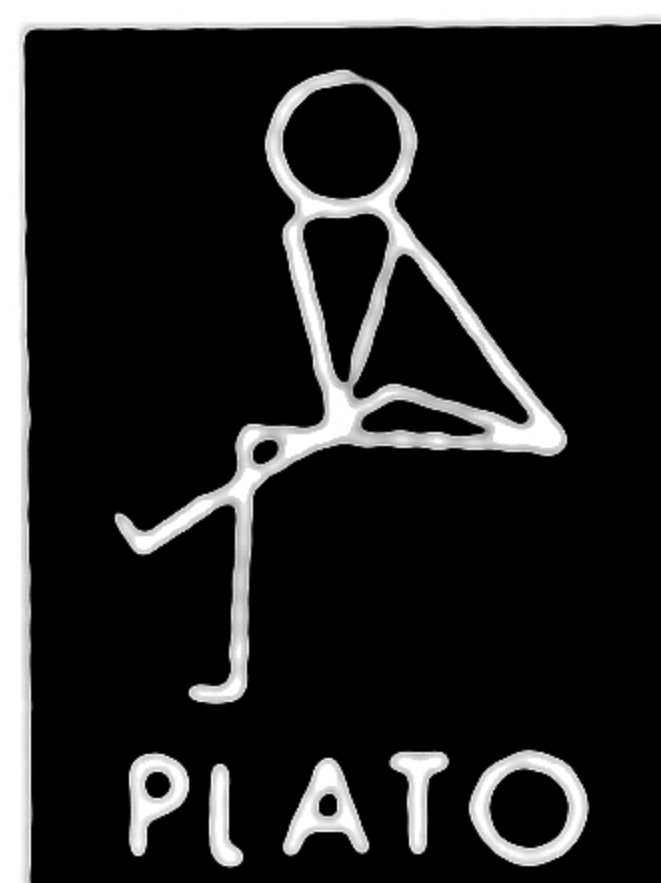
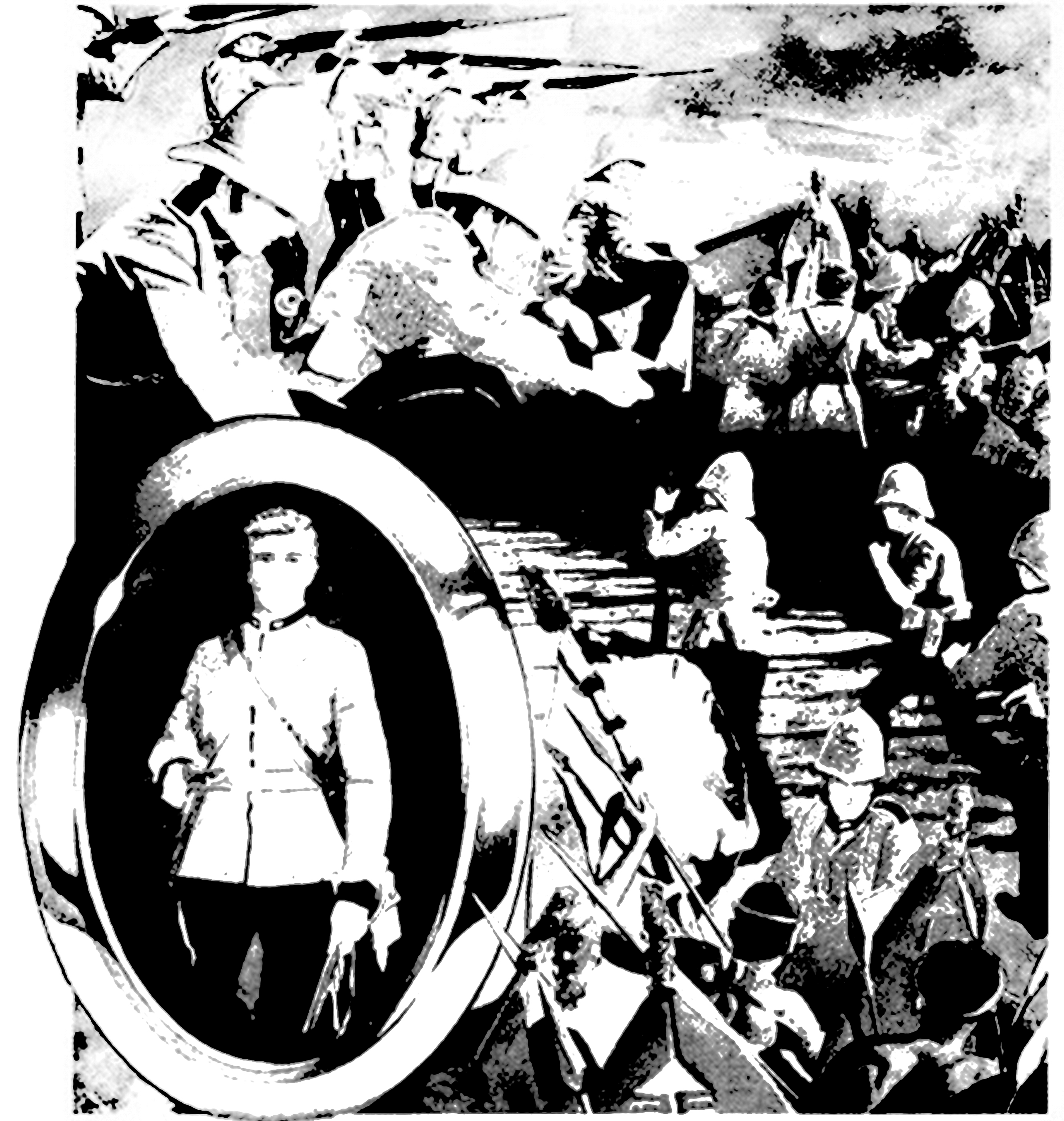


