

SOLDKNECHTE

~MEDIEVAL WARS~



HANDBUCH

Solaks



Solaks sind hochspezialisierte und gut ausgebildete Bogenschützen, die jeder Feldherr zu Kriegszeiten gern an seiner Seite zählt. Ihre flächendeckenden Pfeilregen bringen Tod und Verderben in noch weit entfernte Gegenscharen.

Sungur



Jeder Sultan ist stolz auf seine Falknerei. Umso weniger überraschend ist es, dass diese auch in Kriegszeiten eingesetzt wird. Die Falken sind speziell darauf trainiert, ungerüstete Stellen zu entdecken und blitzschnell aus dem Sturzflug zuzuschlagen.

Topcu



Als Stolz eines jeden Heeres ist die Bombarde eine gefährliche Waffe, die ihrem Ruf als modernstes Kriegsgerät gerecht wird. Sie verfügt zwar nicht über die Reichweite eines Trebuchets, aber ihre Feuerkraft übertrumpft diese bei weitem.

Inhalt

Installation.....3

Spielstart

Schlachteeinstellungen.....4

Spielereinstellungen.....5

Auf in den Kampf

Spielfläche.....7

Spielablauf.....8

Symbole.....11

Einheiten-Lexikon.....12

EUROPE
during the
15th CENTURY

The Countries left uncoloured were inhabited by Mohammedans and other non-Christians. Lines drawn across the map with arrow heads point to land subject to other Countries.

Installation

Installation und Starten unter Windows Betriebssystemen

1. Nach dem Einlegen der CD in das Laufwerk sollte die Installation **automatisch** starten.
2. Ist dies nicht der Fall, bitte die Datei "setup.msi" öffnen und den Installationsanweisungen folgen.
3. Zum Starten des Spiels die Datei "**SMW.exe**" öffnen.

Installation und Starten unter Linux, MacOS oder anderen Betriebssystemen

1. Die Datei "**SMW.zip**" aus dem CD-Ordner "**data**" auf die Festplatte kopieren und entpacken.
2. Zum Starten des Spiels in den entpackten Ordner wechseln und die Datei "**SMW**" ausführen.
3. Sollte sich diese Datei nicht öffnen lassen, muss die Java Datei manuell geöffnet werden.

Akinci



Akinci sind aus dem Volk quer durch rekrutierte Fanatiker, die ihren Glauben in die Welt bzw. nach Mitteleuropa verbreiten wollen - mit Gewalt. Ihre völlige Hingabe dem Glauben gegenüber macht sie schnell, zäh und sehr sehr ungemütlich.

Janitschari



Janitschare sind die Leibgarde des Sultans, welche weit und breit wegen ihres Kampfrausches gefürchtet sind. Nicht zuletzt deshalb, weil sie ihren Opfern gerne den Kopf abschlagen, um ihn als Trophäe mit sich zu tragen.

Gönüllü



Gönüllü sind berittene Freiwillige, die meist aus adligen Familien stammen. Sie genießen daher einen Ausrüstungsvorteil gegenüber anderen Einheiten und sind eine solide sowie vor allem billige Wahl für jede Schlacht.

Cebeli



Ähnlich wie die Azep sind Cebeli Berufssoldaten, allerdings zu Pferde. Auf den berühmten osmanischen Gäulern werden selbst diese eher schlecht ausgebildeten Soldaten zu herausfordernden Gegnern.

Sipahi



Die Elite der osmanischen berittenen Heerscharen stellen ganz klar die Sipahi dar. Diese exzellent in Nah- sowie Fernkampf trainierten Soldaten lernen schon von klein auf das Leben und Kämpfen zu Pferde.

Silahadis



Silahdar, die berittenen Waffenträger, sind so gesehen die gepanzertesten Reiter, die je auf einem Schlachtfeld gekämpft haben. Zusammen mit der Wucht ihrer Lanzen ergeben sie eine tödliche Kombination für jedes unterlegene Regiment.

The Countries left uncoloured were inhabited by Mohammedans and other non-Christians. Lines drawn across the ~3~ with arrow heads point to land subject to other Countries.

