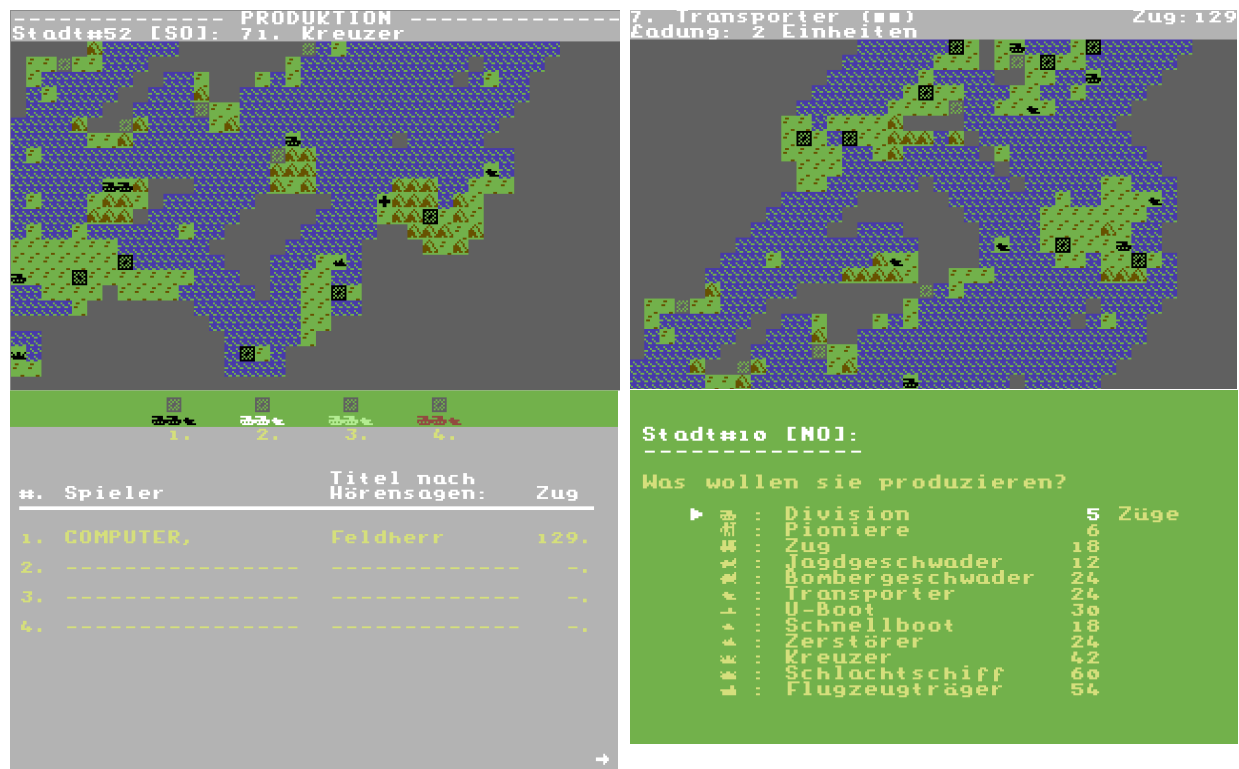


Empire für C=64

Umsetzung des bekannten Strategie-Spiels „Empire Wargame“ für 1 Spieler pro Computer
© 1991 Gordon Axmann (Assembler, Netzwerk und KI), Michael Abramowski (Grafik, Karten & Basic)

Wurde für rein private Unterhaltungszwecke programmiert. Gewerbliche Nutzung untersagt.



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den Titel Imperator zu erlangen. Dazu muss man mehr als 50% aller Städte einnehmen und diese Mehrheit für 2 Runden halten. Sie beginnen als Herr/Frau und steigern im Spiel langsam Ihren Rang.