RORKE'S DRIFT



PLATO: AN
EXCITING RANGE
OF STRATEGY
GAMES FROM:



IMPRESSIONS
RIVERBANK HOUSE
PUTNEY BRIDGE APPROACH
LONDON SW6 3JD



ENGLISH

Thank you for buying Rorke's Drift. We hope you gain many hours of enjoyment from it.

PLATO is a range of top quality games from IMPRESSIONS - a leading supplier of entertainment software. PLATO is dedicated to bringing you the best in strategy games. New games are released regularly - please ask your dealer for our products, or write to us directly.

If you have any comments about the game, please fill in the registration card provided and send it back to us - we are always keen to hear from you.

If you have any problems loading, please return the disk to your local computer dealer. In case of difficulty, please return the disk to us for replacement.

Copyright IMPRESSIONS 1990.

All rights reserved. Any unauthorised lending, hiring, copying or other breach of copyright strictly prohibited. Any breaches will be prosecuted.

Developed by: Edward Grabowski
 Jeffrey Van Brankinton

Cover illustration: Paul Bebe

Produced and published by:

IMPRESSIONS
Riverbank House
Putney Bridge Approach
London
SW6 3JD

HISTORICAL BACKGROUND

Just after Noon on January 22nd 1879, the British army undertook the first engagement with the Zulu empire. Wrongly, they assumed they were fighting ignorant savages. Yet already they ruled an impressive empire which covered a large area of Southern Africa. An army of over 50,000 men had trained hard, and led by their King - Cetshwayo, had become a highly disciplined fighting machine. The British encampment at Isandhlwana was unprepared for the coordinated assault directed against them, and the column was annihilated. An army of 4,000 warriors then pressed on to the British outpost at Rorke's Drift. Here stood a church and a hospital in which there were 36 wounded and sick soldiers. There were just 101 able-bodied men. Led by their highest ranking officer, a lieutenant of the Royal Engineers called Chard, the Redcoats built a perimeter of barricades from mealie bags and wooden crates. The battle that followed was full of bravery and devotion to duty on both sides and eleven Victoria Crosses were won by the British defenders.

