

Vikings

THE STRATEGY OF ULTIMATE CONQUEST



MANUAL



ENGLISH

Vikings! The Strategy of Ultimate Conquest

If you Require Technical assistance

TECHNICAL SUPPORT IN THE CASE OF FAULTY DISKS, YOU SHOULD RETURN THE DISKS ONLY, NOT THE PACKAGING. RETURN THE DISKS WITH A COVERING LETTER CONTAINING DETAILS OF THE FAULT, YOUR NAME AND ADDRESS TO:

GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LTD., ORLYPLEIN 85, 1043 DS AMSTERDAM, THE NETHERLANDS.

WE WILL ATTEMPT TO REPLACE THE DISKS WITHIN 28 DAYS OF RECEIPT.

IF YOU ENCOUNTER TECHNICAL PROBLEMS WITH THE DISKS YOU SHOULD WRITE TO THE ABOVE ADDRESS OR CALL THE TECHNICAL HELPLINE WHICH OPERATES BETWEEN THE HOURS OF 9AM AND 6PM (CENTRAL EUROPEAN TIME), MONDAY - FRIDAY. PLEASE ENSURE THAT YOU ARE SITTING IN FRONT OF YOUR COMPUTER OR HAVE FULL DETAILS OF YOUR COMPUTER CONFIGURATION AND THE PROBLEM YOU ARE ENCOUNTERING WITH YOU WHEN YOU CALL.

ENGLISH SPEAKING CUSTOMERS CALL 0171 341 5508.

*

TABLE OF CONTENTS
INTRODUCTION
INSTALLATION
GAMEPLAY INFORMATION
GETTING AROUND
ONSCREEN OPTIONS
CONDUCTING AFFAIRS OF STATE
COMBAT
HELPFUL HINTS
TECHNICAL ASSISTANCE
LEGAL NICETIES
CREDITS

*

Introduction

VIKINGS. THEIR VERY NAME OFFERS UP IMAGES OF BOLD EXPLORATION, BLOOD-SOAKED BATTLE, AND UNBRIDLED CONQUEST.

FROM THE 8TH CENTURY TO THE 12TH, VIKINGS RULED THE OCEANS AND CAME VERY CLOSE TO CONTROLLING THE KNOWN WORLD. MYTH AND TRADITION HAVE CAST THEM AS BLOODY BRIGANDS, SWEEPING ACROSS THE SEAS ON A BARBOROUS COURSE OF CARNAGE-MASTERS OF RAPE AND PILLAGE IN HORNED HELMETS. THERE'S CERTAINLY A GRAIN OF TRUTH HERE.

IN REALITY, THOUGH, THESE PAGANS WERE A COMPLEX AND FASCINATING PEOPLE-YES THEY WERE RAIDERS, BUT THEY WERE ALSO THE WORLD'S BEST SHIPBUILDERS. POLITICS, INTERNAL DISSENT, TRADE, AND THE SEARCH FOR ADVENTURE DROVE THEM AS FAR AS GREENLAND AND NORTH AMERICA.

ADVENTURE AND TRIUMPH THROUGH MIGHT WERE THE NAME OF THE GAME AND THAT'S WHAT YOU GET IN SPADES WITH VIKINGS: THE STRATEGY OF ULTIMATE CONQUEST. IT'S A WORLD RIPE FOR DOMINATION AND YOU ARE IN CONTROL.

Windows 95 Installation

CLICK ON YOUR START MENU, SELECT SETTINGS, SELECT CONTROL PANEL, SELECT ADD/REMOVE PROGRAMS, CLICK ON INSTALL. YOUR MACHINE WILL SEARCH FOR INSTALL PROGRAMS ON YOUR FLOPPY AND CD-ROM DRIVES. WHEN IT FINDS THE VIKINGS!... INSTALL PROGRAM ON THE CD-ROM DRIVE CLICK ON FINISH TO START THE INSTALLATION. FROM HERE ON OUT YOU'LL FOLLOW THE EASY ON-SCREEN PROMPTS GIVEN BY THE INSTALLATION PROGRAM.

Windows 3.x Installation

INSERT THE CD INTO YOUR CD-ROM DRIVE, AND FROM YOUR WINDOWS PROGRAM MANAGER, CLICK ON FILE, RUN, TYPE D: INSTALL (SUBSTITUTING D FOR THE APPROPRIATE DRIVE LETTER FOR YOUR CD-ROM DRIVE). THIS PROGRAM WILL INSTALL A NEW PROGRAM GROUP UNDER WINDOWS, AND PROPERLY SETUP THE PROGRAM ICON.

TO PLAY, SIMPLY DOUBLE CLICK ON THE VIKINGS ICON.

Macintosh Installation

INSERT THE CD INTO YOUR CD-ROM, AND DOUBLE-CLICK ON VIKINGS 68K INSTALLER. DRAG THE ICON TO THE PROPER HARD DRIVE ON YOUR SYSTEM.

TO PLAY, SIMPLY DOUBLE CLICK ON THE VIKINGS ICON.

WHERE LEFT AND RIGHT MOUSE BUTTONS ARE INDICATED, CLICKING A SINGLE BUTTON MOUSE IS EQUIVALENT TO A LEFT CLICK. FOR A RIGHT CLICK, HOLD THE SHIFT KEY DOWN AS YOU CLICK. FOR SAILING, WALKING, AND SHIP COMBAT, THE MOUSE KEYS CAN BE DUPLICATED BY USING THE ARROW KEYS ON YOUR KEYBOARD.

Power PC Installation

INSERT THE CD INTO YOUR CD-ROM, AND DOUBLE-CLICK ON VIKINGS PPC INSTALLER. CONTINUE AS ABOVE WITH MACINTOSH INSTALLATION.

*

Addendum

THERE ARE NOW TWO SEPARATE INSTALL ICONS FOR WIN95 AND WIN3.XX. WHEN INSTALLING TO WIN 3.XX YOU SHOULD CHOOSE D: INST31.

IF YOU ARE EXPERIENCING MEMORY PROBLEMS RUNNING ON A MACINTOSH, TURN VIRTUAL MEMORY ON.

VIKINGS NEEDS 8 MEGABYTES OF AVAILABLE RAM TO RUN PROPERLY.

POWERPC 9500 USERS: FOR BEST RESULTS, IT IS RECOMMENDED YOU RUN VIKINGS IN STANDARD (640X480) DISPLAY MODE.

Game Play Information

Introduction

GIVES YOU A BRIEF OVERVIEW OF THE BACKGROUND BEHIND THE GAME. YOU CAN SCROLL UP AND DOWN THROUGH THE STORY AT YOUR LEISURE USING THE ARROWS AT THE BOTTOM OF THE SCREEN.

Start New Game

ALLOWS YOU TO CREATE A NEW CHARACTER-SEE NEW GAME BELOW.

Load Game

ALLOWS YOU TO LOAD A PREVIOUSLY SAVED GAME.

End Game

RETURNS YOU TO WINDOWS OR YOUR DESKTOP.

New Game

IF YOU CHOOSE START NEW GAME FROM THE OPENING MENU, YOU WILL NEED TO CHOOSE YOUR CHARACTER. (HERE A SERIES OF SCREENS WILL GUIDE YOU THROUGH THIS PROCESS). YOU ARE TO CHOOSE FROM THE FOLLOWING OPTIONS:

Gender

MALE OR FEMALE.

Nationality

YOU CAN CHOOSE FROM NORWEGIAN, SWEDISH, OR DANISH. CHOOSING ONE OF THESE WILL DETERMINE WHAT OPTIONS YOU HAVE AVAILABLE AS A HOME PORT.

Level of Play

CHOOSE HOW TOUGH YOU WANT THE GAME TO BE.

Skill

SELECT A SKILL IN WHICH YOU WANT YOUR CHARACTER TO BE PROFICIENT. HE CAN ALSO BECOME PROFICIENT AT OTHERS, BUT THIS IS HIS BEGINNING FORTE.

Name

THE DEFAULT NAME FOR YOUR CHARACTER IS SVEN OR AESA, BUT YOU CAN CHANGE IT BY TYPING OVER THE DEFAULT.

Province

YOU WILL BE PRESENTED WITH A SECTION OF MAP SHOWING THE COUNTRY YOU HAVE SELECTED, AND WHAT PORTS ARE AVAILABLE AS PROVINCIAL CAPITALS. THE RIGHT-HAND SIDE OF THE SCREEN SHOWS THE VITAL STATISTICS FOR THE PROVINCE. TO SEE DETAILS ABOUT ANOTHER PROVINCE, CLICK ON ONE OF THE RED CIRCLES ON THE MAP. WHEN YOU HAVE SELECTED THE PROVINCE YOU WANT AS YOUR CAPITAL, CLICK ON OK.

AFTER YOU HAVE MADE YOUR CHOICES, A SUMMARY SCREEN DISPLAYS YOUR STATISTICS. IF YOU ARE UNHAPPY WITH ANY OF YOUR CHOICES, YOU CAN SELECT NO TO GO BACK TO THE OPENING MENU. IF YOU CHOSE NOVICE AS YOUR LEVEL, AN INTRODUCTORY COMBAT, WILL GIVE YOU A FEEL FOR THE WARFARE STYLE OF VIKINGS (SEE INSTRUCTIONS FOR COMBAT BELOW.)

Getting Around

Navigating Around Cities

WITHIN ALL CITIES ARE STANDARD BUILDINGS AND PLACES YOU CAN VISIT. TO SEE WHAT PLACES ARE AVAILABLE IN YOUR CURRENT LOCATION, MOVE YOUR CURSOR AROUND THE SCREEN. A TEXT BOX IN THE BOTTOM CENTER OF THE SCREEN INDICATES THE PLACE YOU ARE POINTING TO. THE FOLLOWING IS A BRIEF LIST OF WHAT MIGHT BE AVAILABLE IN ANY CITY:

Tavern - THERE ARE SEVERAL PEOPLE YOU CAN VISIT WHILE AT A TAVERN:

Bartender - THE BARKEEP WILL SELL YOU A DRINK IF YOU HAVE ENOUGH MONEY TO PURCHASE IT. IF YOU DRINK TOO MUCH, YOU BECOME DRUNK, AND YOUR VISION BLURS. SOMETIMES, THE BARMAN IS WILLING TO PASS ALONG INTERESTING BITS OF INFORMATION WHEN YOU CLICK ON 'MAKE IDLE CONVERSATION' OR 'LOCAL AFFAIRS INQUIRY'. THE BARKEEP WILL TELL YOU WHAT'S GOING ON IN THE WORLD IF YOU CLICK ON 'NEWS'.

Server - THIS YOUNG FLIRT CAN ALSO SELL YOU DRINKS, AND WILL SOMETIMES BE WILLING TO PASS ALONG INFORMATION LEARNED FROM OTHER CUSTOMERS.

Storyteller - IF YOU PURCHASE A DRINK FROM HIM, HE WILL TELL YOU A STORY ABOUT A 'MYTHICAL' OBJECT. THE STORYTELLER WILL EITHER TELL YOU WHERE THIS ITEM IS RUMORED TO BE FOUND, OR RECOMMEND THAT YOU SEE THE PATRON TO GET A MAP TO THE OBJECT.

Patron - IF THE STORYTELLER HAS DIRECTED YOU TO SEE THE PATRON FOR A MAP, HE WILL EITHER SELL IT TO YOU, OR MAKE YOU FIGHT FOR THE MAP. IF YOU WIN AGAINST HIM IN HAND-TO-HAND COMBAT, YOU AUTOMATICALLY TAKE THE MAP. IF THE PATRON DOES NOT HAVE A MAP, HE WILL EITHER TELL YOU AN INTERESTING PIECE OF INFORMATION, BRUSH YOU OFF, OR START A FIGHT.

Market - YOU CAN BUY AND SELL GOODS HERE. THE STORE OWNER'S AVAILABLE FUNDS AS WELL AS YOURS ARE DISPLAYED AT THE BOTTOM LEFT, AND YOUR AVAILABLE STORAGE SPACE IS DISPLAYED AT THE BOTTOM RIGHT. IF YOU HAVE SOMETHING YOU WANT TO SELL TO THE STORE OWNER, AND HE HAS FUNDS AVAILABLE TO PURCHASE IT, CLICK ON THE LEFT ARROW BESIDE THE ITEM. IF HE HAS GOODS YOU WANT, AND YOU HAVE FUNDS (AND SPACE) AVAILABLE, CLICK ON THE RIGHT ARROW BESIDE THE ITEM.

Shipwright - YOU ARE AT LIBERTY TO COMMISSION THE SHIPWRIGHT TO BUILD SHIPS FOR YOU IF YOU HAVE THE LUCRE AVAILABLE. LOCAL ECONOMY AND PREVIOUS ORDERS WILL AFFECT HOW MUCH SHIPS WILL COST AND HOW LONG THEY WILL TAKE TO BUILD. IF YOU ARE ON UNFRIENDLY TERMS WITH A CITY, THEIR SHIPWRIGHT WILL NOT BUILD SHIPS FOR YOU.

Blacksmith - YOU CAN COMMISSION THE BLACKSMITH TO MAKE BETTER WEAPONS OR ARMOR FOR YOURSELF AND YOUR MEN IF YOU HAVE THE MONETARY FUNDS AVAILABLE. AS WITH SHIPS, LOCAL ECONOMY AFFECTS THE PRICE OF IMPROVEMENTS.

Headquarters - SEE AFFAIRS OF STATE BELOW.

Leader - IF YOU ARE IN THE CAPITAL OF A PROVINCE WHICH IS NOT YOUR HOME CITY, YOU CAN ENTER THE LONGHOUSE TO NEGOTIATE WITH THAT PROVINCE'S LEADER, AND MAKE DEALS CONCERNING TREATIES, TRADE AGREEMENTS, AND OTHERS. IF YOU ARE ALLIED WITH THE PROVINCE, THE LEADER WILL OFFER YOU THE OPTION OF OFFERING UP A CLARION CALL TO RAISE TROOPS, OR LOOKING OVER THE STATUS OF THE PROVINCE.

