

ONSLAUGHT

HEWSON



M. 16-30. 18.9.89

ONSLAUGHT

INSTRUCTIONS

ENGLISH
AND
FRENCH

Controls

TITLE SCREEN ON

Use the joystick to

START GAME

DEFINE KEYS --

DIFFICULTY MODE

CONTROL --

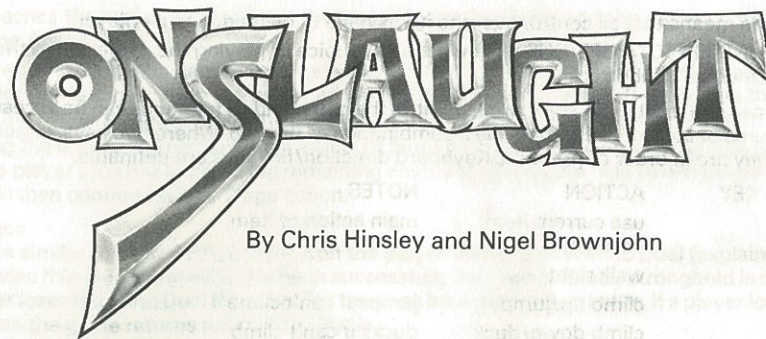
Tutor mode

Tutor mode

Anti mode

Scenario	1
Loading Instructions	1
Controls	1
The Game	2
Rebellions	3
Homeland and Timezone	4
Army Types	4
Enemy Troops	4
Cults	4
The Gods	5
The Campaign Map	11
Movement on the Map	13
Player Statistics	13
Enemy Statistics	13
Items	14
End of Game Conditions	15
Edit Mode	15
Credits	16

Scénario	17
Instructions de Chargement	17
Commandes	17
Le Jeu	19
Rébellions	20
Patrie et Fuseau Horaire	20
Types D'Armée	20
Troupes Ennemies	21
Cultes	21
Le Dieu	22
La Carte de Campagne	28
Mouvement Sur Carte	30
Statistiques du Joueur	30
Statistiques Ennemies	30
Les Articles	31
Conditions de Fin de Jeu	32
Mode Edition	32
Generique	34



By Chris Hinsley and Nigel Brownjohn

Scenario

The land of Gargore is a mass of warring kingdoms each with it's own army. However, even the mightiest army fears a 'Fanatic', a solitary warrior who lives to fight and conquer and are remembered according to the number of their victories and the greatness of their deeds. You are one such Fanatic, a magical warrior with the strength of an army. What follows your claim to fame in the battle scarred land of Gargore . . .

Loading Instructions

ATARI ST

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

Controls

TITLE SCREEN OPTIONS

Use the joystick or the up/down keys and fire to select the following option:

START GAME

DEFINE KEYS — Used for selecting your own preference of keys to be used in the game.

DIFFICULTY MODE SELECTION — Select between easy and hard mode.

CONTROL MODE SELECTION — Select between Tutor mode, Assist mode and Human mode.

Tutor mode picks all items up and selects them for the player automatically. If the game is played in Tutor mode you will not be entered onto the high score table at the end of the game.

Assist mode selects an item automatically but the player has to pick items up himself and he/she can select his own choice of weapon.

Human mode means that all control over the items have to be made by the player.

MUSIC/SOUND EFFECTS OPTIONS — You have the choice of playing the game with either sound effects or a musical soundtrack.

The player can use joystick or keyboard to control the game and all functions can be accessed with just one source of control or alternatively a combination of the two. Where two keys/directions are indicated they are in order of pressing. Keyboard direction/fire keys are definable.

JOYSTICK/KEY	ACTION	NOTES
fire	use current item	main action of item
left	walk left	
right	walk right	
up	climb up/jump	jumps if can't climb
down	climb down/duck	ducks if can't climb
down	attempt pickup	pickup or replenish
left/up	jump left	
right/up	jump right	
down/fire	use current item	extra action of item
down/left	item selector left	
down/right	item selector right	

The function keys can be used as follows:

F1-F8 select item 1-8, select item directly

F10 pick up/put down/swap depending on the situation

The default keyboard keys are as follows:

Q = up
A = down
O = left
P = right
SPACE = fire

The Game

Game play is divided into four separate parts:

1. Field Battles.
2. Sieges.
3. Defending Actions.
4. Mind Combat.

1. Field Battles.

These are fought on the 'Battle Map'. The player starts at the left hand side of the map and must fight his/her way to the right side of the field in order to capture the enemy tribe's banner and win the battle. As he/she progresses across the battle field, enemy troops will appear from the right-hand side of the screen and attempt to get past the player and disappear off of the left-hand side of the screen. The more enemy troops that actually succeed in getting past the player, the higher the danger level to the player's own banner at the far left of the field. The danger level is indicated by the two banners on either side of the score panel. When the maximum danger level is reached (when the

blood reaches the top of the banners) the player loses the battle and the game continues with a Defending Action.

The player can reduce the danger level by walking left, in which case the enemy troops that passed you earlier will reappear from the left-hand side of the screen. Moving left and killing these troops reduces the player's danger level. These troops stop appearing when they have all been destroyed.

Capturing the enemy banner stops the arrival of more troops from the right-hand side of the battle field. The player then has to kill all the remaining enemy troops on the field to win the battle and the game will then continue with a Siege action.

2. Sieges

These are similar to Field Battles but if won the player then enters a Mind Duel (explained later). If he/she wins this then the enemy has been successfully invaded and their stronghold is captured. If the player loses the Mind Duel then the play resumes back in the siege battle. If a player loses a siege battle then the game returns to the Field Battle.

3. Defending Actions

These work in the same way as the Field Battles but on a map of the player's stronghold. If the player loses his/her banner then his/her stronghold is lost and he/she must enter a Mind Duel against the enemy General with a halved power level. If he/she manages to win this Mind Duel, then the game returns to the defending action. If the player loses then he/she loses his/her territory and the game returns to the campaign map.

4. Mind Duels

A player will be faced with a Mind Duel on two occasions during the game. Firstly, by the enemy supernatural General upon winning a Siege or losing a Defensive Action or secondly, when the player attempts to enter a special campaign map location.

The Mind Duel takes place on a single screen in which the General is represented by a central face with large arms extending from it. The player is represented by his/her banner which he/she can move with the keys/joystick and can fire mind blasts towards the General with the fire button/key. The General will fire from the hands on the end of his arms.

During combat the amount of power the player has is the amount of hit points he/she has for the duration of the Mind Duel, note that his/her true power (represented by a red fanatic on the score panel) is not affected by this combat phase but is in effect stored while the power icon (represented by a blue fanatic on the score panel) is used for the Mind Duel.

