommen, wie die verschiedenen Spieltaktiken nacheinander angewendet werden (Erobern, Absichern der Eroberungen, Weitersuchen nach lohnenden Ländern, Verzweiflungsschläge bei Einkesselungen, hartnäckiges Handeln und in der letzten Phase immer häufiger das Turnier als Mittel zur Eroberung). Und einer von ihnen wird es auch schaffen ... der kleine König zu werden! Lassen Sie es ruhig laufen - anschließend haben Sie garantiert Lust und wollen es selbst noch einmal probieren.

Allgemein

- Erobern Sie am Anfang möglichst ein Bodenschatzland. Am Besten Schafe, denn Ihre Hammelkeulen halten nicht ewig!
- Besetzt man mit einem voll ausgerüsteten Rekruten ein Land nach dem anderen, so zählt die Hammelkeule in jedem Land als neu. Sie "hält" dann also wieder so lange, wie es für dieses spezielle Volk typisch ist.

Fortgeschrittene

Strategisches Vorgehen

Am Besten lernt man aus Niederlagen. Das ist nicht schön, aber beeindruckend! Sie werden sehr bald merken, daß es nicht immer ratsam ist, den "ersten Stein" zu werfen. Daraus können witzige Abwartehaltungen entstehen - quasi Waffenstillstand. Ein Beispiel: Zwischen den voll ausgerüsteten Ländern des Spielers A und des Spielers B liegt genau ein freies Land. Wenn sich nun Spieler A dieses aneignen würde, marschiert er mit genau einem ausgerüsteten Rekruten hinein. Im 2. Spielzug (rechter Block) kann er höchstens noch Truppen nachschieben, oder Hammelkeulen bzw. Helme. In jedem Falle kann er nicht die Zahl der kampfesfähigen Soldaten erhöhen. Spieler B hat nun bessere Karten. Er macht einen regelrechten Eroberungszug, in dem er einstellen darf, mit wie vielen (einsatzfähigen) Rekruten er auf den Einsamen des Spielers A loszieht. - Keine Chance für Spieler A! Er müßte (fast wie beim Schach) Spieler B am Besten irgendwo bedrohen, damit er zuerst dieses Land schützt. Dann hätte Spieler A auch Zeit, in der nächsten Runde das Fehlende nachzuschieben.

Kampf

- Beim Aufdecken der Rekruten kann man ein bißchen "pokern". Lernen Sie, auch mal ein kleines Opfer zu bringen (z.B. einen schon aufgedeckten 2-er einzusetzen), denn dadurch zählt ein womöglich sowieso viel stärkerer gegnerischer Rekrut einen Punkt herunter.
- Gehen Sie als Angreifer mit möglichst vielen Rekruten los. Sonst "werden" Sie vielleicht kurz vorm Sieg noch geflüchtet!
- Grundsätzlich werden alle Völker im Weinrausch einen Punkt schlechter bei der Verteidigung! Nutzen Sie es aus!
- Betrunkene "Feiglinge" werden beim Angriff um einen Punkt, betrunkene "Burgunder" um 2 Punkte besser!

Turnier

- Sie müssen die Rekruten mit der gegnerische Farbe auf der Zielscheibe anvisieren.
- Wer betrunken ist, schießt schlechter.

- Sehen Sie zu, wie Sie schnell Truppen in ein gewonnenes Land bekommen, denn Sie ziehen nur mit maximal 4 Rekruten ein (bzw. mit denen, die noch stehen).

Wein

- Wenn man von sich aus Wein kauft, kann man selber bestimmen, wohin man ihn (bei sich!) legt; bietet man Wein an, darf der Verkäufer den Wein (beim anderen!) plazieren.
- Von einer Lieferung Wein ist man 3 Runden lang betrunken.
- Die Rekruten im Weinkeller-Land sind immer betrunken (können aber dennoch Nachschub machen).

Nachschub

- Kann immer ausgehend vom (eigenen) Bodenschatzland erfolgen, solange es einen Transportweg durch eigenes Territorium gibt und wenigstens ein nüchterner Rekrut im Land steht.
- Nutzen Sie den Wein als Nachschub-Stopper bei Ihren Gegnern!

Erhandelte Güter

- Können ungeachtet von Transportwegen überall im eigenen Territorium einzeln verteilt werden!

Spiel abbrechen

- Sie können einen Spielstand abspeichern: Mauszeiger an den oberen linken Bildschirmrand fahren. In diesem Menü können Sie den Spielstand unter einem bestimmten Namen speichern und auch das Spiel durch Klicken auf "Spielende" abbrechen.
- Bei "Spielende" wird zur Sicherheit immer auch ein Spielstand mit gleichem Namen erzeugt, der bei Bedarf zu Spielbeginn wieder geladen werden kann (siehe 3.)
- Ansonsten können Sie (außer während der Vorhangbewegung) an allen Stellen des Programmes mit der F10-Taste abbrechen. Dies ist besonders wichtig für Spiele mit "0 Mitspielern" - also für den Demomode. Hierbei wird ein Spielstand mit dem Namen "PC-Gegner" erzeugt, den Sie bei Bedarf weiterspielen können.