Rune Woman - WHEN YOU GO TO THE RUNE WOMAN, SHE WILL RETELL STORIES THAT THE

STORYTELLER HAS TOLD YOU, SOMETIMES WITH ADDITIONAL DETAILS. SHE WILL ALSO CAST RUNES FOR YOU, OR MIX YOU A POTION TO HEAL YOUR WOUNDS.

Onscreen Options

Disk - ON MOST SCREENS YOU WILL SEE A DISK BUTTON IN THE BOTTOM LEFT-HAND CORNER. WHEN YOU CLICK THIS BUTTON, YOU WILL BE PRESENTED WITH THE FOLLOWING OPTIONS:

Save - ALLOWS YOU TO SAVE YOUR GAME EXACTLY WHERE YOU LEFT OFF. THE SAVE SCREEN LETS YOU CHOOSE A SLOT TO SAVE YOUR GAME. AFTER SELECTING A SLOT- TO CHANGE THE NAME, BACKSPACE OVER THE OLD NAME, AND TYPE A NEW ONE, OR CLICK ON OK TO DEFAULT TO THE PREVIOUS FILE NAME. (NOTE: YOU MUST CHANGE THE NAME FROM 'EMPTY' IN ORDER FOR YOUR GAME TO BE SAVED.)

Load - TO LOAD A PREVIOUSLY SAVED GAME, CLICK ON THE GAME TO RESTORE, THEN CLICK OK.

Options - ALLOWS YOU TO CHANGE THE AUDIO OPTIONS, INCLUDING TURNING ALL OR SOME SOUND OFF. ALL SWITCHES ARE TOGGLES.

Exit - EXITS THE GAME.

Information - ON MOST SCREENS YOU WILL SEE A QUESTION MARK ICON IN THE BOTTOM RIGHT-HAND CORNER. CLICKING THIS BUTTON GIVES YOUR THE FOLLOWING OPTIONS:

Party Info - PRESENTS YOU WITH INFORMATION ABOUT THE MAKEUP OF YOUR PARTY WHEN YOU HAVE MOUNTED AN EXPEDITION. THIS OPTION IS NOT AVAILABLE IF YOU ARE AT HOME.

Personal Info - BRINGS UP ADDITIONAL OPTIONS:

Trophy Case - DISPLAYS THE ITEMS FROM QUESTS YOU HAVE SUCCESSFULLY COMPLETED.

Personal Stats - DISPLAYS YOUR HEALTH, REPUTATION, LEVEL, AGE, AND MARITAL STATUS.

Holdings - SHOWS YOUR HOLDINGS FOR SHIPS, MEN, VAULT, AND PROVINCE HOLDINGS. VAULT CONTENTS ARE ACCESSIBLE ONLY WHEN YOU ARE AT HOME. PROVINCE HOLDINGS SHOWS WHAT PROVINCES YOU CURRENTLY CONTROL, EITHER BY MARRIAGE OR THROUGH CONQUEST.

World Map - SHOWS YOU THE PORTION OF THE WORLD YOU HAVE EXPLORED. MOVING YOUR CURSOR OVER THE DIFFERENT MARKERS ON THE MAP GIVES YOU INFORMATION FOR THAT ITEM IN THE LOWER LEFT-HAND CORNER OF YOUR SCREEN. TO EXIT THE MAP, CLICK THE OK BUTTON IN THE CENTER OF THE ARROW KEYS.

Quest Map - IF YOU HAVE LISTENED TO STORIES AT THE TAVERN, AND OBTAINED QUEST MAPS FROM THE PATRON, YOUR MAN-AT-ARMS WILL SHOW YOU YOUR MAPS WHEN YOU CLICK ON THIS OPTION.

World Map - SHOWS UP WHEN YOU ARE SAILING OR WALKING. THE EFFECT IS EXACTLY THE SAME AS IF YOU HAD CHOSEN WORLD MAP FROM THE INFORMATION SCREEN.

Conducting Affairs Of State

WHEN YOU ENTER THE LONGHOUSE IN YOUR HOME CITY, YOU HAVE TWO OPTIONS; MOUNT EXPEDITION, OR LOCAL AFFAIRS.

Mount Expedition - YOU GET TWO CHOICES; LEAD STANDARD EXPEDITION, OR LEAD CUSTOM EXPEDITION. IF YOU CHOOSE TO LEAD A STANDARD EXPEDITION', THE COMPUTER AUTOMATICALLY ARRANGES YOUR SHIPS, MEN AND GOODS FOR YOU. WHEN YOU CHOOSE 'LEAD CUSTOM EXPEDITION', YOU WILL BE GIVEN THE FOLLOWING SCREENS TO CUSTOMIZE:

Enlistment - YOU HAVE ISSUED A CLARION CALL FOR WARRIORS TO JOIN YOUR ARMY. YOU WILL BE INFORMED OF HOW MANY HAVE ANSWERED THE CALL (ARE AVAILABLE TO BE ENLISTED,) AND WHAT FUNDS YOU HAVE AVAILABLE TO PURCHASE THEIR SERVICES. TO SELECT TROOPS TO ENLIST, CLICK ON THE RIGHT (DOWN) ARROW TO SELECT MORE, AND THE SELECT TROOPS TO ENLIST, CLICK ON THE RIGHT (DOWN) ARROW TO SELECT MORE, AND THE LEFT (UP) ARROW TO SELECT FEWER. THE COST TO ENLIST TROOPS IS 10 SILVER PER MAN. YOU WILL BE STOPPED FROM SELECTING MORE TROOPS WITHER WHEN YOUR MONEY RUNS OUT, OR IF YOU HAVE SELECTED ALL WHO HAVE ANSWERED YOUR CLARION CALL.

Select Ships - EACH SHIP HAS A MINIMUM CREW NECESSARY FOR SAILING. THESE TROOPS WILL BE TAKEN FROM YOUR ENLISTED TROOPS. AT THIS TIME, YOU MUST ALSO DECIDE HOW MANY OF THE TROOPS YOU ENLISTED WILL BE JOINING YOU ON YOUR EXPEDITION. ANY TROOPS YOU DO NOT TAKE WITH YOU WILL BE LEFT AT HOME TO GUARD YOUR PROVINCE.

Select Lieutenants - YOU MUST CHOOSE WHICH LIEUTENANTS YOU WILL TAKE WITH YOU TO LEAD YOUR MEN IN BATTLE. THE DECISIONS YOU MAKE HERE WILL EFFECT HOW WELL YOUR TROOPS PERFORM IN COMBAT SITUATIONS.

Local Affairs - YOU HAVE TWO OPTIONS:

Attend holdings - IF YOU SELECT THIS OPTION, TIME WILL VISIBLY PASS ON A CALENDAR. WHEN THIS IS HAPPENING, YOU ARE ASSUMED TO BE TAKING AN ACTIVE HAND IN MANAGING YOUR PROVINCE. AS YOU ATTEND YOU HOLDINGS, YOUR ECONOMY WILL IMPROVE, POPULATION INCREASES, ETC. WHILE YOU ARE ATTENDING HOLDINGS, FOREIGN EMISSARIES WILL SEEK YOU OUT FOR AFFAIRS OF STATE, WANTING TO ENGAGE IN TREATIES, TRADE AGREEMENTS, AND SUCH. THE LONGER YOU ATTEND HOLDINGS, THE LOWER YOUR REPUTATION WILL BE, AS THE TRUE VALUE OF A VIKING IS HIS PROWESS IN BATTLE.

Promote a Lieutenant - YOU MAY PROMOTE UP TO 16 LIEUTENANTS, AT THE COST OF 1,000 SILVER EACH. WHEN YOU PROMOTE A LIEUTENANT, HE WILL BE AVAILABLE FOR THE NEXT EXPEDITION YOU MOUNT. LIEUTENANTS ARE USED IN BATTLE TO HELP YOU LEAD YOUR TROOPS, AND ARE ESSENTIAL FOR CONQUEST, AS EACH LIEUTENANT CAN BE LEFT TO RULE OVER A PROVINCE YOU HAVE CONQUERED.

Expedition

AFTER YOU HAVE SET UP YOUR EXPEDITION, YOU WILL AUTOMATICALLY BEGIN IN A SHIP JUST OUTSIDE YOUR PORT, EITHER SAILING OR WALKING.

Sailing and walking - THE FOLLOWING COMMANDS CAN BE USED WHILE SAILING AND WALKING:

left/right mouse buttons - WILL TURN THE SHIP THE CORRESPONDING DIRECTIONS

Raise/lower sail (sailing only) - WILL AFFECT YOUR SPEED DEPENDING ON THE WIND

t - Turbo - WILL INCREASE YOUR APPARENT SPEED X 10

space - IF YOU ARE 'BEACHED', AND YOU PRESS THE SPACEBAR, YOU DISEMBARK FROM THE SHIP AND BEGIN WALKING ON LAND. IF YOU ARE WALKING AND CLOSE TO YOUR SHIP, AND YOU PRESS THE SPACEBAR AGAIN YOU REBOARD THE SHIP.

cities - IF YOU SAIL OR WALK ONTO A CITY SPACE, YOU AUTOMATICALLY DOCK AT THEIR PORT AND

ARE ASKED HOW YOU WANT TO PROCEED. IF YOU ARE ALLIED WITH THE CITY, YOU CAN EITHER ENTER OR LEAVE. IF YOU ARE NOT ALLIED WITH THAT CITY EITHER BY HAVING IT BE A PART OF YOUR PROVINCE, OR A PART OF A PROVINCE YOU HAVE CONQUERED, YOU WILL ALSO BE GIVEN THE OPTION OF ATTACKING. IF YOU CHOOSE TO ATTACK, YOU WILL BE TAKEN TO GROUP COMBAT (BELOW.)

abbeys/forts - IF YOU SAIL OR WALK ONTO AN ABBEY/FORT SPACE, YOU WILL BE GIVEN THE OPTION OF ATTACKING OR LEAVING. IF YOU CHOOSE TO ATTACK, YOU WILL BE TAKEN TO GROUP COMBAT (BELOW.)

wind meter - WHEN YOU ARE SAILING, YOU WILL SEE A WIND METER IN THE BOTTOM CENTER OF YOUR SCREEN. THE METER WILL TELL YOU WHICH DIRECTION THE WIND IS BLOWING, FOR MAXIMUM EFFICIENCY IN SAILING.

*

Combat

Ship Combat

AS YOU ARE SAILING, YOU WILL ENCOUNTER OTHER VESSELS. AT EACH ENCOUNTER, YOU WILL BE ASKED HOW YOU WISH TO PROCEED: ATTACK OR IGNORE. IF YOU CHOOSE TO ATTACK, MOVEMENT IS THE SAME AS REGULAR SAILING. PRESSING THE SPACEBAR FIRES ARROWS AT YOUR ENEMY. AT THE BOTTOM OF THE SCREEN ARE GAUGES THAT SHOW THE CONDITION OF YOURSELF AND YOUR ENEMY. IF YOU RAM AN ENEMY SKOW AMIDSHIPS, YOU THEN BEGIN HAND-TO-HAND COMBAT WITH THE ENEMY LEADER.

Land Combat

AS WITH SAILING, YOU WILL ENCOUNTER RANDOM GROUPS WHILE ON FOOT. YOU HAVE TWO OPTIONS: IGNORING OR ATTACKING. IF YOU CHOOSE TO ATTACK, COMBAT WILL BE GROUP AS DESCRIBED BELOW.

Group

WHEN YOU ENTER INTO GROUP COMBAT, YOU ARE ASKED TO FORM YOUR TROOPS INTO COMBAT GROUPS. EACH COMBAT GROUP IS LEAD BY THE LIEUTENANTS YOU PICKED WHILE CUSTOMIZING YOUR EXPEDITION, WITH A FINAL GROUP BEING LEAD BY YOU IT'S POSSIBLE TO HAVE 1-5 COMBAT GROUPS, AND YOUR TROOPS ARE DIVIDED EVENLY AMONG THE NUMBER OF GROUPS YOU CHOOSE, WITH ANY UNEVEN AMOUNT GOING TO THE LEADER'S GROUP. NO COMBAT GROUP CAN HAVE MORE THAN 99 TROOPS. IF YOU HAVE 150 TROOPS, AND CHOOSE 1 COMBAT GROUP IS ABLE TO BE ONE OF THREE TYPES: FIGHTER, ARCHER, OR BERSERKER (SEE DESCRIPTIONS BELOW.) AFTER YOU SELECT YOUR COMBAT GROUPS, YOU WILL BE TAKEN TO THE GROUP COMBAT VIEW.

Group Combat view - IN THIS VIEW, YOU SEE EITHER A CITY, AN ABBEY OR FORT OVERHEAD, OR A WILDERNESS VIEW DEPENDING UPON WHERE YOU ARE FIGHTING. EACH MAN YOU SEE IS ACTUALLY A COMBAT GROUP, WITH THE NUMBER ON THE BOX IN FRONT OF HIM TELLING YOU HOW MANY TROOPS MAN THAT GROUP. AS FOLKS ARE KILLED IN COMBAT, THE NUMBERS REFLECT THE NUMBER OF TROOPS REMAINING IN A GROUP. TO TURN OFF THE BOX, PRESS 'C'. TO SCROLL AROUND THIS SCREEN, CLICK WITH YOUR LEFT MOUSE BUTTON ON THE ARROWS LOCATED AT THE BOTTOM LEFT CORNER OF THE SCREEN. THE GROUP CARRYING THE FLAG ALWAYS REPRESENTS THE LEADER'S GROUP IN COMBAT-THIS IS ALSO TRUE FOR YOUR ENEMY. HINT. HINT.