If the player wins the Mind Duel, he/she kills the General and continues on to the next campaign. Talismans and scrolls will appear in the Mind Duels and can be picked up into available empty inventory locations on contact.

The opponents you face in the Mind Duels are as follows:

1. Commander
2. Chieftan
3. Lord
4. Demon

Rebellions

At certain stages of the game a rebellion may occur in a location that is governed by the player, this will be more likely to happen if the player owns a large share of the map. When this happens the location will revert to enemy rule.

Homeland and Timezone

Also at the start of a new game a homeland for the player and a timezone for the world to be played in are chosen. The effect of this is to set an overall time period for the world, this means that one world map may have differing tribal grounds depending on the age of the land. There are ten different worlds that can be saved, these can be edited and passed on to other players as you so desire.

Army Types

The following army types will appear in the game at various locations. All armies have mine fields, but these vary from army to army in quantity, please note that mines do not appear in defending actions.

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. hillmen | 8. powder |
| 2. ballistic | 9. robber |
| 3. knightly | 10. monastic |
| 4. cauldron | 11. berserker |
| 5. boar rider | 12. juggernaut |
| 6. mystic | 13. necromantic |
| 7. mercenary | 14. undead |

N.B. Even though the armies listed above are in general the types that you will come across, they will change strategy to suit the type of battle that is being fought and their strength.

Enemy Troops

TYPE	COMMENTS	TYPE	COMMENTS
Spearman	throws spears	Boar Rider	steamrollers players
Wizard	strength/power shots	Carpets	steamrollers players
Footman	fights with sword	Berserkers	stands and hits
Cannon	lower shot	Monks	holy suicide man
Ballister	upper shot	Towers	steamrollers players
Boiling Oil	downward shot	Undead Monk	undead hydra tooth spreader
Knight	fights with mace	Skeleton	undead footman
Cavalry	steamrollers players	Dark Rider	undead cavalry

N.B. Armies vary in troop types and strength.

Cults

When a new game is started the player is assigned one of the many cults that abound in the land to worship, each enemy force that you encounter will also serve one of these cults. Attacking and destroying an enemy of the same cult as yourself will half the player's power rating, whereas destroying an enemy that doesn't follow the same cult will double the player's power points.

Each army fights under the banner of their chosen cult. The cults in the game are as follows:

- | | |
|--|--|
| 1. Followers of Shesh the Dark God. | 9. Followers of Death. |
| 2. Followers of the Stag Cult. | 10. Followers of the Hand Cult. |
| 3. Followers of the Moon Goddess. | 11. Followers of the All Seeing Eye. |
| 4. Followers of the Boar Cult. | 12. Followers of Brobek the Sun God. |
| 5. Followers of Rimog the Head-hunter. | 13. Followers of the Eagle Cult. |
| 6. Followers of Arduck the Headless God. | 14. Members of the Zorack Alliance. |
| 7. Followers of the Mountain God. | 15. Members of the Lightning Alliance. |
| 8. Followers of the Forest God. | 16. Members of the Holy Alliance. |

The Gods



SHESH THE DARK GOD 'The Dark One'

Shesh appears as a normal human being and lives upon an island in the ocean that only the dead can locate. He is a powerful wizard and possesses the ability to strike opponents down with two death spells projected from his eyes. Worshipers of Shesh worship death.



FOLLOWERS OF THE STAG CULT

All that is known about these tribes is that they worship the mysterious Hern The Hunter, apart from this very little is known.



THE MOON GODDESS — TOU MU

Tou Mu is an oriental goddess also known as 'Goddess of the North Star'. She appears on the earth with 16 arms, three eyes in her grotesquely ugly head and is covered in a red, scaly skin. Worshipers of the Moon Goddess are of evil alignment.

FOLLOWERS OF THE BOAR CULT

Followers of the Boar Cult look upon the wild boar as a sacred beast. They will fight to the death for it's honour but apart from this one trait they are very peaceful people of good alignment. However, they have been dragged in to the wars of Gargore due to the fact that they think the forests (the natural home of the wild boar) is being threatened.



RIMOG THE HEAD-HUNTER

These are a blood thirsty tribe whose leader is Rimog the Head-hunter. She is and appears as a well endowed woman with a hideous face. Her whole purpose in life is to increase the size of her human head collection which currently consists of around two thousand heads.

ARDUCK THE HEADLESS GOD

It is not clear whether Arduck is actually male or female as he/she always appears in a large shapeless monk like robe with a full cowl that is totally dark inside (hence the name). Followers of Arduck are dark and sinister people.





THE MOUNTAIN GOD — DUNATIS

Dunatis is an ancient Celtic god who appears as a normal man. He has the power to raise a mountain peak from a flat plain, or to flatten a whole mountain range into a prairie. He uses this power to destroy enemy strongholds, etc. Followers of the mountain god are usually of neutral alignment.



THE FOREST GOD — SILVANUS

Silvanus is another Celtic god, also known as the god of nature. He appears as a human male with extremely long legs. He has the power to control animals and creatures of the forest with the sound of his voice. He can also speed up/slow down the growth of any plant. Worshippers of the forest god are usually dwellers of the forest themselves.



FOLLOWERS OF DEATH

This deity is responsible for all the dying in the Land of Gargore. He is given a quota of deaths to be met by 'The Dark Lord' or face the dire consequences. He has the 'gift' of knowing the entire past history of a being at first glance and also carries a sword that slays all that it touches. Worshippers of Death are dark and evil people.

FOLLOWERS OF THE HAND CULT

These tribes worship the Celtic god Nuada 'God of the Silver Hand'. This god appears as a man with an artificial silver hand. He is the Celtic god of war and is invulnerable to any magical attack. All of Nuada's followers are very experienced warriors.





FOLLOWERS OF THE ALL SEEING EYE

The All Seeing Eye, otherwise known as Nafuar appears in long grey robes, her head is covered by a cowl. All that can be seen from within the cowl is a dull red glow. Occasionally this appears as a large glowing eye protruding on a long stalk dripping in blood. It isn't known what the alignment of her followers is exactly.

BROBEK THE SUN GOD

Brobek is a weather deity and supposedly controls all of Gargore's weather and causes any amount of damage if angered. He appears as a seven foot tall male with long blond hair and a large beard with fiery red eyes. Not much is known about the followers of Brobek except that socially they keep very much to themselves.



EAGLE CULT

The followers of the Eagle Cult worship the Thunder Bird. The Thunder Bird warns of great disaster and is often found fighting the powers of evil that have been summoned by the enemies of the good tribes. It has actually been known to die in several battles, only to appear again years later to confront another evil. The followers of the Eagle Cult are of a good alignment.

