

Storm Master

Instructions for AMIGA, ATARI ST
and IBM PC

Instructions pour AMIGA,
ATARI ST et IBM PC

Anweisungen für AMIGA,
ATARI ST und IBM PC



Silmarils

Copyright Silmarils November 1991
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES
FRANCE



Game Design : André ROCQUES
 Louis-Marie ROCQUES

Art & Graphic Design : Jean-Christophe CHARTER
 Pascal EINSWEILER

Music : Fabrice HAUTECLOQUE

AUTEURS : ANDRE ROCQUES
 LOUIS-MARIE ROCQUES

GRAPHISTES : JEAN-CHRISTOPHE CHARTER
 PASCAL EINSWEILER

MUSIQUE : FABRICE HAUTECLOQUE

ILLUSTRATION: GUY ROGER
DE LA BOITE

AUTOREN: ANDRE ROCQUES
 LOUIS-MARIE ROCQUES

GRAPHIK: JEAN-CHRISTOPHE CHARTER
 PASCAL EINSWEILER
 GUY ROGER

MUSIK: FABRICE HAUTECLOQUE

TECHNICAL DATA

STARTING THE GAME :

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

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

PC USERS :

- HARD DISK INSTALLATION :

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

- SPECIFIC PC TROUBLESHOOTING :

* The program stops while loading: Your MS-DOS installs some memory resident utilities. These TSR programs may take too much memory space.

* The program stops while playing digitized PCM sounds: Type STORM S instead of STORM to start the game. This cancels the PCM sounds playback.

* Joystick problems : Type STORM J instead of STORM to start the game.

* Mouse problems : Type STORM M instead of STORM to start the game.

IF YOUR ATARI HAS A SINGLE-SIDED DRIVE :

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

TO QUIT THE GAME : Press Control X.

TO PAUSE THE GAME : Press ESC.

COMMANDS :

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

If you use the KEYBOARD, you move with the numeric pad (numbers 1 to 9).

To move by blocks, press Control + (number). The RETURN and SHIFT keys replaces the left mouse button (select and confirm) and the SPACE BAR acts like the right button (Cancel or Infos).

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

INTRODUCTION

Eoliä and Sharakaanä are twin islands, located on Urgaa, a strange planet where the winds are the masters of natural harmony.

Dynasties from both islands have been fighting merciless since the mists of times. The reason of this neverending battle has been forgotten long ago...

Once again, the Grand Magister of Eoliä has been murdered by Sharakaanian mercenaries.

You have been appointed by the Council of Seven, formed by the seven main governors of the country, to carry on his task. The destiny and the treasure of a wasted kingdom lies in the palm of your hands...YOUR GOAL is to loot and destroy the seven enemy cities, causing the fall of Sharakaanä. Beware, they are trying to destroy you too!!

GENERAL NOTIONS

Eoliä and Sharakaanä are about 5000 km² in size, and each island is the home of 50.000 citizens. Both islands are crossed by windy currents, and their strength depends on the current season. They are always different for each new game you play.

You start the game with a limited amount of money, expressed in Kaa (the local currency). Use your treasure wisely.

Time is essential through the game: each confirmed action lasts a certain amount of time, while your opponent has the same time to progress. You will have to be faster than him to win the game and destroy him.

Spend your treasure carefully. You can loose cities with local anarchies, and your men can die from starvation.

Crossing the channel between both islands would be easy, but is impossible. It is the home of Goorza, a starving and dangerous sea monster.

STARTING SCREEN

This screen is displayed right after the game presentation. From this screen you can :

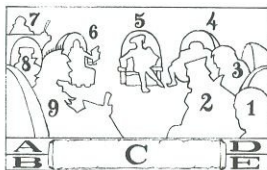
- Choose a scenario.
- Start a new game and choose the difficulty level.
- Load a saved game. A message will appear when you should insert your saved game disk in the drive.
- Disable the 3D combat action option. The results of the battles will then be processed by the computer.

SAVING A GAME

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

THE MAIN MENU

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



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

A : Current Month. Click on this icon to advance to the next month.

