

DREAMLANDS

ISNAR

LEGEND OF THE FORTRESS

Storm Master

TRANSARCTICA

TITRE	ATARI Colour & monochrom	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & COMP. 512 K minimum VGA, EGA, CGA, HGC	MACINTOSH monochrom Classic, SE, PLUS	ATARI FALCON 030
MANHATTAN DEALERS	X (2)	X		X (1)		
MAD SHOW	X (2)	X		X (1)		
TARGHAN	X	X	X	X	X	
WINDSURF WILLY	X	X	X	X		
LE FETICHE MAYA	X	X		X		
COLORADO	X	X		X		
STARBLADE	X	X		X		
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X		
METAL MUTANT	X	X		X		
THE RAIDERS (Compilation TARGHAN MAYA-COLORADO STARBLADE)	X	X		X		
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X	
XYPHOES FANTASY			X			
SWORD & MAGIC (Compilation ARBOREA, TARGHAN, BARBARIAN II)	X	X	X(3)	X		
STORM MASTER	X	X		X	X	
FUTURE DREAMS	X	X		X		
ISHAR	X	X		X	X	X
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X	X
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X
ISHAR II	X	X		X	X	X

(1) : CGA/HERCULES only

(2) : no monochrom

(3) TWIN VORLD remplace ARBOREA sur CPC

ISHAR

LEGEND OF THE FORTRESS

ENGLISH	3
FRANÇAIS	17
DEUTSCH	31

ENGLISH Version



LEGEND OF THE FORTRESS

AUTHORS : Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAPHICS : Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER

**PROGRAMMING &
SCENARIO :** Michel PERNOT
André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSIC : Fabrice HAUTECLOQUE

Azalgorm took a deep breath and began his tale.

"This land was once called Arborea. Morgoth, Lord of Evil and Chaos, decided to make Arborea his own. His dark powers soon subdued the land. But Jarel, Prince of the Elves fought against this evil-succesful in his quest for the magic crystals of Harmony, he and his faithful companions finally destroyed Morgoth in an unforgettable battle ().*

Jarels companions are still alive and their names are engraved in everyones memory...Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm and Jon the Alchemist.

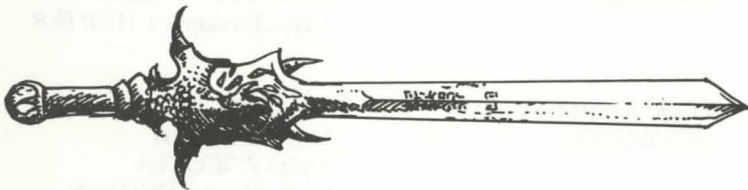
After his victory Jarel became ruler of the whole land, which he renamed Kendoria. Under the leadership of Jarel and a wise Elven government the many peoples of Kendoria lived health and wealth.

Sadly Jarel was killed in a hunting accident, and as his sucesors struggled violently for power anarchy spread through the whole land. Taking advantage of the troubled situation people of many different races crossed into Kendoria from nearby, poorer lands. Many were traders or farmers...but some were adventurers and mercenaries. Such a one was Krogh...a shady and powerful figure..."

Azalgorm paused. He was troubled by these memories of the past...he coughed slightly and his deep, low voice echoed once again...

"Krogh has grown rich and powerful and built a temple on the Kingdoms borders. The temple is called "Ishar" which means Unknown in the Elven tongue. Krogh is evil and like Morgoth in the past, threatens Kendoria. his powers are great...he seeks the return of darkness. Leave now for Ishar and regain the throne of Jarel."

It was already dark. I could barely see Azalhgorms face as, feeling puzzled, I bid him farewell and began my long journey to the mysterious land of Kendoria.



(*) : See "Crystals of Arborea", another great game from Silmarils : available on the compilation "Fantasyack" or as a budget price release from June 1992.

STARTING THE GAME :

- ATARI/AMIGA : Insert disk A into drive, then turn on your computer.

- PC :

* FLOPPY DISK: After booting with MS-DOS, insert disk A into drive A (or B), then enter START.

* HARD DISK: To install the game on your hard disk, insert disk A into drive A (or B), then enter INSTALL <source drive> <destination drive> (INSTALL A: C: or INSTALL B: C: or INSTALL A: D: or INSTALL B: D:). Follow the instructions displayed on your screen. To start the game from your hard disk, just open the subdirectory containing the game, and enter START.

- MACINTOSH : start the game by double-clicking on the START icon, then select the PLAY option in the COMMANDS menu.

To install the game on your hard disk, copy all the files from the disks to a directory of your choice (directly on to your hard disk).

You can then start the game by double-clicking on the START icon within that directory.

PC SPECIFIC TECHNICAL PROBLEMS :

- The program stops while loading: check your MS-DOS commands to see if resident programs are loaded when booting your system. They can take too much memory for the program to run correctly.

- The program stops when playing PCM (digitized) sounds: You can cancel these sounds by starting the game with the START S command instead of START.

- Joystick problems: you can disconnect the joystick port by starting the game with the START J command instead of START.

- Mouse problems: Start the game with the START M command instead of START.

- You can also use all these parameters: START MSJ.

TO QUIT THE GAME : Press <CONTROL> X.

PAUSE KEY : Press on the <ESC> key.

USER INTERFACE :

- **MOUSE:** The game can be completely controlled with the mouse. Use the left mouse button to select an item, and the right mouse button to cancel the selected action or close the current menus.

- **JOYSTICK :** You can move the arrow on the screen with the joystick. The fire button acts like the left mouse button. The <ALT> key works like the right mouse button.

- **KEYBOARD:** The numeric pad keys (1 to 9) are similar to the mouse controls. The SHIFT key (used to write in upper case) works like the left mouse button, the ALT key like the right button. The F1 to F10 keys activate the ACTION and ATTACK options for the 5 characters.

The CONTROL key used with the numeric pad keys allows you activate the following options:

* Open the Tactical Panel with the 7 key.

* Open the Save Menu with the 9 key.

* Move on the 3D screen with the keys 1 to 6, just like the six directions on the control panel.

GAME SCREEN ACTIONS :

- To pick up a visible item, just click on it. The mouse pointer will then take the form of the item. You can place it directly within a character's inventory by clicking on the character's face, or by clicking on his name (displays the character sheet).

- To use an item on another object (a key on a door, for example), select the item on the character sheet and move it to the place you want to use it, then confirm by clicking on the left mouse button.

CONTROL PANEL

MOVES :

A character is moved using the directional arrows (5 to 10). You can move forward (6), move to the right (7) and to the left (5), turn 45° right (10) and left (8), or move backwards (9).

The compass (2) displays the current picture orientation. Some type of terrain is impassable, like water, high bushes and dense forest.

The name of the area your party is currently exploring is displayed on the scroll (1)

TACTICS :

You can alter the tactical disposition of your party. To do this, click on the small box (3). You will then see a 5 X 5 board with small symbols representing each character in the party (See 14 on next page). Select the character's symbol and place it on the board. The characters standing on the top squares of the board will be to the front of the team. They will also be first during battles. The characters at the back will have better protection (if no one attacks you from behind!), but they will not be able to fight in close combat, unless they are equipped with throwing weapons (see "COMBATS").

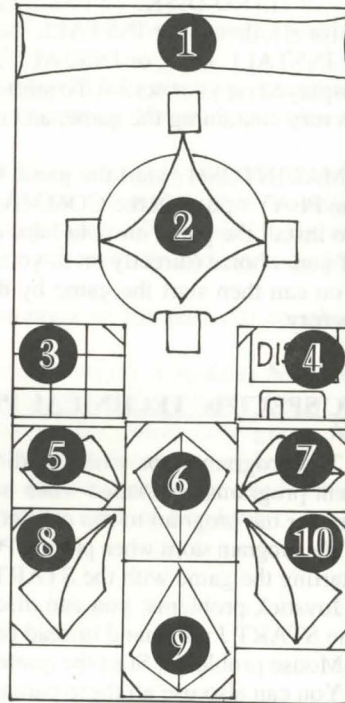
To move in single file, you must place the character's symbols on the board along a vertical line. The character at the front of the team will be attacked first in battles, and he is the only character able to fight in close combat.

SAVING A GAME :

To load or save a game, click on the disk icon (4). Follow the instructions displayed on the screen. You will have to insert a formatted disk. You can save as many games as you want.

AMIGA users will have to wait a few seconds after inserting a disk, while the drive reads the data.

HARD DISK users saved games will be directly saved in the same directory or sub-directory as the game.



PANEL

A team may include a maximum of five characters. You begin the game with only one.

The name of each character is displayed at the bottom of the screen (16). His face appears in the medallion (13). If there is no character, the medallion displays a rock face (21). Note the small symbol (14) displayed at the left bottom of the screen, representing the character in the tactical panel (see "TACTICS").

The bar (15) shows hit points level. Watch this carefully, because the character dies when this bar reaches zero. In that case, a skull appears in the box (22). You can pick up the items carried by the dead character using his character sheet, as long as you stay in the same place. As soon as you move, the dead character and his possessions will be lost forever. If all characters are killed, the game is over.

When you click on the medallion, you can open two other windows. The first one displays the following information:

- Physiology: The boxes (17) show the player's condition after a spell has been cast on him (see "SPELLS SYMBOLS").

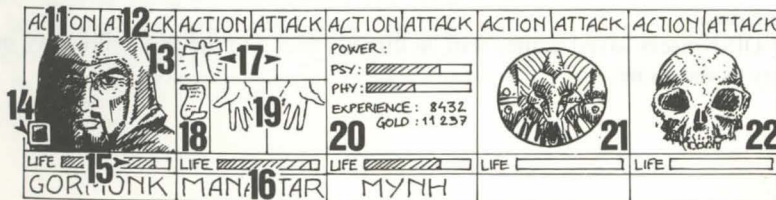
- Spells: When a spell has been prepared - or written in runes (See "CAST A SPELL" in the "ACTIONS" section), the spell symbol is displayed in the left box (18). To cast this spell, just click on it.

- Items held in the hand (box 19). You can trade or place items directly with these icons (See "CHARACTER SHEET").

The second window (20) displays vital information: physical and mental condition, experience and money.

Physical condition affects combat performances. This level goes down as you move. When it reaches zero, the hit points start to go down. To raise the level, you must sleep, eat, or drink special potions.

Mental condition affects effectivity and length of spells. You can regain points when you sleep, or by drinking special potions.



COMBAT

All battles are played in real time. To hit your opponent(s) click on the "ATTACK" box (12). The colour of the box changes during the attack. When the colour returns to the original colour, your character may hit the opponent again.

The character strikes the opponent(s) with the weapon he is currently holding. Depending on the weapon, the character can hit faster or slower. A two handed weapon is slower than a single hand weapon, but it is also more effective, causing more damage to the enemy. If the character holds a different weapon in each hand, he will hit twice as fast as if he only had one weapon in hand. If the character holds no weapon, he will attack with his fists.

To strike an opponent, the character must beat the front of the party (See "TACTICS"). The characters behind the leader can use throwing weapons. You can easily recognize these by the small lines drawn on them. They symbolize speed. To throw a weapon, click on "ATTACK". The mouse pointer changes. You must then select the opponent you want to strike. The enemy chosen can be quite far away.

Hits are shown on the screen by a small blood "puddle", in which the damage points are displayed. Damage varies according to many factors: the weapon's power, strength and agility level (especially for thrown weapons), the character's weapons skills, opponent's constitution...

ACTIONS

To perform a specific action, click on the "ACTION" icon (11) for the selected character. A window opens and displays the following options:

- GIVE ITEM: The character sheet is displayed. Choose the item and click on the character receiving the item.

- GIVE MONEY: This option is similar to the Give Item option, but you must indicate the amount of money to give with the "+" and "-" signs, then click on the "COIN" icon.

- KILL: Select the character you want to kill. WARNING: The character's psychology is important when you perform this action: if one of your characters is a good friend of the victim (See "ALIGNMENT"), he may himself kill the murderer, and so on! You could end up with most of your characters being murdered by each other!

- DISMISS: The other characters in the team vote if you want to dismiss a character. This vote depends on the level of friendship with the character you want to dismiss (See : ALIGNMENT). A dismissed character is taken out of the game, and you will not be able to recruit him again.

Dismissing a character is less risky than killing him. But sometimes you will be in a situation where you can not dismiss a character, and you cannot pick up the items he is carrying. Still, you may often have to dismiss characters during the game.

- **RECRUIT** : It is impossible to recruit all the characters you meet in this game. Just as when you want to dismiss a character, the other members of your team will vote. Be careful, because even traitors could join your team. Their usual behaviour is to disappear suddenly with some of your possessions.

- **CAST SPELL**: This action may only be performed by specific character classes (clerics, wizards...). Choose a spell: some of them are automatic (radar), but most of them require you to spot the opponent on the screen (combat spells) or the character within the party (protection spells). The mouse pointer then changes to a torch.

You can also prepare a spell using runes, with the option "RUNES". It will then be available in the spell icon (18).

To cast a spell, a character must have enough psychic energy. If his psychic energy level is too low, the spell will have no effect. The efficiency and length of the spell also depends on intelligence level (wizards) and wisdom level (clerics).

There are about thirty available spells, available for different levels (See "SPELLS DESCRIPTION"). You can learn these spells during magical training courses(See "TRAINING").

- **LOCKPICK**: the mouse pointer turns into a lockpick. You must click on the lock you wish to open.

- **ORIENTATION** : the character will give you information about the area you are exploring.

- **FIRST AID**: Select the character to be healed. A character cannot be healed twice with this option, unless he has been injured since the last healing.

The efficiency of the "LOCKPICK", "ORIENTATION" and "FIRST AID" options depend on the character's skill level in each specific field.

ALIGNMENT :

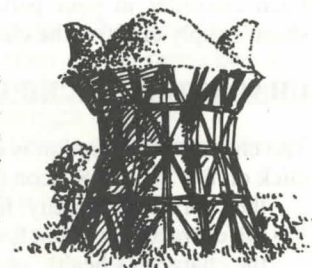
The relationship between the characters is very important in the game: they vote to dismiss or recruit other characters, they can kill each other, and sometimes even refuse to fight against members of their own races. This relationship is based on the traditional RPG (Role Playing Games) alignment tables (good and bad). The alignment of a character depends on his race and his class (for example, dwarfs are not very friendly with elves).

You can gather information about your character's alignments by visiting "psycho analysts".

INSIDE BUILDINGS

TRADERS :

Click on the "Buy" icon. A list of the available products is displayed, with their cost. Select the item you want to buy, and click on the character box (the character who is buying), or click on the character name to open his character sheet. If the character does not have enough money, the operation is automatically canceled.



TAVERNS :

In the taverns, you have a choice of 4 different actions:

- **LISTEN**: This option allows you to gather useful information.

- **RECRUIT**: The tavern is the one of the best places to recruit characters. Select the character you want to recruit. The members of your team then vote. The result depends on this vote. If your team agrees, the character will join them.

- **EAT**: You must buy a meal for the whole party. If there is not enough money, then the team will not eat. If so, the food will be shared between the characters. If a character has not enough money, his share will be paid by the other members of the party, starting with the first character on the team panel.

- **SLEEP**: This option is similar to the Eat option. You must rent a room for the whole party.

HOUSES :

You can meet various characters in the houses. Most of the time, they will give you precious information (though often you will have to pay for it!). Sometimes you will find useful items you can pick up. Just click on the item you want to take, and give it to one of your characters.

The "Psycho analysts" will give you their advice for a regular fee. The payment system is similar to the tavern options.

TRAINING :

Training is essential to reach higher skill levels. There are five different training courses: strength, agility, intelligence, wisdom and spells.

Select the character you wish to train. If he doesn't have enough money to pay for the training, or doesn't have the necessary skills, the training is automatically canceled.

For spells training, you must choose the spell you want to learn after selecting the character. This type of training is only available to certain classes (see "CAST SPELL").

CHARACTER SHEET

Each character in your party has his own character sheet. To open the character sheet, simply click on the character's name (16).

CHARACTER DESCRIPTION (box 23) :

The character description is displayed on three sheets. To browse through the pages, click on the "BOOKS" icon (27). The complete character description includes:

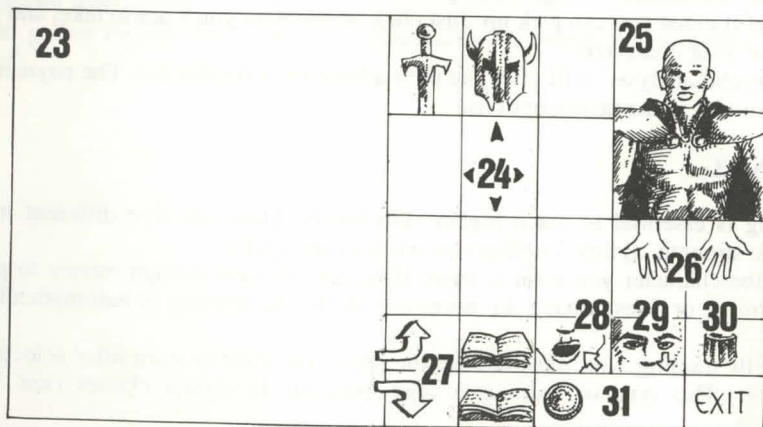
- the character's identity: his name, race and class
- the character's current level and experience level
- the character's health: physical & mental energy and vitality.
- the character's attributes and skills. The skill level determines the effectiveness of a character (Ex: a strong character will cause more damage to the opponent during combat, a robust character will be more resistant).

These parameters change during the game, depending on combat, and your successes and failures. There are eight skills available in the game: lockpick, orientation, first aid, foreign languages (read/spoken), shooting (bows/crossbows) and weapons skills (one handed/two handed/weapons). The three first skills are used through the "ACTION" menu (11).

MONEY (17) :

The "MONEY" icon (31) displays the amount of money owned by the characters in the party. When you click on this icon, you open a "money management" menu.

With the 3-arrows icon, you can easily share your money between the characters in your party. You can also give a specific amount of money to one of the characters. Use the "+" and "-" signs to enter the correct amount, then click on the "COIN" icon. The mouse pointer will turn into a coin. Click with this coin on the character receiving the money.



ITEMS (box 24) :

A character often has some items when he first joins the party. When you find a new item, you can place it in one of the nine boxes. Some items can be regrouped in a single box: food (5 maximum), potions (10 maximum) and arrows (20 maximum). In this case, the number of items is displayed at the bottom right of the box.

To select an item, click on it, or, if you hold regrouped items, select the number of items you want to use. You will then be able to:

- drop (destruction) the item by putting it in the "TRASH" icon (30).
- see a description of an item by holding the mouse button down, and moving the item onto "VIEW" icon (29).
- eat and drink by placing any food item or potion on the "ABSORB" icon (28).

Note: this icon can also be used for blowing. When a character eats, he regains vitality points.

- equip the character with some items. You must place the clothes, armours and helmets on the character's body (25).

- place the item in your hands. Place it on the "HANDS" icon (26) and click. If the item is cumbersome (two handed swords), the second hand is shaded and cannot be used.

- give the item to another character (on his character sheet). Click on the name of the character receiving the item, then place it in the character's inventory.

- put the item directly in another character's hands. Place the item on the character's "HANDS" icon (19) and click on the mouse.

If you click on an item when you are already holding one, the exchange is automatic.

MAKING POTIONS :

To create a potion, you must have the magic transparent flask (there is only one in the game!), to use as a container. Mix the ingredients by clicking the different portions you own on the magic flask. This flask is reusable after drinking its contents. Read the magical recipes book at the end of this manual carefully, because some mixtures may have very strange results...

SPELLS DESCRIPTION

Spells will last a certain length of time, depending on the character's magical power. (See "CAST SPELL"). There are ten different levels for spell casters (1 to 10). Some spells are only available to certain classes. You can learn new spells by training.

CLERIC SPELLS (also available for rangers and paladins) :

- Healing (Level 1, 3 and 4) : this spell will raise the number of hit points of the selected character.
 - Protection (Level 1, 3 and 5) : This spell gives protection during combat. Another spell allows you to protect the whole party (Level 6).
 - Sleep (Level 1) : Your opponent will fall asleep.
 - Cure poison (Level 2) : This spell cures if the character has been infected by a potion or bitten by an enemy.
 - Repulse (Level 8) : This spell will send all your opponents to hell.
 - Dissolve (Level 6) : turns one of your team into a gas cloud.
- He can pass through opponents without any injury.
- Attack spells: Flame Wall (Level 8) and Psychic Hammer (Level 6).
 - Inversion (Level 4) : the alignment of the character is reversed. A friend becomes an opponent, the enemy turns into a companion.
 - Confusion (Level 3) : The enemy loses all control. He does not remember who side he is on, and hits randomly at friends and enemies.
 - Invisible Party (Level 5).
 - Radar (Level 3).
 - Resurrection (Level 10) : With this spell, a dead character can be brought back to life.

WIZARD SPELLS (also available to Monks and Priests) :

- Attack Spells: Burning Hands (Level 1), Magic Missile (Level 1), Fireball (Level 3), Flame Spirit (Level 10), Psychic Hand (Level 9), Blindness (Level 9) and Binding (Level 5).
- Lightning: This combat spell hits all the enemy.
- Charm (Level 1) : this spell is useful to gain some information without having to pay for it.
- Invisibility (Level 4) : A character can still be wounded, even if he is invisible.
- Mental Shield (Level 6) : This spell gives protection against magic spells cast by your opponents.
- Regeneration (Level 7) : This spell raises the number of hit points for a certain amount of time.
- Invisibility Detection (Level 4) : This spell allows you to see any invisible enemies.
- Invulnerability (Level 6).

SPELLS SYMBOLS

Figure 1 : Protection

Figure 3 : Binding

Figure 5 : Invisibility

Figure 7 : Invulnerability

Figure 9 : Regeneration

Figure 2 : Inversion

Figure 4 : Blindness

Figure 6 : Dissolve

Figure 8 : Psychic Shield

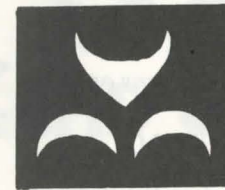
Figure 10 : Poison



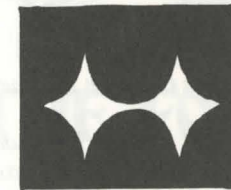
1



2



3



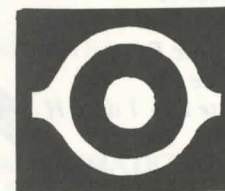
4



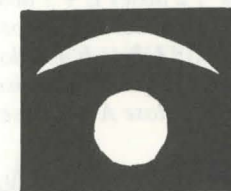
5



6



7



8



9



10

Given :

A = toad eye

C = trapdoor spider web

E = rat brain

G = turtle slobber

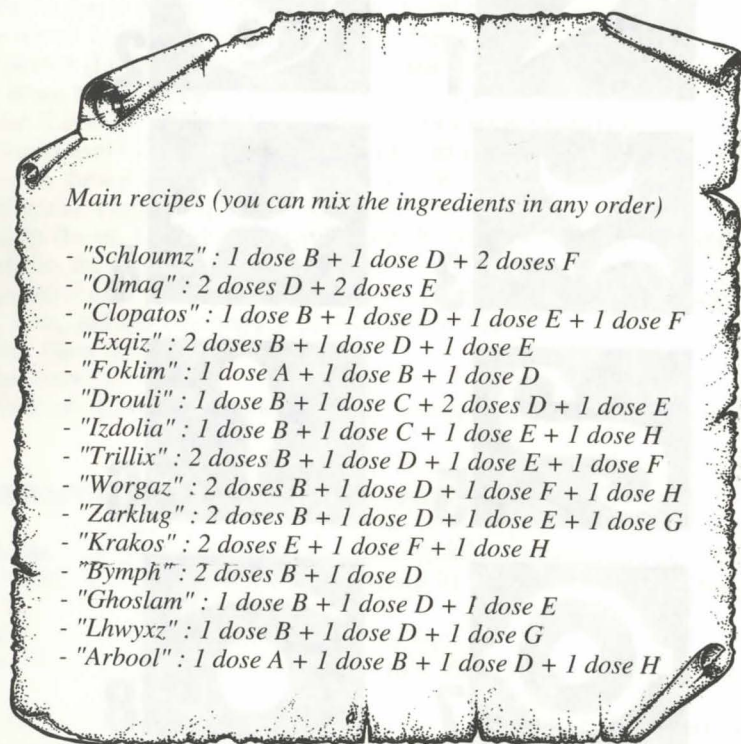
B = salamander oil

D = dried mistletoe

F = gargoyle claws

H = powdered dragon bones

Version en FRANÇAIS



LSHAR

LEGEND OF THE FORTRESS

AUTEURS :

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAPHISTES :

Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER

PROGRAMMATION &
SCENARIO :

Michel PERNOT
André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSIQUE :

Fabrice HAUTECLOQUE

Azalgorm respira profondément et commença son récit :

"Cette terre portait le nom d'Arborea, jadis. Morgoth, le dieu noir, banni par ses pairs, en avait fait son royaume et sa puissance maléfique dominait les esprits de ses habitants. Le Prince des Elfes, Jarel, s'opposa à son pouvoir et se lança à la quête des cristaux magiques. Accompagné par quelques fidèles, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable()."*

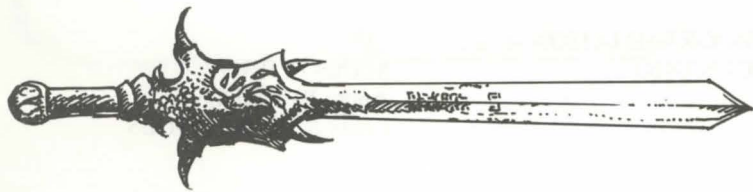
Les compagnons de Jarel sont toujours en vie. Leur nom est resté gravé dans les mémoires. Ils sont au nombre de six : Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm et Jon, l'Alchimiste.

Après sa victoire, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous son règne, dominée exclusivement par la race des elfes, Kendoria connut une ère de paix et de prospérité. A la mort de Jarel, ses successeurs s'entre-déchirèrent et le pays sombra dans une douce anarchie. De nombreuses races en profitèrent pour s'y installer, parmi elles quelques commerçants mais surtout de nombreux aventuriers et errants de toutes sortes. Le plus connu d'entre eux était Krogh, bien que personne ne l'ait jamais vu."

Azalgorm s'arrêta. Les souvenirs resurgis du passé l'avaient troublé. Il toussota et de sa voix caverneuse reprit son discours.

"Krogh se construisit un temple aux confins du royaume. Ce temple s'appelle Ishar ce qui signifie "inconnu" en langue elfique. Krogh, comme autrefois Morgoth, menace de répandre les ténèbres sur tout le pays. Ses pouvoirs sont immenses. Parviens à Ishar et reconquiers le trône de Jarel! Toi aussi, tu peux acquérir de grands pouvoirs..."

La nuit était tombée. Je ne distinguais plus les traits d'Azalgorm. Je pris congé de lui et me lançai, perplexe, vers les terres inconnues de Kendoria.



(*) : La quête de Jarel et de ses compagnons est reprise dans "Crystals of Arborea", un jeu édité par Silmarils.

LANCEMENT DU JEU :

- ATARI/AMIGA : insérez la disquette A dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.

- PC :

* SUR DISQUETTE : après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette A dans la drive A (ou B) puis tapez START.

* SUR DISQUE DUR : pour installer le jeu sur votre disque dur, insérez la disquette A dans le drive A (ou B) puis tapez INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées sur l'écran. Pour lancer le jeu à partir du disque dur, il vous suffira d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.

- MACINTOSH : lancez le logiciel en cliquant deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES. Pour l'installer sur disque dur, copiez tous les fichiers des disquettes dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrerez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES SPECIFIQUES AU PC :

- Le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.
- Le programme s'arrête sur des sons digitalisés : vous pouvez supprimer ces sons en lançant le jeu par START S au lieu de START.
- Problèmes avec le joystick : vous pouvez le déconnecter en lançant START J au lieu de START.
- Problèmes avec la souris : lancez le jeu avec START M au lieu de START.
- Vous pouvez également cumuler ces paramètres : START MSJ.

POUR SORTIR DU JEU : Tapez <CONTROL> X.

TOUCHE PAUSE : Appuyez sur la touche <ESC>.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel. Vous pouvez également nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

ERGONOMIE :

- **SOURIS** : Le jeu fonctionne entièrement à la souris. Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à refermer les menus sélectionnés.

- **JOYSTICK** : La manette de jeu sert à déplacer la flèche sur l'écran. Le bouton de tir remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ALT> le bouton droit.

- **CLAVIER** : Le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. La touche SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris, la touche ALT le bouton droit.

Les touches F1 à F10 émulent les touches ACTION et ATTACK des 5 personnages.

La touche CONTROL combinée avec le pavé numérique permet :

* d'accéder au panneau Tactique avec le chiffre 7

* d'accéder au menu de Sauvegarde avec le chiffre 9

* de se déplacer dans le décor 3D grâce aux chiffres de 1 à 6, conformément aux 6 déplacements du panneau de commande.

ACTIONS SUR L'ECRAN DE JEU :

- Pour saisir un objet visible dans le décor, cliquez dessus, la souris prendra la forme de l'objet. Vous pourrez alors le ranger directement en sélectionnant la case d'un des personnages, ou dans sa fiche en cliquant sur son nom.

- pour utiliser un objet sur le décor (ex : clé), sélectionnez cet objet dans votre feuille de personnage, placez-le là où il doit agir (ex : serrure) puis validez en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

PANNEAU DE COMMANDES

PLACEMENTS :

l'effectuent grâce aux flèches directionnelles (5 à 10). On peut se déplacer vers un (6), latéralement à droite (7) et à gauche (5), faire un quart de tour à droite et à gauche (8) ou reculer (9).

l'icône boussole (2) indique l'orientation de l'image.

Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons, la forêt, etc. Dans le parchemin (1) est inscrit le nom de la région traversée.

TACTIQUE :

On peut choisir la disposition tactique des personnages. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit cadre (3). Un damier 5x5 s'affiche avec des petits symboles, qui représentent chacun des personnages de l'équipe (référence à 14, page suivante).

Sélectionnez le symbole désiré et placez-le sur une des cases du damier.

Les personnages placés sur les cases les plus hautes seront en tête du groupe. Ils laisseront les coups les premiers. Les personnages placés derrière seront assez protégés (sauf en cas d'attaque par l'arrière) ; mais ils ne pourront pas se battre corps à corps, à moins qu'ils ne possèdent une arme de jet (voir "COMBATS").

Pour se déplacer en file indienne, il faut placer les symboles sur une même ligne verticale ; le personnage en tête du groupe encaisse alors tous les coups et il est le seul à pouvoir combattre en corps à corps.

Pour se déplacer en ligne, il faut placer les symboles sur une même ligne horizontale. Dans ce cas précis, tous les personnages encaissent et combattent au même niveau.

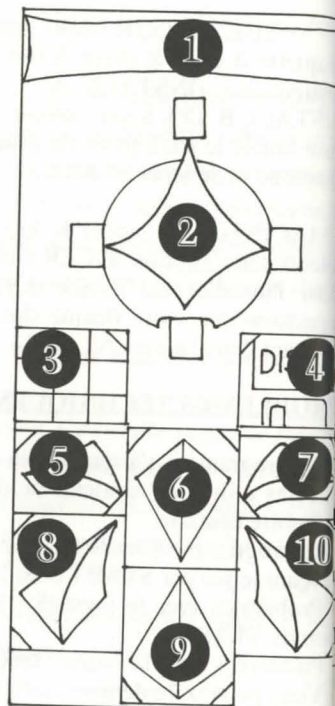
SAUVEGARDE :

Pour charger ou sauvegarder une partie, cliquez sur l'icône disquette (4). Suivez les instructions indiquées à l'écran.

Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez.

Sur AMIGA, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.

Sur DISQUE DUR, vous sauvegardez directement dans le sous-répertoire du jeu.



PANNEAU DE L'EQUIPE

L'équipe est constituée de 5 personnages au maximum. Au début de la partie, vous commencez avec un seul personnage.

Le nom de chaque joueur est inscrit en bas (16). Son visage apparaît dans le médaillon (13). Si la case est vide, le médaillon contient un visage en pierre (21). Notez le petit symbole (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir "TACTIQUE").

La barre (15) est le niveau des points de vie. Surveillez-la attentivement car un personnage meurt quand elle arrive à zéro.

Une tête de mort apparaît alors dans le cadre (22). On peut récupérer ses objets dans sa fiche de personnage si on ne change pas de lieu. Le moindre déplacement provoque la disparition du joueur décédé. Quand tous les joueurs sont morts, la partie est terminée.

En cliquant sur le médaillon, on peut accéder à deux autres fenêtres.

La première fenêtre résume différents états :

- Physiologie : Les cases (17) représentent les états du joueur, dans lequel il se trouve, quand il a subi des sorts de magie (voir "SYMBOLES DES SORTS").

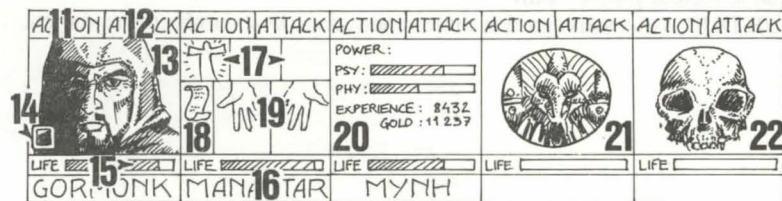
- Sortilège : quand un sort a été préparé -ou mis en runes- (voir "JETER UN SORT" dans "LES ACTIONS"), son symbole est affiché dans la case gauche (18). Pour l'utiliser, il suffit de cliquer dessus.

- Les objets tenus en main (case 19). On peut échanger ou placer des objets directement à partir de ces icônes (voir "FICHE DE PERSONNAGE").

La deuxième fenêtre (20) reprend les principaux paramètres : niveaux physique et psychique, expérience, argent.

La forme physique influe sur les performances au combat. Ce niveau baisse au fur et à mesure des déplacements. Quand il est à zéro, les points de vie se décrémentent petit à petit. Pour le remonter, il faut dormir, manger ou absorber des potions régénératrices.

Le psychisme joue sur les effets et la durée des sorts de magie. On récupère des points de psychisme en dormant ou en buvant certaines potions.



LES COMBATS

Les combats se déroulent en temps réel. Pour frapper avec un personnage, on clique sur sa case "ATTACK" (12). Celle-ci change de couleurs pendant la durée de l'attaque. On pourra refrapper lorsque la case aura retrouvé sa couleur initiale.

Les coups sont portés avec l'arme tenue en main. Ils sont plus ou moins rapides suivant cette arme. Une arme à deux mains est plus lente qu'une arme à une main mais occasionne plus de dégâts. Si le joueur a une arme dans chaque main, il frappera deux fois plus vite qu'avec une arme seule. Sans arme, le personnage se battra à mains nues.

Pour frapper un adversaire, il faut être en première ligne (voir "TACTIQUE"). Les personnages placés derrière pourront cependant utiliser des armes de jet. Elles sont reconnaissables par des petits traits, symbolisant la vitesse. Pour lancer cette arme, cliquez sur "ATTACK", la souris se transforme, puis sélectionnez l'adversaire à toucher, celui-ci peut être éloigné.

Les impacts sont représentés à l'image par une petite flaque de sang dans laquelle on peut lire les points de dégâts, c'est à dire les points de vie perdus par la victime. Ces dégâts sont fonction de nombreux paramètres : la puissance de l'arme, la force, l'agilité (armes de jet notamment), les compétences dans les armes, la constitution de l'adversaire...

LES ACTIONS

Pour effectuer une action précise, cliquez sur l'icône "ACTION" (11) du personnage concerné. Une fenêtre s'ouvre avec différentes actions sélectionnables.

- DONNER OBJET : la fiche du personnage apparaît, choisissez un objet et validez-le sur l'individu à qui on fait le don.

- DONNER ARGENT : même principe que précédemment, sauf qu'il faut définir préalablement la somme avec les bornes "+" et "-", puis cliquez sur l'icône "PIECE".

- ASSASSINER : sélectionnez l'équipier à assassiner.

ATTENTION, car la psychologie des personnages entre en jeu : si un des compagnons avait beaucoup de sympathie pour la victime (voir "ALIGNEMENT"), il peut assassiner à son tour le meurtrier. Le raisonnement se continue et on peut provoquer ainsi des assassinats en série!

- LICENCIER : un vote est promulgué par les autres membres de l'équipe. Ce vote est fonction des sympathies entre les personnages (voir "ALIGNEMENT"). Un joueur licencié disparaît du jeu et ne pourra plus jamais être enrôlé.

Le licenciement est moins dangereux que l'assassinat, mais pas toujours réalisable on ne récupère pas les objets. Dans le jeu, on sera souvent amené à se débarrasser d'un personnage.

- ENROLER : On ne peut pas enrôler tous les personnages rencontrés. Comme pour le licenciement, un vote est émis par les joueurs. Attention, des traîtres peuvent parfois se glisser dans une équipe. Ils disparaissent sans laisser de traces, en volant quelques objets.

- JETER UN SORT : action réservée qu'à certaines classes (clercs, magiciens...). Sélectionnez un sort, certains s'exécutent directement (radar), mais la plupart attendent que vous pointiez sur le personnage à l'écran (sorts d'attaque) ou parmi vos compagnons (sorts de protection) - la souris se transformant alors en torche.

On peut également préparer un sort grâce à l'instruction "MISE EN RUNES", il sera alors disponible dans l'icône des sorts (18). Réaliser un sort nécessite une certaine énergie psychique. Si elle est insuffisante, le sort sera sans effet. La réussite et la durée d'un sort seront également fonction de l'intelligence (magicien) et de la sagesse (clerc).

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux (voir "DESCRIPTION DES SORTS"). On les acquiert lors des stages de magie (voir "STAGES").

- CROCHETER : la souris se transforme en pied de biche qu'il faut valider sur la serrure à ouvrir.

- ORIENTATION : le personnage vous informera sur les contrées environnantes.

- PREMIERS SOINS : sélectionnez le personnage à soigner. Un individu qui a été soigné ne peut pas l'être une seconde fois, sauf si il a été retouché entre temps. Les actions "CROCHETER", "ORIENTATION" et "PREMIERS SOINS" sont fonction du niveau de compétence du joueur dans ces matières.

ALIGNEMENT :

On a vu que le relationnel jouait un rôle important : votes pour enrôler ou licencier, assassinats en série, refus dans certains cas de combattre ses semblables. Il est basé sur les tableaux dits "d'alignement" (sympathies et antipathies) énoncés dans les Jeux de Rôles traditionnels. Ces alignements sont fonction des races et des classes (ex : les nains n'aiment pas les elfes).

On peut les connaître en consultant des sortes de psychanalystes, disséminés un peu partout dans le jeu.

LES MARCHANDS :

Cliquez sur l'icône "Acheter", différents produits avec leur prix respectif apparaissent. Sélectionnez l'objet désiré et validez-le sur le cadre du joueur-acheteur, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.



LES TAVERNES :

Quatre possibilités vous sont offertes.

- ECOUTER : vous permettra de recueillir de nombreux renseignements.

- ENROLER : la taverne est un lieu de prédilection pour l'enrôlement. Sélectionnez le buste du personnage à enrôler, le vote validera ou non votre choix.

- MANGER : il faut payer un repas complet pour toute l'équipe.

Si l'ensemble des joueurs ne dispose pas de la somme suffisante, aucun d'eux ne mangera. Sinon, la somme sera rétrocédée équitablement entre les compagnons. Si l'un d'eux vient à manquer, le solde sera comblé par les autres compagnons, en prenant dans l'ordre les personnages sur le panneau équipe.

- DORMIR : même principe que pour manger. On paye la chambre pour toute l'équipe.

LES MAISONS :

On y rencontre différents types d'individus. La plupart du temps, ils vous confient de précieuses informations (quelques fois payantes). Parfois, vous pouvez récupérer des objets, cliquez alors dessus et rangez-le chez un des personnages.

Les "Psychanalystes" vous proposent des consultations payantes. Le paiement est alors géré comme dans les tavernes.

LES STAGES :

Ils permettent d'accéder à des niveaux supérieurs dans certaines caractéristiques. Il existe cinq sortes de stages : force, agilité, intelligence, sagesse et sorts de magie.

Choisissez le joueur qui effectuera le stage. Si celui-ci ne possède pas la somme d'argent requise ou ne dispose pas des compétences suffisantes, le stage est impossible.

Pour les stages de sorts, il faut choisir le sort que l'on veut acquérir après la sélection du personnage. Ces stages ne sont réservés qu'à certaines classes (voir "JETER UN SORT").