MEMBERS OF THE ZORACK ALLIANCE

Nothing at all is known about this alliance, who exactly Zorack is or what it's aims are.

MEMBERS OF THE LIGHTNING ALLIANCE

The members of the Lightning Alliance are various tribes who all worship the Norse god Thor — the God of Thunder. They come from all over the land of Gargore and are of all colours and creeds.

MEMBERS OF THE HOLY ALLIANCE

The members of the Holy Alliance are basically a group of fanatically religious monks who believe that all God's earth should actually be owned by God's disciples.

The Campaign Map

The campaign is fought out on a 16 × 16 (256 locations) map of the world, ten such worlds are available on the disc and any or all can be edited to your own specification. Each location on the map is inhabited by it's own local tribe. At certain stages of the game a rebel may occur in a location that is governed by the player, this will be more likely to happen if the player owns a large share of the map. In addition to rebellions, plagues and crusades can also appear on the map.

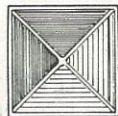
On returning to the campaign, from a successful or unsuccessful battle, your strength will be set to a minimum of half.

There are seven types of location found on the map and they are as follows:

1. Scenery.
2. Special.
3. Enemies
4. Player.
5. Plague.
6. Crusade.
7. Oracle.

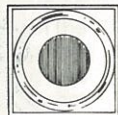
1. Scenery Location.

These are mountains, rivers, etc. These locations do not have to be conquered by the player but in order to travel over them the relevant terrain talisman (explained later) must be carried.



2. Special Location.

Have terrain talismans and other items in them. In order to gain access to these items you must fight a mind combat with the guardian of the location. Surviving for a longer period of time will allow a larger number of objects to be picked up. Items will be picked up on contact.



3. Enemy Location.

Location under the rule of an enemy tribe. These are the locations that the player must conquer in order to win the campaign.



4. Player Location.

These are locations currently ruled by the player. These may be freely travelled over. Note that the player locations may be lost by a rebellion and/or a plague/crusade effect.



5. Plague Location.

These locations are currently in the grip of the plague, the plague will exist for a certain number of campaign rounds before returning to an enemy location. Plague locations are inhabited by an undead army.



6. Crusade Location.

These are enemy locations that are on crusade. The effect of this is to increase all enemy hit points in the crusading army by a factor of two. As with Plague locations the crusade spreads for a certain number of rounds before dissipating.



7. Oracle Locations.

These locations can be visited by the player to gain hints/clues and tactics on how better to play the game.



8. Rebellion Locations.

These are player locations that are in a state of rebellion. The effect of this is that when a rebellion location is attacked the battle starts on the defending action. Otherwise they act as normal. As with the plague locations the rebellions spread across player squares, for a certain number of rounds before dissipating.

Movement on the Map

The player can move freely over any locations controlled by himself/herself or over scenery locations if he/she has an appropriate talisman item. A player can examine any location that is not his/hers but comes in contact with his/her border. The player may also elect to attack an enemy location on his/her border, in which case he/she will have to then enter the battle sequences.

During the selection phase of the game the fire button/key will be taken to mean 'attack the location that is displayed in the enemy statistics info'. Pressing F1 - F8 while in this phase will be taken to mean 'attempt to use the appropriate item (if possible)', the only items that will have any effect are detailed in the second section of the talisman table. Pressing F10 will put the player into edit mode (explained later).

Player Statistics

The player's statistics are presented in the left hand column of the campaign map screen, in order of top to bottom left to right these are the statistics given:

1. The banner head of the cult the player worships.
2. The player's symbol.
3. The name of the character.
4. The homeland from where the player comes.
5. The name of the cult worshipped.
6. The status of the player.
7. The amount of territory captured by the player.
8. The amount of glory points attained so far.

Enemy Statistics

The enemy statistics are presented in the right-hand column of the campaign map screen, in order of top to bottom left to right these are the statistics given:

1. The banner head of the cult the enemy worships.
2. The enemy general symbol.
3. The name of the kingdom.
4. The status of the wizard lord.
5. The name of the worshipped cult.
6. The type of warband in the kingdom.
7. The popularity bonus points.
8. The population of the kingdom.

NB. The enemy kingdom and warrior names are colour coded according to the strength of the army. ie. red = strong, yellow = medium, green = weak. The only armies encountered while playing in 'EASY MODE' will be green armies.

Items

Up to eight items can be carried by the player at any time, these can be selected by the use of the F1 - F8 keys, or by pressing LEFT/RIGHT while holding DOWN. Items can be picked up, swapped, or put down on the battle field by the use of the F10 key. In order to help people who wish to use joystick control, any down action will attempt to pick up or replenish an item if possible.

Items can only exist for a small amount of time if not in your possession, this time limit is dependent on the actual item. In general, the more important an item, the less time it will actually exist for.

All the items can only be used for a set number of time, this will depend on the item that you are using. If you are not carrying anything that is considered to be a weapon, then after a short period of time and if you have enough room in your inventory, you will be given the use of a mace for a few swings.

Items can be of four types:

1. WEAPONS.

There are a range of different weapons to be carried and used. They are as follows:

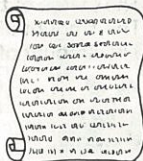
WEAPON	ACTION	EXTRA ACTION
Mace	heavy hand weapon	lower strike option
Magic mace	magic hand weapon	lower strike option
Hand bow	light impact fast shot	
Crossbow	heavy impact slow shot	
Naptha bomb	explosive heavy bombs	
Demon shield	homing demon blasts	
Magic demon	homing demon	
	megablasts	



2. SPELLS

These allow the player to cast a variety of spells. Spell scrolls of the following kind can be found:

COLOUR	ACTION
red	strength booster spell
blue	power booster spell
green	death spell
yellow	elemental spell
white	freeze spell
black	assault spell



3. TALISMANS

These allow the player to travel over terrain that would otherwise be impassable and provide campaign map manipulation. Each talisman will also destroy enemy shots or mines when used in combat. If you use a talisman in combat the player may not have it with him/her when he/she wishes to cross mountains, rivers, etc.

The following talismans can be found:

TYPE	TERRAIN
tree	forests
grass	swamps
peak	mountains



wave	water
mind	helps in non temple mind combat
gamble	win/lose surrounding area
heart	allows player auto conquer of location
plague	clears plagues
crusade	clears crusades
crown	clears rebellions

4. BONUS

Bonus items are small bags of gold which occasionally turn up on the battle field, collecting and using these will give the player a 500 point bonus.

End of Game Conditions

The player will lose the game if he/she loses all strength/power, also if he/she runs out of territory. He/she will win the campaign if he/she conquers all the enemy locations.

