

REALMS

*There can only be one ...
Just make sure it's yours.*



Virgin
GAMES

REALMS

There Can Only Be One

A Graftgold Production for Virgin Games Software

COPYRIGHT

This computer program and all of its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws.

Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Virgin Games Ltd. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

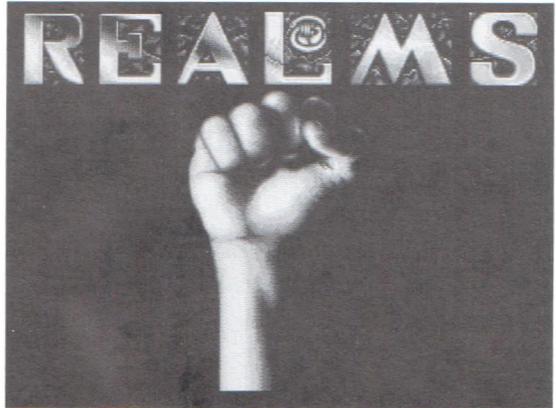
This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Games Ltd's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

© Graftgold 1991

© Virgin Games Ltd 1991

Virgin Games Ltd
338 Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Tel: (081) 960 2255. Fax: (081) 960 9900.

Contents	Caution	6
	Welcome	6
	Scenario	7
	Credits	9
	STARTING OUT	
	Pack Contents	10
	Equipment Needed	10
	Backing Up Realms	11
	LOADING	12
	Loading Problems	13
	SUMMARY OF OBJECTIVES	
	Running Realms	14
	Gameplay Flow	14
	The Eight Worlds	16
	Controls	17
	THE REALMS SCREENS	
	Inside the Fortress	19
	The Playfield	23
	Unit Functions	28
	The Army Screen	32
	The City Screen	36
	Buy Options	39
	Take options	40
	Surrender Options	41
	The Battle Screen	42
	Ordering Troops	45
	Disk Operations	46
	HINTS ON PLAYING REALMS	
	Beginners' Guide	49
	Fighting Battles	51
	Some Observations	53
	Advanced Strategies	54
	GRAFTGOLD	55



Caution!

Diskettes are magnetic media. Do not expose diskettes to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Unless otherwise specified by Virgin Games Ltd, do not attempt to 'back up' this data as it may be destroyed in the process. It's also an infringement of copyright, and Virgin Games Ltd accepts no responsibility for disks damaged as a direct result of infringement of copyright.

Welcome

Welcome to Realms. Realms is more than a mere 'god simulation' or 'wargame'. Realms is a fully functioning fantasy world awaiting your interaction. This manual was produced to ensure that you get the very best out of this premium product. If you find the program or the documentation unsatisfactory in any way, drop us a line detailing in full the reasons for your dissatisfaction. We welcome your opinions - and your complaints. Send them to Customer Services, Realms, Virgin Games Software, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

“In a moment that lasted forever, a bolt of living energy shot from the heavens, spanning the great divide of eternity.”

As the King's funeral ship sailed to the west, the young heir reflected on the sad events that had recently overtaken his father's - and now his - people. 'Once again, famine, poverty and war thrive in a world that is now divided. Once again, each realm vies to become the ultimate power...' he mused.



REALMS

In a fit of rage, the heir raised his fist to the skies, swearing vengeance. His mind in turmoil, he appealed to the Nordic gods for justice. As if in answer to his cry, the growing storm clouds replied with a deafening clash of thunder.



Blinded by grief, the heir failed to notice the clouds billow and gradually change their shape to the form of the great god Wotan.

In a moment that lasted forever, a bolt of living energy shot from the heavens, spanning the great divide of eternity. All sound was lost as the divine messenger cut an electric path towards oblivion.



The heir stared in awe as the pure force, silenced by its speed, hurtled towards him. A billion volts burned into his wrist and flowed over and through his body. Yet he felt no pain - only the unprecedented power of the heavenly serpent.

For an instant he stood between two worlds, overwhelmed by visions of ages past and every possible future, the reality superimposed on the image of the present... Then it faded like a dream leaving only what was and what shall be.

With a final burst of cosmic force, the symbol of the serpent materialised and the heir understood. His divine mandate to rule firmly in his grasp, the high King turned to face his cowering people...

"There can only be one."

Credits

Storyline, Design & Coding

Steve Turner

Visuals

Michael Field

Additional Visuals

John Lilley

Music & Sound FX

Jason Page

PC Programming

David O'Connor & Steve Turner

Amiga & Atari ST Programming

Jason Page, Gary J Foreman & Steve Turner

Executive Producer Andrew Wright

Producers Andy Green & Lyle J Hall II

Assistant Producer Alex Martin

Software Manager Ian Mathias

Playtester Johnny "Psycho" Martian

Artwork Dermot Power

Artwork & Design Managers

Andrew Wright & Nige Webb

Artwork Layout Design FX

Manufacturing Co-ordinator

Rose Dalton

This Manual Copy

G John Penn & Steve Turner

BEFORE YOU START

Pack Contents
Equipment Needed
Backing Up Realms

Pack Contents

Accompanying this manual inside this pack you should find a Realms Program Diskette and a Realms Data Diskette. We advise that both diskettes are 'write-protected'. In the case of the 3.5-inch diskettes, ensure that the black plastic tab in the top right-hand corner of the disk is moved 'up' so a 'hole' is created. With the 5.25-inch diskettes, the notch on the side of each diskette should be covered.

Equipment Needed

AMIGA

Compatible With: A500, A1000, A2000, B2000, A2500, A3000, A5000

Runs in 512K RAM (Enhanced Features With 1Mb RAM)

ATARI ST

Compatible With: 520ST, 520STe, 1040ST, 1040STe

Runs in 512k RAM (Enhanced Features With 1Mb RAM)

PC

Compatible With: All IBM PC Clones

Supports Display Modes: EGA, VGA, TGA, MCGA

Runs in 640K RAM

OPTIONAL RECOMMENDATION

Compatible Colour Monitor

Backing Up Realms

Safety First: Back Up the Realms Data Diskette

The Realms Data Diskette holds all the information necessary for the running of the Realms environment. That disk can also be used for the purpose of storing the state of play. In view of the fact that floppy diskettes are not the most reliable medium in the world, we recommend that you make a copy of the Realms DATA Diskette (please note that this is not essential to play).

To back up your Realms Data Diskette, consult the manual provided with your computer.

LOADING REALMS

Loading The Game Loading Problems

Loading **AMIGA**

If your computer is turned on, turn it off. After at least 30 seconds, turn on your computer. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Realms disk.

Insert the Realms PROGRAM Disk into the internal disk drive (DF0:). The program will load and run automatically. When prompted on screen, remove the Realms Program Disk from the internal drive and insert the Realms DATA Disk. Press a mousebutton, the joystick firebutton or the SPACE BAR to continue.

ATARI ST

If your computer is turned on, turn it off. After at least 30 seconds, turn on your computer. This removes any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Realms disk.

Insert the Realms PROGRAM Disk into the internal disk drive. The program will load and run automatically. When prompted on screen, remove the Realms Program Disk from the internal drive and insert the Realms DATA Disk. Press a mousebutton, the joystick firebutton or the SPACE BAR to continue.

IBM PC & COMPATIBLES

Turn on your computer. When the 'C>' prompt is displayed, insert the Realms PROGRAM Disk into the disk drive. Type 'A.' then press the 'RETURN' key. When the 'A>' prompt is given, type 'REALMS' and press the 'RETURN' key. The program will load and run automatically. When prompted on screen, remove the Realms Program Disk from the disk drive and insert the Realms DATA Disk. Press a mousebutton, the joystick firebutton or the SPACE BAR to continue.

PC HARD DISK INSTALLATION

To install Realms onto a hard disk drive, type 'INSTALL' instead of 'REALMS' and press the 'RETURN' key at the 'A>' prompt. Now follow the on-screen instructions.

Loading Problems

In the unlikely event that Realms fails to load, turn off your machine and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If Realms still refuses to load then pop the faulty disk (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid the trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: REALMS Replacements, Virgin Games Ltd, 338 Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Games Ltd will endeavour to replace the faulty disk within 28 days of its receipt.

SUMMARY OF OBJECTIVES

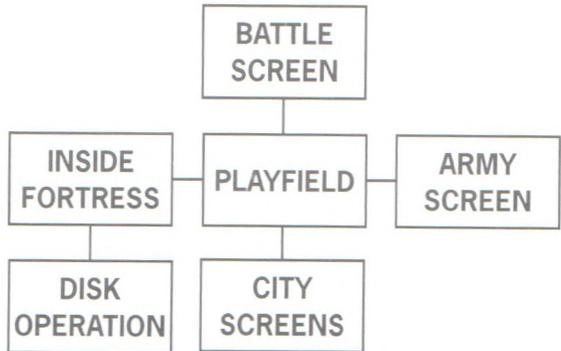
Running Realms
Gameplay Flow
The Eight Worlds of Realms
Controls

Running Realms

Realms is a simulation of a mythical land where cities strive for dominance at any cost. The player controls an empire - a realm - with the immediate goal of survival and the ultimate objective of ruling the known world and its multi-racial population of elves, dwarves, orcs, amazons and humans. The means to domination may be fair or foul. Just make sure that the only realm remaining to rule supreme is yours...

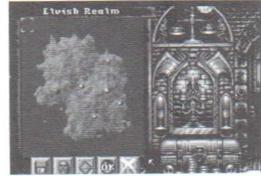
Gameplay Flow

Realms is presented through six types of display from which key functions are activated. The following diagram shows how the displays interact...



The Eight Worlds of Realms

Realms offers eight wildly different scenarios to play. When Realms is first loaded, an Introductory Scenario is automatically included. Only two races are present here: Elves and Orcs.



To access the seven, increasingly difficult scenarios, simply make use of the load facility found on the Disk Operations screen (see DISK OPERATIONS).

THE THREE KINGDOMS

There's only one thing Orcs hate more than Dwarves - and that's Elves. All three races are found in this scenario.



ISLAND REALMS

This introduces the essential use of ships. Amazons, Humans and Vikings are the races found here.



THE GREAT DIVIDE

An inland sea divides two continents populated by Barbarians, Orcs, Dwarves and Elves.



THE EIGHT WORLDS

THE ISLE OF CHAOS

The Isle Of Chaos is a seafaring realm. Dwarves, Barbarians, Orcs and Elves fight it out in this land.



THE NORTHLANDS

Scandinavia is revisited with Amazons, Dwarves, Barbarians and Vikings.



THE EASTERN ISLES

A string of islands inhabited by Vikings, Amazons, Orcs, Elves and Dwarves.



REALMS OF THE WEST

Mind your back - some cities are a little too close together for comfort! Make the most of the Orcs, Elves, Dwarves, Barbarians, and Amazons.



Controls

MOUSE

Ensure that a compatible mouse is plugged into its usual hole, ie, the Amiga port marked '1 JOYSTICK', the Atari ST port marked '0', or the PC-compatible's relevant interface.

JOYSTICK

A compatible joystick can be used to mimic the mouse's behaviour. Note that this mode of input is NOT available for the Amiga and Atari ST versions of Realms.

KEYBOARD

The keyboard can be used to mimic the eight joystick directions and its firebutton. Note that this mode of input is NOT available for the Amiga and Atari ST versions of Realms.

MOVE POINTER

Cursor Keys Cluster

'FIREBUTTON'

Space Bar

PLACE POINTER ON NEXT FUNCTION

'Tab'

PLACE POINTER ON LAST FUNCTION

'SHIFT' + 'Tab'

CONVENIENCE KEYS

PAUSE ACTION

'F1'

QUIT CURRENT SCENARIO TO DISK OPERATIONS

'F10'

QUIT TO DOS

'Esc'

CONTROLS

ACTIVATING FUNCTIONS

There are two means of activating functions in Realms, both of them via a pointer which usually looks like this...



The Select Pointer

The Select Pointer is for selecting functions. (Note that the pointer changes shape when certain functions are active - see POINTERS for further details.)

The first method of activating a function is the most 'traditional', and that's the use of icons, or small pictures representing the functions in question. An icon looks something like this...



The action is performed by touching its respective icon with the pointer then pressing a mouse button (or a joystick firebutton or the SPACE BAR).

The other method of activating a function is more direct. Simply point to a character or object on the playfield (see THE PLAYFIELD) and press a mouse button (or a joystick firebutton or the SPACE BAR).

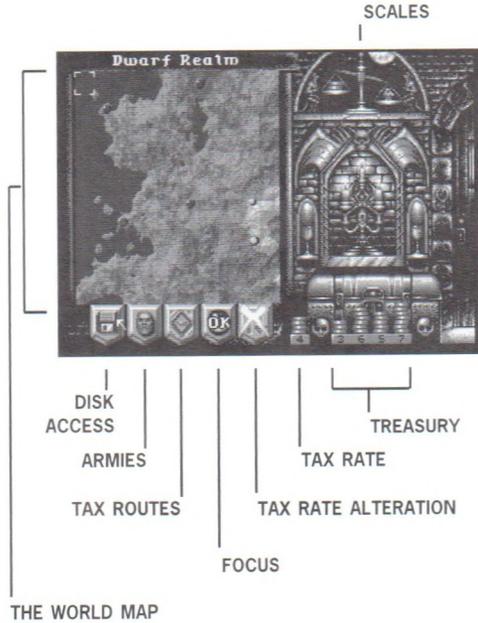


POINTERS

- 1 The Select Pointer. Select a function.
- 2 The Focus Circle Pointer. View in more detail an area of the map, a unit and so on.
- 3 The Target Pointer. Select a target.

Inside the Fortress

Develop the overall strategy and monitor its progress from here.



THE WORLD MAP

The known world is shown in relief form. Any realms in existence are also shown here but as circular markers.

The largest marker represents the realm's capital city. The cities comprising the player's realm are yellow and are always shown on this map, as are the capital cities of other realms. Friendly capital cities are shown as blue markers, while enemy cities are red.

INSIDE FORTRESS SCREEN

The cities in a realm are displayed on the map by pointing the arrow at a capital city and pressing either mouse button. The landscape area last viewed by the player is shown by a white marker thus...



DISK OPERATIONS

Access the disk operations (see DISK OPERATIONS on page 46).

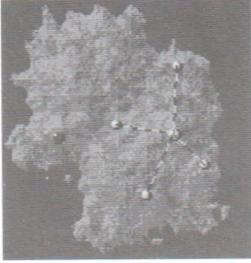
ARMIES

Displays on the World Map the whereabouts of each realm's armies. Only the armies of the chosen realm will be shown. Simply select the capital city of a realm to see the position of its armies. (Note that the chosen realm's cities are automatically shown when a capital city is selected.) A second press of a mouse button while pointing to this icon turns off the display.

TAX ROUTES

A realm comprises at least one city and has a capital, to which flows all tax acquired from other cities within the realm. Selecting this icon will show on the map the tax flow from city to city and ultimately the capital city for the realm currently selected.

The next page contains a screen grab that reveals the animated line that shows the flow...



Taxes from cities not connected to the capital city do not reach it and cannot be spent. If a tax route is severed, the cities will attempt to divert the tax, but may not take the best route.

The empire can be streamlined by changing the tax flow routes. With the tax route indicator active, point to the player's capital city and press a mouse button. Point to any city within the player's realm and press a mouse button - the tax route will change to the next available route but only if an alternative is available. No change means that no alternative route is possible. A city may be completely cut off and so be incapable of forming any routes at all, in which case the player should conquer adjacent cities to relink the stranded one.

FOCUS

The player is not a deity and so lacks omniscience. The player does however have the gift of far sight - the ability to view anywhere within the known world. Press a mouse button while the arrow points to this icon - the arrow will change into a Focus Circle Pointer...

The Focus Circle Pointer

 Move the Focus Circle Pointer to any position on the map and press a mouse button to view in greater detail the desired area (see THE PLAYFIELD).

To turn off the Focus Circle Pointer, simply click on the focus icon.

INSIDE FORTRESS SCREEN

TAX RATE ALTERATION

Increase or decrease the tax rate. The pile of coins to the immediate right of this icon will grow or shrink by one coin for every alteration. The scales to the top right of this display will alter too, to show the predicted tax effect achieved.

TAX RATE

Shows the current rate of tax. The greater the quantity of coins, the higher the tax rate. Each coin represents ten per cent of a city's total produce.

TREASURY

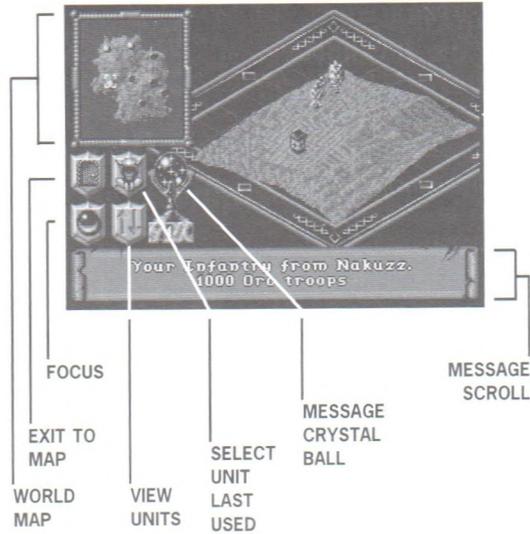
These four piles of coins represent the treasury of the player's realm. This comprises the balance of all taxes and other monies and grain which have reached the capital city. A single coin represents the pay of one thousand men for a year on the lowest possible pay, or it could feed four thousand people for a year, depending on grain prices.

TREASURY

These show whether the tax accrued from the player's realm can support its armies. The tax is represented by the coins in the left-hand scale, while the armies are represented by the soldier in the right-hand scale. When the scale holding the soldier is lower than that holding the coins, the realm's total income is not sizeable enough to support the armies and money is lost each season. When the scale holding the coins is lower than the realm's income is large enough to support the armies and so the treasury will grow. The predicted tax change which determines the status of these scales is based on the amount collected in the previous season. Note that if cities are won or lost or their links are severed from the tax route then this may not be the amount of tax actually collected.

The Playfield

Time runs and events occur only when this view is employed. Activity in the world is halted when any other view is in use.



When the arrow is pointed at an object on the map, a brief description of it is shown in the information panel below. A brief description of each of these playfield objects and the way they are represented on the Playfield Screen appears on the following page...

PLAYFIELD



A city.



A single man represents an army of up to 1,000 men.



A cavalry unit of up to 1,000 men.



An army camping out in the open.



An army sieging a city.



Here, an army unit is barracked inside the walls of the city in question. Such an army unit cannot be attacked directly without the city being sieged first, but it can be selected by the player.



A fleet of troops travelling on water. If there are no sails showing, then the ship is anchored.



A port

VIEWING THE LANDSCAPE

There are two means to this end. To move the landscape over short distances, point to one of the four surrounding edges of the display

The second method is best used to move greater distances at speed. Simply point to the desired location on the small map in the top left-hand corner of the display then press a mouse button. The main landscape display will show the position marked by the white square in the small map. Press and hold down a mouse button then move the mouse to 'pull' the white square around the small map and continually affect the main landscape display accordingly.

THE LAND TYPES

Six distinctive types of land comprise the Playfield.

Grassland is smooth and green.

Forest is more contoured than the Grassland.

Desert is barren and brown.

Rock is barren and brown.

Cultivated Land is brown with visible plough furrow marks.

Snow is, understandably, white.

PLAYFIELD

WORLD MAP



This half-size map of the known world shows only the cities. (Remember that tax routes and armies are viewed via the main map inside the castle - see INSIDE THE CASTLE.) The small white square indicates the area of land shown in isometric form to the right.

MESSAGE CRYSTAL BALL

The player's realm and subjects communicate via this crystal ball. The player will be informed of the outbreak of plague, famine and so on. These messages are ignored at the player's peril.

When a message is waiting to be read, the crystal ball will sparkle thus...



To view the message in the scroll at the bottom of the screen, point to the sparkling crystal ball and press a mouse button. The landscape view is immediately positioned to the sender so immediate action can be taken. Beware that messages are queued but may be lost if left unread for too long.

Messages regarding battles are shown inside the crystal ball as a pair of swords thus...



Note that battle-related messages take priority over all others. Simply point to the swords and press a mouse button to go straight to the battle (see THE BATTLE SCREEN). The player may wish to avoid the battle with the penalty of not receiving any other messages until the fight is over.

MESSAGE SCROLL

Information displayed here concerns the state of play and items on the playfield. Point the arrow to an object

on the playfield and a description is given on this scroll. Any messages from units or cities are displayed in preference. A message read from the ball disappears from the scroll after approximately five seconds. Alternatively, point the arrow to the scroll and press a mouse button to remove a message from the scroll.

EXIT TO MAP



Point here and press a mouse button to return to inside the castle.

SELECT LAST UNIT USED



Point here and press a mouse button to view the last commanded unit. This is useful for checking on the progress of a unit or to see if it has obeyed its orders, especially when its target is situated on another part of the world.

FOCUS



The player's far sight extends further. Point here and press a mouse button to change the arrow into a Focus Circle Pointer. Now touch any unit or city on the main playfield and press a mouse button to view it in greater detail.

VIEW UNITS



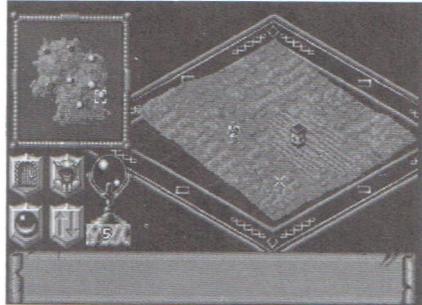
Point to either arrow and press a mouse button to view in turn each lead unit (the one followed by other units). The arrow pointing up searches in one direction through the units, the arrow pointing down in the other.

Unit Functions

A unit can only be ordered and thus moved when the pointer is an arrow. Point to the unit to be moved and press a mouse button. The arrow will change to a target pointer thus...



To show that the unit has been selected it will be highlighted thus...



Point to the target, be it a map location, city or another unit, and press a mouse button. The pointer will change back to an arrow to show that the order has been successfully executed. (The target will not be selected until the mouse button is pressed, so movement around the landscape can be achieved as previously detailed. The other screens are also accessible.)

To cancel the operation simply point to the chosen unit and press a mouse button. Note that when a unit is targetted, all followers also obey new orders unless they are loyal

Ships

A man can be targetted on anything but sea. A ship on the other hand can only be targetted on sea, beach or a port. If a man is ordered to move to a travelling ship or an impossible target he will try his best to reach it before giving up and attempting to return home.

Any unit of men can travel by sea if it first enters a port. Ports are represented by a castle with an anchor. Point to the flag outside the port and press a mouse button then select a destination in the same manner. The men will walk to the sea where they are 'replaced' by a ship. The ship will then sail to its destination. Note that navigation is poor and the ships will follow the coastline. If ships are required to sail large distances or awkward routes they may get lost and further guidance will be needed.