8. Systemanforderungen

"Little Kings" läuft unter Windows 95/98 und benötigt DirectX ab der Version 5.0 .

empfohlene Hardware:

Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, 4 MB Grafik-RAM, 8x CD-ROM-Laufwerk

Auf einem solchen System laufen alle Animationen flüssig. Sollten Sie den Sound nicht mit auf die Festplatte installiert haben (siehe Punkt 0), dürften eher CD-ROM-Laufwerke um die 16x interessant werden.

weitere Systeme:

Auch ein nicht allzu langsamer Pentium dürfte noch Spielspaß bringen, jedoch sind die 4MB Grafik-RAM entscheidend. Sind nur 2 MB vorhanden, geht die Performance drastisch in die Knie.

optional:

Gut hat es der, der eine Soundkarte mit Aktivboxen besitzt, sowie derjenige, der seine Augen mit einem 17"- oder 19"-Monitor verwöhnt.

Wenn es nun noch einen Internet-Anschluß gäbe, so könnte man Neuigkeiten und Hintergründe erfahren, könnte quälende Fragen loswerden und bräuchte sich keine Sorgen darum zu machen, wie man an die Zusatzkarten herankommt!

9. Little Kings im Internet

Reicht es nicht, wenn ich dieses Spiel gekauft habe?

Natürlich. Vielen wird es genügen. Aber was, wenn man richtig Feuer gefangen hat?

Neue Karten müssen her! Richtig. Neue Herausforderungen. Vielleicht gibt's ja auch noch ein neues Feature?!

Also - seht Euch die Zusatzkarten an und ladet sie kostenlos herunter!

Und überhaupt - ob auch andere die Feiglinge so niedlich finden wie ich? Oder wer ist der Favorit der anderen LK-Spieler? Meinen die auch, dieses oder jenes Völkchen hätte doch zu viele Vorteile? Man sollte mal sehen, was die anderen meinen...

Schließlich könnte man die genaue Auflistung der Völker-Eigenschaften in Zahlen finden und so vielleicht manches verstehen. Vielleicht sollte ich auch einen Verbesserungsvorschlag machen... Alles möglich.

Und dann könnte ich noch erfahren, wie das Ganze entstanden ist, wie die Seefahrer beinahe auch ausgesehen hätten oder welche Statur die Burgunder haben ...

www.LittleKings.de

Wir freuen uns auf den Besuch.

10. Die Autoren

"Litte Kings" wurde erdacht und umgesetzt von Michael Exner und Stefan Feige.

Wenn Sie Fragen oder Anregungen zum Spiel haben, freuen wir uns über Ihre Rückmeldung.

ficus SoftwareEntwicklung

Stefan Feige

Kühleweinstraße 1

39106 Magdeburg

Tel./Fax: 0391 - 543 99 56

eMail: webmaster@ficus.de

Internet: <http://www.ficus.de>

Copyright

Die Franzis-Verlag GmbH hat dieses Produkt mit besonderer Sorgfalt zusammengestellt. Bitte beachten Sie die folgenden Bestimmungen:

Die einzelnen auf dieser CD-ROM enthaltenen Programme, Routinen, Controls etc. sind urheberrechtlich durch deren Hersteller oder Distributor geschützt, wie er im jeweiligem Programm angegeben ist.

Der Erwerber dieser CD-ROM ist berechtigt, die Programme, Daten oder Datengruppen, die nicht als Shareware oder Public Domain gekennzeichnet sind, zu eigenen Zwecken bestimmungsgemäß zu nutzen. Programme oder Programmteile, die als Shareware, Freeware oder Public Domain gekennzeichnet sind, darf der Erwerber nach Maßgabe der in den Programmen oder Programmteilen enthaltenen Angaben nutzen.

Eine Vervielfältigung von Programmen zum Zwecke des Vertriebs von Datenträgern, welche Programme enthalten, ist nicht gestattet.

Das Urheberrecht für die Auswahl, Anordnung und Einteilung der Programme und Daten auf dieser CD liegt bei der Franzis-Verlag GmbH. Die auf dieser CD-ROM gespeicherten Daten und Programme wurden sorgfältig geprüft. Im Hinblick auf die große Zahl der Daten und Programme übernimmt Franzis aber keine Gewähr für die Richtigkeit der Daten und den fehlerfreien Lauf der Programme. Die Herausgeber und die Franzis-Verlag GmbH übernehmen weder Garantie noch juristische Verantwortung für die Nutzung der einzelnen Dateien und Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck.

Auch wird keine Gewährleistung dafür übernommen, daß alle enthaltenen Daten, Programme, Icons, Sounds oder sonstige Dateien frei verwendbar sind. Entsprechend kann der Verlag auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter haftbar gemacht werden.

Die meisten Produktbezeichnungen von Hard- und Software sowie Firmennamen und Firmenlogos, die in diesem Werk genannt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

© by Franzis' Verlag GmbH, 1999, Poing