On completion of a campaign or on the death of a character your points will not be recorded in the 'Hall of Glory' if you have been playing using the TUTOR MODE feature. Also please note that your score will not be permanently saved in the 'Hall of Glory' if you do not save your new character to stop cheating, it also means that only dead characters names are written into the history books.

Edit Mode

This mode allows the player to load/save games/worlds, edit world maps and edit each of the sky maps. Pressing 'FIRE' while in edit mode returns the player to the campaign map screen.

The following options are available:

1. Loading a game world/character.

Press the 'L' key to select load world. Then press 'F1 - F10' to select which world you wish to load as the current world. Press 'HELP' to return to game.

2. Saving a game world/character.

Press the 'S' key to select save world. Then press 'F1 - F10' to select which world you wish to save the current world to.

3. Editing the game map.

The cursor may be moved freely over the map using the keyboard/joystick direction keys. Blocks can be placed at the current cursor location by use of the function keys, as follows.

F1	Place water location.	F6	Place forest temple.
F2	Place water temple.	F7	Place mountain location.
F3	Place swamp location.	F8	Place mountain temple.
F4	Place swamp temple	F9	Place enemy location.
F5	Place forest location.	F10	Place oracle location.

It is not possible to place player, plague, rebellion or crusade locations in edit mode due to them being game generated, and if altered in any way may crash the system.

4. Editing the sky maps.

The sky maps are palette maps that are used to generate the sky in each battle section. They are saved and loaded along with the relevant world, each world can have a different set of sky maps. The main effect of doing this is to bring a different mood to the world. The sky palette is visible on the left and right of the game map during edit mode and can be edited with the following keys.

'ARROW LEFT'	Step back a sky map.
'ARROW RIGHT'	Step forward a sky map.
'ARROW UP'	Move colour band indicator up.
'ARROW DOWN'	Move colour band indicator down.
'KEYPAD 7'	Decrement red gun.
'KEYPAD 8'	Zero red gun.
'KEYPAD 9'	Increment red gun.

'KEYPAD 4'	Decrement green gun.
'KEYPAD 5'	Zero green gun.
'KEYPAD 6'	Increment green gun.
'KEYPAD 1'	Decrement blue gun.
'KEYPAD 2'	Zero blue gun
'KEYPAD 3'	Increment blue gun.

Credits

Game design by Chris Hinsley and Nigel Brownjohn.

Programmed by Chris Hinsley.

Graphics by Nigel Brownjohn

Music by Maniacs of Noise (Amiga) and Jochen Hippell (Atari ST).

Cover artwork by Steve Weston.

Booklet illustrations by Nick Davies.

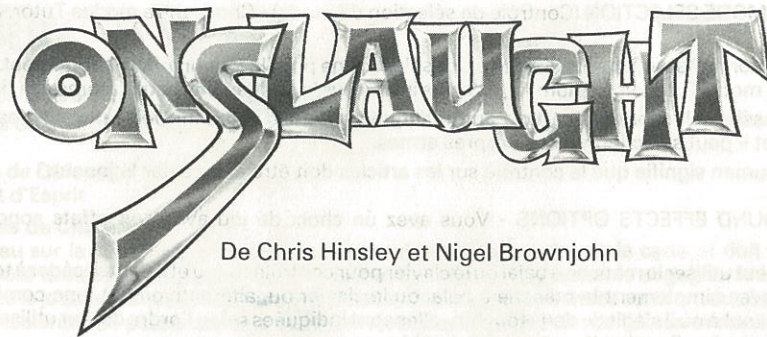
Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd and Realms 1989.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire OX14 4RX



De Chris Hinsley et Nigel Brownjohn

Scénario

La terre de Gargore est une masse de royaumes belligérants, ayant chacun sa propre armée. Cependant, même l'armée la plus puissante redoute un 'Fanatique'. Les Fanatiques sont des guerriers solitaires qui vivent pour lutter et conquérir. Ils sont connus selon le nombre de victoires qu'ils ont remportées et la noblesse de leurs faits. Vous êtes l'un de ces Fanatiques, un combattant magique possédant la force de toute une armée. Ce qui suit est votre titre à la gloire dans le pays de Gargore, dévasté par la guerre.

Instructions de Chargement

ATARI ST

Séries Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disques si nécessaire: Nous vous conseillons de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez le disque dans le lecteur et appuyez sur le bouton RESET. Le jeu met quelques secondes à se charger.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000: Nous vous conseillons de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez Kickstart si on vous le demande. Introduisez le disque de jeu. Le jeu met quelques secondes à se charger.

Commandes

OPTIONS D'ECRAN DE TITRES

Utilisez le manche à balai ou les touches haut/bas et feu pour sélectionner les options suivantes:

START GAME (commencez jeu)

DEFINE KEYS (Définissez touches)

DIFFICULTY MODE SELECTION (Sélection de mode de difficulté) - Sélection entre mode facile et mode difficile.

CONTROL MODE SELECTION (Contrôle de sélection de mode) - Choix entre modes Tutor, Assist et Human.

Le mode Tutor ramasse tous les articles et les sélectionne pour le joueur automatiquement. Si le jeu est joué en mode Tutor, votre nom ne sera pas inscrit sur le tableau des hauts scores à la fin du jeu.

Le mode Assist sélectionne un article automatiquement mais le joueur doit ramasser les articles lui-même et il peut sélectionner ses propres armes.

Le mode Human signifie que le contrôle sur les articles doit être exercé par le joueur.

MUSIC/SOUND EFFECTS OPTIONS - Vous avez un choix de jeu avec soit effets sonores soit musique.

Le joueur peut utiliser le manche à balai ou le clavier pour contrôler le jeu et il peut accéder à toutes les fonctions avec simplement le manche à balai ou le clavier ou, alternativement, une combinaison entre les deux. Là où il s'agit de deux touches, elles sont indiquées selon l'ordre de leur utilisation. Les touches de clavier direction/feu sont définissables.

MANCHE A BALAI/TOUCHE	ACTION	NOTES
feu	utilisez article courant	action principale sur article
gauche	allez à gauche	
droite	allez à droite	
haut	grimpez/sautez	saute s'il ne peut pas grimper
bas	descendez/ esquivez	fait une esquive s'il ne peut pas grimper
bas	essayez de ramasser	ramasse ou remplit
gauche/haut	saut à gauche	
droite/haut	saut à droite	
bas/feu	utilisez article courant	action supplé- mentaire de l'article
bas/gauche	sélecteur d'articles gauche	
bas/droit	sélecteur d'articles droite	

Les touches de fonction peuvent être utilisées comme suit:

F1 - F8 sélectionnez article 1 - 8, sélectionnez article directement.
F10 ramassez/reposez/échangez, selon la situation.