Game dates, including your opponent's evolution, will be processed by the computer.

B: Current Year. Each year lasts six months : Duun, Yool, Hiig, Kaax, Noor and Taaz. The power of the winds is different for each month.

C : The messages are displayed on the scroll during the game.

D : Your Treasure, expressed in Kaa.

E : EXIT BOX. Click on this icon from the Main Screen to quit the game, or to go to the previous menu from the other screens.

ANIMATIONS

Enemy aggressions are indicated by animations displayed on the Main Screen. There are four kinds of animations:

- The murder of one of your ministers. He becomes unavailable for a certain period of time.
- The summoning of a deadly tornado.
- The bombing of one or more of your strategic sites. Most of the time, the opponent will attack the strategic sites located on your coasts.
- The looting of a city.

THE ADVISOR (General Statement)

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

THE MASTER MILLER (Production Control)

This screen displays the kingdom map and the management icons.

USING THE MAP (top left icons)

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

MANAGEMENT ICONS (from left to right)

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

ICON 1 : Wheat Culture.

This type of culture requires a very fertile land, screened from winds. Wheat grows better in plains.

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

ICON 2 : Broomfs Breeding.

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

ICON 3 : Sqiz Breeding. These giants bees create a special honey, raising the intelligence level of the population. Your men will design more performing products. The Sqiz makes honey from very fragile flowers. You should avoid windy zones.

ICON 4 : The Mills. Mills are activated by the winds. They produce all the elements used to design new flying ships. The type of production depends on the local environment:

- Forest: The wood is used to build the vessel structures.
- Mountains: The iron mines produce propellers, shields and engines.
- Plains: Sails and balloons are designed in factories.

These products have different values. The intelligence level of the workers affects the range of production.

ICON 5 : Budget. You can allocate any amount of money to any production site to improve its productivity. Beyond a certain amount of money, this option is not very useful.

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



THE ECCLESIAST (Religion)

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

ECCLESIAST ICONS (from left to right):

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

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

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

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

ICON 5 : Mass & Winds Menu

WIND MENU:

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

Wind Icons (from left to right):

ICON 1 : Very light local wind.

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

ICON 3 : Heavy winds through the whole country.

ICON 4 : Very powerful tornado.

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

THE RELIGIOUS CEREMONY:

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

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

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

Several actions can be performed simultaneously.

THE BAARMA CHAPTERS: THE CEREMONY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

THE HIGH CONSTABLE (Trading)

This screen allows you to use three different options:

STOCK EXCHANGE :

Click on the auction sale scene on the screen. You can then buy and sell any type of product. Select the product on the table. The current prices will be displayed on the scroll. To sell products, click on the characters to the left. To buy products, click on the characters to the right. You must then confirm by clicking on the auctioneer (the character holding a hammer). Look at the bottom of the scroll to know if you are buying or selling products. If the price includes a decimal point, the value is always rounded to your disadvantage.

TAXES :

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

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

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

WARNING :

Do not misuse taxes. Some cities, especially those with a low comfort level, may rise against you if taxes are too high.

COMMERCIAL CONTRACTS :

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

OK, or cancel with NO.

THE JOKER (Leisure & Entertainment)

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

THE INQUISITOR (Secret Police)

This screen allows you to choose between four options:

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

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

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

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

WARNING: Prices are always higher after each murder. The Executioners are homeless, and not always reliable.

THE LEONAARDO (Sciences)

You can choose from five options in this screen.

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

FLYING SHIPS DESIGN (Drawing-board on the left): To select the type of ship you want to design, clicking on one of the four ship drawings.

The design process is achieved in three steps :

PHASE 1 : SHIP'S EQUIPMENT

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

IMPORTANT NOTICE :

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

PHASE 2 : CREW ASSIGNMENT

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

IMPORTANT NOTICE :

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

LAST PHASE : TRIAL FLIGHTS.