Spielstart

Trebuchet



Das Trebuchet ist die wohl weitreichendste mittelalterliche Kriegsmaschine, die je entwickelt wurde. Ihr Auf- und Abbau ist zwar kompliziert und langwierig, was sie sehr langsam macht, doch ihr tödlicher Arm reicht bis tief in die gegnerischen Reihen.

Osmanen

Mehmet



Unter Mehmet II. wurde das Staatsgebiet um rund 40 Prozent vergrößert, was ihm den Zunamen "der Eroberer" einbrachte. In der Schlacht wird er von einer Schar Elite-Janitschari begleitet, die zwei Säbel mit rasanter Geschicklichkeit zu führen vermögen.

Ibrahim



Ibrahims Interesse galt vor allem seinem Harem, wohlriechenden Blumen und kostbaren Zobelpelzen. Ob seiner mentalen Schwächen wurde er vom Volk ganz einfach "der Wahnsinnige" genannt. Bewacht wird er von einer Schar gepanzerter, ähnlich

Yaya



Yaya sind Wehrpflichtige, die in Kriegszeiten aus dem einfachen Volk rekrutiert und verpflichtet werden. Da sie vom Sultan weder bezahlt noch ausgerüstet werden, verfügen sie größtenteils über keine Rüstung und nur einfache Säbel.

Azep



Die stabilen Grundpfosten einer jeden Armee sind Azep, die Berufssoldaten. Mit leichter Rüstung und nur ein wenig Training können diese Einheiten in Zeiten der Not sehr schnell aus dem Boden gestampft

Delis



Um in den Reihen der Delis, den Sappeuren, aufgenommen zu werden, benötigt man vermutlich auch ein Fünkchen Wahnsinn. Diese kampfstarken aber ungerüsteten Einheiten jagen praktisch alles in die Luft was ihren Weg kreuzt.

Nachdem das Spiel gestartet wurde, erscheint das **Titelmenü**.



Sie können hier das Spiel starten, die Regeln nachlesen, einen Blick auf die Liste des an der Herstellung des Spiel beteiligten Teams werfen oder auch das Programm wieder verlassen.

Klicken Sie auf **Schlacht beginnen** um ein neues Spiel zu starten und Spieleinstellungen vorzunehmen.

Schlachteinstellungen



Verschiedene Schlachteinstellungen für das Spiel können hier vorgenommen werden.

Mit dem **Schwertsymbol** kommen Sie entweder wieder zurück zum Titelmenü oder weiter zu den Spielereinstellungen.

Spieleranzahl – Gekämpft wird mit 2 Spielern.

Spielmodus – Es gibt 2 unterschiedliche Ziele. Entweder wird bis zum Tod eines Spielers gespielt (**last man standing**) oder der Kampf endet nach einer bestimmten Anzahl an **Runden**, die am Slider eingestellt werden können. Stirbt ein Spieler bevor die angegebenen Rundenanzahl durchgespielt wurden, ist das Spiel ebenfalls beendet.

Gewinner ist entweder der noch Lebende, oder der Spieler mit der höheren Punkteanzahl.

Armeebudget – Es bestimmt die maximale Größe der Armee eines jeden Spielers. Mit diesem Budget können in den Spielereinstellungen die Einheiten ausgewählt werden.

Karte – Sie können mit verschiedensten Karten spielen, die unterschiedliche Größen haben. Erkennbar ist das am Symbol links vom Kartennamen, entweder ein großes für große Karten oder ein kleineres Symbol, welches zu einer kleinen Karte gehört.

Je nach Kartengröße ändert sich auch der Wertebereich für das Armeebudget und die Rundenanzahl.

Spielereinstellungen



Jeder Spieler kann hier seine Armee zusammenstellen. Die Spielereinstellungen werden für jeden Spieler einmal aufgerufen.

Mit dem **Schwertsymbol** gelangen Sie zum nächsten Spieler und anschließend zum Spiel.

Name – Jeder Spieler kann sich einen Nicknamen aussuchen.

Fraktion – Es gibt 2 Fraktionen zu wählen, die **Soldknechte** und die **Osmanen**. Je nachdem welche Fraktion ausgewählt wurde, ändern sich die Wappensymbole und auch die Einheiten zum auswählen.