Les touches de clavier par défaut sont:

Q = HAUT
A = BAS
O = GAUCHE
P = DROITE
Espace = FEU

Le Jeu

Le jeu se divise en quatre parties différentes:

1. Batailles de Champ
2. Sièges
3. Actions de Défense
4. Combat d'Esprit

1. Batailles de Champ

Elles ont lieu sur la "Carte de Batailles". Le joueur démarre à gauche de la carte et doit se battre jusqu'au côté droit du champ pour capturer la bannière de la tribu ennemie et gagner la bataille. A mesure que le joueur avance sur le champ de bataille, des troupes ennemies sortiront du côté droit de l'écran et essaieront de passer au-delà du joueur, jusqu'au côté gauche de l'écran et de disparaître. Plus le nombre de soldats réussissant à arriver à destination est grand, plus le niveau de danger posé à la bannière du joueur à l'extrême gauche du champ est élevé. Le niveau de danger est représenté par les deux bannières se trouvant de chaque côté du tableau de marque. Une fois le niveau de danger maximum atteint (quand le sang atteint le sommet des bannières), le joueur perd la bataille et le jeu continue avec une Action de Défense.

Le joueur peut réduire le niveau de danger en allant vers la gauche. Dans ce cas, les soldats ennemis qui lui avaient échappés auparavant réapparaîtront sur le côté gauche de l'écran. En continuant à se déplacer vers la gauche et en tuant ces soldats, le joueur réduit son niveau de danger. Ces soldats cesseront d'apparaître quand ils auront tous été tués.

Si vous capturez la bannière de l'ennemi, vous mettez fin à la sortie des soldats sur le côté droit du champ de bataille. Vous devez alors tuer tous les soldats ennemis qui restent sur le champ avant de pouvoir passer à une action de Siège.

2. Sièges

Ils sont similaires aux Batailles de Champ. Cependant, une fois ces sièges gagnés, le joueur passe à un Duel d'Esprit (expliqué plus loin). Cela signifie aussi que l'invasion de l'ennemi a été couronnée de succès et que sa forteresse a été capturée. Si le joueur perd le Duel d'Esprit, le jeu revient alors à l'étape Sièges. Si le joueur perd une bataille de siège, le jeu retourne alors à Batailles de Champ.

3. Actions de Défense

Elles sont similaires aux Batailles de Champ mais se déroulent sur une carte de la forteresse du joueur. Si le joueur perd sa bannière, sa forteresse est alors perdue et il doit entrer en Duel d'Esprit contre le Général ennemi avec un niveau de puissance diminué de moitié. S'il gagne le duel, le jeu retourne alors à l'action de défense. S'il perd le duel, il perd aussi son territoire et le jeu retourne à la carte de campagne.

4. Duels d'Esprit

Le joueur devra faire face à un Duel d'Esprit à deux reprises durant le jeu: d'abord contre le général surnaturel ennemi quand le joueur gagne un Siège ou perd une Action Défensive; ensuite quand le joueur essaie d'entrer dans un emplacement spécial de la carte des campagnes.

Le Duel d'Esprit a lieu sur un seul écran sur lequel le général est représenté par un visage central d'où sortent de grands bras. Le joueur est représenté par sa bannière qu'il peut déplacer avec les touches ou le manche à balai. Il peut tirer des coups d'esprit sur le général avec la touche/le bouton feu. Le général fera feu avec les mains qui se trouvent au bout de ses bras.

Lors du combat, la quantité d'énergie que possède le joueur est le nombre de points de touche qu'il a pendant la durée du Duel d'Esprit. Remarquez que sa vraie énergie (représentée par un fanatique

rouge sur le tableau de marque) n'est pas affectée par cette phase de combat mais est, en fait, emmagasinée, alors que l'icône d'énergie (représentée par un fanatique bleu sur le tableau de marque) est utilisée pour le Duel d'Esprit. Si le joueur gagne le Duel d'Esprit, il tue le général et passe à la campagne suivante. Des talismans et des rouleaux apparaîtront dans les Duels d'Esprit. Ils peuvent être ramassés au contact et placés dans les endroits d'inventaires vides disponibles.

Le adversaires que vous affrontez dans les Duels d'Esprit sont:

1. Le Commandeur
2. Le Chef
3. Le Lord
4. Le Démon.

Rébellions

A certaines étapes du jeu, une rébellion peut se produire dans un endroit gouverné par le joueur. Il y a plus de chances pour que cela se produise si le joueur a, sous son contrôle, une grande partie de la carte. Quand cette rébellion a lieu, l'emplacement passera sous le contrôle de l'ennemi.

Patrie et Fuseau Horaire

Au début d'un nouveau jeu, une patrie pour le joueur et un fuseau horaire pour le monde dans lequel se déroulera le jeu sont choisis. Ceci a pour effet de fixer une période historique d'ensemble pour le monde. Ceci signifie que la carte d'un monde peut avoir des terres tribales différents, selon l'âge de la terre. Il y a dix mondes différentes qui peuvent être sauvés. Vous pouvez les éditer comme vous voulez et les passer aux autres joueurs.

Types d'Armée

Les types d'armées suivants apparaîtront dans le jeu à divers endroits. Toutes les armées ont des champs de mines mais la quantité de mines varie d'une armée à l'autre. Veuillez noter que les moines n'apparaissent pas dans les actions défensives.

1. hommes des collines
2. ballistique
3. chevaleresque
4. chaudron
5. cavalier sur Sanglier
6. mystique
7. mercenaire
8. poudre
9. voleur
10. monastique
11. guerrier nordique fou
12. poussée irrésistible
13. nécromantique
14. non mort

N.B. Bien que les armées énumérées ci-dessus soient, en général, les types d'armées que vous rencontrerez, elles changeront de stratégie selon le type de bataille qui se livre et selon leur force.

Troupes Ennemies

TYPE	COMMENTAIRES
Homme à la lance	jette des lances
Sorcier	force/tirs en puissance
Fantassin	se bat avec une épée
Canon	tir bas
Ballister	tir haut
Huile bouillante	tir vers le bas
Cavalier	se bat avec une massue
Cavalerie	joueurs de rouleaux compresseurs
Cavalier sur Sanglier	joueurs de rouleaux compresseurs
Tapis	joueurs de rouleaux compresseurs
Guerrier Nordique	est debout et frappe
Moines	hommes sains kamikazes
Tours	joueurs de rouleaux compresseurs
Moine non mort	épandeur à dents d'hydre non mort
Squelette	fantassin non mort
Cavalier Noir	cavalerie non morte

N.B. Les armées varient en type et force.