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



MASS PRODUCTION

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

SHIP DESTRUCTION

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

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

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

SHIPS SUMMARY

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

IMPORTANT NOTICE :

- IKAAR ships are light and fast. They carry a limited number of men, but are very effective during quick raids.
- SKRUUZ ships are excellent battleships. Like IKAAR ships, they carry a limited number of troops, and are ineffective for looting enemy cities.
- OGLEE ships are equipped with a catapult to protect them from enemy attacks. They can carry a large number of men.
- NOOWE ships are extremely heavy and slow, but you can load a huge army on them.

THE COMMANDER

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

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

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

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

ICON 4 : SHIPS ASSIGNMENT (AIRFIELDS)

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

ICON 5 : CAMPAIGN :

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

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

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

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

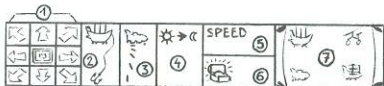
These values are calculated according to the performance factors of each ship, and are essential to the next step of the campaign.

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

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

The control panel of the flagship is displayed at the bottom of the screen. Your ship is displayed on the map.

CONTROL PANEL



1. Movements in all directions: The ship stands still on the center.
2. Landing or looting: Use this option over an enemy city to loot it, or over an airfield to end the campaign.
3. Bombing: A click on the mouse button drops a bomb from the ship. The number of bombs required to destroy an enemy target depends on the resistance level of your opponent. The Inquisitor holds this kind of informations. Do not waste bombs on cities.
4. Calendar: The length of the travel days depends on the average speed of your armada. When the number of days is expired the ships in your armada will wreck one by one.
5. Speed: The speed of the armada depends on the winds. The display will move according to this factor.
6. Loot. After looting an enemy city, you will be rewarded. The loot depends on the number of men sent to loot the city. To be destructed, a city must be totally looted. You win the game when all the enemy cities have been looted. The Inquisitor can give you informations about the enemy cities. The loot will not be added to your treasure as long as your army has not returned safely home.
7. Condition. The current state of the armada and the different ship types are displayed here.

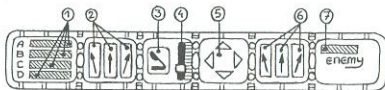
WARNING :

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

3D ACTION COMBAT

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

CONTROL PANEL :



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

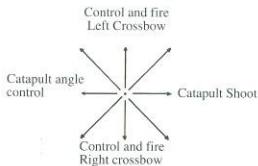
The battle ends when one of the armadas has been totally destroyed.

MOUSE AND JOYSTICK CONTROLS

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

Normal moves : The ship moves in all directions.

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



DESCRIPTIF TECHNIQUE

LANCEMENT DU JEU:

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

UTILISATEURS SUR PC:

-INSTALLATION SUR DISQUE DUR:

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

-PROBLEMES TECHNIQUES SPECIFIQUES AU PC:

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

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

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

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

SI VOUS POSSEDEZ UN ATARI SIMPLE FACE:

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

- POUR SORTIR DU JEU : tapez CONTROL X.

TOUCHE PAUSE : appuyez sur la touche ESC.

ERGONOMIE :

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

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

POUR TOUS PROBLEMES :

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

AVANT TOUT

Eoliä et Sharkaanie sont deux îles jumelles situées sur Urgaa, un monde étrange où les vents équilibrent l'ordre naturel.

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

Une nouvelle fois, le grand Magister du royaume d'Eoliä a été assassiné par des sbires de Sharkaanie.

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

VOTRE OBJECTIF est d'anéantir Sharkaanie en pillant ses sept villes, avant qu'il ne vous détruise.

QUELQUES NOTIONS

- Eoliä et Sharkaanie sont des contrées de 5000 km2 environ, et composées de 50000 habitants.

- Ces îles sont balayées par des courants venteux, différents à chaque nouvelle partie, et plus ou moins puissants suivant les périodes de l'année.

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

- La notion de temps est très importante, chaque action validée compte un certain temps durant lequel l'ennemi évolue également. Il faut donc en quelque sorte progresser plus vite que lui pour gagner.