The re-creation of this incredible chapter in history took many months work by an experienced wargames designer - and countless hours of research went into making sure it feels and plays like the original encounter. Each character is represented individually on the battlefield. A pose has been drawn for every order, 80 in all, allowing him to face any one of 8 directions whilst standing, kneeling, firing etc. Attention has been paid to ease of use. As a result this simulation is fully mouse-driven. You will control each of the 137 men (including the wounded, who played - and play - an active part of the battle). You will decide when they advance, retreat, rest, aim, fight and fire. Each man has his own skill-level for shooting and fighting hand-to-hand. He also has an individual level for his health and his ammunition.

LOADING

Place disk in the disk drive and switch your computer on. We would recommend formatting a spare disk before starting to enable you to save a game.

GETTING STARTED

On the title screen, first select the language you would like the text to be displayed in by using the mouse and clicking on the appropriate flag. Then click on either the PLATO logo - to start the game where the Zulus will follow the attack pattern that actually occurred, or the IMPRESSIONS logo where each time you play the zulus will vary their strategy.

ORDER OF PLAY

The game has two distinct phases: command and battle. In the command phase, no movement or fighting takes place - the game is paused. In this phase you give orders to as many of your men as you wish. In the battle phase - the simulation runs, the Zulus move and attack, your orders are carried out - the battle takes place!

VICTORY CONDITIONS

For you, commanding the British force, victory is out of the question - survival is your goal. The battle starts at 5.30p.m on 22nd January and finishes when either you are wiped out or at 7.00a.m on 23rd January.

THE COMMAND SCREEN

Disk icon: This enables you to save (and load) game positions. You can save up to 3 games on a diskette. Note: if you wish to exit this screen without saving click yellow arrow to exit.

Throughout the game the yellow arrow signifies exit.

CLOCK ICON: The simulation starts at 4.30p.m on 22nd January. You have completed the construction of your defences. You have an hour to deploy your men. Once you have deployed you can move the clock forward to 5.30p.m (when the Zulus first attack) by clicking on it. During the battle if you click on the clock, you will go into "fast battle" phase - where a summary of events is displayed while the action continues in the background. This option allows you to accelerate the game.

MAN ICON: From this icon the order screen can be accessed.

MAP ICON: A map of Rorke's Drift is displayed; clicking on any part of it takes you to that part of the area, and a new set of icons appears at the bottom of the screen. Clicking on the icons then shows statistics about all soldiers/Zulus on the screen. From left to right, the icons show: defence strength, marksmanship, ammunition and health status. The numbers are out of a 100, with 100 being the best/highest.

RED CROSS ICON: shows the number alive, injured and dead for each side.

EXIT ICON: switches to battle phase.

ORDER SCREEN

To turn the man to face in the direction you want, click on either of the curved yellow arrows.

The top left gets the man to stand easy.

The one to the right gets him to use his specialist skills:

Private - fights

Sergeant - fights

Officer - fights

Medic - attempts to heal the wounded around him.

Quartermaster/storeman - will fill ammo bags of the soldiers near him with bullets (70 bullets per man).

The next three commands only apply to the soldiers. They allow you to get him to aim and reload while kneeling, aim and reload while standing or Fire!

The final icon on the left hand side gets the soldier to move.

There are three speeds: walk (signified by 1 soldier), run (shown by 2) and charge (shown by 3). Walk also allows the soldier to climb over certain parts of the terrain, like the barricades. If you charge, your strength will decrease until you become worn out! At the end of the charge, your soldier will immediately switch to fight mode.

Having given your order, click on the exit icon - to confirm you've finished. You can come back and change the order if you wish.

MOVE COMMAND: Having clicked on the speed, the mouse pointer will turn yellow and the order icon disappear to reveal the battlefield. Click the pointer over the area you want the man to go. When you switch to battle phase he'll go!

Note: a yellow cross sometimes appears to denote where a soldier is currently travelling to. Also 'soldiers' cannot climb over one another or through brick walls!

FIRE COMMAND: Having clicked on the fire icon, assuming you have a loaded gun, the order menu will disappear to reveal the battle field. Using the yellow mouse pointer click on the target you wish to hit. The result will appear. You will have to reload your gun, before you can fire again reloading only takes during the battle phase - only 1 shot per soldier per turn is allowed.