Basic Movement - BASIC MOVEMENT IS HANDLED IN TWO STEPS. FIRST, YOU MUST SELECT WHO TO MOVE, THEN TELL THEM WHERE TO GO. TO SELECT A GROUP, CLICK WITH YOUR LEFT MOUSE BUTTON ON THE GROUP. THE GROUP YOU HAVE SELECTED THEN HAS A WHITE SQUARE AROUND IT. ONCE YOU

HAVE THE PROPER GROUP, CLICK WITH YOUR RIGHT MOUSE BUTTON AT THE POINT WHERE YOU WANT THEM TO BE. THEY TRAVEL IN THE INSTRUCTED DIRECTION UNTIL THEY REACH THE DESTINATION, OR UNTIL THEY HIT A BARRIER. IF SEND THEM TO AN IMPOSSIBLE POSITION- SAY THE MIDDLE OF A BUILDING-THEY WON'T MOVE. FOR A GROUP TO ENTER A CITY, YOUR TROOPS MUST FIRST BREAK DOWN THE GATES. WHEN YOU SEND A GROUP TO THE GATES OF THE CITY, THEN TELL THEM TO ADVANCE, BY CLICKING WITH YOUR RIGHT MOUSE BUTTON ON THE OTHER SIDE OF THE GATE, THEY WILL ATTEMPT TO BREAK DOWN THE GATE. IF YOU COME WITHIN ATTACKING DISTANCE OF ANY ENEMY COMBAT GROUP, THEY WILL AUTOMATICALLY ENGAGE IN COMBAT.

Torch - TO TORCH A BUILDING YOU ARE FACING, EITHER CLICK ON THE TORCH ICON, OR PRESS T ON YOUR KEYBOARD.

Map Overview Button - IF YOU CLICK ON THE EYE ICON AT THE BOTTOM LEFT OF THE SCREEN, YOU WILL BE GIVEN AN OVERVIEW OF THE ENTIRE COMBAT AREA, WITH EACH COMBAT GROUP REPRESENTED AS A DOT, AND THE LEADERS REPRESENTED BY LARGER DOTS.

Disengaging - TO RUN FROM A BATTLE YOU ARE LOSING, CLICK ON THE DOG SYMBOL IN THE LOWER RIGHT CORNER. YOU'LL BE RUNNING LIKE THE DOG YOU ARE.

Combatant Types

Fighter - FIGHTERS ARE YOUR AVERAGE GRUNT-TROOPS, THEY DO THE MAJORITY OF THE FIGHTING, AND ARE THE ONLY GROUP WHO CAN TORCH BUILDINGS.

Archer - ARCHERS WILL FIRE ARROWS AT ENEMY GROUPS FROM A SAFE DISTANCE. IF YOU SELECT A GROUP OF ARCHERS, AND PLACE THEM AT A DISTANCE OF ABOUT 1" FROM AN ENEMY GROUP, THEY WILL AUTOMATICALLY BEGIN FIRING ARROWS. IF AN ARCHER GROUP IS ATTACKED BY AN ENEMY GROUP, THEY WILL AUTOMATICALLY BEGIN FIGHTING THE SAME AS FIGHTERS, BUT WILL BE MUCH MORE LIKELY TO LOSE.

Berserkers - YOU MAY ONLY HAVE ONE GROUP OF BERSERKERS PER COMBAT SITUATION. THESE ARE SPECIALLY TRAINED FIGHTERS WHO WILL DO MORE DAMAGE TO THE ENEMY THAN A REGULAR FIGHTER GROUP.

Hand-to-hand

WHEN YOU ARE CHALLENGED BY THE PATRON AT A TAVERN, OR WHENEVER THE COMBAT GROUP CONTAINING YOUR LEADER ENTERS INTO COMBAT WITH THE OPPOSING FORCE'S LEADER, YOU WILL BE TAKEN TO THE HAND-TO-HAND COMBAT INTERFACE. WHEN YOU ARE IN HAND-TO-HAND, YOU MUST MAKE CERTAIN THAT YOUR NUM-LOCK KEY IS OFF. TO MOVE YOUR FIGHTER, USE THE NUMERIC KEYPAD, OR CLICK ON THE DIRECTIONAL ARROWS AT THE BOTTOM CENTER OF THE SCREEN WITH YOUR LEFT MOUSE BUTTON. TO MAKE YOUR FIGHTER SWING, HOLD DOWN THE SHIFT KEY AND USE THE NUMERIC KEYPAD NO'S 4, 6, 7, 8, OR 9. TO BLOCK, HOLD DOWN THE SHIFT KEY AND USE THE NUMERIC KEYPAD NO'S 1, 2, OR 3. (THE SAME MOVEMENTS CAN BE EFFECTED BY HOLDING DOWN THE SHIFT KEY AND CLICKING WITH YOUR LEFT MOUSE BUTTON ON THE CORRESPONDING ARROW KEYS AT THE BOTTOM OF THE SCREEN.)

*

Helpful Hints for New Players

Combat Experience

WHEN YOU PLAY IN NOVICE MODE, YOU WILL BE GIVEN AN INTRODUCTORY COMBAT EXPERIENCE TO GIVE YOU A FEEL FOR HOW COMBAT WORKS. WHILE YOU WILL NOT GAIN EXPERIENCE POINTS OR

PLUNDER, IT IS A VALUABLE OPPORTUNITY TO LEARN HOW TO MOVE COMBAT GROUPS, AND WHAT TO EXPECT FROM THE COMPUTER PLAYER.

Experience Points

WHEN YOU BEGIN THE GAME, YOU HAVE A MINIMUM LEVEL OF EXPERIENCE AND ABILITIES. AS YOU INCREASE YOUR EXPERIENCE POINTS, YOU WILL ADVANCE IN LEVELS, AND HAVE MORE HIT POINTS FOR HAND-TO-HAND COMBAT. THERE ARE TWO 'EASY' WAYS TO INCREASE YOUR EXPERIENCE POINTS:

1) LAND COMBAT OR SHIP COMBAT, AND 2) QUESTS. TO GET INTO A LAND COMBAT SITUATION, MOUNT AN EXPEDITION, EITHER CUSTOM OR STANDARD. ONCE YOU ARE SAILING IN YOUR SHIP, BEACH YOUR VESSEL ON ANY DESERTED STRETCH OF LAND, THEN PRESS THE SPACEBAR TO LEAVE YOUR SHIP. AS YOU WALK AROUND THE COUNTRYSIDE, YOU WILL ENCOUNTER RANDOM SMALL GROUPS OF VAGABONDS/BANDITS. EACH SUCCESSFUL ENCOUNTER WITH THESE OPPONENTS WILL ADD EXPERIENCE POINTS TO YOUR CHARACTER AND TO ALL LIEUTENANTS YOU HAVE WITH YOU. YOU CAN GET INTO A SHIP COMBAT SITUATION BY JUST SAILING AROUND. THE SAME EFFECTS APPLY TO SHIP COMBAT AS TO LAND COMBAT.

Quests

TO GAIN EXPERIENCE BY QUESTING, GO TO THE TAVERN IN ANY TOWN. IF YOU BUY THE STORYTELLER A DRINK, HE WILL TELL YOU THE STORY OF AN ITEM, AND SOME HINTS AS TO WHERE THIS ITEM CAN BE FOUND. AFTER THE STORYTELLER HAS TOLD YOU A STORY, IF YOU CONQUER THE CITY, EXPLORE THE CAVE, OR DEFEAT THE FORT/ABBEY WHERE THE ITEM IS, IT WILL AUTOMATICALLY BE ADDED TO YOUR TROPHY CASE. EACH OF THESE ITEMS WILL ADD TO YOUR EXPERIENCE POINTS. IF THE STORYTELLER HAS TOLD YOU OF A QUEST ITEM, WHEN YOU VISIT THE RUNE WOMAN, SHE WILL BE ABLE TO RE-TELL THE STORY AND GIBE YOU MORE CLUES AS TO THE LOCATION OF THE ITEM. THE STORYTELLER WILL ONLY TELL YOU THE STORY ONE TIME. THE CAVE QUESTS ARE A GOOD PLACE TO START AS THEY INVOLVE NO COMBAT, AND CAN BE FOUND WITH A MAP AND BIT OF DETERMINATION.

Technical Assistance

Remember Your Readme!

You May Already Have The Proper Answer...

CHECK OUT THE ROOT DIRECTORY OF YOUR INSTALL DISK/DISK AND PRINT OUT THE README.FILE. THIS FILE CONTAINS THE MOST CURRENT INFO AVAILABLE AND MAY WELL HAVE ANSWERS TO YOUR QUESTIONS ON A HERE-AND-NOW BASIS. EVEN YOUR MANUAL IS MORE DATED THAN THE README. AS IT HAD TO BE WRITTEN, COPY-EDITED, PUT ON FILM, SENT TO THE PRINTER, AND SO ON AND SO FORTH...WEEKS BEFORE THE README. WAS TACKED ON AT THE VERY LAST MINUTE POSSIBLE. SO CHECK YOUR README! THAT IS AN ORDER, SOLDIER!

The Cheap But Effective Way!

Got A Modem And Internet or E-mail Access?

GET UP TO THE MINUTE TECHNICAL INFO (OR JUST CRUISE OUR EXCEPTIONALLY-COOL REGION OF THE 'NET) AT THE GT INTERACTIVE SOFTWARE WEB-SITE AT [HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com). IN THE SUPPORT SECTION YOU'LL ACCESS LISTS OF FREQUENTLY ASKED QUESTIONS, TROUBLESHOOTING TIPPAGE, FORUM DISCUSSIONS, AND GAIN ACCESS TO DIRECT E-MAIL SUPPORT AT [SUPPORT@GTINTERACTIVE.COM](mailto:support@gtinteractive.com). UPGRADE PATCHES CAN ALSO BE FOUND ON OUR SITE IF/AND/OR WHEN THEY'RE NEEDED.

Vikings! The Strategy of ultimate conquest

Advertisment Sur L'Épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT CERTAINES PERSONNES SONT SUSCEPTIBLES DE FAIRE DES CRISES D'ÉPILEPSIE OU D'AVOIR DES PERTES DE CONSCIENCE À LA VUE DE CERTAINS TYPES DE LUMIÈRES CLIGNOTANTES OU D'ÉLÉMENTS FRÉQUENTS DANS NOTRE ENVIRONNEMENT QUOTIDIEN. CES PERSONNES S' EXPOSENT À DES CRISES LORSQU' ELLES REGARDENT CERTAINES IMAGES TÉLÉVISÉES OU LORSQU' ELLES JOUENT À CERTAINS JEUX VIDÉO. CES PHÉNOMÈNES PEUVENT APPARAÎTRE ALORS MÊME QUE LE SUJET N'A PAS D'ANTÉCÉDENT MÉDICAL OU N'A JAMAIS ÉTÉ CONFRONTÉ À UNE CRISE D'ÉPILEPSIE.

SI VOUS-MÊME OU UN MEMBRE DE VOTRE FAMILLE AVEZ DÉJÀ PRÉSENTÉ DES SYMPTÔMES LIÉS À L'ÉPILEPSIE (CRISE OU PÉRTÉ DE CONSCIENCE) EN PRÉSENCE DE STIMULATIONS LUMINEUSES, VEUILLEZ CONSULTER VOTRE MÉDECIN AVANT TOUTE UTILISATION.

NOUS CONSEILLONS AUX PARENTS D'ÊTRE ATTENTIFS À LEURS ENFANTS LORSQU'ILS JOUENT AVEC DES JEUX VIDÉO. SI VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT PRÉSENTEZ UN DES SYMPTÔMES SUIVANTS: VERTIGE, TROUBLE DE LA VISION, CONTRACTION DES YEUX OU DES MUSCLES, PÉRTÉ DE CONSCIENCE, TROUBLE DE L'ORIENTATION, MOUVEMENT INVOLONTAIRE OU CONVULSION, VEUILLEZ IMMÉDIATEMENT CESSER DE JOUER ET CONSULTER UN MÉDECIN.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUTS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- NE VOUS TENEZ PAS TROP PRÈS DE L'ÉCRAN, JOUEZ À BONNE DISTANCE DE L'ÉCRAN DE TÉLÉVISION ET AUSSI LOIN QUE LE PERMET LE CORDON DE RACCORDEMENT.
- UTILISEZ DE PRÉFÉRENCE LES JEUX VIDÉO SUR UN ÉCRAN DE PETITE TAILLE.
- ÉVITEZ DE JOUER SI VOUS ÊTES FATIGUÉ OU SI VOUS MANQUEZ DE SOMMEIL.
- ASSUREZ-VOUS QUE VOUS JOUEZ DANS UNE PIÈCE BIEN ÉCLAIRÉE.
- EN COURS D'UTILISATION, FAITES DES PAUSES DE DIX À QUINZE MINUTES TOUTES LES HEURES.

Assistance Technique

SI VOS DISQUETTES S'AVÉRAIENT DÉFECTUEUSES, VOUS DEVEZ NOUS RENVoyer LES DISQUETTES SEULEMENT, SANS L'EMBALLAGE. ACCOMPAGNEZ LES DISQUETTES D'UNE LETTRE DÉCRIVANT LE DÉFAUT, JOIGNEZ-Y VOS NOM ET ADRESSE ET ENVOYEZ LE TOUT À:

GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LTD., ORLYPLEIN 85, 1043 DS AMSTERDAM, PAYS-BAS. NOUS ESSAIERONS DE REMPLACER CES DISQUETTES DANS LES 28 JOURS SUIVANT LEUR RÉCEPTION.

SI VOUS RECONTREZ DES PROBLÈMES TECHNIQUES, ÉCRIVEZ-NOUS À L'ADRESSE CI-DESSUS OU APPELEZ NOTRE SOUTIEN TECHNIQUE, DE 9H À 18H (HEURE CONTINENTALE), DU LUNDI AU VENDREDI. LORSQUE VOUS NOUS APPELEZ, TENEZ-VOUS PRÈS DE VOTRE ORDINATEUR; VOUS POUVEZ À LA RIQUEUR RASSEMBLER TOUTES LES INFORMATIONS CONCERNANT LA CONFIGURATION DE VOTRE ORDINATEUR AINSI QUE LES PROBLÈMES RENCONTRÉS.