Mehr-Spieler-Spiel

Empire wurde für ein selbst entwickeltes Userport-Netzwerk von bis zu vier C=64 programmiert.¹ Da der Emulator das Netzwerk nicht nachstellen kann, kann man „Empire C64“ heute nur noch alleine

¹ Das Netzwerk benötigt ein vieradriges Bus-Kabel, dessen Spezifikationen verloren gegangen sind. Die angeschlossenen Rechner tauschen während des Spiels ihre Spielzüge über das Netzwerk aus. Einer der Rechner ist dabei Host. – Die Netzverbindung war so schnell, dass auch die Programm-Software darüber verteilt wurde, weil sie viel schneller war als die VC1541 mit Speeddos. Der Host musste eine Floppystation haben, von der Software und Spielstand geladen wurden. Alle anderen Rechner am Netzwerk benötigten nur eine einfache Datasette, von welcher sie die nur 1,5 kB große Netzwerk-Software luden und starteten. Sie wurden darüber vom Host mit allen weiteren Daten beliefert, die für das Spiel notwendig waren.

spielen. (Auch ein Computerspieler kann nicht mitspielen, da dieser einen eigenen Rechner brauchte. – Computer waren damals genug vorhanden; Zeit nicht.) Das ist etwas schade.

Das Spiel ist rundenbasiert: Der jeweils schnellste Spieler (im Netzwerk) gibt die aktuelle Rundenzahl vor, damit im Spielverlauf nicht gewartet werden muss. Alle 6-10 Runden werden die Runden-Enden synchronisiert, so dass die schnellen Spieler ggf. kurz warten müssen. (Wir haben da eine gute Mischung gefunden.)

Spiele

Empire ist ein „Nebelspiel“. Anfangs ist die Karte völlig grau (also unerforscht). Die Landschaft muss vom Spieler erst mit seinen Einheiten erforscht werden. Städte müssen auf der Karte erst gefunden werden.

Mit Divisionen kannst du (fremde) Städte einnehmen. Sobald eine Stadt eingenommen wurde, kannst du die Produktion dieser Stadt bestimmen und weitere Einheiten produzieren lassen.

Fremde Einheiten werden nur dann gesichtet, wenn direkt daneben eine eigene Einheit steht. Nur Felder direkt neben eigenen Einheiten sind aktuell. Alle anderen Felder können veraltet sein (fremde Einheiten z.B. schon wieder weitergezogen).

Ist eine Einheit am Zug, kannst du „M“ drücken (move) und ihr einen Marschbefehl geben. Ziehe dazu das weiße Kreuz an den Ort, der das Ziel der Einheit werden soll und drücke Feuer. „F1“ lässt eine Einheit erst einmal warten; du kannst diese dann später noch ziehen (in derselben Runde).

Bei Einheiten, die andere transportieren können (Transporter, Züge), sorgt „U“ dafür, dass die aufgeladenen Einheiten entladen werden können. Das Aufladen von Einheiten funktioniert, indem du einfach auf die Transport-Einheit drauf ziehst.

Züge können nur sich auf Gleisen fortbewegen – und auch nur waage- und senkrecht. Pioniere können Gleise bauen (mit „G“). Gleise können zerbombt werden, daher ist es gut immer einen Pionier an Bord zu haben. Züge können auch auf fremden Gleisen fahren :-)

Name	Beschreibung	Felder /Zug
Division	Kann Städte erobern und Feinde bekämpfen	1
Pioniere	Können Gleise (für Züge) bauen. (Sollten ursprünglich auch einmal Einheiten reparieren und infiltrieren können, sowie Straßen bauen. Naja, ein Zeitproblem...)	1
Zug	Kann bis zu 6 Boden-Einheiten (Division od. Pioniere) aufnehmen und (über Gleise) transportieren	3
Jagdgeschwader	Kann sehr schnell aufklären. Kann andere Flugzeuge angreifen (Reichweite: 20)	5
Bombergeschwader	Kann Boden- und Wassereinheiten angreifen. Gleise zerbomben (Reichweite: 15)	5
Transporter	Kann bis zu 6 Boden-Einheiten aufnehmen und über Wasser transportieren	2
U-Boot	Ist normalerweise unsichtbar. Feindliche Einheiten haben	2

	verschiedene Wahrscheinlichkeiten, es zu entdecken. Zerstörer sind sehr gut im Sichten von U-Booten (50%), Städte sehen sie fast immer (95%). Ein U-Boot ist im Erstschatz sehr stark (Torpedo). Ist nach dem Angriff aber sichtbar	
Schnellboot	Ein sehr schnelles Boot, das sich nur in Ufernähe bewegen kann. Nützlich für Kartenerkundung	4
Zerstörer	Schnell und gut bewaffnet	3
Kreuzer	Ausgesprochen stark. Kann sogar Landeinheiten angreifen (z.B. Divisionen). Kann nicht in Flüsse	2
Flugzeugträger	Kann bis zu 6 Flugeinheiten aufnehmen und betanken. Kann nicht in Flüsse	2

Schiffe können sich auf Wasser, Städten und Flüssen fortbewegen (große Schiffe können nicht auf Flüssen fahren).