Cultes

Quand un joueur commence un nouveau jeu, on lui donne culte à vénérer, parmi les innombrables cultes qui abondent dans le pays. Chaque force ennemie que vous rencontrerez servira également un de ces cultes. Si vous attaquez et détruisez un ennemi du même culte que le vôtre, votre taux de force sera réduit de moitié. Si vous détruisez un ennemi qui appartient à un culte différent, vos points de force doubleront.

Chaque armée se bat sous la bannière du culte qu'elle a choisi. Les cultes du jeu sont:

1. Fidèles de Shesh le Dieu Noir
2. Fidèles du Culte du Cerf
3. Fidèles de la Déesse de la Lune
4. Fidèles du Culte du Sanglier
5. Fidèles de Rimog le Chasseur de Têtes
6. Fidèles d'Arduck, la Déesse Sans Tête
7. Fidèles du Dieu de la Montagne
8. Fidèles du Dieu de la Forêt
9. Fidèles de la Mort
10. Fidèles du Culte de la Main
11. Fidèles de l'Œil qui Voit Tout
12. Fidèles de Brobek, le Dieu Soleil
13. Fidèles du Culte de l'Aigle
14. Membres de l'Alliance de Zorack
15. Membres de l'Alliance de la Foudre
16. Membres de la Sainte Alliance

Le Dieu



SHESH LE DIEU NOIR 'Le Noir'.

Shesh apparaît comme une être humain normal et vit sur une île de l'océan que seul les morts peuvent localiser. C'est un sorcier puissant qui a le pouvoir d'abattre ses adversaires de deux sortilèges de mort projetés de ses yeux. Les fidèles de Shesh vénèrent la mort.



LES FIDELES DU CULTE DU CERF

Tout ce que l'on sait de ces tribus est qu'elles vénèrent Hern, le mystérieux Chasseur.



LA DEESSE DE LA LUNE - TOU MU

Tou Mu est une déesse orientale connue également sous le nom de "Déesse de l'Etoile du Nord". Elle apparaît sur terre avec 16 bras, trois yeux logés dans une tête grotesque, et elle est recouverte d'une peau rouge et écailleuse. Les fidèles de la Déesse de la Lune sont d'un mauvais alignement.

LES FIDELES DU CULTE DU SANGLIER

Les fidèles du Culte du Sanglier considèrent le sanglier comme une bête sacrée. Ils se battent jusqu'à la mort pour défendre son honneur. Ceci mis à part, ils sont un peuple paisible d'un bon alignement. Ils ont été, cependant, contraints à participer aux guerres de Gargore parce qu'ils pensent que la forêt (foyer naturel du sanglier) est en danger.





RIMOG LE CHASSEUR DE TÊTES

C'est ne tribu sanguinaire dont le chef est Rimog le Chasseur de Têtes. Rimog apparaît comme une femme bien en chair avec un visage hideux. Son seul objectif dans la vie est d'agrandir sa collection de têtes humaines qui, en ce moment, a atteint les 2000 têtes.

ARDUCK LE DIEU SANS TÊTE

On ne sait pas trop si Arduck est de sexe masculin ou féminin car il/elle apparaît toujours dans une robe longue sans forme, pareille à celle que portent les moines, avec un grand capuchon dans lequel règne l'obscurité totale (d'où le nom). Les fidèles d'Ardock sont des gens mystérieux et sinistres.



LE DIEU DE LA MONTAGNE - DUNATIS

Dunatis est un ancien dieu celtique qui apparaît comme un homme normal. Il a le pouvoir d'ériger une montagne au milieu d'une plaine ou de réduire toute une montagne en plaine. Il utilise ce pouvoir pour détruire les forteresses ennemies, etc. Les disciples de ce dieu de la montagne sont généralement d'un alignement neutre.

LE DIEU DE LA FORÊT - SILVANUS

Silvanus est un autre dieu celtique, connu également comme le dieu de la nature. Il apparaît comme un mâle humain avec de très longues jambes. Il a le pouvoir de contrôler les animaux et créatures de la forêt avec le son de sa voix. Il peut aussi accélérer/ralentir la croissance de n'importe quelle plante. Les fidèles du dieu de la forêt sont généralement des habitants de la forêt.





FIDELES DE LA MORT

Ce dieu est responsable de tous les mourants au Pays de Gargore. Il doit remplir un quota de morts que le 'Dieu Noir' doit recevoir sous peine de graves conséquences. Il a le 'don' de connaître toute l'histoire d'un être au premier coup d'œil. Il porte aussi une épée qui tue tout ce qu'elle touche. Les fidèles de la mort sont des gens sombres et mauvais.



FIDELES DU CULTE DE LA MAIN

Ces tribus vénèrent le dieu celte Nuada, "Dieu de la Main d'Argent". Ce dieu apparaît comme un homme avec une main d'argent artificielle. Il est le dieu celte de la guerre et il est invulnérable à toute attaque magique. Tous les fidèles de Nuada sont des guerriers très expérimentés.



FIDELES DE L'ŒIL QUI VOIT TOUT

L'œil qui voit tout, autrement connu sous le nom de Nafuar, apparaît dans une longue robe grise, la tête enfouie dans un capuchon. Tout ce que l'on peut voir à l'intérieur du capuchon est une vague lueur rouge. De temps en temps, cette lueur prend la forme d'un œil globuleux sur une longue tige ensanglantée. On ne sait pas à quel alignement appartiennent ses fidèles.



BROBEK LE DIEU SOLEIL

C'est est une divinité du temps qui est supposée contrôler le temps qu'il fait à Gargore et qui peut causer tous les dégâts qu'elle veut quand elle est énervée. Brobek apparaît comme un mâle de deux mètres avec des cheveux longs et blonds, une grande barbe et des yeux rouges feu. On ne sait pas beaucoup de choses sur les disciples de Brobek sauf que, socialement, ils ne se fréquentent qu'entre eux.



CULTE DE L'AIGLE

Les fidèles du culte de l'aigle vénèrent l'Oiseau du Tonnerre. Cet oiseau prédit les grands désastres et combat souvent les puissances du mal auxquelles font recours les ennemis des tribus paisibles. En fait, on sait qu'il a été tué dans plusieurs batailles et qu'il a refait surface quelques années plus tard pour affronter d'autres forces du mal. Les fidèles du culte de l'Aigle sont d'un bon alignement.

MEMBRES DE L'ALLIANCE ZORACK

On ne sait rien de cette alliance, de l'identité de Zorack ou de ses objectifs.

MEMBRES DE L'ALLIANCE DE LA FOUDRE

Les membres de cette alliance sont des tribus diverses qui vénèrent le dieu nordique Thor - Dieu de la Foudre. Ces tribus peuvent provenir de n'importe quelle région de la terre de Gargore et sont de couleurs et croyances diverses.