When a ship reaches a port it is 'replaced' by a unit of men. Note that you can target these men on the port from which they came, but any other sea operation requires the possession of and entry to a port city. Note also, that fleets which meet other fleets on their journey may fight independently of the player.

Armies

Large armies can be built by ordering troops to follow each other. It's favourable to build up large armies to invade enemy territory, especially as it's easier to control a few large armies instead of dozens of individual units. The positioning of large armies will be strategic.

PLAYFIELD

The easiest way to build an army is to target units on a city. All units in that city will form a single army which can be ordered out of the city by selecting any flag.

By targeting the leader onto an opposing army the trail of troops will close for battle. When enemy units collide and only a few units are involved a skirmish results. Casualties are immediately calculated and one side may retreat. If many units are involved in battle then the battle screen is presented so the player can act as general and order the individual units (see THE BATTLE SCREEN).

TARGETS

OWN UNIT

The men will form a larger army. From then on, only the leader has to be targetted. The army will split if units are forced to retreat by the enemy.

ENEMY UNIT

The men will intercept the enemy, laying siege if they are inside a city.

SIEGERS

The men will attack the siegers.

CITY

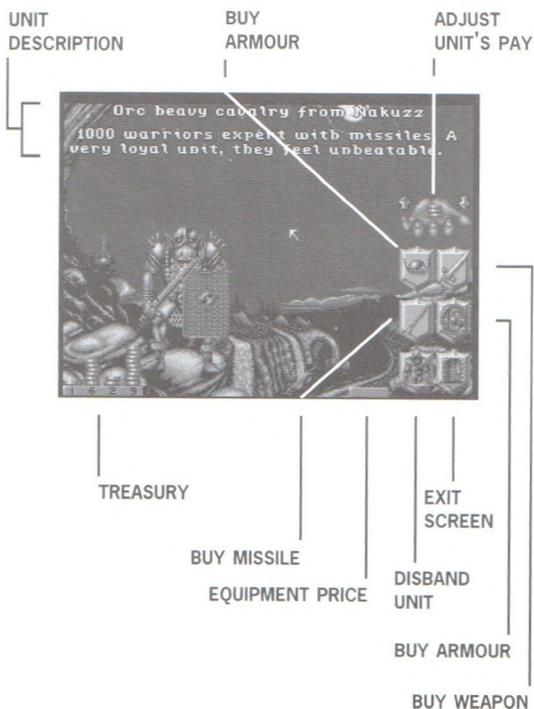
The men will enter their own city, merging with any units already present. During its stay, the army recoups morale and recruits. If the city belongs to another realm, the men will lay siege. If the men were already sieging a city they will storm its walls. This can prove costly if the city is well defended but it is a quick

means of winning a city.

Selecting a man and selecting a target will cause that man to become a leader of the troops following him in the chain.

ARMY SCREEN

The Army Screen



This screen is shown when an army is formed or selected. The text accompanying the picture of the warrior type details the unit's size, capability and morale. Equipment is bought from the stores to the far right, and the pay and recruitment details are adjusted. It is down to the player to decide whether the unit is to be highly paid elite or rough and ready but cheap and disposable. Or somewhere in between. Note that enemy forces can be viewed but not tampered with.

The different races have different skills with different weapons. Note that some weapons conflict, for example, a bowman is encumbered by a shield. When it comes to equipping troops it's not merely a matter of buying the most expensive equipment. The best armies will have specialised units, some fast and light, others slow but deadly and so on.

TREASURY



Reveals the quantity of cash currently available to the player.

EQUIPMENT PRICE



The current price of new equipment, in tens and units. As equipment is bought, the picture of the warrior is altered accordingly.

BUY ARMOUR



Helmets and body armour are available. Point here and press a mouse button to view the possible combinations: helmet, body armour, helmet and body armour, and no armour. Note that armoured units move slower in battle but have better defence.

BUY WEAPON



Point here and press a mouse button to view the available weapons: short sword, long sword, axe and warhammer.

Short Sword: standard light weapon, effective in close combat; **Long Sword:** favourite hand weapon of the elves, heavier hitting power; **Axe:** deadly weapon in the hands of a Dwarf - has great effect against armoured opponent; **Warhammer:** favoured by both the Dwarves and Orc races. Cumbersome but deadly against any armour.

ARMY SCREEN

BUY MISSILE



Point here and press a mouse button to view the available missiles: bow and arrows, javelin and spear.

Bows and Arrows: ten shots, long range; **Javelin:** two shots, destroy enemy shields, medium range; **Spear:** single shot, destroy enemy shields, low range but cause the most damage.

BUY SHIELD



Point here and press a mouse button to view the available shield types: wicker, wooden and bronze.

Wicker Shield: light and effective against missiles; **Wooden Shield:** heavy, but provides reasonable defensive cover; **Bronze Shield:** heavy, but provides best cover.

DISBAND UNIT



Point here and press a mouse button to disband a unit. (Bear in mind that the men will join the city's population.) This operation is cancelled with a second press of a mouse button while pointing here.

EXIT SCREEN



Point here and press a mouse button to return to the previous screen. At this point all purchases are made and the price deducted from the treasury. Note that this screen cannot be left if the treasury cannot support the purchases. Some items will have to be discarded.

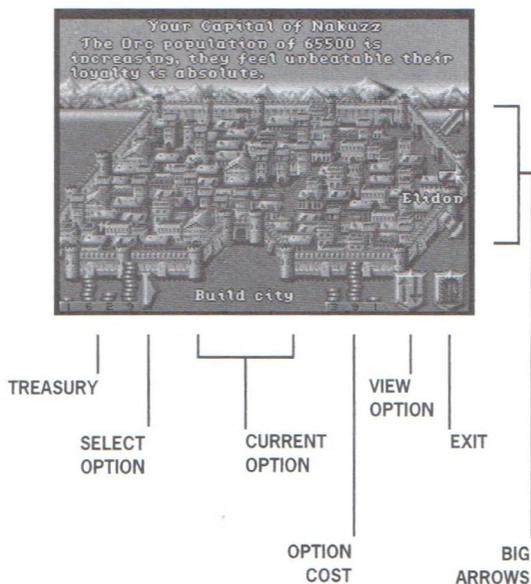
ADJUST UNIT'S PAY



Point to either arrow and press a mouse button to raise or lower the unit's pay from between zero and five coins. The pay is shown in the palm of the hand between the two arrows. Note that

low paid units have low morale and replacements are not easily recruited. A gem represents payment from looting cities instead of a wage. The unit will expect regular looting sessions, so beware.

City Screen



There are two means of viewing a city in detail. Either use the gift of far sight (see THE MAIN DISPLAY) or simply point to a city on the main landscape and press a mouse button. Remember that a brief description of the city will be given in the panel at the bottom of the screen when the arrow points to it.

The unique picture of the city shows its size, which changes accordingly as the city grows and declines. A

small city may comprise little more than a few mud huts. As it grows, walls and larger, more solid buildings will appear. Eventually the city will expand to encompass public buildings, temples and even palaces.

The text at the top of the screen details the state of the city shown. Note that the text changes to reflect the option shown at the bottom of the screen.

With a city viewed in detail there are many options available.

TREASURY

Reveals the amount of cash currently available to the player.

CURRENT OPTION

Reveals the option currently selected by the player, and is complemented by the Option Cost display.

VIEW OPTION

Point to either of the arrows and press a mouse button to view available options. Not all options detailed below will be available - only those which can be used are shown, and this is not cost dependent. The options depend on whose city is being viewed and change according to the situation.

SELECT OPTION

This arrow head shows the direction of cash flow - either to or from the treasury. Simply point to this arrow head (the text option or cost display) and press a mouse button to select the option displayed. The

CITY SCREEN

cost of the option is deducted from the treasury. If the option costs too much a message to that effect is displayed in place of the option description. Once an option is bought, it may not be immediately available again.

OPTION COST

This varies depending on the nature of the option. Taking over a city, for example, costs nothing - initially, at least, as thereafter the player has an extra city to manage.

EXIT

Point here and press the left-hand mouse button to return to the previous screen. Alternatively, point anywhere else on the screen and press the right-hand mouse button.

BIG ARROWS

Neighbouring cities are indicated by these silver- and gold-coloured arrows either side of the screen, with the name of the cities shown beneath the arrows. The silver arrows belong to cities that are not part of the player's realm. The gold arrows are for cities within the player's realm. This provides a useful shortcut to check on several cities without returning to the main display. Simple point to the relevant titled arrow and press a mouse button.

The Buy Options

BUY...

GRAIN

The price of a year's worth of seeds for the current population is shown. Beware of price fluctuations. Remember: if a population is increasing, the grain may not last as long as expected.

LAND

Allows growth to continue. Whenever this option is chosen an area of land is cleared and planted. Eventually a city will reach its maximum size and there will be no more land. Land automatically falls out of production if the population falls and so will have to be recultivated. Cultivated land can be seen on the main display.

HEALTH

The cost of cleaning up the city and caring for the sick is shown. This option may have to be used several times if a plague has struck the city. Note that plague quickly affects crowded cities and spreads along trade routes.

BUILD CITY

A standard cost is shown for encouraging new citizens to the city.

WOODEN WALLS

The full cost is shown but they take time to build.

STONE WALLS

These are expensive and take longer to

CITY SCREEN

complete than wooden walls but they do provide the best protection against looters. The erection of stone walls can be begun before wooden ones are complete.

PAY TRIBUTE

A sieging force may demand a tribute to leave. The size of the tribute depends on the relationship between their realm and the player's. A payment will relieve the siege but they may soon be back for more.

RECRUIT ARMY

The text at the top of the screen details the quality of the next 1,000 troops available. The recruitment cost shown is the basic cost for basic training and the cheapest equipment. When the option is chosen the Army Screen is displayed (see THE ARMY SCREEN).

RECRUIT CAVALRY

This is similar to the army option except a horse regiment is formed. Note that some races make better horsemen than others.

The Take options

TAKE...

CITIZEN LEVY

The amount of tax that can be raised is shown. This is taken directly from the people and never proves popular, so only use the Citizen Levy for instant cash in emergencies.

TAKE TRIBUTE

When sieging an enemy city, the player may be offered a tribute to end the siege. Accepting this tribute automatically sends the player's troops home.

Surrender Options

If a city surrenders following a siege, the following options are available...

LOOT CITY

The city is left untouched but its wealth is taken in a civilised manner.

RAVAGE CITY

The army is given freedom to pillage the city. This works wonders for the army's morale but enrages the enemy.

RAZE CITY

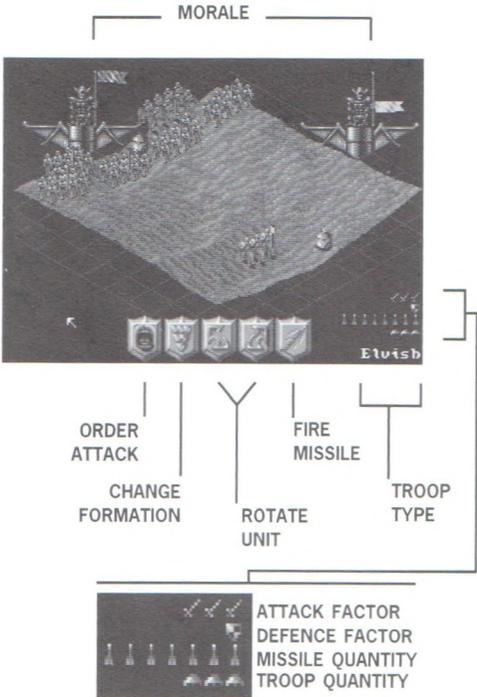
The ultimate sanction. The city's people are sold, the buildings are burned and all wealth is taken. The enemy will take time to recover and will more often than not desire vengeance.

ANNEXE CITY

The best option of all for reducing the the enemy's strength and improving the player's - provided the money and men are available. This costly exercise enrages the enemy but the people may be more appreciative depending on how they have been treated in the past.

BATTLE SCREEN

Battle Screen



Full-scale battle take place against a backdrop similar to that used for the main landscape display. Army units are shown as groups of men which move realistically over the contours. Before the fighting takes place, the units from both sides march one at a time onto the field and take up position. The units are positioned in either a centre of flank position depending on their

strengths. The faster or missile-bearing troops will take the flanks and the heaviest troops the centre.

The outcome of battle depends on tactical elements and not just the size of the armies. Terrain position is also a factor - units on high ground have an advantage.

The battle proper will not begin until the command is issued. This gives the player time to view the troops on both sides and form a strategy. Note that extra units may enter the battle after it has begun.

A unit is selected by pointing to its flag-bearing leader and pressing a mouse button. Information about the enemy units is shown to the left of the screen, while information about the player's units is shown to the right.

MORALE



Flags represent the morale of each side and change as the battle progresses. The lower the flag, the lower the army's morale. Units will take the initiative of routing or retreating if their morale is broken. Routing units may cause other units to route also.

ORDER ATTACK



Point here and press a mouse button to order the attack to begin. The order icon will change to a bugle:



Point to this and press a mouse button to sound the retreat. Note that if the troops' morale is significantly low they may well take the initiative to

BATTLE SCREEN

retreat before the fighting begins. The decision to retreat can be reversed by re-ordering an attack, however the units which have already left the battlefield will not return.

FIRE MISSILE



First point to a unit armed with missiles then press a mouse button. Point to this icon and press a mouse button. The icon will highlight. Now point to the target and press a mouse button. The chosen unit will unleash a missile attack in the target's direction. Note that it is possible to kill the player's own troops.

ROTATE UNIT



First, point at a unit and press a mouse button. Now point to the required direction of turn and press a mouse button until the unit faces the correct way.

CHANGE FORMATION



First, point to a unit and press a mouse button. Now point here and press a mouse button to change the formation.

Wedge

The best attack formation.

Phalanx

A good all round formation.

Line

Useful for plugging gaps to hold the enemy.

Square

The best defensive formation.

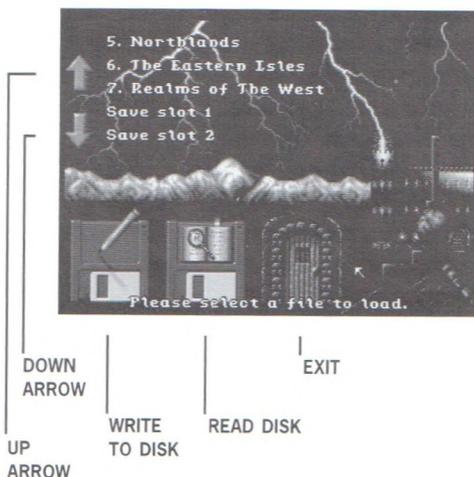
Ordering Troops

Once initiated, the battle takes place in real time. Casualties are calculated to reflect the combat skills, armour and weapon types, and races of the troops. The direction the troops face and their relative heights are also taken into account.

Troops are ordered to move in much the same way as they are on the main landscape display. Point to the unit leader and press a mouse button - the arrow will change to a movement pointer. Point this at the target, be it land or a unit, and press a mouse button. The unit will then move. Note that friendly units pass through each other but move slower.

DISK OPERATIONS

Disk Operations



Store or retrieve the state of play or a scenario.

READ DISK



Point here and press a mouse button to view a list (or 'directory') of all the saved situations on the disk in the computer's internal drive.

Retrieving Saved Situations

Call up the directory of the disk. If the title of the saved situation is not visible, use the arrows to the left of the display to view the other titles on the disk. Now point

to the desired save situation and press a mouse button to retrieve it. As soon as the saved situation has been retrieved, play will automatically begin from scratch.

WRITE TO DISK



Point here and press a mouse button to view a directory of save slots (a maximum of five are available on the Amiga and Atari ST - PC owners have a near-unlimited number) on the disk in the computer's internal drive.

Saving Situations

So there isn't enough time to finish the campaign in hand? Fear not. Simply save the situation to disk. Call up the directory of save slots. If the desired save slot is not visible, use the arrows to the left of the display to view the other slots on the disk. Now point to the desired save slot and press a mouse button. When prompted, use the keyboard to edit the title of the slot. Press the 'RETURN' key to save the current state of play to the disk in the computer's internal drive using the chosen title.

UP ARROW



Point here and press a mouse button to step back one title at a time to the first saved situation on the disk.

DOWN ARROW



Point here and press a mouse button to advance one title at a time to the last saved situation on the disk.

DISK OPERATIONS

EXIT



Point here and press a mouse button to return to the state of play prior to accessing this screen.

HINTS ON PLAYING REALMS

Beginner's Guide
Fighting Battles
Some Observations
Advanced Strategies

Beginner's Guide

Once Realms has loaded and play has begun and the Inside Fortress screen is presented, select a capital city. Use the mouse to point the arrow to the red capital city marker then press the left-hand mouse button to view the alternate realm available. The chosen realm will turn yellow.

Once a realm has been chosen, press the right-hand mouse button or select the Focus icon using the left-hand mouse button. 'Your Realm Of (Name)' will appear above the map. Play is ready to begin.

Select the upwards arrow to adjust the taxes - set the coins to around five high. Select the Focus icon to turn the Select Pointer into a Focus Circle Pointer. Position this pointer over your capital city (the largest yellow marker) and press the left-hand mouse button to view the capital on the playfield. Around the capital city you will see the units of troops, represented by small flags. Select any flag to change the Select Pointer to a Target Pointer. Select any enemy city on the small worldmap in the top left-hand corner. That city will appear on the playfield. Select it on the playfield to target the troop unit.

HINTS

Select the Troop icon to return the playfield view to show your men beginning their march. Select your capital city from the playfield to enter the City Screen. Ensure that the city has enough food and that its overall health is good. Take a look at the outer cities too, by selecting the relevant marker on small map then selecting the city on the playfield. Now either recruit troops or build a stone wall if the city is likely to be attacked, and stock up on food if necessary.

The enemy won't wait long to attack your outlying cities, so take a look at the opposition via the worldmap. If you can't find the cities, return to the Fortress Screen by selecting the exit icon. Now select the Troops icon and select the red enemy capital to reveal the position of its troops. The fate of your realm is in your hands...

Decide which cities are likely to be attacked and either install troops or build walls and stock up on food. The enemy always pick off cities next to them.

Once your house is in order, pick off the outlying enemy cities to weaken the realm's strength.

Continually check the worldmap to see what enemy is playing at.

Form reasonably-sized armies of about six units - smaller armies are easily destroyed, while larger armies are more difficult to move and deplete other areas.

Battles should be forced on your terms. Try to outnumber the enemy and stay away from their large forces.

Every now and then, nurse growing cities to generate cash and men.

Try to keep your empire compact. Don't spread yourself thin. And try not to attack more than a single enemy at once.

Fighting Battles

Close-quarters combat formed the bulk of ancient battles, which is why they were more often than not bloody affairs. To the casual observer, it would seem that little if any strategy was involved. Many factors determined the outcome of battle. Each unit type has its own advantages and disadvantages which determine the best strategy.

Armies were split into units of men. Each unit was split into ranks. A unit could only fight well to its front, with each rank supporting the one in front, the unit's attention had to be in one direction. Early strategies involved manoeuvres to outflank an enemy and attack from the sides or preferably the rear.

Heavy infantrymen equipped with helmet armour and bodyshield was a formidable fighting machine. Disciplined units could be locked in combat with similar forces without suffering many casualties until one side broke formation or was outmanoeuvred. Their role was

HINTS

to hold the centre of the line of battle in defence or in attack to grind away at the enemy until their resolve broke. A heavy infantryman could always beat a lightly armed infantryman if the units were locked in combat.

The light infantryman's advantage was speed. He was able to deliver missile attacks then retreat unmolested, giving the light infantryman an advantage if combat could not be forced. Light infantrymen were also cheaper to train and equip and so were far more disposable.

Horsemen had the advantage of speed, although before the spur was invented they were at a disadvantage against similarly equipped infantrymen. It was difficult for such horsemen to maintain a tight formation as they had to control horses as well as fight. If an infantry unit could withstand the initial shock of impact, it could almost always outfight a cavalry unit. A heavy cavalry unit with its weaponry and speed could beat a lightly armed infantry unit.

The horsemen's main role was to turn the lighter flanks of an army before using their speed to get behind the heavier units where they could demolish them.

Light horsemen armed with bows have defeated the best disciplined infantry units by staying out of reach and continually raining arrows on them. The mounted archer was at a disadvantage from grounded bowmen, but was near-untouchable by heavy infantrymen.

Before the battle, try to equip some units with missiles

and others with heavy armour and shields. Horsemen are useful as they are fast. Multi-racial armies are the best, provided their appropriate skills are taken into consideration.

Avoid full frontal assaults at all costs!

Use missile attacks to soften up enemy units.

Draw the enemy out and break their formations.

Get behind the enemy or outflank them if at all possible.

Use arrows early on in a battle. There's precious little time to order units when the enemy attacks.

Avoid the more powerful enemy units. Smash the weaker ones and the whole army may route.

Some Observations

Remember that the known world only changes during the main display. Realms grow and decline and armies move from city to city.

Beware: the player's own armies and cities may revolt and take other cities with them.

The larger a realm, the greater the internal problems. Large realms do not quickly become dominant.

Bad harvests can effect any realm. Plague or disease can spread from city to city via the trade routes.

HINTS

A healthy city with plenty of food will grow.

Food depends on the quality and quantity of land and farmers. The more people recruited, the more land there is to farm.

A city's loyalty increases every year if its population is pleased. The citizens' loyalty falls rapidly if the city is looted or suffers and other disaster. A discontent city may become independent or even join another realm.

Aiding other realms by improving their cities' health or buying grain does not guarantee their friendliness. A realm will always put ambition before friendship.

Advanced Strategies

STRATEGIES FOR A MULTI-REALM ENVIRONMENT

Don't hang around in the realtime playfield. Get to the easy conquests before the enemy.

Decide who to fight and who to help.

Avoid fighting two realms. Leave them to fight each other.

Consolidate your forces in a core of connecting cities before building them up and branching out.

GRAFTGOLD - AND THE CREATION OF REALMS

The Company The Programmers

The Company

Graftgold was formed in 1983 by designers and programmers Steve Turner and Andrew Braybrook, with the intent of “bringing professionalism into a market which was at the time very young and unprofessional.”

During its prolific growth period, the company has managed to remain as tight and efficient as when it was founded, and has to its name a string of award-winning successes with both original product and conversion work.

Realms represents the culmination of over eight years of man work based a concept Steve Turner first envisaged in 1986. Only now has technology proved viable enough a platform on which to realise Steve's dream.