Wappen – Jeder Spieler wählt ein Wappen der jeweiligen Fraktion aus. Dieses Wappen zeigt dann im Spiel selbst, welcher Spieler gerade am Zug ist.

Armee zusammenstellen

Jeder Spieler kann sich seine Armee selbst zusammenstellen. Die Einheiten werden durch die Fraktion bestimmt.

Das verfügbare Budget zeigt an, wie viele Regimenter Sie noch zu Ihrem Heer hinzufügen können.

Axtkämpfer



Die wohl gefürchtetste Einheit auf dem Schlachtfeld sind die Axtkämpfer. Gleichfalls bis an die Zähne bewaffnet und gerüstet, sind sie zwar träge und langsam, aber dafür ungeheuer kampfstark und zäh.

Doppelsöldner



Doppelsöldner sind hoch bezahlte Söldner, die Aufgrund eines Ausrüstungsvorteils bei Bewaffnung oder Rüstung den doppelten Sold erhalten (daher auch der Name). Sie sind motiviert und - wie die Keulenträger - schwer bewaffnet.

Keulenträger



Keulenträger sind mit ihren Streitkolben, Kriegshämmern und Morgensternen langsam aber sehr effektiv gegen schwer gepanzerte Truppen. Die Wucht eines einzigen Hiebes reicht oft schon aus, um einen voll gerüsteten Gegner kampfunfähig zu schlagen.

Schwarzreiter



Leichte Kavallerie, die Flanken deckt oder im entscheidenden Moment vordringt, ist immer eine Investition wert. In Mitteleuropa kommen diesem Ruf am ehesten die Schwarzreiter nach.

Bogenschützen



Bogenschützen sind hochspezialisierte und gut ausgebildete Fernkämpfer, die jeder Feldherr zu Kriegszeiten gern an seiner Seite zählt. Ihre flächendeckenden Pfeilregen bringen Tod und Verderben in noch weit entfernte Gegnerscharen.

Armbrustschützen



Armbrustschützen sind ein zufällig zusammengewürfelter Trupp von Söldnern. Da der Umgang mit dieser Waffe nicht schwer zu erlernen, ihre Präzision aber umso tödlicher ist, gelten Armbrustschützen als gleichseits beliebt und verpönt.

Bauer



Bauern, oder auch Landwehr genannt, sind fester Bestandteil eines jeden Heeres. Sie sind einfache Vasallen, bewaffnet mit Mistgabeln, Sensen, Flegeln oder anderen Alltagsgegenständen.

Plänkler



In Wald und Gebirge kundig sowie wachsam sind die Plänkler. Diese Einheit, die nicht selten als Kundschafter oder Botenläufer genutzt wird, beherrscht es wunderbar, Gegnern aufzulauern oder ihnen eine Falle zu stellen.

Spießträger



Spießträger, oder auch Lanzknechte genannt, sind bezahlte Söldner, die mit einer Lanze (früher auch Bidenhänder) bewaffnet, in die Schlacht ziehen. Gerüstet sind sie mit verstärkten Gambesons und so beweglicher als andere, gepanzerte Einheiten.

Schwertknechte



Ein jeder Knecht wird seit der Aufnahme in den Tross im Schwertkampf ausgebildet. So ziehen die meisten von ihnen mit Schwert und Schild ausgerüstet in die Schlacht und werden, durch viele Schlachten geprägt, zu wahren Schwertmeistern.

Trossjungen



Was dem Ritter sein Knappe ist dem Knecht sein Trossjunge. Diese in den Tross geborenen oder aufgenommenen Kinder werden später einmal zu Söldnern und erledigen, ob ihrer vorlauten Mäuler, in der Kompanie die Drecksarbeiten.

Kampfhunde



Die bestialische Wildheit und der selbstmörderische Mut von hungrigen, für den Kampf gezüchteten Hunden hat sich schon in vielen Schlachten bewährt. So wendig und zahlreich sind sie die ideale Wahl, um dem Feind schnell Schaden zuzufügen.

Einheiten auswählen und löschen

Um ein Regiment Ihrer Armee hinzuzufügen, klicken Sie auf das jeweilige Symbol in der Auswahlliste. Anschließend wird diese zu den anderen Einheiten Ihrer Armee hinzugefügt und die Budgetkosten von dem verfügbaren Budget abgezogen.