Whether the shot hits the target depends on which direction the soldier is facing (don't try and fire behind your back), whether he is aiming and for how long, the distance between the gun and the target, the soldiers firing ability, and whether

there are any obstructions in the line of fire (don't try firing through brick walls!). Soldiers kneeling are unable to fire over sandbags.

REPEAT ORDER: Having issued a command, you can get that order carried out by other soldiers - this is very useful for keeping soldiers in formation while they move. Just click on the soldiers number and rank at the bottom of the screen. The pointer will turn yellow to indicate that you are in repeat order mode. Just point at and click on the soldiers and they will carry out the order. This feature significantly decreases the time you need to spend on giving out 'individual' orders. To finish just click on the soldiers number and rank to return to the normal command phase. Note: Repeat order does not work for firing.

NEXT SOLDIER: Having finished giving orders to a soldier, you can select the next man in a number of ways; if you can see the man you want just click on him, you can use the up and down arrows in the bottom corners to move through the ranks or by displaying the map, bringing up the part of the battlefield that you are interested in and then clicking on your man.

HAND TO HAND FIGHTING: During the battle phase - should a Zulu or a soldier meet, they will engage in hand to hand combat. The outcome will depend on their individual abilities (attack/defence), current strength and the amount of cover (if any). The results of the fighting will be displayed to you after each round.

MAP CO-ORDINATES: The X (left/right) and Y (up/down) co-ordinates showing the location of the window are displayed at the top left hand side of the screen. (0.0 is the top left of the map).

BATTLE PHASE: The battle will continue until the left mouse button is held down and released. You will then go back into command phase. To move around the battlefield move the pointer to the edge of the screen. The battlefield will then scroll.

When you leave the battle phase, on entering the command panel, if there are any unreported fight results, they will appear. If you click on the reports exit icon, no more will be displayed. Click off the report and the next report will be displayed. Continue clicking until no more appear. Note: if you click on the report card itself, the screen will switch to the battle area so that you can see exactly where the action took place.

DESIGNER'S NOTES

I created Rorke's Drift out of the fondness I have for playing skirmish wargames. Not the paintgun games that have appeared recently, but the wargames where 1 piece represents 1 man and generally engagements are kept to a small scale. I was also a little tired of playing computer wargames which looked identical to the board wargames. I wanted table-top wargaming. Hopefully you'll enjoy the result and spend many days (and nights!) holding the Drift against odds of 40 to 1!

ITALIANO

CARICAMENTO

Inserisci il dischetto nel drive e accendi il computer. Prima di cominciare, ti consigliamo di formattare un dischetto di riserva per permetterti di salvare un gioco.

PER INIZIARE

Sulla videata titolo, seleziona per prima cosa in che lingua vuoi che appaia il testo, facendo clic col mouse sulla bandierina appropriata. Poi fai clic sulla sigla di PLATO - per iniziare il gioco dove gli Zulu seguono il modello di combattimento realmente accaduto, oppure sulla sigla di IMPRESSIONS dove ad ogni giocata, gli Zulu cambiano la strategia.

ORDINE DI GIOCO

Il gioco si divide in due fasi distinte: quella degli ordini e quella della battaglia. Nella fase degli ordini, il gioco è sospeso e non si verificano movimenti né combattimenti. In questa fase, puoi dare tutti gli ordini che vuoi a tutti gli uomini che vuoi. Nella fase della battaglia, questa viene eseguita - la simulazione gira, gli Zulu si muovono e attaccano, i tuoi ordini vengono obbediti!

CONDIZIONI DI VITTORIA

Per te che comandi le forze inglesi, non c'è vittoria - il tuo obiettivo è la sopravvivenza. La battaglia inizia alle 5,30 del pomeriggio del 22 Gennaio e finisce quando sei spazzato via, oppure alle 7 della mattina del 23 Gennaio.

VIDEATA COMANDI

Icona disco. Questa ti permette di salvare (e caricare) le posizioni del gioco. Puoi salvare fino a 3 giochi su un dischetto. Nota: se desideri uscire da questa videata senza salvare, fai clic sulla freccia gialla.