For Graftgold's next project, the team is looking at four or five diverse ideas, ranging from arcade to sports to strategy.

The Programmers

STEVE TURNER

Managing Director, Creative Director, Designer,
Programmer

Softography (Design & Programming)

3D Space Wars (1983) Seiddab Attack (1984)

3D Lunattack (1984) Avalon (1985)

Dragontorc (1985) Astroclone (1986)

Quazatron (1986) Ranarama (1987)

Magnetron (1988) Simulcra (1990)

Realms (1991)

MICHAEL FIELD

Artist

Softography

Paradroid '90 (1990)

Realms (1991)

JOHN LILLEY

Artist

Softography

Realms (1991)

JASON PAGE

Musician, Programmer

Softography (Programming, Music & Sound)

Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road Racer (C64 -
1990)

(Music & Sound)

Rainbow Islands (1989)

Paradroid 90 (1990)

Simulcra (1990)

Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road Racer (1990)

Realms (1991)

DAVID O'CONNOR

Programmer

Softography

Rainbow Islands (Spectrum - 1989)

Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road Racer (PC - 1990)

Realms (PC - 1991)

GARY J FOREMAN

Programmer

Softography

Rainbow Islands (Commodore 64 - 1989)

Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road Racer (Amiga, Atari ST - 1990)

Realms (Amiga, Atari ST - 1991)

ANDREW BRAYBROOK

Programming Director, Creative Director, Designer, Programmer

Softography (Design & Programming)

3D Space Wars (Dragon - 1983)

Seiddab Attack (Dragon - 1984)

3D Lunattack (Dragon, Commodore 64 - 1984)

Gribbly's Day Out (Commodore 64 - 1985)

Paradroid (Commodore 64 - 1985)

Uridium (Commodore 64 - 1986)

AlleyKat (Commodore 64 - 1986)

Morpheus (Commodore 64 - 1987)

Intensity (Commodore 64 - 1988)

Rainbow Islands (Amiga, Atari ST - 1989)

Paradroid '90 (Amiga, Atari ST - 1990)

Fire And Ice (Amiga, Atari ST -1991)

REALMS

Il ne peut y en avoir qu'Un

A Graftgold Production for Virgin Games Software

ATTENTION!

Les disquettes sont des supports magnétiques. Ne les exposez pas à des rayons X ou à des champs magnétiques intenses car les données qu'elles contiennent seront effacées.

A moins que ce ne soit spécifié par Virgin Games Ltd, ne tentez pas de faire des copies de sauvegarde de ces données car elles risquent d'être détruites dans le processus. Cela représente aussi une infraction au copyright, et Virgin Games Ltd décline toute responsabilité si une disquette est endommagée lors d'une infraction au copyright.

BIENVENUE

Bienvenue à Realms. Realms est plus qu'une simple "simulation divine" ou "un jeu de stratégie militaire". Realms est un monde fantastique qui fonctionne parfaitement et attend que vous interveniez. Ce manuel a été produit pour vous permettre d'obtenir le meilleur de ce jeu de première qualité. Si vous n'étiez pas satisfait en ce qui concerne le programme ou la documentation, envoyez-nous une lettre avec les raisons détaillées de votre insatisfaction. Ceci nous aidera à éviter qu'une telle "erreur" ne se reproduise à l'avenir. Envoyez vos plaintes et vos avis à Customer Services, Realms, Virgin Games Software, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

**“Dans un moment qui sembla
durer une éternité, un éclair
d’énergie vivante déchira le ciel,
franchissant le gouffre de
l’éternité.”**

Alors que le bateau funèbre du Roi vogue vers l’ouest, le jeune héritier pense aux tristes événements advenus à son peuple. La famine, la pauvreté et la guerre frappent une fois de plus un monde déjà divisé. Maintenant, chaque royaume lutte pour devenir la puissance suprême.

Dans un accès de colère, l’héritier lève les poings vers les cieux, jurant de se venger. L’esprit troublé, il supplie les dieux Nordiques de lui rendre justice. Comme pour répondre à son appel, les nuages amoncelés, répliquent par un grondement de tonnerre.

Aveuglé par le chagrin, l’héritier ne remarqua pas que les nuages se mettent à tournoyer et se transforment progressivement, pour prendre la forme du grand dieu Wotan.

Dans un moment qui semble durer une éternité, un éclair d’énergie vivante déchire le ciel, franchissant le gouffre de l’éternité. Tous les bruits disparaissent et le messager divin se fraie un chemin électrique vers

l'oubli.

L'héritier regarde, avec respect, la force pure, devenue silencieuse par sa vitesse, descendre sur lui. Des millions de volts lui brûlent le poignet et traversent son corps. Cependant, il ne ressent aucune douleur - seulement la puissance sans précédent du serpent divin.

Pendant un court instant, il reste entre deux mondes, submergé par les visions des années passées et de l'avenir possible, la réalité se superposant à l'image du présent... Puis, tout s'efface, comme un rêve, ne laissant que ce qui était et ce qui sera.

Dans une explosion finale de force cosmique, le symbole du serpent se matérialise et l'héritier comprend. Son mandat divin fermement entre ses mains, le grand roi se retourne pour faire face à son peuple tremblant....

“Il ne peut y en avoir qu'un.”

COMMENCER

CONTENU DU PACK

En plus du manuel, vous devez trouver dans cette boîte une disquette de programme Realms ainsi qu'une disquette de données Realms. Nous vous informons que les deux disquettes sont protégées contre l'écriture. Pour les disquettes de 3.5", veuillez vous assurer que le carré de plastique noir qui se trouve au coin supérieur droit de la disquette est bien en position "remontée" de façon à ce qu'il y ait un "trou". Pour les disquettes de 5.25", veuillez vous assurer que l'encoche sur le côté de chaque disquette est bien couverte.

EQUIPEMENT REQUIS

AMIGA

Compatible avec les: A500, A1000, A2000, B2000, A2500, A3000, A5000.

Fonctionne avec 512k de RAM (Options améliorées avec 1Mb de RAM)

ATARI ST

Compatible avec les: 520ST, 520STe, 1040ST, 1040STe.

Fonctionne avec 512k de RAM (Options améliorées avec 1Mb de RAM)

PC

Compatible avec tous les clones de PC IBM.

Supporte les systèmes graphiques: EGA, VGA, TGA, MCGA.

Fonctionne avec 640k de RAM

RECOMMANDATION FACULTATIVE

Moniteur couleur compatible.

LA SECURITE D'ABORD: SAUVEGARDER LA DISQUETTE DE DONNEES DE REALMS

La disquette de données de Realms contient toutes les informations nécessaires pour faire fonctionner l'environnement de Realms. Vous pouvez aussi utiliser cette disquette pour mémoriser l'endroit du jeu où vous vous trouvez. Comme les disques floppy ne constituent pas le support le plus fiable du monde, nous vous recommandons de faire une copie de la Disquette de Données (Remarque: ceci n'est pas essentiel pour jouer).

Pour sauvegarder votre Disquette de Données, veuillez consulter le manuel fourni avec votre ordinateur.

Charger **AMIGA**

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Après trente secondes, rallumez votre ordinateur. Ceci vous permettra de vous débarrasser des virus éventuels et minimisera le risque d'infection et de possible destruction de votre disquette Realms.

Introduisez la disquette de PROGRAMME Realms dans le lecteur interne (DFO:). Le programme se chargera et se mettra en marche automatiquement. Lorsque le prompt apparaît sur l'écran, enlevez votre disquette de programme Realms du lecteur interne et introduisez la disquette de DONNEES. Appuyez sur un bouton de la souris, le bouton feu du joystick ou la BARRE D'ESPACEMENT pour continuer.

ATARI ST

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Après trente secondes, rallumez votre ordinateur. Ceci vous permettra de vous débarrasser des virus éventuels et minimisera le risque d'infection et de possible destruction de votre disquette Realms.

Introduisez la disquette de PROGRAMME Realms dans le lecteur interne. Le programme se chargera et se mettra en marche automatiquement. Lorsque le prompt apparaît sur l'écran, enlevez votre disquette de programme Realms du lecteur interne et introduisez la disquette de DONNEES. Appuyez sur un bouton de la souris, le bouton feu du joystick ou la BARRE D'ESPACEMENT pour continuer.

IBM PC & COMPATIBLES

Allumez votre ordinateur. Lorsque le prompt "C>" apparaît, introduisez la disquette de PROGRAMME Realms dans le lecteur. Tapez "A:" et appuyez ensuite sur la touche "RETURN". Lorsque vous voyez le

prompt 'A>', tapez "REALMS" et appuyez sur la touche "RETURN". Le programme se chargera et se mettra en marche automatiquement. Lorsque le prompt apparaît sur l'écran, enlevez la disquette de Programme Realms du lecteur et introduisez la disquette de DONNEES Realms. Appuyez sur un bouton de la souris, le bouton feu du joystick ou la BARRE D'ESPACEMENT pour continuer.

INSTALLATION SUR UN DISQUE DUR PC

Pour installer Realms sur un disque dur, tapez "INSTALL" au lieu de "REALMS" et appuyez sur la touche "RETURN" lorsque le prompt "A>" apparaît. Puis, suivez les instructions sur l'écran.

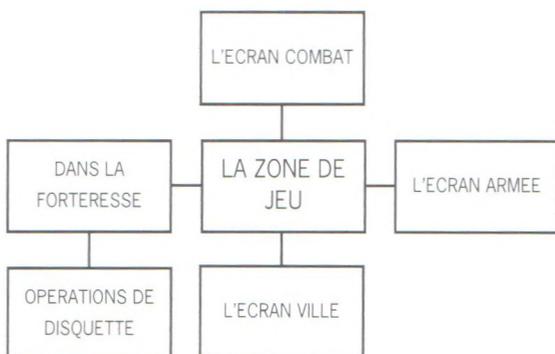
PROBLEMES DE CHARGEMENT

Au cas où le chargement de Realms aurait échoué, éteignez votre machine et débranchez tout périphérique externe tel que l'imprimante (laissez le moniteur ou la télévision branchés) avant de répéter le procédé de chargement. Si vous n'arrivez toujours pas à charger Realms, mettez la disquette défectueuse dans une enveloppe capitonnée de la taille de la disquette, avec votre nom et votre adresse. Pour aider le service expert, donnez autant de détails que possible sur votre équipement (sans oublier aucun dispositif d'extension de RAM). Envoyez le tout à: REALMS Replacements, Virgin Games Ltd, 338 Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Games Ltd s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans un délai de 28 jours après réception.

FONCTIONNEMENT DE REALMS

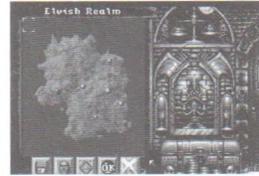
Realms simule une terre mythique où les villes luttent pour dominer à tout prix. Le joueur contrôle un empire - un royaume (realm) - dont le but immédiat est la survie, et l'objectif final, la suprématie totale sur le monde connu et sa population multiraciale d'elfes, de nains, d'orcs, d'amazones et d'humains. Les méthodes employées pour dominer peuvent être loyales ou non. Mais, assurez-vous que le seul royaume à obtenir la suprématie soit bien le vôtre.

Realms possède six types d'affichages différents à partir desquels les fonctions sont activées. Le diagramme ci-dessous montre comment les affichages sont liés les uns aux autres...



LES HUIT MONDES DE REALMS

Realms vous offre huit scénarios de jeu totalement différents. Lorsque Realms est chargé pour la première fois, un Scénario d'Introduction est inclus automatiquement. Seulement deux races y sont représentées: les Elfes et les Orcs. Pour accéder aux sept autres scénarios, de difficulté croissante, utilisez simplement l'option de chargement qui se trouve sur l'écran Opérations de Disquette (cf. OPERATIONS DE DISQUETTE).



Les Trois Royaumes

Il n'y a qu'une chose que les Orcs détestent plus que les Nains - ce sont les Elfes. Vous retrouvez ces trois races dans ce scénario.

Les Royaumes Insulaires (Island Realms)

Ceci introduit l'utilisation indispensable des navires. Les Amazones, les Humains et les Vikings sont les races qui y sont représentées.

La Séparation (The Great Divide)

Une mer intérieure divise les deux continents peuplés par les Barbares, les Orcs, les Nains et les Elfes.

L'Ile du Chaos (The Isle of Chaos)

L'Ile du Chaos est un royaume sous-marin. Les Nains,

LES HUIT MONDES

Les Terres du Nord (The Northlands)

La Scandinavie revisitée, avec les Amazones, les Nains, les Barbares et les Vikings.

Les Iles de l'Est (The Eastern Isles)

Un chapelet d'îles habitées par les Vikings, les Amazones, les Orcs, les Elfes et les Nains.

Les Royaumes de l'Ouest (Realms of The West)

Gare à vous! Certaines villes sont un petit peu trop proches les unes des autres pour que se soit agréable! Faites de votre mieux avec les Orcs, les Elfes, les Barbares, les Nains et les Amazones.

LES COMMANDES

LA SOURIS

Assurez-vous qu'une souris compatible est branchée à la place habituelle, c.à.d. le port Amiga désigné par "1 JOYSTICK", le port Atari ST marqué "O", ou l'interface adéquate des Compatibles-PC.

LE JOYSTICK

Vous pouvez utiliser un joystick compatible pour imiter le comportement de la souris. Remarque: Ce moyen de commande N'EST PAS disponible pour les versions Amiga et Atari ST de Realms.

LE CLAVIER

Vous pouvez utiliser le clavier pour simuler les huit directions du joystick et son bouton feu. Remarque: Ce moyen de commande N'EST PAS disponible pour les versions Amiga et Atari ST de Realms.

CRSR KEYS CLUSTER
DEPLACER LE POINTEUR

SPACE BAR
"BOUTON FEU"

TAB
PLACER LE POINTEUR SUR LA FONCTION SUIVANTE

SHIFT + TAB
PLACER LE POINTEUR SUR LA DERNIERE FONCTION

TOUCHES DE FONCTION (TOUTES VERSIONS)

F1
INTERROMPRE L'ACTION

F10
QUITTER LE SCENARIO ACTUEL POUR RETOURNER
AUX OPERATIONS DE DISQUETTE.

Esc
RETOURNER AU DOS

COMMANDES

ACTIVER LES FONCTIONS

Il existe deux façons d'activer les fonctions dans Realms, toutes les deux se font à l'aide d'un pointeur, qui, en général, se présente comme ceci....



Le Pointeur de Sélection (Select Pointer)

Le Pointeur de Sélection vous permet de sélectionner les fonctions. (Remarque: l'apparence du pointeur change lorsque certaines fonctions sont activées - cf. POINTEURS pour plus de détails.)

La première méthode pour activer une fonction est la plus "traditionnelle", c'est-à-dire l'utilisation d'icônes, ou de petites images représentant les fonctions en question. Une icône ressemble à quelque chose comme ça....



Vous sélectionnez votre fonction en pointant sur l'icône correspondante, puis en appuyant sur un bouton de la souris (ou le bouton feu du joystick ou encore la BARRE D'ESPACEMENT).

L'autre façon d'activer une fonction est plus directe. Pointez simplement un personnage ou un objet dans la zone de jeu (cf. LA ZONE DE JEU) et appuyez sur un bouton de la souris (le bouton feu du joystick ou la BARRE D'ESPACEMENT).

LES POINTEURS

1) Le Pointeur de Sélection (Select Pointer), pour sélectionner une fonction.

2) Le Pointeur Circulaire de Focalisation (Focus Circle Pointer), pour voir une partie de la carte, une unité, etc.. plus en détail.

3) Le Pointeur de Cible (Target Pointer), pour sélectionner une cible.



1

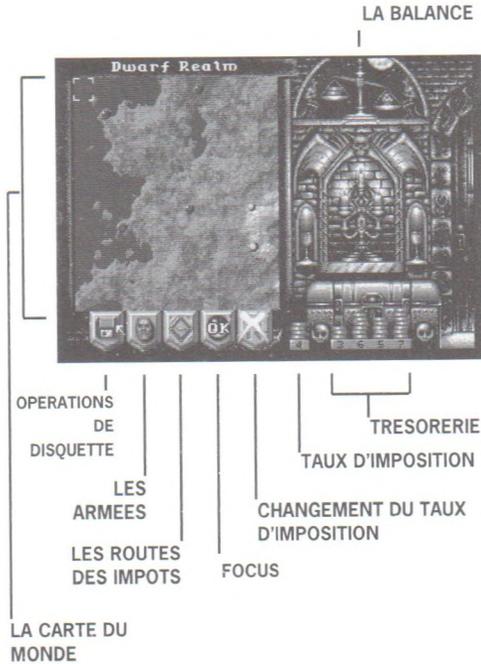


2



3

DANS LA FORTERESSE



Développez-y votre stratégie générale et contrôlez ses progrès.

LA CARTE DU MONDE (WORLDMAP)

Le monde connu apparaît en relief. Les royaumes existants y figurent, mais sous la forme de marqueurs circulaires.

DANS LA FORTERESSE

Le plus grand marqueur représente la capitale du royaume. Les villes formant le royaume du joueur sont en jaune et apparaissent toujours sur cette carte. Les capitales des autres royaumes sont toujours représentées. Les capitales amies sont les marqueurs bleus, alors que les capitales ennemies sont en rouge.

Vous pouvez faire apparaître les autres villes sur la carte en pointant la flèche sur une capitale et en appuyant sur l'un des boutons de la souris. Le dernier secteur visionné par le joueur est indiqué par un marqueur blanc, comme celui-ci....



OPERATIONS DE DISQUETTE (DISK OPERATIONS)

Accès aux opérations de disquette (cf. OPERATIONS DE DISQUETTE)

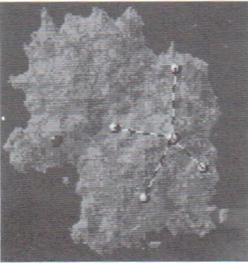
LES ARMEES (ARMIES)

Affichage sur la carte ci-dessus de l'emplacement des armées de chaque royaume. Seulement les armées du royaume choisi apparaîtront. Sélectionnez simplement la capitale d'un royaume pour voir la position de ses armées. (Remarque: les villes du royaume choisi apparaissent automatiquement lorsque vous sélectionnez une capitale). L'affichage disparaîtra si vous appuyez une seconde fois sur le bouton de la souris tout en maintenant le pointeur sur l'icône.

LES ROUTES DES IMPOTS (TAX ROUTES)

Un royaume possède au moins une ville et une capitale, vers laquelle converge tous les impôts perçus

par les autres villes du royaume. Si vous sélectionnez cette icône, vous pourrez voir sur la carte la collecte des impôts circuler de ville en ville pour arriver finalement dans la capitale du royaume actuellement sélectionné. Une ligne animée comme celle-ci vous montrera la circulation....



Les impôts des villes qui ne sont pas reliées à la capitale n'y parviennent pas et ne peuvent pas être dépensés. Si l'une des routes est coupée, les villes tenteront de détourner l'impôt, mais il se peut qu'elles ne choisissent pas la meilleure route.

L'empire peut être rationalisé en changeant les routes de circulation des impôts. Activez l'indicateur de "route", pointez vers une ville du royaume du joueur et appuyez sur un bouton de la souris - la "route" sera modifiée en faveur de la route la plus proche, à condition qu'il y en ait une. Pas de changement signifie qu'il n'y a pas d'alternative possible. Une ville peut être complètement isolée et donc incapable de former de route; dans ce cas le joueur doit conquérir des villes adjacentes pour relier celle qui est isolée.

FOCUS

Le joueur n'est pas un dieu et ne sait pas tout. Cependant il a le don de clairvoyance - la possibilité de voir partout dans le monde. Appuyez sur l'un des boutons de la souris avec la flèche pointée sur cette icône - la flèche deviendra un Pointeur Circulaire de Focalisation.....

Déplacez le Pointeur Circulaire de Focalisation sur une position de la carte et appuyez sur l'un des boutons de

DANS LA FORTERESSE

la souris pour observer en détail le secteur désiré (cf. LA ZONE DE JEU).

Pour désactiver le Pointeur Circulaire de Focalisation, cliquez simplement sur l'icône focus.

CHANGEMENT DU TAUX D'IMPOSITION (TAX RATE ALTERATION)

Augmentez ou diminuez le taux d'imposition. La pile de pièces de monnaie à droite de cette icône augmentera ou diminuera d'une pièce à chaque changement. La balance en haut et à droite de cet écran changera aussi, pour montrer l'effet escompté de l'impôt.

TAUX D'IMPOSITION (TAX RATE)

Cette pile de pièces vous montre le taux d'imposition actuel. Plus la quantité de pièces est importante, plus le taux d'imposition est élevé. Chaque pièce représente 10% du produit total d'une ville.

TRESORERIE (TREASURY)

Les quatre piles de pièces représentent la trésorerie du royaume du joueur. Elle comprend le bilan de tous les impôts et autres versements, ainsi que les récoltes céréalières qui ont atteint la capitale. Avec une seule pièce vous pouvez payer mille hommes, pendant un an, avec une solde minimum, ou bien nourrir quatre mille personnes, en fonction des prix du grain.

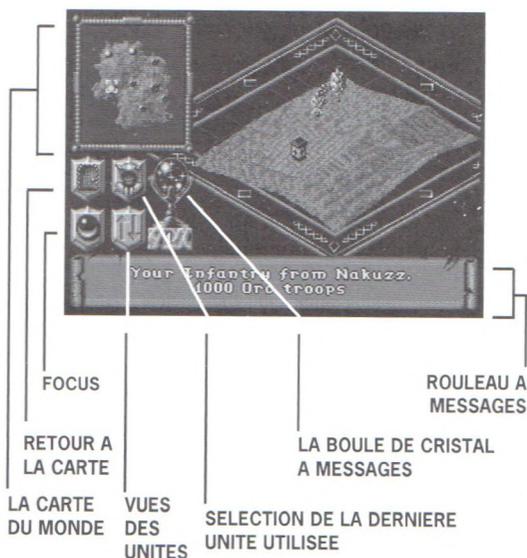
LA BALANCE (SCALES)

Celle-ci montre si les impôts collectés dans le royaume du joueur peuvent subvenir aux besoins de ses armées. Les impôts sont représentés par les pièces

dans le plateau de gauche de la balance, et les armées par le soldat dans le plateau de droite de la balance. Lorsque le plateau de la balance qui supporte le soldat est plus bas que celui qui contient les pièces, cela veut dire que le revenu total du royaume n'est pas assez important pour subvenir aux besoins des armées et vous perdrez de l'argent chaque saison. Quand le plateau de la balance qui contient les pièces est plus bas, le revenu du royaume est alors assez élevé pour subvenir aux besoins des armées et la trésorerie augmentera. Le changement escompté de l'impôt, qui détermine la position de cette balance est basée sur le total collecté la saison précédente. Remarque: Si vous avez gagné ou perdu des villes, ou si leurs liens avec la route des impôts sont coupés, le total des impôts véritablement perçu peut être différent.