REMARQUE: NOTRE SERVICE DE SOUTIEN TECHNIQUE SE TROUVE À AMSTERDAM. CLIENTS FRANCOPHONES APPELEZ LE 00 31 20 581 4361.

*

SOMMAIRE
INTRODUCTION
INSTALLATION
INFORMATIONS SUR LE JEU
SE DÉPLACER
OPTIONS À L'ÉCRAN
S'OCcuper DES AFFAIRES D'ÉTAT
COMBAT
CONSEILS UTILES
ASSISTANCE TECHNIQUE
A PROPOS DE LA LÉGISLATION
CRÉDITS

*

Introduction

LES VIKINGS ONT MARQUÉ LES ESPRITS, LEUR SEUL NOM ÉVOQUE L'AUDACE, LA VIOLENCE ET LA SOIF DE CONQUÊTE.

DU 8ÈME AU 12ÈME SIÈCLE, LES VIKINGS ONT ÉTÉ LES MAÎTRES DES OCÉANS ET ONT PRATIQUEMENT CONTRÔLÉ TOUTS LES TERRITOIRES CONNUS À L'ÉPOQUE. ILS ONT ÉTÉ REPRÉSENTÉS COMME DES BRIGANDS SANGUINAIRES QUI PARCOURAIENT LES MERS EN DÉVASTANT TOUT CE QUI SE TROUVAIT SUR LEUR PASSAGE, DES VIOLEURS ET DES PILLEURS COIFFÉS DE CASQUES À CORNES. IL Y A UNE PART DE VÉRITÉ DANS CETTE IMAGE...

...MAIS EN RÉALITÉ, CES PAÏENS FORMAIENT UN PEUPLE COMPLEXE ET FASCINANT. BIEN SÛR, C'ÉTAIENT DES PILLEURS, MAIS ILS ÉTAIENT DES COMMERÇANTS ET ARTISANS ÉMÉRITÉS, ET SURTOUT LES MEILLEURS CONSTRUCTEURS DE BATEAUX DU MONDE. LA POLITIQUE, LES DISSENSIONS INTERNES, LE GOÛT DU COMMERCE ET L'AMOUR DE L'AVENTURE LES ONT CONDUITS JUSQU'AU GROENLAND ET EN AMÉRIQUE DU NORD.

LA DEVISE DES VIKINGS ÉTAIT L'AVENTURE ET LE TRIOMPHE PAR LA FORCE, ET C'EST EXACTEMENT CE QUE VOUS PROPOSE VIKINGS: THE STRATEGY OF ULTIMATE CONQUEST. LE MONDE N'A QU'À BIEN SÉTENIR, LES VIKINGS ARRIVENT!

Installation pour Windows 95

CLIQUEZ SUR VOTRE MENU DÉMARRER, SÉLECTIONNEZ PARAMÈTRES, PANNEAU DE CONFIGURATION, AJOUT/SUPPRESSION DE PROGRAMMES ET CLIQUEZ SUR INSTALLER. VOTRE ORDINATEUR CHERCHERA LES PROGRAMMES D'INSTALLATION SUR VOTRE LECTEUR DE DISQUETTES ET VOTRE LECTEUR CD-ROM. UNE FOIS QU'IL AURA TROUVÉ LE PROGRAMME D'INSTALLATION DE VIKINGS!... SUR LE LECTEUR CD-ROM, CLIQUEZ SUR TERMINER POUR COMMENCER L'INSTALLATION. A PARTIR DE LÀ, SUIVEZ LES INSTRUCTIONS SIMPLÉS DONNÉES PAR LE PROGRAMME D'INSTALLATION À L'ÉCRAN.

Installation pour Windows 3.X

INSÉREZ LE CD DANS VOTRE LECTEUR CD-ROM, ET À PARTIR DU GESTIONNAIRE DE PROGRAMMES WINDOWS, CLIQUEZ SUR FICHER, EXÉCUTER ET TAPÉZ D: INSTALL (EN REMPLAÇANT D PAR LA LETTRE CORRESPONDANT À VOTRE LECTEUR CD-ROM SI NÉCESSAIRE). CE PROGRAMME INSTALLERA UN NOUVEAU GROUPE DE PROGRAMMES SOUS WINDOWS, ET CONFIGURERA CORRECTEMENT L'ICÔNE DU PROGRAMME.

POUR JOUER, IL VOUS SUFFIT DE CLIQUER DEUX FOIS SUR L'ICÔNE VIKINGS.

Installation pour Macintosh

INSÉREZ LE CD DANS VOTRE LECTEUR CD-ROM ET CLIQUEZ DEUX FOIS SUR LE PROGRAMME D'INSTALLATION DE 68 KO DE VIKINGS. FAITES GLISSER L'ICÔNE SUR LE BON DISQUE DUR DE VOTRE ORDINATEUR.

POUR JOUER, IL VOUS SUFFIT DE CLIQUER DEUX FOIS SUR L'ICÔNE VIKINGS.

LORSQUE LES BOUTONS GAUCHE ET DROIT DE LA SOURIS SONT MENTIONNÉS, CLIQUER AVEC UNE SOURIS À UN BOUTON ÉQUIVAUT À UN CLIC AVEC LE BOUTON GAUCHE. POUR UN CLIC SUR LE BOUTON DROIT, MAINTENEZ LA TOUCHE DES MAJUSCULES ENFONCÉE TOUT EN CLIQUANT. POUR NAVIGUER, VOYAGER À PIED ET POUR LES COMBATS NAVALS, VOUS POUVEZ REMPLACER LES BOUTONS DE LA SOURIS PAR LES TOUCHES DE DIRECTION DU CLAVIER.

Installation Power PC

INSÉREZ LE CD DANS VOTRE LECTEUR CD-ROM, ET CLIQUEZ DEUX FOIS SUR LE PROGRAMME D'INSTALLATION DE VIKINGS POUR PPC. PROCÉDEZ EN SUIVANT LES INSTRUCTIONS D'INSTALLATION POUR MACINTOSH CI-DESSUS.

*

Addendum

- IL Y A MAINTENANT DEUX ICÔNES D'INSTALLATION DIFFÉRENTES POUR WINDOWS 95 ET WINDOWS 3.XX. LORSQUE VOUS INSTALLEZ SOUS WINDOWS 3.XX, SÉLECTIONNEZ D: INST31.
- SI VOUS AVEZ DES PROBLÈMES DE MÉMOIRES AVEC UN MACINTOSH, ACTIVEZ LA MÉMOIRE VIRTUELLE. IL VOUS FAUT 8 MO DE RAM DISPONIBLES POUR QUE VIKINGS PUISSE FONCTIONNER NORMALEMENT.
- UTILISATEURS DE POWERPC 9500: POUR OBTENIR DE MEILLEURS RÉSULTATS, NOUS VOUS CONSEILLONS DE LANCER VIKINGS EN MODE D'AFFICHAGE STANDARD (640X480).

Informations sur le jeu

Introduction

VOUS DONNE UN BREF APERÇU DU CONTEXTE DU JEU. VOUS POUVEZ FAIRE DÉFILER L'HISTOIRE VERS LE HAUT OU VERS LE BAS COMME BON VOUS SEMBLE À L'AIDE DES FLÈCHES SE TROUVANT EN BAS DE L'ÉCRAN.

Commencer une nouvelle partie

VOUS PERMET DE CRÉER UN NOUVEAU PERSONNAGE. VOIR NOUVELLE PARTIE CI-DESSOUS.

Charger une partie

VOUS PERMET DE CHARGER UNE PARTIE DÉJÀ SAUVEGARDÉE.

Terminer une partie

VOUS PERMET DE RÉVENIR SOUS WINDOWS OU AU BUREAU.

Nouvelle partie

SI VOUS CHOISISSEZ COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE À PARTIR DU MENU D'INTRODUCTION, IL VOUS FAUDRA CHOISIR VOTRE PERSONNAGE (UNE SÉRIE D'ÉCRANS VOUS Y AIDERA). VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE DIFFÉRENTES OPTIONS:

Sexe

HOMME OU FEMME

Nationalité

VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE LA NATIONALITÉ NORVÉGIENNE, SUÉDOISE OU DANOISE. VOTRE CHOIX DÉTERMINERA VOS OPTIONS DE PORTS D'ATTACHE.

Niveau du jeu

CHOISISSEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU JEU.

Aptitude

SÉLECTIONNEZ UNE APTITUDE SPÉCIFIQUE À VOTRE PERSONNAGE. IL PEUT AUSSI DEVENIR EXPERT DANS UN AUTRE DOMAINE, MAIS C'EST LÀ SON POINT FORT DE DÉPART.

Nom

LE NOM PAR DÉFAUT DE VOTRE PERSONNAGE EST SVEN OU AESA, MAIS VOUS POUVEZ LE MODIFIER EN TAPANT UN AUTRE NOM PAR-DESSUS.

Province

VOUS VERREZ APPARAÎTRE UN MORCEAU DE CARTE AVEC LE PAYS QUE VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉ ET LES PORTS QUI PEUVENT SERVIR DE CAPITALE DE PROVINCE. LE CÔTÉ DROIT DE L'ÉCRAN INDIQUE LES STATISTIQUES VITALES DE LA PROVINCE. POUR JETER UN COUP D'ŒIL SUR LES INFORMATIONS CONCERNANT LES AUTRES PROVINCES, CLIQUEZ SUR L'UN DES CERCLES ROUGES DE LA CARTE. UNE FOIS QUE VOUS AUREZ SÉLECTIONNÉ LA PROVINCE DANS LAQUELLE VOUS VOULEZ INSTALLER VOTRE CAPITALE, CLIQUEZ SUR OK.

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ EFFECTUÉ TOUTS VOS CHOIX, UN ÉCRAN APPARAÎTRA POUR RÉSUMER TOUTES VOS STATISTIQUES. SI VOUS N'ÊTES PAS SATISFAIT DE L'UN DE VOS CHOIX, VOUS POUVEZ SÉLECTIONNER NON POUR REVENIR À L'ÉCRAN D'INTRODUCTION. SI VOUS CHOISISSEZ LE NIVEAU DE

DIFFICULTÉ NOVICE, UN COMBAT D'INTRODUCTION VOUS DONNERA UNE IDÉE SUR LA FAÇON DONT SE BATTENT LES VIKINGS (VOIR LES INSTRUCTIONS DE COMBAT CI-DESSOUS).

Se déplacer

La circulation dans les cités

DANS TOUTES LES CITÉS SE TROUVENT DES BÂTIMENTS STANDARD QUE VOUS POUVEZ VISITER. POUR VOIR QUELS SONT LES SITES AUXQUELS VOUS POUVEZ ACCÉDER DANS L'ENDROIT QUE VOUS AVEZ CHOISI, DÉPLACEZ LE CURSEUR SUR L'ÉCRAN. UNE CASE DE TEXTE AU BAS ET AU CENTRE DE L'ÉCRAN PRÉCISE L'ENDROIT SUR LEQUEL VOUS POINTEZ LE CURSEUR. VOUS TROUVEREZ CI-DESSOUS QUELQUES ENDROITS RÉCURRENTS DANS CHAQUE CITÉ:

La Taverne - VOUS POUVEZ DISCUTER AVEC PLUSIEURS PERSONNES LORSQUE VOUS TROUVEZ DANS UNE TAVERNE:

Le tavernier - LE TAVERNIER VOUS DONNERA À BOIRE SI VOUS AVEZ ASSEZ D'ARGENT POUR PAYER. SI VOUS BUVEZ TROP, VOUS DEVIENDREZ SAOUL ET VOTRE VISION SE BROUILLERA. QUELQUEFOIS, LE TAVERNIER EST PRÊT À VOUS DONNER DES INFORMATIONS INTÉRESSANTES LORSQUE VOUS CLIQUEZ SUR "BAVARDER" OU "ENQUÊTE SUR LES AFFAIRES LOCALES". LE TAVERNIER VOUS METTRA AU COURANT DE TOUT CE QUI SE PASSE À TRAVERS LE MONDE SI VOUS CLIQUEZ SUR "NOUVELLES".

Serveur/Servante - CETTE JEUNE ET CHARMANTE PERSONNE PEUT ÉGALEMENT VOUS OFFRIR À BOIRE ET ÉVENTUELLEMENT VOUS DONNER DES INFORMATIONS QU'ELLE A OBTENUES AUPRÈS DES AUTRES CLIENTS.

Le conteur - SI VOUS LUI ACHÉTEZ À BOIRE, IL VOUS RACONTERA UNE HISTOIRE AU SUJET D'UN OBJET "MYTHIQUE". IL VOUS DIRA OÙ CET OBJET EST SUPPOSÉ ÊTRE OU BIEN VOUS INDIQUERA LE CLIENT À QUI S'ADRESSER POUR OBTENIR UNE CARTE MENANT À L'OBJET.

Le client - SI LE CONTEUR VOUS A ENVOYÉ VERS UN CLIENT POUR RÉCUPÉRER UNE CARTE, CE DERNIER VOUS LA VENDRA OU VOUS OBLIGERA À VOUS BATTRE POUR L'OBTENIR. SI VOUS ÊTES VAINQUEUR D'UN COMBAT AU CORPS À CORPS, VOUS PRENDREZ AUTOMATIQUÉMENT LA CARTE. SI LE CLIENT N'A PAS LA CARTE, IL VOUS DIVULGUERA UNE INFORMATION IMPORTANTE, VOUS RÉPOUSSERA OU VOUS PROVOQUERA AU COMBAT.