Per tutta la durata del gioco, la freccia gialla significa uscita.

ICONA OROLOGIO: La simulazione inizia alle 4,30 pomeridiane del 22 Gennaio. Tu hai appena finito di costruire le tue difese e hai un'ora per disporre i tuoi uomini. Una volta in posizione, puoi portare l'orologio alle 5,30 pomeridiane (primo assalto degli Zulu) facendoci clic sopra. Durante la battaglia, se fai clic sull'orologio, passi alla fase 'combattimento rapido' - dove appare un riassunto

degli avvenimenti mentre l'azione continua sullo sfondo. Questa opzione ti permette di accelerare il gioco.

ICONA UOMO: Da questa icona, puoi accedere alla videata ordini.

ICONA MAPPA: Appare una mappa del Rorke's Drift; facendo clic in qualunque parte della mappa, ti porta su quella zona, mentre in basso sullo schermo appare una nuova serie di icone. Facendo clic sulle icone, appaiono i dati sui soldati/Zulu presenti sullo schermo. Da sinistra a destra, le icone indicano: la forza delle difese, l'accuratezza di tiro, la situazione delle munizioni e della salute. I numeri sono regolati sul 100, che costituisce la cifra massima.

ICONA CROCE ROSSA: indica il numero dei vivi, dei feriti e dei morti di ambedue le parti.

ICONA USCITA: scambia tra le fasi della battaglia.

VIDEATA ORDINI

Per far voltare un uomo nella direzione che vuoi, fai clic su una delle frecce curve gialle.

Quella in alto a sinistra mette l'uomo in posizione di riposo.

Quella sulla destra, ne attiva le abilità specialistiche:

Soldato - combatte

Sergente - combatte

Ufficiale - combatte

Infermiere - cerca di curare i feriti attorno a lui.

Furiere - riempie di pallottole (70 a testa) le giberne dei soldati vicini.

I prossimi tre ordini riguardano solo i soldati. Questi ti permettono di farlo mirare e ricaricare da inginocchiato, o da mirare e ricaricare da in piedi, oppure di fare Fuoco!

L'ultima icona sul lato sinistro, manda i soldati a riposare - questo ne incrementa la resistenza.

Quella sul lato destro, ti permette di dare l'ordine di marcia. Le velocità disponibili sono 3: camminare (rappresentata da 1 sagoma di soldato), correre (2 sagome) e caricare (3 sagome). Il camminare, inoltre, permette al soldato di arrampicarsi in certe zone del terreno, come le barricate. Se carichi, la forza diminuisce fino a che non rimani esausto! Alla fine di una carica, il soldato entra immediatamente in modulo di combattimento.

Dati gli ordini, fai clic sull'icona di uscita - per confermare di aver finito. Se lo desideri, puoi tornare indietro e cambiare gli ordini.

COMANDO DI MOVIMENTO: Fatto clic sulla velocità, il puntatore del mouse diventa giallo e l'icona ordini scompare rivelando il campo di battaglia. Fai clic col puntatore sulla zona dove vuoi mandare il tuo uomo, e quando passi alla fase di battaglia, egli si muoverà!

Nota: alle volte appare una croce gialla che indica dove sta andando il soldato. Inoltre, i soldati non possono arrampicarsi l'uno sull'altro, o passare tra i muri!

COMANDO DI FUOCO: Fatto clic sull'icona di fuoco, e presumendo che il fucile sia carico, il menu ordine scompare per rivelare il campo di battaglia. Usando il puntatore giallo del mouse, fai clic sul bersaglio che vuoi colpire, e apparirà il risultato. Prima di poter far fuoco di nuovo, devio ricaricare il fucile. La ricarica avviene solo durante la fase di battaglia - è consentito solo 1 colpo a turno.