LA ZONE DE JEU

LA ZONE DE JEU JEU



LA ZONE DE JEU (THE PLAYFIELD)

Le temps passe et les événements se produisent uniquement lorsque vous utilisez cette vue. Toute activité dans le monde sera interrompue si vous utilisez une autre vue.

LE PAYSAGE (THE LANDSCAPE)

Lorsque la flèche est pointée sur un objet de la carte, une brève description de cet objet apparaîtra sur le

cadre d'information au-dessous. Le joueur peut s'attendre à voir ceci sur son écran principal....

VISUALISER LE PAYSAGE (VIEWING THE LANDSCAPE)

Il y a deux façons de le faire. Si vous voulez vous déplacer sur de courtes distances, pointez sur l'un des quatre côtés de l'écran, comme ceci....

La seconde méthode est plus efficace si vous voulez vous déplacer rapidement sur de longues distances. Dirigez votre pointeur sur un point choisi de la petite carte située dans le coin supérieur gauche de l'écran, et appuyez ensuite sur l'un des boutons de la souris. L'écran affichant le paysage principal vous montrera alors cette position, marquée d'un carré blanc sur la petite carte. Maintenez l'un des boutons de la souris enfoncé, et déplacez la souris pour "tirer" le carré blanc sur la petite carte et affecter en même temps l'écran du paysage principal.

TYPES DE TERRAINS

La Zone de Jeu est constituée de six types de terrains différents.

La Prairie est verte et plane.

La Forêt est plus vallonnée que la Prairie

Le Désert est aride et marron

Les Roches sont arides et marron.

La Terre Cultivée est marron avec les sillons de la charrue bien visibles.

La neige est, bien entendu, blanche.

LA ZONE DE JEU



Une ville.



Un homme seul
représente une armée
de 1000 hommes
maximum.



Une unité de cavalerie
de 1000 hommes
maximum.



Une armée qui campe à
la belle étoile.



Une armée qui assiège
une ville.



Une unité de l'armée est
installée à l'intérieur des
murs de la ville en
question. Cette unité ne
peut pas être attaquée
directement, sans que la
ville soit assiégée
d'abord, mais elle peut
être sélectionnée par le
joueur.



Une flotte de troupes qui
se déplace par voie
maritime.



LA CARTE DU MONDE (WORLDMAP)

Cette carte du monde connu fait seulement apparaître les villes. (Souvenez-vous que les routes des impôts et les armées peuvent être observées via la carte principale à l'intérieur du château - cf. DANS LE CHATEAU). Le petit carré blanc indique le secteur du paysage affiché à droite sous forme isométrique.

LA BOULE DE CRISTAL A MESSAGES (MESSAGE CRYSTAL BALL)

Le royaume du joueur et ses sujets communiquent grâce à cette boule de cristal. Le joueur sera informé de l'éclatement des famines, épidémies etc...Le joueur peut ignorer ces messages à ses risques et périls.



Lorsqu'un message est en attente, la boule de cristal étincellera... Pour voir les messages défiler au bas de l'écran, pointez sur la boule de cristal qui clignote et appuyez sur l'un des boutons de la souris. La vue du paysage sera immédiatement positionnée sur l'auteur du message, afin que vous puissiez faire quelque chose tout de suite. Attention: les messages s'accumulent, mais peuvent être perdus si vous ne les lisez pas.

Les messages concernant les batailles apparaissent à l'intérieur de la boule de cristal sous la forme d'une paire d'épées...



Remarque: les messages liés aux batailles ont priorité sur tous les autres messages. Dirigez votre pointeur sur les épées et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour aller directement au cœur de la bataille (cf. L'ECRAN COMBAT)

LA ZONE DE JEU

ROULEAU A MESSAGES (MESSAGE SCROLL)

L'information qui apparaît ici concerne l'état du jeu et des objets sur la zone de jeu. Pointez la flèche sur un objet de la zone de jeu et sa description vous en sera donnée sur le rouleau. Tous les messages des unités ou des villes sont affichés en priorité. Un message lu dans la boule disparaît du rouleau après 5 secondes environ. Pour effacer un message du rouleau, pointez la flèche sur celui-ci et appuyez sur l'un des boutons de la souris.

RETOUR A LA CARTE (EXIT TO MAP)

Pointez ici, et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour retourner dans le château.

SELECTION DE LA DERNIERE UNITE UTILISEE (SELECT UNIT LAST USED)

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour voir la dernière unité commandée. Ceci vous sera utile pour vérifier les progrès d'une unité ou voir si elle a obéi à vos ordres, notamment si sa cible est située dans une autre partie du monde.

FOCUS

La clairvoyance du joueur est étendue un peu plus loin. Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour transformer la flèche en Pointeur Circulaire de Focalisation. Maintenant vous pointer sur une unité ou une ville sur la principale zone de jeu et appuyer sur l'un des boutons de la souris pour la voir plus en détail.

VUES DES UNITES (VIEW UNITS)

Pour voir chaque unité de tête (celle qui est suivie des

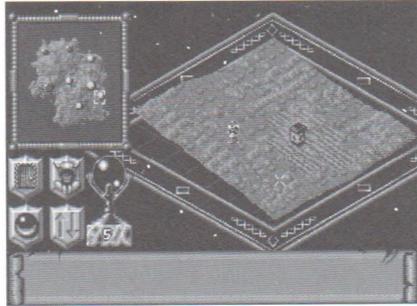
autres unités), pointez sur l'une ou l'autre des flèches et appuyez sur l'un des boutons de la souris. La flèche pointée vers le haut passe en revue les unités dans un sens, la flèche pointée vers le bas, dans l'autre sens.

FONCTIONS DES UNITES

(Unit Functions)

Vous ne pouvez pas donner d'ordres et déplacer une unité si le pointeur n'a pas l'apparence d'une flèche. Pointez sur l'unité que vous voulez déplacer et appuyez sur l'un des boutons de la souris. La flèche se transformera en pointeur de cible comme celui-ci...

Pour indiquer que l'unité a été sélectionnée, elle sera mise en évidence...



Pointez sur la cible, qu'il s'agisse d'un point sur la carte, d'une ville ou d'une autre unité, et appuyez sur l'un des boutons de la souris. Le pointeur se transformera en flèche pour indiquer que la commande a bien été exécutée. (Pour sélectionner la cible, il faut appuyer sur le bouton de la souris. Le déplacement sur le paysage pourra alors se faire comme décrit précédemment. Les autres écrans seront également disponibles.)



Pour annuler l'opération, il suffit de pointer sur l'unité choisie et d'appuyer sur l'un des boutons de la souris. Remarque: lorsqu'une unité a été choisie, tous les partisans obéissent également aux nouveaux ordres, à moins qu'ils ne soient loyaux et attendent de recevoir leurs propres ordres.

NAVIRES (SHIPS)

Un homme peut recevoir l'ordre d'aller partout sauf en mer. Par contre, la destination d'un navire ne peut être que la mer, une plage ou un port. Si un homme reçoit l'ordre de se diriger vers un navire en pleine mer ou vers une cible impossible, il fera son possible pour y arriver avant d'abandonner et d'essayer de rentrer chez lui.

Toute unité d'hommes peut voyager par mer si elle entre d'abord dans un port. Les ports sont représentés par un château avec une ancre. Pointez sur le drapeau se trouvant à l'extérieur du port et appuyez sur l'un des boutons de la souris. Puis sélectionnez une destination de la même manière. Les hommes marcheront vers la mer et seront alors "remplacés" par un navire. Le navire ira ensuite jusqu'à sa destination. Remarque: la navigation n'est pas très bonne et les navires auront tendance à longer le littoral. Si des navires reçoivent l'ordre de naviguer sur de longues distances ou d'emprunter des itinéraires difficiles, ils risquent de se perdre et auront besoin d'indications supplémentaires.

Lorsqu'un navire arrive dans un port, il est "remplacé" par une unité d'hommes. Remarque: il est possible de

commander à ces hommes de rejoindre le port d'où ils sont partis, mais dans tous les autres cas, il est nécessaire de posséder et d'avoir le droit d'entrée à une ville portuaire. Il faut également savoir qu'en mer, les flottes qui rencontrent d'autres flottes peuvent très bien se battre indépendamment du joueur.

Vous pouvez construire des armées importantes en ordonnant à plusieurs troupes de se suivre. Il est intéressant de construire des grandes armées pour l'invasion du territoire ennemi. Il est en effet plus facile de contrôler un petit nombre d'armées importantes que des douzaines d'unités individuelles. Les positions des armées à fort effectif seront déterminées de façon stratégique.

La méthode la plus simple de construire une armée est d'envoyer des unités vers une ville. Toutes les unités se trouvant dans la ville formeront alors une seule armée. Vous pourrez donner l'ordre à cette armée de sortir de la ville en sélectionnant le drapeau de votre choix.

Si vous donnez l'ordre à un chef d'avancer vers une armée ennemie, les troupes se rapprocheront pour la bataille. Lorsqu'il y a confrontation entre unités ennemies et qu'un petit nombre d'unités seulement est impliqué, cela tourne à la bagarre. Les pertes sont calculées instantanément et il est possible que l'un des camps batte en retraite. Si de nombreuses unités sont impliquées dans la bataille, l'écran de combat apparaît et le joueur prend le rôle de général et commande les unités individuelles (cf L'ECRAN COMBAT).

LA ZONE DE JEU

DESTINATIONS (TARGETS)

Les hommes formeront une armée plus importante. Dorénavant, le chef recevra les ordres de déplacement. L'armée se séparera si les unités sont forcées à battre en retraite par l'ennemi.

Les hommes intercepteront l'ennemi. Si l'ennemi est dans une ville, ils assiègeront la ville.

Les hommes attaqueront les assiégeants.

S'il s'agit de leur propre ville, les hommes y entreront et se joindront aux unités déjà présentes. Le séjour de l'armée dans la ville permet aux hommes de retrouver le moral et de recruter de nouveaux soldats. Si la ville appartient à un autre royaume, les hommes l'assiègeront. Si les hommes ont déjà mis le siège devant une ville, ils essaieront de la prendre d'assaut. Cela peut coûter cher si la ville est bien défendue mais c'est un moyen rapide de s'emparer d'une ville.

Lorsque vous sélectionnez un homme avant de sélectionner une cible, cet homme devient le chef des troupes qui le suivent.

L'ECRAN ARMEE

DESCRIPTION DE
L'UNITE

ACHAT
D'ARMURE

AJUSTER LA
SOLDE DE
L'UNITE



TRESORERIE

ACHETER ARME DE JET

PRIX

ACHETER BOUCLIER

ACHETER ARME DE MAIN

SORTIR
DE
L'ECRAN

DISPERSER
UNITE

L'écran armée apparaît lorsqu'une armée est formée ou sélectionnée. Le texte accompagnant l'image du guerrier donne des précisions sur la taille de l'unité, son aptitude et son moral. L'équipement s'achète dans les magasins situés à l'extrême droite de l'écran et il est possible d'ajuster les soldes et les détails concernant le recrutement. C'est au joueur de décider s'il veut une unité d'élite qu'il faut payer très cher ou

une unité bas de gamme qui ne coûte pas grand chose et dont la perte n'est pas catastrophique. Ou une unité entre les deux. Remarque: vous pouvez visualiser les forces ennemies mais vous ne pouvez pas les modifier.

Les différentes races ont des aptitudes diverses avec les différentes armes. Certaines armes sont incompatibles. Par exemple, un archer sera encombré par un bouclier. Lorsqu'il faut équiper les troupes, il ne s'agit pas seulement d'acheter l'équipement le plus onéreux. Les meilleures armées auront des unités spécialisées, certaines rapides et légères, d'autres lentes mais meurtrières, etc.

TRESORERIE (TREASURY)

L'argent dont dispose le joueur.

PRIX (PRICE)

Le prix actuel des nouveaux articles d'équipement, en dizaines et unités. Lorsqu'il y a achat d'équipement, l'image du guerrier est modifiée en fonction.

ACHAT D'ARMURE (BUY ARMOUR)

Les casques et les armures sont disponibles. Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour visualiser les combinaisons possibles: casque, armure, casque et armure, pas d'armure. Remarque: les unités équipées d'armures avancent plus lentement au combat mais ont une meilleure défense.

ACHETER ARME DE MAIN (BUY WEAPON)

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour voir les armes de main disponibles: épée courte,

épée longue, hache et marteau de guerre.

EPEE COURTE (SHORT SWORD)

Arme légère standard, efficace en combat rapproché.

EPEE LONGUE (LONG SWORD)

C'est l'arme de main préférée des elfes. Plus grande puissance de coup.

HACHE (AXE)

Cette arme devient meurtrière entre les mains d'un Nain. Très efficace contre un adversaire équipé d'une armure.

MARTEAU DE GUERRE (WARHAMMER)

C'est le favori des Nains et des Orcs. Encombrant mais meurtrier contre une armure.

ACHETER ARME DE JET (BUY MISSILE)

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour voir la liste des armes de jet disponibles: arc et flèches, javelot, et lance.

ARC ET FLECHES (BOW AND ARROWS)

Dix lancers, longue portée.

JAVELOT (JAVELIN)

Deux lancers, détruit les boucliers ennemis, moyenne portée.

LANCE (SPEAR)

Un seul lancer, détruit les boucliers ennemis, courte portée mais inflige le plus de dégâts.

ACHETER BOUCLIER (BUY SHIELD)

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour voir les différents types de boucliers disponibles: en osier, en bois et en bronze.

BOUCLIER EN OSIER (WICKER SHIELD) Léger et efficace contre les armes de jet. BOUCLIER EN BOIS (WOODEN SHIELD) Lourd, mais assure une bonne protection. BOUCLIER EN BRONZE (BRONZE SHIELD) Lourd, mais offre la meilleure protection.

DISPERSER UNITE (DISBAND UNIT)

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour disperser une unité. (Sachez que les hommes vont alors se joindre à la population de la ville). Vous pouvez annuler cette opération en appuyant une seconde fois sur l'un des boutons de la souris tout en continuant à pointer ici.

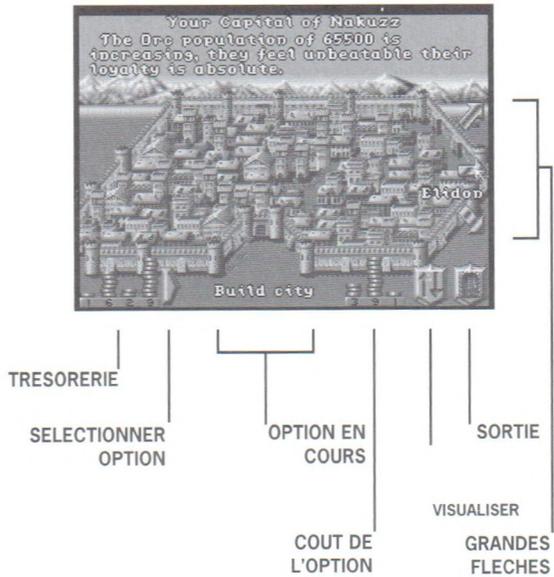
SORTIR DE L'ECRAN (EXIT SCREEN)

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour retourner à l'écran précédent. A ce moment-là, tous les achats sont faits et leur prix est déduit de la trésorerie. Remarque: vous ne pourrez pas quitter cet écran si vous n'avez pas assez d'argent pour payer tous les achats. Vous devrez renoncer à certains articles.

AJUSTER LA SOLDE DE L'UNITE (ADJUST UNIT'S PAY)

Pointez sur la flèche de votre choix et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour augmenter ou réduire la solde de l'unité de zéro à cinq pièces. La solde est affiché dans la paume de main qui se trouve entre les deux flèches. Les unités peu payées n'ont pas bon moral et il est difficile de recruter des remplaçants. L'argent provenant du pillage des villes et non d'un salaire est représenté par une pierre précieuse. L'unité sera en faveur de sessions de pillage fréquentes, alors attention!

ECRAN VILLE



ECRAN VILLE (CITY SCREEN)

Il y a deux méthodes pour visualiser une ville en détail. Vous pouvez soit utiliser le don de clairvoyance (cf L’AFFICHAGE PRINCIPAL), soit pointer simplement sur une ville du paysage principal et appuyer sur l’un des boutons de la souris. Lorsque la flèche pointerait sur la ville, une courte description de la ville vous sera donnée dans le cadre situé au bas de l’écran.

L’image de la ville montre sa taille, qui change en

fonction de l'expansion ou du déclin de la ville. Une petite ville n'a parfois rien d'autre que quelques huttes de terre. Lorsqu'une ville s'agrandit, des murs et des bâtiments plus grands et plus solides apparaîtront. Finalement, la ville s'étendra pour inclure des édifices publics, des temples et même des palais.

Le texte apparaissant en haut de l'écran donne des précisions sur la situation de la ville visualisée. Remarque: le texte change de façon à illustrer l'option affichée au bas de l'écran.

Lorsqu'une ville est visualisée en détail, de nombreuses options sont disponibles.

VISUALISER OPTION (VIEW OPTION)

Pointez sur l'une ou l'autre des flèches et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour visualiser les options disponibles. Toutes les options décrites ci-après ne seront pas disponibles. Seules les options pouvant être utilisées seront affichées et ce n'est pas une question de coût. Cela dépend de qui détient la ville visualisée. Les options changent donc selon les cas.

SELECTIONNER OPTION (SELECT OPTION)

Cette flèche indique la direction du cash-flow - soit vers, soit à partir du trésor. Il suffit de pointer sur cette flèche (soit l'option texte [text option] soit l'affichage du coût [cost display]) et d'appuyer sur l'un des boutons de la souris pour sélectionner l'option affichée. Le coût de l'option est déduit de la trésorerie. Si l'option est trop chère, un message à cet effet sera

affiché à la place de la description d'option. Une fois qu'une option a été achetée, il est possible qu'elle ne soit pas immédiatement disponible à nouveau.

COÛT DE L'OPTION (OPTION COST)

Cela varie en fonction de la nature de l'option. Par exemple, il ne coûte rien de prendre une ville; initialement, tout au moins, car après, le joueur devra gérer une ville supplémentaire.

SORTIE (EXIT)

Pointez ici et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour retourner à l'écran précédent. Vous pouvez également pointer à tout autre endroit de l'écran et appuyer sur le bouton droit de la souris.

GRANDES FLECHES

Les villes voisines sont indiquées par ces flèches argentées et dorées de chaque côté de l'écran, le nom des villes étant indiqué sous les flèches. Les flèches argentées appartiennent aux villes qui ne font pas partie du royaume du joueur. Les flèches dorées représentent les villes du royaume du joueur. C'est un raccourci bien utile pour vérifier plusieurs villes sans avoir à retourner à l'affichage principal. Il suffit de cliquer sur la flèche voulue et d'appuyer sur l'un des boutons de la souris.

LES OPTIONS ACHETER...

GRAIN

La valeur des semences d'une année pour la population actuelle est affichée. Méfiez-vous des fluctuations de prix. N'oubliez pas: si la population augmente, le grain ne durera peut-être pas aussi longtemps que prévu.

TERRE (LAND)

Permet à la croissance de se poursuivre. Chaque fois que cette option est choisie, une zone de terrain est défrichée et cultivée. Finalement, lorsqu'une ville atteint sa taille maximale, il n'y a plus de terre. La terre tombe automatiquement en friche lorsque la population diminue. Il faudra alors recultiver la terre. La terre cultivée est affichée à l'écran principal.

SANTE (HEALTH)

Le coût du nettoyage de la ville et du soin des malades est indiqué. Cette option devra être utilisée plusieurs fois si une épidémie frappe la ville. L'épidémie affecte rapidement les villes très peuplées et se propage le long des routes commerciales.

CONSTRUIRE VILLE (BUILD CITY)

Le coût standard est indiqué pour encourager de nouveaux citoyens à s'installer dans une ville.

MURS DE BOIS (WOODEN WALLS)

Le coût total est indiqué mais ils prennent du temps à construire.

MURS DE PIERRE (STONE WALLS)

Ils sont chers et il faut davantage de temps pour les construire que les murs de bois, mais ils assurent une bien meilleure protection contre les pilleurs. Il est possible de commencer à construire des murs de pierre avant d'avoir fini les murs de bois.

PAYER TRIBUT (PAY TRIBUTE)

Les assiégeants peuvent demander un tribut pour s'en aller. Le montant du tribut dépend des relations entre leur royaume et celui du joueur. Le paiement d'un tribut permettra de lever le siège mais les assiégeants pourraient bien revenir sans tarder pour demander plus.

RECRUTER ARMEE (RECRUIT ARMY)

Le texte affiché en haut de l'écran donne des indications sur les qualités des 1000 prochains soldats disponibles. Le coût indiqué pour le recrutement est le coût de base pour l'entraînement minimum et l'équipement le moins cher. Lorsque cette option est choisie, l'Ecran Armée apparaît (cf L'ECRAN ARMEE).

RECRUTER CAVALERIE (RECRUIT CAVALRY)

Cette option est identique à l'option précédente. La seule différence est qu'il s'agit de la formation d'un régiment de cavalerie. Remarque: certaines races font de meilleurs cavaliers que d'autres.

PRENDRE...

PRELEVEMENT D'IMPOT (CITIZEN LEVY)

Le montant des impôts pouvant être prélevé est indiqué. Cet impôt est prélevé directement et n'est jamais populaire. Donc, n'utilisez le Prélèvement d'impôt qu'en cas d'urgence.

ACCEPTER TRIBUT (TAKE TRIBUTE)

Lorsque le joueur assiège une ville ennemie, il est possible qu'on lui offre un tribut pour qu'il lève le siège. S'il accepte ce tribut, les troupes du joueur seront automatiquement renvoyées chez elles.

SE RENDRE (SURRENDER)

Si une ville se rend suite à un siège, les options suivantes sont à votre disposition...

PILLER VILLE (LOOT CITY)

La ville est laissée intacte mais dépouillée de ses richesses d'une manière civilisée.

RAVAGER VILLE (RAVAGE CITY)

L'armée est libre de mettre la ville à sac. Ceci fait des merveilles pour le moral de l'armée mais rend l'ennemi furieux.