FICHE DE PERSONNAGE

Chaque personnage de l'équipe possède sa propre fiche. On y accède en cliquant sur son nom (16).

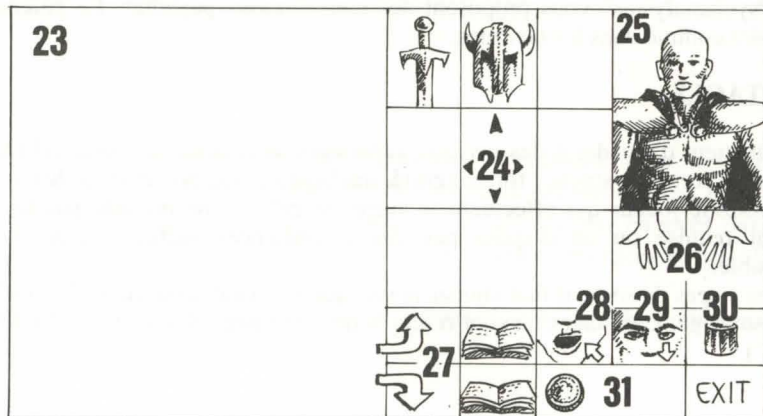
DESCRIPTION DU PERSONNAGE (cadre 23) :

Elle est répartie sur trois pages, que l'on tourne grâce aux icônes "LIVRES" (27) contient :

- l'identité : nom, race, classe (profession)
- le niveau du personnage et son expérience
- le degré de forme : physique, psychisme, vitalité
- les caractéristiques et les compétences, qui influent sur les actions du joueur (quelqu'un de fort causera plus de dégâts chez l'ennemi, quelqu'un de robuste encaissera mieux). Ces paramètres évoluent au cours du jeu en fonction des combats, des réussites et des échecs. Il existe huit compétences : le crochet, l'orientation, les premiers soins, les langues (lues/parlées), le tir (arcs/arbalètes), les compétences dans les armes (une main/deux mains/armes de jet). Les trois premières compétences s'utilisent dans le menu "ACTION" (11).

L'ARGENT (17) :

Dans l'icône "ARGENT" (31), est inscrite la somme d'argent que l'on détient. En cliquant dessus, on accède à un menu de gestion. En sélectionnant l'icône des flèches, on peut alors répartir équitablement toutes les sommes d'argent entre différents membres de l'équipe. On peut également donner une certaine somme à un autre personnage : utilisez les bornes "+" et "-" pour définir la somme, puis cliquez sur l'icône "pièce", celle-ci prendra la place de la souris. Validez-la ensuite sur le personnage concerné.



OBJETS (cadre 24) :

Un personnage possède souvent quelques objets au départ. Quand on trouve un objet, on le place dans une de ses neuf cases. Certains objets peuvent être regroupés dans une même case : nourriture (maxi=5), potions (maxi=10), flèches (maxi=20). Le nombre d'objets est alors inscrit en bas à droite dans la case. On sélectionne un objet en cliquant dessus, ou dans le cas d'objets regroupés, les prendre tous en cliquant sur le nombre. On peut ensuite :

- le détruire en le validant sur l'icône "POUBELLE" (30).
- connaître sa dénomination en maintenant le bouton appuyé sur l'icône "VUE" (29).
- manger et boire en validant la nourriture ou les potions sur l'icône "ABSORBER" (28). A noter que cette icône peut être utilisée pour souffler. Se presser remonte les points de vitalité du joueur.
- habiller son personnage en plaçant les vêtements, les armures et les casques sur le buste (25).
- le prendre en main en le validant sur les icônes "MAINS" (26). Si l'objet est encombrant (armes à deux mains), la deuxième main est grisée et inutilisable.
- le mettre dans une autre fiche de personnage, en cliquant sur le nom du personnage et en plaçant l'objet dans une de ses cases.
- le mettre directement dans la main d'un équipier en le validant sur les icônes "MAINS" (19) du personnage concerné. Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.

FABRICATION DE POTIONS :

Pour fabriquer une potion, il faut détenir la fiole magique transparente (une seule dans le jeu!), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur la fiole magique. Cette fiole est récupérable après l'absorption de son contenu. Reportez-vous au petit précis de recettes magiques, car certains mélanges peuvent avoir des conséquences assez étranges...

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts sont limités dans le temps suivant la puissance du créateur du sort (voir "JETER UN SORT"). Ils sont de différents niveaux (1 à 10), plus ou moins accessibles suivant les classes. On les acquiert dans les stages.

LES SORTS DE CLERCS (rangers et paladins assimilés) :

- La guérison (niveaux 1, 3 et 4) : remonte les points de vie d'un joueur blessé.
- La protection (niveaux 1,3 et 5) : limite les dégâts dans les combats. Il existe aussi un sort qui protège toute l'équipe (niveau 6).
- Le sommeil (niveau 1) : pour endormir un ennemi.
- Le contrepoison (n2) : supprime les empoisonnements par potions ou par morsures.
- Le repulse (n8) : envoie tous les ennemis dans l'au-delà.
- La dématérialisation (n6) : transforme un joueur en état gazeux, il peut alors traverser les ennemis sans être touché.
- Les sorts d'attaque sur un ennemi : la barrière de flammes (n8) et le dévotisme psychique (n6).
- L'inversion (n4) : inverse la tendance d'un personnage, l'ami devient ennemi et inversement.
- La confusion (n3) : l'ennemi ne sait plus qui il est, il tape aléatoirement ses alliés et les personnages de l'équipe.
- L'équipe invisible (n5).
- Le radar (n3).
- La résurrection (n10) d'un joueur.

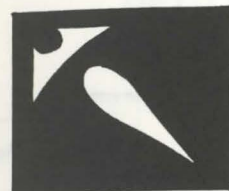
LES SORTS DE MAGICIEN (prêtres et moines assimilés) :

- Les sorts d'attaque sur un ennemi : les mains enflammées (n1), le missile magique (n1), la boule de feu (n3), l'esprit de flamme (n10), la main psychique (n10), l'aveuglement (n3), la paralysie (n5).
- L'éclair : sort d'attaque sur tous les ennemis présents.
- Le charme (n1) : à utiliser pour obtenir des renseignements sans payer.
- L'invisibilité (n4) : le personnage peut cependant être touché.
- L'abri psychique (n6) : protège contre les sorts ennemis.
- La régénération (n7) : remonte les points de vie pendant un certain temps.
- La détection d'invisibles (n4) : permet de faire apparaître d'éventuels ennemis invisibles.
- L'invulnérabilité (n6).

SYMBOLES DES SORTS

Figure 1 : protection
Figure 3 : paralysie
Figure 5 : invisibilité
Figure 7 : invulnérabilité
Figure 9 : régénération

Figure 2 : inversion
Figure 4 : aveuglement
Figure 6 : dématérialisation
Figure 8 : abri psychique
Figure 10 : empoisonnement



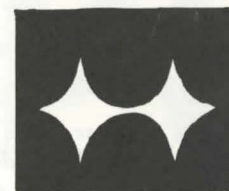
1



2



3



4



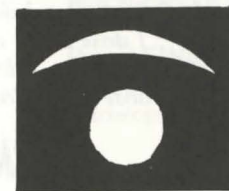
5



6



7



8



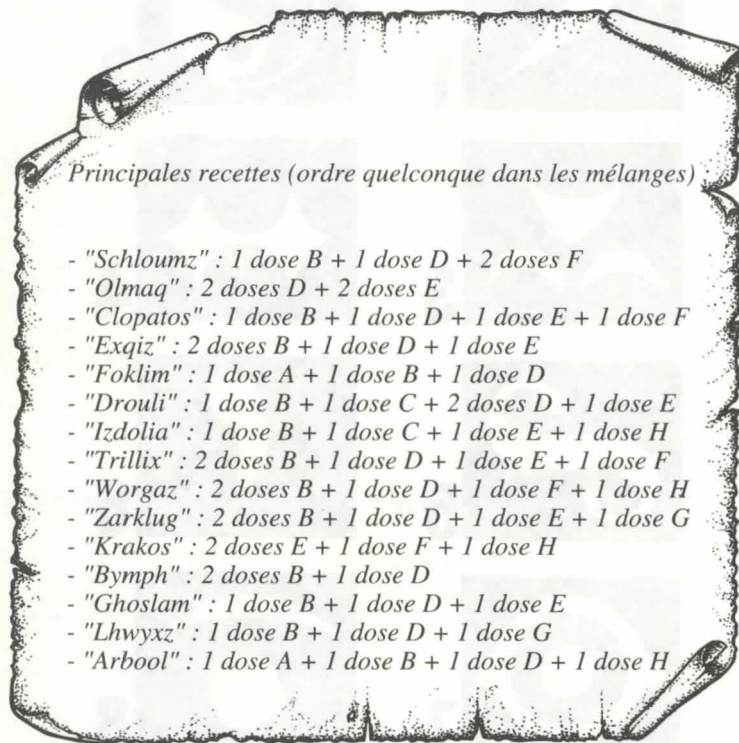
9



10

Soient :

A = oeil de crapaud B = huile de salamandre
C = toile de mygale D = gui séché
E = cervelle de rat F = griffes de gargouille
G = bave de tortue H = os de dragon en poudre



DEUTSCHE VERSION

LSHAK

LEGEND OF THE FORTRESS

AUTOREN:

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAFIK:

Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER
Christophe FAGOT

PROGRAMMIERUNG &
SZENARIO:

Michel PERNOT
Andre ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSIK:

Fabrice HAUTECLOQUE

Azalhgorm atmete tief durch und begann mit seiner Erzählung:

"Einst wurde das Land Arborea genannt. Morgoth, Lord des Chaos und Bösen, wollte Arborea erobern. Aber Jarel, Prinz der Elfen, kämpfte erfolgreich gegen das Böse während seiner Suche nach dem magischen Kristall der Harmonie. Zusammen mit seinen getreuen Kameraden, besiegte er Morgoth schließlich in einer unvergesslichen Schlacht (*).

Jarels Kameraden leben, und ihre Namen haben sich unauslöschlich eingepreist: Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm und Jon der Zauberer.

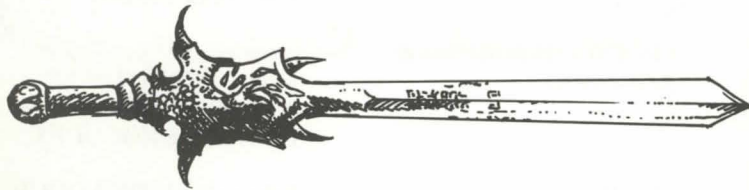
Nach seinem Sieg wurde Jarel Herrscher über das ganze Land, welches er Kendoria nannte. Unter der Führung von Jarel und einer weisen Elfenregentin lebten die Menschen von Kendoria in Gesundheit und Wohlstand.

Bedauerlicherweise wurde Jarel durch einen Jagdunfall getötet, und seine Thronfolger waren gewalttätig, stritten um die Macht und brachten Gesetzlosigkeit ins ganze Land. Immer mehr Menschen verschiedenster Rassen kamen aus den umliegenden benachbarten Ländern, um in Kendoria ihren Vorteil aus der unruhigen Lage zu ziehen. Viele waren Händler oder Farmer, jedoch gab es auch Abenteurer und Söldner. Krogh war einer von ihnen. Eine zwielichtige, aber mächtige Figur.

Azalhgorm verweilte einen Augenblick. Er war besorgt bei dem Gedanken an das Geschehene.... Dann räusperte er sich, und mit seiner tiefen Stimme sprach er weiter:

"Krogh ist reich und mächtig geworden und hat einen Tempel an der Grenze zum Königreich gebaut. Der Tempel wird "Ishar" genannt und bedeutet in der Elfensprache soviel wie "Unbekannt". Krogh ist böse und versteht sich gut mit Morgoth, der in der Vergangenheit Kendoria bedrohte. Seine Macht ist groß, er hofft auf die Rückkehr der Finsternis. Verlasse mich nun und gehe nach Isildur, um die Gewinne Jarels Thron zurück."

Es war schon so dunkel, daß ich Azalhgorms Gesicht kaum sehen konnte. Er verwirrt sagte ich ihm Lebewohl und begann meine lange Reise ins mysteriöse Land Kendoria.



* Ein weiteres großartiges Spiel von Silmarils: "Crystals of Arborea" erhältlich im "FantasyPak" oder als Budget ab Juni 92.

Startarten des Spieles:

Atari/Amiga: Legen Sie Diskette A ins Laufwerk und starten Sie Ihren Computer.

PC: Booten Sie Ihren MS-DOS-Computer Floppy: Legen Sie Diskette A in das Laufwerk A oder B ein, geben Sie START ein und drücken Sie ENTER.

Festplatte: Um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie Diskette A in das Laufwerk A oder B ein, tippen Sie INSTALL ein und drücken Sie ENTER. `source drive> <destination drive>` (INSTALL A: C: oder INSTALL B: C: oder INSTALL A: D: oder INSTALL B: D:) Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm. Um das Spiel von Ihrer Festplatte zu starten, gehen Sie in das Verzeichnis des Spiels, geben Sie START ein und drücken Sie ENTER.

MACINTOSH: Starten Sie das Spiel mit einem zweifachem Klicken des START-Icons und wählen Sie die PLAY-Option im Menü COMMANDS. Um das Spiel auf die Festplatte zu installieren, kopieren Sie alle Files von der Diskette in den Ordner Ihrer Wahl (direkt auf Ihre Festplatte). Um das Spiel zu starten, klicken Sie innerhalb Ihres Verzeichnisses zweimal auf das START Icon.

C-spezifische, technische Probleme:

Das Programm stoppt während des Ladens: Überprüfen Sie Ihre MS-DOS Befehle, um festzustellen, ob beim Booten des Systems speicherresidente Programme vorhanden waren. Es kann zuviel Speicherplatz belegt sein, so daß das Programm nicht korrekt gestartet werden kann.

Das Programm stoppt, wenn digitale Geräusche ertönen: Sie können die Geräusche beheben, indem Sie das Spiel mit START S anstelle von START beginnen.

Probleme mit dem Joystick: Sie können den Joystick-Port abstellen, indem Sie das Spiel mit START J anstelle von START beginnen.

Probleme mit der Maus: Beginnen Sie das Spiel mit START M anstelle von START.

Sie können all diese Parameter gleichzeitig benutzen: START MSJ.

Beenden des Spieles: Drücken Sie <CONTROL> X

Ausentaste: Drücken Sie <ESC>

Steuerung :

-Maus: Das Spiel kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Drücken Sie die linke Maustaste, um einen Gegenstand anzuwählen und die rechte Maustaste, um die gewählte Aktion zu widerrufen oder um das laufende Menü zu schließen.

-Joystick: Mit dem Joystick können Sie die Pfeile bewegen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Dabei übernimmt der Feuerknopf die Funktion der linken Maustaste. Die <ALT>-Taste übernimmt die Funktion der rechten Maustaste.

-Tastatur: Der numerische Tastenblock (1 bis 9) simuliert die Mausfunktionen. Die SHIFT-Taste (für die Großbuchstaben) hat die Funktion der linken Maustaste, die ALT-Taste die der rechten. Die Tasten F1 bis F10 aktivieren die Optionen ACTION und ATTACK der fünf Charaktere. Die CONTROL - Taste zusammen mit dem numerischen Tastenblock erlaubt Ihnen die Ausführung folgender Optionen:

*Öffnen des Taktik-Boards mit Taste 7.

*Öffnen des Sicherungsmenüs mit Taste 9

*Bewegung auf dem 3D-Bildschirm mit Taste 1 bis 6, genau wie die sechs Richtungen auf dem Bedienungsfeld.

Spielaktionen auf dem Bildschirm

-Um einen sichtbaren Gegenstand aufzunehmen, klicken Sie ihn an. Der Pfeil der Maus nimmt die Form des Gegenstandes an. Sie können diesen Gegenstand direkt mit einem Charakter verwenden, indem Sie das Gesicht der Figur oder seinen Namen anklicken (Display Charakteranzeige).

-Um einen Gegenstand für ein anderes Objekt zu benutzen (z.B. ein Schlüssel an der Tür), wählen Sie den Gegenstand auf der Charakteranzeige, und bewegen Sie ihn zu der gewünschten Stelle. Dies bestätigen Sie durch Anklicken der linken Maustaste.

BEDIENUNGSFELD

Bewegungen

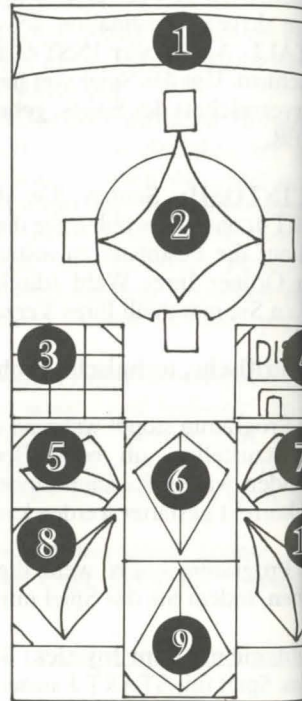
Ein Charakter kann durch die Tasten (5 bis 10) bewegt werden. Vorwärts mit Taste (5), nach rechts durch Taste (7) und nach links durch Taste (5), 45 Grad-Drehung nach rechts durch Taste (10) nach links durch Taste (8), Rückwärtsbewegung mit Taste (9). Der Kompass (2) zeigt die derzeitige Position an. Manche Terrains sind unpassierbar, wie Wasser, hohe Büsche und dichter Wald. Der Name des Gebietes, das Ihre Gruppe zur Zeit erforscht, wird auf der Scroll-Liste angezeigt.

Taktiken

Sie können die taktische Anordnung Ihrer Gruppe verändern. Um dies auszuführen, klicken Sie auf die kleine Box (3). Sie werden dann ein 5 x 5 großes Feld mit kleinen Symbolen sehen, die jeden Charakter der Gruppe darstellen. (s. (14) nächste Seite). Wählen Sie das Symbol des Charakters aus, und platzieren Sie es auf dem Feld. Der Charakter, der im oberen Teil des Feldes steht, wird in der Gruppe vorn sein. Er wird auch während der Kämpfe die erste Figur sein. Der Charakter am Ende hat den meisten Schutz (falls kein Angriff von hinten erfolgt). Er kann aber nicht im Nahkampf eingesetzt werden, es sei denn, er ist mit Wurfgeschossen ausgerüstet. (s. "Kampf"). Um in ein einzelnes File zu kommen, müssen Sie die Symbole der Charaktere in einer vertikalen Linie des Feldes platzieren. Der erste Charakter der Gruppe wird auch im Kampf als erstes attackiert und ist der einzige Charakter, der im Nahkampf eingesetzt werden kann.

Sichern des Spieles

Um ein Spiel zu laden oder zu sichern, klicken Sie das Icon (4) an. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm. Sie müssen eine formatierte Diskette einlegen. Sie können so viele Spiele sichern wie Sie möchten. AMIGA-Benutzer müssen nach dem Einlegen der Diskette einige Sekunden warten, weil das Laufwerk die Daten testet. Festplatten-Benutzer sichern Ihre Spiele direkt über das Directory oder Subdirectory des Spieles.



BEDIENUNG

Eine Gruppe besteht maximal aus fünf Charakteren. Sie beginnen das Spiel mit einem Charakter. Der Name jedes Charakters wird am unteren Bildschirmrand angezeigt (16). Sein Gesicht erscheint im Sichtfenster (13). Falls keine Charaktere vorhanden sind, erscheint ein Gesicht aus Stein (21). Merken Sie sich das kleine Symbol (14), das auf der linken unteren Anzeige erscheint. Es repräsentiert den Charakter im taktischen Einsatz (s. TAKTIK). Der Balken (15) zeigt den Treffer-Punktstand an. Beobachten Sie die Anzeige genau, denn ein Charakter stirbt, wenn die Anzeige Null erreicht. In dem Fall erscheint ein Totenkopf im Sichtfenster (22). Sie können die Punkte des toten Charakters übernehmen, solange Sie an dem gleichen Platz bleiben. Sobald Sie fortgehen, sind der tote Charakter und sein Platz für immer verloren. Wenn alle Charaktere tot sind, ist das Spiel beendet. Wenn Sie auf das Sichtfenster anklicken, können Sie zwei weitere Fenster öffnen. Das linke Fenster gibt ihnen folgende Informationen:

-Psychologie : Das Feld (17) zeigt die Kondition des Spielers, nachdem ein Zauberspruch aufgetragen wurde (s. "ZAUBERSPRUCHSYMBOLE").

-Zaubersprüche: Wenn ein Zauberspruch verfaßt oder in Runen geschrieben wird (s. "ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN" in dem Abschnitt "AKTIONEN"), dann erscheint das Zaubersymbol im linken Feld (18). Um den Zauberspruch zu übernehmen, klicken Sie ihn an.

-Gegenstände, die in der Hand gehalten werden (Feld 19) : Mit diesem Icon können Sie die Gegenstände benutzen oder sie plazieren. (s. "CHARAKTERÜBERSICHT")

Das zweite Fenster zeigt entscheidende Informationen an: Physische und mentale Kondition, Erfahrung und Geld. Die physische Kondition beeinflusst die Kampfleistung. Der Level sinkt, sobald sie sich bewegen. Sobald Null erreicht ist, gehen Ihre Punkte zurück. Um den Level wieder anzuheben, müssen sie schlafen oder einen speziellen Trunk zu sich nehmen. Die mentale Kondition beeinflusst die Effektivität und Stärke der Zaubersprüche. Sie können Punkte wiedererlangen, indem sie schlafen oder einen speziellen Trunk zu sich nehmen.

11 ACTION	12 ACTION	13 ATTACK	14 ACTION	15 ATTACK	16 ACTION	17 ATTACK	18 ACTION	19 ATTACK	20 ACTION	21 ATTACK	22 ACTION	23 ATTACK	
14 		13 		15 		17 		19 		21 		23 	
LIFE		LIFE		LIFE		LIFE		LIFE		LIFE		LIFE	
GORNK		MANA		TAR		MYNH							

KAMPF

Die Kämpfe werden in realer Zeit ausgeführt. Um Ihren Gegner zu schlagen, klicken Sie "ATTACK" Feld (12) an. Die Farben der Felder verändern sich während des Kampfes. Wenn die ursprüngliche Farbe erscheint, darf Ihr Charakter erneut den Gegner schlagen. Der Charakter bekämpft den Gegner mit den Waffen, die er momentan in der Hand hält. Es hängt von der Art der Waffen ab, ob der Charakter schnell oder langsam schlägt. Eine zehnhändige Waffe ist langsamer als eine einhändige Waffe, aber wesentlich effektiver und richtet beim Feind mehr Schaden an. Wenn ein Charakter jeweils zwei unterschiedliche Waffen in der Hand hält, ist er doppelt so schnell. Wenn ein Charakter keine Waffe hat, kämpft er mit seinen Händen. Um einen Gegner zu schlagen, muß die Figur an vorderster Front der Gruppe stehen (s. "TAKTIK"). Die Figur hinter dem Anführer kann Wurfgeschosse werfen. Sie können dies an der kleinen Linie erkennen, die über dem Charakter erscheint. Sie symbolisiert die Geschwindigkeit. Um eine Waffe einzusetzen, klicken Sie "ATTACK" an. Die Anzeige der Maus wechselt. Sie müssen dann den Gegner wählen, den Sie schlagen wollen. Der ausgewählte Feind kann auch weit entfernt sein. Schläge werden auf dem Bildschirm als Pfütze angezeigt, in der die Wurfgeschosse aufgeführt werden. Der Schaden, den sie anrichten können, entspricht verschiedenen Faktoren: Die Kraft der Waffen, Stärke und Beweglichkeit des Charakters, speziell für Wurfgeschosse, die Geschicklichkeit des Charakters im Umgang mit der Waffe und die Verfassung des Gegners.

AKTIONEN

Um eine bestimmte Aktion auszuführen, klicken Sie das "ACTION"-Icon (11) für den gewählten Charakter an. Ein Fenster wird geöffnet und zeigt Ihnen folgende Informationen:

Gebe den Gegenstand: Die Charakteranzeige erscheint. Wählen Sie den Gegenstand, und klicken Sie auf den Charakter, der den Gegenstand erhalten soll.

Gebe das Geld: Diese Option ist gleich mit der obengenannten Option, aber Sie geben den Betrag, den Sie einsetzen möchten, mit "+" und "-" einstellen und auf das "GELDESTÜCK"-Icon klicken.

Töten: Wählen Sie den Charakter, den Sie töten möchten. ACHTUNG: Die Psychologie der Charaktere ist beim Ausführen dieser Aktion wichtig: Ist einer Ihrer Charaktere mit dem Opfer befreundet (s. "DIE CHARAKTERE"), kann es sein, daß der Mörder umbringt und so weiter. Es kann damit enden, daß sich Ihre Charaktere gegenseitig umbringen.

-Entlassung: Die anderen Charaktere in der Gruppe entscheiden darüber, ob der Charakter ausgeschlossen wird. Diese Stimme ist abhängig vom Freundschaftsgrad zu dem Charakter, der ausgeschlossen werden soll (s. "DIE CHARAKTERE"). Ein Charakter, der ausgeschlossen wurde, kann nicht wieder eingesetzt werden. Ein Charakter auszuschließen, ist nicht so riskant wie ihn zu töten. Aber Sie können eine Situation kommen, in der Sie die Gegenstände der ausgeschlossenen Charaktere nicht mehr nutzen können. Trotzdem werden Sie im Verlauf des Spieles Charaktere ausschließen müssen.

-Neuaufnahmen: Es ist möglich, alle Charaktere die Sie im Spielverlauf trennen aufzunehmen. Genau wie beim Ausschluß von Charakteren wird auch bei Neuaufnahmen abgestimmt. Vorsicht: Auch Verräter könnten sich Ihrer Gruppe anschließen. Ihre eigentliche Bestimmung ist es, plötzlich mit Ihrem Besitz zu verschwinden.

- Zauberspruch: Diese Aktion wird nur von bestimmten Charakteren ausgeführt (Geistliche, Zauberer,...). Wählen Sie einen Zauberspruch: Manche erscheinen automatisch, aber die meisten erfordern das Erscheinen des Gegners (Zauberspruch für den Kampf) oder die Anwesenheit des Charakters (Zauberspruch als Schutz vor dem Bildschirm. Der Pfeil der Maus erscheint dann als Fackel. Sie können den Zauberspruch auch durch Benutzung der Runen über die Option "RUNEN" vorbereiten. Sie können ihn dann mit dem Icon (18) abrufen. Um einen Zauberspruch zu Übertragen, muß der Charakter ausreichend psychische Energie besitzen. Wenn der Level zu niedrig ist, hat der Zauberspruch keine Wirkung. Effektivität und Stärke sind auch abhängig von der Intelligenz (Zauberer) und Weisheit (Geistliche). Es sind mehr als 30 Zaubersprüche für die verschiedenen Level vorhanden (s."SPRÜCHE-BESCHREIBUNG"). Sie können auch Zaubersprüche durch magische Trainingskurse lernen (s."TRAINING").

- Schloß öffnen: Bewegen Sie die Maus auf das Schloß. Sie müssen das Schloß anklicken, das Sie öffnen möchten.

- Orientierung: Der Charakter wird Ihnen Informationen über das Gebiet geben. Sie erforschen.

- Erste Hilfe: Wählen Sie den Charakter, dem geholfen werden soll. Ein Charakter kann mit dieser Option nicht zweimal hintereinander geholfen werden, sei denn, er hat sich seit dem letzten Heilvorgang erneut verletzt. Die Effektivität der Optionen "SCHLOß ÖFFNEN", "ORIENTIERUNG" und "ERSTE HILFE" ist in jedem speziellen Bereich abhängig vom Geschicklichkeitsgrad des Charakters.

Die Charaktere

Die Freundschaft zwischen den Charakteren ist in diesem Spiel sehr wichtig. Die Charaktere stimmen über den Ausschluß oder die Neuaufnahme anderer Charaktere ab, sie können jeden anderen Charakter töten, und sie weigern sich manchmal gegen Mitglieder ihrer eigenen Rasse zu kämpfen. Diese Freundschaft basiert auf dem traditionellen RPG (Rollenspiel) und der Gesinnung (gut und böse). Die Zusammenstellung der Charaktere ist abhängig von ihrer Rasse und ihrem Geschlecht (z.B. sind Zwerge nicht sehr freundlich zu Elfen). Sie können Informationen über den Charakter Ihrer Figuren einholen, indem Sie einen "Psychoanalytiker" aufsuchen.

GEBÄUDE



Indler:

Klicken Sie das "KAUFEN"-Icon an. Es erscheint eine Liste mit Produkten, die Sie erwerben können, sowie deren Preise. Wählen Sie den Gegenstand, den Sie kaufen möchten, und klicken Sie das Charakterfeld des Charakters, der kauft) an, oder klicken Sie den Namen des Charakters an, um in seine Charakterübersicht zu kommen. Wenn der Charakter nicht genug Geld hat, wird der Vorgang automatisch abgebrochen.

Tavernen:

In den Tavernen stehen vier verschiedene Aktionen zur Auswahl: -Zuhören: Durch diese Option erhalten Sie nützliche Informationen. -Aufnahme: Die Taverne ist einer der besten Orte, um neue Charaktere aufzunehmen. Wählen Sie den Charakter, den Sie aufnehmen möchten. Danach stimmen die Mitglieder Ihrer Gruppe ab. Das Ergebnis ist abhängig von der Abstimmung. Wenn die Gruppe zustimmt, wird die Aufnahme zur aufgenommen. -Essen: Sie müssen für die gesamte Gruppe das Essen kaufen. Wenn nicht genug Geld zur Verfügung steht, wird das vorhandene Essen unter den Charakteren aufgeteilt. Wenn ein Charakter vermißt wird, wird sein Anteil an den anderen Mitgliedern der Gruppe bezahlt, beginnend mit dem Anführer der Gruppe. Schlafen: Diese Option gleicht der Option "Essen". Sie müssen für die gesamte Gruppe einen Raum mieten.

Hauser:

Sie können verschiedene Charaktere in den Häusern antreffen. Die meiste Zeit geben Sie Ihnen wertvolle Informationen (oft müssen Sie dafür bezahlen). Manchmal finden Sie nützliche Gegenstände, die Sie mitnehmen können. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand an, und geben Sie ihn einer Ihrer Charaktere. Die Methode der "Psychoanalytiker" geben Ratschläge nur gegen Bezahlung. Die Methode der Bezahlung gleicht der Option "Taverne".

Training:

Training ist wichtig, um einen hohen Geschicklichkeitsgrad zu erreichen. Es gibt fünf verschiedene Trainingskurse: Kraft, Beweglichkeit, Intelligenz, Weisheit und Zaubersprüche. Wählen Sie den Charakter, der trainiert werden soll. Wenn der Charakter nicht genug Geld oder die nötigen Voraussetzungen hat, ist das Training automatisch beendet. Nachdem ein Charakter ausgesucht wurde, müssen Sie z.B. einen Zauberspruch, den Sie erlernen möchten, auswählen. Das Training ist nur für gewisse Charaktere möglich (s. "ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN").

CHARAKTERÜBERSICHT

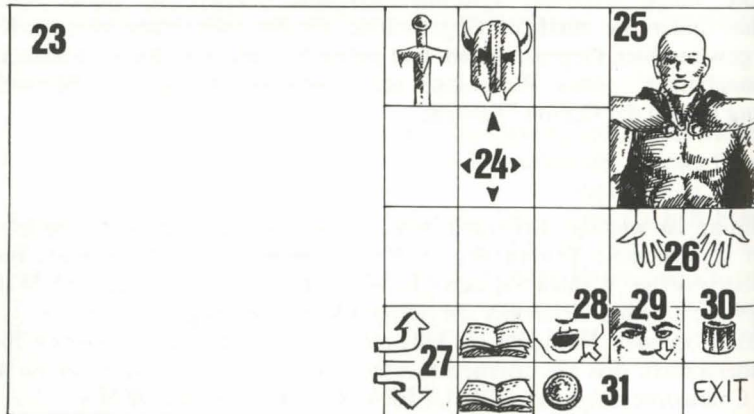
Jeder Charakter der Gruppe hat seine eigene Übersicht. Um die Übersicht bekommen, klicken Sie den Namen des Charakters an (16).

Charakterbeschreibung Feld (23):

Die Beschreibung des Charakters erscheint in drei Übersichten. Um in den Seitenblättern, klicken Sie das Icon "BUCH" (27) an. Die Charakterbeschreibung enthält: Die Identität des Charakters: Name, Rasse und Stand - Das momentane Niveau: den Erfahrungsgrad des Charakters - Den Gesundheitszustand des Charakters: physische und mentale Energie und Vitalität. - Die Merkmale und Fähigkeiten des Charakters. Die Fähigkeiten legen die Effektivität fest. (z.B.: Ein starker Charakter richtet in einem Kampf mehr Schaden an, ein robuster Charakter widerstandsfähiger). Diese Parameter wechseln während des Spieles, bedingt durch die Kämpfe, Erfolge und Mißerfolge. Es gibt neun Fähigkeiten: Schloß öffnen, Orientierung, Erste Hilfe, Fremdsprachen (lesen/sprechen), Fallen entdecken, Schießen (Bogen/Armbrust) und Waffengeschicklichkeit (einhändige-/zweihändige Waffen). Die ersten drei Fähigkeiten können über das Menü "ACTION" ausgeführt werden.

Geld (17):

Das "GELD"-Icon (31) zeigt, wieviel Geld jeder Charakter der Gruppe besitzt. Wenn Sie diese Taste anklicken, öffnen Sie das Menü "Geldverwaltung". Mit dem 3-Pfeile-Icon können Sie das Geld unter den Charakteren der Gruppe aufteilen. Sie können jedem Charakter auch einen speziellen Geldbetrag geben. Benutzen Sie die Pfeile und "-", um den korrekten Betrag einzutragen. Dann klicken Sie das "GELDESTÜCK"-Icon an. Der Pfeil der Maus zeigt auf eine Münze. Klicken Sie auf dieser Münze den Charakter an, der das Geld erhalten soll.



Gegenstände-Feld (24):

Wenn ein Charakter in die Gruppe eintritt, besitzt er meist einige Gegenstände. Wenn Sie einen neuen Gegenstand, können Sie ihn in eines der neun Felder platzieren. Einige Gegenstände können in separate Felder umgruppiert werden: Lebensmittel (maximal 5), Trunk (maximal 10) und Pfeile (maximal 20). In diesem Feld erscheint die Anzahl der Gegenstände im unteren rechten Feld. Um einen Gegenstand auszuwählen, klicken Sie ihn an. Wenn Sie die Gegenstände umgruppieren wollen, wählen Sie die gewünschten aus. Sie sind dann in der Lage: - Gegenstände zu vernichten (zerstören), indem Sie sie in das "MÜLLKASTEN"-Icon ablegen. - Die Beschreibung eines Gegenstandes zu sehen, indem Sie den Ausknopf drücken und den Gegenstand in das "SEHEN"-Icon (29) platzieren. - Zu trinken und zu trinken, indem Sie die Lebensmittel oder den Trunk in das "SSEN"-Icon (28) platzieren. Wenn ein Charakter isst, erhält er Vitalitätspunkte. Den Charakter mit Gegenständen auszustatten. Sie müssen die Kleidung, Rüstung und Helme auf den Körper des Charakters (25) platzieren. - Die Gegenstände in die Hand zu nehmen. Platzieren Sie es in das "HÄNDE"-Icon (26). Wenn der Gegenstand unhandlich ist (zweihändige Schwerter), wird die zweite Hand blaß und kann nicht für etwas anderes benutzt werden. Den Gegenstand an einen anderen Charakter weiterzugeben (in seiner Charakteranzeige). Klicken Sie den Namen des Charakters, der den Gegenstand erhalten soll an, und platzieren Sie die Sache in den Charakterbestand. Um einen Gegenstand direkt in die Hand eines anderen Charakters zu geben. Platzieren Sie den Gegenstand auf das "HÄNDE"-Icon (19), und klicken Sie mit der Maus. Wenn sie schon einen Gegenstand in der Hand halten, während Sie einen anderen anklicken, wird automatisch gewechselt.

Trank zubereiten:

Um einen Trank zuzubereiten, müssen Sie den magischen, durchsichtigen Flakon benutzen (es gibt nur einen in dem Spiel!), den Sie als Behälter verwenden können. Mixen Sie die Zutaten, indem Sie die unterschiedlichen Flüssigkeiten, die Sie für den magischen Trank benötigen, anklicken. Nachdem Sie den Inhalt des Flakons leer haben, können Sie diesen wiederverwenden. Lesen Sie die magischen Rezepte am Ende des Handbuchs sorgfältig, denn manche Mixturen ergeben überderrübende Resultate....

BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE

Zaubersprüche halten eine Zeit lang an, abhängig von der magischen Kraft des Charakters (s. "ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN"). Es gibt 10 verschiedene Arten von Zaubersprüchen (1-10). Einige Zaubersprüche sind nur für bestimmte Klassen zugänglich. Neue Zaubersprüche können durch Training erlernt werden.

Zaubersprüche für Geistliche (auch für Ranger und Paladine):

- Heilung (Level 1, 3 und 4): Dieser Zauberspruch erhöht die Anzahl der Kampfpunkte eines ausgewählten Charakters.
- Schutz (Level 1, 3 und 5): Dieser Zauberspruch beschützt während eines Kampfes. Ein weiterer Zauberspruch beschützt die ganze Gruppe (Level 6).
- Schlafen (Level 1): Ihr Gegner wird einschlafen.
- Kurieren (Level 2): Durch diesen Zauberspruch wird ein Charakter geheilt, der durch einen Trunk vergiftet hat oder vom Feind getroffen wurde.
- Abwehr (Level 8): Dieser Zauberspruch schickt Ihre Gegner in die Hölle!
- Auflösen (Level 6): Dieser Zauberspruch hüllt einen Charakter Ihrer Gruppe in eine Gaswolke. Er kann Gegner passieren, ohne verletzt zu werden.
- Angriffszaubersprüche: Blade Wall (Level 8) und Mental Hammer (Level 6).
- Wandlung (Level 4): Die Gesinnung des Charakters ändert sich. Ein Freund wird zum Feind, und ein Gegner wird zum Mitstreiter.
- Verwirren (Level 3): Der Gegner verliert seine gesamte Kontrolle. Er kann nicht daran erinnern, auf welcher Seite er steht und schlägt wahllos auf Freunde und Gegner ein.
- Unsichtbare Gruppe (Level 5).
- Radar (Level 3)
- Wiederbelebung (Level 10): Mit diesem Zauberspruch kann ein toter Charakter wiederbelebt werden.

Zaubersprüche für Zauberer (auch für Geistliche und Priester):

- Angriffszaubersprüche: Burning Hands (Level 1), Magic Missile (Level 1), Fireball (Level 3), Flame Spirit (Level 10), Psychic Hand (Level 9), Blindness (Level 9), Binding (Level 5).
- Gewittersturm: Dieser Zauberspruch betrifft alle Gegner.
- Anziehungskraft (Level 1): Dieser Zauberspruch kann genutzt werden, um Informationen ohne Bezahlung zu erhalten.
- Unsichtbarkeit (Level 4): Ein Charakter kann verwundet werden, obwohl er unsichtbar ist.
- Geistiges Schild (Level 6): Dieser Zauberspruch beschützt vor den magischen Zaubersprüchen Ihrer Gegner.
- Regeneration (Level 7): Für eine gewisse Zeit erhöhen sich die Kampfpunkte.
- Entlarfung von Unsichtbarem (Level 4): Dieser Zauberspruch erlaubt Ihnen, den unsichtbaren Feind zu sehen.
- Unverwundbarkeit (Level 6).

