



Kestrel

Der Turmfalke

Spielanleitung

**Baue die Türme auf.
Halte sie unter Beschuss instand.
Verhindere den Einsturz.**

© 2026 Wolfgang Kierdorf

Die Story

Die Grenzfesten des Reiches stehen unter Belagerung. Die Kanonen des Feindes reichen weiter als jeder Bogen, und die Waffenkammern sind leer.

Geblichen ist Kestrel, der schnellste Soldat der Garnison. Man nennt ihn den Turmfalken, weil er über die Mauern flitzt, als hätte er Flügel. Waffen hat er keine. Nur Steine, Holz und seine Hände.

Seine Aufgabe ist einfach und unmöglich zugleich: Der Turm muss stehen bleiben. Baue ihn hoch, bevor der Feind anrückt. Wenn die Kugeln fliegen, musst du jedes Loch flicken, bevor die Mauer über dir zusammenbricht.

Systemanforderungen Mac / Windows

Komponente	Anforderung
Rechner	MacOS Tahoe (25) oder neuer, Windows 11
Eingabe	Tastatur

Systemanforderungen Amiga OCS/ECS

Komponente	Anforderung
Rechner	Amiga 500(+), Amiga 600, Amiga 1000, Amiga 2000 mit mind. 68020 Prozessorkarte mit mind. 14Mhz.
Chip RAM	512 KB
Fast RAM	4 MB empfohlen
Ohne Fast RAM	Das Spiel läuft NICHT ohne FastRam
Eingabe	Tastatur oder Joystick in Port 2

Systemanforderungen Amiga AGA

Komponente	Anforderung
Rechner	Amiga 1200, Amiga 4000, CD32 oder anderer AGA Amiga
Chip RAM	Mindestens 2 MB
Fast RAM	4 MB empfohlen
Ohne Fast RAM	Das Spiel läuft, jedoch deutlich langsamer
Eingabe	Tastatur oder Joystick in Port 2

Systemanforderungen Atari Falcon 030

Komponente	Anforderung
Rechner	Atari Falcon 030
RAM	Mindestens 4 MB
Eingabe	Tastatur oder Joystick in Port 2

Spielstart

Nach dem Laden erscheint der Titelschirm. Drücke die Leertaste, um das Spiel zu starten. Mit den Pfeiltasten wechselst du zwischen Geschichte, Spielablauf, Steuerung und Bestenlisten.

Die Einstellungen können das Spiel stark verändern. Für den Einstieg empfiehlt sich ein niedriger Schwierigkeitsgrad mit automatischer Reparatur und automatischem Drehen. Wer jedes Teil selbst positionieren möchte, schaltet diese Hilfen aus.

Wenn du einmal mit der Steuerung vertraut bist, probiere andere Einstellungen und Schwierigkeitsgrade aus.

Im Höchsten Schwierigkeitsgrad verschwimmen die Grenzen zwischen Aufbau und Verteidigung. Ein schöner Modus um herauszufinden, ob man auch Kampfpilot hätte werden können!

Schnellstart

1. Starte das Spiel mit der Leertaste und beginne mit einem niedrigen Schwierigkeitsgrad.
2. Baue möglichst geschlossene Reihen und vermeide Hohlräume unter bereits gesetzten Steinen.
3. Beobachte während des Angriffs die blinkenden Teile und die Rundkarte.
4. Lege Ersatz bereit und schließe Trefferlücken innerhalb von drei Sekunden.
5. Achte am Ende auf die rote Verteidigungslinie. Nur ausreichend hohe Spalten zählen als verteidigt.