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

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

PAGE D'ACCUEIL

C'est la page qui apparaît après la présentation.

Elle vous propose :

- de choisir un scénario

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

- de reprendre une ancienne sauvegarde. Un message vous signalera de mettre dans le lecteur votre disquette de sauvegarde.

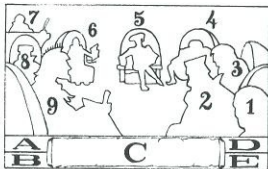
- de supprimer du jeu la phase arcade de combat en trois dimensions. Le résultat de la bataille sera alors calculé.

LA SAUVEGARDE

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

LE MENU PRINCIPAL

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



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

A) Le mois courant. En cliquant sur cette icône, vous passez au mois suivant. Dans ce cas, toutes les données du jeu, notamment l'évolution de l'ennemi, seront recalculées pendant cette période.

B) L'année actuelle. Elle se compose de six mois : Duun, Yool, Hiig, Kaax, Noor et Taaz. Pour chacun d'eux, les vents n'auront pas la même puissance.

C) Sur le parchemin s'affichent les messages du jeu.

D) L'état de vos finances. Elles sont indiquées en "Kaa".

E) La case EXIT. Elle permet de sortir du jeu lorsque vous vous trouvez au menu principal, ou de retourner au menu précédent dans le cas d'un autre écran de jeu.

LES ANIMATIONS

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

- L'assassinat de l'un de vos ministres. Il est alors impossible de l'utiliser pendant une certaine période.

- L'envoi d'une tornade destructrice.

- Le bombardement d'un ou plusieurs sites stratégiques. La plupart du temps, l'ennemi choisira des objectifs placés près des côtes.

- Le pillage d'une ville.

LE CONSEILLER

(le bilan)

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

LE GRAND MEUNIER (les productions)

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



UTILISATION DE LA CARTE (icônes en haut à gauche) :

Les flèches permettent de scroller la carte vers le haut ou vers le bas. Les deux rectangles affichent à l'écran la partie haute ou la partie basse de la carte. Le cercle à côté de ces flèches sert à faire apparaître les vents trouvés par l'Ecclésiaste (voir page suivante). En cliquant avec le bouton droit sur la carte, vous aurez une information sur le lieu désigné.

DESCRIPTION DES ICÔNES DE GESTION (de gauche à droite) :

Chacune d'elles représente un type de production que l'on peut placer sur la carte en cliquant dessus (bouton droit pour annuler). Leur coût est indiqué en bas de chaque case.

ICONE 1 : Les cultures de blé blanc. Ce type de culture a besoin de terrains très fertiles et abrités du vent. Il est préférable de cultiver dans des plaines.

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

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

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

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

- en forêt : le bois est utilisé pour les charpentes des vaisseaux.

- en montagne : les mines de fer produisent les hélices, les boucliers et les moteurs.

- en plaine : les manufactures conçoivent les voiles et les ballons.

Ces produits ont des valeurs différentes, l'intelligence des travailleurs joue sur la diversification de la production.

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

AVERTISSEMENT :

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

L'ECCLÉSIASTE (la religion)

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

DESCRIPTION DES ICÔNES DE GAUCHE À DROITE :

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

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

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

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

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

MENU DES VENTS :

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

Description des icônes de gauche à droite :

ICONE 1 : Petit vent très local.

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

ICONE 3 : Bourrasque sur tout le pays.

ICONE 4 : Tornade très puissante.

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

LA CÉRÉMONIE RELIGIEUSE :

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

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

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

Il peut y avoir plusieurs actions en même temps.

DESCRIPTION DES DIFFÉRENTS CHAPITRES DU BAARMA :

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

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

III - L'Appel (EHOO) : les chants entonnés par les différentes confessions implorant la venue d'Eolüü.