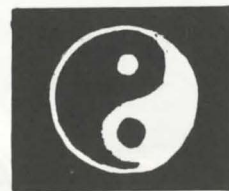
ZAUBERSPRUCHSYMBOLE

- 1 : Schutz
- 3 : Bindung
- 5 : Unsichtbarkeit
- 7 : Unverwundbarkeit
- 9 : Regeneration

- 2 : Inversion
- 4 : Blindheit
- 6 : Auflösung
- 8 : Geistiges Schild
- 10 : Gift



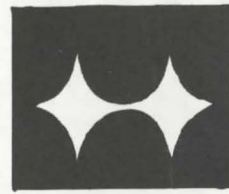
1



2



3



4



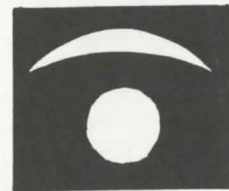
5



6



7



8



9



10

A = toad eye (Krötenauge)

C = trapdoor spider web
(Falltürspinnengewebe)

E = rat brain (Rattenhirn)

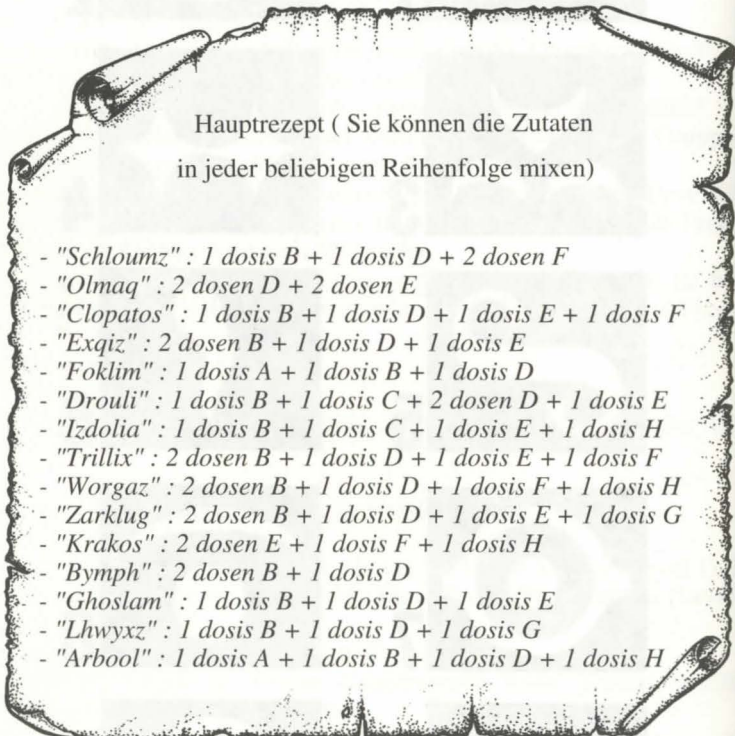
G = turtle slobber
(Schildkrötensabber)

B = salamander-Öl

D = dried mistletoe
(Froschmistelzweig)

F = gargoyle claws
(Wasserspeierklaue)

H = powdered dragon bones
(gepulverte Drachenknochen)



Hauptrezept (Sie können die Zutaten
in jeder beliebigen Reihenfolge mixen)

- "Schlounz" : 1 dosis B + 1 dosis D + 2 dosen F
- "Olmaq" : 2 dosen D + 2 dosen E
- "Clopotos" : 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis E + 1 dosis F
- "Exqiz" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis E
- "Foklim" : 1 dosis A + 1 dosis B + 1 dosis D
- "Drouli" : 1 dosis B + 1 dosis C + 2 dosen D + 1 dosis E
- "Izdolia" : 1 dosis B + 1 dosis C + 1 dosis E + 1 dosis H
- "Trillix" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis E + 1 dosis F
- "Worgaz" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis F + 1 dosis H
- "Zarklug" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis E + 1 dosis G
- "Krakos" : 2 dosen E + 1 dosis F + 1 dosis H
- "Bymph" : 2 dosen B + 1 dosis D
- "Ghoslam" : 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis E
- "Lhwyxz" : 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis G
- "Arbool" : 1 dosis A + 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis H

Storm Master

TABLE OF CONTENTS

ENGLISH	3
FRANÇAIS	15
DEUTSCH	27

TECHNICAL DATA	4
SCENARIO/OPTIONS	5
MAIN MENU	6
THE MASTER MILLER	7
THE ECCLESIAST	8
THE HIGH CONSTABLE, THE JOKER, THE INQUISITOR	9
THE LÉONAARDO	10-11
THE COMMANDER	12-14



Game Design : André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

Art & Graphic Design : Jean-Christophe CHARTER
Pascal EINSWEILER

Music : Fabrice HAUTECLOQUE

STARTING THE GAME :

- ATARI, AMIGA: Insert the game disk in the drive and turn on your computer.

- PC: At the MS-DOS prompt, insert disk A in drive A and type STORM.

PC USERS :

- HARD DISK INSTALLATION :
Create a sub-directory and copy all the files from the game disk(s) inside this sub-d...
When starting the game from your hard disk, leave disk A in drive A. The progr...
check the protection on your original disk.

- SPECIFIC PC TROUBLESHOOTING :
- * The program stops while loading: Your MS-DOS installs some memory reside...
utilities. These TSR programs may take too much memory space.
 - * The program stops while playing digitized PCM sounds: Type STORM S
instead of STORM to start the game. This cancels the PCM sounds
playback.
 - * Joystick problems : Type STORM J instead of STORM to start the game.
 - * Mouse problems : Type STORM M instead of STORM to start the game.

IF YOUR ATARI HAS A SINGLE-SIDED DRIVE :

Please send the double-sided disk by mail, we will return two single-sided disks.

TO QUIT THE GAME : Press Control X.

TO PAUSE THE GAME : Press ESC.

COMMANDS :

You control the game with the mouse. Usually, the left button is used to select and...
an option. The right button has two functions: it is used to cancel a selected opti...
read informations about a place (point selected on the map).

If you use the KEYBOARD, you move with the numeric pad (numbers 1 to 9).
To move by blocks, press Control + (number). The RETURN and SHIFT keys rep...
left mouse button (select and confirm) and the SPACE BAR acts like the righ...
(Cancel or Infos).

If you use the JOYSTICK, move naturally in the eight possible directions. Se...
confirm options with the fire button. To get Infos or Cancel an option, press the Spa...

and Sharkaania are twin islands, located on Urgaa, a strange planet where the winds
: masters of natural harmony.
ties from both islands have been fighting merciless since the mists of times. The
of this neverending battle has been forgotten long ago...
again, the Grand Magister of Eoliä has been murdered by
tanians mercenaries.
ave been appointed by the Council of Seven, formed by the seven main governors of
untry, to carry on his task. The destiny and the treasure of a wasted kingdom lies in
lm of your hands...YOUR GOAL is to loot and destroy the seven enemy cities,
g the fall of Sharkaania. Beware, they are trying to destroy you too!!

GENERAL NOTIONS

and Sharkaania are about 5000 km2 in size, and each island is the home of 50.000
s. Both islands are crossed by windy currents, and their strength depends on the
t season. They are always different for each new game you play.
art the game with a limited amount of money, expressed in Kaa (the local currency).
our treasure wisely.
is essential through the game: each confirmed action lasts a certain amount of time,
your opponent has the same time to progress. You will have to be faster than him to
e game and destroy him.
your treasure carefully. You can loose cities with local anarchies, and your men can
m starvation.
ng the channel between both islands would be easy, but is impossible. It is the home
rza, a starving and dangerous sea monster.

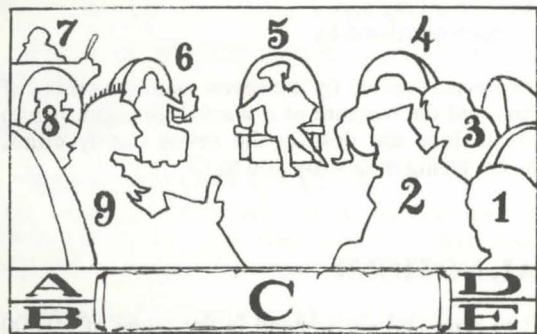
STARTING SCREEN

reen is displayed right after the game presentation. From this screen you can :
se a scenario.
a new game and choose the difficulty level.
a saved game. A message will appear when you shoul insert your saved game disk in
ve.
ple the 3D combat action option. The results of the battles will then be processed by
nputer.

SAVING A GAME

e a game in progress from the Main Screen, click on the Scribe (see illustration next
The program will ask you to insert a blank formatted disk. You can save as many
as you want. Saving a game costs some money.

This screen shows the Council of Seven. You can go through every step of the clicking on the appropriate character.



- 1) The Adviser
- 2) The Ecclesiast
- 3) The Master Miller
- 4) The High Constable
- 5) The Joker
- 6) The Léonaardo
- 7) The Scribe
- 8) The Inquisitor
- 9) The Commander

A : Current Month. Click on this icon to advance to the next month.
 Game datas, including your opponent's evolution, will be processed by the computer.
 B: Current Year. Each year lasts six months : Duun, Yool, Hiig, Kaax, Noor and power of the winds is different for each month.
 C : The messages are displayed on the scroll during the game.
 D : Your Treasure, expressed in Kaa.
 E : EXIT BOX. Click on this icon from the Main Screen to quit the game, or to go to the previous menu from the other screens.

ANIMATIONS

Enemy aggressions are indicated by animations displayed on the Main Screen. There are four kinds of animations:
 - The murder of one of your ministers. He becomes unavailable for a certain period.
 - The summoning of a deadly tornado.
 - The bombing of one or more of your strategic sites. Most of the time, the opponent attacks the strategic sites located on your coasts.
 - The looting of a city.

THE ADVISOR
(General Statement)

For a small fee, the Councelor will give you all the informations you need about your kingdom.

The screen displays the kingdom map and the management icons.



THE MAP (top left icons)
 To scroll the map up or down by pressing the arrow keys. The two rectangles display the top or the bottom part of the map. The winds discovered by the Ecclesiast are displayed in a circle next to the arrows (see next page). To get more information about a place, click on the map with the right mouse button.

PRODUCTION GEMMENT ICONS (from left to right)
 Each icon represents a certain type of production. Click anywhere on the map (right mouse button) to start this production. The cost is displayed at the bottom of each icon.

Wheat Culture.
 Wheat culture requires a very fertile land, screened from winds. Wheat grows better in the lowlands.

Wool Culture.
 As time goes by, the cultivated land gets poorer, and your yield gets down to nothing. You have to move to another area, or ask the Ecclesiast to magically regenerate the land (see next page). You will need more food as your population grows. Be very careful! A famine can lead you to your fall.

Broomfs Breeding.
 Broomfs creatures like the sharp mountain landscapes and the high altitudes. Their wool is used to weave sails, but their best part is the meat giving strength and vitality to workers, increasing their productivity.

Sqizz Breeding. These giants bees create a special honey, raising the intelligence of the population. Your men will design more performing products. The Sqizz makes honey from very fragile flowers. You should avoid windy zones.

The Mills. Mills are activated by the winds. They produce all the elements used to build flying ships. The type of production depends on the local environment:

Wood: The wood is used to build the vessel structures.

Mines: The iron mines produce propellers, shields and engines.

Factories: Sails and balloons are designed in factories.

Production: Products have different values. The intelligence level of the workers affects the range of production.

Budget. You can allocate any amount of money to any production site to improve its activity. Beyond a certain amount of money, this option is not very useful.

Kingdom Size: Your kingdom is not very large, with a few windy zones and a lot of various terrain types. Carefully dispatch your industrial production sites on the map.

THE ECCLESIAST (Religion)

This screen is similar to the Master Miller screen and displays the map of Eoliä. The Ecclesiast is displayed as a small character. You can give him orders with the icons at the bottom of the screen.

ECCLESIAST ICONS (from left to right):

ICON 1 : Temple Construction. This action costs a lot of money. Temples are used for religious ceremonies.

ICON 2 : Movement. To move the Ecclesiast, click on this icon, then on the destination point.

ICON 3 : Wind Prediction. The Ecclesiast has the power to predict the winds. If there is a storm around him, it turns into a tornado.

ICON 4 : Refertilization. To refertilize land, you must first move the Ecclesiast to the selected area.

ICON 5 : Mass & Winds Menu

WIND MENU :

The winds are obtained after a religious ceremony. To use a wind, click on one icon, then click on the area where you want the wind to operate. Its power depends on the selected icon.

Wind Icons (from left to right):

ICON 1 : Very light local wind.

ICON 2 : Medium wind. Spreads over a quite large area.

ICON 3 : Heavy winds through the whole country.

ICON 4 : Very powerful tornado.

ICON 5 : Deadly raging cyclone. To be sent on the opponent. Once you have scrolled the map, you must reselect the icon then click on the target to destroy. Click on Exit or on the right mouse button to cancel.

THE RELIGIOUS CEREMONY:

To perform a religious ceremony, the Ecclesiast must be next to a temple. Click on the drawing of the right of the buttons.

This is an incantation devoted to the god Eolü. Depending on the spirituality level reached during the ceremony, you will gain a wind you can use as described previously. This value is measured by a will-o-the-wisp coming out of a well, and moving up or down.

At the center of the screen, you can see the Baarma, the Sacred Book of Eoliä. The Baarma is a scroll in which part of the ceremony you currently are. Depending on each specific part of the ceremony, you must click on certain characters on the screen to confirm or cancel a specific action.

Several actions can be performed simultaneously.

THE BAARMA CHAPTERS: THE CEREMONY

I. Overture (OTOO) : The ceremony may only begin with the sound of thunder, and a will-o-the-wisp to appear.

II. The Adoration (SAAVI) : The Ecclesiast speaks, the faithful grovel before him.

III. The Call (EHOOL) : The various communities sing prayers, imploring Eolü's coming.

IV. The Reading (BLAAB) : The reader declaims litanies in memory of all the deceased Eolians.

V. The Dance (TOOSE) : Symbol of the cyclone, the Dance is performed by a turning of the bells are ringing.

VI. The Harmony (KWAAX) : All the different musics melt into a single mystic harmony.

VII. The Sacrifice (GOORZ) : A young male Broomf is offered up as sacrifice to the sound of drums.

VIII. The Blessing (NIIBA) : At the Ecclesiast's order, the crowd, the Baarma Keepers, and the Balance-Monk execute cabalistic passes.

IX. The WindSong (FUUL) : The Chosen Ones (male and female) sing the mysterious ancient songs.

X. The Acclamation (OROO) : All the members of the ceremony greet Eolü for his endless reign.

THE HIGH CONSTABLE (Trading)

This screen allows you to use three different options:

MARK EXCHANGE :

This screen allows you to use three different options: on the auction sale scene on the screen. You can then buy and sell any type of product. Select the product on the table. The current prices will be displayed on the scroll.

To buy products, click on the characters to the left. To buy products, click on the characters to the right. You must then confirm by clicking on the auctioneer (the character holding a scroll).

Look at the bottom of the scroll to know if you are buying or selling products. If the price includes a decimal point, the value is always rounded to your disadvantage.

TAXES :

On the character sitting at the table, in the right bottom part of the screen. A special icon, the Cranool, is displayed on the screen.

Taxes are determined with this precious tool. Small icons allow you to confirm or cancel the tax for each city. The income is displayed simultaneously. The tax income depends on the comfort level of the city.

To cancel or confirm, use the two bottom buttons. Your tax income will be automatically added to your current treasure.

COMFORT :

Some cities, especially those with a low comfort level, may rise in taxes if you misuse taxes. Some cities, especially those with a low comfort level, may rise in taxes if you misuse taxes.

Some cities, especially those with a low comfort level, may rise in taxes if you misuse taxes.

COMMERCIAL CONTRACTS :

When you click on the two center characters which are shaking hands, a treaty proposal is displayed on the screen. There are many various treaties. They change often. If you agree to the proposal, click on YES.

If you do not agree to the proposal, click on NO.

If you do not agree to the proposal, click on NO.

THE JOKER (Leisure & Entertainment)

Leisure and entertainment are important to the game. Entertaining your population is a major factor. After all, like us, they want to have fun and forget all their problems. You must allocate money to each kind of entertainment by clicking on PLUS, MINUS, and OK.

THE INQUISITOR (Secret Police)

This screen allows you to choose between four options:

EAGLE (Left): The eagle is used to deliver political and military contracts over long distances.

DOVECOT (Background center): For a cheap price, they will give you various nations. The two first cages are related to Sharkaania while the six other ones correspond to different parts of your kingdom. The coats of arms will give you information on the current situation in your cities. To EXIT, click on the Exit cage.

MAP OF THE WORLD (Center, on the ground): You can view your opponent's map, including all his buildings and type of cultures. It is very useful to prepare military operations.

EXECUTIONER (Character on the right side of the screen): He will murder one or more enemy ministers. His rates are fairly high, but for a long period of time you will be able to perform an attack that no attack can be performed by the ministers he murdered.

MINING: Prices are always higher after each murder. The Executioners are homeless, but always reliable.

THE LEONAARDO (Sciences)

You can choose from five options in this screen.

THE SCIENTIFIC ACADEMIES (Treasure, bottom left) : You can allocate the different academies in your cities by clicking on the PLUS and MINUS buttons. This will raise the comfort level of the cities when you allocate money to its academy.

FLYING SHIPS DESIGN (Drawing-board on the left): To select the type of ship you want to design, clicking on one of the four ship drawings. The design process is achieved in three steps :

PHASE 1 : SHIP'S EQUIPMENT

Choose the components you want with the icons, then place them on the plan with small crosses on the screen. You can move and delete elements, or add several of the same type. The numbers displayed on the icons indicates the current available components in stock. If one element is not available (like the ship structure), you cannot build a flying ship.

IMPORTANT NOTICE :

- Propellers and engines are heavy, but the ship's speed is increased.
- Sails and balloons lighten the ships, but they reduce speed.
- Shields offer a good protection during battles.

PHASE 2 : CREW ASSIGNMENT

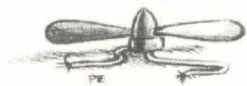
Click on the selected character. You can then add soldiers with the left mouse button and remove them with the right mouse button.

IMPORTANT NOTICE :

- Your flying ship will not operate correctly without a pilot.
- Captains and cooks are important, since they affect the crew's morale and behavior, and thus the overall ship performance (speed and combat effectiveness).
- Riflemen and catapult gunners are assigned to the different weapons on board the flying ship.
- Infantry is exclusively used for looting your opponent's cities.
- Large crews cost a lot of money during campaigns, and increase the weight of the ship.

LAST PHASE : TRIAL FLIGHTS.

This step is sometimes painful. A complete check-list is displayed on the screen, indicating the ship plans, the crew assignment and the value of various performance factors. It is essential to the wargame part of Storm Master (managed by the Commander). You can modify plans, crew assignments, or test the ship in flight with the icons on the right side of the screen. The trial flights are performed in the plains. To know their results, you wait for the flight on the screen. You cannot use a ship without carrying on a preliminary trial. If vessels crashed during one of them are also unavailable. The check-list is displayed again after the trial flight. To confirm the whole operation, click on OK. The plan is automatically saved, and you can later modify the ship at anytime. You still will have a any modified ship in flight.



PRODUCTION

If you designed an operational flying ship, you can order mass production to raise your army. To do this, click on the ship construction scene (top left of the screen), then select the command sheet with all the informations about the mass production of this type of ship. The number of ships you can build (according to the number of available elements and soldiers) is displayed at the bottom of the scroll. To order a certain number of ships you want to order, click on the PLUS and MINUS buttons, and confirm with OK. The flying vessels are immediately available.

DESTRUCTION

Click on the top right part of the screen to select this option. It is sometimes very useful. For example, if you have raised an army with poor performance (low speed) and you have many ship components in stock to raise a much faster one, adding the new army to the old one could give an average performing army as a result. It is much more interesting to destroy your old army first, then raise a new one. You will have less ships, but your armada is much more efficient. Examine carefully your production, your treasure and your strategic targets before proceeding.

To destroy a ship, click on the type of vessel, then on the scroll, and use the PLUS, MINUS buttons.

WARNING: All the ship's components are destroyed too, but their crews are still available.

SUMMARY

A summary of the four different ship types is displayed when you click on the board above the character. This option is very useful when you are about to raise an army for your own design.

IMPORTANT NOTICE :

IKAAR ships are light and fast. They carry a limited number of men, but are very useful during quick raids.

IKUZ ships are excellent battleships. Like IKAAR ships, they carry a limited number of men, and are ineffective for looting enemy cities.

IKEE ships are equipped with a catapult to protect them from enemy attacks. They can carry a large number of men.

IKWE ships are extremely heavy and slow, but you can load a huge army on them.

Military operations are decided on the map. To select the operation you want to click on one of the five icons.

ICON 1 : AIRFIELD CONSTRUCTION. The total cost is displayed under the icon. Select the icon and drag the symbol on the map. The airfields are the starting point of your army during the war.

ICON 2 : KOOLPER Construction: Same as airfields. These flak batteries inflict damage to the opponent's ships during attacks.

ICON 3 : ENLISTMENT. There are six classes of soldiers: ship captains, pilots, catapult gunners, infantry men and cooks. Click on a class to view the character screen. Use the PLUS, MINUS and OK buttons to enlist men. The soldiers are added to your current troops, and you can assign them to different crews. Click on the command panel to leave this menu.

ICON 4 : SHIPS ASSIGNMENT (AIRFIELDS)

Select the type of ship, then drag the symbol to an airfield on the map. Unassigned ships are unavailable for army use.

ICON 5 : CAMPAIGN :

Your goal is to destroy the seven enemy cities. The only way to achieve this is to launch military campaigns. A campaign is composed by different operations.

First, you must regroup your armada. Click on the selected airfield on the map. The army located on the airfield will be ready to start the campaign.

To determine the type and number of flying ships assigned to the campaign, click on the numbers displayed to the right of the ship names (on the command scroll). The number of men left on the airfield is displayed to the left. You also click on this to determine the number of men. Click on OK to confirm.

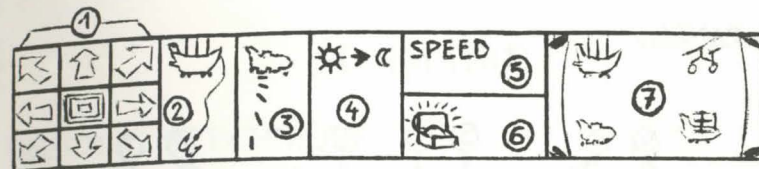
The average speed of your armada, the total amount of soldiers, the resistance and the strength of your army are displayed on the screen.

These values are calculated according to the performance factors of each ship, which are essential to the next step of the campaign.

You now have to finance the campaign. Use the two arrows on the scroll. The money is expressed in travel days, depending on the number of soldiers assigned to the campaign. Click on OK to confirm, NO to cancel.

You will not be able to recover the money spent here. If you still travel after the campaign days has expired, your ships will start to wreck.

The control panel of the flagship is displayed at the bottom of the screen. You can click on it displayed on the map.



movements in all directions: The ship stands still on the center.

looting or looting: Use this option over an enemy city to loot it, or over an airfield to start a campaign.

dropping: A click on the mouse button drops a bomb from the ship. The number of bombs required to destroy an enemy target depends on the resistance level of your target. The Inquisitor holds this kind of informations. Do not waste bombs on cities.

endurance: The length of the travel days depends on the average speed of your armada. The number of days is expired the ships in your armada will wreck one by one.

speed: The speed of the armada depends on the winds. The display will move according to the wind factor.

looting: After looting an enemy city, you will be rewarded. The loot depends on the number of ships sent to loot the city. To be destructed, a city must be totally looted. You win the campaign when all the enemy cities have been looted. The Inquisitor can give you informations about the enemy cities. The loot will not be added to your treasure as long as your army has not returned safely home.

control panel: The current state of the armada and the different ship types are displayed here.

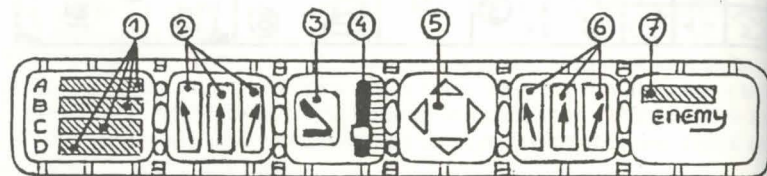
WARNING :

The opponent will shoot at you if you fly near his KOOLPERS (flak), and he will send his ships to attack your kingdom. If two armadas meet, the 3D action combat part of the game is activated.

3D ACTION COMBAT

The flagship's pilot instruments are displayed in the control panel at the bottom of the screen. No matter what type of ships your armada is made of, you always are equipped with crossbows and a catapult. The strength of the battle depends on the number of men in it, on your own strength and on your resistance level. All these informations are displayed in the check-list of each ship.

CONTROL PANEL :



1. Armada current condition.
2. Control and fire (left crossbow).
3. Catapult shoot.
4. Catapult angle control.
5. Movement in 4 directions.
6. Control and fire (right crossbow).
7. Number of enemy ships left.

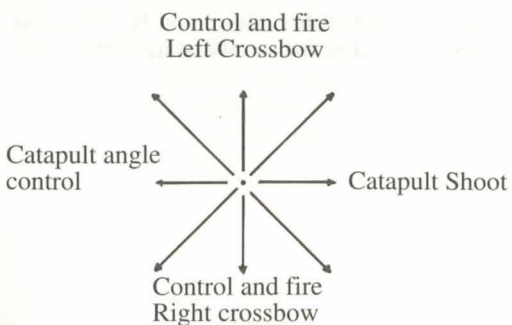
The battle ends when one of the armadas has been totally destroyed.

MOUSE AND JOYSTICK CONTROLS

If you use the keyboard, you can move by using the numeric pad. Each key allows you to move in the same direction. Press Shift to fire weapons.

Normal moves : The ship moves in all directions.

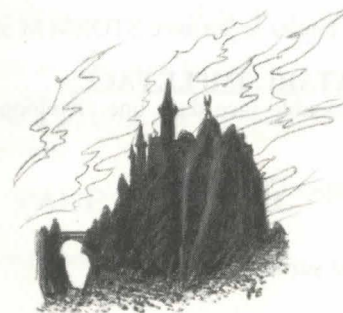
Other controls : Press the Fire Button or the Shift key.



Version en FRANCAIS

SOMMAIRE

DESCRIPTIF TECHNIQUE	16
SCENARIO/OPTIONS	17
MENU PRINCIPAL	18
LE GRAND MEUNIER	19
L'ECCLESIASTE	20
LE CONNETABLE / LE BOUFFON / L'INQUISITEUR	21
LE LEONARDO	22-23
LE COMMANDEUR DES ARMEES	24-26



AUTEURS :	ANDRE ROCQUES LOUIS-MARIE ROCQUES
GRAPHISTES :	JEAN-CHRISTOPHE CHARTER PASCAL EINSWEILER
MUSIQUE :	FABRICE HAUTECLOQUE
ILLUSTRATION: DE LA BOITE	GUY ROGER

LANCEMENT DU JEU:

- ATARI , AMIGA : insérez la disquette dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.
- PC : après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette dans le drive A et tapez ST

UTILISATEURS SUR PC:

-INSTALLATION SUR DISQUE DUR:

Créez une sous-directory dans laquelle vous copiez tous les fichiers de la(des) di- de jeu. Quand vous lancez le jeu depuis cette sous-directory, laissez la disquette A dans le lecteur A, afin que le programme puisse aller y lire la protection.

-PROBLEMES TECHNIQUES SPECIFIQUES AU PC:

*le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installait des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de centrale.

*le programme s'arrête sur des sons digitalisés : vous pouvez supprimer le lancement le jeu par STORM S au lieu de STORM.

*problèmes avec le joystick : vous pouvez le déconnecter en lançant STORM de STORM.

*problème avec la souris : lancez le jeu avec STORM M au lieu de STORM.

SI VOUS POSSEDEZ UN ATARI SIMPLE FACE:

Retournez-nous la disquette double face dans une enveloppe, nous vous renverrons des disquettes simple face.

- POUR SORTIR DU JEU : tapez CONTROL X.

TOUCHE PAUSE : appuyez sur la touche ESC.

ERGONOMIE :

Le jeu fonctionne entièrement à la SOURIS. En règle général, le bouton de gauche sélectionne et à valider. Le bouton droit donne des informations sur l'endroit où se trouve l'ennemi. Le bouton du milieu permet d'annuler une opération qui a été sélectionnée. Au CLAVIER, le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule le déplacements de la souris. Vous pouvez vous déplacer bloc en utilisant avec ces chiffres la touche CONTROL. La touche RETURN ou SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris. La touche d'espace le bouton droit.

Au JOYSTICK, les déplacements se font naturellement dans les huit directions. Le bouton de tir fait office de bouton gauche de la souris ; la barre d'espace du clavier de bouton droit.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel. Vous pouvez également nous joindre au 04.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

t Sharkaanie sont deux îles jumelles situées sur Urgaa, un monde étrange où les équilibrent l'ordre naturel.

la nuit des temps, les dynasties de ces deux pays se livrent une lutte sans merci, la raison oubliée depuis fort longtemps.

ouvelle fois, le grand Magister du royaume d'Eoliä a été assassiné par des sbires de l'empire.

par le Conseil des Sept, composé des sept principaux gouvernants du pays, vous lui proposez et prenez en main les affaires d'un royaume en perdition.

OBJECTIF est d'anéantir Sharkaanie en pillant ses sept villes, avant qu'il ne vous soit trop tard.

QUELQUES NOTIONS

et Sharkaanie sont des contrées de 5000 km2 environ, et composées de 50000 îlots.

es sont balayées par des courants venteux, différents à chaque nouvelle partie, et plus puissants suivant les périodes de l'année.

disposez d'un certain budget au départ - en "Kaa" la monnaie du pays-, qu'il faudra utiliser judicieusement.

tion de temps est très importante, chaque action validée compte un certain temps de jeu. Le temps de l'ennemi évolue également. Il faut donc en quelque sorte progresser plus vite pour gagner.

ion aux erreurs de gestion, les anarchies locales peuvent vous faire perdre des villes, les erreurs de gestion peuvent provoquer votre fin.

versée du bras de mer entre les deux îles est rendue impossible par la présence de , un monstre marin très affamé.

PAGE D'ACCUEIL

page qui apparaît après la présentation.

is propose :

viser un scénario

commencer une partie à zéro, en choisissant le niveau de difficulté

prendre une ancienne sauvegarde. Un message vous signalera de mettre la disquette dans le lecteur.

Appuyer sur le bouton du lecteur votre disquette de sauvegarde. Appuyer sur le bouton du jeu la phase arcade de combat en trois dimensions. Le résultat de la bataille sera alors calculé.

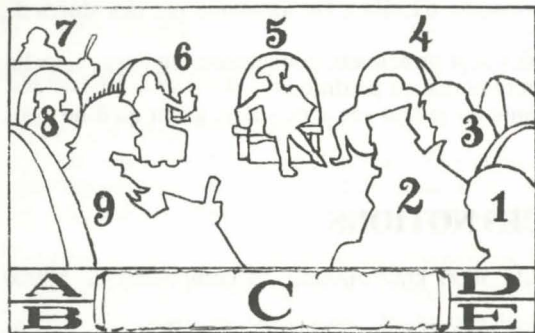
LA SAUVEGARDE

Effectuer au menu principal en cliquant sur le SCRIBE (voir croquis page suivante). Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le désirez. L'opération vous coûtera quelque chose.

ans le jeu.

LE MENU PRINCIPAL

Cette page, représentant le Conseil des Sept, vous permet d'accéder à toutes les pages du jeu en sélectionnant les différents personnages.



- 1) Le Conseiller
- 2) L'Ecclésiaste
- 3) Le Grand Meunier
- 4) Le Connétable
- 5) Le Bouffon
- 6) Le Léonaardo
- 7) Le Scribe
- 8) L'Inquisiteur
- 9) Le Commandeur des

- A) Le mois courant. En cliquant sur cette icône, vous passez au mois suivant. Toutes les données du jeu, notamment l'évolution de l'ennemi, seront recalculées pour cette période.
- B) L'année actuelle. Elle se compose de six mois : Duun, Yool, Hiig, Kaax, Noor, et Sarr. Pour chacun d'eux, les vents n'auront pas la même puissance.
- C) Sur le parchemin s'affichent les messages du jeu.
- D) L'état de vos finances. Elles sont indiquées en "Kaa".
- E) La case EXIT. Elle permet de sortir du jeu lorsque vous vous trouvez au menu principal ou de retourner au menu précédent dans le cas d'un autre écran de jeu.

LES ANIMATIONS

Les animations au menu principal signalent une agression de l'ennemi. Elles sont de quatre :

- L'assassinat de l'un de vos ministres. Il est alors impossible de l'utiliser pendant une certaine période.
- L'envoi d'une tornade destructrice.
- Le bombardement d'un ou plusieurs sites stratégiques. La plupart du temps, l'ennemi choisira des objectifs placés près des côtes.
- Le pillage d'une ville.

LE CONSEILLER (le bilan)

Pour une modique somme, il vous donnera toutes les informations concernant votre royaume.

LE GRAND MEUNIER (les productions)

Cette page est constituée de la carte du pays et d'une série de boutons de gestion.

DESCRIPTION DE LA CARTE (icônes en haut à gauche) :
Les boutons permettent de scroller la carte vers le haut ou vers le bas. Les deux rectangles affichent à l'écran la partie haute et la partie basse de la carte. Le cercle à côté de ces flèches indique la direction du vent qui apparaît sur la carte. Le cercle indique la direction des vents trouvés par l'Ecclésiaste (voir page suivante). En cliquant avec le bouton droit sur la carte, vous obtenez une information sur le lieu désigné.



DESCRIPTION DES ICONES DE GESTION (de gauche à droite) :
Chaque icône représente un type de production que l'on peut placer sur la carte en cliquant dessus (bouton droit pour annuler). Leur coût est indiqué en bas de chaque case.

1 : Les cultures de blé blanc. Ce type de culture a besoin de terrains très fertiles et d'un bon vent. Il est préférable de cultiver dans des plaines.

EFFET : Au fil des mois, la terre cultivée s'appauvrit et le rendement baisse et devient insignifiant. On peut alors recultiver ailleurs ou refertiliser cette terre grâce à l'Ecclésiaste (voir page suivante). Au fur et à mesure, le besoin alimentaire est de plus en plus important car la population augmente. Faites donc très attention car une famine peut entraîner votre chute.

2 : Les élevages de "Broomf". Ces créatures aiment les paysages escarpés et la hauteur. Leur laine est utilisée dans la fabrication des voiles, mais surtout leur viande est précieuse et ardeur aux travailleurs et permet ainsi d'augmenter la productivité.

3 : Les "Sqiiz". Ces abeilles géantes fournissent un miel spécial, qui rend la population plus intelligente et donc plus apte à concevoir des produits plus performants. Pour obtenir ce miel, le Sqiiiz recueille le nectar de fleurs très fragiles. Il vaut mieux éviter les zones escarpées.

4 : Les moulins. Activés par les vents, ils assurent la production des éléments utiles pour la conception de nouveaux engins volants. Suivant leur implantation, ils fabriquent tel ou tel produit :

- Le bois est utilisé pour les charpentes des vaisseaux.
 - Le fer : les mines de fer produisent les hélices, les boucliers et les moteurs.
 - Les manufactures : les manufactures conçoivent les voiles et les ballons.
- Les produits ont des valeurs différentes, l'intelligence des travailleurs joue sur la direction de la production.

5 : Le budget. Vous pouvez attribuer la somme que vous voulez à n'importe quel type de production, afin d'augmenter son rendement. A partir d'une certaine somme, il n'est plus intéressant financièrement de budgétiser.

EFFET :
Le budget n'est pas très grand, les zones de vent peu nombreuses, la géographie contrastée, il faut bien répartir ses industries sur la carte.

L'ECCLÉSIASTE (la religion)

Comme le Grand Meunier, ce menu utilise la carte d'Eoliä, où l'Ecclésiaste est par un petit personnage. Grâce aux icônes situées en bas de la carte, vous donnez à l'Ecclésiaste d'effectuer différentes actions.

DESCRIPTION DES ICONES DE GAUCHE A DROITE :

ICONE 1 : Edification d'un temple moyennant une importante somme d'argent. Ces icônes servent à accueillir les cérémonies religieuses.

ICONE 2 : Pour déplacer l'Ecclésiaste, il vous suffit de cliquer sur cette icône au point de destination.

ICONE 3 : Permet au religieux de faire des prédictions sur les vents. Si un vent est là où se trouve le personnage, celui-ci se transforme en tornade.

ICONE 4 : Refertilisation des terres appauvries en plaçant préalablement l'Ecclésiaste sur la culture à fertiliser.

ICONE 5 : Accès au menu de la messe et des vents.

MENU DES VENTS :

Ces vents sont récupérés à la suite d'une cérémonie religieuse. Pour utiliser un vent sur l'une des icônes, puis sur la carte, à l'endroit que vous voulez "ventiler". Les vents sont classés par ordre de puissance.

Description des icônes de gauche à droite :

ICONE 1 : Petit vent très local.

ICONE 2 : Vent qui s'étend sur une surface assez étendue.

ICONE 3 : Bourrasque sur tout le pays.

ICONE 4 : Tornade très puissante.

ICONE 5 : Cyclone destructeur à envoyer sur l'ennemi. Une fois la carte scrollée, sélectionnez l'icône puis la pointer sur l'objectif à détruire. Si vous voulez annuler, appuyez sur le bouton droit de la souris ou cliquez sur exit.

LA CEREMONIE RELIGIEUSE :

Pour y accéder, l'Ecclésiaste doit être situé sur un temple.

Pointez ensuite sur le dessin à droite des cases. C'est une incantation au dieu Eolü à récupérer un des vents décrits précédemment, qui sera fonction de la force atteinte à la fin de l'office. Cette valeur se mesure graphiquement par un feu follet d'un puits, et qui monte et descend suivant le degré de spiritualité atteint.

Au centre de l'image, au premier plan, est représenté le "Baarma" le livre sacré d'Eolü qui indique dans quelle partie de la messe on se situe. Suivant cette partie, il faut cliquer sur tel personnage à l'image pour valider ou annuler une action précise.

Il peut y avoir plusieurs actions en même temps.

DESCRIPTION DES DIFFERENTS CHAPITRES DU BAARMA :

I - L'Ouverture (OTOO) : seul le son pareil au tonnerre fait débiter la cérémonie et apparaît follet.

II - L'Adoration (SAAVI) : l'Ecclésiaste prend la parole, les fidèles se prosternent.

III - L'Appel (EHOOL) : les chants entonnés par les différentes confessions implorées d'Eolü.

IV - La Lecture (BLAAB) : le récitant déclame les litanies consacrées à tous les disparus.

V - La Danse (TOOSE) : symbole du cyclone, elle est exécutée par le derviche tourneur par les cloches.

VI - L'Harmonie (KWAAX) : toutes les musiques s'élèvent en une seule harmonie mystique.

VII - Le Sacrifice (GOORZ) : un jeune Broomf mâle est sacrifié au son du tambour.

VIII - La Bénédiction (NIIBA) : elle est ordonnée par l'Ecclésiaste. Les fidèles, le gardien et le Moine-Balancier effectuent quelques passes cabalistiques.

IX - Le Chant du Vent (FUUL) : l'Elu et l'Elue entament le mystérieux chant ancestral.

X - L'Acclamation (OROO) : tous les officiants remercient Eolü pour sa grande miséricorde.

LE COMMERCE (le commerce)

Les options sont accessibles sur la page affichée à l'écran.

COURSE :

Cette séquence s'obtient en cliquant sur la partie de l'écran représentant une scène de marché. Vous pouvez y vendre ou y acheter n'importe quel produit. Pour cela, cliquez sur le tableau le produit désiré. Ses prix apparaissent sur le parchemin.

Vous pouvez ensuite sur les personnages de gauche (pour vendre) ou ceux de droite (pour acheter) et validez sur l'adjudicateur (personnage au marteau). En bas du parchemin, il est écrit si vous êtes en position d'achat ou de vente. En cas de prix à virgule, sachez que la valeur est toujours arrondie en votre défaveur.

IMPOTS :

Vous pouvez cliquer sur le personnage assis à la table (en bas à droite). Une sorte de boulier -le Cranool- est présent à l'écran. C'est l'instrument de taxe du royaume. Des petites icônes valident et annulent les villes à imposer. Les recettes s'affichent au fur et à mesure. Elles sont variables selon les villes car leur niveau de bien-être est différent. Les deux cases du bas permettent de valider ou d'annuler l'opération. Les recettes seront ajoutées immédiatement à vos coffres.

IMPOTS : N'abusez pas trop des taxes, car les villes trop imposées, surtout celles qui ont peu de bien-être, peuvent se retourner contre vous.

CONTRATS COMMERCIAUX :

Une proposition de traité s'affiche quand on clique sur la scène des deux personnages qui se serrent la main. Il existe de très nombreux traités. Ils changent relativement vite. Si vous êtes intéressés, choisissez le tampon "OK" sinon annulez par "NO".

LE BOUFFON (les loisirs)

Les options ne sont pas négligeables, car ils permettent à la population de s'amuser et d'oublier ses problèmes. Affectez les budgets des différents loisirs en utilisant les cachets "PLUS", "MOINS" et "OK".

L'INQUISITEUR (la police secrète)

Les options possibles.

LE (A GAUCHE) : C'est le long courrier pour les contrats politiques et militaires.