Colpire il bersaglio dipende dalla direzione verso cui è rivolto il soldato (non cercare di sparare da dietro), dal fatto se sta prendendo la mira e per quanto tempo, dalla distanza tra il fucile e il bersaglio stesso, dalla capacità di tiro del soldato, e da eventuali ostacoli sulla linea di fuoco (non cercare di sparare attraverso muri di mattoni!). I soldati inginocchiati non possono sparare sopra i sacchetti di sabbia.

ORDINI RIPETUTI: Dopo aver dato un ordine, puoi farlo eseguire da altri soldati - questo è utile per mantenere i soldati in formazione durante i movimenti. Basta fare clic sul numero e rango dei soldati in basso sullo schermo. Il puntatore diventa giallo per indicare che sei in modulo di ordine ripetuto. Punta sul soldato e fai clic, e l'ordine viene eseguito. Questa funzione diminuisce sensibilmente il tempo impiegato a dare ordini 'individuali'. Per finire, basta fare clic sul numero e rango del soldato per tornare alla fase ordini normale.

Nota: L'ordine ripetuto non funziona per sparare.

PROSSIMO SOLDATO: Finito di dare ordini ad un soldato, puoi selezionare il prossimo in diversi modi; se vedi il soldato che vuoi, basta fare clic su questo, poi usare le frecce in alto e basso negli angoli in basso, per passare tra i ranghi o per far apparire la mappa con la zona del campo cui sei interessato, e poi fare clic sul tuo uomo.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO: Nella fase di battaglia - se un Zulu e un soldato si incontrano, si buttano in un corpo a corpo. Il risultato dipende dalle abilità personali (attacco/difesa), dalla forza attuale e dalla copertura (se c'è). I risultati di questi combattimenti appaiono dopo ogni turno.

COORDINATE SULLA MAPPA: Le coordinate X (sinistra/destra) e Y (su/giù), che indicano la posizione della finestra, appaiono sul lato alto a sinistra dello schermo. (0.0 è la parte superiore sinistra della mappa).

FASE DI BATTAGLIA: La battaglia prosegue fino a che non viene schiacciato e poi rilasciato il pulsante di sinistra del mouse. Dopodiché, torni alla fase comandi. Per muoverti per il campo di battaglia, muovi il puntatore sul bordo dello schermo e ottieni lo scorrimento del campo di battaglia.

Quando lasci la fase di battaglia, entrando nel pannello di comando, potrai vedere tutti i risultati dei combattimenti non riportati. Se fai clic sull'icona di uscita rapporto, non ne appaiono più. Facendo clic sul rapporto, appare il prossimo. Continua a fare clic fino a quando non ne appaiono più. Nota: se fai clic sulla scheda rapporto, la videata cambia sul campo di battaglia, in modo che tu possa vedere esattamente dove si è svolta l'azione.

DEUTSCH

LADEN

Die Diskette in das Laufwerk schieben und den Computer einschalten. Wir empfehlen, eine zusätzliche Diskette zu formatieren, bevor man mit dem Spiel anfängt, damit man das Spiel speichern kann.

SPIELBEGINN

Auf dem Titelschirm wählt man zuerst die Sprache, in der der Text erscheinen soll. Man klickt dazu mit der Maus die entsprechende Flagge an. Dann entweder das PLATO-Zeichen anklicken, dann folgen die Zulu dem historischen Angriffsmuster, oder das IMPRESSION-Zeichen anklicken, dann folgen die Zulu bei jedem Spiel einer anderen Strategie.

SPIELFOLGE

Das Spiel hat zwei verschiedene Phasen: Befehl und Schlacht. In der Befehlsphase finden keine Bewegung und keine Kämpfe statt, das Spiel pausiert. In dieser Phase erteilt man Befehle an beliebig viele Männer. In der Kampfphase läuft die Simulation, die Zulus sind in Bewegung und greifen an, Ihre Befehle werden ausgeführt - die Schlacht findet statt.

BEDINGUNGEN FÜR DEN SIEG

Für Sie als Führer der britischen Armee gibt es keinen Sieg - das Ziel heißt überleben. Die Schlacht beginnt am 22. Januar um 17.30 Uhr und ist mit Ihrer Vernichtung oder am 23. Januar um 7.00 Uhr beendet.