Le Marché - VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ D'Y ACHÉTER OU D'Y VENDRE DES MARCHANDISES. LES FONDS DISPONIBLES DU PROPRIÉTAIRE DU MAGASIN AINSI QUE LES VÔTRES SONT AFFICHÉS EN BAS À GAUCHE, ET L'ESPACE DONT VOUS DISPOSEZ POUR ENTREPOSER VOS BIENS APPARAÎT EN BAS À DROITE. SI VOUS AVEZ QUELQUE CHOSE À VENDRE AU PROPRIÉTAIRE DU MAGASIN ET QU'IL A LES FONDS NÉCESSAIRES À L'ACHAT, CLIQUEZ SUR LA FLÈCHE GAUCHE À CÔTÉ DE L'OBJET. S'IL A DES MARCHANDISES QUI VOUS INTÉRESSENT ET QUE VOUS AVEZ LES FONDS (ET LA PLACE) DISPONIBLES, CLIQUEZ SUR LA FLÈCHE DROITE À CÔTÉ DE L'OBJET.

Le constructeur de bateaux - VOUS AVEZ TOUTE LIBERTÉ POUR COMMANDER DE NOUVEAUX NAVIRES AU CONSTRUCTEUR À PARTIR DU MOMENT OÙ VOUS AVEZ LES FONDS DISPONIBLES. L'ÉCONOMIE LOCALE AINSI QUE LES COMMANDES PRÉCÉDENTES SONT DES FACTEURS QUI INFLUENT SUR LE COÛT ET LA DURÉE DE LA CONSTRUCTION. SI VOUS AVEZ DES RELATIONS HOSTILES AVEC UNE CITÉ, LE CONSTRUCTEUR DE BATEAUX DE CETTE VILLE REFUSERA DE VOUS CONSTRUIRE UN NAVIRE.

Le forgeron - VOUS POUVEZ COMMANDER DES ARMES OU DES ARMURES DE MEILLEURE QUALITÉ, POUR VOUS OU POUR VOS HOMMES, SI VOUS AVEZ LES FONDS NÉCESSAIRES. COMME POUR LES

BATEAUX, L'ÉCONOMIE LOCALE INFLUENCE LE PRIX À PAYER POUR CES AMÉLIORATIONS.

Le quartier général - VOIR LA PARTIE AFFAIRES D'ÉTAT PLUS LOIN.

Le chef - SI VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA CAPITALÉ D'UNE PROVINCE QUI N'EST PAS VOTRE VILLE D'ORIGINE, VOUS POUVEZ PÉNÉTRER DANS LA MAISON DU CONSEIL POUR NÉGOCIER AVEC LE CHEF DE CETTE PROVINCE, SIGNER DES TRAITÉS ET CONCLURE DES ACCORDS COMMERCIAUX, ETC. SI CETTE PROVINCE SE RALLIE, LE CHEF VOUS PROPOSERA DE MOBILISER DES TROUPES OU D'EXAMINER LE STATUT DE LA PROVINCE.

La femme rune - LORSQUE VOUS ALLEZ CHEZ LA FEMME RUNE, ELLE VOUS RÉPÉTERA LES HISTOIRES QUE LE CONTEUR VOUS A DÉJÀ RACONTÉES, EN AJOUTANT PARFOIS DES DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES. ELLE VOUS DONNERA DES INFORMATIONS IMPORTANTES GRÂCE À SES DONNÉES DE VOYANCE OU VOUS PRÉPARERA UNE POTION POUR SOIGNER VOS BLESSURES.

Options à l'écran

Disquette - VOUS VERRÉZ SUR LA PLUPART DES ÉCRANS UN BOUTON DISQUETTE DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE. EN CLIQUANT SUR CE BOUTON, LES OPTIONS SUIVANTES APPARAÎTRONT:

Sauvegarder - VOUS PERMET DE SAUVEGARDER VOTRE PARTIE À L'ENDROIT EXACT OÙ VOUS VOUS ÊTES ARRÊTÉ. L'ÉCRAN DE SAUVEGARDE VOUS PERMET DE CHOISIR UN EMBLACEMENT POUR SAUVEGARDER VOTRE PARTIE. APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ UN EMBLACEMENT - POUR MODIFIER LE NOM, TAPÉZ UN NOUVEAU NOM PAR DESSUS L'ANCIEN, OU CLIQUEZ SUR OK POUR CHOISIR PAR DÉFAUT LE NOM DE FICHIER PRÉCÉDENT. (NB: IL VOUS FAUT ENTRER UN NOM DANS L'EMPLACEMENT VIDE POUR QUE LA PARTIE SOIT SAUVEGARDÉE.)

Charger - POUR CHARGER UNE PARTIE PRÉALABLEMENT SAUVEGARDÉE, CLIQUEZ SUR LA PARTIE POUR LA RESTAURER PUIS CLIQUEZ SUR OK.

Options - VOUS PERMET DE MODIFIER LES OPTIONS AUDIO EN PERMUTANT ENTRE ON ET OFF. VOUS POUVEZ DÉSACTIVER UNE PARTIE OU LA TOTALITÉ DES SONS DU JEU.

Quitter - VOUS PERMET D'ABANDONNER LA PARTIE.

Informations - SUR LA PLUPART DES ÉCRANS, VOUS VERRÉZ UNE ICÔNE POINT D'INTERROGATION DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT. EN CLIQUANT SUR CE BOUTON, LES OPTIONS SUIVANTES APPARAÎTRONT:

Infos sur le groupe - POUR AVOIR DES INFORMATIONS SUR LA NATURE DU GROUPE AVEC LEQUEL VOUS AVEZ ORGANISÉ UNE EXPÉDITION. CETTE OPTION N'EST PAS VALABLE LORSQUE VOUS ÊTES DANS VOTRE PROVINCE.

Infos personnelles - FAIT APPARAÎTRE DES OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES:
Trophées - MONTRE LES OBJETS QUE VOUS AVEZ RAPPORTÉS LORSQUE VOUS AVEZ MENÉ VOS QUÊTES À BIEN.

Statistiques personnelles - INDIQUE VOTRE SANTÉ, VOTRE RÉPUTATION, VOTRE NIVEAU, VOTRE ÂGE, ET

VOTRE SITUATION FAMILIALE.

Possessions - AFFICHÉ LE NOMBRE D'HOMMES SOUS VOS ORDRES, LA QUANTITÉ DE BATEAUX ET DE PROVINCES QUE VOUS POSSÉDEZ, AINSI QUE L'OR QUE VOUS AVEZ DANS VOS COFFRES. VOUS NE POUVEZ AVOIR ACCÈS AU CONTENU DE VOS COFFRES QUE LORSQUE VOUS ÊTES DANS VOTRE PROVINCE D'ORIGINE. VOUS POUVEZ VOIR LE NOMBRE DE PROVINCES QUE VOUS CONTRÔLEZ, CONQUISES DE HAUTE LUTTE OU ACQUISES GRÂCE À UN MARIAGE.

Carte du monde - ELLE INDIQUE LES PARTIES DU MONDE QUE VOUS AVEZ EXPLORÉES. EN PLAÇANT VOTRE CURSEUR SUR LES DIFFÉRENTS POINTS DE LA CARTE, VOUS VERREZ APPARAÎTRE DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE DE VOTRE ÉCRAN DES INFORMATIONS SUR CES ENDROITS. POUR DÉPLACER LA CARTE, SERVEZ-VOUS DES FLÈCHES EN BAS AU CENTRE DE L'ÉCRAN. POUR QUITTER LA CARTE, CLIQUEZ SUR LE BOUTON OK AU MILIEU DES TOUCHES FLÈCHES.

Carte des quêtes - SI VOUS AVEZ ÉCOUTÉ LES HISTOIRES À LA TAVERNE ET QUE VOUS AVEZ OBTENU LES CARTES NÉCESSAIRES À VOTRE QUÊTE AUPRÈS D'UN CLIENT, VOTRE CAPITAINE D'ARMES VOUS MONTRERA CES CARTES QUAND VOUS CLIQUEREZ SUR CETTE OPTION.

Carte du monde - ELLE APPARAÎT LORSQUE VOUS NAVIGUEZ OU VOYAGEZ À PIED, AVEC EXACTEMENT LE MÊME EFFET QUE SI VOUS L'AVIEZ SÉLECTIONNÉE À PARTIR DE L'ÉCRAN D'INFORMATIONS.

*

S'occuper des Affaires d'État

LORSQUE VOUS PÉNÉTRÉZ DANS LA MAISON DU CONSEIL DE VOTRE VILLE D'ORIGINE, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE DEUX OPTIONS: ORGANISER UNE EXPÉDITION OU AFFAIRES LOCALES.

Organiser une expédition - DEUX POSSIBILITÉS S'OFFRENT À VOUS: MENER UNE EXPÉDITION STANDARD OU MENER UNE EXPÉDITION PERSONNALISÉE. SI VOUS CHOISISSEZ DE MENER UNE EXPÉDITION STANDARD, L'ORDINATEUR ÉQUIPERA AUTOMATIQUÉMENT VOS BATEAUX ET VOS HOMMES ET S'OCCUPERA DES MARCHANDISES. SI VOUS CHOISISSEZ DE MENER UNE EXPÉDITION PERSONNALISÉE, VOUS VERREZ APPARAÎTRE LES ÉCRANS DE PERSONNALISATION SUIVANTS:

Enrôlement - VOUS AVEZ RAMENTÉ LES GUERRIERS POUR QU'ILS REJOIGNENT VOTRE ARMÉE. ON VOUS PRÉCISERA LE NOMBRE DE CEUX QUI ONT RÉPONDU À VOTRE APPEL (ET QUI PEUVENT ÊTRE ENRÔLÉS) ET LES FONDS DONT VOUS DISPOSEZ POUR VOUS PAYER LEURS SERVICES. POUR SÉLECTIONNER LES TROUPES À ENRÔLER, CLIQUEZ SUR LA FLÈCHE DROITE (BAS) POUR CHOISIR PLUS D'HOMMES, ET SUR LA FLÈCHE GAUCHE (HAUT) POUR EN CHOISIR MOINS. IL VOUS EN COÛTERA 10 PIÈCES D'ARGENT PAR HOMME. VOUS NE POURREZ SÉLECTIONNER PERSONNE SI VOUS N'AVEZ PLUS D'ARGENT OU SI VOUS AVEZ CHOISI TOUS LES HOMMES AYANT RÉPONDU À VOTRE APPEL.

Sélectionner des navires - IL VOUS FAUT UN ÉQUIPAGE MINIMUM POUR FAIRE NAVIGUER CHAQUE NAVIRE. L'ÉQUIPAGE SERA CHOISI PARMI LES TROUPES QUE VOUS AVEZ ENRÔLÉES. À CE POINT, VOUS DEVEZ AUSSI DÉCIDER DU NOMBRE D'HOMMES ENRÔLÉS QUI PARTICIPERONT À VOTRE EXPÉDITION. LES TROUPES QUE VOUS N'EMMÈNEREZ PAS AVEC VOUS RESTERONT DANS VOTRE PROVINCE D'ORIGINE POUR ASSURER LA SÉCURITÉ.

Sélectionner des lieutenants - VOUS DEVEZ CHOISIR LES LIEUTENANTS QUI VOUS ACCOMPAGNERONT POUR CONDUIRE VOS HOMMES À LA BATAILLE. LES DÉCISIONS QUE VOUS PRENEZ À CE MOMENT AURONT UNE GRANDE INFLUENCE SUR LA FAÇON DONT VOS TROUPES SE CONDUIRONT PENDANT LES COMBATS.

Affaires locales - VOUS AVEZ DEUX OPTIONS:

Gérer vos possessions - SI VOUS SÉLECTIONNEZ CETTE OPTION, VOUS VERREZ LE TEMPS DÉFILER SUR UN CALENDRIER. DANS CE CAS, VOUS ÊTES SENSÉ PARTICIPER ACTIVEMENT À LA GESTION DE VOTRE PROVINCE. LORSQUE VOUS VOUS OCCUPEZ DE VOS POSSESSIONS, VOTRE ÉCONOMIE S'AMÉLIORE, LA POPULATION AUGMENTE, ETC. QUAND VOUS PRENEZ VOS AFFAIRES EN MAIN, DES ÉMISAIRES ÉTRANGERS VIENNENT VOUS VOIR POUR RÉGLER LES AFFAIRES D'ÉTAT, SIGNER DES TRAITÉS, CONCLURE DES ACCORDS COMMERCIAUX, ETC. PLUS VOUS PASSEZ DE TEMPS À GÉRER CES POSSESSIONS, PLUS CELA NUIRA À VOTRE RÉPUTATION, CAR LA VALEUR D'UN VIKING SE RÉVÈLE PLEINEMENT DANS SES PROUÈSSAS AU COMBAT.

Promouvoir un lieutenant - VOUS POUVEZ PROMOUVOIR JUSQU'À 16 LIEUTENANTS (IL VOUS EN COÛTERA 1000 PIÈCES D'ARGENT PAR LIEUTENANT). LORSQU'UN LIEUTENANT EST PROMU, IL SERA DISPONIBLE POUR LA PROCHAÎNE EXPÉDITION QUE VOUS ORGANISEREZ. LES LIEUTENANTS VOUS AIDENT À COMMANDER VOS TROUPES PENDANT LES COMBATS, ET VOUS NE POUVEZ VOUS PASSER D'EUX POUR VOS CONQUÊTES, D'AUTANT PLUS QUE CHACUN D'ENTRE EUX PEUT RESTER EN ARRIÈRE POUR CONTRÔLER UNE PROVINCE NOUVELLEMENT CONQUISE.

Expédition

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CONFIGURÉ VOTRE EXPÉDITION, VOUS COMMENCEREZ AUTOMATIQUÉMENT LA PARTIE À BORD D'UN NAVIRE À L'EXTÉRIEUR DE VOTRE PORT, ET VOUS POURREZ CHOISIR DE RESTER SUR LA MER OU DE GAGNER LA TERRE FERME.