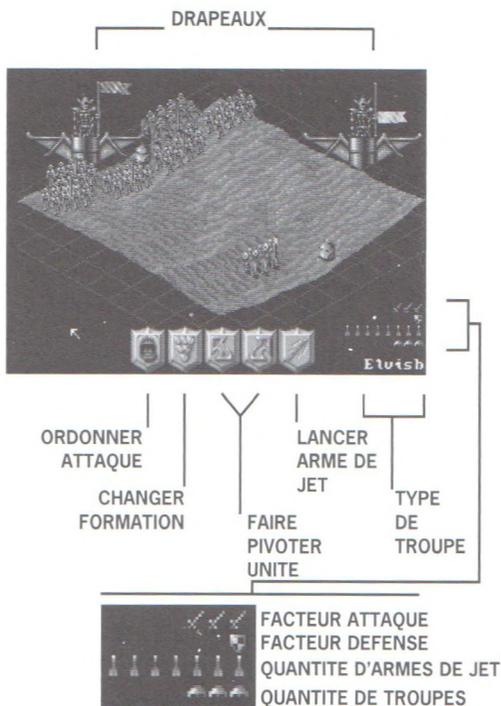
RASER VILLE (RAZE CITY)

La pire sanction. Les habitants de la ville sont vendus, les bâtiments brûlés et toutes les richesses pillées. Il faudra du temps à l'ennemi pour s'en remettre mais après, il n'aura qu'un désir: la vengeance!

ANNEXER VILLE (ANNEXE CITY)

C'est la meilleure option pour réduire la force de l'ennemi et améliorer celle du joueur - à condition que l'argent et les hommes soient disponibles. Cette opération coûteuse fait enrager l'ennemi mais il arrive que les habitants de la ville approuvent. Tout dépend de la manière dont on les a traités par le passé.

L'ECRAN COMBAT



Le combat à grande échelle se déroule sur une toile de fond similaire à celle utilisée pour l'affichage de paysage principal. Les unités militaires apparaissent sous forme de groupes d'hommes qui se déplacent de façon réaliste sur l'écran. Avant qu'un combat n'ait lieu, les unités des deux camps, l'une après l'autre, marchent vers le champ de bataille et prennent leurs

positions. Les unités sont placées soit en position centrale, soit en position latérale, en fonction de leurs aptitudes. Les troupes les plus rapides ou équipées d'armes de jet seront sur les côtés tandis que les troupes les plus lourdes seront au centre.

L'issue de la bataille dépend non seulement de la taille des armées, mais aussi de la stratégie. La position sur le terrain est également un facteur important et les unités se trouvant plus en hauteur auront un avantage.

Le combat à proprement parler ne commencera pas avant que l'ordre n'en soit donné. Cela donne au joueur le temps de voir les troupes des deux camps et d'élaborer une stratégie. Remarque: des unités supplémentaires peuvent se joindre au combat après qu'il ait commencé.

Pour sélectionner une unité, pointez sur son chef (celui qui porte le drapeau) et appuyez sur l'un des boutons de la souris. Les renseignements concernant les unités ennemies sont affichés à gauche de l'écran, tandis que les renseignements concernant les unités du joueur sont affichés à droite.

DRAPEAUX

Ils représentent le moral de chaque camp et changent à mesure que la bataille progresse. Plus le drapeau est bas, plus le moral de l'armée est bas. Les unités prendront l'initiative d'abandonner ou de battre en retraite si leur moral est ébranlé. Les unités en déroute peuvent influencer d'autres unités à battre en retraite également.

ORDONNER ATTAQUE (ORDER ATTACK)



Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour commander le début de l'attaque. L'icône de commande se transformera en clairon...



Pointez sur cette icône et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour sonner la retraite. Si le moral des troupes est particulièrement bas, il est possible qu'elles prennent l'initiative de battre en retraite avant que le combat commence. Vous pouvez annuler la décision de battre en retraite en ordonnant une nouvelle attaque. Cependant, les unités qui ont déjà quitté le champ de bataille ne reviendront pas.

LANCER ARME DE JET (FIRE MISSILE)

Pointez tout d'abord sur une unité équipée d'armes de jet, puis appuyez sur l'un des boutons de la souris. Pointez sur cette icône et appuyez sur l'un des boutons de la souris. L'icône sera mise en évidence. Pointez alors sur la cible et appuyez sur l'un des boutons de la souris. L'unité choisie déclenchera une attaque d'armes de jet dans la direction de la cible. Remarque: il est possible de tuer les propres soldats du joueur.

FAIRE PIVOTER UNITE (ROTATE UNIT)

Tout d'abord, pointez sur une unité et appuyez sur l'un des boutons de la souris. Pointez ensuite sur la direction de rotation voulue et appuyez sur l'un des boutons de la souris jusqu'à ce que l'unité soit orientée dans la bonne direction.

CHANGER FORMATION (CHANGE FORMATION)

Tout d'abord, pointez sur une unité et appuyez sur l'un des boutons de la souris. Pointez ensuite ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour changer de formation.

EN TRIANGLE (WEDGE)

La meilleure formation d'attaque.

EN PHALANGE (PHALANX)

Bonne formation générale.

EN LIGNE (LINE)

Utile pour empêcher l'ennemi de passer.

EN CARRE (SQUARE)

La meilleure formation de défense.

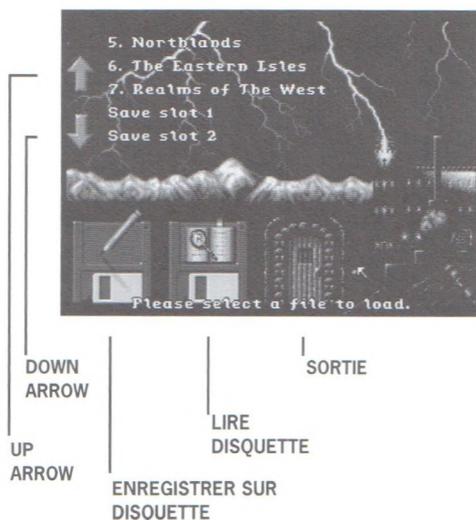
COMMANDER LES TROUPES

Une fois commencée, la bataille se déroule en temps réel. Les pertes sont calculées en fonction des aptitudes de combat, des types d'armures et d'armes, et des races des troupes. L'orientation des troupes et la taille des soldats sont également prises en compte.

Les ordres de déplacement donnés aux troupes sont à peu près semblables à ceux donnés sur l'affichage de paysage principal. Pointez sur le chef d'unité et appuyez sur l'un des boutons de la souris - la flèche se changera en pointeur de déplacement. Pointez sur la cible, que ce soit un emplacement ou une unité, et appuyez sur l'un des boutons de la souris. L'unité se déplacera alors. Remarque: les unités amies peuvent passer au travers les unes des autres, mais elles avanceront plus lentement.

OPERATIONS DE DISQUETTE

OPERATIONS DE DISQUETTE



Sauvegardez ou chargez une position de jeu ou un scénario.

LIRE DISQUETTE (READ DISK)

Pointez et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour visualiser une liste (ou "répertoire") de toutes les parties sauvegardées sur la disquette se trouvant dans le lecteur interne de l'ordinateur.

CHARGER PARTIES SAUVEGARDEES

Appelez le répertoire de la disquette. Si le titre de la partie sauvegardée n'est pas visible, utilisez les flèches situées à gauche de l'affichage pour visualiser les autres titres se trouvant sur la disquette. Pointez ensuite sur la partie sauvegardée souhaitée et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour la charger. Dès que la partie sauvegardée a été chargée, le jeu commencera automatiquement à partir de la position de jeu où vous vous étiez arrêté.

ENREGISTRER SUR DISQUETTE (WRITE TO DISK)

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour visualiser un répertoire des "slots" (positions) de sauvegarde (un maximum de cinq est disponible sur Amiga et Atari St - pour les possesseurs de PC, le nombre est presque illimité) sur la disquette du lecteur interne de l'ordinateur.

SAUVEGARDER DES SITUATIONS

Vous n'avez pas assez de temps pour finir la campagne en cours! Ne vous en faites pas. Il suffit de la sauvegarder sur disquette. Appelez le répertoire de slots de sauvegarde. Si le slot de sauvegarde souhaité n'est pas visible, utilisez les flèches situées à gauche de l'affichage pour visualiser les autres slots de la disquette. A présent, pointez sur le slot de sauvegarde souhaité et appuyez sur l'un des boutons de la souris. Lorsqu'on vous le demande, utilisez le clavier pour éditer le titre du slot de sauvegarde. Appuyez sur la touche "RETURN" pour sauvegarder la partie en cours avec le titre choisi sur la disquette se trouvant dans le lecteur interne de l'ordinateur.

OPERATIONS DE DISQUETTE

UP ARROW

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour reculer d'un titre à la fois jusqu'à la première partie sauvegardée sur la disquette.

DOWN ARROW

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour avancer d'un titre à la fois jusqu'à la dernière partie sauvegardée sur la disquette.

SORTIE

Pointez ici et appuyez sur l'un des boutons de la souris pour retourner à la position de jeu où vous étiez avant d'accéder à cet écran.

Beginner's Guide

Vous avez chargé "Realms", le jeu a commencé et l'écran Dans la Forteresse (Inside Fortress) est affiché. Vous devez maintenant sélectionner une capitale. Utilisez la souris pour pointer la flèche sur le marqueur rouge de capitale. Appuyez ensuite sur le bouton gauche de la souris pour voir les différents royaumes disponibles. Le royaume choisi deviendra jaune.

Une fois que vous avez choisi un royaume, appuyez sur le bouton droit de la souris ou sélectionnez l'icône Focus en utilisant le bouton gauche de la souris. "Votre Royaume de (Nom)" apparaîtra au-dessus de la carte. Le jeu est prêt à commencer.

Sélectionnez la flèche pointant vers le haut pour ajuster les impôts - empilez environ cinq pièces. Sélectionnez l'icône Focus pour changer le Pointeur de Sélection en un Pointeur Circulaire de Focalisation. Placez ce pointeur sur votre capitale (le marqueur jaune le plus grand) et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour visualiser la capitale sur la zone de jeu. Autour de la capitale, vous verrez les unités de troupes, représentées par de petits drapeaux. Sélectionnez un drapeau pour changer le Pointeur de Sélection en Pointeur de Cible. Sélectionnez une ville ennemie sur la petite carte du monde au coin supérieur gauche de l'écran. Cette ville apparaîtra sur la zone de jeu. Sélectionnez-la sur la zone de jeu; vous aurez ainsi déterminé la cible de l'unité.

Sélectionnez l'icône Troupes pour retourner à la vue zone de jeu et voir vos hommes commencer leur marche. Sélectionnez votre capitale sur la zone de jeu

HINTS

pour entrer dans l'Ecran Ville. Assurez-vous que la ville a suffisamment de nourriture et que sa santé générale est bonne. Jetez également un coup d'œil aux autres villes, en sélectionnant le marqueur correspondant sur la petite carte, puis en sélectionnant la ville sur la zone de jeu. Ensuite, vous pouvez soit recruter des troupes, soit construire un mur de pierre si la ville est susceptible d'être attaquée. Faites également des réserves de nourriture si nécessaire.

L'ennemi n'attendra pas longtemps avant d'attaquer les villes un peu isolées. Vous devez donc surveiller l'ennemi sur la carte du monde. Si vous n'arrivez pas à trouver les villes, retournez à l'Ecran Forteresse en sélectionnant l'icône de sortie (exit). Sélectionnez ensuite l'icône Troupes et sélectionnez la capitale ennemie rouge pour obtenir la position des troupes ennemies. Le destin de votre royaume est entre vos mains...

Essayez de deviner quelles villes risquent d'être attaquées. Vous pouvez soit y installer des troupes, soit construire des murs et faire des réserves de nourriture. L'ennemi choisit toujours d'attaquer les villes proches de lui.

Une fois que tout est en ordre dans votre royaume, attaquez les villes ennemies isolées pour affaiblir la force du royaume ennemi.

Vérifiez constamment la carte du monde pour voir ce que complète l'ennemi.

Formez des armées d'une taille raisonnable: environ six unités. Les armées plus petites sont facilement détruites, les armées plus grandes sont plus difficiles à déplacer et vident les autres régions.

C'est toujours vous qui devez provoquer les combats. Essayez d'avoir l'avantage du nombre sur l'ennemi et restez à l'écart des armées ennemies trop importantes.

De temps en temps, occupez-vous de vos villes en pleine expansion pour générer de l'argent et des hommes.

Essayez de maintenir votre empire compact. Ne vous éparpillez pas. Et essayez de ne pas attaquer plusieurs ennemis à la fois.

BATAILLES

Le combat rapproché représentait la majeure partie des batailles d'autrefois. C'est pourquoi elles étaient presque toujours sanglantes. Aux yeux de l'observateur désinvolte, le rôle de la stratégie dans de telles batailles était minime voire inexistant. Pourtant, bien des facteurs décidaient de l'issue du combat. Chaque type d'unité avait ses points forts et ses points faibles et il fallait en tenir compte pour déterminer la meilleure stratégie.

Les armées étaient divisées en unités d'hommes. Chaque unité était divisée en rangs. Une unité ne pouvait bien combattre qu'au front de la bataille, chaque rang soutenant le premier rang. Toute

l'attention d'une unité se portait donc sur une seule direction: le front. Les toutes premières stratégies à apparaître consistaient en manœuvres destinées à déborder l'ennemi et à attaquer par les côtés ou de préférence par derrière.

Les soldats d'infanterie lourde, équipés d'armures et de casques, représentaient une terrifiante machine à combattre. Les unités disciplinées pouvaient se retrouver engagées dans un combat contre des unités de même force sans subir de grandes pertes, jusqu'à ce que l'un des deux camps rompe une formation ou soit dominé par une manœuvre habile de l'adversaire. Le rôle des unités était de protéger le centre de la ligne de combat défensive ou offensive jusqu'à ce que l'ennemi, épuisé, perde toute volonté de combattre. Un fantassin lourd pouvait toujours battre un fantassin léger lorsque les unités étaient engagées dans un combat.

Le point fort du soldat d'infanterie légère était sa rapidité. Il pouvait attaquer avec des armes de jet puis battre en retraite, indemne. Si le combat n'était pas engagé, le soldat d'infanterie légère avait donc l'avantage. Il était également plus économique de former et d'équiper les fantassins légers et par conséquent, il était beaucoup plus facile de les remplacer.

La cavalerie avait l'avantage de la vitesse. Cependant, avant l'invention de l'éperon, l'infanterie dotée d'un équipement similaire avait l'avantage. Il était difficile pour les cavaliers de rester en formation serrée car ils

devaient contrôler leurs montures et se battre en même temps. Lorsqu'une unité d'infanterie parvenait à résister au choc initial de la rencontre, il lui était presque toujours possible de remporter la victoire sur une unité de cavalerie. Une unité de cavalerie lourde, armée et rapide, pouvait battre une unité d'infanterie légère.

Le rôle principal de la cavalerie était donc de disperser les rangs d'unités légères d'une armée, puis de recourir à la vitesse pour prendre les unités plus lourdes par derrière et les démolir.

Des soldats de cavalerie légère, armés d'arcs, ont souvent battu les unités d'infanterie les plus disciplinées, tout simplement en restant hors d'atteinte et en leur décochant continuellement des flèches. L'archer monté était désavantagé par rapport aux archers au sol, mais il était pratiquement intouchable par les fantassins lourds.

Avant la bataille, essayez d'équiper certaines unités d'armes de jet et d'autres d'armures lourdes et de boucliers. La cavalerie est utile pour sa rapidité. Les armées multi-raciales sont les meilleures, à condition de tenir compte de leurs spécialités respectives.

Évitez à tout prix les assauts de plein front!

Utilisez les armes de jet pour affaiblir les unités ennemies.

Faites sortir les unités ennemies et rompez leurs

HINTS

formations.

Attaquez l'ennemi par derrière ou débordez-le si vous en avez la possibilité.

Utilisez les flèches assez tôt dans la bataille. Vous n'aurez pas beaucoup de temps pour donner des ordres à vos unités lorsque que l'ennemi attaquera.

Évitez les unités ennemies les plus puissantes. Pulvérisez les plus faibles, cela mettra peut-être toute l'armée ennemie en déroute.

Observations

Souvenez-vous que le monde "connu" change seulement pendant l'affichage principal. Les royaumes grandissent et diminuent et les armées vont de ville en ville.

Attention: les armées et les villes du joueur peuvent se révolter et entraîner d'autres villes dans leur révolte.

Plus un royaume est grand et plus les problèmes intérieurs sont nombreux. Les grands royaumes ne deviennent pas rapidement dominants.

Les mauvaises récoltes peuvent affecter tout royaume. Les épidémies ou les maladies peuvent se propager de ville en ville par les routes commerciales.

Une ville salubre avec beaucoup de nourriture s'agrandira.

La nourriture dépend de la qualité et de la quantité de terres et de fermiers. Plus vous recrutez de gens, et plus il y a de terres à cultiver.

La loyauté d'une ville augmente chaque année si la population est satisfaite. La loyauté des habitants diminue rapidement si la ville est pillée ou victime d'une autre catastrophe. Une ville mécontente peut prendre son indépendance ou même se joindre à un autre royaume.

Vous ne pouvez garantir la bienveillance des autres royaumes par le simple fait d'améliorer la santé de leur population ou de leur acheter du grain. Un royaume mettra toujours l'ambition avant l'amitié.

STRATEGIES SUPERIEURES

POUR UN ENVIRONNEMENT MULTI-ROYAUMES

Ne traînez pas dans la zone de jeu en temps réel. Précédez l'ennemi dans les conquêtes faciles.

Décidez qui combattre et qui aider.

Evitez de vous battre contre deux royaumes. Laissez-les se battre l'un contre l'autre.

Consolidez d'abord vos forces dans un noyau de villes reliées entre elles. Ensuite, vous pouvez les augmenter et les étendre.

REALMS

Nur einer kann herrschen!

A Graftgold Production for Virgin Games Software

VORSICHT! Disketten sind magnetische Medien. Setzen Sie die Disketten keinen Röntgenstrahlen oder intensiven, magnetischen Feldern aus, da die darauf enthaltenen Daten gelöscht werden könnten. Ohne ausdrückliche Anweisung von Virgin Games Ltd. sollten Sie nicht versuchen, diese Daten abzuspeichern, da diese dadurch zerstört werden könnten. Da es sich dabei auch um eine Verletzung des Urheberrechtes handelt, übernimmt Virgin Games Ltd. keine Verantwortung für Disketten, die aufgrund dessen beschädigt wurden.

WILLKOMMEN Willkommen zu "Realms". Realms ist viel mehr als nur eine 'gute Simulation' oder 'ein hervorragendes Kriegsspiel'. "Realms" ist eine allein funktionierende Fantasiewelt, die nur auf Ihre Interaktion wartet. Dieses Handbuch soll Ihnen dabei behilflich sein, dieses erstklassige Produkt vollends genießen zu können. Sollte Sie das Programm oder die Dokumentation in irgendeiner Weise nicht zufriedenstellen, schreiben Sie uns und geben Sie die Gründe für Ihre Unzufriedenheit an. Sie helfen uns somit, ähnliche Fehler in Zukunft zu vermeiden. Schicken Sie Ihre Ansichten und Beschwerden bitte an: Customer Services, Realms, Virgin Games Software, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

“In einem Bruchteil einer Sekunde, der eine Ewigkeit zu dauern schien, schoß ein gewaltiger Blitz aus dem Himmel hervor und legte eine Brücke zwischen dem Jenseits und der Gegenwart.

Während das Schiff nach Westen segelte, um den König zu seiner letzten Ruhestätte zu geleiten, dachte der Thronfolger an die traurigen Ereignisse, die über sein Volk hereingebrochen waren. Hunger, Armut und Krieg breiteten sich wieder in einer nun geteilten Welt aus. Jedes Königreich hatte sich nun in den Kampf um die Alleinherrschaft begeben.

Wutentbrannt hob der Thronfolger seine geballte Faust gen Himmel und schwor Rache. Seine Gedanken verwirrt bat er die nordischen Götter um Gerechtigkeit. Wie als Antwort auf sein Rufen, ließen die sich drohend über ihm zusammenbrauenden Sturmwolken einen ohrenbetäubenden Donner ertönen.

In seiner tiefen Traurigkeit bemerkte der Thronfolger nicht, wie die Wolken sich aufblähten und sich

allmählich in die Gestalt des großen Gottes Wotan verwandelten.

In einem Bruchteil einer Sekunde, der eine Ewigkeit zu dauern schien, schoß ein gewaltiger Blitz aus dem Himmel hervor und legte eine Brücke zwischen dem Jenseits und der Gegenwart. Es herrschte Totenstille, als der göttliche Bote einen strahlenden Pfad ins Jenseits schlug.

Mit Ehrfurcht erfüllten Augen sah der Thronfolger, wie die pure Macht sich ihm mit unglaublicher Geschwindigkeit lautlos näherte. Eine Milliarde Volt brannten auf seine Hand nieder und flossen durch seinen ganzen Körper. Doch er fühlte keinen Schmerz - nur die noch nie dagewesene Macht der göttlichen Schlange.

Für einen kurzen Augenblick fand er sich zwischen zwei Welten wieder, überwältigt von Visionen lang vergangener Zeiten und jeder nur möglichen Zukunft, wobei sich die Wirklichkeit über das Bild der Gegenwart legte... Dann verschwand alles wie ein Traum, der nur das 'Jetzt' und die Zukunft zurückließ.

Mit einer letzten Explosion kosmischer Kraft erschien das Symbol der Schlange und da verstand der Thronfolger. Mit seiner göttliche Aufgabe, im Schutz des Gottes zu herrschen, drehte sich der hohe König seinem furchterfüllten Volke zu und sprach:

“Nur einer kann herrschen!”

PACKUNGSINHALT

In dieser Packung sollte sich neben diesem Handbuch außerdem eine "Realms"-Programmdiskette und eine "Realms"-Datendiskette befinden. Wir empfehlen, daß beide Disketten "schreibgeschützt" werden. Bezüglich der 3,5 Zoll-Disketten sollten Sie sich versichern, daß Sie den schwarzen Plastikverschluß in der oberen rechten Ecke der Diskette nach oben geschoben haben, wodurch ein Loch in der Diskette entsteht. Bei den 5,25 Zoll-Disketten sollte das Loch auf der Seite jeder Diskette verdeckt werden.

Computers

AMIGA

Kompatibel mit: A500, A1000, B2000, A2500, A3000, A5000.

Kann mit 512K RAM betrieben werden (Verbesserte Spielmerkmale mit 1Mb RAM)

ATARI ST

Kompatibel mit: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE.

Kann mit 512K RAM betrieben werden. (Zusätzliche Features mit 1Mb RAM)

PC

Kompatibel mit: Allen IBM PC-ähnlichen Geräten.

Unterstützt folgende Display-Modi: EGA, VGA, TGA, MCGA.

Kann mit 640K RAM betrieben werden.

EMPFEHLUNG

Wir empfehlen die Verwendung eines kompatiblen Farbmonitors.