LE GEONNIER (AU FOND, AU CENTRE) :

Il vous donne divers renseignements pour pas cher. Les deux premières cages concernent la géographie. Les six suivantes vous informent sur les différentes castes du pays. Enfin, les dernières vous renseignent sur la situation des villes du royaume. La cage EXIT permet de sortir.

LE GEONNIER (AU CENTRE, SUR LE SOL) : Elle visualise la carte ennemie avec ses édifices et toutes ses cultures. Très utile avant une opération militaire.

LE GEONNIER (PERSONNAGE A DROITE) : Il élimine pour des tarifs assez élevés, plusieurs ministres ennemis. Vous serez ainsi sûr, pendant une période assez longue, que le royaume ne pas subir les attaques ordonnables par ce ministre.

LES IMPOTS : les prix augmentent fortement après chaque assassinat. Les personnages qui n'ont pas de patrie, ils ne sont pas toujours très fiables.

Cinq choix vous sont proposés sur sa page d'accueil.

LES ECOLES SCIENTIFIQUES (TRESOR, EN BAS A GAUCHE) :

Utilisez les "PLUS" et les "MOINS" pour allouer des budgets aux écoles scientifiques de vos différentes villes. Cela améliorera notamment leur bien-être.

LA CONCEPTION DE MACHINES VOLANTES (PLANCHES DE DROITE) :

Choisissez le type d'engin en cliquant sur l'un des quatre dessins. L'opération se déroule en trois phases.

- LA PREMIERE PHASE CONSISTE A EQUIPER LE VAISSEAU.

Sélectionnez les éléments dans les icônes et placez-les sur le plan en faisant coïncider les petites croix. Vous pouvez changer un élément de place, le supprimer, en mettant un autre à sa place.

Les chiffres affichés sous les icônes sont les stocks actuellement disponibles. Il faut en tenir compte car si vous ne possédez pas un des produits, y compris l'armature du vaisseau, vous ne pourrez pas en produire.

IL FAUT SAVOIR QUE :

- les hélices et les moteurs allourdissent le vaisseau mais lui donnent beaucoup de vitesse.
- les voiles et surtout les ballons allègent l'appareil mais lui procurent peu de vitesse.
- le bouclier améliore la capacité de résistance lors des combats.

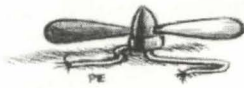
- LA DEUXIEME PHASE EST LE FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPAGE.

Cliquez sur le personnage désiré, le bouton gauche permet d'augmenter le nombre de soldats, le bouton droit de le baisser.

IL FAUT SAVOIR QUE :

- sans pilote, il est difficile d'être opérationnel.
- les commandants et les cuisiniers sont influents sur le comportement de l'équipage, donc sur les performances du vaisseau (vitesse et combat).
- les fusiliers et les catapulteurs sont affectés aux armes dont dispose le bâtiment.
- les fantassins sont exclusivement employés lors des pillages.
- tout ce beau monde allourdit le vaisseau et revient cher quand on organise des campagnes.

- LA DERNIERE PHASE EST L'ESSAI, PARFOIS DOULOUREUX, DE L'APPAREIL. Une check-list complète apparaît à l'image avec le plan du vaisseau, les performances chiffrées. La vitesse est essentielle pour la partie wargame (vous êtes le Commandeur des Armées). A partir de cette check-list, vous pouvez grâce aux boutons de droite modifier le plan, l'équipage ou essayer le nouveau vaisseau. Ce test s'effectue en plein vol. Vous suivrez à l'image le résultat de vos recherches... Un vaisseau non opérationnel est écrasé lors d'un essai, ne peut être produit. A la suite du test, vous revenez à la page d'accueil. Pour valider toute l'opération, ressortez en cliquant sur l'icône "OK". Les vaisseaux sont préservés, ainsi vous pouvez modifier votre vaisseau à tout moment, qu'il faille le faire bien sûr.



Si vous avez un appareil opérationnel, vous pouvez le produire en grande quantité afin de créer une armée. Pour cela, choisissez la scène représentant la construction de vaisseau (en haut à droite). Sélectionnez ensuite le vaisseau concerné. Une feuille de commande apparaît à l'écran, récapitulant toutes les données nécessaires à la production. En bas du parchemin est inscrit le nombre total de vaisseaux que l'on peut produire en fonction des pièces et soldats disponibles. Utilisez les bornes "PLUS" et "MOINS" pour chiffrer votre commande. Cliquez sur "OK". Les appareils seront aussitôt disponibles.

DESTRUCTION DE VAISSEAUX :

La destruction s'obtient en sélectionnant la scène en haut à droite. Il peut être utile de détruire les vaisseaux. En effet, prenons l'exemple suivant : vous avez créé une armée peu performante (vitesse faible) et vous disposez d'éléments suffisants pour en créer une autre beaucoup plus efficace. Si vous ajoutez celle-ci à l'ancienne, la valeur globale de votre armée sera la moyenne des deux. Il serait alors plus intéressant de détruire la vieille armée, puis de produire la nouvelle ; vous disposerez ainsi d'un nombre important de vaisseaux, mais votre armada sera beaucoup plus performante. A vous de décider en fonction de vos moyens de production, de vos possibilités financières et de vos besoins militaires.

Pour détruire un vaisseau, sélectionnez d'abord son type sur le parchemin, utilisez ensuite les boutons "PLUS", "MOINS" et "OK".

RECAPITULEMENT : toutes les pièces utilisées seront détruites avec les vaisseaux, par conséquent les équipages redeviendront disponibles.

RECAPITULATIF :

Le récapitulatif global des quatre types d'engins volants est accessible en cliquant sur le bouton au dessus du personnage. Très utile avant de lever une armée de campagne.

IL FAUT SAVOIR QUE :

- les IKAAR sont légers et très rapides, utilisent très peu de soldats et sont très efficaces pour les opérations "coup-de-poing".
- les SKRUUZ sont des vaisseaux de combat par excellence. Comme les IKAAR, leur nombre est limité et donc peu intéressant pour les pillages.
- les OGLEE disposent d'une catapulte pour se défendre. Leur possibilité d'accueil est limitée.
- les NOOWE sont très lourds et très lents, ils peuvent transporter énormément de soldats.

LE COMMANDEUR DES ARMEES

La gestion militaire s'effectue sur la carte. Cinq icônes vous sont proposées.

ICONE 1 : Implantation d'un aérodrome. Le coût de l'opération est fixé sous Sélectionnez l'icône et placez le symbole sur la carte. C'est de ces aérodromes que vos armées pour la guerre.

ICONE 2 : Implantation d'un KOOLPER. Même principe que l'aérodrome. Ces anti-aériennes pourront causer de lourdes pertes chez l'ennemi, lors de ses attaques.

ICONE 3 : L'enrôlement de soldats. Il en existe six catégories : les commandants, les pilotes, les fusiliers, les catapulteurs, les fantassins et les cuisiniers. Cliquez sur les grades, le personnage apparaît ainsi qu'un descriptif. Utilisez les tampons "MOINS" et "OK" pour enrôler. Les soldats s'ajoutent alors au potentiel disponible de les affecter dans les futurs équipages. Pour sortir de ce menu, cliquez sur le panneau de commande.

ICONE 4 : AFFECTATION DES VAISSEAUX DANS LES AERODROMES

Choisissez le type d'engin, puis amenez son symbole sur l'aérodrome de votre choix. Les vaisseaux non affectés sont inutilisables par l'armée.

ICONE 5 : LA CAMPAGNE MILITAIRE :

Le but du jeu étant de détruire les sept villes ennemies, le seul moyen pour y parvenir est de faire des campagnes militaires. Cela se déroule en plusieurs opérations.

- Tout d'abord, il faut former votre armada, pour cela cliquez sur l'aérodrome où est l'armée choisie pour la campagne.

- Ensuite, sur le parchemin du panneau de commande, déterminez les engins destinés pour le voyage en cliquant sur les chiffres placés à droite des noms de vaisseaux. Les chiffres placés à gauche indiquent les armées restant dans l'aérodrome. Vous pouvez également cliquer dessus. Validez par "OK".

- La vitesse moyenne de l'armada, le nombre total de soldats transportés, la résistance et la force de frappe de votre armée s'affichent à l'image. Ces valeurs sont calculées en fonction des performances de chacun des vaisseaux, elles sont essentielles pour la campagne qui suit.

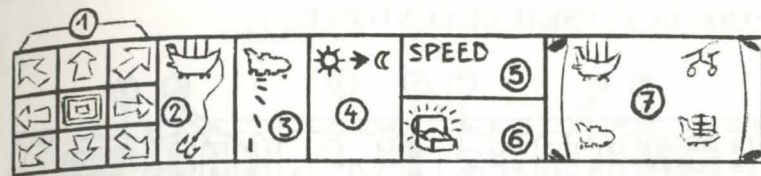
- Il vous faut maintenant allouer à cette campagne un budget.

Utilisez pour cela les deux flèches inscrites sur le parchemin.

La somme est transcrite en jour de voyage, en fonction du nombre de soldats. Validez par "OK". Durant toutes ces opérations, vous pouvez toujours annuler par "NO". L'entrée ici ne sera jamais récupérable. Si lors du voyage, vous dépassez le nombre de vos vaisseaux se détruiront les uns après les autres.

Le panneau de contrôle du vaisseau amiral apparaît en bas de l'écran, votre vaisseau est représenté sur la carte.

DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE :



- Pour se déplacer dans toutes les directions, au centre le vaisseau reste immobile.
- Le pillage ou pillage : à utiliser au-dessus d'une ville ennemie pour la piller ou au-dessus d'un de ses aérodromes pour mettre fin à la campagne. Il ne sert à rien de piller les usines de production.

- Le bombardement : Un clic souris correspond à une bombe lancée à l'endroit où est le vaisseau. Le nombre de bombes pour détruire un objectif est fonction du niveau de puissance de l'ennemi. On peut trouver ce genre d'information chez l'Inquisiteur. Il est possible de bombarder des villes.

- Le calendrier : les jours passent plus ou moins vite selon la vitesse de votre armada. Une fois le calendrier revenu à zéro, votre armée se détruira progressivement.

- La vitesse de l'armada varie suivant les vents rencontrés. Le dessin évoluera en fonction de la vitesse à l'image.

- Le butin : quand vous pilliez une ville ennemie, vous récoltez un certain butin en fonction du nombre d'hommes dont vous disposez. Une ville complètement pillée est une ville morte.

- Le gain : gagnez quand vous les aurez toutes pillées complètement. L'Inquisiteur peut vous renseigner sur l'état des villes ennemies.

- Le budget : ne s'ajoutera à votre budget, qu'une fois rentré à la base. Le budget de votre armada, suivant les différents types de vaisseau.

LES COMBATS :

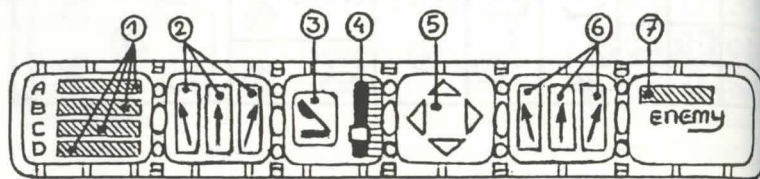
- Le bombardement : si vous passez près de ses KOOLPER.

- Les combats : les armées vous attaquent. Si deux armées se rencontrent, on passe alors en combat en trois dimensions.

L'ARCADE DE COMBAT :

Le panneau du bas de l'écran représente le poste de pilotage du vaisseau amiral. Quoi qu'il soit la composition de votre armada, vous disposerez toujours des canons et de la catapulte. La difficulté du combat sera fonction des armées en présence, de votre force de frappe et de votre faculté à encaisser, toutes ces valeurs étant indiquées sur les check-list des armées.

DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE :



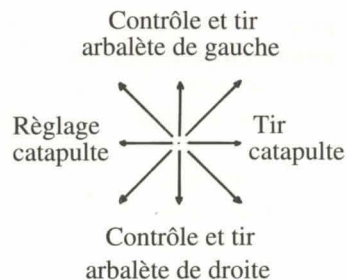
- 1) Etat détaillé de votre armada.
- 2) Contrôle et tir de l'arbalète de gauche.
- 3) Tir de la catapulte.
- 4) Réglage de la hausse de la catapulte.
- 5) Pilotage dans les quatre directions.
- 6) Contrôle et tir de l'arbalète de droite.
- 7) Nombre de vaisseaux ennemis restant à détruire.

Le combat se termine lorsque l'une ou l'autre flotte est complètement anéantie.

UTILISATION AU CLAVIER ET AU JOYSTICK :

Au clavier, le pavé numérique émule les huit positions du joystick, la touche shift le bouton de tir.

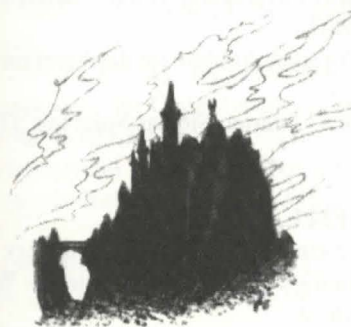
- Sans "fire" ou sans "shift" : le vaisseau se déplace dans les huit directions.
- Avec "fire" ou avec "shift" :



Bedienungsanleitung STORM MASTER

INHALT

TECHNISCHE DATEN	28
EINFÜHRUNG / OPTIONEN	29
HAUPTMENÜ	30
DER MÜLLERMEISTER	31
DER ERZBISCHOF	32
DER KASTELLAN / DER NARR	33
DER LEONAARDO / DER INQUISITOR	34-35
DER OBERBEFEHLSHABER	36-38



AUTOREN: ANDRE ROCQUES
LOUIS-MARIE ROCQUES

GRAPHIK: JEAN-CHRISTOPHE CHARTER
PASCAL EINSWEILER
GUY ROGER

MUSIK: FABRICE HAUTECLOQUE

LADEANWEISUNGEN:

- * MS/PC-DOS: Booten Sie das Betriebssystem (MS- oder PC-DOS und legen Sie die Diskette in das Laufwerk A ein. Nach dem A (Prompt) tippen Sie STORM und die Return-Taste, um das Spiel zu starten.
- * AMIGA/ATARI ST: Legen Sie die Diskette in das Laufwerk DF0 ein, und schalten Sie den Rechner ein.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE (MS/PC-DOS kompatibel):

Erstellen Sie ein neues Sub-Directory, und kopieren Sie alle Dateien der Spieldiskette(n) in das neue Directory. Die Spieldiskette muß in Laufwerk A eingelegt bleiben, wenn das Spiel von Festplatte aus gestartet werden soll.

SPEZIELLE PROBLEME BEIM PC:

- Das Programm bleibt während des Ladens stehen: Überprüfen Sie, daß in Ihrem PC keine residenten Utilities installiert sind, die eventuell zuviel Speicherplatz in Anspruch nehmen.
- Das Programm bleibt mit einem Digitalton stehen: Starten Sie das Spiel mit STORM S anstelle von STORM.
- Es gibt Probleme mit dem Joystick: Starten Sie das Spiel mit STORM J anstelle von STORM.
- Es gibt Probleme mit der Maus: Starten Sie das Spiel mit STORM M anstelle von STORM.

ATARI ST MIT EINSEITIGEM LAUFWERK:

Sollten Sie einen Atari ST mit einseitigem Diskettenlaufwerk besitzen, schicken Sie bitte die doppelseitige Diskette an uns zurück. Wir senden Ihnen dann zwei einseitige Disketten zu.

STEUERUNG:

Control X – Verlassen des Spiels

ESC – Pause

Sie kontrollieren das Spiel mit der Maus. Mit der linken Maustaste selektieren und bestätigen Sie Ihre Wahl. Die rechte Maustaste hat zwei Funktionen: Widerrufen einer Auswahl bzw. Lesen einer Information über einen auf der Karte ausgewählten Ort.

Bei Tastatursteuerung benutzen Sie den Zahlenblock (von 1 - 9). Um den Cursor blockweise zu bewegen, drücken Sie Control + (Zahl). Die Return und Shift-Tasten ersetzen die linke Maustaste (Auswählen und Bestätigen) und die Leertaste ersetzt die rechte Maustaste (Widerrufen oder Infos).

Wenn Sie mit dem Joystick spielen, können Sie natürlich die acht Richtungen nutzen, der Feuerknopf ersetzt die linke Maustaste, die Leertaste die rechte.

EOLIÄ und SHARKAANIA sind Zwillingsinseln auf URGAA, einer seltsamen Welt, in der die Winde Herrscher der natürlichen Ordnung sind. Seit Urzeiten liefern sich die Dynastien der zwei Länder einen gnadenlosen Kampf. Der Grund für die ewig andauernde Fehde ist schon seit langem in Vergessenheit geraten...

Erneut wurde der Große Magier von Eoliä durch Sharkaania Vasallen ermordet. Der Siebenerrat, der von den sieben Hauptregenten des Landes gebildet wird, hat Sie dazu ausersehen, den Platz des Großen Magiers einzunehmen. Die Geschicke des Reiches liegen jetzt in Ihrer Hand. Ihr Ziel ist es, SHARKANIA zu vernichten, indem Sie seine sieben Städte plündern, bevor Ihr Reich selbst zerstört wird.

ANGABEN UND TIPS

- EOLIÄ und SHARKAANIA sind jeweils ca. 5000 qm groß und beherbergen 50.000 Menschen. Die beiden Inseln werden von stürmischen Winden heimgesucht, die je nach Jahreszeit mehr oder weniger mächtig sind. Zudem sind sie bei jedem neuen Spielstart verschieden. Sie beginnen das Spiel mit einer festgelegten Geldsumme in KAA, der Landeswährung. Setzen Sie Ihren Reichtum weise ein!

Daneben ist die Zeit sehr wichtig: Jede Handlung braucht eine bestimmte Zeit. Währenddessen kann Ihr Gegner natürlich ebenfalls agieren. Es gilt also, gewissermaßen "schneller" zu sein als er. Geben Sie Ihr Geld sinnvoll aus! Es kann sonst passieren, daß Sie Städte durch lokale Aufstände verlieren oder Ihre Männer durch Hungersnöte dezimiert werden.

Den Meeresarm zwischen den beiden Inseln könnte man ganz einfach durchqueren, wäre da nicht das Ungeheuer GOORZA, das eine Passage unmöglich macht...

START-BILDSCHIRM

Dieser Bildschirm erscheint direkt bei Spielbeginn. Hier können Sie

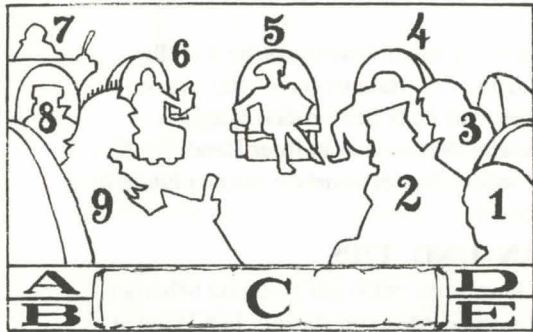
- ein Szenario wählen.
- ein neues Spiel und den Schwierigkeitsgrad auswählen.
- einen gespeicherten Spielstand laden (legen Sie die entsprechende Diskette nach der Aufforderung ins Laufwerk ein).
- die 3D-Action-Kämpfe ausschalten. Das Ergebnis wird dann vom Computer errechnet.

SPIELSTAND SPEICHERN

Vom Hauptmenü aus können Sie einen Spielstand abspeichern. Klicken Sie dazu den SCHREIBER an. Das Programm fordert Sie auf eine formatierte Diskette einzulegen. Sie können den Spielstand beliebig oft speichern. Der Vorgang kostet jedoch etwas Geld aus Ihrem Vermögen.

DAS HAUPTMENÜ

Dieser Bildschirm zeigt den Siebenerrat. Jeder Teil des Spiels kann durch Anklicken der entsprechenden Person erreicht werden.



- 1) Der RATGEBER
- 2) Der ERZBISCHOF
- 3) Der MÜLLERMEISTER
- 4) Der KASTELLAN
- 5) Der NARR
- 6) Der LEONAARDO
- 7) Der SCHREIBER
- 8) Der INQUISITOR
- 9) Der OBERBEFEHLSHABER

A: Angezeigt wird der jeweilige Monat. Klicken Sie hier, wenn Sie zum nächsten Monat übergehen möchten.

B: Angezeigt wird das jeweilige Jahr. Jedes Jahr dauert sechs Monate: Duur, Yool, Hiig, Kaax, Noor und Taaz. In jedem Monat ist die Macht der Stürme unterschiedlich.

C: In diesem Feld werden laufende Nachrichten ausgegeben.

D: Anzeige Ihres Vermögens in KAA.

E: Exit. Vom Hauptmenü aus können Sie durch Anklicken das Spiel verlassen. Von jedem anderen Bildschirm aus gehen Sie mit Exit zurück ins vorhergehende Menü.

ANIMATIONEN

Feindliche Aktivitäten werden durch vier unterschiedliche Animationen im Hauptmenü angezeigt.

- Die Ermordung eines Ministers aus dem Siebenerrat führt dazu, daß die jeweilige Funktion eine gewisse Zeit lang nicht verfügbar ist.
- Ein tödlicher Tornado wurde geschickt.
- Das Bombardieren eines oder mehrerer strategisch wichtiger Orte. Meist wird der Gegner Orte an der Küste attackieren.
- Die Ausplünderung einer Stadt.

DER RATGEBER (Die Bilanz)

Gegen eine kleine Geldsumme gibt er Ihnen alle nötigen Auskünfte über den Zustand Ihres Reiches.

DER MÜLLERMEISTER (Die Produktion)



KARTE (Felder oben links)
Sie können die Karte scrollen, indem Sie die Pfeilfelder benutzen. Die beiden Rechtecke zeigen den oberen bzw. unteren Teil der Karte. Das kreisförmige Display neben den Pfeilen zeigt die vom Erzbischof entdeckten Stürme (siehe nächste Seite). Um Infos über einen Ort zu erhalten, klicken Sie mit der rechten Maustaste entsprechend auf die Karte.

MANAGEMENT-ICONS (von links nach rechts)
Jedes Icon repräsentiert einen Produktionstyp. Klicken Sie auf das entsprechende Feld und auf die Karte, um die gewünschte Produktion zu starten. Die jeweiligen Kosten sind am unteren Rand des Feldes angegeben.

ICON 1: Anbau von Weizen

Zum Anbau von Weizen wird fruchtbarer Boden in mäßig windigen Lagen benötigt. Weizen gedeiht am besten in Ebenen.

Achtung! Mit der Zeit laugt der Boden aus und die Erträge gehen zurück. Sie müssen dann entweder die Weizenfelder verlegen oder den Erzbischof bitten, den Boden zu verbessern. Eine Hungersnot kann Sie zu Fall bringen!

ICON 2: "Broomi"-Zucht

Diese Tiere lieben bergige Landschaft in großer Höhe. Ihre Wolle wird bei der Herstellung von Segeln benötigt, doch noch wichtiger ist ihr Fleisch, das den Arbeiterkraft und Leistungsfähigkeit zur Steigerung der Produktivität gibt.

ICON 3: "Sqjiz"-Zucht

Diese gigantische Bienenart produziert einen speziellen Honig, der den Intelligenzquotienten der Bevölkerung hebt. Ihre Männer werden damit bessere Produkte herstellen. Die Bienen gewinnen den Honig von sehr empfindlichen Blüten. Meiden Sie windige Zonen.

ICON 4: Die Mühlen

Sie werden durch den Wind getrieben und stellen Teile für die Flugmaschinen-Produktion her. Je nach Standort der Mühlen werden folgende Teile hergestellt:

- Wald: Mit dem Holz werden Schiffsrümpfe hergestellt.
- Berge: Aus Eisenerz werden Propeller, Motoren und Schilde gebaut.
- Ebenen: Segel und Ballonhüllen werden in Fabriken produziert.

Die Produkte haben verschiedene Wertigkeiten. Der Intelligenzquotient der Arbeiter hat Einfluß auf die hergestellte Produktreihe.

ICON 5: Das Budget

Sie können jeden Betrag aus Ihrem Haushaltsbudget investieren, um die Produktivität jeder beliebigen Anlage zu steigern. Diese Option ist jenseits eines bestimmten Geldaufwandes nicht mehr sehr sinnvoll. Achtung: Ihr Reich ist nicht sehr groß. Nur wenige windige Zonen verteilen sich über die verschiedensten Landschaften. Gehen Sie deshalb beim Einrichten der Produktionsorte sehr umsichtig vor.

DER ERZBISCHOF (Religion)

Dieser Bildschirm zeigt die Karte von Eoliä. Der Erzbischof wird als kleine Figur dargestellt. Sie können ihm mittels der Icons am unteren Rand der Karte Anweisungen geben.

ANWEISUNGEN FÜR DEN ERZBISCHOF (Icons von links nach rechts):

ICON 1: Tempelbau. Tempel kosten eine größere Summe Geld, werden aber für religiöse Zeremonien benötigt.

ICON 2: Umzug. Um den Aufenthalt des Erzbischofs zu verändern, klicken Sie auf dieses Feld und dann auf den gewünschten Zielpunkt.

ICON 3: Windvorhersage. Der Erzbischof hat die Kraft, Winde vorherzusagen. Befindet sich ein Wind in seiner Nähe, wird dieser zum Orkan.

ICON 4: Segnung der Felder. Damit ausgelaugtes Land wieder fruchtbar wird, müssen Sie zuerst mit dem Erzbischof auf das gewählte Feld umziehen.

ICON 5: Auswahl der Menüs "Zeremonien" und "Winde".

DAS WIND-MENÜ

Winde erhält man nach einer religiösen Zeremonie. Um einen Wind einzusetzen, klicken Sie auf das entsprechende Icon und dann auf die Region, auf die er einwirken soll. Die Art des Windes hängt vom gewählten Icon ab. Icons von links nach rechts:

ICON 1: Leichte Brise, örtlich begrenzt.

ICON 2: Mittelstarke Winde über einen größeren Teil des Landes.

ICON 3: Starker Wind über das ganze Land.

ICON 5: Kräftiger Orkan.

ICON 6: Zerstörerisch wirkender Zyklon (dem Gegner verpassen!). Nach jedem Scrollen der Karte, muß das Icon neu ausgewählt werden. Klicken Sie danach auf die Region, die zerstört werden soll. Mit der rechten Maustaste oder EXIT verlassen Sie das Menü.

DAS ZEREMONIEN-MENÜ

Um eine religiöse Zeremonie abzuhalten, muß der Erzbischof in einem Tempel sein. Klicken Sie im Wind-Menü auf die Zeichnung auf der rechten Seite, die den Kopf des Erzbischofs ersetzt. Die Feier wird zu Ehren des Gottes EOLÜ abgehalten. Abhängig vom erreichten spirituellen Level am Ende der Zeremonie, erhalten Sie Winde, die Sie nutzen können (s.o.). Der Wert wird grafisch angezeigt durch ein aufsteigendes Feuer in der Mitte des Tempels. Im Vordergrund des Bildes ist die "Baarma" abgebildet, das heilige Buch von Eoliä. Die "Baarma" zeigt, welcher Teil der Zeremonie gerade durchzuführen ist. Sie müssen die geforderten Aktionen durch Anklicken der entsprechenden Personen aktivieren bzw. deaktivieren. Einige Aktionen laufen simultan ab.

DIE BAARMA-KAPITEL: ABLAUF DER ZEREMONIE

1. OTOO: Eröffnung. Die Zeremonie muß mit einem Donnerschlag beginnen, der die Feuer erscheinen läßt.

2. SAAVI: Anbetung. Der Erzbischof spricht, die Gläubigen verbeugen sich.

3. EHOOL: Anrufung. Die Lieder der Gemeinden verkünden die Ankunft von EOLÜ.

4. BLAAB: Lesung: Der Redner deklamiert die Litaneien zur Erinnerung an alle verstorbenen Priester.

5. TOOSE: Tanz. Während die Glocken ertönen tanzt ein Derwisch als Symbol des Zyklons.

6. KWAAX: Harmonie. Alle verschiedenen Musiken vereinen sich zu einer einzigen mystischen Harmonie.

7. GOORZ: Das Opfer. Von einem Trommelwirbel begleitet, wird ein junger männlicher Broomf als Opfer dargebracht.

8. NIIBA: Segnung. Auf Anordnung des Erzbischofs führen die Gläubigen, der Hüter des BAARMA und der Mönch einige kabalistische Figuren aus.

9. FUUL: Der Gesang des Windes. Der und die Auserwählte singen die mystische alte Weise.

10. OROO: Anrufung. Alle Mitglieder der Zeremonie danken EOLÜ für seine Gnade.

DER KASTELLAN (Wirtschaft)

Drei verschiedene Optionen sind von diesem Bildschirm erreichbar:

BÖRSE

Klicken Sie auf die Szene auf dem Bildschirm Sie können dann jede Art von Produkten kaufen und verkaufen. Wählen Sie das Produkt aus der Anzeigetafel. Die derzeit gültigen Preise werden auf der Rolle angezeigt. Dezimalstellen hinter dem Komma werden immer zu Ihrem Nachteil gerundet.

Um Produkte zu kaufen, klicken Sie auf die Figuren auf der rechten Seite. Analog klicken Sie auf der linken Seite, um Produkte einzukaufen. Bestätigen Sie den Deal, indem Sie auf den Auktionator klicken.

STEUERN

Klicken Sie auf den Mann rechts am Tisch. Im nun folgenden Screen sehen Sie einen Abakus, auf dem Sie die Steuern für die einzelnen Städte eintreiben (ok) bzw. erlassen können (no). Das Steueraufkommen hängt vom Komfort-Level der Städte ab. Mit den Feldern im unteren Teil können Sie die getroffenen Entscheidungen bestätigen bzw. widerrufen. Die Steuereinnahmen werden zum Staatsvermögen automatisch addiert. Achtung: Mißbrauchen Sie die Steuern nicht. Vor allem Städte mit niedrigem Komfort könnten sich gegen Sie wenden, wenn die Steuern zu hoch sind.

VERTRÄGE

Wenn Sie auf die beiden Charaktere in der Mitte des Bildes klicken, wird ein Vertragsentwurf gezeigt. Sind Sie einverstanden, klicken Sie auf "OK". Wenn Sie ablehnen wollen, klicken Sie auf "NO".

DER NARR (Unterhaltung)

Freizeit und Unterhaltung sind für den Spielablauf sehr wichtig. Daß Sie die Bevölkerung bei Laune halten, ist ein entscheidender Faktor. Schließlich wollen die Leute auch ihren Spaß haben. Legen Sie die Summen fest, die Sie für einzelne Unterhaltungsangebote zur Verfügung stellen wollen, indem Sie auf PLUS, MINUS und OK klicken.

DER INQUISITOR (Geheimpolizei)

In diesem Bildschirm können Sie vier Optionen auswählen:

DER ADLER (links)

Der Adler übermittelt politische und militärische Verträge über weite Entfernungen.
DER TAUBENSCHLAG (Hintergrundmitte)

Sie erhalten hier für wenig Geld verschiedene Informationen. Die ersten beiden Käfige enthalten Spionageberichte über SHARKAANIA, die nächsten sechs geben Auskunft über den Zustand in den Ministerien des Siebenerrats, alle weiteren über den Zustand der Städte. Schließen Sie den Käfig mit Exit.

DIE WELTKARTE (Globus)

Hier können Sie die Karte von SHARKAANIA studieren, inklusive allen wirtschaftlichen und militärischen Einrichtungen. Sehr nützlich zur Vorbereitung eines Angriffs.
DER HENKER (rechts)

Sie können den Henker beauftragen, feindliche Minister zu ermorden. Er ist ziemlich teuer, bietet dafür aber auch für relativ lange Zeit die Sicherheit, daß Sie keinen Angriff vom betroffenen Ministerium fürchten müssen. **ACHTUNG:** Die Preise steigen nach jedem Mordauftrag. Die Henker sind heimatlose Gesellen und nicht immer sehr zuverlässig.

DER LEONAARDO (Wissenschaften)

In diesem Bildschirm haben Sie fünf Optionen zur Wahl:

DIE UNIVERSITÄTEN (Schatztruhe, links unten)

Klicken Sie auf das Plus- bzw. das Minusfeld um festzulegen, wieviel Geld Sie den wissenschaftlichen Universitäten zukommen lassen wollen. Der Komfort-Level der Städte, deren Universitäten Geld erhalten, steigt.

BAU VON FLUGSCHIFFEN (Zeichenbrett, rechts)

Wählen Sie den Schiffstyp, den Sie konstruieren möchten, aus, indem Sie auf die entsprechende Zeichnung klicken. Die Konstruktion läuft in drei Phasen ab.

PHASE 1: AUSSTATTUNG

Wählen Sie die einzelnen Komponenten mit der Maus aus, und plazieren Sie diese auf den dafür vorgesehenen Fadenkreuzen. Elemente können verschoben und gelöscht werden. Es können mehrere Elemente des gleichen Typs verwendet werden. Die Zahl in den einzelnen Icons gibt an, wieviele Elemente eines Typs verfügbar sind. Sollte ein Element nicht verfügbar sein, kann das Schiff nicht gebaut werden. Achtung:

- Propeller und Motoren sind schwer, erhöhen aber die Schiffsgeschwindigkeit.
- Segel und Ballone geben dem Schiff Auftrieb, reduzieren aber die Geschwindigkeit.
- Schilde sind ein guter Schutz im Kampf

PHASE 2: MANNSCHAFT

Bemannen Sie das Schiff, indem Sie auf den gewünschten Soldaten-Typ klicken. Mit der linken Maustaste schlagen Sie die Männer dem Schiff zu, mit der rechten reduzieren Sie die Mannschaft. Achtung:

- Ohne Pilot wird das Schiff nicht richtig fliegen.
- Kapitäne und Köche sind wichtig, da Sie die Moral der Mannschaft heben und für einen effektiven Kampfeinsatz sorgen.

- Die ausgebildeten Schützen benötigen Sie zur Bedienung der Waffensysteme (Gewehre / Katapulte).

- Die Infanterie wird bei der Plünderung von Städten eingesetzt.

- Große Mannschaften kosten viel Geld während eines Einsatzes und erhöhen das Gewicht des Schiffs erheblich.

PHASE 3: VERSUCHSFLÜGE

Hier wird eine komplette Checkliste gezeigt, die u.a. über die Einsatzfähigkeit des Schiffs Auskunft gibt. Die Geschwindigkeit ist während der Kampfphasen enorm wichtig, und auch die Mannschaftszusammensetzung wird bewertet. An der rechten Seite des Bildschirms befinden sich drei Icons. Mit dem oberen können Sie das Design des Schiffs verändern, mit dem mittleren wird die Mannschaft modifiziert. Das untere Icon klicken Sie an, um den Testflug anzuweisen. Der positive Testflug ist Bedingung für den Bau des Schiffs. Ist der Testflug positiv verlaufen, und Sie wollen das Schiffs-Modell festlegen, klicken Sie auf OK. Die Pläne werden dann gespeichert und können jederzeit geändert werden. Jede veränderte Fassung eines Schiffes muß den Flugtest absolvieren!

MASSENPRODUKTION VON FLUGSCHIFFEN

Nachdem das Design eines Flugschiffes abgeschlossen ist, können Sie die Massenproduktion anordnen, Klicken Sie dazu auf die Schiffsbauszene oben links und danach auf den zu produzierenden Schiffstyp. Sie erhalten nun eine Gegenüberstellung aller benötigten und verfügbaren Elemente zum Bau des Schiffs. Im unteren Teil des Blattes wird angegeben, wieviele Schiffe Sie bauen könnten. Mit PLUS und MINUS wählen Sie die Anzahl der Schiffe aus, die gebaut werden sollen. Klicken Sie dann auf OK. Die Schiffe sind sofort verfügbar.



ABWRACKEN

Um eine stärkere Armee mit leistungsfähigeren Flugschiffen aufzubauen, kann es Sinn machen, alte, schlecht ausgestattete oder langsame Schiffe abzuwracken. Zwar werden alle Komponenten der Schiffe zerstört, die Soldaten stehen jedoch wieder zur Verfügung. Überlegen Sie gut, bevor Sie sich zu diesem Schritt entschließen. Klicken Sie dazu auf die Szene rechts oben im Bild. Wählen Sie den Schiffstyp, setzen Sie mit PLUS und MINUS die Anzahl fest, und klicken Sie OK.

INVENTAR

Ein Inventar der verfügbaren Schiffe erhalten Sie, wenn Sie auf die Tafel über dem LEONAARDO klicken. Sehr nützlich, wenn Sie eine Armee aufstellen wollen.

SCHIFFSTYPEN:

IKAAR: Schnell und leicht. Sehr effektiv bei Blitzüberfällen. Die Mannschaftsgröße ist limitiert.

SKRUUZ: Ausgezeichnete Kampfschiffe aber nicht zur Plünderung von Städten geeignet. Die Mannschaftsgröße ist limitiert.

OGLEE: Können eine große Mannschaft transportieren und sind mit einem Katapult ausgestattet.

NOOWE: Truppentransporter. Ziemlich schwer und langsam.

Hier treffen Sie Ihre militärischen Entscheidungen. Fünf verschiedene Icons stehen zur Wahl (von links nach rechts):

ICON 1: FLUGHAFEN

Die Kosten für den Bau eines Flughafens ist im Icon angegeben. Klicken Sie das Icon an und setzen Sie das Symbol für den Flughafen dort auf die Karte, wo gebaut werden soll. Die Flughäfen sind die Startpunkte für Ihre Armeen.

ICON 2: KOOPLERS (FLAK)

Um Flak aufzustellen, gehen Sie genauso wie bei der Option Flughafen vor. Die Flugabwehrbatterien dezimieren feindliche Armeen empfindlich.

ICON 3: WERBUNG VON TRUPPEN

Sechs verschiedene Soldaten-Typen können geworben werden: Kapitäne, Piloten, Gewehrscützen, Katapultscützen, Infanteristen und Köche. Klicken Sie auf die entsprechenden Icons, um eine Beschreibung der einzelnen Typen sowie eine Angabe der Kosten zu erhalten. Mit PLUS und MINUS legen Sie die Anzahl der zu werbenden Soldaten für jeden einzelnen Typ fest und bestätigen mit OK. Die geworbenen Truppen sind nötig, wenn Schiffe gebaut und bemannt werden sollen.

ICON 4: ZUORDNUNG VON SCHIFFEN ZU FLUGHÄFEN

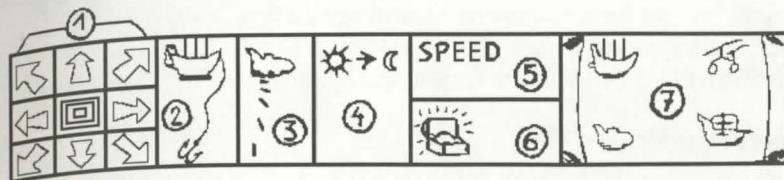
Sie nutzen diese Option, um bereits gebaute Schiffe einem bestimmten Flughafen zuzuordnen. Klicken Sie zunächst auf das Icon, dann auf den gewünschten Schiffstyp (Auswahl wird eingeblendet) und danach auf den Flughafen, von dem aus die Schiffe starten sollen. Nicht zugeordnete Schiffe, können an Angriffen nicht teilnehmen.

ICON 5: FELDZUG

Ihr Ziel ist es, die sieben Städte von SHAARKANIA zu zerstören. Dazu müssen Sie Feldzüge organisieren.

Zunächst stellen Sie Ihre Armee zusammen. Dazu klicken Sie auf den gewünschten Flughafen. Danach wählen Sie die Anzahl der Schiffe aus, die am Feldzug teilnehmen sollen (rechts neben den Schiffsnamen). Die Anzahl der Männer, die im Flughafen zurückbleiben, wird links angezeigt. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit OK. Die mittlere Geschwindigkeit, Anzahl der Soldaten, Angriffs- und Verteidigungsstärke werden auf dem Bildschirm angezeigt. Nun muß der Feldzug finanziert werden. Benutzen Sie zur Eingabe die beiden Pfeile im Nachrichtefeld. Angezeigt werden die Kosten entsprechend der geplanten Dauer des Feldzuges und der Anzahl der Soldaten. Nachdem Sie die Dauer des Feldzuges entschieden haben, klicken Sie auf OK. Geld, das Sie für Feldzüge einsetzen, bekommen Sie nicht zurück, auch wenn der Angriff kürzer ausfällt als geplant. Sollten Sie noch nach Ablauf der festgesetzten Zeit in der Luft sein, beginnen Ihre Schiffe sich in Wohlgefallen aufzulösen. Kommen Sie also rechtzeitig zurück!