Voyager sur mer ou sur terre - VOUS POUVEZ UTILISER LES COMMANDES SUIVANTES POUR VOYAGER SUR MER OU SUR TERRE:

boutons gauche/droit de la souris - POUR VOYAGER DANS LA DIRECTION CORRESPONDANTE
s - hisser/baisser la voile (pour les voyages en mer seulement) - INFLUERA SUR VOTRE VITESSE EN FONCTION DU VENT

t - Turbo - AUGMENTERA VOTRE VITESSE PAR 10.

barre d'espacement - SI VOUS VOUS "ÉCHOUEZ" ET QUE VOUS APPUYEZ SUR LA BARRE D'ESPACEMENT, VOUS DESCENDREZ DU NAVIRE ET COMMENCEREZ À VOYAGER SUR LA TERRE. SI VOUS VOYAGEZ À PIED ET QUE VOUS VOUS RAPPROCHEZ DE VOTRE VAISSEAU, APPUYEZ DE NOUVEAU SUR LA BARRE D'ESPACEMENT POUR REMONTER À BORD.

cités - SI VOUS ARRIVEZ À PROXIMITÉ D'UNE CITÉ, VOUS JETTEREZ AUTOMATIQUÉMENT L'ANCRE DANS LE PORT DE CETTE VILLE ET ON VOUS DEMANDERA CE QUE VOUS COMPTÉZ FAIRE. SI C'EST UNE CITÉ ALLIÉE, VOUS POUVEZ ENTRER DANS LA VILLE OU PARTIR. SI CE N'EST PAS UNE CITÉ ALLIÉE ET QUE VOUS L'AVEZ ANNEXÉE À VOTRE PROVINCE OU BIEN QU'ELLE FAIT PARTIE D'UNE PROVINCE QUE VOUS AVEZ CONQUISE, VOUS AUREZ EN PLUS LA POSSIBILITÉ D'ATTAQUER. SI VOUS CHOISISSEZ CETTE DERNIÈRE OPTION, VOUS ACCÉDEREZ À COMBAT DE GROUPE (VOIR PLUS LOIN).

Abbayes/Forts - SI VOUS TOMBEZ SUR UNE ABBAYE OU UN FORT, VOUS AUREZ LE CHOIX ENTRE PARTIR OU ATTAQUER. SI VOUS CHOISISSEZ L'ATTAQUE, VOUS ACCÉDEREZ À COMBAT DE GROUPE (VOIR PLUS LOIN).

Indicateur de vent - LORSQUE VOUS NAVIGUEREZ, VOUS VERREZ UN INDICATEUR EN BAS AU MILIEU DE L'ÉCRAN. CET INDICATEUR VOUS INDIQUERA DANS QUELLE DIRECTION SOUFFLE LE VENT, POUR QUE VOUS PUISSIEZ NAVIGUER DE MANIÈRE PLUS EFFICACE.

*

Combat

Combat naval

VOUS RENCONTREREZ D'AUTRES NAVIRES SUR VOTRE ROUTE. À CHAQUE FOIS, ON VOUS

DEMANDERA QUELS SONT VOS PLANS: ATTAQUER OU IGNORER LEUR EXISTENCE. SI VOUS CHOISISSEZ D'ATTAQUER, LES MOUVEMENTS SONT LES MÊMES QUE LORSQUE VOUS NAVIGUEZ NORMALEMENT.

VOUS POURREZ DÉCOCHER DES FLÈCHES SUR VOS ENNEMIS EN APPUYANT SUR LA BARRÉ D'ESPACEMENT. AU BAS DE L'ÉCRAN VOUS VERRÉZ DES INDICATEURS DE DÉGÂTS INDICANT VOTRE SITUATION AINSI QUE CELLE DE L'ENNEMI. SI VOUS ABORDEZ LENTÉMENT UN VAISSEAU ENNEMI PAR LE MILIEU, VOUS POURREZ ALORS VOUS LANCER DANS UN CORPS-À-CORPS AVEC LE CHEF ENNEMI.

Combat au sol

TOUT COMME LORSQUE VOUS NAVIGUEZ, VOUS TOMBERÉZ QUELQUEFOIS SUR DES GROUPES LORSQUE VOUS VOYAGERÉZ À PIED. VOUS AVEZ ALORS DEUX OPTIONS: LES IGNORER OU LEUR DONNER L'ASSAUT. SI VOUS CHOISISSEZ D'ATTAQUER, VOUS COMBATTREZ EN GROUPE, COMME DÉCRIT CI-DESSOUS.

Groupe

LORSQUE VOUS COMMENCEZ UN COMBAT DE GROUPE, ON VOUS DEMANDE DE RASSEMBLER VOS HOMMES EN GROUPES DE COMBAT. CHAQUE GROUPE DE COMBAT EST COMMANDÉ PAR LES LIEUTÉNANTS QUE VOUS AVEZ CHOISIS EN PERSONNALISANT VOTRE EXPÉDITION, ET VOUS AVEZ ÉGALEMENT LA CHARGE D'UN GROUPE. IL EST POSSIBLE D'AVOIR DE 1 À 5 GROUPES DE COMBAT, ET VOS HOMMES SONT RÉPARTIS ÉQUITABLEMENT ENTRE LE NOMBRE DE GROUPES QUE VOUS AVEZ CHOISIS. SI LE NOMBRE D'HOMMES RESTANTS EST INFÉRIEUR AU NOMBRE DE GROUPES, ILS REJOINDRONT LE GROUPE DU CHEF. VOUS NE POUVEZ AVOIR PLUS DE 99 HOMMES PAR GROUPE DE COMBAT. SI VOUS AVEZ 150 HOMMES SOUS VOS ORDRES ET QUE VOUS NE VOULEZ QU'UN GROUPE DE COMBAT, VOUS N'AUREZ QUE 99 COMBATTANTS DANS CE GROUPE. CHAQUE GROUPE DE COMBAT EST SPÉCIALISÉ DANS UN DES TROIS DOMAINES SUIVANTS: COMBATTANTS, ARCHERS OU FOUS FURIEUX (VOIR DESCRIPTIONS PLUS LOIN). APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ VOS GROUPES DE COMBAT, VOUS ACCÉDERÉZ À PERSPECTIVE DU COMBAT DE GROUPE.

Perspective du combat de groupe - CET ÉCRAN VOUS PRÉSENTERA UNE CITÉ, UNE ABBAYE OU UN FORT EN SURPLOMB, OU ENCORE UNE ÉTENDUE SAUVAGE, EN FONCTION DE L'ENDROIT OÙ VOUS COMBATTÉZ. CHAQUE HOMME QUE VOUS VOYEZ REPRÉSENTE EN FAIT UN GROUPE DE COMBAT, ET LE NOMBRE FIGURANT SUR LA CASE DEVANT LUI VOUS INDIQUE LE NOMBRE DE SOLDATS DANS CE GROUPE. COMME IL Y A DES TUÉS AU COMBAT, CES NOMBRES N'INDIQUENT QUE LES SOLDATS RESTANTS DANS UN GROUPE. POUR DÉSACTIVER LA CASE, APPUYEZ SUR "C". POUR FAIRE DÉFILER CET ÉCRAN, CLIQUEZ AVEC LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS SUR LES FLÈCHES SITUÉES DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE DE L'ÉCRAN. LE GROUPE PORTANT LE DRAPÉAU REPRÉSENTE TOUJOURS LE GROUPE MENÉ PAR LE CHEF PENDANT LE COMBAT - C'EST ÉGALEMENT VALABLE POUR L'ENNEMI.

HUM, HUM (TUYYAU!).

Mouvements élémentaires - LES MOUVEMENTS ÉLÉMENTAIRES SONT DÉCOMPOSÉS EN DEUX PHASES. TOUT D'ABORD, IL VOUS FAUT SÉLECTIONNER QUI VOUS VOULEZ DÉPLACER, ET OÙ VOUS VOULEZ QU'ILS AILLENT. POUR SÉLECTIONNER UN GROUPE, CLIQUEZ DESSUS AVEC LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS.

LE GROUPE SÉLECTIONNÉ APPARAÎTRA AVEC UN CADRE BLANC. UNE FOIS QUE VOUS AVEZ LE GROUPE DÉSIRÉ, CLIQUEZ SUR L'ENDROIT OÙ VOUS VOULEZ LE PLACER AVEC LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS. IL SE DÉPLACE VERS LA DIRECTION INDICUÉE JUSQU'À CE QU'IL ARRIVE AU POINT VOULU OU BIEN QU'IL HEURTE UNE BARRIÈRE. SI VOUS ENVOYEZ VOS HOMMES VERS UN ENDROIT INACCESSIBLE, PAR EXEMPLE AU MILIEU D'UN BÂTIMENT, ILS NE BOUGERONT PAS. POUR QU'UN GROUPE ENTRE DANS UNE CITÉ, IL FAUT D'ABORD QUE VOS HOMMES DÉFONCENT LES PORTES. LORSQUE VOUS ENVOYEZ UN GROUPE AUX PORTES DE LA CITÉ, DITES-LEUR D'AVANCER EN CLIQUANT AVEC LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS SUR L'AUTRE CÔTÉ DE LA PORTE, ET ILS ESSAIERONT DE DÉTRUIRE LA PORTE. SI VOUS VOUS RAPPROCHEZ ASSEZ D'UN GROUPE DE COMBAT ENNEMI, ILS ENGAGERONT AUTOMATIQUÉMENT LE COMBAT.

Torche - POUR METTRE LE FEU À UN BÂTIMENT AUQUEL VOUS FAITES FACE, CLIQUEZ SUR L'ICÔNE TORCHE OU APPUYEZ SUR LA TOUCHE T DE VOTRE CLAVIER.

Bouton vue d'ensemble de la carte - SI VOUS CLIQUEZ SUR L'ICÔNE ŒIL EN BAS À GAUCHE DE L'ÉCRAN, UNE VUE D'ENSEMBLE DE LA TOTALITÉ DE LA ZONE DE COMBAT APPARAÎTRA, SUR LAQUELLE CHAQUE GROUPE DE COMBAT SÉRA REPRÉSENTÉ PAR UN POINT, ET LES CHEFS SÉRONT REPRÉSENTÉS PAR UN PLUS GROS POINT.

Battre en retraite - POUR BATTRE EN RETRAITE LORSQUE VOUS PERDEZ UNE BATAILLE, CLIQUEZ SUR LE SYMBOLE CHIEN EN BAS À DROITE. VOUS VOUS ENFUIREZ LA QUEUE BASSÉ.

Types de combattants

Combattant - LES COMBATTANTS SONT VOS SOLDATS DE BASE, CE SONT EUX QUI FONT LA MAJORITÉ DU TRAVAIL; C'EST LE SEUL GROUPE QUI PEUT METTRE LE FEU AUX BÂTIMENTS.

Archer - LES ARCHERS DÉCOCHENT DES FLÈCHES AUX ENNEMIS D'ASSEZ LOIN, AFIN DE NE PAS ÊTRE TOUCHÉS. SI VOUS SÉLECTIONNEZ UN GROUPE D'ARCHERS, ET QUE VOUS LES PLACÉZ À 2 CM D'UN GROUPE ENNEMI, ILS COMMENCERONT AUTOMATIQUÉMENT À DÉCOCHER LEURS FLÈCHES. SI UN GROUPE D'ARCHERS EST ATTAQUÉ PAR UN GROUPE ENNEMI, CEUX-CI COMMENCERONT À SE BATTRE AUTOMATIQUÉMENT, TOUT COMME LES COMBATTANTS, MAIS ILS ONT BEAUCOUP MOINS DE CHANCES DE GAGNER.

Fous furieux - VOUS NE POUVEZ AVOIR QU'UN GROUPE DE FOUS FURIEUX POUR UN COMBAT DONNÉ. CE SONT DES COMBATTANTS QUI ONT SUBI UN ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL ET QUI FERONT PLUS DE DÉGÂTS QUE DES SOLDATS NORMAUX.

Corps-à-corps

LORSQUE LE CLIENT D'UNE TAVERNE VOUS MET AU DÉFI, OU LORSQUE LE GROUPE DE COMBAT MENÉ PAR VOTRE CHEF SE LANCE DANS UN COMBAT CONTRE LE GROUPE DU CHEF ENNEMI, VOUS ACCÉDERÉZ À L'INTERFACE COMBAT AU CORPS-À-CORPS. LORSQUE VOUS ÊTES EN CORPS-À-CORPS, VÉRIFIEZ BIEN QUE LA TOUCHE DE VERROUILLAGE NUMÉRIQUE EST DÉSACTIVÉE. POUR DÉPLACER VOTRE COMBATTANT, SERVEZ-VOUS DU CLAVIER NUMÉRIQUE OU CLIQUEZ SUR LES FLÈCHES DE DIRECTION EN BAS AU CENTRE DE L'ÉCRAN À L'AIDE DU BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. POUR LE FAIRE TOURNER, MAINTENEZ LA TOUCHE DES MAJUSCULES ENFONCÉE ET UTILISEZ LES TOUCHES 4, 6, 7, 8 OU 9 DU CLAVIER NUMÉRIQUE. POUR PARER UN COUP, MAINTENEZ LA TOUCHE DES MAJUSCULES ENFONCÉE ET SERVEZ-VOUS DES TOUCHES 1, 2 OU 3 DU CLAVIER NUMÉRIQUE. (VOUS POUVEZ EFFECTUER LES MÊMES MOUVEMENTS EN MAINTENANT LA TOUCHE DES MAJUSCULES ENFONCÉE ET CLIQUANT À L'AIDE DU BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS SUR LES FLÈCHES CORRESPONDANTES AU BAS DE L'ÉCRAN.)

*

Conseils utiles pour les débutants

Expérience de combat

LORSQUE VOUS JOUEZ EN MODE NOVICE, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE VOUS ENTRAÎNER AVEC UN COMBAT D'INTRODUCTION, AFIN D'AVOIR UNE IDÉE SUR LA FAÇON DONT LES COMBATS SE DÉROULENT. VOUS NE GAGNERÉZ NI POINTS D'EXPÉRIENCE NI BUTIN, MAIS C'EST UNE BONNE OPPORTUNITÉ POUR APPRENDRE COMMENT DÉPLACER LES GROUPES DE COMBAT ET VOIR CE À QUOI VOUS DEVEZ VOUS ATTENDRE DE LA PART DU JOUEUR CONTRÔLÉ PAR ORDINATEUR.