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

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

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

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

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

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

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

LE CONNETABLE (le commerce)

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

LA BOURSE :

Cette séquence s'obtient en cliquant sur la partie de l'écran représentant une scène d'enchères. Vous pouvez y vendre ou y acheter n'importe quel produit. Pour cela, sélectionnez sur le tableau le produit désiré. Ses prix apparaissent sur le parchemin. Cliquez ensuite sur les personnages de gauche (pour vendre) ou ceux de droite (pour acheter) et validez sur l'adjudicateur (personnage au marteau). En bas du parchemin, il est indiqué si vous êtes en position d'achat ou de vente. En cas de prix à virgule, sachez que la somme est toujours arrondie en votre défaveur.

LES IMPÔTS :

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

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

LES CONTRATS COMMERCIAUX :

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

LE BOUFFON (les loisirs)

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

L'INQUISITEUR (la police secrète)

Quatre options possibles.

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

LE PIGEONNIER (AU FOND, AU CENTRE) :

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

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

L'EXECUTEUR (PERSONNAGE A DROITE) : Il élimine pour des tarifs assez élevés, un ou plusieurs ministres ennemis. Vous serez ainsi sûr, pendant une période assez longue, de ne pas subir les attaques ordonnables par ce ministre.

AVERTISSEMENT : les prix augmentent fortement après chaque assassinat. Les Exécuteurs n'ont pas de patrie, ils ne sont pas toujours très fiables.

LE LEONARDO (les sciences)

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

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

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

LA CONCEPTION DE MACHINES VOLANTES (PLANCHES DE DESSIN A DROITE) :

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

- LA PREMIERE PHASE CONSISTE A EQUIPER LE VAISSEAU.

Sélectionnez les éléments dans les icônes et placez-les sur le plan en faisant coïncider les petites croix. Vous pouvez changer un élément de place, le supprimer, en mettre plusieurs identiques.

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

IL FAUT SAVOIR QUE :

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

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

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

IL FAUT SAVOIR QUE :

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

- LA DERNIERE PHASE EST L'ESSAI. PARFOIS DOULOUREUX, DE VOTRE APPAREIL.

Une check-list complète apparaît à l'image avec le plan du vaisseau, l'équipage et les performances chiffrées. La vitesse est essentielle pour la partie wargame du jeu (voir le Commandeur des Armées). A partir de cette check-list, vous pouvez grâce aux icônes de droite modifier le plan, l'équipage ou essayer le nouveau vaisseau. Ce test s'effectue en plaine. Vous suivrez à l'image le résultat de vos recherches... Un vaisseau non testé, ou écrasé lors d'un essai, ne peut être produit. A la suite du test, vous revenez à la check-list. Pour valider toute l'opération, ressortez en cliquant sur l'icône "OK". Les plans sont préservés, ainsi vous pouvez modifier votre vaisseau à tout moment, qu'il faudra retester bien sûr.



LA PRODUCTION EN SERIE :

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

LA DESTRUCTION DE VAISSEAUX :

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

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

AVERTISSEMENT : toutes les pièces utilisées seront détruites avec les vaisseaux, par contre les équipages redeviendront disponibles.

LE RECAPITULATIF :

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

IL FAUT SAVOIR QUE :

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

LE COMMANDEUR DES ARMEES

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

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

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

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

ICONE 4 : AFFECTATION DES VAISSEAUX DANS LES AERODROMES :

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

ICONE 5 : LA CAMPAGNE MILITAIRE :

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

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

- Ensuite, sur le parchemin du panneau de commande, déterminez les engins volants destinés pour le voyage en cliquant sur les chiffres placés à droite des noms de vaisseaux. Les chiffres placés à gauche indiquent les armées restant dans l'aérodrome.

Vous pouvez également cliquer dessus. Validez par "OK".

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

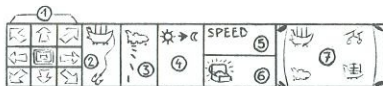
- Il vous faut maintenant allouer à cette campagne un budget.

Utilisez pour cela les deux flèches inscrites sur le parchemin.

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

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

DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE :



1) Pour se déplacer dans toutes les directions, au centre le vaisseau reste immobile.