Jagd- und Bombergeschwader haben nur eine gewisse Treibstoffmenge; danach müssen sie wieder in eine Stadt (oder einen Flugzeugträger) zum Nachtanken. Bombergeschwader können Land- und Wassereinheiten angreifen und auch mit „B“ das Gleis zerbomben, auf dem sie sich befinden.

Alle Einheiten können im Kampf Erfahrung sammeln und mit der Zeit stärker werden (Stärke wird angezeigt). Beschädigte Einheiten (Lebenspunkte werden angezeigt) werden bei >50% Schaden um die Hälfte langsamer (z.B. von 3 auf 1) und sind dann ggf. leichte Beute. Einheiten, die Schaden erlitten haben, werden durch den Aufenthalt in Städten langsam wieder repariert (Feuerbutton = rasten).

Pos1 (= Home-Taste) speichert das Spiel und dient im Mehrspieler-Spiel als Pause-für-alle-Funktion (Host speichert den Spielstand und bestimmt, wann es weitergeht).

Zu Beginn einer jeden Runde gibt es eine Auflistung, was in der letzten Runde durch die Gegner passiert ist: Gab es fremde Angriffe, wurden eigene Einheiten zerstört. Jeder Spieler spielt ja auf einem eigenen Bildschirm, so dass man dies ggf. nicht mitbekommt.)

Achtung: Wenn eine Stadt eingenommen wird, in der sich fremde Einheiten aufhalten, werden die Einheiten mit der Eroberung zerstört. Eine Stadt ist jedoch ein bisschen stärker, wenn z.B. ein Kreuzer darin steht.

Wenn die Produktionsmeldung einer Stadt zu Rundenbeginn eingeblendet wird, kannst du mit „P“ die zukünftige Produktion ändern. Wenn eine Stadt sich einmal auf eine Produktion eingerichtet hat, produziert sie diese in der nächsten Phase etwas schneller.

Map-Creator

Mit dem Programm „Map-Creator“ kannst du Karten erstellen. Der Creator bestimmt Größe (Zähler), Form (Faktor) und Art (Gebirge) des aktuellen „Pinsels“. Du kannst (mit dem Joystick) jedoch den Ort verändern, an dem der Creator das Land-Objekt erzeugt. Der „Feuer“-Button startet dann das Erzeugen/Zeichnen (der Zähler startet). Du kannst auch einfach etwas Schweres auf den Feuerbutton legen (Dauerfeuer). Dann geht alles von selbst.

In einem zweiten Schritt ist es möglich, Feinheiten auszubessern (Details hinzuzufügen oder zu entfernen).

Am Ende gibst du der Karte einen Namen, bestimmst die maximale Spieleranzahl und speicherst die Karte auf Disk.

Map-Editor

Mit dem Programm „Map-Editor“ kannst du vorhandene Karten im Detail ändern (sofern diese nicht schreibgeschützt sind). Mit F3/F5 schaltet man das Zeichen um, mit welchem gezeichnet wird, ...

Am Ende kannst du den gezeichneten Städten einen Namen geben (wenn du willst). Andernfalls werden Sie einfach durchnummeriert und mit einer Himmelsrichtung versehen.

Startpositionen

Mit dem Programm „Startpositionen“ kannst du bei den auf Disk gespeicherten Karten Städte als Startstadt verbieten. Dreierstädte oder Städte auf kleinen Inseln sollten z.B. keine Startstadt sein.

Map-Adder

Mit dem Programm „Map-Adder“ kannst du eine erstellte Karte der Kartenliste hinzufügen. Erst danach ist die Karte fertig und mit Empire spielbar.

C=64-Emulator:

Wenn Sie keine Original 64er vor sich haben, müssen Sie zuerst einen Emulator downloaden. Ich empfehle zum Betrieb des Programms (auf für Windows, Linux, OXS und MS-DOS) den VICE-Emulator. Sie finden alle zum Download notwendigen Schritte in beiliegender README.txt-Datei.

Herzlichen Dank an die Programmierer des Emulators und auch an unsere Testspieler.