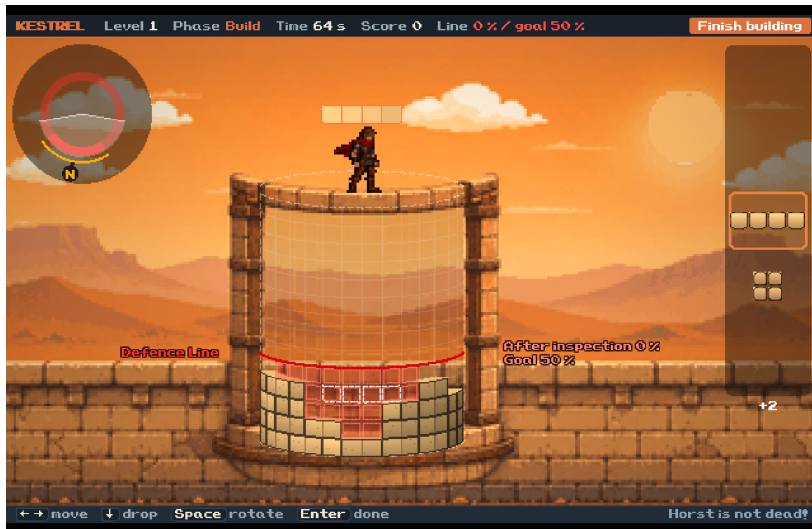
Das Hauptmenü



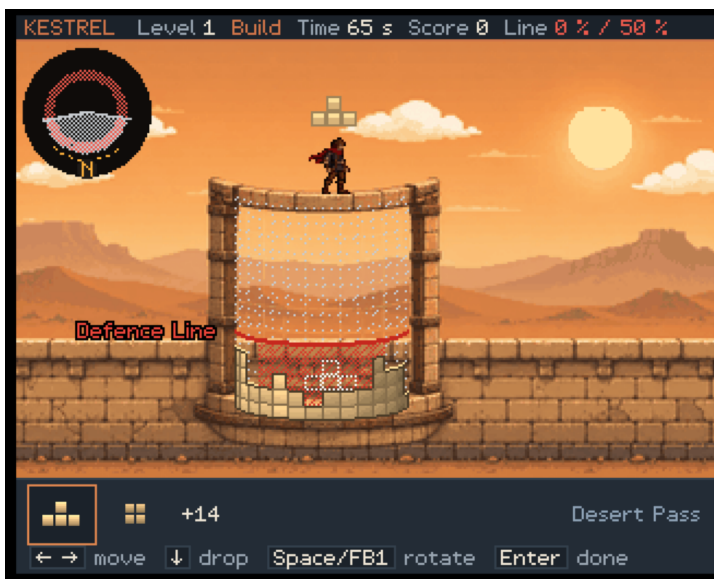
Titelbildschirm und Hauptmenü

Taste	Funktion
Leertaste	Spiel starten
Pfeil links / rechts	Geschichte, Spielablauf, Steuerung und Bestenlisten auswählen
S	Einstellungen öffnen
L	Sprache wechseln
E	Level-Editor
P	Level-Pack auswählen
Esc	Spiel verlassen

Spielziel und Anzeige



Bauphase mit Statusleiste, Rundkarte und Verteidigungslinie (Windows / Mac)



Bauphase mit Statusleiste, Rundkarte und Verteidigungslinie (Amiga / Atari)

In jedem Level baust du einen runden Turm und verteidigst ihn anschließend gegen Kanonenbeschuss. Die rote Verteidigungslinie markiert die Mindesthöhe, die nach einem Angriff noch stehen muss.

Der rot markierte Bereich auf der Turmmauer zeigt, wo im Bereich des kommenden Angriffs noch Lücken sind. Fülle diese Lücken zuerst, bevor du am restlichen Turm weiterbaust. Nur die rote Fläche wird beim Angriff gezählt und angegriffen. Punkte für das Bauen erhältst du auch in den Bereichen, die nicht rot sind.

Da du während des Angriffs in den meisten Spielmodi nicht bauen, sondern nur reparieren kannst, solltest du die "Line" Anzeige oben beachten. Sie zeigt dir, wie viel Prozent der Mauer nach dem Angriff noch stehen müssen (zweite Zahl) und wie viel Prozent derzeit schon stehen (erste Zahl).

- Die Statusleiste zeigt außerdem Level, Phase, Restzeit, Punktestand und erforderliche Linienhöhe.
- Die Rundkarte links zeigt den Turm und die Angriffsrichtung.
- Die Bauteile unten links bilden deine aktuelle Teileliste.
- Unten rechts stehen Schauplatz und verwendetes Baumaterial.

Ablauf einer Runde

Bauen

Setze die Teile aus der Liste in die Mauer. Der Turm ist rund. Schiebst du ein Teil über den Rand, wandert es auf der anderen Seite weiter. Vollständige Reihen bringen Bonuspunkte. Die Bauphase endet, wenn alle Teile gesetzt sind, die Zeit abläuft oder du sie mit Enter abschließt.