Nachdem Sie auf OK geklickt haben, wird die Kontrolltafel auf den Bildschirm gebracht.



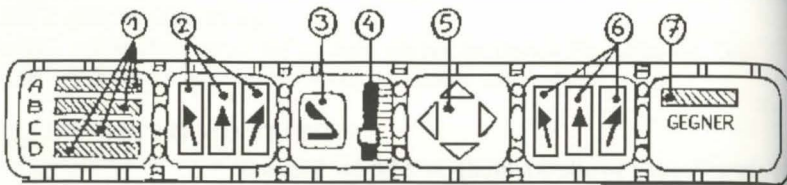
1. Fortbewegung in alle Richtungen. Mitte = Stoppen.
2. Landen oder Plündern. Benutzen Sie diese Option, um am Ende des Feldzuges auf einem eigenen Flughafen zu landen oder um eine gegnerische Stadt zu plündern.
3. Bombardieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um eine Bombe abzuwerfen. Die Menge der benötigten Bomben zur Zerstörung eines Zieles hängt von der Widerstandskraft des Gegners ab. Beim INQUISITOR können Sie Informationen hierzu erhalten. Verschenden Sie keine Bomben zum Angriff von Städten.
4. Kalender. Die Anzahl der Reisetage hängt von der Durchschnittsgeschwindigkeit Ihrer Flotte ab. Überschreiten Sie den Zeitplan nicht!
5. Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit der Flotte hängt vom Wind ab. Die Anzeige ändert sich entsprechend.
6. Plünderung. Nachdem Sie eine Stadt geplündert haben, werden Sie entsprechend belohnt. Sie erhalten die Summe jedoch erst, nachdem Sie mit Ihrer Flotte wieder sicher gelandet sind. Der Erfolg eines Raubzuges hängt von der Anzahl der plündernden Soldaten ab. Eine Stadt muß völlig ausgeraubt sein, um zerstört zu werden. Der INQUISITOR kann Ihnen Informationen über die feindlichen Städte geben. Sie gewinnen das Spiel, wenn alle feindlichen Städte zerstört sind.
7. Zustandsbericht. Der Zustand Ihrer Flotte und die verschiedenen Schiffstypen werden hier angezeigt.

Achtung! Ihr Gegner schießt auf Ihre Flotte, wenn Sie sich seiner Flak nähern, und er wird selbst eine Flotte schicken, um Sie zu bekämpfen. Wenn sich zwei feindliche Flotten begegnen, wird die 3-D-Kampfsequenz aktiviert. Natürlich nur, wenn diese im Anfangsmenü nicht abgeschaltet wurde.

DIE 3D-KAMPFSEQUENZ

Die Instrumente des Piloten und der Schützen sind im unteren Drittel des Bildschirms angezeigt. Jeder Schiffstyp verfügt über ein Katapult und Schußwaffen (eine Art Armbrust). Ihre Stärke in der Schlacht ist abhängig von der Anzahl der Männer, der Ausrüstung und dem Widerstands-Potential. Diese Informationen entnehmen Sie der Checkliste des Schiffs beim LEONAARDO. Die Schlacht ist gewonnen, wenn eine Flotte zerstört ist.

INSTRUMENTEN-TAFEL



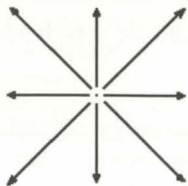
1. Zustand der Flotte.
2. Ausrichtung und Feuern (linke Armbrust).
3. Katapult abschießen.
4. Winkeleinstellung Katapult.
5. Steuerung des Schiffs in vier Richtungen.
6. Ausrichtung und Feuern (rechte Armbrust).
7. Anzahl der verbliebenen feindlichen Schiffe

TASTATUR- und JOYSTICK-STEUERUNG

Wenn Sie die Tastatur benutzen, steuern Sie das Schiff mit dem Zahlenblock. Mit der Shift-Taste feuern Sie Waffen ab.

Mit dem Joystick steuern Sie das Schiff normal in alle Richtungen. Alle anderen Aktionen erfolgen mit gedrücktem Feuerknopf bzw. der Shift-Taste.

Steuern und Feuern
der linken Armbrust



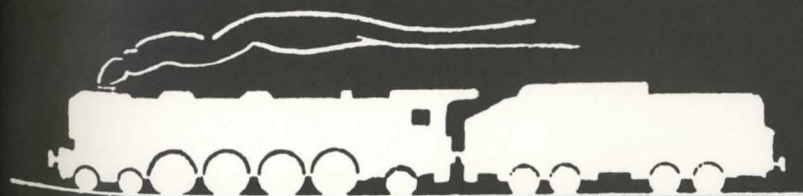
Katapult-
Winkel
einstellen

Katapult
abschießen

Steuern und Feuern der
rechten Armbrust



T R A N S A R C T I C A



FRANÇAIS	5
ENGLISH	33
DEUTSCH	61

Descriptif technique	page 6
Scénario : “la définition”	page 7
Description du monde	page 8-9
Ergonomie	page 9
Page d’accueil	page 9
Le panneau de commande	pages 10-11
La locomotive	pages 12 à 14
Le wagon privé	page 15
Le quartier général	pages 16-17
La carte	pages 18-19
Le lance-missiles	page 20
Les événements	page 21
Les lieux	pages 22 à 24
Les combats de train	pages 26 à 29
Catalogue Silmarils	page 30

LANCEMENT DU JEU :

- ATARI/AMIGA : insérez la disquette de jeu dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.
- PC : Après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette dans le drive A (ou B) et tapez START.
- MACINTOSH : cliquez deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR :

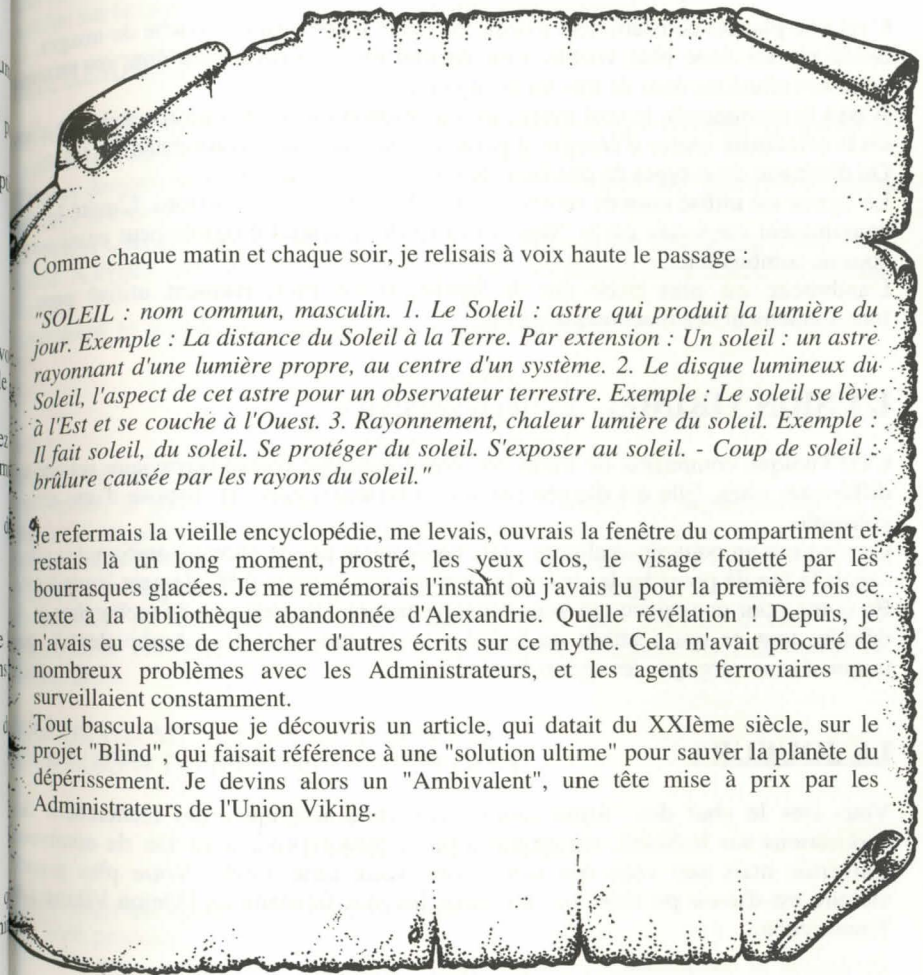
- ATARI : recopiez tous les fichiers de la disquette dans un répertoire sur votre disque dur. Sortez le programme START.PRG du dossier AUTO et copiez-le au même niveau que les autres fichiers. Supprimez le dossier AUTO sur votre disque dur. Pour lancer le jeu, laissez la disquette dans le lecteur (pour le test de protection), puis sélectionnez le programme START.PRG sur votre disque dur.
- AMIGA : copiez tous les fichiers dans un sous-répertoire de votre disque dur. Lancez le jeu par T.X en ayant préalablement placé la disquette dans le drive A.
- PC : insérez la disquette dans le drive A (ou B), puis tapez
INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou
INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les
instructions indiquées à l'écran. Pour lancer le jeu, il vous suffit d'aller dans
le sous-répertoire concerné et de taper START.
- MACINTOSH : copiez tous les fichiers dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES :

Problème spécifique au PC : le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel : un service après-vente analyse les problèmes et peut répondre à vos questions. Vous pourrez également y trouver des aides, des astuces et des solutions pour tous les jeux. Vous pouvez éventuellement nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.



Comme chaque matin et chaque soir, je relisais à voix haute le passage :

"SOLEIL : nom commun, masculin. 1. Le Soleil : astre qui produit la lumière du jour. Exemple : La distance du Soleil à la Terre. Par extension : Un soleil : un astre rayonnant d'une lumière propre, au centre d'un système. 2. Le disque lumineux du Soleil, l'aspect de cet astre pour un observateur terrestre. Exemple : Le soleil se lève à l'Est et se couche à l'Ouest. 3. Rayonnement, chaleur lumière du soleil. Exemple : Il fait soleil, du soleil. Se protéger du soleil. S'exposer au soleil. - Coup de soleil : brûlure causée par les rayons du soleil."

Je refermais la vieille encyclopédie, me levais, ouvrais la fenêtre du compartiment et restais là un long moment, prostré, les yeux clos, le visage fouetté par les bourrasques glacées. Je me remémorais l'instant où j'avais lu pour la première fois ce texte à la bibliothèque abandonnée d'Alexandrie. Quelle révélation ! Depuis, je n'avais eu cesse de chercher d'autres écrits sur ce mythe. Cela m'avait procuré de nombreux problèmes avec les Administrateurs, et les agents ferroviaires me surveillaient constamment.

Tout bascula lorsque je découvris un article, qui datait du XXIème siècle, sur le projet "Blind", qui faisait référence à une "solution ultime" pour sauver la planète du déperissement. Je devins alors un "Ambivalent", une tête mise à prix par les Administrateurs de l'Union Viking.

DESCRIPTION DU MONDE

LA PLANETE TERRE :

C'est une planète constamment glacée, entourée d'une opaque couche de nuages. Le Soleil n'y est donc plus visible, c'est devenu un astre mythique, dont on retrouve certaines allusions dans de très vieux ouvrages.

A part le mammouth, le seul moyen de locomotion est le train à vapeur. Le charbon est la principale source d'énergie, il permet de se chauffer et d'alimenter les trains. On distingue deux types de charbon : le lignite et l'antracite.

Le lignite est utilisé comme monnaie ; il règle toutes les transactions. L'unité la plus couramment employée est le "Bak" (100 kg de lignite). Le lignite peut aussi servir comme combustible.

L'antracite est plus riche que le lignite, il est exclusivement utilisé pour le fonctionnement des machines à vapeur.

L'UNION VIKING :

C'est l'unique compagnie de trains qui gère l'immense réseau ferroviaire reliant différentes cités. Elle est dirigée par les "Administrateurs" et dispose d'une armée colossale.

Ce n'est pas un pouvoir totalitaire - elle ne s'occupe pas de l'administration des villes - mais le fait de posséder les trains lui confère une autorité difficilement contestable. En outre, pour une raison qui vous échappe encore, elle s'efforce de rechercher et de détruire tout ce qui a attiré au Soleil. Ses ennemis sont les "Ambivalents", qui traquent sans vergogne les agents ferroviaires.

LE JOUEUR :

Vous êtes le chef des "Ambivalents", ces êtres sceptiques qui recherchent des explications sur le Soleil, sur ce qui a pu se passer. Vous avez fait de nombreux convertis, mais peu vous ont suivis dans votre lutte armée. Votre plus grande victoire est d'avoir pu voler un des trains les plus fabuleux de l'Union Viking : le Transarctica.

LA QUETE :

Nous sommes le 1er jour (calendrier Viking) de la nouvelle année 2714. A la tête de Transarctica et d'un petit groupe d'hommes, vous parcourrez le monde à la recherche d'informations sur le mystérieux projet "Blind". Cela vous mènera peut-être à la "Renaissance du Soleil".

LE JEU :

Tout en essayant d'évoluer dans le scénario, vous devrez combattre les armées de l'Union Viking, avoir le souci constant d'obtenir du charbon et d'enrichir votre train. Comme les éléments mobiles (trains ennemis, mammouths, loups, ...) ne sont pas visibles sur la carte, l'espionnage jouera un rôle prépondérant.

LES RISQUES :

L'Union Viking fera tout pour détruire le Transarctica. Les combats de trains se finissent toujours par la mort de l'un ou l'autre train.

D'autres dangers peuvent vous menacer : les hommes-taupes, les "Hordas" et autres animaux hostiles...

Par ailleurs, un train immobilisé sur la glace condamne ses voyageurs à une mort rapide. A éviter donc les explosions de chaudière, les pannes de charbon, les terrains minés...

Finalement, le suicide peut être une solution assez douce.

ERGONOMIE

Le jeu fonctionne entièrement à la SOURIS.

Au clavier, le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. Vous pouvez vous déplacer bloc par bloc en utilisant avec ces chiffres la touche CONTROL. La touche RETURN ou la touche SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris ; la touche ALT le bouton droit.

Au joystick, les déplacements se font naturellement dans les huit directions. Le bouton de tir fait office de bouton gauche de la souris ; la touche ALT du clavier de bouton droit.

TOUCHE PAUSE : Appuyez sur la touche <P>.

POUR SORTIR DU JEU : Tapez <CONTROL>X.

PAGE D'ACCUEIL

C'est la page qui apparaît après la présentation.

Elle vous propose :

- De commencer une nouvelle partie. Vous pouvez y sélectionner le niveau de difficulté.

- De reprendre une ancienne sauvegarde. Des messages vous signaleront les changements de disquette à effectuer.

- De supprimer du jeu la phase de combats de trains (voir le chapitre "Les combats de trains"). Le résultat de la bataille sera alors calculé.

- D'activer ou non la musique, qui tournera en permanence pendant le jeu. Cette option n'est pas disponible sur toutes les machines, les musiques ne pouvant pas être implantées dans tous les cas.

LE PANNEAU DE COMMANDE

Pendant presque toutes les phases du jeu, le panneau de commandes sera présent en bas de l'écran.

DESCRIPTION :

(voir croquis)

1 - Cette barre représente le TRAIN avec tous ses wagons dans l'ordre. Pour avoir une information complète sur un wagon, cliquez sur celui-ci et maintenez le bouton appuyé. Le texte disparaîtra dès que vous relâcherez le bouton. Les croix inscrites sur un wagon indiquent son taux de destruction. Au bout de trois croix, le wagon est détruit, et il ne reste plus que les essieux.

2 - Ces FLECHES permettent de scroller la barre du train vers la droite ou vers la gauche, si celui-ci dépasse du cadre. Le Transarctica peut en effet posséder jusqu'à 100 wagons !

3 - Le jeu se déroulant en pseudo-temps réel, cette pendule en affiche l'HEURE EFFECTIVE. Le nombre de jours écoulés apparaît dans un petit cadre. En cliquant sur la pendule, on passe en phase d'"accélération du temps" : les aiguilles tournent plus rapidement, les événements arrivent plus vite, les déplacements des trains et autres personnages du jeu sont plus rapides.

Durant cette phase, les animations sont présentées au ralenti à l'image. Pour retrouver l'état de temps initial, recliquez tout simplement sur la pendule.

4 - En sélectionnant ces icônes, on accède directement au WAGON symbolisé. L'icône "A" représente la locomotive ; la "B" le wagon privé ; la "C" le quartier général ; la "D" le lance-missiles.

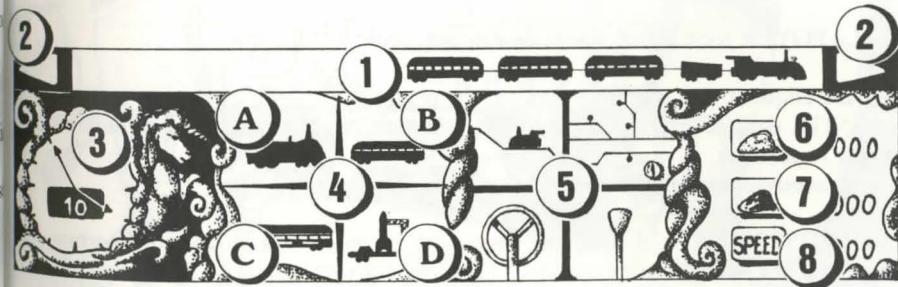
Les icônes "A", "B" et "C" sont toujours accessibles. L'icône "D" n'est visualisée que si l'on possède le wagon lance-missiles, qu'il faudra acheter pendant le jeu.

5 - Ces icônes d'action changent suivant la phase du jeu dans laquelle on se trouve. Quand on se trouve dans la locomotive, le quartier général ou le wagon privé, seule est sélectionnable l'icône de carte, qui vous mènera directement sur la carte agrandie centrée sur le train. Pour les autres phases du jeu, ces icônes sont précisées plus loin, dans chacun des chapitres correspondants.

6 - Ce nombre représente le montant de charbon "LIGNITE" que l'on possède. L'unité utilisée est le "Bak", qui correspond à environ 100 kg. Ce terme vient de "baquet", récipient couramment employé, qui contient 10 kg de charbon. Le "Bak", qui est apparu par la suite, équivaut à 10 baquets. Le nombre se décrémente au fur et à mesure que l'on charge le charbon dans la chaudière. De plus, comme ce combustible joue le rôle de monnaie, le nombre est modifié à chaque transaction.

7 - Ce nombre indique la quantité d'ANTHRACITE possédée (en Bak). L'anthracite, qui est moins volatile que le lignite et bien meilleur combustible, ne peut pas être utilisé comme monnaie.

8 - Indique la VITESSE du train, en km/h.



LA LOCOMOTIVE

Son fonctionnement est fidèle aux traditionnelles machines à vapeur.

EXPLICATIONS PRELIMINAIRES :

Le foyer, alimenté par le charbon, chauffe l'eau répartie dans la chaudière. A partir de 100°C, l'eau bout et la pression commence à monter. Pour faire avancer le train, une pression minimale est requise.

La vitesse du train est fixée par le joueur, conformément à la position du régulateur. La consommation d'énergie sera fonction de la vitesse et de la masse du train (formule de l'énergie cinétique). Plus il sera rapide et lourd, plus il consommera d'énergie, donc de charbon.

En avançant doucement (réglage du régulateur assez bas), vous pouvez faire de précieuses économies... Mais tout cela est une question de choix et de stratégie.

DESCRIPTION :

(voir croquis)

1 - Le RECEPTACLE, ou "BENITIER", recueille les messages de l'opérateur radio du quartier général, qui communique avec les différents espions disséminés de par le monde. Si un message est présent dans ce réceptacle, cliquez dessus : les informations apparaîtront dans un cadre en bas de l'écran. Cliquez à nouveau pour faire disparaître le cadre. Une sonnerie retentira à chaque nouveau message reçu.

2 - Le FOYER n'est animé que si du charbon brûle à l'intérieur.

3 - En cliquant une première fois sur ce personnage, celui-ci se met à charger de la LIGNITE dans le foyer. Un deuxième clic accélère le chargement et un troisième arrête l'opération.

Le manoeuvre revient alors en position de repos.

AVERTISSEMENT : il n'est pas nécessaire de mettre du charbon en permanence dans le foyer. Au contraire, quelques pelletées peuvent suffire à faire avancer le train pendant un assez long moment. De plus, vous risquez de faire exploser la chaudière.

4 - Même principe que précédemment, sauf que c'est de l'ANTHRACITE qui est chargé dans la machine.

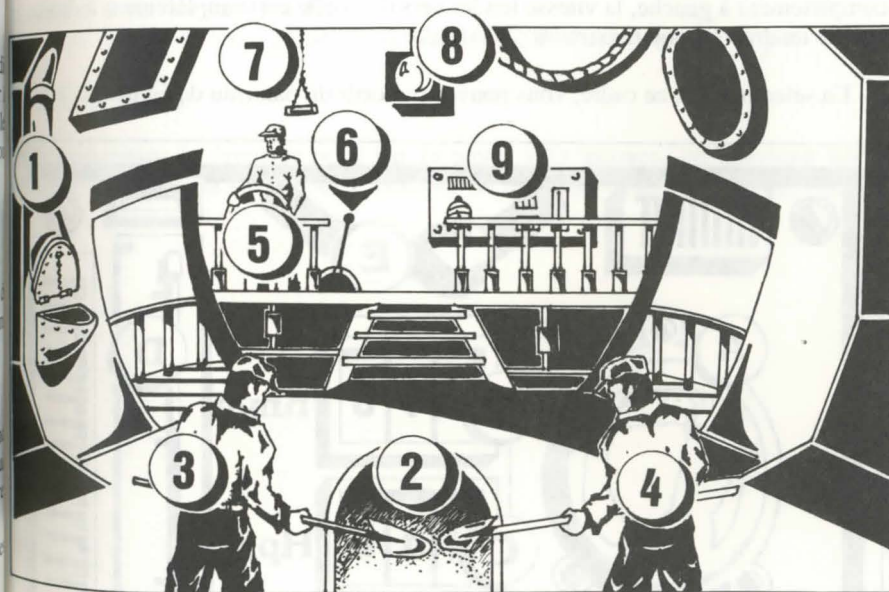
5 - En sélectionnant cette roue, le chauffeur procédera à un CHANGEMENT DE MARCHÉ du train (sens inverse). Pour cela, il devra stopper le train un court instant.

6 - En cliquant sur le FREIN, vous arrêterez le train. Ceci ne change nullement la position du régulateur, les opérations de chargement de charbon éventuellement en cours et l'activité du foyer. Pour repartir, resélectionnez le frein. Le train redémarrera de lui-même car la pression sera toujours présente dans la machine.

7 - La traditionnelle manette du SIFFLET.

8 - L'ALARME se met en route si la vigie (voir le chapitre "La carte détaillée") a aperçu quelque chose.

9 - Accès au panneau de contrôle.



DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE

(voir croquis)

A - Ce manomètre mesure la pression intrinsèque à la CHAUDIERE. Au-delà du tiret rouge, vous risquez de la faire exploser.

B - Indique la VITESSE du train en km/h.

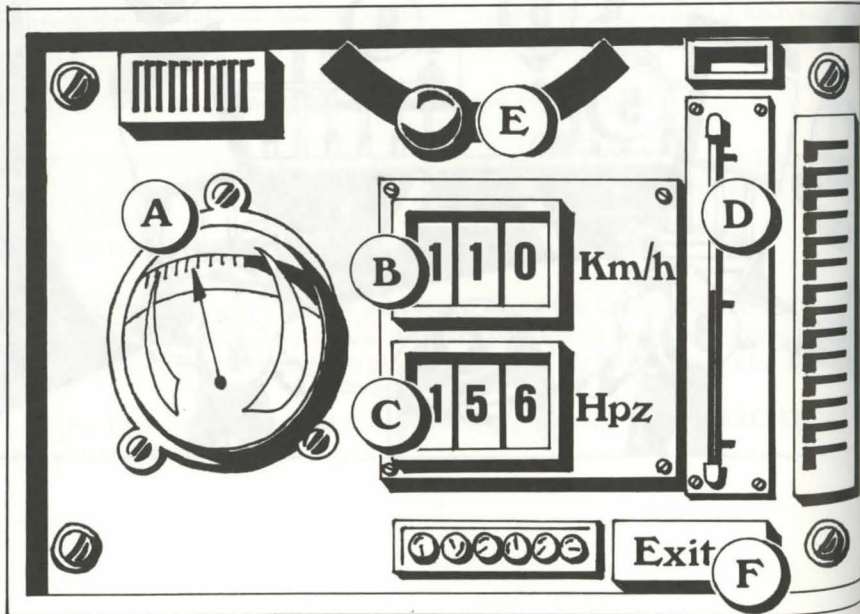
C - Ces chiffres indiquent la pression dans les PISTONS (énergie effectivement transmise).

L'unité est l'hectopièze (hpz), comme dans les machines d'autrefois. Cette pression est plafonnée autour de 300.

D - Ce thermomètre indique la TEMPERATURE à l'intérieur de la chaudière.

E - Ce REGULATEUR est le seul élément réglable sur le panneau. En cliquant sur un endroit de la tige, vous positionnez la petite manette qui indiquera au train la vitesse qu'il devra atteindre (VITESSE DE CONSIGNE). Si la manette est complètement à gauche, la vitesse tendra vers 0 ; si elle est complètement à droite, la vitesse tendra vers son maximum : 300 km/h.

F - En sélectionnant ce cadre, vous pouvez ressortir du panneau de contrôle.



LE WAGON PRIVE OU "BOUDOIR"

Comme dans la locomotive et le quartier général, ce wagon dispose d'un "Bénitier" et d'un signal d'alarme lumineux.

Trois autres possibilités vous sont offertes :

L'INVENTAIRE :

Si vous cliquez sur le personnage assis au bureau, - son nom est Kolotov, c'est votre secrétaire particulier -, un inventaire complet du Transarctica vous sera présenté.

LA SAUVEGARDE :

En sélectionnant le livre posé sur la table, vous pouvez sauvegarder quand vous le voulez, et autant de fois que vous le souhaitez. Le programme vous demandera alors d'introduire une disquette préalablement formatée.

Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.

Sur disque dur, vous sauvegardez directement dans le sous-répertoire du jeu.

LE SUICIDE :

En sélectionnant le revolver posé sur la table, vous pouvez, en appuyant sur la gâchette (bouton de la souris) vous "suicider" et retourner ainsi à la page des options.

LE QUARTIER GENERAL

Quatre choix vous sont proposés sur la page affichée à l'écran.

LE BENITIER (en bas à gauche) :

Comme pour la locomotive, vous pouvez obtenir différentes informations en sélectionnant le message présent.

LA CARTE :

En cliquant sur la maquette, une carte globale de tout le terrain de jeu apparaît à l'image. On pourra y sélectionner n'importe quel endroit du monde (voir chapitre "La carte").

ESPIONNAGE ET SABOTAGE :

Vous trouverez plus loin, dans le chapitre "Les lieux" ("Les casernes"), plus de renseignements sur les espions.

Ce menu est accessible en sélectionnant l'opérateur radio à gauche. Il comprend deux options :

- En haut : L'ENVOI D'UN ESPION (disponible uniquement si vous en possédez).

La carte globale s'affichera alors. Sélectionnez la zone où vous souhaitez envoyer un espion. Une fois cette zone à l'image, la souris se transformera en un petit symbole. Placez-le à l'endroit exact que l'espion devra observer, c'est-à-dire franchement sur la voie (n'oubliez pas que les distances sont très importantes !), puis cliquez sur le bouton. L'espion partira alors du Transarctica pour rejoindre ce point de destination. Comme il se déplace en fusée, son temps de trajet sera assez court.

Une fois arrivé, il se postera en observation, et vous informera de tout ce qu'il voit. Pour le récupérer, il faudra aller le rechercher en train. On peut également envoyer les espions dans les villes, ce qui vous renseignera sur leur "niveau de commerce". Sauf cas exceptionnel, il est inutile d'envoyer des espions ailleurs que sur les voies. Ils disposent, en outre, d'une charge de dynamite pour faire exploser les voies ou les ponts.

- En bas : le dynamitage (disponible uniquement si au moins un espion est posté sur le terrain).

La carte, centrée sur l'espion, apparaîtra à l'image avec une icône de sélection pour effectuer le sabotage. Cliquez dessus et l'espion procédera au dynamitage de la voie ou du pont sur lequel il se trouve.

Une voie détruite stoppe les trains des ennemis le temps qu'ils la réparent. Par contre, si c'est un pont qui est démoli, l'ennemi est contraint de faire marche-arrière. Ces sabotages peuvent être très utiles quand vous êtes poursuivi par un train ennemi plus puissant. Essayez alors de passer près d'un de vos espions et de faire exploser la voie derrière vous. Vous aurez alors le temps de vous éclipser.

AVERTISSEMENTS :

- Cela peut parfois se retourner contre vous si vous souhaitez emprunter les ponts que vous avez préalablement détruits !

- Les espions peuvent effectuer une et une seule opération de dynamitage, mais si votre train passe près d'eux, vous pouvez les réapprovisionner en dynamite.

- On ne peut faire exploser que les ponts ou les voies. Il est inutile de le faire dans les villes ou dans les repères de l'ennemi. En outre, les fins de voies ne peuvent être détruites.

LES DRAISINES :

Ce sont des petites machines à vapeur très rapides que l'on peut envoyer en avant ou en arrière du train. Ce menu est accessible lorsque vous cliquez sur le général, au premier plan, à droite.

Ce menu vous propose deux choix : l'envoi d'une draisine simple et l'envoi d'une draisine avec missile (ce sont les mêmes missiles que ceux utilisés par le wagon lance-missiles). Il faut, bien évidemment, posséder une draisine, et un missile pour le second choix, qui peuvent être achetés dans certaines villes de commerce.

Une fois le choix effectué, il vous faudra convenir de la direction de la draisine : en avant ou en arrière du train. La draisine partira alors à l'image, et vous pourrez suivre son cheminement jusqu'à son explosion.

Si elle s'arrête progressivement avant d'exploser, c'est qu'elle n'a rien rencontré sur sa route, sinon c'est qu'elle est passée sur une voie minée ou qu'elle a heurté un obstacle, c'est-à-dire un train ennemi, ou un barrage tendu par les peuples barbares du sous-sol (voir chapitre "Les événements").

L'envoi de draisine permet donc de "tester" les voies, de voir si un ennemi ne s'y trouve pas, et même parfois de reconnaître un tracé inconnu.

Si elle est accompagnée d'un missile, celui-ci pourra dégager une voie souterraine barrée par les barbares ou dans le cas de rencontre avec un train ennemi, lui causer d'importants dégâts et le retarder dans sa marche.

Attention, une "draisine-bombe" qui "reviendrait" sur le Transarctica le ferait littéralement exploser...

Il existe deux niveaux de carte : la carte globale et la carte détaillée.

LA CARTE GLOBALE :

On y accède par le quartier général, en cliquant sur la maquette.

Cette carte est un plan officiel, dérobé à l'Union Viking. Il est cependant possible que le réseau ferroviaire n'y soit pas intégralement retranscrit.

Si vous déplacez la souris au dessus du panneau de commandes, elle se transforme en loupe. Vous pouvez alors sélectionner n'importe quelle partie du terrain de jeu. Les coordonnées X et Y du centre de la loupe sont indiquées respectivement en dessous et à droite de celle-ci.

Sur le panneau de commandes, quatre icônes d'action sont disponibles :

- La carte centrée sur le terrain
- Une icône "EXIT" qui vous retournera au wagon précédemment quitté
- La roue qui permet de changer le sens de la marche du train, sans avoir à repasser par la locomotive
- Le frein, pour stopper le Transarctica

DESCRIPTION :

- Les petits cadres bleus représentent les villes.
- Les têtes de morts symbolisent les entrepôts ennemis, d'où partent les trains de l'Union Viking.
- Les petits circuits avec deux flèches représentent les ateliers (voir chapitre "Les lieux").
- Les tracés en pointillé sont des voies souterraines. Ces voies ont été tracées en ligne droite, il y a très peu de virages. Elles permettent aux trains d'aller beaucoup plus vite, parfois de doubler leur vitesse. Mais elles sont habitées par les "hommes-taupes", qui souvent attaquent les trains (voir le chapitre "Les événements").
- Les points rouges signalent des mines. S'ils clignotent, c'est que les mines sont ouvertes ; sinon, c'est qu'elles sont épuisées.
- Le Transarctica est symbolisé sur la carte par une petite locomotive. Si elle se déplace, une flèche clignotante indique sa direction ; sinon, c'est une croix qui est dessinée.

LA CARTE DÉTAILLÉE :

Accessible directement par l'icône d'action "carte" de n'importe quel wagon, elle apparaît alors centrée sur le Transarctica.

A part la deuxième icône, qui permet de retourner à la carte globale, les quatre icônes d'action du panneau de commandes sont identiques à celles de la carte globale (carte centrée, inverseur de sens et frein).

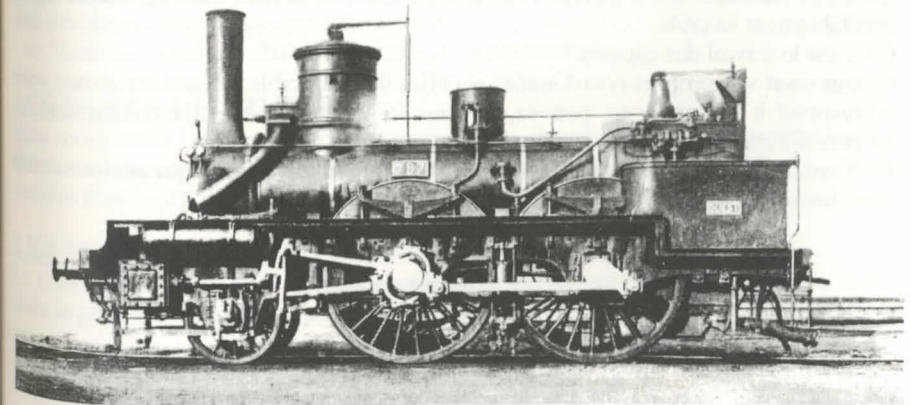
Pour scroller la carte, il suffit de positionner la souris complètement en haut, en bas, à droite ou à gauche de l'écran.

Vous pouvez changer les aiguillages : il suffit de cliquer dessus. Ils changent de position à chaque clic. En fait, vous ne modifiez pas concrètement les aiguillages, mais vous indiquez au chauffeur son plan de route. Les drisines emprunteront les aiguillages visibles à l'écran. Par contre, les trains ennemis suivront n'importe lequel des embranchements, il arrive même parfois qu'ils vous poursuivent.

Des informations sur les villes et les mines sont disponibles sur la carte détaillée. Cliquez sur ces différents éléments, et maintenez le bouton appuyé, un texte s'affichera en bas de l'image et disparaîtra quand vous relâcherez le bouton.

Agissez de même si vous souhaitez connaître une coordonnée à n'importe quel endroit de la carte (1 unité = 70 km).

Si des éléments mobiles (trains ennemis, loups, mammoths, nomades) sont visibles par la vigie, ils sont indiqués sur la carte et l'alerte est donnée dans le Transarctica. Il existe plusieurs types de "wagons-vigie" qui permettent de voir plus ou moins loin. Au début du jeu, vous n'en possédez pas : votre champ de vision est donc assez limité. Si les éléments sortent du champ de vision, ils disparaissent de la carte. Enfin, une voie détruite est symbolisée par un gros trou noir.



Ce wagon n'est pas disponible au début du jeu. Il faudra l'acquérir au cours de la partie. De plus, il vous faudra posséder au moins un missile pour l'utiliser. Le train stoppe de lui-même quand vous procédez à un tir.

Le fonctionnement est assez simple : toutes les sélections se font sur le petit panneau.

REGLAGES DE TIR :

Deux réglages de tir sont à effectuer : l'orientation et la distance. L'orientation est indiquée sur la barre de gauche (le "N" correspond à 90°, le "NE" à 45°, etc.). Vous la positionnez grâce aux petits boutons contigus à cette barre. Vous sélectionnez la distance sur le compteur en cliquant directement dans les chiffres. Le chiffre des unités ne se règle pas.

Disposant d'un capteur infra-rouges très puissant, le missile est attiré par les sources de chaleur. Il n'est donc pas demandé d'être précis au kilomètre près ! Une distance minimale est imposée.

MISE A FEU :

La mise à feu se déroule en deux temps : vous armez en sélectionnant le champignon de gauche, puis vous tirez avec celui de droite.

A tout moment, vous pouvez ressortir de cette phase de jeu en cliquant sur l'icône "EXIT" du panneau de commandes.

Une fois le missile lancé, vous suivrez son parcours sur la carte.

AVERTISSEMENT : L'envoi d'un missile n'est utilisé que pour faire exploser les trains ennemis. Il est inutile d'en envoyer ailleurs. Il faut, bien sûr, avoir repéré préalablement sa cible.

Ça, c'est le travail des espions !

Connaissant vos propres coordonnées et celles du train-cible, et sachant qu'une unité correspond à 70 km, vous pouvez, si vous le souhaitez, calculer précisément les valeurs optimales pour réussir votre tir.

Le nombre de trains ennemis étant limité dans le jeu, un missile qui atteint sa cible vous libère des agresseurs potentiels.

Différentes rencontres peuvent se produire pendant le voyage. Certains éléments rencontrés sont repérables à la vigie ; l'alerte est alors donnée dans le train, et les "intrus" sont visualisables sur la carte détaillée.

LES NOMADES :

Ce sont des commerçants itinérants, qui transportent des produits très rares et très recherchés : des meubles de l'Ancien Temps.

Vous pouvez leur en acheter ; le menu est identique à celui des gares de triage (voir le chapitre "Les lieux").

LES TROUPEAUX DE MAMMOUTHS :

Il est assez courant d'en rencontrer. Le résultat de la chasse sera fonction du nombre de rabatteurs dont vous disposerez, c'est-à-dire des esclaves et des soldats. Il faut bien sûr posséder des wagons à bestiaux pour les accueillir.

LES "HORDAS" :

Ce sont des meutes gigantesques de loups affamés. Elles s'attaquent aux trains et causent de nombreux dégâts dans les wagons à bestiaux, dans les rangs des esclaves et des soldats.

Une armée solide arrive à les repousser.

LES PEUPLES DU SOUS-SOL OU "HOMMES-TAUPES" :

Leurs ancêtres étaient des ouvriers qui travaillaient aux constructions des voies souterraines. Avec le temps, ils se sont habitués à la chaleur de la terre, et ont préféré la chaleur et le noir, au froid et au brouillard.

Ils sont cannibales. Ils attaquent les trains pour se nourrir et emporter des femmes afin d'assurer leur descendance. Mal organisés, ils sont parfois redoutables car ils sont nombreux et n'ont pas peur de mourir.

Une "draisine-bombe" suffit à faire "sauter" leurs barrages.

LES VOIES DETRUITES :

Elles stopperont le train. Pour les réparer, vous devrez disposer de poutrelles. Le temps de la réparation dépendra de votre capacité de construction, c'est-à-dire du nombre d'esclaves, de mammouths et de grues que vous posséderez.

LES VOIES COUPEES :

La construction d'un pont demande plus de moyens que la réparation d'une voie, mais le principe reste identique.

LES POINTS DE SCENARIO :

Ils pourront vous amener à découvrir tel ou tel endroit, à rencontrer tel ou tel "personnage"...

LES LIEUX

Le Transarctica pourra choisir différentes sortes de destinations. Chacune d'entre-elles a une spécificité particulière et vous proposera un choix d'icônes en haut de l'écran. Pour ressortir de ces menus, cliquez sur l'icône action "EXIT" du panneau de commandes.

LES VILLES :

Vous pouvez y recueillir d'importantes informations.

LES GARES DE TRIAGE :

Ce sont des villes où s'effectue le commerce de masse entre les trains. Sélectionnez d'abord le type de transaction : achat ou vente de marchandises. Tous les produits s'afficheront alors à l'image avec leurs prix (d'achat ou de vente, suivant l'icône précédemment sélectionnée) et leurs quantités. Pour avoir plus de renseignements sur un produit, cliquez et maintenez le bouton appuyé. Utilisez ensuite les icônes "PLUS" et "MOINS" pour fixer le montant de la transaction : la quantité et le prix s'affichent simultanément grâce à deux compteurs. Pour effectuer l'opération, cliquez "OK". La monnaie utilisée est bien sûr le Bak, comme expliqué dans le chapitre "Le panneau de commandes".