SICHERUNG

SICHERUNG DER "REALMS"-DATENDISKETTE

Die "Realms"-Datendiskette enthält alle Informationen, die für den Betrieb der "Realms"-Umwelt benötigt werden. Auf dieser Diskette kann auch der Spielstand gesichert werden. Da die Minidisketten nicht zu den zuverlässigsten Medien der Welt gehören, empfehlen wir, daß Sie sich eine Sicherungskopie der "Realms"-Datendiskette anfertigen (beachten Sie bitte, daß dies nicht für den Betrieb des Spiels notwendig ist).

Um Ihre "Realms"-Datendiskette zu sichern, schlagen Sie bitte im Handbuch Ihres Computers nach.

Laden **AMIGA**

Ist Ihr Computer eingeschaltet, so schalten Sie ihn bitte aus. Warten Sie 30 Sekunden und schalten Sie Ihr Gerät wieder ein. Sie entfernen auf diese Weise alle Viren, die sich vielleicht in Ihrem Computer befinden und reduzieren somit das Risiko einer Infektion oder gar Zerstörung Ihrer "Realms"-Diskette.

Legen Sie die "Realms"-PROGRAMMDISKETTE in das interne Laufwerk (DFO:). Das Programm lädt und startet automatisch. Entfernen Sie nach der Aufforderung auf dem Bildschirm die "Realms"-Programmdiskette aus dem internen Laufwerk und legen stattdessen die "Realms"-DATENDISKETTE ein. Drücken Sie einen Mausknopf, den Joystick-Feuerknopf oder die LEERTASTE, um fortzufahren.

ATARI ST

Ist Ihr Computer eingeschaltet, so schalten Sie ihn bitte aus. Warten Sie 30 Sekunden und schalten Sie Ihr

Gerät wieder ein. Sie entfernen auf diese Weise alle Viren, die sich vielleicht in Ihrem Computer befinden und reduzieren somit das Risiko einer Infektion oder gar Zerstörung Ihrer "Realms"-Diskette.

Legen Sie die "Realms"-PROGRAMMDISKETTE in das interne Laufwerk. Das Programm lädt und startet automatisch. Entfernen Sie nach der Aufforderung auf dem Bildschirm die "Realms"-Programmdiskette aus dem internen Laufwerk und legen stattdessen die "Realms"-DATENDISKETTE ein. Drücken Sie einen Mausknopf, den Joystick-Feuerknopf oder die LEERTASTE, um fortzufahren.

IBM PC & KOMPATIBLE GERÄTE

Schalten Sie Ihren Computer ein. Wenn das 'C:>' Zeichen erscheint, legen Sie die "Realms"-PROGRAMMDISKETTE in das Laufwerk. Geben Sie 'A:' ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Wenn A:> erscheint, geben Sie 'REALMS' ein und drücken dann die 'RETURN'-Taste. Das Programm lädt und startet automatisch. Entfernen Sie nach der Aufforderung auf dem Bildschirm die "Realms"-Programmdiskette aus dem Laufwerk und legen stattdessen die "Realms"-DATENDISKETTE ein. Drücken Sie einen Mausknopf, den Joystick-Feuerknopf oder die LEERTASTE, um fortzufahren.

PC-INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Um "Realms" auf der Festplatte zu installieren, geben Sie 'INSTALL' anstelle von 'REALMS' ein und drücken bei der 'A>'-Aufforderung die 'RETURN'-Taste. Befolgen Sie nun die Bildschirmanweisungen.

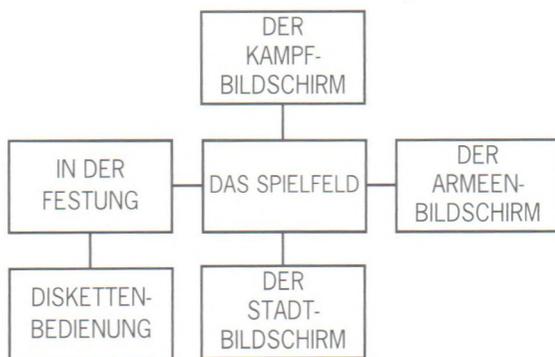
LADESCHWIERIGKEITEN

Sollten Schwierigkeiten beim Laden von "Realms" auftreten, schalten Sie Ihr Gerät aus und entfernen Sie alle externen Peripherien, wie Drucker usw. (lassen Sie den Monitor oder den Fernseher jedoch angeschlossen), bevor Sie die Ladefolge wiederholen. Sollte das Spiel wiederholt nicht laden, legen Sie die fehlerhafte Diskette (nicht die Verpackung) in einen gepolsterten Umschlag und fügen Ihren Namen und Ihre Adresse bei. Um unserem Kundendienst behilflich zu sein, wären wir Ihnen sehr dankbar, wenn Sie uns genaue Einzelheiten über die Konfiguration Ihres Gerätes geben (nicht zu vergessen jegliche RAM-Erweiterungsgeräte). Senden Sie den Umschlag an: REALMS Replacements, Virgin Games Ltd, 338 Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Games Ltd wird sich bemühen, die fehlerhafte Diskette innerhalb 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

SPIELBETRIEB

“Realms” ist eine Simulation eines mystischen Landes, in dem die Städte um jeden Preis um die Vorherrschaft kämpfen. Der Spieler hat Kontrolle über ein Reich - ein Königreich - mit dem unmittelbaren Ziel, zu überleben und letztendlich die Welt und den Vielvölkerstaat von Elfen, Zwergen, Orks, Amazonen und Menschen zu beherrschen. Sie können sich die Vorherrschaft sowohl mit guten als auch mit schlechten Mitteln erkämpfen. Versichern Sie sich nur, daß Ihr Königreich am Ende das einzige ist, das Anspruch auf die alleinige Herrschaft erhebt...

“Realms” erscheint in sechs Display-Arten, von denen aus die Hauptfunktionen aktiviert werden. Das folgende Schaubild zeigt, wie die Displays miteinander interagieren....



DIE ACHT WELTEN VON "REALMS"

"Realms" bietet Ihnen acht vollkommen verschiedene Szenarios. Wenn Sie "Realms" das erste Mal laden, erscheint automatisch eine Szenario-Einleitung. Zu Anfang sind nur zwei Völker am Spiel beteiligt: Elfen und Orks.



Um die sieben zunehmend schwieriger werdenden Szenarios abzurufen, bedienen Sie sich einfach der Ladeeinrichtung auf dem Diskettenbedienungs-Bildschirm (siehe DISKETTENBEDIENUNG).

The Three Kingdoms (Die drei Königreiche)

Die Orks hassen die Zerge - doch ihr Haß für die Elfen übertrifft alles. In diesem Szenario geht es um diese drei Völker.

Island Realms (Inselkönigreiche)

In diesem Szenario spielen Schiffe erstmals eine entscheidende Rolle. Amazonen, Menschen und Vikerger ziehen hier gegeneinander in den Kampf.

The Great Divide (Die große Teilung)

Ein See im Landesinneren bildet die Teilung zweier Kontinente, die von Barbaren, Orks, Zwergen und Elfen bewohnt sind.

The Isle of Chaos (Die Chaosinsel)

Die Chaosinsel ist das Seefahrer-Königreich. Hier bekämpfen sich Zwerge, Barbaren, Orks und Elfen.

The Northlands (Die Länder im Norden)

Hier wird Skandinavien von Amazonen, Zwergen, Barbaren und Vikingern überrollt.

The Eastern Isles (Die Inseln im Osten)

Eine von Vikingern, Amazonen, Orks, Elfen und Zwergen bewohnte Inselkette.

Realms Of The West (Königreiche des Westens)

Achten Sie darauf, was sich hinter Ihnen abspielt - einige Städte liegen zu nah beieinander, als daß Sie sich Unvorsichtigkeit leisten könnten. Kämpfen Sie gegen Orks, Elfen, Barbaren, Zwerge und Amazonen.

STEUERUNG MAUS

Versichern Sie sich, daß Sie eine kompatible Maus an den entsprechenden Port angeschlossen haben, d.h. an den Amiga-Port mit der Markierung '1 JOYSTICK', den Atari ST-Port '0' oder bei PC-kompatiblen Geräten an das entsprechende Interface.

JOYSTICK

Anstelle der Maus kann auch ein Joystick benutzt werden. Beachten Sie, daß Sie den Joystick für die Amiga- und Atari ST-Versionen von "Realms" NICHT benutzen können.

TASTATUR

Mit der Tastatur können Sie die acht Joystick-Richtungen und den Feuerknopf ersetzen. Beachten Sie, daß Sie die Tastatur für die Amiga- und Atari ST-Versionen von "Realms" NICHT benutzen können.

CRSR KEYS...

ZEIGER BEWEGEN

SPACE BAR

FEUERKNOPF

TAB

ZIEHEN SIE DEN ZEIGER AUF DIE NÄCHSTE FUNKTION

SHIFT + TAB

ZIEHEN SIE DEN ZEIGER AUF DIE LETZTE FUNKTION

NÜTZLICHE TASTEN (ALLE VERSIONEN)

F1
PAUSE

F10
MOMENTANES SZENARIO ABBRECHEN UND
DISKETTENBEDIENUNG ABRUFEN

Esc
ZU DOS ABBRECHEN

AKTIVIERUNG VON FUNKTIONEN

In "Realms" haben Sie zwei Möglichkeiten, Funktionen zu aktivieren - beide mit Hilfe eines Zeigers, der normalerweise so aussieht:



Der Wahlzeiger

Der Wahlzeiger wird zur Wahl von Funktionen benutzt. (Beachten Sie, daß der Zeiger seine Form verändert, wenn bestimmte Funktionen aktiviert werden - siehe ZEIGER für weitere Einzelheiten).

Die gängigste Methode, Funktionen zu aktivieren, ist die durch Gebrauch von Icons oder kleinen Bildern, die die entsprechende Funktion repräsentieren. Ein Icon sieht ungefähr so aus:



STEUERUNG

Eine bestimmte Handlung wird durchgeführt, indem das entsprechende Icon mit dem Zeiger berührt und dann ein Mausknopf (oder ein Joystick-Feuerknopf oder die LEERTASTE) gedrückt wird .

Die andere Methode, eine Funktion zu aktivieren, ist direkter. Zeigen Sie einfach auf einen Character oder einen Gegenstand auf dem Spielfeld (siehe DAS SPIELFELD) und drücken dann einen Mausknopf (oder einen Joystick-Feuerknopf oder die LEERTASTE).

ZEIGER

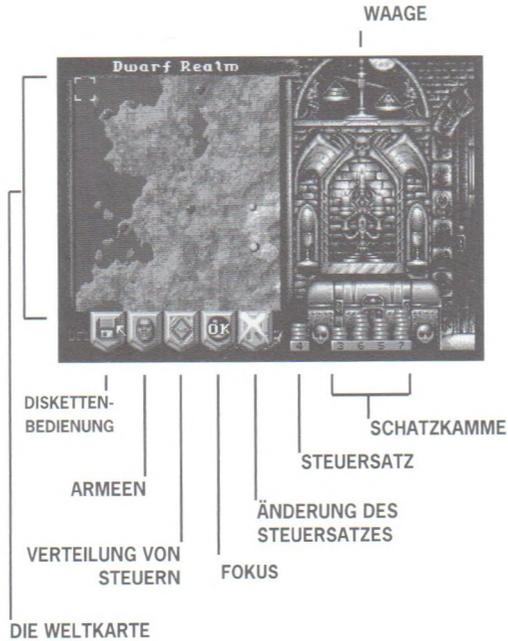


1) Der Wahlzeiger. Wählen Sie eine Funktion.

2) Der Fokus-Kreis. Schauen Sie sich ein Gebiet auf der Karte, eine Einheit usw. im Detail an.

3) Der Zielzeiger. Wählen Sie ein Ziel.

IN DER
FESTUNG



Arbeiten Sie die Gesamtstrategie aus und überwachen Sie von hier den Fortschritt.

THE WORLD MAP (DIE WELTKARTE)

Die bekannte Welt wird in Reliefform gezeigt. Alle existierenden Königreiche erscheinen hier ebenfalls, doch als runde Markierungen.

IN DER FESTUNG

Die größte Markierung stellt die Hauptstadt eines Königreiches dar. Die Städte, die das Reich des Spielers bilden, sind gelb und erscheinen immer auf dieser Karte. Die Hauptstädte der anderen Königreiche sind ebenfalls immer sichtbar. Freundlich gesinnte Städte werden als blaue Markierungen dargestellt während feindliche rot sind.

Die Städte in einem Königreich können auf der Karte abgerufen werden, indem Sie den Pfeil auf eine Hauptstadt ziehen und einen Mausknopf drücken. Das zuletzt vom Spieler eingesehene Landschaftsgebiet erscheint als weiße Markierung:



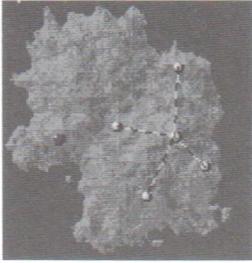
DISK OPERATIONS (DISKETTENBEDIENUNG)

Rufen Sie die Diskettenbedienungen ab (siehe DISKETTENBEDIENUNG).

ARMIES (ARMEEN)

Zeigt auf der Karte (oben) die Standorte der Armeen jedes Königreiches, wobei jedoch nur die Armeen des gewählten Königreiches erscheinen. Wählen Sie einfach die Hauptstadt eines Königreiches, um die Positionen der Armeen in diesem Teil einzusehen.

(Beachten Sie, daß die gewählten Städte eines Königreiches bei Abruf einer Hauptstadt automatisch gezeigt werden.) Das wiederholte Drücken des Mausknopfes, während sich der Zeiger auf diesem Icon befindet, schaltet das Display aus.



TAX ROUTES (VERTEILUNG VON STEUERN)

Ein Königreich besteht aus mindestens einer Stadt und hat jeweils eine Hauptstadt, in die alle Steuern aus den anderen Städten innerhalb des Königreiches eingehen. Die Wahl dieses Icons zeigt Ihnen auf der Karte wie die Steuern auf die Städte und letztendlich auf die Hauptstadt des momentan gewählten Königreiches zufließen. Eine animierte Zeile stellt die Bewegung von Steuern auf folgende Weise dar:

Steuereinnahmen von Städten, die nicht mit der Hauptstadt in Verbindung stehen, erreichen diese nicht und können daher nicht genutzt werden. Wird ein 'Steuernzufluß' abgebrochen, versuchen die Städte die Route, auf der die Steuern zur Hauptstadt fließen, umzuleiten. Dabei werden sie aber nicht unbedingt die beste wählen.

Ein Königreich kann reduziert werden, indem die Routen, auf der die Steuern zur Hauptstadt fließen, geändert werden. Zeigen Sie mit dem aktivierten Steuernzufluß-Zeiger auf die Hauptstadt des Spielers und drücken Sie einen Mausknopf. Zeigen Sie dann auf eine beliebige Stadt innerhalb des Königreiches des Spielers und drücken wieder einen Mausknopf - der Steuernzufluß geht auf die nächste zur Verfügung stehende Route über, jedoch nur, wenn sich eine Alternative anbietet. Verändert sich die Route nicht, so steht keine Alternative zur Verfügung. Eine Stadt kann auf diese Weise vollkommen von ihrer Umwelt abgeschnitten werden, wobei sie nicht in der Lage sein wird, über eine andere Route wieder einen Anschluß zu finden. In diesem Fall sollte der Spieler benachbarte

Städte erobern, um eine Verbindung mit der gestrandeten zu schaffen.

FOCUS (FOKUS)

Der Spieler ist keine Gottheit und ihm mangelt es daher an Allwissenheit. Er verfügt jedoch über die "Gabe des Sehens" - der Fähigkeit, alles innerhalb der bekannten Welt zu sehen. Drücken Sie einen Mausknopf während sich der Pfeil auf diesem Icon befindet - der Pfeil nimmt die Form des Fokus-Kreises an.

DER FOKUS-KREIS

Ziehen Sie den Fokus-Kreis auf eine beliebige Position auf der Karte und drücken Sie dann einen Mausknopf, um das gewünschte Gebiet im Detail betrachten zu können (siehe DAS SPIELFELD). Um den Fokus-Kreis auszuschalten, klicken Sie einfach auf das Fokus-Icon.

TAX RATE ALTERATIONS (ÄNDERUNG DES STEUERSATZES)

Erhöhen oder senken Sie den Steuersatz. Der Münzhaufen auf der rechten Seite dieses Icons wird größer oder kleiner - jeweils um eine Münze pro Änderung. Die Waage in der oberen rechten Ecke des Displays verändert sich ebenfalls, um die geschätzte Wirkung, die dadurch erreicht wurde, anzuzeigen.

TAX RATE (STEUERSATZ)

Dieser Münzhaufen stellt den momentanen Steuersatz dar. Je größer die Münzmenge ist, umso höher liegt der Steuersatz. Jede Münze repräsentiert 10% der Gesamterzeugnisse einer Stadt.

TREASURY (SCHATZKAMMER)

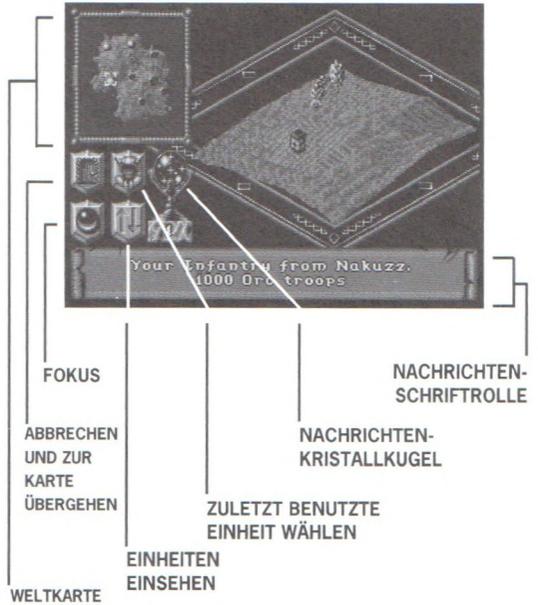
Diese vier Münzhaufen repräsentieren die

Schatzkammer im Königreich des Spielers. Sie besteht aus der Gesamtsteuerbilanz und anderen Geldern, sowie Getreide, welches in der Hauptstadt eingegangen ist. Eine einzelne Münze repräsentiert den jährlichen Sold (niedrigste Stufe) von eintausend Männern oder könnte auch als Nahrung für viertausend Menschen im Jahr verwendet werden, wobei dies vom Getreidepreis abhängig ist.

SCALES (WAAGE)

Diese zeigt an, ob die im Königreich des Spielers eingenommenen Steuern seine Armeen unterhalten können. Die Steuern werden von den Münzen in der linken Schale der Waage dargestellt, während die Armeen von den Soldaten in der rechten Schale der Waage repräsentiert werden. Wenn die Schale mit den Soldaten tiefer liegt als die mit den Münzen, kann das Gesamteinkommen des Königreiches die Armeen nicht unterhalten und folglich werden in jeder Saison Verluste gemacht. Wenn die Schale mit den Münzen jedoch tiefer liegt, dann ist das Gesamteinkommen des Königreiches groß genug, um die Armeen halten zu können und folglich wird die Schatzkammer mit Restgeldern angereichert. Die geschätzte Änderung des Steuersatzes, der den Stand dieser Waage beeinflusst, basiert auf die gesammelte Menge der vorigen Saison. Beachten Sie, daß der angegebene Steuerbetrag nicht die tatsächlich eingesammelte Steuermenge darstellt, wenn Städte erobert oder verloren wurden oder wenn die Verbindung zur Hauptstadt und damit der Steuernzufluß abgebrochen wurde.

DAS SPIELFELD



THE PLAYFIELD (DAS SPIELFELD)

Die Zeit und Handlungen beginnen erst abzulaufen, wenn dieser Bildschirm abgerufen wird. Die Geschäftigkeit in der Welt kommt sofort zum Stillstand, wenn Sie auf einen anderen Bildschirm übergehen.

THE LANDSCAPE (DIE LANDSCHAFT)

Zeigt der Pfeil auf einen Gegenstand auf der Karte, wird eine kurze Beschreibung auf der Informationstafel (unten) gegeben. Auf diesem Haupt-Display erscheinen folgende Angaben:

LANDSCHAFT BETRACHTEN

Hier stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Um die Landschaft über eine kurze Entfernung zu bewegen, zeigen Sie auf folgende Weise auf eine der vier Außenkanten des Displays:

Die zweite Methode wird am besten dazu benutzt, um eine größere Entfernung schnell zurückzulegen. Zeigen Sie einfach auf einen gewünschten Ort auf der kleinen Karte in der oberen linken Ecke des Displays und drücken dann einen Mausknopf. Das Haupt-Landschafts-Display zeigt dann die Position durch ein weißes auf der kleinen Karte markiertes Quadrat an. Drücken und halten Sie einen Mausknopf und bewegen Sie die Maus, um das weiße Quadrat über die kleine Karte zu ziehen und das Haupt-Landschafts-Display dementsprechend zu verändern.

LANDSCHAFTSTYPEN

Das Spielfeld besteht aus sechs verschiedenen Landschaftstypen

Grasland ist glatt und grün.

Im Vergleich zum Grasland weisen Wälder stärkere Konturen auf.

Wüste ist karg und braun.

Felsen sind karg und braun.

Bebautes Land ist braun und weist sichtbare Pflugspuren auf.

Schnee ist natürlich weiß.

DAS SPIELFELD



Eine Stadt.



Ein einzelner Mann stellt eine Armee von bis zu 1000 Männern dar.



Eine Kavallerie-Einheit von bis zu 1000 Männern.



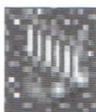
Eine Armee, die im Freien lagert.



Eine Armee, die eine Stadt belagert.



Eine Armeen-Einheit, die innerhalb der Stadtmauern der Stadt in Frage kaserniert. Eine solche Armeen-Einheit kann nicht direkt angegriffen werden, ohne die Stadt zuerst zu belagern, doch kann sie von einem Spieler gewählt werden.



Eine Kriegsflotte auf See.



WORLDMAP (WELTKARTE)

Diese halbgroße Karte der bekannten Welt zeigt nur die Städte. (Denken Sie daran, daß die Routen des Steuerflusses und der Armeen über die Hauptkarte in der Burg eingesehen werden können - siehe IN DER BURG.) Das kleine weiße Quadrat zeigt das Gebiet an, welches in isometrischer Form auf der rechten Seite dargestellt ist.