MEMBRES DE LA SAINTE ALLIANCE

Les membres de la Sainte Alliance sont, en général, un groupe de moines fanatiques qui croient que toute la terre de dieu doit appartenir aux disciples de dieu.

La Carte de Campagne

La campagne se déroule sur une carte du monde de 16 x 16 (256 emplacements). Dix mondes, parmi les 256, sont disponibles sur le disque, et tous peuvent être édités selon vos propres spécifications. Chaque emplacement de la carte est peuplé de sa propre tribu locale. A certaines étapes du jeu, une rébellion peut se produire dans un emplacement gouverné par le joueur. Cette situation se produira probablement si le joueur est maître d'une grande partie de la carte. En plus des rébellions, les pestes et les croisades peuvent également apparaître sur la carte.

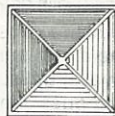
De retour à la campagne, après une bataille gagnée ou perdue, votre force sera réglée à un minimum de moitié.

Il y a sept genres d'emplacements sur la carte:

- | | | |
|-------------|------------|--------------|
| 1. Paysage. | 4. Joueur. | 6. Croisade. |
| 2. Spécial. | 5. Peste. | 7. Oracle. |
| 3. Ennemis. | | |

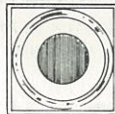
1. Emplacement Paysage

C'est un paysage de montagnes, rivières, etc. Vous n'aurez pas à conquérir ces emplacements mais pour pouvoir y passer, vous devrez porter avec vous le talisman de terrain qu'il faut (voir plus loin).



2. Emplacement Spécial

Il comporte des talismans de terrain et autres articles. Pour y avoir accès, vous devez livrer un combat d'esprit au gardien de l'emplacement. Plus vous survivez longtemps, plus vous ramassez d'objets. Les objets se ramassent au contact.



3. Emplacement Ennemi

Emplacement gouverné par une tribu ennemie. Cet emplacement doit être conquis par le joueur pour gagner la campagne.



4. Emplacement de Joueur

Couramment gouverné par le joueur. On peut y voyager librement. Remarquez que l'emplacement de joueur peut être perdu lors d'une rébellion ou d'une peste/croisade.



5. Emplacement de Peste

Couramment en proie à la peste. Celle-ci dure pendant un certain nombre de rounds de campagne avant de retourner à un emplacement ennemi. L'emplacement de peste est habité par une armée non morte.



6. Emplacement de Croisade

Emplacement ennemi en croisade. Ceci multiplie les points de touche de l'armée en croisade par deux. Comme la peste, la croisade s'étend sur un certain nombre de rounds avant de se dissiper.



7. Emplacement d'Oracle

Cet emplacement peut être visité par le joueur dans le but d'acquérir des tuyaux/conseils et des tactiques concernant le jeu.



8. Emplacement de Rébellion

Emplacement de joueur en état de rébellion. Quand un emplacement de rébellion est attaqué, la bataille commence avec une action de défense. Autrement, l'emplacement se comporte normalement. Comme l'emplacement peste, les rébellions s'étendent les cases du joueur pendant un certain nombre de rounds avant de se dissiper.

Mouvement sur Carte

Le joueur peut se déplacer librement sur tout emplacement qu'il contrôle ou sur un emplacement de paysage s'il possède le talisman approprié. Le joueur peut examiner tout emplacement qui ne lui appartient pas et qui a une frontière commune avec son domaine. Le joueur peut également choisir d'attaquer un emplacement ennemi riverain. Dans ce cas, il devra entrer les séquences des batailles. Lors de la phase de sélection du jeu, le bouton feu sera considéré comme signifiant "attaque de l'emplacement couramment affiché sur le système d'info sur les statistiques ennemies". Si vous appuyez sur F1 - F8 durant cette phase, vous "essayez d'utiliser l'article approprié (si possible)". Les seuls articles qui auront un effet quelconque sont indiqués dans la deuxième section du tableau des talismans. En appuyant sur F10, vous entrez en mode édition (expliqué plus loin).

Statistiques du Joueur

Les statistiques du joueur sont affichées sur la colonne gauche de l'écran de la carte de campagne. De haut en bas et de gauche à droite, les statistiques sont:

1. La tête de bannière du culte vénéré par le joueur.
2. Le symbole du joueur.
3. Le nom du personnage.
4. La patrie d'origine du joueur.
5. Le nom du culte vénéré.
6. Le statut du joueur.
7. La quantité de territoire capturée par le joueur.
8. Le nombre de points de gloire amassés jusqu'ici.

Statistiques Ennemies

Elles se trouvent sur la colonne droite de l'écran de la carte de campagne. De haut en bas et de gauche à droite, les statistiques sont:

1. La tête de bannière du culte suivi par le joueur.
2. Le symbole du général ennemi.
3. Le nom du royaume.
4. Le statut du seigneur sorcier.
5. Le nom du culte vénéré.
6. Le type de bandes guerrières du royaume.
7. Les bonus de popularité.
8. La population du royaume.

N.B. Les noms des royaumes et guerriers ennemis sont représentés par des couleurs correspondant à la force de l'armée: rouge = forte, jaune = moyenne, vert = faible. Les seules armées que vous rencontrerez en mode EASY (facile) seront les armées vertes.

Les Articles

Le joueur peut transporter jusqu'à huit articles à la fois. Ils peuvent être sélectionnés à l'aide des touches F1 - F8 ou en appuyant sur GAUCHE/DROITE et en maintenant BAS enfoncé. Ils peuvent être ramassés, échangés ou déposés sur le champ de bataille à l'aide de la touche F10. Pour ceux qui veulent utiliser le manche à balai, toute action vers le bas essaiera de ramasser ou de remplir un article si possible.

Les articles ne peuvent exister que pendant un certain temps s'ils ne sont pas en votre possession. La longueur du temps dépend de l'article lui-même. En général, plus un article est important plus il disparaîtra rapidement.

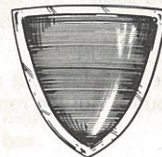
Vous ne pouvez utiliser les articles qu'un certain nombre de fois. Ce nombre dépend de l'article que vous portez. Si vous ne portez rien, on considérera d'abord que vous portez une arme et si, au bout d'un moment, vous avez assez de place dans votre inventaire, on vous laissera utiliser une massue pendant quelques instants.