DER BEFEHLSBILDSCHIRM

DISKETTEN-ICON: Hiermit kann man Spielpositionen speichern und laden. Man kann bis zu 3 Spielen auf Diskette speichern. Beachte: wenn man diesen Bildschirm verlassen möchte, ohne zu speichern, kann man den gelben Pfeil anklicken.

Im ganzen Spiel bedeutet der gelbe Pfeil Ausgang.

UHR-ICON: Die Simulation beginnt am 22. Januar um 16.30 Uhr. Die Verteidigungswälle sind fertig. Eine Stunde steht zur Verfügung, um die Männer aufzustellen. Wenn sie alle in Stellung sind, kann man die Uhr auf 17.30

Uhr vorstellen, die Zeit des ersten Angriffs der Zulu. Dies geschieht, indem man es anklickt. Wenn die Uhr während der Schlacht angeklickt wird, geht das Spiel in die Schnelle-Schlacht-Phase, während dieser Phase wird eine Zusammenfassung der Ereignisse gezeigt, während die Schlacht im Hintergrund weitergeht. Mit dieser Option kann das Spiel beschleunigt werden.

MANN-ICON: von diesem Icon aus ist der Befehlsbildschirm zugänglich.

KARTEN-ICON: eine Karte von Rorkes Drift wird gezeigt; durch das Anklicken eines bestimmten Teils kommt man in dieses Gebiet und am unteren Bildschirm erscheint ein neuer Satz Icons. Durch das Anklicken dieser Icons kann man die Angaben aller Soldaten bzw. Zulus auf dem Bildschirm sehen. Von links nach rechts zeigen die Icons: Verteidigungskraft, Scharfschützen, Munition und Gesundheitsstand. Die Zahlen gehen bis 100, wobei 100 die beste und höchste Punktzahl ist.

ROTES-KREUZ-ICON: zeigt die Anzahl der lebenden, verletzten und toten Soldaten auf jeder Seite.

AUSGANG-ICON: schaltet zur Kampfphase um.

BEFEHLSBILDSCHIRM

Um einen Soldaten in die gewünschte Richtung zu drehen, muß man einen der beiden gebogenen gelben Pfeile anklicken.

Der linke obere bringt den Soldaten in die "Rührt Euch"-Stellung

Der rechte aktiviert die besonderen Fähigkeiten:

Soldat - kämpft

Feldwebel - kämpft

Offizier - kämpft

Sanitäter - versucht den Verwundeten zu helfen.

Quartiermeister und Lagerverwalter - füllen die Munitionstaschen der Soldaten in der Nähe mit Kugeln (70 pro Mann).

Die nächsten 3 Befehle gelten nur für Soldaten. So kann er zielen und nachladen, während er kniet, während er steht oder feuert.

Das letzte Icon auf der linken Seite verschafft dem Soldaten eine Pause, in der er neue Kräfte schöpfen kann.

Mit der rechten Seite kann man den Soldaten bewegen. Es gibt 3 Geschwindigkeiten: gehen (symbolisiert durch einen Soldaten), laufen (durch zwei) und

Angriff (durch drei). Im Gang kann der Soldat auch über verschiedene Dinge wie Barrikaden klettern. Beim Angriff wird die Kraft bis zur vollkommenen Erschöpfung verbraucht. Am Ende des Angriffs wird der Soldat sofort in den Kampfmodus gebracht.

Nachdem die Befehle erteilt worden sind, wird das Ausgang-Icon angeklickt, um zu bestätigen, daß man fertig ist. Man kann jeder Zeit zurückkehren und die Befehle ändern.

BEWEGUNGSBEFEHL

Wenn man Geschwindigkeit angeklickt hat, wird der Zeiger der Maus gelb, das Befehl-Icon verschwindet und das Schlachtfeld erscheint. Den Zeiger auf dem Zielgebiet des Soldaten anklicken. Wenn man dann in die Kampfphase geht, wird er sich dorthin bewegen.