2) Atterrissage ou pillage : à utiliser au-dessus d'une ville ennemie pour la piller ou au-dessus d'un de ses aérodromes pour mettre fin à la campagne. Il ne sert à rien de piller des sites de production.

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

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

5) La vitesse de l'armada varie suivant les vents rencontrés. Le dessin évoluera en conséquence à l'image.

6) Le butin : quand vous piller une ville ennemie, vous récoltez un certain butin en fonction du nombre d'hommes dont vous disposez. Une ville complètement pillée est une ville détruite.

Vous gagnerez quand vous les aurez toutes pillées complètement.

L'Inquisiteur peut vous renseigner sur l'état des villes ennemies.

Le butin ne s'ajoutera à votre budget, qu'une fois rentré à la base.

7) Etat de votre armada, suivant les différents types de vaisseau.

AVERTISSEMENT :

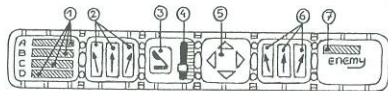
L'ennemi vous bombardera si vous passez près de ses KOOLPER.

Il enverra des armées vous attaquer. Si deux armadas se rencontrent, on passe alors en phase de combat en trois dimensions.

L'ARCADE DE COMBAT :

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

DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE :



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

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

UTILISATION AU CLAVIER ET AU JOYSTICK :

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

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



TECHNISCHE DATEN

LADENANWEISUNGEN:

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

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

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

SPEZIELLE PROBLEME BEIM PC:

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

ATARI ST MIT EINSEITIGEM LAUFWERK:

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

STEUERUNG:

Control X – Verlassen des Spiels

ESC – Pause

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

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

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

EINLEITUNG

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

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

ANGABEN UND TIPS

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

Daneben ist die Zeit sehr wichtig: Jede Handlung braucht eine bestimmte Zeit. Währenddessen kann Ihr Gegner natürlich ebenfalls agieren. Es gilt also, gewissermaßen "schneller" zu sein als er.

Geben Sie Ihr Geld sinnvoll aus! Es kann sonst passieren, daß Sie Städte durch lokale Aufstände verlieren oder Ihre Männer durch Hungersnöte dezimiert werden.

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

START-BILDSCHIRM

Dieser Bildschirm erscheint direkt bei Spielbeginn. Hier können Sie

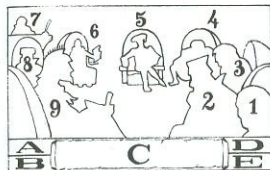
- ein Szenario wählen.
- ein neues Spiel und den Schwierigkeitsgrad auswählen.
- einen gespeicherten Spielstand laden (legen Sie die entsprechende Diskette nach der Aufforderung ins Laufwerk ein).
- die 3D-Action-Kämpfe ausschalten. Das Ergebnis wird dann vom Computer errechnet.

SPIELSTAND SPEICHERN

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

DAS HAUPTMENÜ

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



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

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

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

C: In diesem Feld werden laufende Nachrichten ausgegeben.

D: Anzeige Ihres Vermögens in KAA.

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

ANIMATIONEN

Feindliche Aktivitäten werden durch vier unterschiedliche Animationen im Hauptmenü angezeigt.

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

DER RATGEBER (Die Bilanz)

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

DER MÜLLERMEISTER (Die Produktion)

KARTE (Felder oben links)

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



MANAGEMENT-ICONS (von links nach rechts)

Jedes Icon repräsentiert einen Produktionstyp. Klicken Sie auf das entsprechende Feld und auf die Karte, um die gewünschte Produktion zu starten. Die jeweiligen Kosten sind am unteren Rand des Feldes angegeben.

ICON 1: Anbau von Weizen

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

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

ICON 2: "Broomi"-Zucht

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

ICON 3: "Sqiiz"-Zucht

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

ICON 4: Die Mühlen

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

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

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

ICON 5: Das Budget

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

DER ERZBISCHOF (Religion)

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

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

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

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

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

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

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

DAS WIND-MENÜ

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

ICON 1: Leichte Brise, örtlich begrenzt.

