

CONQUESTADOR

– Referenzkarte –

für Commodore 64

(c)opyright by GERMAN DESIGN GROUP

Geländetabelle (Aktions-Phase):

Geländetyp:	Bewegungs- punkte:	Versorgungs- güter:
Unbekannt	2	2
Meer	2	2
Sumpf	16	8
Gebirge	12	6
Hügel	8	4
Wald	6	2
Ebene	4	2
Küste	4	2
Gebirge, kolon.	4	2
Hügel, kolon.	4	2
Wald, kolon.	2	2
Ebene, kolon.	2	2
Hafen	2	2
Siedlung	2	2
Hauptstadt	2	2

Einheiten-Beschreibung:

Typ:	Bewegungspunkte:	Kampfstärke:	Zustandsgrundwert:
Flotte	–	100 %	–
Admiral	–	–	–
Gouverneur	12	10	6
General	16	20	6
Infanterie	16	16	2
Kavallerie	24	12	5
Artillerie	12	12	4
Pionier	16	8	3
Depot	12	(2)	(0)
Transporter	16	(2)	(1)
Kolonist	12	(2)	(1)

Die Befehle:

Kommandopunkte			Befehl:	Bewegungspunkte		
Go.	Ad.	Ge.		Go.	Ad.	Ge.
1	1	1	Bewegung	?	?	?
16	8	8	Angriff	?	?	?
-	1	-	Conquestador aufnehmen	-	1	-
-	1	-	Conquestador absetzen	-	1	-
1	1	1	Gold aufladen	1	1	1
1	1	1	Gold abladen	1	1	1
4	-	2	Plünderung	?	-	?
1	-	2	Kolonisation	?	-	?
1	-	2	Hafen anlegen	6	-	9
2	-	4	Siedlung bauen	8	-	12
1	-	2	Siedlung vergrößern	4	-	6
1	1	1	Versorgungsgüter kaufen	1	1	1
1	1	1	Versorgungsgüter verkaufen	1	1	1
1	-	2	Ertrag ernten	1	-	2
6	4	4	Rekrutieren	1	1	1
1	1	1	Reorganisation	1	1	1
1	1	1	Zuwendungen	1	1	1
6	4	4	Manöver	10	5	5

Die Kosten:

Aktion:	benötigte Goldreserven:
Gouverneur anwerben	25 bis 100 Gold
General anwerben	50 bis 100 Gold
Admiral anwerben	75 bis 100 Gold
Infanterie	10 Gold
Kavallerie	20 Gold
Artillerie	25 Gold
Pionier	15 Gold
Flotte	50 Gold
Depot	5 Gold
Transporter	5 Gold
Kolonisation	10 Gold & 100 V.G. pro Kolonist
Hafen anlegen	30 Gold & 1000 V.G.
Siedlung bauen	60 Gold & 2000 V.G.
Siedlung erweitern	40 Gold & 1500 V.G.
Manöver	50 V.G. pro Kampfeinheit
Zuwendungen (+1)	5 Gold für Conquestador je 1 Gold pro Kampfeinheit
Versorgungsgüter	100 V.G. pro 1 Gold (Kauf) 1 Gold pro 200 V.G. (Verkauf)

Geländetabelle (Kampfphase):

Geländetyp:	Bewegungs- punkte:	Versorgungs- güter:	Verteidigungs- faktor:
See	-	-	-
Fluß	(4)	12	1/2
Brücke	2	2	1/2
Straße	2	2	1
Siedlung	2	2	2
Festung	2	2	5
Ebene, kolon.	2	2	1
Ebene	4	2	1
Wald, kolon.	4	4	2
Wald	6	4	2
Hügel, kolon.	6	6	3
Hügel	8	6	3
Gebirge, kolon.	8	8	4
Gebirge	10	8	4
Sumpf	12	16	4
Hochgebirge	-	-	-

Kampfeffizienz Einheiten und deren Verlustreihenfolge
(gilt nur während eines strategischen Kampfes):

Einheit:	Angreifer	Verteidiger	Verlustreihenfolge
Conquestador	100 %	250 %	zuletzt
Infanterie	100 %	200 %	3.
Kavallerie	200 %	100 %	2.
Artillerie	250 %	100 %	4.
Pionier	100 %	150 %	1.
Depot	0 %	50 %	5.
Transporter	0 %	50 %	6.
Kolonist	0 %	50 %	7.


































Kampfkraftveränderungen während den unterschiedlichen Jahres-
zeiten und maximale Versorgungsreichweite eines Depots:

Jahreszeit	Angreifer	Verteidiger	Versorgungslinie
Frühling	75 %	100 %	4 Felder
Sommer	100 %	100 %	5 Felder
Herbst	75 %	75 %	4 Felder
Winter	50 %	100 %	3 Felder

Tabelle Angriff und Verteidigung:

Angriff	Frontal- angriff:	Flanken- angriff:	Manöver:	List:
Verteidigung				
Gegenangriff	15 / 15	15 / 10	5 / 20*	20* / 5
Eingraben	5 / 20*	20* / 5	10 / 15	5 / 10
Hinhalten	10 / 10	5 / 20*	20* / 5	10 / 15
Rückzug	20* / 5	10 / 15	15 / 10	15 / 20*

Erklärung aller Bildschirmsymbole:

Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung
	Wappen		Unbekannt (grau)		kol. Gebirge (braun)
	Schiff		Meer (blau)		kol. Hügel (braun)
	General		See (blau)		kol. Wald (grün)
	Gouverneur		Fluß (blau)		kol. Ebene (braun)
	Infanterie		Sumpf (grün)		Hafen (weiß)
	Kavallerie		Hochgebirge (weiß)		Siedlung (grau)
	Artillerie		Gebirge (grau)		Festung (grau)
	Pionier		Hügel (grau)		Hauptstadt (weiß)
	Depot		Wald (grün)		Brücke (braun)
	Transporter		Ebene (grün)		Straße (grau)
	Kolonist		Küste (gelb)		Grenze (grau)