Beachte: manchmal erscheint ein gelbes Kreuz, das die Richtung anzeigt, in die sich der Soldat gerade bewegt. Außerdem können Soldaten nicht übereinander oder über Ziegelsteinmauern klettern.

FEUERBEFEHL

Wenn das Feuericon angeklickt wurde, verschwindet das Befehlsmenü und das Schlachtfeld erscheint, vorausgesetzt man hat ein geladenes Gewehr. Mit dem gelben Mauszeiger kann das gewünschte Ziel angeklickt werden. Das Ergebnis wird erscheinen. Man muß das Gewehr nachladen, bevor man man wieder feuern kann. Man kann nur während der Schlachtphase nachladen, außerdem ist nur ein Schuß pro Soldat pro Turn erlaubt.

Ob der Schuß das Ziel trifft hängt von der Blickrichtung des Soldaten ab (versuchen Sie nicht nach hinten zu schießen), ob er zielt und wie lange, von der Entfernung zwischen Gewehr und Ziel, von der Geschicklichkeit des Soldaten und ob es Hindernisse in der Schußlinie gibt (versuchen Sie bitte nicht, durch Mauern zu schießen). Knieende Soldaten können nicht über Sandsäcke schießen.

WIEDERHOLUNGSBEFEHL

Wenn ein Befehl erteilt wurde, kann man ihn auch von anderen Soldaten ausführen lassen, was sehr nützlich ist, wenn man die Soldaten in Aufstellung und Bewegung lassen möchte. Man muß einfach die Nummer und den Rang des Soldaten am unteren Bildschirm anklicken. Der Zeiger wird gelb und zeigt so an, daß man im Wiederholungs-befehlmodus ist. Einfach auf die Soldaten zeigen und sie anklicken, und schon führen sie den Befehl aus. Mit dieser Technik kann

man viel Zeit bei der Erteilung individueller Befehle sparen. Um in die normale Kampfphase zurückzukommen, einfach wieder die Nummer und den Rang des Soldaten anklicken. Beachte: Der Wiederholungsbefehl gilt nicht für Feuer.

NÄCHSTER SOLDAT

Wenn man mit der Befehlserteilung an einen Soldaten fertig ist, kann man den nächsten Mann auf verschiedene Arten wählen. Wenn man den Mann sieht, kann man ihn einfach anklicken. Man kann mit den Hoch-oder Runterpfeilen in den unteren Ecken durch die Reihen fahren, oder man kann sich der Karte bedienen, indem man sich den gewünschten Teil des Schlachtfeldes holt und den entsprechenden Soldaten anklickt.

NAHKAMPF

Wenn sich während der Schlacht ein Zulu und ein Soldat treffen, kommt es zu einem Nahkampf. Das Ergebnis hängt von ihren individuellen Fähigkeiten (Angriff und Verteidigung) ab, sowie von ihrer momentanen Kraft und ihrer Deckung (falls vorhanden). Nach jeder Runde wird das Ergebnis des Kampfes gezeigt.

KARTEN-KOORDINATOREN

Die X- (links/rechts) und Y- (Hoch/runter) Koordinatoren zeigen den Ort des Fensters und werden am oberen linken Bildschirm gezeigt (0.0 ist die obere linke Ecke der Karte)

KAMPFPHASE

Die Schlacht geht solange weiter, bis der linke Mausknopf gedrückt und losgelassen wird. Man kommt dann wieder in die Befehlsphase. Um sich im Schlachtfeld zu bewegen, wird der Zeiger an den Rand des Bildschirms geführt. Das Schlachtfeld rollt dann ab.

Beim Verlassen der Kampfphase und bei Eintritt in den Befehlsschirm werden ungemeldete Kampfergebnisse gezeigt. Wenn das Bericht-Ausgang-Icon angeklickt wird, werden keine Botschaften mehr gezeigt. Wenn man einen Bericht weggeklickt hat, wird der nächste erscheinen. Klicken Sie weiter, bis nichts mehr kommt. Beachte: Wenn man die Berichtkarte selbst anklickt, schaltet der Bildschirm ins Schlachtgebiet, so daß man genau sehen kann, wo die Handlung stattgefunden hat.