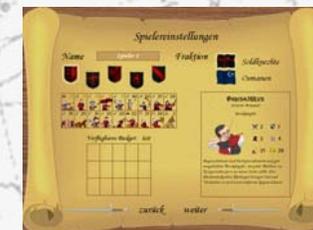
Wenn Sie eine Einheit wieder aus Ihrem Heer löschen wollen, klicken Sie in Ihrer Armeeliste auf das Symbol, der zu entfernende Einheit. Ihr verfügbares Budget wird dadurch wieder um die Kosten der gelöschten Einheit erhöht.

Grundsätzlich unterscheidet man zwischen 2 Regimentern, das **Anführerregiment** und das **Schlachtregiment**. Es kann immer nur ein Anführerregiment für eine Armee gekauft werden, jedoch mehrere Schlachtregimenter.

Einheiten-Information

Jede Einheit hat besondere Eigenschaften, wie Attackewert, Paradowert, Bewegungsreichweite, Fernkampfreichweite, Truppenstärke und Kosten. Ebenfalls gibt's unterschiedliche Einheitentypen (Infanterie, Kavallerie, Fernkämpfer, Artillerie).

Um eine Informationen zu bekommen, fahren Sie mit dem Cursor über die jeweilige Einheit. Rechts erscheint dann ein Fenster mit einer kurzen Beschreibung der gewählten Einheit.



Die Bedeutung der jeweiligen Symbole lesen Sie bitte in dem Kapitel **Symbole** nach.

Auf in den Kampf...

Spieloberflaeche



Die Spieloberfläche wird in 3 Teile aufgeteilt, unten die **Statusleiste**, rechts die **Infoleiste** und das **Spiel** selbst.

Statusleiste

Kurzmeldungen werden hier angezeigt, zum Beispiel wenn eine Aktion, wie Bewegungen oder Kämpfen, nicht mehr möglich ist, der nächste Spieler an der Reihe ist oder wie viele Runden schon gespielt wurden oder noch gespielt werden können bei einer rundenbasierten Schlacht.

Infoleiste

Informationen über die beiden Spieler und ihre Einheiten werden hier angezeigt. Ebenfalls gibt es unterschiedliche Buttons zur Spielsteuerung.

Oben rechts wird der Name und das Wappen des Spielers, der gerade am Zug ist, angezeigt.

Wenn Sie eine Einheit markieren, bekommen Sie rechts Informationen, wie Namen, Einheitentyp, Kampfwerte und Bewegungsreichweite. Über Ihren Gegner aber, erfahren Sie hier nicht so viel. Wie viele Mannen noch leben erkennen Sie an der Zahl unten am Pergament. Ebenfalls ist diese Nummer auf der Einheit am Spielfeld zu lesen.

Die Erklärungen zu den Icons finden Sie im Kapitel **Symbole**.



Einheiten-Lexikon

Soldknechte

Panzerreiter



Bis an die Zähne bewaffnet mähen die Panzerreiter jeden Feind, der ihnen in die Quere kommt erbarmungslos nieder. Trotz ihrer schweren Rüstung sind sie extrem wendig und ihre gut trainierten, kräftigen Rösser tragen sie wie der Wind von einem Gegner zum nächsten.

Trossweiber



Kein Hauptmann würde sie missen wollen, die Weiber die den Tross begleiten, um Lager und Männer in Schuss zu halten. Doch wenn es nötig wird, können auch sie zu gefährlichen Gegnern werden.

Pikeniere



Diese gut gerüsteten Knechte überragen mit ihren Piekten die Reichweite der Kavallerieeinheiten. Durch diesen Vorteil können sie, vor allem gegen die größtenteils berittenen Osmanen, das Ende der Schlacht für sich entscheiden.

Bannerträger



Was wäre eine Armee ohne ein Banner? Trotz ihrer leichten Einschränkung sind die Bannerträger doch sehr kampfstark, denn sie verteidigen es mit ihrem Leben. Das Banner motiviert die Truppen und weht drohend über den Feinden im Wind.