MESSAGE CRYSTAL BALL

(NACHRICHTEN-KRISTALLKUGEL)

Nachrichten zwischen dem Königreich des Spielers und seiner Untertanen werden über eine Kristallkugel ausgetauscht. Der Spieler erhält somit Neuigkeiten über eine ausgebrochene Seuche, Hungersnot usw. Ignorieren Sie diese Nachrichten auf Ihre eigene Gefahr! Wenn eine Nachricht auf Sie wartet, beginnt die Kristallkugel auf folgende Weise zu glitzern:



Um die Nachricht auf der Schriftrolle am unteren Bildschirmrand zu lesen, zeigen Sie auf die glitzernde Kristallkugel und drücken dann einen Mausknopf. Die Landschaftssicht verändert sich und Sie begeben sich direkt zum Absender der Mitteilung, um sofortige Maßnahmen vorzunehmen. Achten Sie darauf, daß Sie Nachrichten nicht zu lange ungelesen lassen, da diese sonst verloren gehen könnten.



Nachrichten über Kämpfe werden innerhalb der Kristallkugel mit zwei Schwertern auf diese Weise angezeigt: Beachten Sie, daß Nachrichten über Kämpfe Vorrang vor allen anderen haben. Zeigen Sie einfach auf die Schwerter und drücken dann einen Mausknopf, um direkt zur Kampfszene (siehe KAMPFBILDSCHIRM) überzugehen. Der Spieler kann einem Kampf auch ausweichen, doch erhält er dann erst wieder neue Nachrichten, wenn der Kampf vorüber ist.

DAS SPIELFELD

MESSAGE SCROLL (NACHRICHTEN-SCHRIFTROLLE)

Die hier aufgeführten Informationen beziehen sich auf den Spielstatus und die Gegenstände auf dem Spielfeld. Zeigen Sie den Pfeil auf einen Gegenstand auf dem Spielfeld, so erscheint eine Beschreibung dessen auf dieser Schriftrolle, wobei Mitteilungen über Einheiten oder Städte immer vorrangig gezeigt werden. Eine von der Kristallkugel gelesene Nachricht wird nach ungefähr fünf Sekunden von der Schriftrolle gelöscht. Andererseits können Sie auch den Pfeil auf die Schriftrolle ziehen und dann einen Mausknopf drücken, um die Nachricht selbst von der Schriftrolle zu entfernen.

EXIT TO MAP

(ABBRECHEN UND ZUR KARTE ÜBERGEHEN)

Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um in die Burg zurückzukehren.

SELECT UNIT LAST USED

(ZULETZT BENUTZTE EINHEIT WÄHLEN)

Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um die zuletzt befehligte Einheit einzusehen. Dies ist sehr nützlich, um den Fortschritt einer Einheit überwachen zu können oder um zu sehen, ob diese Ihre Befehle befolgt hat, besonders wenn ihr Ziel sich in einem anderen Teil der Welt befindet.

FOCUS (FOKUS)

Die "Gabe der Sicht" des Spielers wird hier erweitert. Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um den Pfeil zum Fokus-Kreis zu verändern. Berühren Sie nun eine beliebige Einheit oder Stadt auf dem Hauptspielfeld und drücken dann

einen Mausknopf, um diese im Detail betrachten zu können.

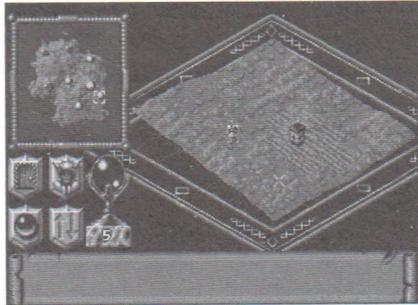
VIEW UNITS (EINHEITEN EINSEHEN)

Zeigen Sie auf einen der Pfeile und drücken Sie dann den Mausknopf, um jede Einheit an der Spitze (die Einheit, der andere folgen) nacheinander einzusehen. Der nach oben zeigende Pfeil sucht in einer Richtung durch die Einheiten, der nach unten zeigende in der anderen.

FUNKTIONEN DER EINHEIT

Eine Einheit kann nur befehligt und somit bewegt werden, wenn der Zeiger ein Pfeil ist. Zeigen Sie auf die Einheit, die Sie bewegen möchten, und drücken Sie dann einen Mausknopf. Der Pfeil verwandelt sich folgendermaßen in einen Zielzeiger:

Um anzuzeigen, daß die Einheit gewählt wurde, wird diese auf folgende Weise markiert:



Zeigen Sie auf das Ziel - ein Ort auf der Karte, eine Stadt oder eine andere Einheit - und drücken Sie einen Mausknopf. Der Zeiger verwandelt sich wieder in einen Pfeil, um anzuzeigen, daß der Befehl erfolgreich



DAS SPIELFELD

ausgeführt wurde. (Das Ziel wird erst durch Drücken des Mausknopfes gewählt, so können Bewegungen über das Land auf die zuvor beschriebene Art und Weise erreicht werden. Die anderen Bildschirme sind ebenfalls abrufbar.)

Um eine Operation abzubrechen, zeigen Sie einfach auf die gewählte Einheit und drücken dann einen Mausknopf. Beachten Sie, daß nach Zielsetzung einer Einheit alle darauffolgenden ebenfalls den neuen Befehlen folgen, es sei denn, sie sind Ihnen treu ergeben und warten auf ihre eigenen Befehle.

SHIPS (SCHIFFE)

Sie können einen Mann an einen beliebigen Ort mit Ausnahme des Wassers versetzen. Ein Schiff kann jedoch nur als Ziel bestimmt werden, wenn es sich auf See, auf einem Strand oder in einem Hafen befindet. Wenn Sie einem Ihrer Männer einen Befehl erteilen, sich auf ein fahrendes Schiff oder ein anderes unmögliches Ziel zu bewegen, so wird er sein Bestes versuchen, es zu erreichen, bevor er aufgibt und sich auf den Heimweg macht.

Jede Einheit von Männern kann sich auf dem Seeweg fortbewegen, doch muß sich diese zuerst in einen Hafen begeben. Häfen sind durch eine Burg mit einem Anker repräsentiert. Zeigen Sie auf die Flagge außerhalb des Hafens und drücken Sie einen Mausknopf. Wählen Sie dann ein Ziel auf die übliche Art und Weise. Die Männer marschieren auf das Meer zu, wo sie dann durch ein Schiff 'ersetzt' werden. Das Schiff segelt daraufhin zu seinem Bestimmungsort. Beachten Sie, daß die Navigation sehr schlecht ist und

die Schiffe daher an der Küste entlangsegeln. Wenn Schiffe über große Entfernungen oder schwierige Routen segeln müssen, kann es passieren, daß sie sich verfahren und zusätzliche Hilfe benötigen.

Erreicht ein Schiff einen Hafen, so wird es von einer Einheit von Männern 'ersetzt'. Beachten Sie, daß Sie diese Männer zum Hafen, aus dem sie gekommen sind, zurückkommandieren können, doch daß alle anderen Seeoperationen nur möglich sind, wenn Sie eine Hafenstadt besitzen und Ihre Männer in den Hafen abkommandiert haben. Beachten Sie außerdem, daß Flotten, die auf See aufeinanderstoßen, unabhängig vom Spieler in den Kampf ziehen können.

Große Armeen können gebildet werden, indem Sie Truppen den Befehl erteilen, einander zu folgen. Es ist nützlich, große Armeen zu formieren, um in ein feindliches Gebiet einzufallen, weil es einfacher ist, eine große Armee unter Kontrolle zu halten als ein Dutzend einzelner. Die Stationierung großer Armeen hat strategische Bedeutung.

Die einfachste Methode, mit der Sie eine Armee bilden können, ist indem Sie Einheiten zu einer Stadt abkommandieren. Alle Einheiten in dieser Stadt formieren sich dann zu einer großen Armee, die Sie dann wieder aus der Stadt abkommandieren können, indem Sie eine beliebige Flagge wählen.

Wenn Sie den Anführer auf eine gegnerische Armee abkommandieren, formieren sich die Truppen zum Kampf auf. Beim Zusammenstoß feindlicher Einheiten, an dem nur wenige Einheiten beteiligt sind, entsteht ein Gefecht. Verluste werden sofort gezählt, worauf sich

eine Seite vielleicht zurückziehen wird. Sind mehrere Einheiten am Kampf beteiligt, erscheint der Kampf-Bildschirm, so daß der Spieler als General agieren und einzelnen Einheiten Befehle erteilen kann (siehe DER KAMPF-BILDSCHIRM).

TARGETS (ZIELE)

Die Männer bilden eine größere Armee. Von dieser Einheit müssen nur dem Anführer Befehle erteilt werden. Die Armee teilt sich, wenn Einheiten vom Feind zum Rückzug gezwungen werden.

Die Männer fangen den Feind ab und beginnen eine Belagerung, wenn sie sich in einer Stadt befinden.

Die Männer greifen die Belagerungsmacht an.

Die Männer marschieren in ihrer eigenen Stadt ein und schließen sich mit allen dort bereits anwesenden Einheiten zusammen. Während des Aufenthaltes bessert die Armee ihre Moral auf und rekrutiert neue Männer. Gehört die Stadt zu einem anderen Königreich, beginnen die Männer eine Belagerung. Ist die Belagerung einer Stadt schon im Gange, stürmen die Männer die Stadtmauern. Dies kann Sie sehr teuer kommen, wenn die Stadt gut verteidigt ist, doch können Sie auf diese Weise schnell eine Stadt erobern.

Wählen Sie einen Mann und dann ein Ziel, so ernennen Sie diesen Mann zum Anführer der hinter ihm formierten Truppen.

DER ARMEEN-BILDSCHIRM

EINHEIT
MOMENTANE

RÜSTUNG
KAUFEN

SOLD DER
EINHEIT
ÄNDERN



SCHATZKAMMER

WURFGESCHOSS KAUFEN

PREIS

BILD-
SCHIRM
ABB-
RECHEN

EINHEIT
AUFLÖSEN

RÜSTUNG KAUFEN

WAFFE KAUFEN

Dieser Bildschirm erscheint, wenn eine Armee gebildet oder gewählt wird. Der Text, der neben dem Bild des Kriegertypen aufgeführt ist, gibt genaue Angaben über die Größe der Einheit, ihre Fähigkeit und Moral. Die Ausstattung wird in den Geschäften auf der rechten Seite eingekauft, wobei sich die Zahlungs- und Rekrutierungseinzelheiten dementsprechend verändern. Es wird dem Spieler überlassen, ob die

DER ARMEEN-BILDSCHIRM

Einheit eine hochbezahlte Elitetruppe, eine rauhbeinige aber billige und leicht austauschbare Streitkraft oder irgendwo dazwischen sein soll. Beachten Sie, daß Sie feindlichen Einheiten zwar einsehen können, doch keinen Einfluß auf diese haben.

Die verschiedenen Völker haben alle andere Fähigkeiten mit unterschiedlichen Waffen. Beachten Sie daher, daß einige Waffen in bestimmten Fällen nicht angemessen sind, z.B. ist ein Schild für einen Bogenschützen eine Behinderung. Beim Ausrüsten der Truppen kommt es nicht nur auf den Kauf der teuersten Ausstattung an. Die besten Armeen verfügen über spezialisierte Einheiten, einige schnell und leicht, andere langsam doch tödlich usw.

TREASURY (SCHATZKAMMER)

Die dem Spieler zur Verfügung stehenden Gelder.

PRICE (PREIS)

Der momentane Preis für neue Ausstattung in Zehner- und Einzeleinheiten. Mit dem Kauf neuer Ausstattung verändert sich das Bild des Kriegers dementsprechend.

BUY ARMOUR (RÜSTUNG KAUFEN)

Hier sind Helme und Rüstungen erhältlich. Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um die möglichen Kombinationen zu betrachten: Helm, Rüstung, Helm und Rüstung und keine Rüstung. Beachten Sie, daß sich gepanzerte Einheiten im Kampf langsamer bewegen, sich jedoch besser verteidigen können.

HELMET (HELM); BODY ARMOUR (RÜSTUNG)

BUY WEAPON (WAFFE KAUFEN)

Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um die zur Verfügung stehenden Waffen betrachten zu können: kurzes Schwert, langes Schwert, Axt und Kriegshammer.

SHORT SWORD (KURZES SCHWERT)

Normale, leichte Waffe, die im Nahkampf sehr wirksam ist.

LONG SWORD (LANGES SCHWERT)

Beliebte Handwaffe der Elfen mit stärkerer Schlagkraft.

AXE (AXT)

In der Hand eines Zwergs ist dies eine tödliche Waffe. Ist sehr wirksam im Kampf gegen gepanzerte Gegner.

WARHAMMER (KRIEGSHAMMER)

Vorgezogene Waffe sowohl der Zwerge als auch der Orks. Unhandlich doch tödlich bei Kämpfen gegen gepanzerte Gegner.

BUY MISSILE (WURFGESCHOSS KAUFEN)

Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um die erhältlichen Wurfgeschosse zu betrachten: Pfeil und Bogen, Speer und Lanze.

BOW AND ARROWS (PFEIL UND BOGEN)

Zehn Pfeile, große Reichweite.

JAVELIN (SPEER)

Zwei Würfe, um feindliche Schilde zu vernichten, mittlere Reichweite.

SPEAR (LANZE)

Ein Wurf, um feindliche Schilde zu vernichten, hat zwar nur eine geringe Reichweite, ist jedoch äußerst wirksam.

BUY SHIELD (SCHILD KAUFEN)

Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um die erhältlichen Schildtypen einsehen zu können: aus Korbgeflecht, Holz und Bronze.

DER ARMEEN-BILDSCHIRM

WICKER SHIELD (SCHILD AUS KORBGEFLECHT)

Leicht und wirksam gegen Wurfgeschosse.

WOODEN SHIELD (HOLZSCHILD)

Schwer, doch bietet ausreichenden Verteidigungsschutz.

BRONZE SHIELD (BRONZESCHILD)

Schwer, doch bietet es den besten Schutz.

DISBAND UNIT (EINHEIT AUFLÖSEN)

Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie eine Mausknopf, um eine Einheit aufzulösen. (Denken Sie daran, daß diese Männer daraufhin Teil der Stadtbevölkerung werden.) Diese Operation wird rückgängig gemacht, indem Sie wiederholt einen Mausknopf drücken, während Sie auf diese Option zeigen.

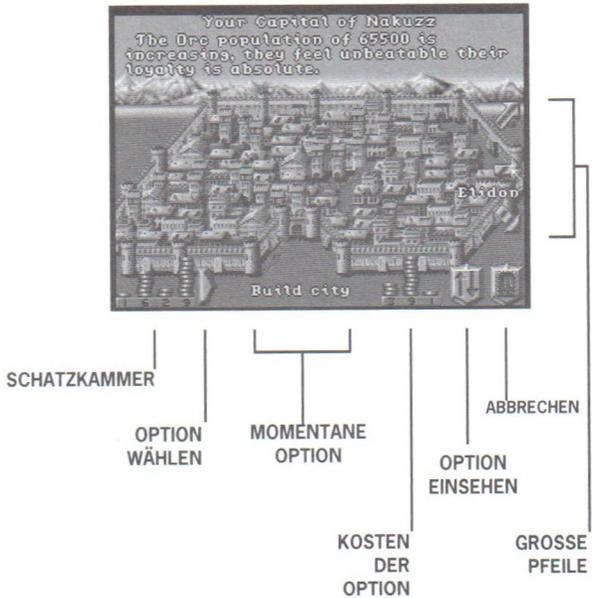
EXIT SCREEN (BILDSCHIRM ABBRECHEN)

Zeigen Sie auf diese Option und drücken Sie einen Mausknopf, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren. Hier werden alle Einkäufe getätigt und der Preis von den Geldern in der Schatzkammer abgezogen. Beachten Sie, daß Sie diesen Bildschirm nicht verlassen können, wenn die Gelder in der Schatzkammer nicht ausreichen, um die eingekauften Gegenstände zu bezahlen. In diesem Fall müssen Sie einige davon wieder zurückgeben.

ADJUST UNIT'S PAY (SOLD DER EINHEIT ÄNDERN)

Zeigen Sie auf einen der Pfeile und drücken Sie einen Mausknopf, um den Sold der Einheiten zwischen 'null und fünf' Münzen zu erhöhen oder zu senken. Der Sold erscheint in der Handfläche, die sich zwischen den zwei Pfeilen befindet. Beachten Sie, daß niedrig besoldete Einheiten eine niedrige Moral haben und es nicht einfach ist, Ersatzmänner zu rekrutieren. Ein Edelstein repräsentiert die Zahlung durch Plünderungsgelder anstelle der Besoldung. Die Einheit erwartet, auf regelmäßige Plünderungszüge gehen zu können, seien Sie also vorsichtig.

STADT- BILDSCHIRM



CITY SCREEN (STADT-BILDSCHIRM)

Sie haben zwei Möglichkeiten, mit denen Sie eine Stadt im Detail betrachten können. Benutzen Sie entweder Ihre "Gabe des Sehens" (siehe HAUPT-DISPLAY) oder zeigen Sie einfach auf eine Stadt in der "Hauptlandschaft" und drücken dann einen Mausknopf. Denken Sie daran, daß eine kurze Beschreibung der Stadt auf der Tafel am unteren Bildschirmrand erscheint, wenn der Pfeil darauf zeigt.

Das einmalige Bild der Stadt zeigt deren Größe, die sich entsprechend des Wachstums oder des Zerfalls verändert. Eine kleine Stadt kann aus nicht mehr als ein paar Lehmhütten bestehen. Mit dem Wachstum der Stadt erscheinen dann Mauern und größere, und widerstandsfähigere Gebäude. Letztendlich erweitert sich die Stadt in dem Maße, daß sie öffentliche Gebäude, Tempel und sogar Paläste umfaßt.

Der Text am oberen Bildschirmrand bietet Einzelheiten über den Zustand der gezeigten Stadt. Beachten Sie, daß sich der Text entsprechend der am unteren Bildschirmrand gezeigten Option verändert.

Bei einer detailliert gezeigten Stadt stehen Ihnen viele Optionen zur Verfügung.

VIEW OPTION (OPTION EINSEHEN)

Zeigen Sie auf einen der Pfeile und drücken Sie einen Mausknopf, um die zur Verfügung stehenden Optionen einzusehen. Nicht alle unten aufgeführten Optionen sind erhältlich - es erscheinen nur die, die benutzt werden können, wobei dies nicht kostenbedingt ist. Welche Optionen gezeigt werden, hängt davon ab, wessen Stadt zur Zeit besichtigt wird. Die Optionen verändern sich entsprechend der Situation.

SELECT OPTION (OPTION WÄHLEN)

Dieser Pfeil zeigt die Richtung des Geldzuflusses an - entweder in die Schatzkammer oder aus ihr heraus. Zeigen Sie einfach auf diesen Pfeil (die Textoption oder das Kosten-Display) und drücken Sie einen Mausknopf, um die gezeigte Option zu wählen. Die Kosten der

Option werden aus der Schatzkammer abgezogen. Kostet die Option zuviel, erhalten Sie anstelle der Optionsbeschreibung eine entsprechende Mitteilung. Sobald eine Option gekauft wurde, steht sie unter Umständen nicht sofort wieder zur Verfügung.

OPTION COST (KOSTEN DER OPTION)

Diese sind je nach Art der Option unterschiedlich. Es kostet zum Beispiel nichts, eine Stadt zu übernehmen - zumindest am Anfang, da der Spieler später eine weitere Stadt zu verwalten hat.

EXIT (ABBRECHEN)

Zeigen Sie darauf und drücken Sie den linken Mausknopf, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren. Stattdessen können Sie auch auf eine beliebige Stelle des Bildschirms zeigen und den rechten Mausknopf drücken.

GROSSE PFEILE

Benachbarte Städte werden durch diese silber- und goldfarbenen Pfeile an beiden Seiten des Bildschirms mit den Namen der Städte darunter angezeigt. Die Silberpfeile gehören zu Städten, die noch nicht Bestandteil des Reiches eines Spielers sind. Die Goldpfeile bezeichnen Städte im Reich des Spielers. Man kann sie als nützliche Abkürzung zur Überprüfung der Städte benutzen, ohne zum Haupt-Display zurückkehren zu müssen. Zeigen Sie einfach auf den entsprechend benannten Pfeil und drücken Sie einen Mausknopf.

DIE OPTIONEN

KAUFEN. . .

GRAIN (GETREIDE)

Hier wird der Preis für den Jahresvorrat an Getreide bei der augenblicklichen Bevölkerungszahl angezeigt. Nehmen Sie sich vor Preisschwankungen in Acht. Denken Sie daran: wenn die Bevölkerungszahl ansteigt, reicht das Getreide möglicherweise nicht so lange wie erwartet.

LAND

Ermöglicht weiteres Wachstum. Immer wenn Sie diese Option wählen, wird ein Stück Land gerodet und bepflanzt. Irgendwann erreicht jede Stadt ihre maximale Größe, und es gibt kein Land mehr. Mit dem Sinken der Bevölkerungszahl wird automatisch Land aus der Produktion genommen und muß später neu kultiviert werden. Das bebaut Land wird auf dem Haupt-Display gezeigt.

HEALTH (GESUNDHEIT)

Hier werden die Kosten für die Stadtreinigung und die Krankenversorgung angezeigt. Diese Option muß eventuell mehrmals benutzt werden, wenn die Stadt von einer Seuche befallen wurde. Bedenken Sie, daß Seuchen sich in einer dicht besiedelten Stadt schnell ausbreiten und über die Handelswege weitergetragen werden.

BUILD CITY (STADT BAUEN)

Hier wird ein Standardpreis gegeben, um neue Bewohner zur Besiedlung zu ermutigen.

WOODEN WALLS (HOLZWÄNDE)

Hier werden die Gesamtkosten angezeigt, aber der Bau dauert eine Zeit.

STONE WALLS (STEINWÄNDE)

Diese sind teurer und haben eine längere Bauzeit als Holzwände, bieten aber den besten Schutz gegen Plünderer. Mit dem Bau von Steinwänden kann begonnen werden, bevor Holzwände fertiggestellt sind.

PAY TRIBUTE (TRIBUT ZAHLEN)

Eine Belagerungsmacht kann einen Tribut für den Abzug fordern. Die Höhe des Tributs hängt von den Beziehungen zwischen deren Reich und dem des Spielers ab. Die Zahlung kann die Belagerung aufheben, aber sie können bald mit neuen Forderungen zurückkommen.

RECRUIT ARMY) ARMEE REKRUTIEREN

Der Text oben auf dem Bildschirm spezifiziert die Qualität der nächsten 1000 verfügbaren Soldaten. Die angezeigten Rekrutierungskosten beziehen sich auf die Grundausbildung und die billigste Ausrüstung. Wird diese Option gewählt, erscheint der Armee-Bildschirm (siehe DER ARMEE-BILDSCHIRM).