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

ICON 3: Starker Wind über das ganze Land.

ICON 5: Kräftiger Orkan.

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

DAS ZEREMONIEN-MENÜ

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

DIE BAARMA-KAPITEL: ABLAUF DER ZEREMONIE

1. OTOO: Eröffnung. Die Zeremonie muß mit einem Donnerschlag beginnen, der das Feuer erscheinen läßt.
2. SAAVI: Anbetung. Der Erzbischof spricht, die Gläubigen verbugen sich.
3. EHOOL: Anrufung. Die Lieder der Gemeinden verkünden die Ankunft von EOLÜ.
4. BLAAB: Lesung: Der Redner deklamiert die Litaneen zur Erinnerung an alle verstorbenen Priester.

5. TOOSE: Tanz. Während die Glocken ertönen tanzt ein Derwisch als Symbol des Zyklons.
6. KWAAX: Harmonie. Alle verschiedenen Musiken vereinen sich zu einer einzigen mystischen Harmonie.
7. GOORZ: Das Opfer. Von einem Trommelwirbel begleitet, wird ein junger männlicher Broomf als Opfer dargebracht.
8. NIBA: Segnung. Auf Anordnung des Erzbischofs führen die Gläubigen, der Hüter des BAARMA und der Mönch einige kabalistische Figuren aus.
9. FUUL: Der Gesang des Windes. Der und die Auserwählte singen die mystische alte Weise.
10. OROO: Anrufung. Alle Mitglieder der Zeremonie danken EOLÜ für seine Gnade.

DER KASTELLAN (Wirtschaft)

Drei verschiedene Optionen sind von diesem Bildschirm erreichbar:

BÖRSE

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

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

STEUERN

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

VERTRÄGE

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

DER NARR (Unterhaltung)

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

DER INQUISITOR (Geheimpolizei)

In diesem Bildschirm können Sie vier Optionen auswählen:

DER ADLER (links)

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

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

DIE WELTKARTE (Globus)

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

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

DER LEONAARDO (Wissenschaften)

In diesem Bildschirm haben Sie fünf Optionen zur Wahl:

DIE UNIVERSITÄTEN (Schatztruhe, links unten)

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

BAU VON FLUGSCHIFFEN (Zeichenbrett, rechts)

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

PHASE 1: AUSSTATTUNG

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

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

PHASE 2: MANNSCHAFT

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

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

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

- Die Infanterie wird bei der Plünderung von Städten eingesetzt.

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

PHASE 3: VERSUCHSFLÜGE

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

MASSENPRODUKTION VON FLUGSCHIFFEN

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



ABWRACKEN

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

INVENTAR

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

SCHIFFSTYPEN:

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

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

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

NOOWE: Truppentransporter. Ziemlich schwer und langsam.

DER OBERBEFEHLSHABER (Armee)

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

ICON 1: FLUGHAFEN

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

ICON 2: KOOPLERS (FLAK)

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

ICON 3: WERBUNG VON TRUPPEN

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

ICON 4: ZUORDNUNG VON SCHIFFEN ZU FLUGHÄFEN

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

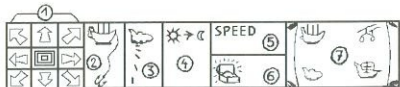
ICON 5: FELDZUG

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

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

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

DIE KONTROLLTAFEL



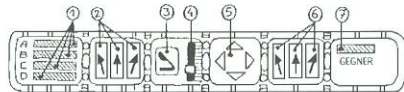
1. Fortbewegung in alle Richtungen. Mitte = Stoppen.
2. Landen oder Plündern. Benutzen Sie diese Option, um am Ende des Feldzuges auf einem eigenen Flughafen zu landen oder um eine gegnerische Stadt zu plündern.
3. Bombardieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um eine Bombe abzuwerfen. Die Menge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

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

DIE 3D-KAMPFSEQUENZ

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

INSTRUMENTEN-TAFEL



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

TASTATUR- und JOYSTICK-STEUERUNG

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

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