Points d'expérience

AU DÉBUT DE LA PARTIE, VOUS AVEZ UN MINIMUM D'EXPÉRIENCE ET DE CAPACITÉS. PLUS VOUS GAGNEZ DES POINTS D'EXPÉRIENCE, PLUS VOTRE NIVEAU S'AMÉLIORE ET PLUS VOUS AVEZ DE POINTS DE RÉUSSITE DANS LES COMBATS AU CORPS-À-CORPS. IL Y A DEUX FAÇONS "SIMPLES" DE GAGNER DES POINTS D'EXPÉRIENCE: 1) LES COMBATS SUR TERRE OU SUR MER, ET 2) LES QUÊTES. POUR VOUS RETROUVER DANS UNE SITUATION DE COMBAT AU SOL, ORGANISEZ UNE EXPÉDITION STANDARD OU PERSONNALISÉE. UNE FOIS QUE VOUS ÊTES SUR LES MERS, "ACCOSTEZ" SUR UNE ÉTENDUE DE TERRE DÉSERTE, PUIS APPUYEZ SUR LA BARRE D'ESPACEMENT POUR QUITTER VOTRE NAVIRE. TANDIS QUE VOUS CONTINUEZ VOTRE VOYAGE À PIED, VOUS TOMBEREZ SOUDAIN SUR DE PETITS GROUPES DE BANDITS OU DE VAGABONDS. A CHAQUE FOIS QUE VOUS REMPORTEZ LA VICTOIRE FACE À CES ADVERSAIRES, VOTRE PERSONNAGE ET LES LIEUTENANTS QUI L'ACCOMPAGNENT GAGNERONT DES POINTS D'EXPÉRIENCE. POUR VOUS RETROUVER DANS UNE SITUATION DE COMBAT NAVAL, VOUS N'AVEZ QU'À NAVIGUER AU HASARD. LA MÊME CHOSE S'APPLIQUE POUR LES COMBATS SUR MER QUE POUR LES COMBATS SUR TERRE.

Quêtes

POUR GAGNER DE L'EXPÉRIENCE LORS D'UNE QUÊTE, ALLEZ DANS LA TAVERNE D'UNE VILLE QUELCONQUE. SI VOUS PAYEZ UN VERRE AU CONTEUR, IL VOUS RACONTERA UNE HISTOIRE CONCERNANT UN OBJET ET VOUS DONNERA DES TUYAUX SUR L'ENDROIT OÙ VOUS POURREZ LE TROUVER. UNE FOIS QUE LE CONTEUR AURA TERMINÉ SON HISTOIRE, SI VOUS VOUS RENDEZ MAÎTRE DE LA CITÉ, SI VOUS EXPLOREZ LA CAVERNE OU SI VOUS VOUS EMPAREZ DU FORT OU DE L'ABBAYE OÙ SE TROUVE L'OBJET, IL REJOINDRA AUTOMATIQUÉMENT VOS AUTRES TROPHÉES. CHACUN DE CES OBJETS VOUS FERA GAGNER DES POINTS D'EXPÉRIENCE. SI LE CONTEUR A MENTIONNÉ UN OBJET DE QUÊTE, LA FEMME RUNE VOUS RACONTERA DE NOUVEAU L'HISTOIRE LORSQUE VOUS IREZ LA VOIR, ET ELLE VOUS DONNERA DES INDICES SUPPLÉMENTAIRES SUR L'ENDROIT OÙ SE TROUVE CET OBJET. LE CONTEUR NE VOUS RACONTERA L'HISTOIRE QU'UNE FOIS. LES QUÊTES DE CAVERNE SONT UN ENDROIT IDÉAL POUR COMMENCER CAR ELLES N'IMPLIQUENT AUCUN COMBAT ET AVEC UNE CARTE ET UN PEU DE DÉTERMINATION, VOUS RÉUSSIREZ.

Assistance technique

Souvenez-vous de votre fichier Readme!

Vous avez peut-être déjà la réponse...

VÉRIFIEZ LE RÉPERTOIRE RACINÉ DE VOTRE DISQUETTE D'INSTALLATION ET IMPRIMEZ LE FICHIER README. CE FICHIER CONTIENT LES DERNIÈRES INFORMATIONS À VOTRE DISPOSITION ET IL SE PEUT QUE VOUS TROUVIEZ IMMÉDIATEMENT LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS. VOTRE MANUEL EST MOINS À JOUR QUE LE FICHIER README, PARCE QU'IL A FALLU LE RÉDIGER, Y APPORTER DES CORRECTIONS, LE METTRE SUR FILM, L'ENVOYER À L'IMPRIMEUR, ... DES SEMAINES AVANT QUE LE FICHIER README NE SOIT RAJOUTÉ, À LA TOUTE DERNIÈRE MINUTE! ALORS S'IL VOUS PLAÎT, VÉRIFIEZ VOTRE FICHIER README!

Une façon pas chère, mais efficace!

Vous avez un modem et accès à Internet ou au courrier électronique?

TENEZ-VOUS AU COURANT DES TOUTES DERNIÈRES INFORMATIONS TECHNIQUES (OU SURFEZ SUR NOTRE CRÉNEAU INTERNET) SUR LE WEB-SITE DE GT INTERACTIVE SOFTWARE EN TAPANT [HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com). DANS LA PARTIE ASSISTANCE, VOUS AUREZ ACCÈS AUX LISTES DE QUESTIONS QUI REVIENNENT LE PLUS SOUVENT, AUX CONSEILS DE DÉPANNAGE, AUX DISCUSSIONS DE FORUM, ET VOUS AUREZ ACCÈS À L'ASSISTANCE DIRECTE PAR COURRIER ÉLECTRONIQUE EN TAPANT [SUPPORT@GTINTERACTIVE.COM](mailto:support@gtinteractive.com). VOUS POUVEZ ÉGALEMENT TROUVER DES CORRECTIONS OU MISES À JOUR SUR NOTRE SITE SI/QUAND VOUS EN AVEZ BESOIN.

Vikings! The strategy of Ultimate Conquest

Technischer Kundendienst

IN DEM UNWAHRSCHEINLICHEN FALL, DASS IHRE DISKS SCHADHAFT SEIN SOLLTEN, SCHICKEN SIE DIESE BITTE OHNE VERPACKUNG AN UNS ZURÜCK. LEGEN SIE EINEN MIT IHREM NAMEN UND IHRER ADRESSE VERSEHENEN BEGLEITBRIEF BEI, IN DEM SIE DEN SCHADEN BESCHREIBEN, UND SCHICKEN SIE DIE VOLLSTÄNDIGE POSTSENDUNG AN: GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LTD, ORLYPLEIN 85, 1043 DS AMSTERDAM, NIEDERLANDE.

WIR WERDEN VERSUCHEN, DIE DISKS INNERHALB VON 28 TAGEN NACH ERHALT DER SENDUNG ZU ERSETZEN. HABEN SIE TECHNISCHE PROBLEME MIT DEN DISKS, DANN SCHREIBEN SIE BITTE AN DIE OBENGENANNTTE ADRESSE, ODER RUFEN SIE UNSEREN TECHNISCHEN KUNDENDIENST AN (MONTAG - FREITAG, 9.00-18.00 UHR MITTELEUROPÄISCHER ZEIT). SETZEN SIE SICH ZU DIESEM ZWECK AN IHREN COMPUTER, ODER NOTIEREN SIE SICH VOR IHREM ANRUF DIE VOLLSTÄNDIGEN DETAILS IHRER COMPUTER-KONFIGURATION UND DAS PROBLEM, DAS SIE MIT DER SOFTWARE HABEN. BEACHTEN SIE BITTE, DASS SICH UNSER TECHNISCHER KUNDENDIENST IN AMSTERDAM BEFINDET.

DEN DEUTSCHSPRACHIGEN KUNDENDIENST ERREICHEN SIE UNTER FOLGENDER NUMMER: 00 31 20 581 4362.

*

- INHALTSVERZEICHNIS
- DIE VORGESCHICHTE
- INSTALLATION
- INFORMATIONEN ZUM SPIEL
- BEWEGUNG
- BILDSCHIRMOPTIONEN
- DIPLOMATIE
- KAMPF
- HILFREICHE TIPS
- TECHNISCHER KUNDENDIENST
- RECHTLICHES
- MITARBEITER

*

Die Vorgeschichte

WIKINGER. SCHON DER BLOSSE KLANG IHRES NAMENS LÄSST AN KÜHNE ENTDECKUNGSREISEN, BLUTIGE KÄMPFE UND UNGEZÜGELTE EROBERUNGSLUST DENKEN.

VOM 8. BIS ZUM 12. JAHRHUNDERT BEHERRSCHTEN DIE WIKINGER DIE WELTMEERE UND FAST DIE GANZE BEKANNTE WELT. IN LEGENDE UND ÜBERLIEFERUNG GELTEN DIE WIKINGER ALS BLUTRÜNSTIGE BARBAREN, DIE ÜBER DIE MEERE ZOGEN UND IN VERNICHTUNG UND VÖLLEREI SCHWELGTEN - MEISTER DER RAUB- UND PLÜNDERZÜGE IN GEHÖRNTEN HELMEN. DARAN IST SICHERLICH EIN FUNKEN WAHRHEIT.

IN WIRKLICHKEIT WAREN DIESE HEIDEN JEDOCH FASZINIERENDE MENSCHEN - NUN GUT, SIE WAREN RÄUBER, ABER GLEICHZEITIG AUCH DIE BESTEN SCHIFFBAUER DER WELT. POLITIK, INTERNE KONFLIKTE, HANDEL UND ABENTEUERLUST TRIEBEN DIE WIKINGER BIS GRÖNLAND UND NORDAMERIKA.

ABENTEUER, TRIUMPH UND MACHT WAREN DER ANREIZ DER WIKINGER, UND DAVON BIETET IHNEN VIKINGS: THE STRATEGY OF ULTIMATE CONQUEST RAUHE MENGEN. DIE HERRSCHAFT ÜBER DIE WELT LIEGT IN IHREN HÄNDEN.

Installation für Windows 95

KLICKEN SIE IHR STARTMENÜ AN. WÄHLEN SIE DER REIHE NACH EINSTELLUNGEN, SYSTEMSTEUERUNG, PROGRAMME EINFÜGEN/ENTFERNEN UND INSTALLIEREN. IHR COMPUTER SUCHT DARAUFGIN DIE INSTALLATIONSPROGRAMME IN IHREM DISKETTEN- UND FESTPLATTENLAUFWERK. SOBALD ER DAS VIKINGS!-INSTALLATIONSPROGRAMM AUF DER CD-ROM GEFUNDEN HAT, KLICKEN SIE BEENDEN AN, UM DEN INSTALLATIONSVORGANG ZU BEGINNEN. BEFOLGEN SIE NUN DIE BILDSCHIRMANWEISUNGEN DES INSTALLATIONSPROGRAMMS.

Installation für Windows 3.x

LEGEN SIE DIE CD IN IHR CD-ROM-LAUFWERK. KLICKEN SIE IM PROGRAMM-MANAGER "DATEI" UND "AUSFÜHREN" AN. GEBEN SIE D: INSTALL EIN (GEGEBENENFALLS ERSETZEN SIE "D" DURCH DEN KENNBUCHSTABEN IHRES CD-ROM-LAUFWERKS). DAS PROGRAMM INSTALLIERT DARAUFGIN EINE NEUE WINDOWS-PROGRAMMGRUPPE MIT EINEM ENTSPRECHENDEN PROGRAMM-ICON.

UM DAS SPIEL ZU BEGINNEN, KLICKEN SIE EINFACH DAS VIKINGS-ICON ZWEIMAL AN.

Installation für Macintosh

LEGEN SIE DIE CD IN IHR CD-ROM-LAUFWERK, UND KLICKEN SIE "VIKINGS 68K INSTALLER" ZWEIMAL AN. ZIEHEN SIE DAS ICON AUF IHR JEWEILIGES FESTPLATTENLAUFWERK.

UM DAS SPIEL ZU BEGINNEN, KLICKEN SIE EINFACH DAS VIKINGS-ICON ZWEIMAL AN.

BEIM MAC ENTSPRICHT EINFACHES DRÜCKEN DER MAUSTASTE DER LINKEN MAUSTASTE BEIM PC. IST VON DER RECHTEN MAUSTASTE DIE REDE, MÜSSEN MACINTOSH-BENUTZER STATTDessen DIE UMSCHALTSTASTE GEDRÜCKT HALTEN, WÄHREND SIE DIE MAUSTASTE BETÄTIGEN. BEIM SEGELN, GEHEN UND SEEGEFECHT KÖNNEN SIE STATT DER MAUSTASTE AUCH DIE PFEILTASTEN AUF IHRER TASTATUR VERWENDEN.

Installation für Power PC

LEGEN SIE DIE CD IN IHR CD-ROM-LAUFWERK EIN, UND KLICKEN SIE "VIKINGS PPC INSTALLER" ZWEIMAL AN. SETZEN SIE DIE INSTALLATION WIE IN DER MACINTOSH-ANLEITUNG BESCHRIEBEN FORT.

*

Addendum

- ES GIBT NUN ZWEI UNTERSCHIEDLICHE ICONS FÜR WIN95 UND WIN 3.XX. WENN SIE UNTER WIN 3.XX INSTALLIEREN, SOLLTEN SIE D: INST31 WÄHLEN.
- FALLS SIE BEIM BETRIEB AUF EINEM MACINTOSH SPEICHERPROBLEME HABEN, SCHALTEN SIE DEN VIRTUELLEN SPEICHER EIN. VIKINGS BENÖTIGT ZUM REIBUNGSLOSEN ABLAUF MINDESTENS 8 MB RAM.
- NUR FÜR BENUTZER EINES POWER PC 9500: UM DIE BESTE LEISTUNG ZU ERHALTEN, EMPFEHLEN WIR, VIKINGS IM STANDARD-VIDEOMODUS (640X480) ZU BETREIBEN.