Mordaxtkämpfer



Blitzende Rüstungen und Axtblätter sowie ein verwegener Blick sind die Markenzeichen der Mordaxtkämpfer. Mutig stürzen sie sich an erster Stelle in jedes Kampfgetümmel und sind die perfekten Anführer für ein nahkampforientiertes Heer.

Symbole

Einheiten-Eigenschaften

- Attackewert
- Paradowert
- Bewegungsradius
- Fernkampfradius

Regimenter

- Anführerregiment
- Kavallerie
- Infanterie
- Infanterie (mit Sonderfunktion Hinterhalt)
- Fernkämpfer
- Artillerie

Cursor

- Einheit bewegen
- Mit dieser Einheit kämpfen

Ebenfalls sind in der Infoleiste noch einige **Buttons** mit verschiedenen Funktionen zu finden.

- Keine Aktion möglich
- Diese Einheit bewegen (Linksklick mit der Maus)
- Mit dieser Einheit kämpfen (Rechtsklick mit der Maus)
- Normalmodus
- Marschieren (erhöht den Bewegungsradius, ein Angriff ist jedoch nicht mehr möglich)
- Gitter auf der Karte anzeigen
- Gitter auf der Karte nicht anzeigen
- Spielmenü aufrufen
- Runde beenden, nächster Spieler ist am Zug

Spielablauf

Jeder Spieler darf pro Runde einmal seine komplette Armee bewegen. Dabei kann prinzipiell jedes Regiment zwei Aktionen (**bewegen** und **kämpfen**) ausüben. Ausnahme sind die Artillerie- und Fernkampfeinheiten, die nur eine Aktion durchführen können.

Wird der Angriff der Bewegung vorgezogen, so verfällt die Möglichkeit einer anschließenden Bewegung.

Bewegung



Um eine Einheit zu bewegen, markieren Sie diese mit einem **Linksklick**. Sollte eine Bewegung nicht mehr möglich sein, wird dies in der Statusleiste angezeigt. Dunkel markierte Felder zeigen Ihnen an, wohin sie ihre Einheit setzen können. In der Infoleiste können Sie ebenso zwischen Bewegungs- und Kampfmodus umschalten.

Durch die Aktion **Marschieren** wird der Bewegungsradius des Regiments um ein Feld erhöht, allerdings verfällt dann die Möglichkeit eines Angriffs

Kampf



Um einen Kampf zu starten, markieren Sie ihre gewünschte Einheit mit einem **Rechtsklick** oder schalten Sie in der Infoleiste auf den Kampfmodus um. Die zu attackierenden Einheiten werden nun rot markiert.

Sie können eine davon auswählen, doch beachten Sie entscheidende Eigenschaften, wie Truppenstärke, Paradewert und Attackewert.

Das nun geöffnete Fenster erlaubt Ihnen die letzte Möglichkeit eines Rückzugs.

Ansonsten haben sie die Gelegenheit dem Kampf beizuwohnen und zu beobachten, wie nach und nach die Anzahl der Mannen dezimiert wird.



Im Nahkampf sind beide Regimenter direkt betroffen, während im Fernkampf oder beim Artilleriebeschuss für das angreifende Regiment keine Gefahr besteht.

Manche Einheiten besitzen die Sonderfunktion **Hinterhalt**, welche es erlaubt, den Gegner aus dem Hinterhalt zu überraschen und anzugreifen. Nach dem Angriff zieht sich dieses Regiment sofort wieder zurück und erleidet dadurch keinen Schaden, allerdings fällt der Angriff auch schwächer aus als im offenen Gefecht.

Die **Artillerie** zählt zu den stärksten und gleichzeitig auch zu den instabilsten Einheiten auf dem Schlachtfeld. So kann es passieren, dass das Geschütz nicht sauber trifft, sein Ziel eventuell verfehlt oder es durch eine Fehlfunktion sogar selbst Schaden erleidet. Im Idealfall kann die Artillerie aber mit nur einem Treffer ein gegnerisches Regiment komplett vernichten.

Statistik

Die Spielstatistik gibt an, wie viele Punkte jeder Spieler hat und wer am Gewinnen ist. Die Statistik kann während des Spiels im Spielmenü aufgerufen werden.

Am Ende des Spiels wird die Statistik automatisch angezeigt und der Sieger ermittelt.