Die Rundkarte (oben links) zeigt, aus welcher Richtung der nächste Angriff kommen wird.

Taste	Funktion
Pfeil links / rechts	Teil bewegen; der runde Turm dreht sich mit
Pfeil nach unten	Teil ablegen
Pfeil nach oben	Zuletzt gelegtes Teil innerhalb von fünf Sekunden zurücknehmen
Leertaste	Teil drehen
Tab	Nächstes Teil wählen
Enter	Bauphase beenden

Inspektion (Automatisch)

Lücken im Mauerwerk werden rot markiert. Bei der Inspektion stürzt alles ein, was oberhalb einer Lücke steht. Sauberes Mauerwerk bleibt erhalten und zählt sich aus.

Verteidigung

Blinkende Steine werden gleich getroffen. Herausgeschossene Teile kehren in die Teileliste zurück. Zusätzlich stehen Einer- und Zweierblöcke bereit, damit du vor dem Einschlag Ersatz platzieren kannst. Nach einem Treffer bleiben drei Sekunden für die Reparatur; danach stürzt alles oberhalb der Lücke ein.

Ist das automatische Drehen aktiviert, richtet das Spiel den Turm selbst auf das dringendste Ziel aus.

Mit automatischer Reparatur

Bei automatischer Reparatur wählst du das Ziel; das Spiel sucht die passende Position.

Taste	Funktion
Pfeil links / rechts	Turm drehen
Pfeil nach oben	Nächstes Ziel wählen
Pfeil nach unten, Leertaste oder Enter	Teil platzieren
Tab	Nächstes Teil wählen

Ohne automatische Reparatur

Ohne automatische Reparatur wählst du das Ziel und das Teil ... ach ja, rotieren musst du es auch noch selbst. Vielleicht probierst du den Modus nicht direct am Anfang?!

Taste	Funktion
Pfeil links / rechts	Turm drehen
Pfeil nach oben	Nächstes Ziel wählen
Pfeil nach unten, Leertaste oder Enter	Teil platzieren
Tab	Nächstes Teil wählen

Ergebnis

Ein Mindestanteil der angegriffenen Spalten muss die rote Verteidigungslinie erreichen: 50 Prozent in Level 1, danach fünf Prozentpunkte mehr pro Level. Ab Level 2 greift der Feind aus mehreren Richtungen an.

Joystick und Pause

- Der Joystick gehört in Port 2. Seine Richtungen entsprechen den Pfeiltasten.
- Der Feuerknopf entspricht der Leertaste. Der zweite Knopf entspricht Tab.
- Esc pausiert das laufende Spiel. Im Pausenmenü setzt Esc das Spiel fort.

Einstellungen anpassen

Die Einstellungen erreichst du im Hauptmenü durch drücken von S und im Spiel durch Pausieren mit ESC und dann S.

Taste	Option
D	Schwierigkeitsgrad
R	Reparaturmodus
A	Automatisches Drehen des Turms
T	Teile während des Bauens frei wählen oder feste Reihenfolge
M	Musik und Soundeffekte

Der Level-Editor

Den Level-Editor erreichst du aus dem Startmenü mit der Taste E.

Im Level-Editor kannst du eigene Level erstellen. Diese werden in sog. Level-Packs verwaltet. Du legst also zunächst ein neues Level-Pack an, dem du einen Namen und eine Anzahl an Levels mitgibst, dann gehst du Level für Level durch und machst deine Einstellungen.

Jeder Level kann dabei einen eigenen Namen und Einstellungen wie z. B. die Höhe der Verteidigungslinie, die Anzahl der Teile oder die Anzahl der Angriff uvm. haben.

Wenn dir das Spiel im Moment also zu schwer oder zu leicht ist, dann mach doch dein eigenes daraus. Level-Packs können weitergegeben werden und funktionieren Plattformübergreifend. Du kannst also Level-Packs z.B. vom Mac auf Windows, Amiga oder Atari nutzen und hin- und her.

Version 1.3

© Copyright 2026 by Wolfgang Kierdorf

All rights reserved.