AVERTISSEMENTS :

- Pour acheter un produit, il faut disposer d'une place suffisante pour le stocker (c'est-à-dire d'un wagon de marchandises ou d'un wagon-citerne, suivant le produit et qu'il soit vide, ou possédant le même type de marchandise).
- Il existe une quinzaine de sortes de produits (poutrelles, bois, plantes, ...). Pour chacune d'elles, les prix d'achat ou de vente suivent les lois du marché et varient suivant la ville où l'on se trouve. L'intérêt est de réaliser le maximum de bénéfice pour cela il faut jouer avec les offres et les demandes de chacune des villes.
- Une fois que vous aurez acheté un certain produit dans une ville, celle-ci mettra un temps assez important pour se réapprovisionner dans ce même produit.

LES USINES :

Ces villes sont spécialisées dans la fabrication de wagons. Le fonctionnement du menu est identique à celui des gares de triage, sauf que vous ne pouvez pas revendre de wagon. Seul l'achat est proposé.

Il existe une vingtaine de wagons différents (vigies, grues, marchandises, bestiaux, tender, ...) avec chacun une fonction spécifique. Si vous cliquez sur l'un d'entre-eux, il s'affiche en gros plan, accompagné d'un texte descriptif.

LES FOIRES AUX MAMMOUTHS :

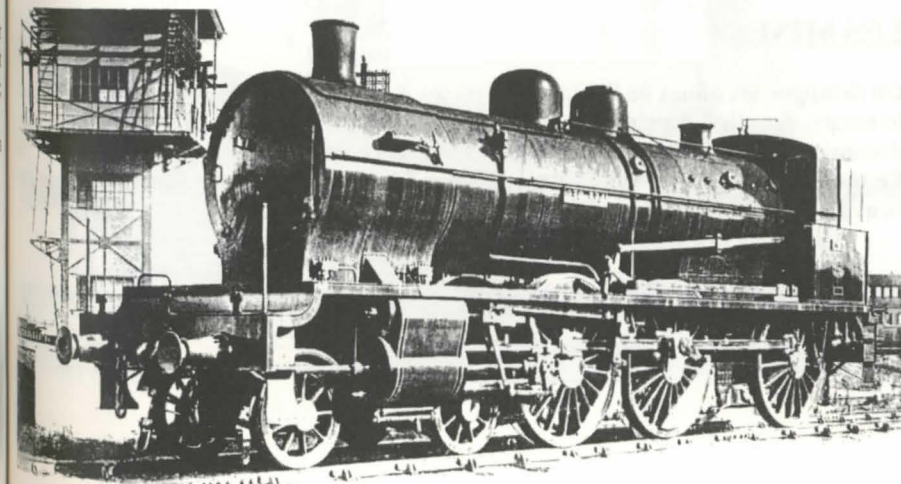
Les mammouths sont des animaux très prisés : ils peuvent transporter de lourdes charges, et parcourir plusieurs centaines de kilomètres à vive allure. Ils sont utilisés dans différents domaines : les constructions de ponts, les mines et la guerre (voir chapitre "Les combats de trains").

Les foires aux mammouths sont peu nombreuses. Vous pouvez y acheter ou vendre de nombreux mammifères. Utilisez pour cela les icônes "ACHAT", "VENTE", "PLUS", "MOINS" et "OK".

Attention ! Il faut posséder des wagons à bestiaux pour les accueillir.

LES MARCHES AUX ESCLAVES :

Les esclaves sont, pour la plupart, des barbares appartenant au peuple du sous-sol. Très forts physiquement, ils participent à tous les travaux de force : réparation de voies, construction de ponts, extraction de charbon. Même procédure que pour la foire aux mammouths. Des "wagons-prisons" sont indispensables pour pouvoir convoier les esclaves.



LES CASERNES :

On y enrôle des soldats ; des "wagons-casernements" doivent être disponibles pour les recevoir.

Les soldats sont exclusivement utilisés pour la guerre et la chasse. Ils sont habituellement engagés par des marchands d'esclaves ou par les autorités locales pour des guerres de voisinage.

Parfois, le menu vous propose le choix entre soldat et espion.

Les espions ne coûtent rien, ce sont des mercenaires qui, par philosophie, se contentent de vivre dans des wagons de luxe... il faut donc posséder de tels wagons pour pouvoir enrôler des espions.

En contre-partie, ils sont prêts à effectuer certaines missions périlleuses. Les wagons de luxe sont équipés de lance-fusées sur leur toit. Ces fusées serviront aux espions pour se déplacer et rejoindre leur lieu d'observation - les cockpits des fusées étant dotés de siège éjectable -. Une fois sur place, l'espion peut procéder, sur ordre, au dynamitage de la voie ou du pont (voir le chapitre "Le quartier général").

LES ATELIERS :

Ce sont des sortes de garages pour trains. Trois choix vous sont proposés à l'image :

- En sélectionnant la scène de la rotonde à gauche, vous pouvez réordonner votre train, en changeant les wagons de place.

L'ordre des wagons est prépondérant dans le combat de trains (voir chapitre "Combat de train").

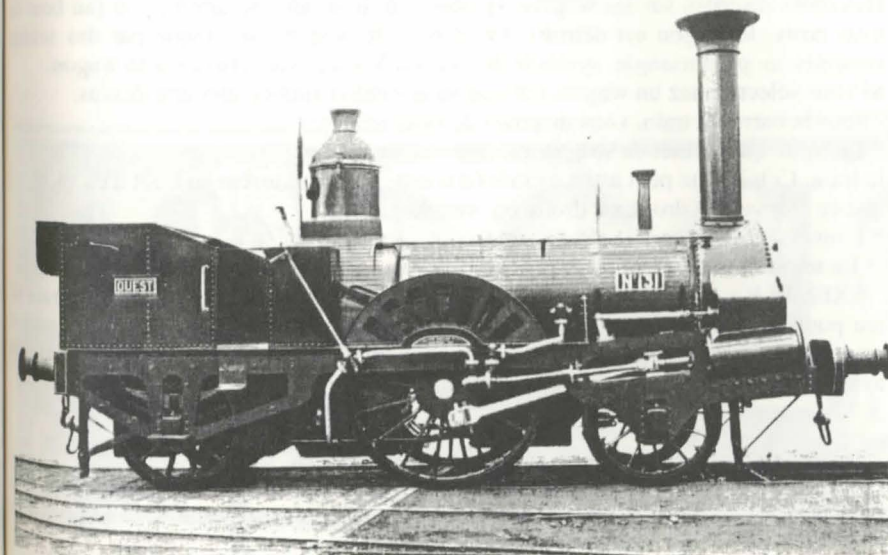
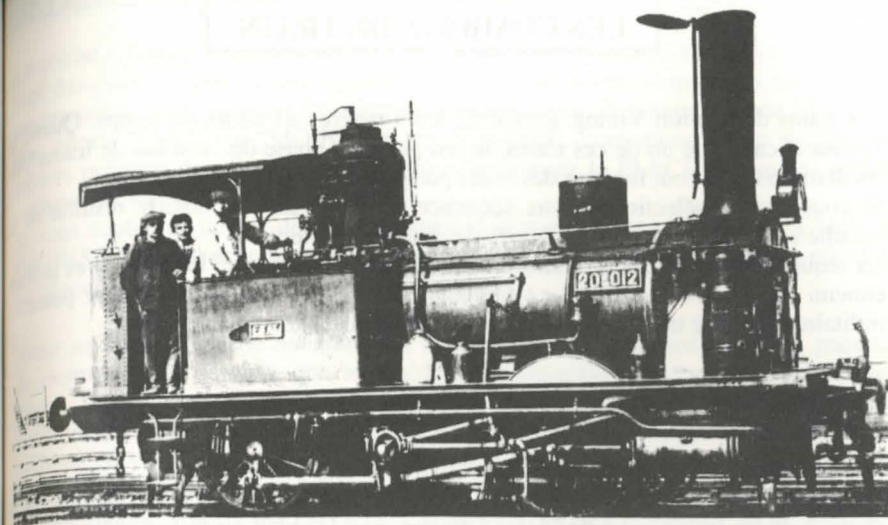
- La scène du centre vous permet de réparer les wagons qui en auraient besoin. Ceci vous coûtera quelques baks de charbon.

- En cliquant sur le "cimetière" de wagons à droite, vous pouvez supprimer des wagons de votre train et les envoyer à la casse. Cela peut être utile si vous souhaitez alléger le Transarctica.

LES MINES :

On distingue les mines de lignite et les mines d'anthracite. Les mines s'épuisent avec le temps, car elles attirent de nombreux prospecteurs. Plus vous arrivez tôt après la découverte d'une mine, plus vous récupèrerez de charbon.

Le résultat de vos prospections dépend aussi des moyens que vous pouvez mettre en oeuvre : esclaves, mammouths, grues.



LES COMBATS DE TRAIN

Les trains de l'Union Viking sortent de leurs repères au cours du temps. Quand le Transarctica croise un de ces trains, le jeu passe en phase de "combat de trains", où les deux trains se font face sur des voies parallèles.

Si vous avez désélectionné cette séquence au menu des options, le résultat de la bataille sera calculé d'après les forces de chacun des trains.

La séquence de combats de trains est un véritable "Wargame" entre vous et le train ennemi géré par l'ordinateur. Le vainqueur est celui qui aura détruit tout le potentiel militaire de l'autre train (soldats, canons, mitrailleuses).

ENVIRONNEMENT :

Le train ennemi est en haut de l'écran ; le vôtre en bas.

Le combat se déroule en temps réel. Vous pouvez scroller l'image en plaçant la souris à droite ou à gauche de l'écran (comme pour le scrolling de la carte).

- La même barre que celle du panneau de commandes, représentant tous les wagons du train, est disponible. Comme pour le panneau de commandes, vous pouvez la faire scroller en cliquant sur les flèches droite et gauche.

Des croix inscrites sur les wagons symbolisent leur taux de destruction (au bout de trois croix, le wagon est détruit). De plus, si le wagon est attaqué par des soldats ennemis, un petit triangle, symbole de l'Union Viking, s'affichera sur le wagon.

Si vous sélectionnez un wagon, l'image va se centrer immédiatement dessus.

- Sous la barre du train, vous disposez de trois icônes :

* Le frein, qui permet de stopper ou de relancer le train. Celui-ci ne peut avancer indéfiniment. La voie s'arrête au bout d'un moment que ce soit vers la droite ou vers la gauche.

* L'inverseur de sens.

* Le retour à la dernière position active.

EXEMPLE : vous avez cliqué sur un personnage, puis vous scrollez le terrain du jeu pour voir ce qu'il y a autour. En sélectionnant cette icône "Retour à la dernière position active", vous retournerez automatiquement à la position d'image que vous aviez obtenue en cliquant sur le personnage.

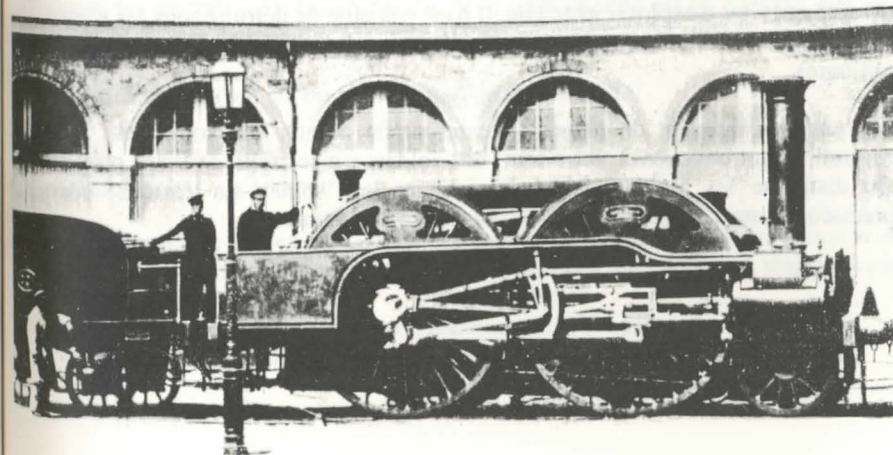
DEPLACEMENTS DES SOLDATS :

Un soldat à l'image représente un groupe de plusieurs soldats. Les soldats, au départ, sont dans des "wagons-casernements". Pour en faire sortir, cliquez sur un "wagon-casernement". Un panneau de contrôle apparaît alors. Il comprend une FLECHE, des icônes "PLUS" et "MOINS" et un NOMBRE, correspondant au nombre de soldats présents dans le wagon. Si vous sélectionnez la FLECHE, tous les soldats sortiront du wagon.

Si vous souhaitez laisser des soldats dans le wagon, utilisez les bornes "PLUS" et "MOINS" pour fixer le nombre de soldats qui se déplaceront. Les autres resteront sur place, et le groupe sera ainsi divisé en deux.

Votre soldat se promène maintenant à l'image. Si vous le sélectionnez, un panneau de contrôle, plus complet que le précédent, va apparaître. Il comprend les mêmes icônes "PLUS" et "MOINS", le NOMBRE de soldats, 8 DIRECTIONS et une position d'ARRET. Si vous cliquez sur celle-ci (case du centre), le groupe va s'arrêter. Si vous choisissez une direction, le groupe s'orientera en conséquence. La direction du groupe est "allumée" sur le panneau de contrôle. Comme vu précédemment, vous pouvez séparer le groupe en utilisant le "PLUS" et le "MOINS" puis en sélectionnant la direction. L'action portera sur le nombre affiché. Le nouveau groupe clignotera à l'image, le temps qu'il rejoigne sa nouvelle position. Les autres soldats du groupe resteront sur place.

Pour effacer un panneau de contrôle, cliquez n'importe où à l'image.



BLOCCAGE, COMBATS, REGROUPEMENTS, ASSAULTS :

Un groupe de soldats avancera jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle sur sa route. Si c'est un groupe ennemi, le combat s'enclenchera automatiquement ; le résultat sera fonction des forces de chacun.

Si c'est un autre groupe de soldats alliés, on pourra faire rejoindre les deux groupes. Pour cela, cliquez sur l'un des groupes et, au panneau de contrôle, sur la direction dans laquelle se trouve l'autre groupe. Les deux groupes se rejoignent alors et n'en forment plus qu'un. On peut énoncer ainsi la règle suivante : pour effectuer un regroupement, les deux groupes doivent être à l'arrêt et l'un à côté de l'autre (sur des cases adjacentes). Il suffit alors de déplacer un des groupes vers l'autre pour qu'ils se rejoignent.

Un soldat stoppe également quand il se retrouve devant le train ennemi. Sélectionnez-le et déplacez-le sur le wagon ; le soldat montera alors sur le toit du wagon, même si le train est en marche. Il pourra alors se déplacer sur les toits et faire exploser des wagons en posant des dynamites. Pour cela, cliquez sur le soldat et son panneau de contrôle proposera, à la place des déplacements vers le haut, la pose de dynamite vers la droite ou vers la gauche du soldat. La dynamite n'explosera qu'au bout d'un certain temps, le compte à rebours s'affichera en clignotant. Durant cette période, "les défenseurs du train" pourront se déplacer jusqu'à la dynamite pour l'éteindre ; par contre "les attaquants" ne pourront la traverser, la dynamite bloquant le passage. On peut entrevoir différentes stratégies pour "protéger" la bombe qu'on a placée. Une dynamite, quand elle explose, détruit complètement le wagon sur lequel elle était posée et cause la mort à tous les personnages présents sur ou dans le wagon. En se mettant au bout d'un wagon, on peut placer une dynamite sur le wagon d'à côté et éviter d'exploser avec elle. Il n'est pas utile de détruire tous les wagons, au contraire vous risquez d'amoinrir votre butin de guerre. Choisissez des objectifs militaires.

Les ennemis agissent de même et tenteront de monter sur votre train. Pour les contrer, il faut envoyer, à votre tour, des soldats sur les toits de votre propre train. On distingue les "soldats-dans-le-wagon" et les "soldats-sur-les-toits" ; cliquez précisément sur l'élément que vous souhaitez sélectionner.

LES MAMMOUTHS :

Le mammouth ne se déplace pas en groupe pendant la bataille. On le considère indépendamment. Il sert au transport des soldats. Il peut en porter de très nombreux et en a au moins un sur le dos.

Ils sont, au départ, parqués dans des wagons à bestiaux et il faut les en sortir un par un. Les séparations et les regroupements fonctionnent comme pour les groupes de soldats. On considère alors le nombre de soldats portés par le mammouth. Le mammouth ne pouvant évidemment pas monter sur les toits des trains, il s'arrête devant pour laisser les soldats débarquer dessus.

INTERET DU MAMMOUTH : Il est beaucoup plus rapide que les soldats, très fort, et donc très efficace dans les combats, où il peut en outre encaisser de nombreuses rafales de mitrailleuses.

LES WAGONS DE COMBAT : CANON ET MITRAILLEUSE

Pour les utiliser, cliquez directement dessus.

- Le canon tire sur le wagon qui est en face de lui. Entre chaque tir, il lui faut un certain temps pour recharger et préparer un nouveau tir. L'icône de tir vous indiquera si le canon est opérationnel ou non.

Plusieurs obus peuvent être nécessaires pour détruire un wagon. Le boudoir, le quartier général et la locomotive sont fortement blindés. Si vous perdez l'un d'eux, vous avez perdu la bataille... et le jeu ! Si vous détruisez la locomotive adverse, le train ennemi ne pourra plus bouger.

- La mitrailleuse tire droit devant elle sur une certaine distance. Son objectif est d'anéantir les troupes au sol de l'ennemi. Si le train ennemi est en marche, elle peut "balayer" le champ de bataille. Attention de ne pas tirer sur vos propres soldats.

Les autres wagons n'ont aucun rôle offensif dans la bataille.

LE BUTIN :

Il est fonction de la valeur marchande du train ennemi que vous avez vaincu et de son taux de destruction. Il vous faut bien évidemment posséder des wagons vides pour stocker votre butin.

Plus vous gagnez vite et "proprement", meilleur est votre gain. La plupart du temps, vous récupérez du charbon et des esclaves.

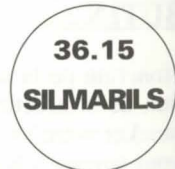
TITRE	ATARI Colour & monochrom	AMIGA	AMSTRAD C P C	PC & COMP. 512 K minimum VGA, EGA, CGA, HGC	MACINTOSH monochrom Classic, SE, PLUS	ATARI FALCON 0368
MANHATTAN DEALERS	X (2)	X		X (1)		
MAD SHOW	X (2)	X		X (1)		
TARGHAN	X	X	X	X	X	
WINDSURF WILLY	X	X	X	X		
LE FETICHE MAYA	X	X		X		
COLORADO	X	X		X		
STARBLADE	X	X		X		
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X		
METAL MUTANT	X	X		X		
THE RAIDERS (Compilation TARGHAN MAYA-COLORADO STARBLADE)	X	X		X		
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X	
XYPHOES FANTASY			X			
SWORD & MAGIC (Compilation ARBOREA, TARGHAN, BARBARIAN II)	X	X	X(3)	X		
STORM MASTER	X	X		X	X	
FUTURE DREAMS	X	X		X		
ISHAR	X	X		X	X	X
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X	X
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X
ISHAR II (Sortie nationale MARS 93)	X	X		X	X	X

(1) : CGA/HERCULES only
(2) : no monochrom

(3) TWIN VORLID remplace ARBOREA sur CPC



News, solutions, SAV, jeux primés,
commandes à prix réduit ...
Vous trouverez tout sur le serveur
3615 SILMARILS



Conception manuel : A. Rocques - B. Buron"

Technical Details page 34

Summary Introduction page 35

Your World page 36

Controls page 37

Reception Page page 37

Control Panel page 38 - 39

The Engine page 40 to 42

The Private Wagon page 43

The General Quarters page 44 - 45

Maps page 46 - 47

Missile-Launchers page 48

Events page 49

Locations page 50 to 52

Train Combat page 54 to 57

LOADING THE GAME:

- ATARI/AMIGA: insert the game diskette into the disc drive then switch on the computer.
- PC: having loaded MS.DOS, insert the diskette into drive A (or B) then type START.
- MACINTOSH: click the START icon twice, then select the PLAY option in the COMMANDS menu.

INSTALLING ON HARD DISC:

- ATARI: recopy all the files of the diskette into a directory on your hard disc. Leave the START.PRG programme of the AUTO file and copy it as on the other files.

Cancel the AUTO file on your hard disc. In order to start the game, leave the diskette in the DRIVE (for protection test), then select the START.PRG programme on your hard disc.

- AMIGA: copy all the files into a sub-directory on your hard disc. Start the game by T.X., having first placed the diskette in drive A.

- PC: insert the diskette in drive A (or B), then type: INSTALL <source reader> <destination reader> (INSTALL A:C: or INSTALL B:C: or INSTALL A:D: or

INSTALL B:D:). Then follow the instructions given on the screen. In order to start up the game, all you have to do is to go to the sub-directory concerned and type START.

- MACINTOSH: copy all the files in a directory on your hard disc. You will start the game from this directory by clicking twice on START.

TECHNICAL PROBLEMS:

Specific problem of the PC: the programme stops on loading: check that your MS.DOS is not installing resident units on starting up the machine, which would mobilise too much central memory.

SUMMARY

24 December 2022, "Operation Blind" a scientific experiment of remarkable daring takes place.

The "Blind" team, led by the renowned Professor John Merrick, aim to save a world ravaged by the Greenhouse effect by exploding thermo-nuclear devices simultaneously at each pole. This will cool the savage rays of the sun by throwing quantities of dust and steam high into the atmosphere.

The scientists miscalculate. The experiment works all too well and the world is pitched into an intense Nuclear Winter. Civilisation perishes under a blanket of snow and ice.

Centuries later the survivors eke out a miserable existence living most of their lives on huge trains, the only source of transport, travelling constantly between those towns that still exist: pathetic shadows of their former selves, used now only as meeting and trading points for the giant trains.

Controlling the trains and the rail network is the sinister and powerful Viking Union. They will tolerate no threats to their profitable monopoly. An ice-locked world suits them just fine.

You play an idealist, Captain of the Transarctica. Inspired by ancient writings you set out to discover more about the now mythical sun. On your travels you learn about "Operation Blind", and also of "Operation Sun": At last! A chance to fulfil your dream!

Transarctica combines adventure and strategy: to restore the sun you must successfully manage and build up your train: to do this you must become adept at using maps, avoiding obstacles, controlling steam engines, mining, spying, trading and fighting the battle trains of the Viking Union.

A pen and paper for making notes will come in very useful.

morning and every evening, I would read you this passage aloud:

"Sun: a common noun. 1. The Sun: a heavenly body which produces the light of day.

Example: The distance from the Sun to the Earth. By extension: One sun: one heavenly body radiating its own light at the centre of a system. 2. The luminous disc of the Sun, the appearance of this heavenly body for an earthbound observer. Example: The sun rises in the East and sets in the West. 3. Radiation, light and heat of the sun. Example, it is sunny, sunny. Protect yourself from the sun. Expose yourself to the sun. Sunburn: burning caused by the rays of the sun".

I closed the old encyclopaedia, I got up, opened the window of the compartment and stayed there for a long time, lying down with my eyes closed, my face lashed by the icy squalls. I remembered the first time I read this text in the abandoned library of Alexandria. What a revelation! Ever since, I searched for other writings on this myth. This had caused me a lot of problems with the Administrators, and the railway agents were supervising me constantly.

Everything rocked when I discovered an article dating from the twenty-first century in the "Blind" project, which referred to the "ultimate solution" to save the planet from perishing. I then became an "Ambivalent", and the Administrators of the Viking Union had put a price on my head.

THE PLANET EARTH:

This is a constantly frozen planet, surrounded by an opaque layer of clouds. The sun can no longer be seen, it has become a mystical heavenly body, certain allusions to which can be found in ancient writings.

Apart from the mammoth, the only means of transport is the steam train. Coal is the main source of energy, making it possible to warm oneself and fuel trains.

There are two types of coal: lignite and anthracite.

Lignite is used like currency: it governs all transactions. The most currently used unit is the "Bak" (100 kg of lignite). Lignite can also be used as fuel. Lignite is referred to as "Lignite-money".

Anthracite is richer than lignite, and is exclusively used for fuelling steam trains.

THE VIKING UNION:

This is the only train company which manages the immense railway network, linking the various cities. It is directed by the "Administrators" and employs a colossal army.

It is not a totalitarian power - it does not deal with the administration of towns - but its monopoly of all means of transport gives it unquestionable authority. Also, to preserve its ice-locked monopoly, it is making efforts to seek out and destroy everything which has anything to do with the Sun. It regards you as an "Ambivalent" as an enemy to be destroyed.

THE PLAYER

You are the chief of the "Ambivalents", those curious beings who seek out the old myths about the sun. You have made numerous converts, but only a few have followed you in your armed struggle. Your greatest victory to date is the theft of one of the Viking Union's greatest trains: the Transarctica.

THE QUEST:

This is the first day of the new year 2714 (Viking calendar). At the head of the Transarctica and a small group of men, you are travelling the world to find information on the mysterious Project Blind, you have a dream to restore the sun to the world.

THE GAME:

To progress successfully in the game you must build up the size and strength of the Transarctica. Additional wagons etc. can be bought with Lignite-money from various industrial towns. Extra Lignite-money can be gained by trading at commercial towns, with wandering nomads or by mining. You must also avoid the battle trains of the Viking Union, and other hazards such as wolves: intelligence gathering by your spies is vital.

THE RISKS:

The Viking Union will do anything to destroy the Transarctica. Train combats always end in the death of one train or the other.

Other dangers threaten you: mole men, the "Hordas" and other hostile animals.

Moreover, a train stopped on the ice condemns its travellers to certain death. Boiler explosions, running out of coal, minefields, are thus to be avoided...

In the end, suicide may be a fairly sweet solution.

CONTROLS

The game works entirely with the MOUSE.

On the keyboard, the numeric pad (figures from 1 to 9) emulates the movements of the mouse. You can move around block by block by using the CONTROL key with these figures. The RETURN key or the SHIFT key (for doing capital letters) replace the left button of the mouse; the ALT key is the right button). On the joystick, movements are made naturally in all eight directions. The firing button corresponds to the left button of the mouse and the ALT key on the keyboard, the right button.

PAUSE KEY: Press key <P>.

TO LEAVE THE GAME: Type <CONTROL> X.

RECEPTION PAGE

This is the page which appears after the presentation.

It presents the following options:

- To start a new Game you can select the difficulty level.
- To play a saved game. Messages will tell you of the disc changes to be made.
- To cancel the train combats phase from the game (see the chapter "Train Combat"). The result of the battle will then be calculated by the computer.
- To switch in-game music on or off, as far as your machine's capabilities allow.

CONTROL PANEL

During almost all the game, the control panel will be present at the bottom of the screen.

DESCRIPTION

(See sketch)

1. This bar represents the TRAIN with all its wagons in order. For complete information on a wagon, click on it and keep the button down. The text will disappear as soon as you release the button. The crosses inscribed on a wagon indicate its rate of destruction. At the end of three crosses, the wagon is destroyed, and only the axles are left.

2. These ARROWS make it possible to scroll the bar of the train towards the right or left, if it goes off the frame. The Transarctica can in fact have up to 100 wagons!

3. Since the game carries on in pseudo-real time, this clock states the EFFECTIVE TIME. The number of days elapsed appears in a small frame. By clicking on the clock, we go on to the "time acceleration" phase; the needles turn more quickly, events occur more quickly, train movements and other characters in the game are quicker. Click on the clock again to restore effective time.

4. Selecting these icons give direct access to the wagon shown.

The "A" icon represents the engine; "B" the private wagon, "C" the general quarters and "D" the missile launcher.

The icons "A", "B" and "C" are always accessible. the "D" icon is only displayed if you own the missile launching wagon, which must be bought during the game.

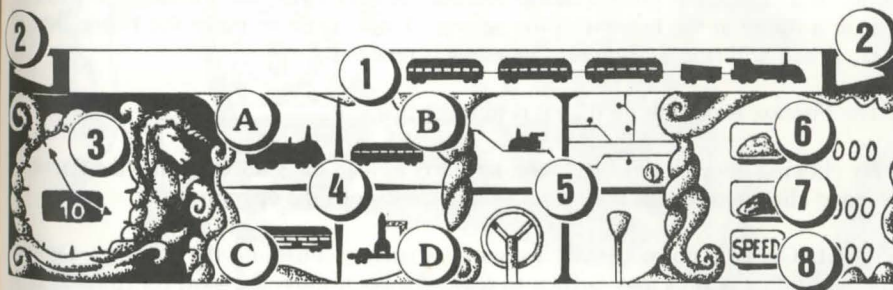
5. These action icons change according to the phase of the game. Once you are in the engine, the general quarter or the private wagon, the map icon is the only one which can be selected, and it will lead you directly onto the enlarged map centred on the train. For other phases of the game, the icons are explained later, in each of the corresponding chapters.

6. This number represents the amount of "LIGNITE" coal you possess. The unit used is the "Bak" which corresponds to around 100 kg. This term is derived from "baquet" ("tub"), a currently used receptacle, which contains 10 kg of coal. The "Bak" which appeared later is equivalent to 10 baquets.

The number decreases as coal is loaded into the boiler. Also, as this fuel is used as currency, the number is modified with each transaction.

7. This number states the quantity of ANTHRACITE possessed (in baks). Anthracite, which is less volatile than lignite and much more combustible, cannot be used as currency.

8. States the SPEED of the train in km/hr.



THE ENGINE

Its function is faithful to that of traditional steam machines.

PRELIMINARY EXPLANATIONS:

The firebox, supplied with coal, heats the water in the boiler. On reaching 100°C, the water boils and the pressure starts to rise. To make the train go forward, a minimum pressure is required.

The speed of the train is fixed by the player, according to the position of the regulator.

Energy consumption will be according to the speed and mass of the train (kinetic energy formula). The faster and the heavier it is, the more energy, that is coal, will be consumed.

By going forward more slowly (fairly low adjustment of the regulator), you can make appreciable savings... But all this is a question of strategy and choice.

DESCRIPTION:

(See sketch)

1. The RECEPTACLE or "STOUP" collects the messages from the radio operator in the general quarters, who communicates with the various spies spread all over the world. If a message is present in this receptacle, click over: the information will appear in a frame at the bottom of the screen. Click again to make the frame disappear. A bell will ring as each new message is received.

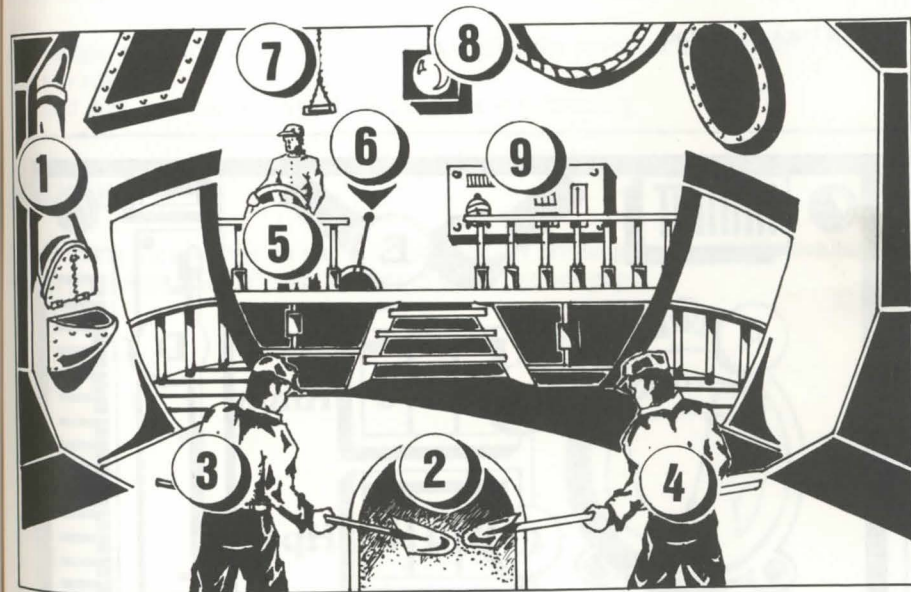
2. The Firebox is only lit up if coal is burning inside it.

3. By clicking once on this character, he starts to load the LIGNITE into the firebox. a second click accelerates the loading and a third stops the operation.

WARNING: It is not necessary to put coal permanently into the firebox. On the contrary, a few pellets may suffice to make the train move forward for quite a long time. Also, you risk making the boiler explode.

4. Same principle as above, except that ANTHRACITE is loaded into the machine.

5. By selecting this wheel, the driver reverses the direction of the train. The train will stop briefly.
6. By clicking on the BRAKE, you will stop the train. This in no way changes the position of the regulator, or any coal loading operations under way. In order to start up again, re-select the brake.
7. The traditional lever of the WHISTLE.
8. The ALARM starts up if the observation car (see Chapter "The Detailed Map") has seen something.
9. Access to the engine controls.



ENGINE CONTROLS

(See Sketch)

A - This pressure gauge measures the intrinsic pressure to the BOILER. Beyond the hyphen, you risk causing an explosion.

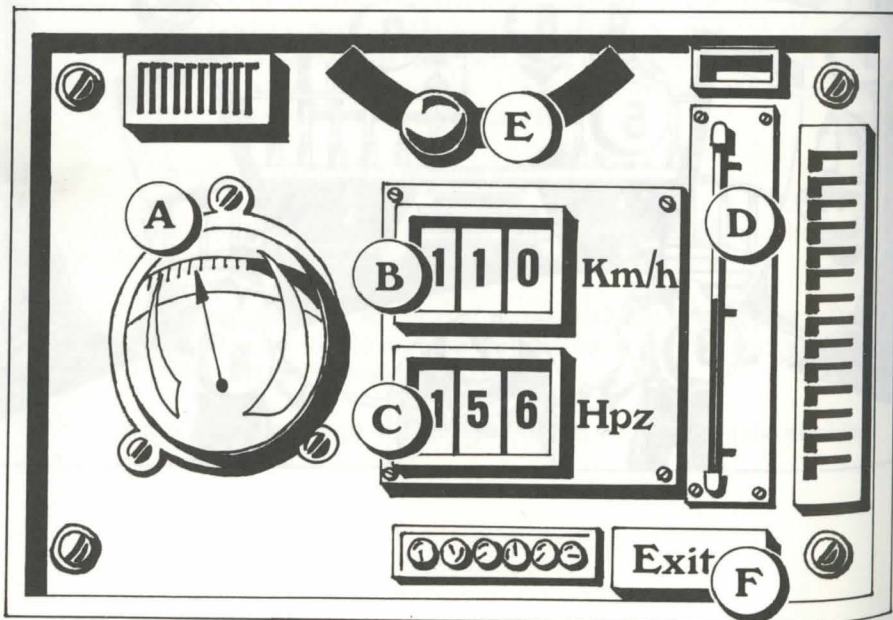
B - Indicates the SPEED of the train in km/hr.

C - These figures indicate pressure in PISTONS (effective transmitted energy). This pressure has a ceiling of around 300.

D - Thermometer indicates the TEMPERATURE inside the boiler.

E - This REGULATOR is the only adjustable element on the panel. By clicking somewhere on the gauge you set the position of the regulator knob which effectively controls the speed of the train. Minimum, full left, maximum full right. (Maximum 300 km/hr).

F - Exit back to engine.



THE PRIVATE WAGON OR "BOUDOIR"

As in the engine and general quarters, this wagon has a "Stoup" and a luminous alarm signal.

Three other possibilities are offered:

THE INVENTORY:

If you click on the character sitting at the desk - his name is Kolotov, your special secretary - a complete inventory of the Transarctica will be presented to you.

THE BACKUP:

By selecting the book on the table, you can save game whenever you like, and for a many times as you like. the programme will ask you to insert a previously formatted disc.

On Amiga, you have to wait a few seconds after the insertion of a diskette, for the drive to read it.

On hard disk, you backup directly in the game sub-directory.

SUICIDE

By selecting the revolver on the table, you can, by pressing the trigger (button on the mouse) "commit suicide" and thus return to the options page.

THE GENERAL QUARTERS

Four choices are proposed to you on the page shown on the screen.

THE STOUP (Bottom Left):

As for the engine, you can obtain different information by selecting the current message.

THE MAP:

By clicking on the mock-up, an overall map of the whole game area appears on the image. You can then select any place in the world (see chapter "The Map").

SPYING AND SABOTAGE:

You will find further information on spies in the chapter "Locations" ("The barracks"). This menu can be accessed by selecting the radio operator on the left. It includes two options:

TOP: SENDING A SPY (available only if you have one). The overall map will then be displayed. Select the area where you want to send a spy. Once this area is displayed, the mouse will turn into a little symbol. Place it in the exact place which the spy is to observe, that is on the track (don't forget that distances are very important!), then click on the button. The spy will then leave Transarctica to travel to this point of destination. As he moves like a rocket, his travelling time will be fairly short.

Having arrived, he will start to observe, and will inform you of everything he sees. In order to recover him, you have to go and look for him by train. You can also send spies into the cities, who will inform you of their "trading level". Apart from exceptional cases, it is useless to send spies anywhere other than on the tracks. They also have available a charge of dynamite to blow up tracks or bridges.

MIDDLE: DYNAMITE (available only if at least one spy is operative). The map, centred on the spy, will be displayed with a selection icon in order to carry out the sabotage. Click above and the spy will start to use the dynamite on the track or bridge on which he is currently posted.

A destroyed track stops enemy trains for the time it takes to repair it. If a bridge is demolished, the enemy is forced to retreat.

These acts of sabotage can be very useful when you are pursued by a more powerful enemy train. Try, then, to pass close to one of your spies and make the track behind you blow up. You will then have the time to escape.

WARNINGS:

- This can sometimes go against you if you want to use bridges which you have already destroyed!
- Spies can carry out one dynamite operation, and one alone, but if a train passes close to them, you can re-supply them with dynamite.
- Only tracks and bridges can be blown up. It is useless to try it in cities or in enemy hideouts. Also, ends of tracks cannot be demolished.

LINE INSPECTION CARS:

These are little steam machines which are very fast, and can be sent to the front or back of the train. This menu can be accessed by clicking on the character to the right of the general quarters screen.

This menu proposes two choices to you: the sending of a simple line inspection car and the sending of a line inspection car with a missile. (These are the same missiles as those used by the missile-launcher wagon). Obviously, you have to possess a line inspection car, and a missile for the second choice, which may be purchased in certain trading towns.

Having made your choice, you have to decide the direction of the line inspection car: either in front of the train or at the back of it. The line inspection car will then leave the screen, and you can follow its path until it explodes.

If it stops gradually before exploding, this means it has met nothing along the track, unless it has gone over a minefield or crashed into an obstacle, that is an enemy train, or a barrage held up by underground barbaric people (See chapter "The Events"). The sending of the line inspection car thus makes it possible to "test" the tracks, to see whether an enemy is there, cause him significant damage and delay his progress. Take care - a "bomb-line inspection car" 'returning' to the Transarctica would make it literally explode.

MAPS

There are two maps: the overall map and the detailed map.

THE OVERALL MAP:

This can be accessed in the general quarters, by clicking on the mock-up. This map is an official plan taken from the Viking Union. However, it is possible that the railway network is not fully re-transcribed. If you move the mouse above the control panel, it turns into a lens. You may then select any part of the land on the game. The X and Y co-ordinates of the centre of the lens are indicated respectively below and to the right of it.

On the control panel, four action icons are available:

- * Detailed map icon.
- * An "EXIT" icon which will bring you back to the wagon previously left.
- * The wheel which makes it possible to change the direction of the train, without having to pass by the engine.
- * The brake.

DESCRIPTION:

- The little blue frames represent towns.
- The skulls symbolise the enemy stores from where the V.U. trains depart.
- The little circuits with two arrows represent workshops. (See chapter "Locations").
- The stippled traces are underground tracks. These tracks have been traced in a straight line and there are very few bends. They make it possible for the trains to go much faster, sometimes doubling their speed. But they are inhabited by the "Mole Men" who often attack the trains. (See the chapter "Events").
- The red dots indicate mines. If they flash, the mines are open: otherwise they are exhausted.
- The Transarctica is symbolised on the map as a small train. If moving, a flashing arrow indicates its direction: otherwise, it is shown as a cross.

THE DETAILED MAP:

Accessible directly from the "map" icon in any wagon, it shows a more detailed section of land, centred on the Transarctica. Apart from the second icon, which makes it possible to return to the overall map, the four action icons are identical to those of the overall map (centred map, inverter of direction and brake).

In order to scroll the map, position the mouse completely to the top, bottom, left or right of the screen.