Il y a quatre genres d'articles:

1. ARMES

Il y a une gamme d'armes différentes que l'on peut porter et utiliser:

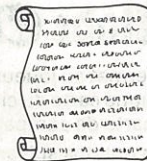
ARME	ACTION	ACTION SUPPLEMENTAIRE
massue	armé à main lourde	option d'attaque basse
massue magique	arme à main magique	option d'attaque basse
arc	tir rapide à impact léger	
arbalète	tir lent à impact lourd	
bombe au naphte	bombes lourdes explosives	
bouclier de démon	explosions de démon à tête chercheuse	
démon magique	méga-explosion de démon à tête chercheuse	



2. SORTILEGES

Il permettent au joueur de jeter des sorts divers. On peut trouver les rouleaux de sorts suivants:

COLEUR	ACTION
rouge	sort qui ajoute de la force
bleu	sort qui ajoute de la puissance
vert	sort de la mort
jaune	sort élémentaire
blanc	sort de gel
noir	sort d'assaut



3. TALISMANS

Ils permettent au joueur de voyager à travers des terrains-autrement impassables et fournissent une manipulation de la carte de campagne. Chaque talismans détruira aussi les tirs ou mines ennemis quand ils sont utilisés au combat. Si vous utilisez un talisman au combat, vous n'aurez pas le droit de l'avoir avec vous si vous voulez traverser des montagnes, rivières, etc. ...

On peut trouver les talismans suivants:

TYPE	TERRAIN
abre	forêts
herbe	marécages
pic	montagnes
vague	eau
esprit	aide en combat d'esprit non temple
jouez	gagnez ou perdez la zone environnante
cœur	permet au joueur d'auto-conquérir un emplacement
peste	débrasse des pestes
croisade	débrasse des croisades
couronne	débrasse des rébellions

4. BONUS

Ces articles sont de petits sacs d'or qui apparaissent soudainement sur le champ de bataille. Le joueur qui les ramasse obtient un bonus de 500 points.

Conditions de Fin de Jeu

Le joueur perd le jeu s'il perd toute sa force/son énergie ou tous ses territoires. Il gagnera la campagne s'il arrive à conquérir tous les emplacements ennemis.

A la fin d'une campagne ou à la mort d'un personnage, vos points ne seront pas enregistrés dans le 'Hall de la Gloire' si vous avez joué en MODE TUTOR. Veuillez également noter que votre score ne sera pas éternellement sauvegardé dans le 'Hall de la Gloire' si vous ne sauvegardez pas votre nouveau personnage pour ne pas tricher. Ceci signifie aussi que les noms des personnages morts sont enregistrés dans les livres d'histoire.

Mode Édition

Il permet au joueur de charger/sauvegarder des jeux/mondes, éditer des cartes du monde et éditer chaque carte du ciel. En appuyant sur FEU pendant le mode édition, le joueur retourne sur l'écran de la carte de campagne.

Les options suivantes sont disponibles:

1. Chargement d'un jeu/personnage.

Appuyez sur la touche 'L' pour sélectionner le chargement d'un monde. Appuyez ensuite sur F1 - F10 pour sélectionner le monde que vous voulez charger comme monde courant.



2. Sauvegarde de jeu/personnage.

Appuyez sur la touche 'S' pour sélectionner la sauvegarde d'un monde. Appuyez ensuite sur F1 - F10 pour sélectionner le monde dans lequel vous voulez sauvegarder le monde courant.

3. Edition de la carte de jeu.

Le curseur se déplace librement au-dessus de la carte à l'aide des touches de direction du clavier/manche à balai. Des blocs peuvent être placés à l'endroit où se trouve couramment le curseur en utilisant les touches de fonction, comme suit:

F1	Placez emplacement d'eau	F6	Placez temple de forêt
F2	Placez temple d'eau	F7	Placez emplacement de montagne
F3	Placez emplacement de marécage	F8	Placez temple de montagne
F4	Placez temple de marécage	F9	Placez emplacement ennemi
F5	Placez emplacement de forêt	F10	Placez emplacement d'oracle

Il n'est pas possible de placer les emplacements de joueur, peste, rébellion ou croisade en mode édition car ces emplacements sont générés par le jeu. Si on les modifie de quelque manière que ce soit, ils peuvent causer l'effondrement du système.

4. Edition des cartes du ciel

Les cartes du ciel sont des cartes de palette utilisées pour créer le ciel dans chaque section de bataille. Elles sont sauvegardées et chargées avec les autres le monde approprié. Chaque monde peut avoir une série de cartes de ciel différentes. Ceci a pour conséquence de donner au monde un aspect différent. La palette du ciel se trouve à gauche et à droite de la carte du jeu pendant le mode édition et elle peut être éditée avec les touches suivantes:

FLECHE GAUCHE	Reculez d'une carte de ciel.
FLECHE DROITE	Avancez d'une carte de ciel.
FLECHE HAUT	Déplacez indicateur de bande de couleurs vers le haut.
FLECHE BAS	Déplacez indicateur de bande de couleurs vers le bas.
CLAVIER NUMERIQUE 7	Diminuez pistolet rouge.
CLAVIER NUMERIQUE 8	Remettez pistolet rouge à zéro.
CLAVIER NUMERIQUE 9	Augmentez pistolet rouge.
CLAVIER NUMERIQUE 4	Diminuez pistolet vert.
CLAVIER NUMERIQUE 5	Remettez pistolet vert à zéro.
CLAVIER NUMERIQUE 6	Augmentez pistolet vert.
CLAVIER NUMERIQUE 1	Diminuez pistolet bleu.
CLAVIER NUMERIQUE 2	Remettez pistolet bleu à zéro.
CLAVIER NUMERIQUE 3	Augmentez pistolet bleu.

Generique

Jeu conçu par Chris Hinsley et Nigel Brownjohn.

Programmé par Chris Hinsley.

Graphismes de Nigel Brownjohn.

Musique par les Maniacs of Noise (Amiga) et Jochen Hippell (Atari ST).

Travail artistique sur couverture de Steve Weston.

Illustrations de manuel de Nick Davies.

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd et Realms, 1989.

Le programme et les données sont copyright et ne peuvent être reproduits en partie ou entièrement, par n'importe quel moyen, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons de responsabilité pour aucune erreur.

Nous avons une politique d'amélioration constante. Nous nous réservons donc le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.,

56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire OX14 4RX.

Conditions de

Conditions de

Le monde est divisé en deux camps, le bien et le mal. Vous devez choisir un camp et vous battre pour le monde. Le monde est divisé en deux camps, le bien et le mal. Vous devez choisir un camp et vous battre pour le monde.

Les points suivants sont disponibles:

1. Chargement d'un jeu/personnage.

Appuyez sur la touche 'L' pour sélectionner le chargement d'un monde. Appuyez sur la touche 'R' pour sélectionner le monde que vous voulez charger comme monde courant.