RECRUIT CAVALRY (KAVALLERIE REKRUTIEREN)

Diese Option gleicht der für die Armee, es wird jedoch ein Reiterregiment gebildet. Bedenken Sie, daß einige Völker bessere Reiter sind als andere.

EINNEHMEN. . .

CITIZEN LEVY (BEVÖLKERUNGSSTEUER)

Hier wird die Summe, die als Steuer eingezogen werden kann, angezeigt. Sie wird von der Bevölkerung direkt erhoben und ist sehr unbeliebt, benutzen Sie daher die Bevölkerungssteuer nur, wenn Sie in einer Notsituation Bargeld brauchen.

TAKE TRIBUTE (TRIBUT FORDERN)

Wenn der Spieler eine feindliche Stadt belagert, kann ihm ein Tribut angeboten werden, um die Belagerung zu beenden. Nach Annahme dieses Angebots werden die Truppen automatisch nach Hause geschickt.

SURRENDER (KAPITULATION)

Kapituliert eine Stadt nach einer Belagerung, stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

LOOT CITY (STADT PLÜNDERN)

Die Stadt wird nicht zerstört, sondern nur auf zivilisierte Weise ihrer Reichtümer beraubt.

RAVAGE CITY (STADT VERWÜSTEN)

Die Armee erhält die Erlaubnis, die Stadt nach Belieben zu plündern. Dies wirkt Wunder für die Moral der Truppen, macht aber den Feind wütend.

RAZE CITY (STADT VÖLLIG ZERSTÖREN)

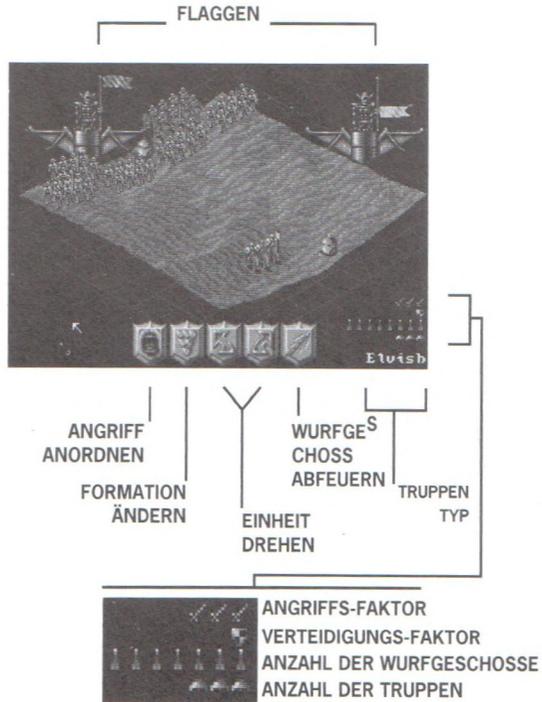
Die endgültige Sanktion. Die Bewohner der Stadt werden verkauft, die Gebäude verbrannt und die Reichtümer geraubt. Der Feind braucht eine Zeit, um sich davon zu erholen und wird in den meisten Fällen

auf Rache aus sein.

ANNEXE CITY (STADT ANNEKTIEREN)

Die beste von allen Optionen, um die Stärke des Feindes zu verringern und die des Spielers zu erhöhen - vorausgesetzt, daß Geld und Männer zur Verfügung stehen. Diese kostspielige Methode erzürnt den Feind, die Bewohner können sich jedoch als dankbarer erweisen, je nachdem wie sie vorher behandelt wurden.

DER KAMPF-BILDSCHIRM



BATTLE SCREEN (DER KAMPF-BILDSCHIRM)

Ein großangelegter Kampf findet vor einem Hintergrund ähnlich dem im Haupt-Landschafts-Display benutzten statt. Armee-Einheiten werden als Gruppen von Männern gezeigt, die sich wirklichkeitsgetreu über die Fläche bewegen. Bevor der Kampf beginnt, marschieren die Einheiten von beiden Seiten auf das Schlachtfeld und nehmen ihre Position ein. Die

Einheiten werden je nach ihrer Stärke an den Flanken oder in der Mitte positioniert. Die schnelleren oder mit Wurfgeschossen bestückten Truppen übernehmen die Flanken, während die unbeweglichsten Truppen in der Mitte stehen.

Der Ausgang des Kampfes hängt von taktischen Manövern ab, nicht nur von der Größe der Armeen. Auch die Stellung im Gelände spielt eine Rolle, und höhergelegene Einheiten haben einen Vorteil gegenüber den anderen.

Der eigentliche Kampf beginnt erst, wenn das Kommando dafür gegeben wird. Dadurch hat der Spieler Zeit, sich die Truppen beider Seiten anzusehen und eine Strategie auszuarbeiten. Denken Sie daran, daß zusätzliche Einheiten auch nach Kampfbeginn dazustoßen können.

Eine Einheit wird gewählt, indem man auf den Anführer mit der Flagge zeigt und einen Mausknopf drückt. Informationen über die feindlichen Einheiten werden an der linken Bildschirmseite angezeigt, Informationen über die des Spielers an der rechten.

FLAGGEN

Stellen die Moral jeder Seite dar und ändern sich im Verlauf des Kampfes. Je niedriger die Flagge, desto niedriger die Moral der Truppe. Einheiten können sich zur Flucht oder zum Rückzug entschließen, wenn ihre Moral gebrochen ist. Flüchtende Einheiten können auch andere zur Flucht veranlassen.

DER KAMPF-BILDSCHIRM

ORDER ATTACK (ANGRIFF ANORDNEN)



Zeigen Sie auf diesen Befehl und drücken Sie einen Mausknopf, um den Angriff beginnen zu lassen. Das Befehls-Icon verwandelt sich darauf in ein Horn wie folgt:



Zeigen Sie darauf und drücken Sie einen Mausknopf, um zum Rückzug zu blasen. Bedenken Sie, daß die Truppe sich auch vor Beginn des Kampfes zum Rückzug entschließen kann, wenn ihre Moral niedrig genug ist. Die Entscheidung zum Rückzug kann zurückgenommen werden, indem erneut ein Angriff befohlen wird. Die Einheiten, die das Schlachtfeld bereits verlassen haben, kehren jedoch nicht zurück.

FIRE MISSILE (WURFGESCHOSS ABFEUERN)

Zeigen Sie zuerst auf eine mit Wurfgeschossen bewaffnete Einheit und drücken Sie einen Mausknopf. Dann auf dieses Icon zeigen und einen Mausknopf betätigen. Das Icon wird markiert. Zeigen Sie jetzt auf das Ziel und drücken Sie einen Mausknopf. Die gewählte Einheit wird einen Wurfgeschos-Angriff in Richtung des Ziels starten. Bedenken Sie, daß auch Truppen des Spielers getötet werden können.

EINHEIT DREHEN

Zeigen Sie zuerst auf eine Einheit und drücken Sie einen Mausknopf. Dann in die gewünschte Richtung zeigen und einen Mausknopf betätigen, bis die Einheit richtig herum steht.

CHANGE FORMATION (FORMATION ÄNDERN)

Zeigen Sie zuerst auf eine Einheit und drücken Sie einen Mausknopf. Dann auf dieses Icon zeigen und einen Mausknopf betätigen, um die Formation zu ändern.

WEDGE (KEIL)

Die beste Angriffsformation.

PHALANX

Eine gute Formation für alle Zwecke.

LINE (LINIE)

Nützlich, um Lücken zu reißen und den Feind zurückzuhalten.

SQUARE (QUADRAT)

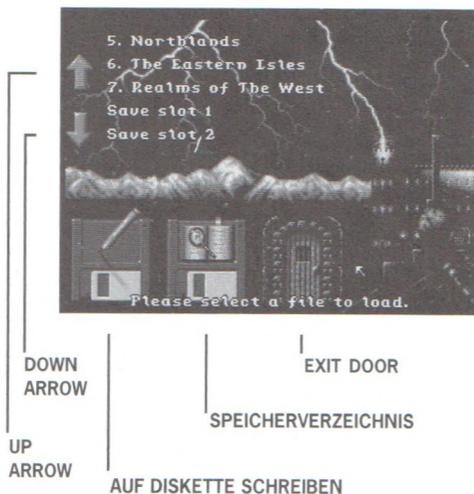
Die beste Verteidigungsformation.

TRUPPEN BEFEHLIGEN

Hat der Kampf einmal begonnen, wird er in Echtzeit gezeigt. Verluste werden nach der Kampfleistung, Panzerung und Waffentyp sowie nach der Rasse der Truppen errechnet. Auch die Richtung, in die die Einheiten sich wenden und ihre jeweilige Körpergröße werden berücksichtigt.

Truppenbewegungen werden ähnlich wie auf dem Haupt-Landschafts-Display vorgenommen. Zeigen Sie auf den Führer einer Einheit und drücken Sie einen Mausknopf - der Pfeil verwandelt sich in einen Bewegungszeiger. Geben Sie damit das Ziel an, ein Stück Land oder eine Einheit, und betätigen Sie einen Mausknopf. Daraufhin bewegt sich die Einheit. Beachten Sie, daß befreundete Einheiten durcheinander durchgehen können, dabei aber langsamer werden.

DISKETTEN-BEDIENUNG



DISK OPERATION (DISKETTENBEDIENUNG)

Speichern oder rufen Sie einen Spielstand oder ein Szenario ab.

READ DISK (SPEICHERVERZEICHNIS)

Zeigen Sie darauf und drücken Sie einen Mausknopf, um eine Liste (oder "Verzeichnis") aller gespeicherten Situationen auf der Diskette im internen Laufwerk des Computers abzurufen.

RETRIEVING SAVED SITUATIONS (GESPEICHERTE SITUATIONEN ABRUFEN)

Rufen Sie das Disketten-Verzeichnis ab. Ist der Titel des gespeicherten Spielstandes nicht zu sehen, benutzen Sie die Pfeile links neben dem Display, um die anderen Titel auf der Diskette einzusehen. Zeigen Sie jetzt auf den gewünschten gespeicherten Spielstand und betätigen Sie einen Mausknopf, um diesen abzurufen. Sobald die gespeicherte Situation abgerufen ist, beginnt das Spiel automatisch ganz neu.

WRITE TO DISK (AUF DISKETTE SCHREIBEN)

Zeigen Sie darauf und drücken Sie einen Mausknopf, um ein Verzeichnis von Speicherplätzen (Auf dem Amiga und dem Atari ST stehen bis zu fünf zur Verfügung - PC-Besitzer haben eine fast unbegrenzte Kapazität) auf der Diskette im internen Laufwerk des Computers abzurufen.

SAVING SITUATIONS (SITUATIONEN SICHERN)

Sie haben also nicht genug Zeit, die laufende Kampagne abzuschließen? Keine Angst. Sichern Sie die Situation einfach auf Diskette. Rufen Sie das Verzeichnis der Speicherplätze auf. Ist der gewünschte Speicherplatz nicht sichtbar, benutzen Sie die Zeiger links neben dem Display, um die anderen Speicherplätze auf der Diskette zu sehen. Zeigen Sie jetzt auf den gewünschten Speicherplatz und betätigen Sie einen Mausknopf. Geben Sie nach Aufforderung den Titel des Speicherplatzes mit der Tastatur ein. Drücken Sie die "RETURN"-Taste, um den augenblicklichen Spielstand unter dem gewählten Titel auf der Diskette im internen Laufwerk des Computers

DISKETTEN-BEDIENUNG

zu sichern.

UP ARROW

Zeigen Sie darauf und drücken Sie einen Mausknopf, um Titel für Titel zur ersten gespeicherten Situation auf der Diskette zurückzugehen.

DOWN ARROW

Zeigen Sie darauf und drücken Sie einen Mausknopf, um Titel für Titel zur letzten gespeicherten Situation auf der Diskette vorzugehen.

EXIT DOOR

Zeigen Sie darauf und drücken Sie einen Mausknopf, um zum Spielstand zurückzukehren, von dem aus Sie zu diesem Bildschirm gegangen sind.

Beginner's Guide

Sobald "Realms" geladen wurde und das Spiel mit dem Bildschirm "In der Festung" begonnen hat, wählen Sie eine Hauptstadt. Legen Sie den Pfeil mit der Maus auf die rote Hauptstadt-Markierung und drücken Sie den linken Mausknopf, um die anderen verfügbaren Reiche zu sehen. Das gewählte Reich wird gelb gezeigt.

Sobald ein Reich gewählt wurde, betätigen Sie den rechten Mausknopf oder wählen Sie das Fokus-Icon mit dem linken Mausknopf. "Ihr Reich (Name)" erscheint über der Karte. Das Spiel kann beginnen.

Wählen Sie den Hoch-Pfeil, um die Steuern festzulegen - setzen Sie ungefähr fünf Münzen aufeinander. Wählen Sie das Fokus-Icon, um den Wahlzeiger in einen Fokus-Kreis zu verwandeln. Setzen Sie diesen Kreis auf Ihre Hauptstadt (die größte gelbe Markierung) und drücken Sie den linken Mausknopf, um die Hauptstadt auf dem Spielfeld zu betrachten. Um die Hauptstadt herum sehen Sie Truppeneinheiten, die durch kleine Flaggen gekennzeichnet sind. Wählen Sie eine beliebige Flagge, um den Wahlzeiger in einen Zielzeiger zu verwandeln. Suchen Sie sich auf der kleinen Weltkarte in der oberen linken Ecke irgendeine feindliche Stadt aus. Diese Stadt erscheint auf dem Spielfeld. Wählen Sie sie an, um die Truppeneinheit dorthin abzukommandieren.

Wählen Sie das Truppen-Icon, um zur Spielfeld-Ansicht zurückzukehren und zu beobachten, wie Ihre Männer sich in Marsch setzen. Wählen Sie auf dem Spielfeld Ihre Hauptstadt, um zum Stadt-Bildschirm zu gehen. Sorgen Sie dafür, daß sie genug Lebensmittel hat und daß der allgemeine Gesundheitszustand gut ist. Werfen

HINTS

Sie auch einen Blick auf die umliegenden Städte, indem Sie die entsprechende Markierung auf der kleinen Karte und dann die Stadt auf dem Spielfeld wählen. Rekrutieren Sie jetzt entweder Truppen oder bauen Sie eine Steinmauer, wenn ein Angriff auf die Stadt erwartet werden muß. Sorgen Sie, wenn nötig, auch für mehr Lebensmittel.

Der Feind wird Ihre äußeren Städte sehr bald angreifen, werfen Sie also über die Weltkarte einen Blick auf den Gegner. Können Sie die Städte nicht finden, kehren Sie durch Wahl des "Exit"-Icons (Abbruch-Icon) zum Festungs-Bildschirm zurück. Wählen Sie nun das Truppen-Icon und die rote Hauptstadt des Feindes, um den Standort der gegnerischen Truppen zu erfahren. Das Schicksal des Reiches liegt in Ihren Händen ...

Entscheiden Sie, welche Städte voraussichtlich angegriffen werden und stationieren Sie dort entweder Truppen oder bauen Sie Mauern und legen Lebensmittelvorräte an. Die Gegner greifen immer die ihnen am nächsten liegenden Städte an.

Sobald Sie bei sich alles in Ordnung gebracht haben, versuchen Sie die grenznahen feindlichen Städte zu erobern, um die Kraft jenes Reiches zu schwächen.

Kontrollieren Sie regelmäßig die Weltkarte, um zu sehen, was der Gegner vorhat.

Bilden Sie Armeen von vernünftiger Größe, also etwa sechs Einheiten - kleinere Armeen werden leicht vernichtet, während größere schwerer bewegt und in andere Gebiete versetzt werden können.

Der Kampf sollte nach Ihren Bedingungen ablaufen. Versuchen Sie, zahlenmäßig überlegen zu sein, und halten Sie sich von den großen Armeen fern.

Fördern Sie von Zeit zu Zeit die Entwicklung heranwachsender Städte, um Geld und Männer zu erhalten.

Versuchen Sie, Ihr Reich zusammenzuhalten. Es sollte sich nicht zerstreuen. Und greifen Sie möglichst immer nur einen Gegner zur Zeit an.

KÄMPFE

Die Kämpfe des Altertums bestanden zu einem großen Teil aus Handgemengen, deshalb floß meistens sehr viel Blut. Ein oberflächlicher Beobachter hätte den Eindruck gewonnen, daß kaum eine feste Strategie angewendet wurde. Der Ausgang der Schlacht hing von vielen Faktoren ab. Jeder Einheiten-Typ hat seine Vor- und Nachteile, nach denen sich die Strategie richtet.

Armeen waren in Einheiten aufgeteilt. Jede Einheit war in verschiedene Dienstgrade gegliedert. Eine Einheit konnte nur nach vorne wirksam kämpfen, wobei jede Reihe die vor ihr stehende unterstützte. Die Aufmerksamkeit der Einheit orientierte sich in eine Richtung. Frühe Strategien sahen Manöver vor, in denen der Gegner in einer Umfangsbewegung von den Seiten oder sogar von hinten angegriffen wurde.

Schwere Fußsoldaten, mit Helm, Rüstung und Schild ausgerüstet, waren beeindruckende Kampfmaschinen. Disziplinierte Einheiten konnten einen Nahkampf mit ähnlichen Armeen austragen, ohne große Verluste zu

HINTS

erleiden, bis eine Seite die Formation auflöste oder ausmanövriert wurde. Ihre Aufgabe bestand darin, die Kampflinie im Zentrum zu verteidigen oder beim Angriff den Gegner aufzureiben, bis er den Widerstand aufgab. Ein schwerer Fußsoldat konnte im Nahkampf immer einen nur leicht bewaffneten Mann besiegen.

Der Vorteil des leichten Fußsoldaten war die Schnelligkeit. Er konnte Angriffe mit dem Speer ausführen und sich dann ungestört zurückziehen. Damit war er im Vorteil, wenn kein Nahkampf erzwungen werden konnte. Leichte Fußsoldaten waren außerdem billiger in der Ausbildung und daher freier verfügbar.

Reiter besaßen den Vorteil der Schnelligkeit, waren jedoch vor der Erfindung der Sporen den ähnlich ausgerüsteten Fußsoldaten gegenüber im Nachteil. Für solche Reiter war es schwer, in einer festen Formation zu bleiben, da sie nicht nur kämpfen, sondern auch die Pferde unter Kontrolle halten mußten. Wenn eine Einheit von Fußsoldaten dem ersten Ansturm der Reiterei standhielt, konnte sie diese fast immer besiegen. Eine schwere Kavallerie-Einheit mit ihren Waffen und ihrer Schnelligkeit konnte leichte Fußtruppen schlagen.

Die Hauptaufgabe des Reiters bestand daher darin, die leicht bewaffneten Flanken einer Armee zu umgehen und dann seine Schnelligkeit einzusetzen, um die schweren Einheiten von hinten anzugreifen und zu vernichten.

Leichte, mit Bogen bewaffnete Reiterei hat schon die

diszipliniertesten Einheiten von Fußsoldaten besiegt, indem sie außer Reichweite blieb und ständig Pfeile auf sie niederregnen ließ. Der berittene Bogenschütze war zwar im Nachteil gegenüber Bogenschützen zu Fuß, aber die schweren Fußsoldaten konnten ihm nichts anhaben.

Versuchen Sie, einige Einheiten vor dem Kampf mit Wurfgeschossen auszurüsten, andere mit schwerer Rüstung und Schilden. Reiter sind nützlich, da sie schnell sind. Armeen, die sich aus verschiedenen Völkern zusammensetzen, sind am besten, vorausgesetzt, daß ihre besonderen Begabungen berücksichtigt werden.

Vermeiden Sie unbedingt Frontalangriffe!

Setzen Sie Wurfgeschosse ein, um feindliche Einheiten aufzuweichen.

Locken Sie den Gegner heraus und brechen Sie seine Formationen auf.

Wenn irgendwie möglich, umfassen Sie den Gegner oder greifen Sie ihn von hinten an.

Benutzen Sie Pfeile schon früh im Kampf. Greift der Feind erst einmal an, ist kaum noch Zeit, Einheiten zu befehligen.

Meiden Sie die stärkeren Einheiten des Gegners. Zerschlagen Sie die schwächeren, dann ergreift vielleicht die ganze Armee die Flucht.

BEO- BACHTUNGEN

Denken Sie daran, daß sich die bekannte Welt nur auf dem Haupt-Display verändert. Reiche werden vergrößert und verkleinert und Armeen bewegen sich von Stadt zu Stadt.

Vorsicht: die eigenen Armeen und Städte des Spielers können revoltieren und andere Städte mitreißen.

Je größer das Reich, desto größer die innenpolitischen Probleme. Große Reiche übernehmen die Herrschaft nicht so leicht.

Eine schlechte Ernte kann jedes Reich schwächen. Seuchen und Krankheiten können auf den Handelswegen von Stadt zu Stadt weitergetragen werden.

Eine gesunde Stadt mit reichlich Lebensmitteln blüht und gedeiht.

Die Lebensmittelversorgung hängt von der Größe und Fruchtbarkeit des Landes und der Zahl der Bauern ab. Je mehr Menschen rekrutiert werden, desto mehr Land gibt es zu beackern.

Die Loyalität einer Stadt steigt jedes Jahr an, wenn die Bevölkerung zufrieden ist. Ihre Loyalität sinkt aber rapide, wenn die Stadt geplündert oder von anderen Katastrophen heimgesucht wird. Eine unzufriedene Stadt kann unabhängig werden oder sich sogar einem anderen Reich anschließen.

Durch Hilfen für andere Reiche, indem Sie die Gesundheit in deren Städten verbessern oder ihnen Getreide kaufen, sichert nicht unbedingt deren

FORTGESCHRITTENE STRATEGIEN

Freundlichkeit. In jedem Reich gilt Ehrgeiz mehr als Freundschaft.

FORTGESCHRITTENE STRATEGIEN FÜR EINE WELT MEHRERER REICHE

Halten Sie sich nicht zu lange im Echtzeit-Spielfeld auf. Kommen Sie dem Gegner bei den einfachen Eroberungen zuvor.

Entscheiden Sie, wem Sie helfen und wen Sie bekämpfen wollen.

Vermeiden Sie einen Kampf gegen zwei Reiche gleichzeitig. Lassen Sie sie gegeneinander kämpfen.

Legen Sie Ihre Truppen in einem Kerngebiet von miteinander verbundenen Städten zusammen, bevor Sie sie verstärken und verteilen.



GRAFTGOLD
Creative Software

A **GRAFTGOLD** production for **VIRGIN GAMES**



VIRGIN GAMES LTD 1991 GRAFTGOLD LTD 1991

VIRGIN GAMES LTD 338A LADBROKE GROVE LONDON W10 5AH