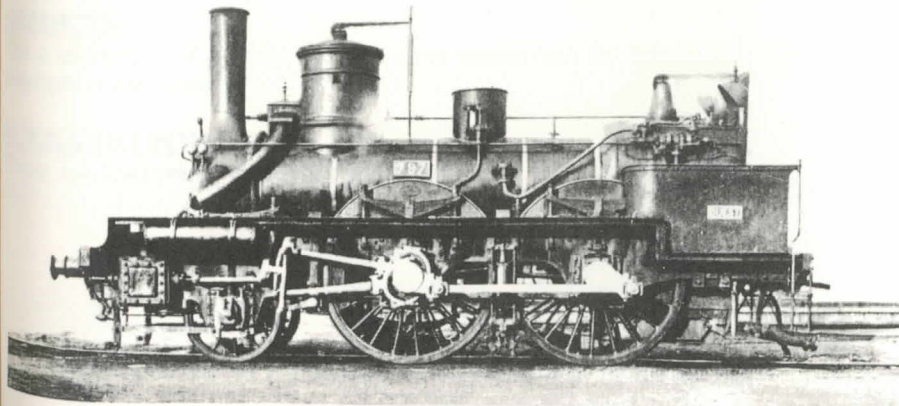
You can also decide the route of your train. Here: simply click at the point where two different train lines meet to open or close junctions. Remember, trains cannot manage acute turns, so most junctions are only accessible from one direction. A closed junction is indicated by a block of colour just above that junction. By cross referencing with the overall map it is easy to plan a route for your train, opening and closing junctions well ahead of its arrival. If you use this method in conjunction with speeded up time (click on clock, see control panel), you can move around the world quite quickly.

Information on cities and mines is available on the detailed map. Click on the various elements, keep the button pressed, and a text will be displayed at the bottom of the image and disappear when you release the button.

Act in the same way if you want to get to know a co-ordinate at any place on the map (1 unit = 70 km).

If mobile elements (enemy trains, wolves, mammoths, nomads) are visible from the observation car, they are indicated on the map and the alert is given in the Transarctica. There are several types of "observation box-wagon" which make it possible to see more or less far. At the start of the game, you don't have any of these in your possession: your field of vision is thus fairly limited. If the elements leave the field of vision, they disappear from the map.

Finally, a destroyed track is symbolised by a large black hole.



This wagon is not available at the start of the game. You have to possess at least one missile to use it. The train will stop if a missile is to be fired. Its functioning is fairly simple: all the selections are made on the small control panel.

FIRING ADJUSTMENTS

Two firing adjustments are to be carried out: orientation and distance. Orientation is indicated on the left bar ("N" corresponds to 90', "NE" to 45', etc.). You position it by means of the small buttons alongside this bar. You select distance on the meter by clicking on the figures directly.

With its very powerful infra-red pick-up, the missile is attracted by sources of heat. You thus don't have to be precise down to the last kilometre, but a minimum distance is imposed.

FIRING:

Firing is carried out in two phases: you arm by selecting the left valve, then you fire with the one on the right.

At any time, you can leave this phase of the game by clicking on the "EXIT" icon of the control panel.

Having launched the missile, its course is followed on the map.

WARNING: Missiles should be fired only to destroy enemy trains. It is useless to send it anywhere else. Of course, its target has to be decided beforehand. This is where spies are useful. By knowing your own co-ordinates and those of the target train, and knowing that one unit corresponds to 70 km., you can accurately calculate the optimal values for a successful missile launch.

As the number of enemy trains in the game is limited, a missile which reaches its target will free you from potential aggressors.

Various meetings occur during your journey. Certain things can be seen from the observation box: the alert is then given and the "intruders" are displayed on the detailed map.

NOMADS:

These are travelling merchants who transport very rare and sought-after products: the furnishings of Long Ago.

MAMMOTH HERDS:

It is fairly common to meet them. The result of the hunt will be decided by the number of beaters you have available, that is slaves and soldiers. You do, of course, have to have cattle wagons to transport them.

THE "HORDAS":

These are gigantic packs of starving wolves. They attack trains and cause a great deal of damage to cattle wagons, slaves and soldiers. You need a strong army to defeat them.

THE UNDERGROUND PEOPLE OR "MOLE MEN":

Their ancestors built the underground railways. In time, they grew to prefer the relative warmth and shelter of the tunnels to the world above. They are cannibals. They attack trains for food and carry off women to breed with. They are badly organised but very strong and numerous and not afraid to die.

A "bomb-line inspection car" will discourage their attacks.

DESTROYED TRACKS:

They will stop the train. In order to repair them, you will need rails. Repair time will depend on your construction capacity, that is the number of slaves; mammoths and cranes you have in your possession.

BRIDGES:

The construction of a bridge requires more means than the repair of a track, but the principle is the same.

SCENARIO POINTS:

These can lead you to discover a particular place, meet such and such a "character" etc.

LOCATIONS

The Transarctica may visit many destinations. Each of them has a particular purpose.

COMMERCIAL TOWNS:

There are towns where mass trading is carried out between trains.

First select the type of transaction: purchase or sale of merchandise. all the products will then be displayed on the screen with their prices (of purchase or sale, according to the previously selected icon) and their quantities. To gain more information on a product, click and keep the button pressed. Then use the "PLUS" or "MINUS" icons to fix the amount of the transaction; quantity and price are displayed at the same time by two meters. To complete the operation, click "OK". The currency used is, of course, the Bak.

WARNINGS:

To purchase a product, you must have sufficient space to store it (that is a goods wagon or tanker, according to the product, and it should be empty, or holding the same type of goods).

There are 15 different products to trade. They vary with local conditions and supply and demand. For these reasons you can gain many baks of lignite by clever trading: always note what a town is selling, at what price and what it has not got - in fact, a notepad and pen will be handy throughout the game.

Once you have bought a certain product in one town, the town will take quite a time to resupply itself with the same product.

INDUSTRIAL TOWNS:

These towns specialize in the manufacture of wagons. The functioning of the menu is identical to that in the commercial towns except that you cannot resell a wagon. There are about twenty different wagons (observation cars, cranes, goods, cattle, tenders etc.) each with a specific function. If you click on one of them, it is a general plan and descriptive text is displayed.

MAMMOTH FAIRS:

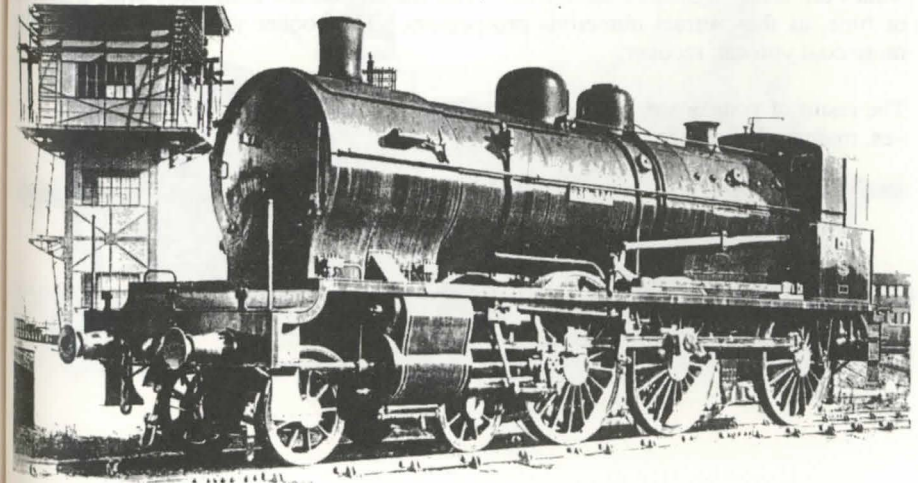
Mammoths are very highly valued: they can transport heavy loads and cover hundreds of kilometres at speed. They are used for bridge construction, mine-laying and war (See chapter "Train Combats").

Mammoth fairs are few and far between. You can buy or sell numerous mammals at them. Use "PURCHASE", "SALE", "PLUS", "MINUS" and "OK" for this. Take care! You must have cattle wagons to transport them.

SLAVE MARKETS:

Slaves are usually captured molemen. Physically very strong; they take part in all heavy work: track repair, bridge construction, coal mining.

The same procedure applies as to the mammoth fairs. "Prison Wagons" are essential for transporting slaves.



GARRISON TOWNS:

This is where soldiers are enrolled: "barracks wagons" are needed for accommodation.

The soldiers are used for war and hunting. They are normally hired by slave merchants or by the local authorities for neighbourhood warfare.

Sometimes, the menu proposes a choice between soldier and spy.

The spies cost nothing; they are mercenaries who, by philosophy, content themselves with living in luxury wagons: so you have to have these wagons in order to be able to enrol spies.

On the other hand, they are prepared to carry out perilous missions. The luxury wagons are equipped with jet wagons. These are used by the spies to move quickly to their observation points: the cockpits of the jets are equipped with ejector seats. Once in place, the spies can then set dynamite on bridges or trucks. (See the chapter "General Quarters").

WORKSHOPS:

These are a kind of garage for trains. Three actions are possible.

- By selecting the engine shed on the left, you can change the order of your wagons. The order of the wagons is a determining factor in train combat (see chapter: "Train Combat").

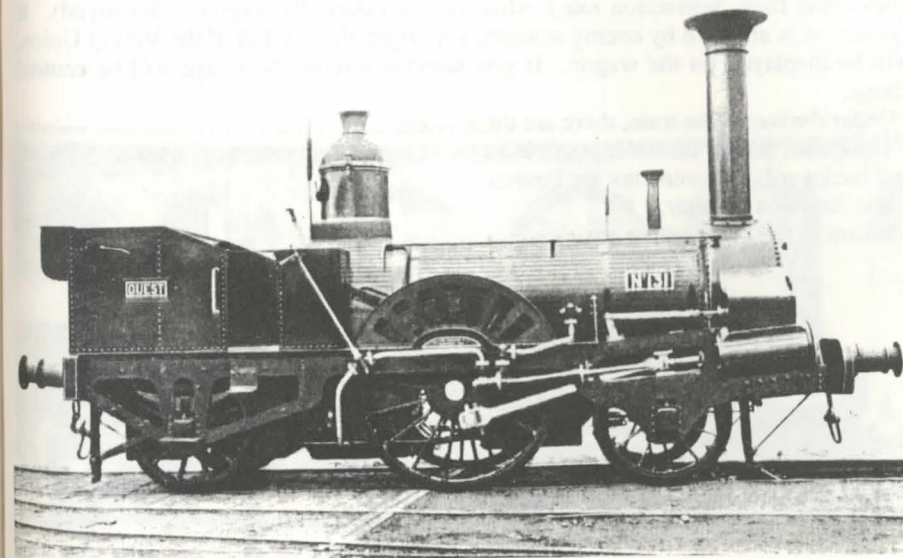
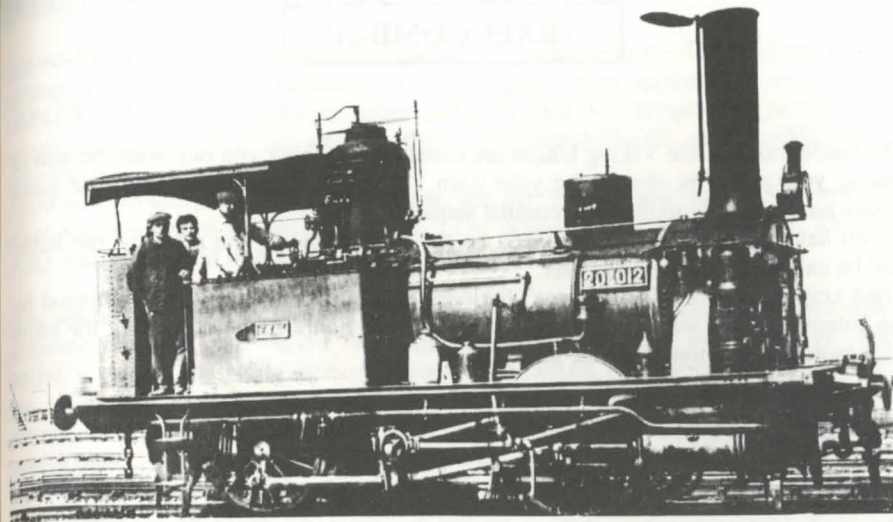
- The centre scene allows you to repair wagons as needed. This costs a few baks of coal.

- By clicking on the wagon "cemetery" to the right, you can send wagons to the scrap-yard. This may be useful if you wish to lighten the load of the Transarctica.

MINES:

Mines are either lignite or anthracite. The mines become exhausted after a period of time, as they attract numerous prospectors. The sooner you reach a mine, the more coal you can recover.

The result of your prospecting also depends on the means you can commission: slaves, mammoths, cranes.



TRAIN COMBAT

The battle trains of the Viking Union are constantly seeking you out, with the aim of ending your quest by destroying your train. When you meet an enemy, the game passes automatically to the train combat sequence.

If you have de-selected this sequence on the options menu, the result of the battle will be calculated by the computer.

Train combat is a real "War-game" between you and the enemy train managed by the computer. The winner is the one who destroys the military potential of the other train (soldiers, cannon, machine guns).

ENVIRONMENT:

The enemy train is at the top of the screen: yours is at the bottom.

The combat takes place in real time. You can scroll the image by placing the mouse to the right or left of the screen (as for map scrolling).

- The same bar on the control panel, representing all the wagons of the train, is available. Scroll it by clicking on the right and left arrows. Crosses inscribed on the wagons show their destruction rate. (After three crosses, the wagon is destroyed). If the wagon is attacked by enemy soldiers, a triangle, the symbol of the Viking Union, will be displayed on the wagon. If you select a wagon, the image will be centred above.

- Under the bar of the train, there are three icons:

- The brake, which makes it possible to stop or restart the train. The train's forward and backward movements are limited.

- The direction inverter.

- Return to the latest active position.

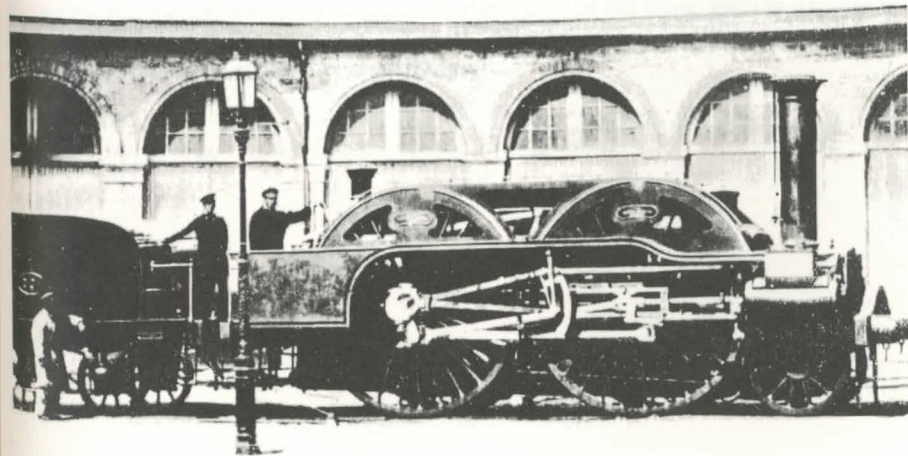
DEPLOYMENT OF SOLDIERS:

One soldier on the screen represents a group of several soldiers. The soldiers, on departing, are in "barracks-wagons". A control panel then appears. It includes an ARROW, "PLUS" and "MINUS" icons and a NUMBER corresponding to the number of soldiers present in the wagon. If you select the ARROW, all the soldiers will leave the wagon.

If you wish to leave soldiers in the wagon, use the "PLUS" and "MINUS" terminals to set the number of soldiers to be left. The others will remain in place, and the group will be divided in two.

Your soldier is now walking on the screen. If you select him, a control panel more complete than the one before will appear. It includes the same "PLUS" and "MINUS" icons, the NUMBER of soldiers and DIRECTIONS, and a STOP position. If you click on the latter (centre box) the group will stop. If you choose a direction, the group will go towards it. The direction of the group is lit up on the control panel. As seen before, you can separate the group by using the "PLUS" and "MINUS", then selecting the direction. The new group will appear on the screen, other soldiers of the group will remain in place.

In order to cancel a control panel, click anywhere on the screen.



BLOCKING, COMBAT, REGROUPING, ASSAULTS:

A group of soldiers will advance until it meets an obstacle. If it is an enemy group, combat will automatically ensue: The result will be decided by the group's relative strengths.

If it is another group of allied soldiers, the two groups may join forces. For this, click on one of the groups and set direction that will lead to a meeting. The two groups then join.

A soldier stops when in front of the enemy train. Select him and move him on the wagon: the soldier will then go onto the rooves of the wagon, even if the train is moving. He can then move onto the rooves and blow up the wagon by setting dynamite. For this, click on the soldier and his control panel will propose, instead of upwards movement, the setting of dynamite towards the right or left of the soldier. The dynamite will only explode after a certain time, and the countdown will be displayed by flashing. During this period, the "defenders of the train" may be moved up to the dynamite in order to put it out; on the other hand, the "attackers" cannot cross it, as the dynamite will block their passage. Various strategies can be foreseen to "protect" the bomb which has been placed. Dynamite, when it explodes, completely destroys the wagon on which it has been placed and causes the death of all the characters present on or in the wagon. By staying at the end of a wagon, one can place dynamite on the wagon alongside and avoid exploding with it. It is not useful to destroy all the wagons; on the contrary, you risk losing some of your war booty.

The enemy will act in the same way as yourself, in order to fend him off, you in turn have to send soldiers onto the rooves of your own train.

MAMMOTHS:

Mammoths do not move in groups during battle. They move independently and are used to transport soldiers. They are held in the cattle wagons and have to be led out one by one. Separation and regrouping functions as for soldiers. Mammoths move faster than soldiers and can absorb much machine-gun fire.

COMBAT WAGONS: CANNON AND MACHINE GUN:

To use: simply click on the appropriate wagons.

The cannon fires on the wagon facing it. Between each firing, a certain amount of time is needed to reload and prepare to fire again. The firing icon will indicate whether the cannon is operational or not.

Several shells may be necessary to destroy a wagon. The boudoir, the general quarters and the engine are strongly armoured. If you lose one of them, you have lost the battle... and the game! If you destroy the adversary engine, the enemy train can no longer move.

The machine gun fires straight ahead. If the train is moving, it can "sweep" the battle field. Take care not to fire on your own soldiers.

The other wagons have no offensive role in the battle.

THE BOOTY:

Booty captured depends on the original market value of the train, and the number of wagons left intact. The more quickly and "cleanly" you win, the more you gain. Most of the time, you recover coal and slaves.

TITRE	ATARI Colour & monochrom	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & COMP. 512 K minimum VGA, EGA, CGA, HGC	MACINTOSH monochrom Classic, SE, PLUS	ATARI FALCON 030
MANHATTAN DEALERS	X (2)	X		X (1)		
MAD SHOW	X (2)	X		X (1)		
TARGHAN	X	X	X	X	X	
WINDSURF WILLY	X	X	X	X		
LE FETICHE MAYA	X	X		X		
COLORADO	X	X		X		
STARBLADE	X	X		X		
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X		
METAL MUTANT	X	X		X		
THE RAIDERS (Compilation TARGHAN MAYA-COLORADO STARBLADE)	X	X		X		
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X	
XYPHOES FANTASY			X			
SWORD & MAGIC (Compilation ARBOREA, TARGHAN, BARBARIAN II)	X	X	X(3)	X		
STORM MASTER	X	X		X	X	
FUTURE DREAMS	X	X		X		
ISHAR	X	X		X	X	X
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X	X
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X
ISHAR II (Sortie nationale MARS 93)	X	X		X	X	X

(1) : CGA/HERCULES only
(2) : no monochrom

(3) TWIN WORLD replace ARBOREA sur CPC

Inhalt

Technische Details	Seite 62	Die Karten	Seite 74
Laden des Spiels		Die Gesamtkarte	
Installieren auf Festplatte		Beschreibung	
Technische Probleme		Die detaillierte Karte	
Zusammenfassung	Seite 63	Raketenwerfer	Seite 76
Die Definition	Seite 64	Einstellungen vor dem Feuern	
Die Welt	Seite 64	Feuern	
Der Planet Erde		Ereignisse	Seite 77
Die Viking Union		Nomaden	
Der Spieler		Mammutherden	
Die Aufgabe		Die "Hordas"	
Das Spiel		Die "Maulwürfe"	
Die Risiken		Zerstörte Strecken	
		Brücken	
		Szenario-Hinweise	
Spielkontrollen	Seite 66	Schauplätze	Seite 78
Auswahlmenü	Seite 66	Handelsstädte	
Bedienungstafel	Seite 66	Hinweise	
Beschreibung		Industriestädte	
Die Lokomotive	Seite 68	Mammutmärkte	
Erklärung zur Funktionsweise		Sklavenmärkte	
Beschreibung		Garnisonsstadt	
Lokomotivkontrolle	Seite 70	Werkstätten	
Der Privatwaggon	Seite 71	Minen	
Das Inventar		Zugkämpfe	Seite 82
Spielstand speichern		Umgebung	
Selbstmord		Einsatz von Soldaten	
Das Hauptquartier	Seite 72	Blockieren, Kämpfen, Neugruppieren, Angreifen	
Das Becken		Mammute	
Die Karte		Kampfwaggons – Kanonen und Maschinengewehre	
Spionage und Sabotage		Die Beute	
Hinweis			
Streckenkontrollwagen			

TECHNISCHE DETAILS

LADEN DES SPIELS:

- ATARI/AMIGA: Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer ein.
- PC: Nachdem Sie MS-DOS geladen haben, legen Sie die Diskette in Laufwerk A (oder B) ein und tippen dann START.
- MACINTOSH: Klicken Sie das Start-Icon zweimal an, und wählen Sie die Spiel-Option aus dem Befehlsmenü aus.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE:

- ATARI: Kopieren Sie alle Files der Diskette in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Nehmen Sie das Start-Programm(START.PRG) aus dem AUTO-File, und kopieren Sie es wie die anderen Files.

Löschen Sie das AUTO-File auf Ihrer Festplatte, lassen Sie die Diskette im Laufwerk (für den Kopierschutz), und wählen Sie dann mit START.PRG das Start-Programm auf Ihrer Festplatte aus.

- AMIGA: Kopieren Sie alle Files in ein Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Starten Sie das Spiel mit T.X., nachdem Sie die Diskette in Laufwerk A eingelegt haben.

- PC: Legen Sie die Diskette in Laufwerk A (oder B) ein, tippen Sie dann INSTALL <Quell-Laufwerk> <Ziel-Laufwerk> (INSTALL A:C: oder INSTALL B:C: oder INSTALL A:D: oder INSTALL B:D:). Dann erscheinen die nötigen Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie müssen jetzt nur noch in das betreffende Unterverzeichnis gehen und START eintippen, um das Spiel zu starten.

- MACINTOSH: Kopieren Sie alle Files in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Sie können das Spiel von diesem Verzeichnis aus starten, indem Sie START zweimal anklicken.

TECHNISCHE PROBLEME

Besondere Probleme auf dem PC: Das Programm stoppt beim Laden: Vergewissern Sie sich, daß MS-DOS beim Starten des Computers nicht andere residente Dateien installiert, da dies zuviel Speicherkapazität benötigen würde.

ZUSAMMENFASSUNG

Am 24. Dezember 2022 fand die "Operation Blind" statt, ein wissenschaftliches Experiment mit dramatischen Auswirkungen.

Das "Blind"-Team, geleitet von dem berühmten Professor John Merrick, beabsichtigt, die durch den Treibhauseffekt schwer gezeichnete Welt zu retten. Dieses Experiment sollte durch gleichzeitig an beiden Polen gezündete, thermo-nukleare Sprengkörper die gefährlichen Sonnenstrahlen abhalten. Dadurch wurden riesige Mengen von Staub und Dunst in die Stratosphäre geschleudert.

Doch die Wissenschaftler hatten sich verkalkuliert. Das Experiment hatte fatale Folgen. Die Welt erfuhr einen fürchterlichen nuklearen Winter. Die Zivilisation wurde unter einer Schnee- und Eisdecke begraben.

Einige Jahrhunderte später schlagen sich die Überlebenden mehr schlecht als recht durch. Die meiste Zeit ihres Lebens verbringen sie in riesigen Zügen, den einzig möglichen Verkehrsmitteln, die sie zu den noch existierenden Städten bringen. Diese Städte, jämmerliche Schatten ihrer selbst, werden nun nur noch als Handels- und Treffpunkte für die großen Züge benutzt.

Die finstere und machtvolle Viking-Union kontrolliert die Züge und das Schienennetz. Sie toleriert keinen Angriff auf ihr gewinnbringendes Monopol. Für sie läßt es sich in der eisbedeckten Welt gut leben.

Sie übernehmen den Part eines Idealisten und begeben sich als Zugführer an Bord der Transarctica. Inspiriert durch uralte Schriften machen Sie sich daran, mehr über die mystische Sonne herauszufinden. Auf Ihren Reisen erfahren Sie von der "Operation Blind" und der "Operation Sun", der Chance, Ihren Lebensstrom zu verwirklichen!

Transarctica kombiniert Abenteuer mit Strategie: Um die Sonne wieder zum Leben zu erwecken, müssen Sie Ihren Zug erfolgreich führen und aufbauen. Zur Bewältigung dieser Aufgabe müssen Sie sich an die vorhandenen Karten halten, Hindernissen ausweichen, Dampfmaschinen kontrollieren und die Kampfzüge der Viking Union verminen, ausspionieren, bekämpfen, aber auch Handel mit ihnen treiben.

Tip: Legen Sie sich Stift und Papier für Notizen bereit.

DIE DEFINITION

Wie jeden Morgen und jeden Abend las ich mir diesen Abschnitt laut vor:

"Sonne: ein Gattungsbegriff. 1. Die Sonne: Ein Himmelskörper, der das Tageslicht produziert. Beispiel: Die Entfernung der Sonne zur Erde. Zur Erweiterung: Eine Sonne: Ein Himmelskörper, der sein eigenes Licht in das Zentralsystem ausstrahlt. 2. Dem Beobachter auf der Erde erscheint sie wie eine leuchtende Scheibe. Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter. 3. Strahlung, Licht und Hitze der Sonne. Zum Beispiel: es ist sonnig, sich vor der Sonne schützen, sich der Sonne aussetzen, Sonnenbrand: Verbrennungen werden durch Sonnenstrahlen erzeugt."

Ich schloß das alte Lexikon, stand auf und öffnete das Fenster des Abteils, blieb dort eine Zeitlang mit geschlossenen Augen stehen, und der Eisregen peitschte gegen mein Gesicht. Ich erinnerte mich daran, als ich zum ersten Mal diesen Text in der verlassenen Bibliothek in Alexandria las. Was für eine Offenbarung! Seit ich nach anderen Schriften über den Mythos der Sonne suche, habe ich eine Menge Probleme mit den "Administratoren", den Vertretern der Eisenbahn, die mich ständig überwachen.

Alles geriet ins Wanken, als ich einen Artikel über das Projekt "Blind" aus dem 21. Jahrhundert entdeckte, der sich auf die "ultimative Rettung der Welt" vor dem Untergang bezog. Ich wurde dann ein "Ambivalent" und erfuhr, daß die "Administratoren" der Viking Union eine Belohnung auf meinen Kopf ausgesetzt hatten.

DIE WELT

DER PLANET ERDE

Dieser Planet ist vollständig zugefroren und von einer undurchdringlichen Wolken-schicht umgeben. Die Sonne ist nicht mehr zu sehen und zu einem mystischen Himmelskörper geworden, was auch aus den alten Schriften hervorgeht, die man fand. Abgesehen von dem Mammut ist der dampfgetriebene Zug das einzige Transportmittel. Kohle ist die Hauptenergiequelle, macht sie es doch möglich, sowohl die Menschen aufzuwärmen als auch die Züge mit Brennstoff zu versorgen.

Es gibt zwei Kohle-Arten: Lignit und Anthrazit.

Lignit wird als Währung benutzt: Es beherrscht sämtliche Transaktionen. Die derzeit am meisten benutzte Währungseinheit ist das "Bak" (100 kg Lignit). Lignit kann auch als Brennstoff benutzt werden. Lignit wird als "Lignit-Geld" bezeichnet.

Anthrazit ist schwerer als Lignit und wird als Brennstoff für dampfgetriebene Züge benutzt.

DIE VIKING UNION

Die Viking Union ist die einzige Eisenbahngesellschaft, die das riesige Netzwerk der Eisenbahn überwacht, das die verschiedenen Städte miteinander verbindet. Die Viking Union wird von den "Administratoren" geleitet und beschäftigt ein riesiges Heer. Die Viking Union hat keine totalitäre Macht - sie macht keine Geschäfte mit den Regierungen der Städte - aber ihr Monopol über alle Verkehrsmittel gibt ihr eine unangefochtene Autorität. Um sich ihre eisige Monopolstellung zu bewahren, unternimmt die Viking Union jede nur mögliche Anstrengung, und versucht alles, was auch nur im Entferntesten mit der Sonne zu tun hat, ausfindig zu machen und zu zerstören. Sie betrachten Sie als einen "Ambivalenten", also einen Gegner.

DER SPIELER

Sie sind der Führer der "Ambivalenten", jener neugierigen Lebewesen, die alles über den alten Mythos Sonne herausfinden möchten. Sie haben zahlreiche Menschen von Ihrer Idee begeistern können, doch nur einige wenige sind Ihnen in den bewaffneten Kampf gefolgt. Ihr größter Sieg bis jetzt ist der Diebstahl einer der größten Züge der Viking Union, der Transarctica.

DIE AUFGABE

Wir schreiben den ersten Tag des Jahres 2714 (Viking-Kalender)... Zusammen mit einer kleinen Gruppe Männern reisen Sie als Zugführer der Transarctica quer durch die Welt, um Informationen über das mysteriöse Projekt "Blind" zu erhalten und Ihren großen Traum, die Sonne wieder zum Leben zu erwecken, in die Tat umzusetzen.

DAS SPIEL

Um im Spiel erfolgreich vorwärtszukommen, müssen Sie die Größe und Stärke der Transarctica maximieren. Zusätzliche Waggons etc. können mit Lignit-Geld in zahlreichen Industriestädten gekauft werden. Sie erhalten zusätzliches Lignit-Geld, wenn Sie mit Handelsstädten und umherziehenden Nomaden Geschäfte machen, oder wenn Sie Bergbau betreiben. Außerdem müssen Sie die Kampfzüge der Viking Union umgehen und anderen Hindernissen, wie Wölfen, ausweichen: Zusammenkünfte mit Ihren Spionen für den Erhalt von Informationen sind lebenswichtig.

DIE RISIKEN

Die Viking Union wird alles tun, um die Transarctica zu zerstören. Zugkämpfe enden immer mit der Zerstörung eines der beiden Züge. Auch andere Gefahren bedrohen Sie: Die "Maulwürfe", die "Hordas" oder andere feindselige Tiere.

Zudem bedeutet ein Zug, der auf dem Eis anhalten muß, für die Reisenden den sicheren Tod. Kesselexplosionen, Kohleknappheit und Minenfelder sollten also tunlichst vermieden werden...

...sonst scheint Selbstmord der einzig mögliche Ausweg zu sein.

SPIELKONTROLLEN

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert.

Auf der Tastatur entspricht der Zahlenblock (Zahlen von 1 bis 9) den Bewegungen der Maus. Sie können Block um Block durchwandern, indem Sie die Kontrolltaste (CTRL) zusammen mit den Zahlentasten benutzen. Die Return-Taste oder die Shift-Taste (zum Schreiben von Großbuchstaben) ersetzen die linke Maustaste, die ALT-Taste ersetzt die rechte Maustaste. Mit dem Joystick sind natürlich Bewegungen in alle acht Richtungen möglich. Hier ersetzt der Feuerknopf die linke Maustaste, ALT auf der Tastatur die rechte Maustaste.

Pause-Taste: Drücken Sie Taste <P>.

Verlassen des Spiels: Tippen Sie <CONTROL> X.

AUSWAHLMENÜ

Dieser Bildschirm erscheint nach dem Lade-Bildschirm.

Hier finden Sie die folgenden Optionen:

- Wenn Sie ein neues Spiel starten, können Sie den Schwierigkeitsgrad auswählen.
- Wenn Sie ein gespeichertes Spiel spielen möchten, erhalten Sie Auskunft darüber, in welcher Reihenfolge Sie die Diskette mit dem gesicherten Spielstand und die Spieldiskette in das Laufwerk einlegen müssen.
- Um die aktive Kampfphase der Züge aus dem Spiel zu nehmen, lesen Sie bitte das Kapitel "Zugkampf". Der Computer wird dann das Ergebnis eines Kampfes errechnen.
- Ein- oder Ausschalten der Musik im Spiel, abhängig von Ihrer Hardware

BEDIENUNGSTAFEL

Fast während des ganzen Spiels ist die Bedienungstafel unten auf dem Bildschirm präsent.

BESCHREIBUNG (siehe Skizze)

1. Dieser Balken repräsentiert den Zug mit all seinen Waggons in der richtigen Reihenfolge. Wenn Sie vollständige Informationen über einen Waggon wünschen, klicken Sie ihn an und halten die Taste niedergedrückt. Der Text verschwindet sofort,

wenn Sie die Taste loslassen. Eingravierte Kreuze auf dem Waggon geben die Stärke der Zerstörung an. Bei drei Kreuzen ist der Waggon vollständig zerstört, und nur die Achsen bleiben noch übrig.

2. Diese Pfeile ermöglichen es, den Zugbalken nach rechts oder links zu scrollen, wenn Waggons außerhalb des sichtbaren Rahmens vorhanden sind. Die Transarctica kann bis zu 100 Waggons ziehen.

3. Wenn das Spiel in Pseudo-Echtzeit fortgesetzt wird, gibt diese Uhr die tatsächliche Zeit an. Die Anzahl der verstrichenen Tage erscheint in dem kleinen Rahmen. Wenn Sie die Uhr anklicken, gelangen Sie in die "Zeitraffer-Phase": Die Umdrehung der Nadeln beschleunigt sich, Ereignisse finden schneller statt, die Fortbewegung von Zügen und anderen Charakteren ist beschleunigt. Klicken Sie die Uhr noch einmal an, und Sie spielen wieder in Echt-Zeit.

4. Wenn Sie diese Icons anwählen, haben Sie direkten Zugriff auf den jeweils gezeigten Waggon. Das "A"-Icon repräsentiert die Lokomotive, das "B"-Icon den Privatwaggon, das "C"-Icon das Hauptquartier und das "D"-Icon den Raketenwerfer. Die Icons "A", "B" und "C" sind immer vorhanden, das "D"-Icon wird nur gezeigt, wenn Sie einen Raketenwerfer-Waggon besitzen, der während des Spiels gekauft werden muß.

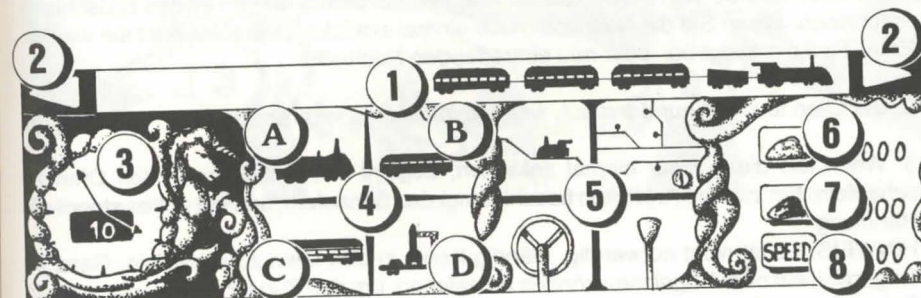
5. Diese Action-Icons wechseln abhängig von der jeweiligen Spielphase. Wenn Sie in der Lokomotive, dem Hauptquartier oder dem Privatwaggon sind, ist das Karten-Icon das einzige, daß ausgewählt werden kann. Es führt Sie direkt zu der riesigen Gesamtkarte, auf der Sie die Zugrouten festlegen können. Bei anderen Spielphasen werden die Icons später in den entsprechenden Kapiteln erklärt.

6. Diese Zahl repräsentiert die Menge der Lignit-Kohle, die Sie besitzen. Die benutzte Einheit ist das "Bak", dem 100 kg entsprechen. Diese Bezeichnung wurde aus dem Begriff "Pack" hergeleitet, einem derzeit benutzten Behälter, der 10 kg Kohle faßt. Das "Bak", das später entstand, entspricht 10 Packs.

Die Zahl nimmt ab, je mehr Kohle in den Kessel geschaufelt wird. Wenn der Brennstoff als Währungseinheit benutzt wird, verändert sich die Zahl bei jeder Transaktion.

7. Diese Zahl gibt die Menge Athrazit an, die Sie besitzen (in Baks). Anthrazit, das beständiger und brennbarer als Lignit ist, kann nicht als Währung benutzt werden.

8. Gibt die Zuggeschwindigkeit in km/h an.



DIE LOKOMOTIVE

Die Funktionen der Lokomotive entsprechen genau denen der traditionellen Dampflokomotiven.

ERKLÄRUNGEN ZUR FUNKTIONSWEISE

Der Ofen, der mit Kohle betrieben wird, erhitzt das Wasser im Kessel. Wenn 100°C erreicht werden, kocht das Wasser, und der Druck beginnt zu steigen. Um den Zug vorwärts zu bewegen, wird nur ein minimaler Druck benötigt.

Die Geschwindigkeit des Zugs wird durch den Spieler bestimmt und kann an der Position des Reglers abgelesen werden.

Der Energieverbrauch ist abhängig von der Geschwindigkeit und der Größe des Zugs (kinetische Energieformel). Je schneller und größer er ist, desto mehr Energie, sprich Kohle, wird verbraucht.

Bei langsamer Fahrt (niedrige Einstellung des Reglers) können Sie ziemlich hohe Einsparungen machen... Aber das ist alles eine Frage der Strategie und der Wahl, die Sie treffen.

BESCHREIBUNG (siehe Skizze)

1. Der Behälter über dem "Becken" sammelt die Nachrichten vom Funker im Wohnwaggon. Er kommuniziert mit zahlreichen Spionen, die über die ganze Welt verstreut sind. Wenn eine Mitteilung in diesem Behälter vorhanden ist, klicken Sie ihn an: die Information wird dann in einem kleinen Rahmen auf dem unteren Teil des Bildschirms erscheinen. Wenn Sie die Nachricht noch einmal anklicken, verschwindet sie wieder. Eine Glocke erklingt bei jeder neu eintreffenden Nachricht.

2. Der Ofen leuchtet nur dann auf, wenn in ihm Kohle verbrannt wird.

3. Wenn Sie diese Figur einmal anklicken, beginnt sie, das Lignit in den Ofen zu schaufeln. Ein zweites Anklicken beschleunigt das Schaufeln, und ein drittes stoppt die Handlung.

HINWEIS: Es ist nicht notwendig, ständig Kohle in den Ofen zu schaufeln. Ganz im Gegenteil, ein paar Kügelchen können ausreichen, um den Zug für eine ziemlich lange Zeit voranzutreiben. So riskieren Sie auch nicht, daß der Kessel explodiert.

4. Funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie oben angeführt, nur daß Anthrazit in den Ofen geschaufelt wird.

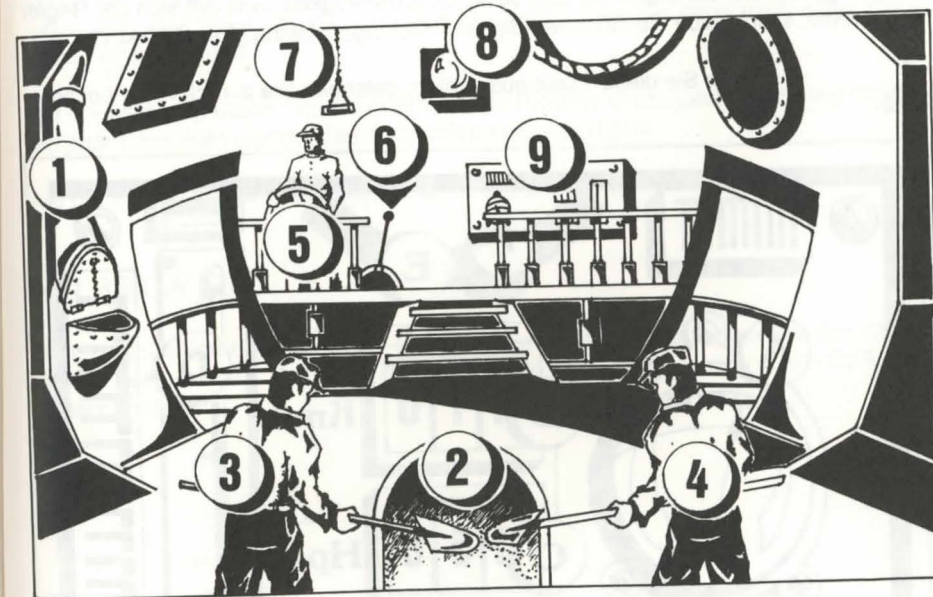
5. Wenn Sie dieses Steuerrad auswählen, legt der Fahrer die entgegengesetzte Fahrtrichtung ein. Dazu wird der Zug kurz angehalten.

6. Durch Anklicken der Bremse bringen Sie den Zug zum Stehen. Dieses verändert in keiner Weise die Position des Reglers oder irgendwelcher Feuerungshandlungen. Um wieder loszufahren, klicken Sie die Bremse noch einmal an.

7. Der Hebel der traditionellen Zugpfeife.

8. Der Alarm geht los, wenn der Beobachtungswaggon (siehe "Die detaillierte Karte") etwas gesehen hat.

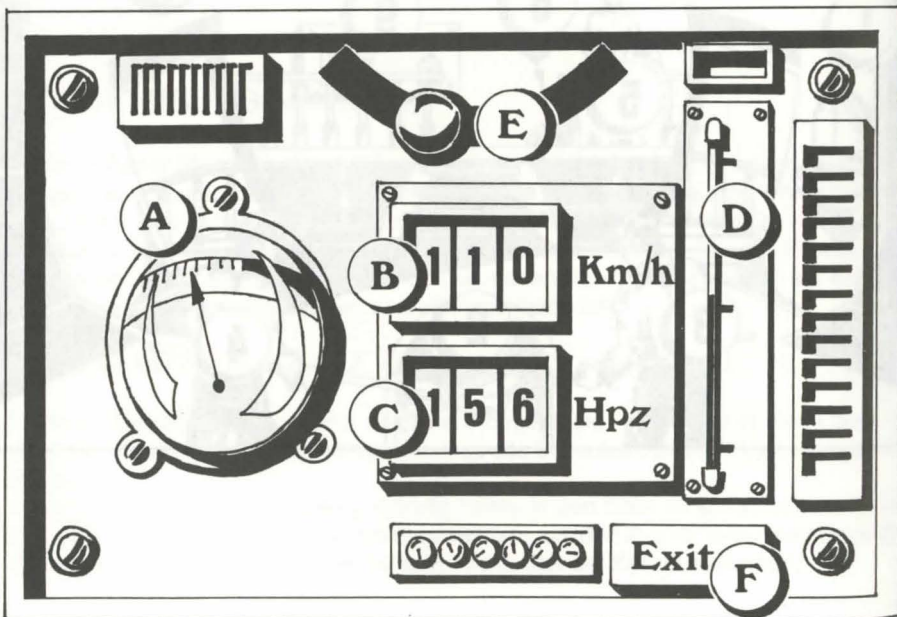
9. Zugriff auf die Lokomotiv-Kontrolle.



LOKOMOTIVKONTROLLE

(siehe Skizze)

- A - Dieser Druckmesser mißt den im Kessel entstehenden Druck. Jenseits des roten Querstrichs riskieren Sie eine Explosion.
- B - Gibt die Geschwindigkeit des Zugs in km/h an.
- C - Die Zahlen geben den Druck auf die Kolben an (effektiv übertragene Energie). Dieser Druck hat eine Obergrenze von etwa 300.
- D - Das Thermometer gibt die Temperatur im Kessel an.
- E - Dieser Regler ist das einzig veränderbare Objekt auf der Tafel. Durch Anklicken einer beliebigen Stelle des Meßinstruments stellen Sie die Position des Reglerknopfes ein, der die Zuggeschwindigkeit wirksam kontrolliert. Befindet sich der Regler ganz links, verringert der Zug seine Geschwindigkeit; befindet sich der Regler ganz recht, erhöht sich die Geschwindigkeit (Höchstgeschwindigkeit: 300 km/h).
- F - Wenn Sie diese Taste auswählen, gelangen Sie zurück in die Lokomotive.



DER PRIVATWAGGON ODER "BOUDOIR"

Wie die Lokomotive und das Hauptquartier hat auch dieser Waggon ein "Becken" und ein leuchtendes Warnsignal.

Drei weitere Möglichkeiten werden angeboten:

DAS INVENTAR

Wenn Sie die Person anklicken, die am Schreibtisch sitzt (sein Name ist Kolotov, Ihr Privatsekretär), erscheint das komplette Inventar der Transarctica.

SPIELSTAND SPEICHERN

Wenn Sie das Buch auf dem Tisch auswählen, können Sie - so oft Sie möchten und zu jeder Zeit - das Spiel abspeichern. Das Programm fragt Sie dann nach einer zuvor formatierten Diskette.

Bei dem Amiga müssen Sie, nachdem Sie die Diskette in das Laufwerk gelegt haben, ein paar Sekunden warten, damit sie gelesen werden kann.

Auf der Festplatte speichern Sie das Spiel direkt im Unterverzeichnis.

SELBSTMORD

Durch Auswählen des Revolvers auf dem Tisch können Sie, indem Sie den Abzug drücken (Maustaste), "Selbstmord begehen" und gelangen so zurück in den Optionen-Bildschirm.

DAS HAUPTQUARTIER

Sie haben vier Möglichkeiten zur Wahl, die auf dem Bildschirm gezeigt werden.

DAS BECKEN (unten links)

Wie in der Lokomotive erhalten Sie verschiedene Informationen beim Auswählen der vorhandenen Nachrichten.

DIE KARTE

Wenn Sie das Modell anklicken, erscheint eine Karte des ganzen Spiels auf dem Bildschirm. Sie können dann einen beliebigen Platz auswählen (siehe "Die Karten").

SPIONIEREN UND SABOTAGE

Sie finden weitere Informationen über Spione in dem Kapitel "Schauplätze" ("Die Kasernen"). Sie können auf dieses Menü zugreifen, indem Sie den Funker auf der linken Seite anklicken. Es gibt zwei Optionen:

OBEN: EINEN SPION AUSSENDEN (funktioniert nur, wenn Sie einen haben). Die Gesamtkarte des ganzen Spiels wird dann gezeigt. Wählen Sie das Gebiet aus, in das Sie einen Spion schicken wollen. Wenn dieses Gebiet einmal erschienen ist, verwandelt sich die Maus in ein kleines Symbol. Setzen Sie den Spion exakt an dem Ort ein, den er beobachten soll, also an den Gleisen. (Vergessen Sie nicht, daß die Entfernungen sehr wichtig sind!), klicken Sie den Knopf an. Der Spion wird dann die Transarctica verlassen, um zu seinem Zielort zu reisen. Wenn er wie eine Rakete losschießt, wird seine Reise ziemlich kurz sein.

Wenn er angekommen ist, beginnt er zu observieren und informiert Sie über alles, was er sieht. Um ihn zu entdecken, müssen Sie sich mit dem Zug auf die Suche nach ihm machen. Sie können auch Spione in die Städte schicken, um über deren "Handelsniveau" informiert zu sein. Abgesehen von diesen Ausnahmefällen sollten Spione nur an den Gleisen postiert werden. Die Spione haben eine Ladung Dynamit dabei, um Gleise oder Brücken in die Luft zu jagen.

MITTE: DYNAMIT (steht nur dann zur Verfügung, wenn mindestens ein Spion agiert). Der Teil der Karte, in dem sich der Spion aufhält, erscheint mit einem Auswahl-Icon, um die Sabotage auszuführen. Klicken Sie es an, und der Spion beginnt, das Dynamit auf den Gleisen oder an der Brücke zu plazieren, wo er sich derzeit befindet.

Ein zerstörtes Gleis hält gegnerische Züge für die Zeit auf, die die Reparatur in Anspruch nimmt. Eine eingestürzte Brücke zwingt den Gegner dazu, den Rückzug anzutreten.

Diese Sabotageakte können sehr nützlich sein, wenn Sie von einem stärkeren Zug verfolgt werden. Versuchen Sie dann, dicht an einen Ihrer Spione heranzukommen und die Schienen hinter sich zu sprengen. Sie haben dann Zeit genug zum Fliehen.

HINWEIS

- Manchmal haben diese Aktionen negative Auswirkungen auf Ihr eigenes Fortkommen, wenn Sie z. B. Brücken benutzen wollen, die Sie bereits zerstört haben!

- Spione können eine Dynamit-Operation durchführen. Wenn ein Zug in Ihre Nähe kommt, können Sie sie wieder mit Dynamit beliefern.

- Nur Gleise und Brücken können in die Luft gejagt werden. Es ist unnötig zu versuchen, Städte oder Verstecke des Gegners zu sprengen, auch Schienenenden können nicht zerstört werden.

STRECKENKONTROLLWAGEN

Es gibt kleine Dampfwagen, die sehr schnell sind und die vor oder hinter den Zug geschickt werden können. Sie gelangen durch Anklicken des Characters rechts im Hauptquartier in das Menü.

Sie haben hier zwei Möglichkeiten: Das Aussenden eines einfachen Streckenkontrollwagens und eines Streckenkontrollwagens mit einer Rakete. (Die Raketen sind die gleichen, die auch bei dem Raketenabschußwaggon benutzt werden.) Für die zweite Option müssen Sie im Besitz eines Streckenkontrollwagens und einer Rakete sein, die in bestimmten Handelsstädten gekauft werden kann.

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, legen Sie die Richtung der Streckenkontrollwagen fest: Entweder vor oder hinter dem Zug. Der Streckenkontrollwagen verläßt dann den Bildschirm, und Sie können ihm folgen, bevor er explodiert. Wenn der Wagen allmählich anhält bevor er explodiert, bedeutet das, daß er nichts auf den Gleisen ausgemacht hat, es sei denn, er ist über ein Minenfeld gefahren, in ein Hindernis, wie z. B. einen gegnerischen Zug oder in eine Barrikade von Barbaren (siehe Kapitel "Die Ereignis"). Der Einsatz der Streckenkontrollwagen macht es folglich möglich, die Gleise zu kontrollieren. Auf diese Art kann man Gegner früh ausfindig machen, sie angreifen und ihr Fortkommen verzögern. Aber passen Sie auf – ein "Bomben-Streckenkontrollwagen", der zur Transarctica zurückkehrt, läßt die Transarctica explodieren.

DIE KARTEN

Es gibt zwei Karten: die Gesamtkarte und die detaillierte Karte.

DIE GESAMTKARTE

Diese Karte können Sie im Hauptquartier auswählen, indem Sie das Modell anklicken.

Die Karte ist ein offizieller Plan der Viking Union. Es ist jedoch möglich, daß das Schienennetz nicht vollständig wiedergegeben ist.

Wenn Sie die Maus auf der Kontrolltafel umherbewegen, verwandelt sie sich in eine Lupe. Sie können dann einen beliebigen Landesteil auswählen. Die Koordinatenpunkte X und Y in der Mitte der Lupe sind dementsprechend unterhalb und rechts von ihr angegeben.

Auf der Kontrolltafel sind vier Icons verfügbar:

- * Detaillierte-Karte-Icon.
- * Ein "EXIT"-Icon, mit dessen Hilfe Sie in den vorher verlassenen Waggon gelangen.
- * Das Rad, mit dem Sie die Richtung des Zugs ändern können, ohne in die Lokomotive zu gehen.
- * Die Bremse.

BESCHREIBUNG

- Die kleinen blauen Rahmen repräsentieren Städte.
- Die Totenköpfe symbolisieren die gegnerischen Standorte, von denen die Züge der Viking Union abfahren.
- Die kleinen Kreise mit zwei Pfeilen repräsentieren Werkstätten. (siehe Kapitel "Schauplätze").
- Die gestrichelten Linien bedeuten Schienenwege im Untergrund. Diese Strecke ist als eine gerade Linie nachgezeichnet, aber es gibt einige Kurven. Die Strecken im Untergrund machen es den Zügen möglich, sich viel schneller zu bewegen, manchmal sogar ihre Geschwindigkeit zu verdoppeln. Aber sie werden von Agenten bewacht, die oft die Züge angreifen (siehe Kapitel "Die Ereignisse").
- Die roten Punkte stellen Minen dar. Wenn sie aufblinken, sind die Minen offen, anderenfalls sind sie schon erschöpft.

- Die Transarctica wird auf der Karte als ein kleiner Zug symbolisiert. Wenn er sich bewegt, gibt ein aufblinkender Pfeil seine Richtung an, anderenfalls verwandelt er sich in ein Kreuz.

DIE DETAILLIERTE KARTE

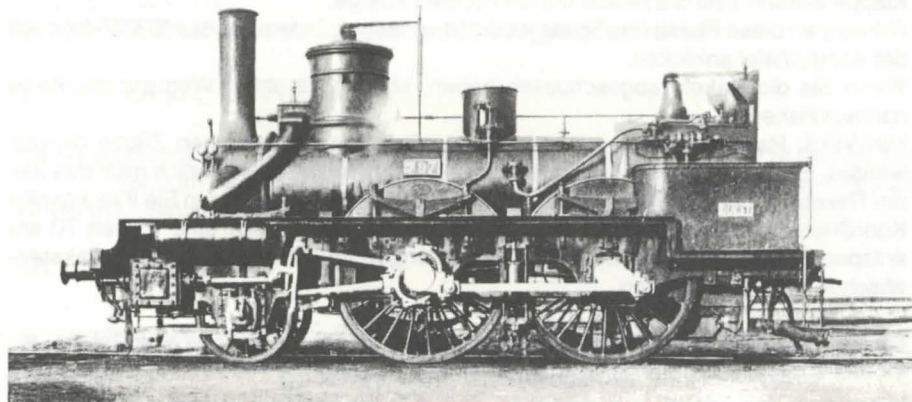
Wenn Sie direkt vom "Karten"-Icon auf einen anderen Waggon zugreifen, wird eine noch detailliertere Sektion des Landes gezeigt, das die Transarctica umgibt. Abgesehen von dem zweiten Icon, mit dem Sie in die Gesamtkarte zurückkehren können, sind die vier Icons identisch mit denen auf der Gesamtkarte (zentrierte Karte, Richtungsumkehr und Bremse).

Um die Karte scrollen zu lassen, bewegen Sie die Maus vollständig an den oberen, unteren, linken oder rechten Bildschirmrand.

Sie können auch die Route Ihres Zugs bestimmen. Klicken Sie hier einfach den Punkt an, an dem zwei verschiedene Gleise aufeinandertreffen, so öffnen oder schließen Sie die Gleisanschlüsse. Denken Sie daran, Züge können keine scharfen Kurven bewältigen, also können einige Weichen nur von einer Richtung aus verstellt werden. Eine geschlossene Gleisanschlußstelle wird durch eine farbige Uhr direkt darüber angezeigt. Bei der Benutzung der Gesamtkarte ist es einfach, eine Route für Ihren Zug zu planen, Sie können die Weichen lange vor Ankunft Ihres Zugs stellen. Auf diese Weise können Sie zusammen mit der Zeitraffer-Funktion (Anklicken der Uhr auf der Kontrolltafel) ziemlich schnell "um die Welt" reisen.

Informationen über Städte und Minen bekommen Sie von der detaillierten Karte. Klicken Sie die verschiedenen Objekte einfach an, halten Sie die Maustaste niedergedrückt, und unterhalb des Bildes erscheint ein Text, der wieder verschwindet, sobald Sie die Taste loslassen.

Verfahren Sie in derselben Weise, wenn Sie den Koordinaten-Punkt einer beliebigen Stelle auf der Karte wissen möchten (1 Einheit = 70 km).



Wenn bewegte Objekte (gegnerische Züge, Wölfe, Mammute, Nomaden) vom Beobachtungswaggon entdeckt werden, werden sie auf der Karte gezeigt, und lösen in der Transarctica Alarm aus. Es gibt verschiedene Arten von Beobachtungswaggons, mit denen Sie weit oder weniger weit sehen können. Zu Beginn des Spiels haben Sie keine in Ihrem Besitz: Ihr Blickfeld ist daher ziemlich eingeschränkt. Wenn die Objekte das Blickfeld verlassen, verschwinden sie von der Karte.

Eine zerstörte Strecke wird durch ein großes, schwarzes Loch symbolisiert.

RAKETENWERFER

Dieser Waggon steht Ihnen zu Beginn des Spiels nicht zur Verfügung. Sie müssen mindestens eine Rakete besitzen, um ihn zu benutzen. Der Zug hält an, wenn eine Rakete gefeuert wird. Seine Funktionsweise ist relativ einfach: Alle Befehle werden auf der Kontrolltafel durchgeführt.

EINSTELLUNGEN VOR DEM FEUERN

Zwei Möglichkeiten stehen zur Wahl: Ausrichtung und Entfernung. Die Ausrichtung wird auf dem linken Balken angegeben ("N" entspricht 90°, "NE" entspricht 45°, usw.). Sie legen sie mit Hilfe der kleinen Knöpfe neben dem Balken fest. Die Distanz wählen Sie aus, indem Sie auf dem Zähler die Zahlen exakt anklicken.

Mit ihren kraftvollen Infrarot-Sensoren wird die Rakete von Wärmequellen angezogen. Sie müssen die Rakete auf dem letzten Kilometer also nicht präzise ausrichten, aber eine minimale Distanz sollte gewährleistet sein.

FEUERN

Das Feuern wird in zwei Phasen durchgeführt: Sie bewaffnen sich, indem Sie die linke Klappe wählen, und Sie feuern mit der rechten Klappe.

Sie können diese Phase des Spiels jederzeit verlassen, indem Sie das "EXIT"-Icon auf der Kontrolltafel anklicken.

Wenn Sie die Rakete abgeschossen haben, können Sie ihren Weg auf der Karte nachvollziehen.

HINWEIS: Raketen sollten nur zum Abschießen von gegnerischen Zügen genutzt werden. Es ist unnötig, sie auf andere Objekte abzuschießen. Natürlich muß das Ziel der Rakete vorher festgelegt werden. Hier sind Spione hilfreich. Wenn Sie Ihre eigenen Koordinaten und die des Ziel-Zuges kennen und wissen, daß eine Einheit 70 km entspricht, können Sie die optimalen Einstellungen für einen erfolgreichen Raketenabschuß genau kalkulieren.

Da die Anzahl der gegnerischen Züge im Spiel begrenzt ist, wird Sie eine Rakete, die ihr Ziel erreicht von potentiellen Angreifern befreien.

EREIGNISSE

Verschiedene Ereignisse finden auf Ihrer Reise statt. Bestimmte Dinge können Sie vom Beobachtungswaggon aus sehen; das Signal wird dann ertönen, und die Eindringlinge werden auf der detaillierten Karte gezeigt.

NOMADEN

Es gibt reisende Kaufleute, die sehr seltene und begehrte Produkte transportieren: Das Mobiliar von Lang Her.

MAMMUTHERDEN

Sie werden sie ziemlich häufig antreffen. Das Ergebnis der Jagd wird durch die Anzahl der Ihnen zur Verfügung stehenden Treiber, wie Sklaven und Soldaten, entschieden. Sie müssen natürlich Viehwaggons haben, um sie transportieren zu können.

DIE "HORDAS"

Es gibt gigantische hungrige Wolfrudel, die Züge angreifen und Viehwaggons, Sklaven und Soldaten großen Schaden zufügen. Sie brauchen eine starke Armee, um sie zu bekämpfen.

DIE MENSCHEN IM UNTERGRUND ODER "MAULWÜRFE"

Die Vorfahren dieser Menschen bauten die Untergrundschielen. Mit der Zeit zogen sie die Wärme und den Schutz der Tunnels der oberen Welt vor. Sie sind Kannibalen. Sie greifen Züge an, um Nahrung zu bekommen und entführen Frauen, um sich zu vermehren. Sie sind schlecht organisiert, jedoch sehr stark, zahlreich und haben keine Angst vor dem Tod...

Ein Bomben-Streckenkontrollwagen wird ihre Angriffslust bremsen.

ZERSTÖRTE STRECKEN

Diese stoppen den Zug. Um die Strecken zu reparieren, benötigen Sie Schienen. Die Zeit, die Sie zum Reparieren brauchen, hängt von Ihrer Konstruktions-Kapazität ab (Anzahl der Sklaven, Mammute und Kräne, die sich in Ihrem Besitz befinden).

BRÜCKEN

Für den Bau einer Brücke benötigen Sie mehr Mittel als für die Reparatur einer Strecke, aber das Prinzip ist das gleiche.

SZENARIO-HINWEISE

Diese Hinweise führen Sie zu besonderen Plätzen, die Sie entdecken und wo Sie verschiedene "Charaktere" treffen können.

SCHAUPLÄTZE

Die Transarctica kann viele Reiseziele besuchen. Jedes von ihnen erfüllt einen bestimmten Zweck.

HANDELSSTÄDTE

Es gibt einige Städte, in denen Massenhandel zwischen den Zügen betrieben wird. Wählen Sie zuerst die Art des Handels aus: Kaufen oder Verkaufen von Ware. Alle Produkte werden dann zusammen mit den entsprechenden Preisen und Mengen auf dem Bildschirm gezeigt (Preise für das Kaufen oder Verkaufen, ist abhängig von dem vorher ausgewählten Icon). Um weitere Informationen über ein Produkt zu bekommen, klicken Sie es an und halten die Maustaste gedrückt. Benutzen Sie dann die Icons "PLUS" oder "MINUS", um die Menge festzulegen. Menge und Preis werden gleichzeitig von zwei Zählern angezeigt. Um den Handel perfekt zu machen, klicken Sie "OK" an. Die verwendete Einheit ist natürlich das Bak.

HINWEISE

Um ein Produkt kaufen zu können, müssen Sie genügend Platz zum Lagern haben (abhängig vom Produkt z. B. ein Güter- oder Tankwaggon, und der Waggon sollte leer sein oder die gleiche Art von Gütern beinhalten).

Es gibt 15 verschiedene Handelsgüter. Sie variieren je nach Ort, Versorgungslage bzw. Nachfrage. Deshalb ist es möglich, mit intelligentem Handel ein kleines Bak-Vermögen zu machen. Notieren Sie sich immer, welche Produkte eine Stadt zu welchem Preis verkauft.

Es ist also von Vorteil, Papier und Bleistift bereitzulegen. Wenn Sie einmal ein bestimmtes Produkt in einer Stadt gekauft haben, wird die Stadt eine ganze Zeit benötigen, um sich selbst wieder mit den gleichen Produkten zu versorgen.

INDUSTRIESTÄDTE

Diese Städte sind spezialisiert auf die Herstellung von Waggons. Die Funktionsweise dieses Menüs ist identisch mit der bei den Handelsstädten, den Wiederverkauf eines Waggons ausgenommen.

Es gibt ca. 20 verschiedene Waggons (Beobachtungswagen, Kräne, Güterwaggons, Viehwaggons, Tender etc.), und jeder hat eine spezielle Funktion. Wenn Sie einen von ihnen anklicken, erscheint ein voller Plan und ein beschreibender Text.

MAMMUTMÄRKTE

Mammute sind sehr wertvoll: Sie können schwere Ladungen über Hunderte von Kilometern schnell transportieren. Sie werden für den Brückenbau, das Legen von Minen und den Kampf gebraucht (siehe Kapitel "Zugkämpfe").

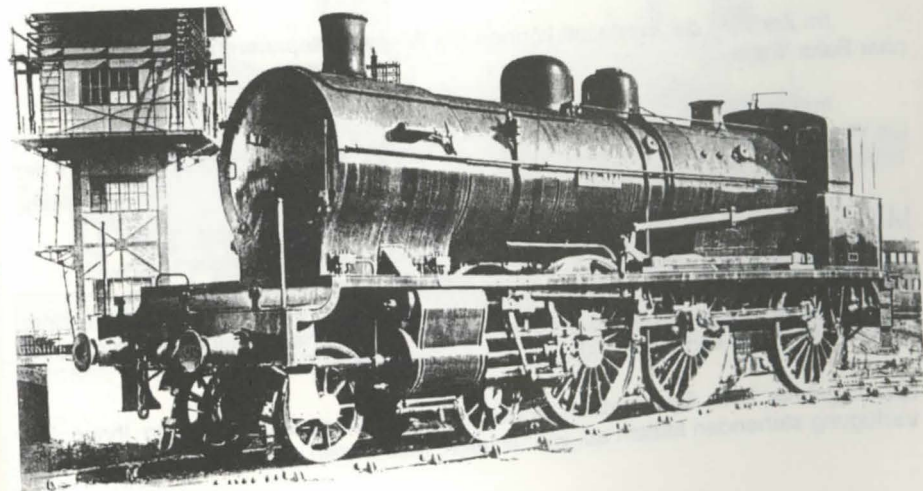
Mammutmärkte sind selten und liegen weit voneinander entfernt. Sie können dort zahlreiche Mammute kaufen oder verkaufen. Benutzen Sie die Icons "KAUFEN", "VERKAUFEN", "PLUS", "MINUS" und "OK" dafür.

Aber achten Sie darauf, daß Sie im Besitz von Viehwaggons sein müssen, um die Mammute transportieren zu können.

SKLAVENMÄRKTE

Sklaven sind normalerweise gefangengenommene Maulwürfe. Sie sind körperlich sehr stark und führen die schweren Arbeiten aus, wie z. B. die Reparatur von Strecken, den Bau von Brücken, den Abbau von Kohle.

Hier wird genauso wie bei den Mammutmärkten verfahren. "Gefängnis-Waggons" sind für den Transport von Sklaven notwendig.



GARNISONSSTADT

Hier werden Soldaten ausgebildet: "Kasernenwaggons" werden für ihre Unterkunft benötigt.

Die Soldaten werden für im Kampf und bei der Jagd eingesetzt. Sie werden normalerweise von Sklavenhändlern oder den Stadtverwaltungen für den Nachbarschaftskrieg vermietet.

Manchmal schlägt das Menü die Wahl zwischen einem Soldaten und einem Spion vor. Die Spione kosten nichts. Diese Art von Söldnern sind zufrieden, wenn sie in Luxuswaggons leben können. Also müssen Sie diese Waggons haben, um Spione aufzunehmen.

Sie sind jedoch darauf spezialisiert, bedrohliche Missionen zu übernehmen. Die Luxuswaggons sind mit Turbinenwaggons ausgerüstet. Sie werden von den Spionen benutzt, um sich schnell zu den Beobachtungspunkten zu bewegen. Die Cockpits der Turbinenwaggons sind mit Schleudersitzen ausgestattet. Wenn sie am Zielort angekommen sind, können Spione Dynamit an Brücken oder Gleisen plazieren (siehe Kapitel "Hauptquartier").

WERKSTÄTTEN

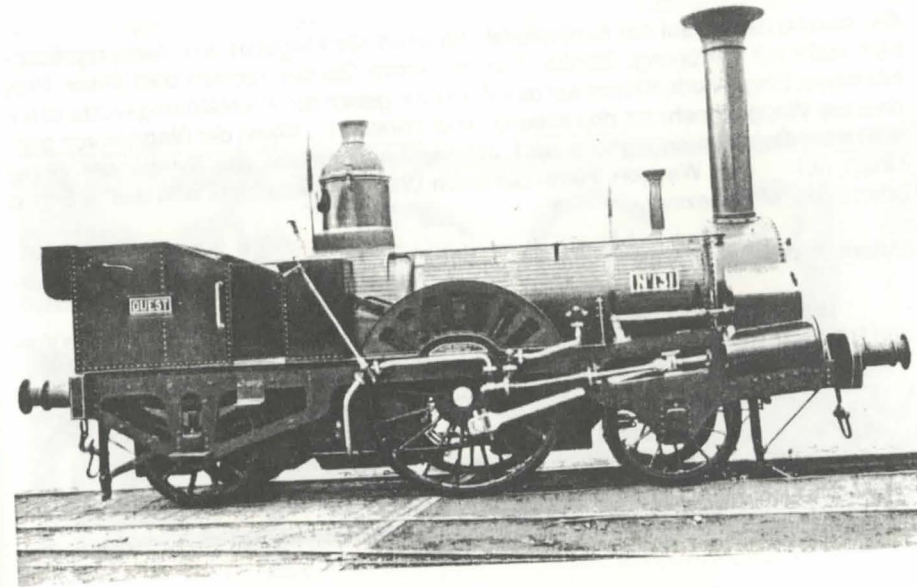
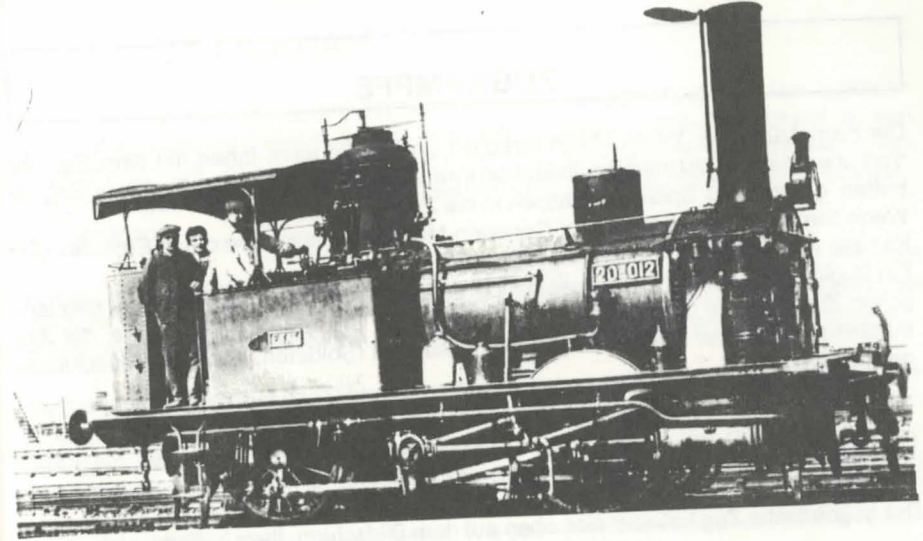
Es gibt eine Art Werkstatt für Züge. Drei verschiedene Handlungen sind möglich:

- Durch Auswahl der Maschinenhalle auf der linken Seite können Sie die Reihenfolge Ihrer Waggons neu bestimmen. Die Reihenfolge der Waggons ist ein wichtiger Faktor bei einem Zugkampf (siehe Kapitel "Zugkämpfe").
- Im Zentrum der Werkstatt können Sie Waggons reparieren. Daskostet ein paar Baks Kohle.
- Indem Sie den "Friedhofswaggon" auf der rechten Seite anklicken, schicken Sie Waggons auf den Schrottplatz. Das kann nützlich sein, wenn Sie das Gewicht der Transarctica verringern möchten.

MINEN

Sie werden Lignit- und Anthrazit-Minen finden. Die Minen erschöpfen sich nach einer gewissen Zeit, da sie unzählige Erzsucher anziehen. Je eher Sie eine Mine erreichen, desto mehr Kohle können Sie abbauen.

Das Ergebnis Ihrer Suche nach Bodenschätzen hängt auch von den Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln ab, wie Sklaven, Mammuten, Kränen.



ZUGKÄMPFE

Die Kampfzüge der Viking Union forschen unentwegt nach Ihnen mit dem Ziel, Ihr Vorhaben zunichte zu machen, indem sie Ihren Zug zerstören. Wenn Sie einen Gegner treffen, gelangt das Spiel automatisch in die Zugkampf-Sequenz.

Wenn Sie diese Sequenz in dem Optionen-Menü abschalten, wird das Ergebnis des Kampfs vom Computer berechnet.

Ein Zugkampf ist eine ernste Auseinandersetzung zwischen Ihnen und dem gegnerischen Zug, der von dem Computer gesteuert wird. Der Sieger ist derjenige, der das militärische Potential des anderen Zugs zerstört hat (Soldaten, Kanonen, Maschinengewehre).

UMGEBUNG

Der gegnerische Zug befindet sich oben auf dem Bildschirm, Ihrer befindet sich unten.

Der Kampf findet in Echtzeit statt. Sie können das Bild scrollen lassen, indem Sie die Maus ganz an den rechten oder linken Bildschirmrand bewegen (wie für das Karten-Scrolling).

Der gleiche Balken auf der Kontrolltafel, der auch alle Waggon des Zugs repräsentiert, steht zur Verfügung. Scrollen Sie ihn, indem Sie den rechten oder linken Pfeil anklicken. Eingravierte Kreuze auf den Waggonen geben deren Zerstörungszustand an. (Hat der Waggon mehr als drei Kreuze, ist er zerstört.) Wenn der Waggon von gegnerischen Soldaten angegriffen wird, erscheint ein Dreieck, das Symbol der Viking Union, auf dem Waggon. Wenn Sie einen Waggon auswählen, wird das Bild oben in der Mitte gezeigt.

Unterhalb des Zugbalkens sind drei verschiedene Icons zu sehen:

- Die Bremse, mit der man den Zug anhalten und wieder starten kann. Die Vor- und Rückwärtsbewegungen des Zugs sind begrenzt.
- Der Richtungsumkehrer.
- Zurück zu der letzten aktiven Position.

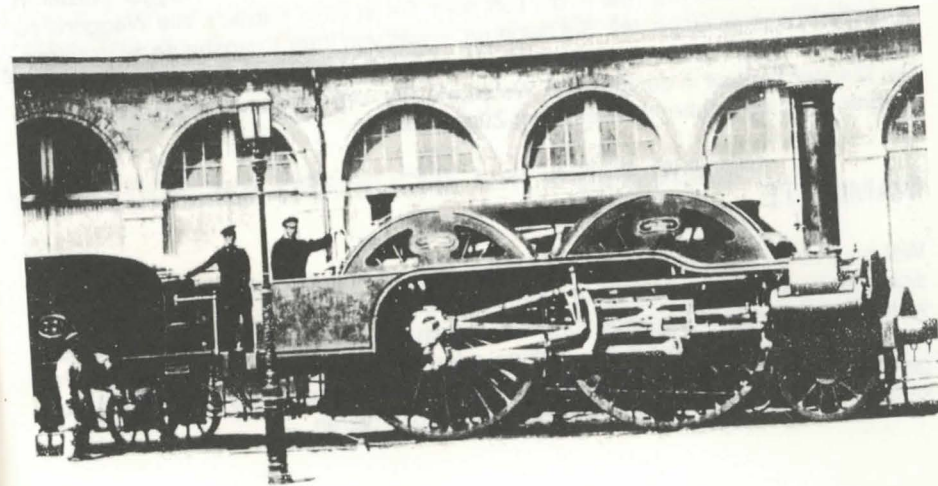
EINSATZ VON SOLDATEN

Ein Soldat auf dem Bildschirm repräsentiert eine Gruppe Soldaten. Die Soldaten befinden sich bei der Abfahrt in den "Kasernenwaggonen". Eine Kontrolltafel mit den Icons "PFEIL", "PLUS" und "MINUS" und einer Zahl, die die Anzahl von Soldaten in dem Waggon angibt, erscheint dann. Wenn Sie den Pfeil anklicken, verlassen alle Soldaten den Waggon.

Wenn Sie Soldaten im Waggon lassen möchten, benutzen Sie die "PLUS"- und "MINUS"-Icons, um die Anzahl der Soldaten festzulegen, die Sie im Waggon behalten möchten. Die anderen verlassen den Waggon, und die Gruppe wird in zwei aufgeteilt.

Ihr Soldat läuft jetzt über den Bildschirm. Wenn Sie ihn anklicken, erscheint eine andere Kontrolltafel. Sie beinhaltet die gleichen "PLUS"- und "MINUS"-Icons, die Anzahl der Soldaten, die Richtungen und eine STOP-Position. Wenn Sie die STOP-Position anklicken (Kasten in der Mitte), bleibt die Gruppe stehen. Wenn Sie eine Richtung auswählen, wird sich die Gruppe in die Richtung bewegen. Die Richtung, die die Gruppe einschlägt, blinkt auf der Kontrolltafel auf. Wie oben bereits beschrieben, können Sie die Gruppe trennen, indem Sie "PLUS" und "MINUS" benutzen und die Richtung auswählen. Die neue Gruppe erscheint dann auf dem Bildschirm, die anderen Soldaten der Gruppe verlassen den Platz.

Um eine Kontrolltafel zu entfernen, klicken Sie einfach eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm an.



BLOCKIEREN, KÄMPFEN, NEUGRUPPIEREN, ANGREIFEN

Eine Gruppe Soldaten schreitet so lange voran, bis sie auf ein Hindernis trifft. Wenn es sich dabei um eine gegnerische Gruppe handelt, kommt es automatisch zum Kampf. Das Ergebnis hängt davon ab, welche Gruppe stärker ist.

Wenn es eine andere Gruppe verbündeter Soldaten gibt, können sich die beiden Gruppen zu einer Streitkraft verbinden. Für diesen Fall klicken Sie eine der beiden Gruppen an und legen die Richtung fest, die die Gruppen zusammentreffen lassen. Die beiden Gruppen sind dann miteinander verbunden.

Ein Soldat bleibt stehen, wenn er sich vor einem gegnerischen Zug befindet. Klicken Sie ihn an, und bewegen Sie ihn auf den Waggon. Der Soldat begibt sich dann auf die Dächer des Waggons, sogar wenn der Zug fährt. Er kann sich dann auf den Dächern bewegen und den Waggon in die Luft sprengen, indem er Dynamit einsetzt. Dazu klicken Sie den Soldaten an, und seine Kontrolltafel erscheint. Anstelle der Aufwärtsbewegungen finden Sie hier die Möglichkeit, das Dynamit rechts oder links vom Soldaten zu platzieren. Das Dynamit wird nach einer bestimmten Zeit explodieren, und der Countdown wird blinkend angezeigt. Während dieser Zeitspanne können sich die "Verteidiger" des Zugs in die Richtung des Dynamits bewegen, um es zu entfernen. Die "Angreifer" jedoch können es nicht überqueren, da sie nicht über das Dynamit hinwegsteigen können. Hieraus können verschiedene Strategien entwickelt werden, um die Bombe zu "schützen". Wenn das Dynamit explodiert, zerstört es den Waggon, auf dem es sich befindet, vollständig und verursacht den Tod aller Passagiere. Indem man sich hinten auf den Waggon stellt, kann man Dynamit auf dem Waggon platzieren und verhindern, daß man mit in die Luft geht. Es ist nicht nützlich, alle Waggons zu zerstören. Ganz im Gegenteil: Sie riskieren, etwas von Ihrer Kriegsbeute zu verlieren.

Der Gegner handelt in der gleichen Weise wie Sie. Um ihn abzuwehren, müssen Sie Soldaten auf die Dächer Ihrer eigenen Züge schicken.

MAMMUTE

Während eines Kampfs bewegen sich Mammute nicht in Gruppen fort. Sie bewegen sich unabhängig voneinander und werden für den Transport von Soldaten benutzt. Sie werden in Viehwaggons gehalten und müssen einzeln aus den Waggons herausgeführt werden. Die Funktionen für die Teilung oder Neugruppierung der Herde sind die gleichen wie für die Soldaten. Mammute bewegen sich schneller als Soldaten und können ziemlich viel Maschinengewehr-F Feuer absorbieren.

KAMPFWAGGONS - KANONEN UND MASCHINENGEGWEHRE

Klicken Sie einfach die entsprechenden Waggons an.

Die Kanone feuert auf den Waggon, der sich ihr gegenüber befindet. Zwischen jedem Kanonenfeuer benötigt man eine gewisse Zeit für das Nachladen und die Vorbereitung für den nächsten Schuß. Das Feuere-Icon gibt an, ob die Kanone betriebsbereit ist oder nicht.

Man benötigt eine bestimmte Menge Munition, um einen Waggon zu zerstören. Das Bodoir, das Hauptquartier und die Lokomotive sind schwer bewaffnet. Wenn Sie einen dieser Waggons verlieren, haben Sie den Kampf verloren... und das Spiel! Wenn Sie dagegen die Lokomotive Ihres Widersachers zerstören, kann sich der gegnerische Zug nicht mehr vom Fleck bewegen.

Das Maschinengewehr feuert geradeaus. Wenn der Zug fährt, kann er das Kampffeld "leerfegen". Achten Sie darauf, daß Sie nicht auf Ihre eigenen Soldaten schießen.

Die anderen Waggons befinden sich während des Kampfes nicht in der Offensive.

DIE BEUTE

Eingenommene Beute hängt von dem Marktwert des Zugs ab sowie der Anzahl der intakten Waggons. Je schneller und "sauberer" Sie gewinnen, desto mehr erzielen Sie. Meistens erhalten Sie Kohle und Sklaven.

VIEL GLÜCK AUF DER SUCHE NACH DER SONNE!



Silmarils

Copyright Silmarils Octobre 1993

Silmarils 22, rue de la Maison Rouge 77185 LOGNES
FRANCE