Informationen zum Spiel

Die Vorgeschichte

GIBT IHNEN EINE KURZE ÜBERSICHT ÜBER DIE HINTERGRÜNDE DES SPIELS. MIT DEN PFEILEN UNTEN AUF DEM BILDSCHIRM KÖNNEN SIE NACH BELIEBEN DURCH DIESE GESCHICHTE SCROLLEN.

Neues Spiel starten

WÄHLEN SIE DIESE OPTION, WENN SIE EINE NEUE SPIELFIGUR GESTALTEN MÖCHTEN. LESEN SIE DAZU BITTE AUCH DEN ABSCHNITT "NEUES SPIEL".

Spiel laden

WÄHLEN SIE DIESE OPTION, UM EIN BEREITS GESICHERTES SPIEL ZU LADEN.

Spiel beenden

DAMIT KEHREN SIE ZU WINDOWS ODER ZUM DESKTOP ZURÜCK.

Neues Spiel

WENN SIE AUF DEM ERÖFFNUNGSMENÜ "NEUES SPIEL STARTEN" GEWÄHLT HABEN, MÜSSEN SIE NUN IHRE SPIELFIGUR AUSSUCHEN. DABEI GIBT ES FOLGENDE OPTIONEN:

Geschlecht

MÄNNLICH ODER WEIBLICH.

Nationalität

SIE ENTSCHEIDEN SICH, OB SIE NORWEGER, SCHWEDE ODER DÄNE SEIN MÖCHTEN. DIE WAHL DER NATIONALITÄT BESTIMMT, WELCHE HEIMATHÄFEN IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHEN.

Schwierigkeitsgrad

LEGEN SIE DEN GEWÜNSCHTEN SCHWIERIGKEITSGRAD FEST.

Fähigkeit

WÄHLEN SIE EINE FÄHIGKEIT FÜR IHRE SPIELFIGUR. IM LAUF DES SPIELS KÖNNEN SIE WEITERE FÄHIGKEITEN ERWERBEN. HIER WÄHLEN SIE LEDIGLICH DIE AUSGANGSEIGENSCHAFT.

Name

DER STANDARDNAME IHRER SPIELFIGUR IST SVEN ODER AESA. SIE KÖNNEN DEN VORGEGEBENEN NAMEN ÄNDERN, INDEM SIE EINFACH EINEN NEUEN NAMEN EINGEBEN.

Provinz

WENN SIE DIESE OPTION WÄHLEN, ERSCHEINT EIN KARTENAUSSCHNITT DES GEWÄHLTEN LANDES, AUF DEM DIE ALS PROVINZHauptstadt GEEIGNETEN HÄFEN MARKIERT SIND. RECHTS AUF DEM BILDSCHIRM SEHEN SIE DIE STATISTISCHEN DATEN DER PROVINZ. UM DATEN ANDERER PROVINZEN ZU SEHEN, KLICKEN SIE EINEN DER ROTEN KREISE AUF DER KARTE AN. WENN SIE DIE PROVINZ GEWÄHLT HABEN, DIE SIE ZU IHRER HAUPTSTADT ERNENNEN MÖCHTEN, KLICKEN SIE OK AN.

NACHDEM SIE IHRE WAHL GETROFFEN HABEN, ERSCHEINT EINE ZUSAMMENFASSUNG IHRER DATEN. FALLS SIE NICHT ZUFRIEDEN SIND, KÖNNEN SIE NEIN WÄHLEN UND ZUM ERÖFFNUNGSMENÜ ZURÜCKKEHREN. HABEN SIE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD ANFÄNGER GEWÄHLT, SO KÖNNEN SIE ZUNÄCHST IN EINER KAMPFEINFÜHRUNG EIN GEFÜHL FÜR DIE TAKTIKEN DER WIKINGER ENTWICKELN. LESEN SIE DAZU BITTE AUCH DEN ABSCHNITT "KAMPF".

Bewegung

Bewegung in Städten

IN ALLEN STÄDTEN GIBT ES EINE REIHE VON GEBÄUDEN UND ÖRTLICHKEITEN, DIE SIE IMMER BESUCHEN KÖNNEN. BEWEGEN SIE IHREN CURSOR ÜBER DEN BILDSCHIRM, UM ZU SEHEN, WELCHE ÖRTLICHKEITEN DIE JEWEILIGE STADT ZU BIETEN HAT. EIN TEXTFELD UNTEN AUF DEM BILDSCHIRM ENTHÄLT EINE ERKLÄRUNG DER AUFGERUFENEN ÖRTLICHKEIT. ES FOLGT EINE LISTE DER ÖRTLICHKEITEN, DIE SIE IN JEDER STADT ERWARTEN KÖNNEN.

Schenke - IN DER SCHENKE FINDEN SIE FOLGENDE PERSONEN:

Schankwirt - ER VERKAUFT IHNEN EIN GETRÄNK, WENN SIE GENUG GELD HABEN, UM DAFÜR ZU ZAHLEN. WENN SIE ZUVIEL TRINKEN, WERDEN SIE BETRUNKEN UND SEHEN UNSCHARF. GELEGENTLICH IST DER SCHANKWIRT AUCH BEREIT, IHNEN EINIGE INTERESSANTE INFORMATIONEN ZUKOMMEN ZU LASSEN, WENN SIE 'KONVERSATION BETREIBEN' ODER 'LOKALNACHRICHTEN-ANFRAGE' ANKLICKEN. UM DEN SCHANKWIRT NACH ENTWICKLUNGEN IN DER WELT ZU FRAGEN, KLICKEN SIE 'NEUIGKEITEN' AN.

Schankmagd - DIESES LEBENSFROHE MÄDCHEN VERKAUFT IHNEN EBENFALLS GETRÄNKE UND TEILT IHNEN MANCHMAL INFORMATIONEN MIT, DIE SIE VON ANDEREN GÄSTEN AUFGESCHNAPPT HAT. DIES GILT AUCH FÜR DEN SCHANKJUNGEN.

Geschichtenerzähler - WENN SIE IHM EIN GETRÄNK KAUFEN, ERZÄHLT ER IHNEN DAFÜR EINE GESCHICHTE ÜBER EINEN SAGENUMWOBENEN GEGENSTAND. SIE ERFAHREN, WO DER GEGENSTAND ZU FINDEN SEIN MAG ODER WELCHER GAST EINE KARTE DES FUNDGEBIETS HAT.

Gast - WENN DER GESCHICHTENERZÄHLER SIE ZUM GAST GESCHICKT HAT, DER EINE KARTE HABEN SOLL, MÜSSEN SIE DIESE ENTWEDER KAUFEN ODER UM SIE KÄMPFEN. BESIEGEN SIE IHN IM ZWEIKAMPF MANN GEGEN MANN, SO ERHALTEN SIE DIE KARTE AUTOMATISCH. FALLS DER GAST KEINE KARTE BESITZT, GIBT ER IHNEN ENTWEDER EINE INTERESSANTE INFORMATION, WEIST SIE SCHROFF ZURÜCK ODER GREIFT SIE AN.

Markt - HIER KÖNNEN SIE WAREN KAUFEN UND VERKAUFEN. UNTEN LINKS AUF DEM BILDSCHIRM SEHEN SIE, WIEVIEL VERFÜGBARES KAPITAL DER GESCHÄFTSINHABER UND SIE JEWEILS BESITZEN. IHR VERFÜGBARER FRACHTRAUM ERSCHEINT UNTEN RECHTS. WENN SIE DEM GESCHÄFTSINHABER ETWAS VERKAUFEN MÖCHTEN UND ER ÜBER GENUG KAPITAL VERFÜGT, KLICKEN SIE DEN PFEIL LINKS NEBEN DEM ENTSPRECHENDEN GEGENSTAND AN. UM WAREN ZU KAUFEN (UND VORAUSGESETZT, SIE VERFÜGEN ÜBER GENUG KAPITAL UND FRACHTRAUM), KLICKEN SIE DEN PFEIL RECHTS NEBEN DEM ENTSPRECHENDEN GEGENSTAND AN.

Schiffsbauer - WENN SIE GUT BETUCHT SIND, KÖNNEN SIE BEI IHM IHRE SCHIFFE IN AUFTRAG GEBEN. DIE ÖRTLICHE WIRTSCHAFTS- UND AUFTRAGSLAGE BESTIMMT DEN PREIS DER SCHIFFE UND DIE ERFORDERLICHE BAUZEIT. STEHEN SIE JEDOCH MIT EINER STADT AUF KRIEGSFUSS, SO WIRD DER ÖRTLICHE SCHIFFSBAUER NICHT FÜR SIE ARBEITEN.

Schmied - SIE KÖNNEN DEN SCHMEID DAMIT BEAUFTRAGEN, BESSERE WAFFEN ODER RÜSTUNGEN FÜR SIE UND IHRE MÄNNER ANZUFERTIGEN - VORAUSGESETZT, SIE HABEN DAS NÖTIGE KLEINGELD DAFÜR. GENAU WIE BEI SCHIFFEN WIRKT SICH DIE ÖRTLICHE WIRTSCHAFTSLAGE AUF DIE PREISE DER VERBESSERTEN AUSRÜSTUNG AUS.

Hauptquartier - LESEN SIE DAZU BITTE DEN ABSCHNITT 'DIPLOMATIE'.

Fürst - BEFINDEN SIE SICH IN DER HAUPTSTADT EINER PROVINZ (AUSGENOMMEN IHRER HEIMATSTADT), SO KÖNNEN SIE DAS LANGHAUS BETRETEN UND VERHANDLUNGEN MIT DEM

ANFÜHRER DER PROVINZ AUFNEHMEN. SIE TREFFEN AUF DIESE WEISE ABKOMMEN ÜBER VERTRÄGE, HANDEL UND ANDERES. WENN SIE SICH MIT DER PROVINZ VERBÜNDET HABEN, GIBT IHNEN DEREN ANFÜHRER ZWEI ZUSÄTZLICHE OPTIONEN: DIE MÖGLICHKEIT ZUR TRUPPENANWERBUNG UND EINE ÜBERSICHT ÜBER DEN ZUSTAND DER PROVINZ.

Runenfrau - WENN SIE DIE RUNENFRAU BESUCHEN, ERZÄHLT SIE IHNEN NOCH EINMAL, WAS SIE BEREITS VOM GESCHICHTENERZÄHLER GEHÖRT HABEN, FÜGT JEDOCH GELEGENTLICH WEITERE EINZELHEITEN HINZU. SIE LIEST IHNEN AUCH AUS DEN RUNEN ODER MISCHT IHNEN EINE TINKTUR ZUR HEILUNG IHRER WUNDEN.

*

Bildschirmoptionen

Disk - IN DER REGEL ERSCHEINT IN DER BILDSCHIRMECKE LINKS UNTEN DER DISK-KNOPF. KLICKEN SIE IHN AN, UM DIE FOLGENDEN OPTIONEN AUFZURUFEN:

Sichern - DAMIT SICHERN SIE DEN AKTUELLEN SPIELSTAND. AUF DEM SICHERUNGSBILDSCHIRM KÖNNEN SIE WÄHLEN, IN WELCHEM FELD SIE DAS SPIEL SICHERN MÖCHTEN. WENN SIE DAS GEWÜNSCHTE FELD GEWÄHLT HABEN, KÖNNEN SIE DEN NAMEN DES ZU SICHERNDEN SPIELS EINGEBEN, INDEM SIE DEN VORHANDENEN NAMEN MIT DER RÜCKTASTE LÖSCHEN UND EINEN NEUEN EINGEBEN ODER OK ANKLICKEN, UM ZUM VORHERIGEN STANDARDNAMEN ZURÜCKZUKEHREN. (HINWEIS: DIE AUFCHRIFT "LEER" MUSS IMMER DURCH EINEN NAMEN ERSETZT WERDEN, UM EIN SPIEL SICHERN ZU KÖNNEN.)

Laden - UM EIN BEREITS GESICHERTES SPIEL FORTZUSETZEN, KLICKEN SIE ZUERST DAS GEWÜNSCHTE SPIEL UND DANN OK AN.

Optionen - HIER STELLEN SIE DIE OPTIONEN ZUM SOUND EIN ODER SCHALTEN BESTIMMTE SOUNDEFFEKTE AUS. ALLE OPTIONEN SIND ZUM EIN- ODER AUSSCHALTEN.

Abbrechen - DAMIT VERLASSEN SIE DAS SPIEL.

Informationen - IN DER REGEL ERSCHEINT IN DER BILDSCHIRMECKE UNTEN RECHTS EIN FRAGEZEICHEN-ICON. KLICKEN SIE DIESES AN, UM FOLGENDE OPTIONEN AUFZURUFEN:

Truppendaten - HIER FINDEN SIE INFORMATIONEN ÜBER DIE ZUSAMMENSTELLUNG IHRES EXPEDITIONSTRUPPS. DIESE OPTION STEHT NICHT ZUR VERFÜGUNG, WENN SIE DAHEIM SIND.

Persönliche Daten - DAMIT RUFEN SIE DIE FOLGENDEN ZUSÄTZLICHEN OPTIONEN AUF:

Trophäen - SIE SEHEN GEGENSTÄNDE AUS VORHERGEGANGENEN EXPEDITIONEN.

Statistik - ANZEIGEN IHRES GESUNDHEITZUSTANDS, RUFES, LEVELS, ALTERS UND FAMILIENSTANDS.

Besitz - SIE SEHEN, WIE VIELE SCHIFFE, MÄNNER, SCHATZKAMMERN UND LÄNDEREIEIEN SIE BESITZEN. SIE KÖNNEN NUR DANN AUF GEGENSTÄNDE AUS DEN SCHATZKAMMERN ZUGREIFEN, WENN SIE DAHEIM SIND. IHRE LÄNDEREIEIEN UMFASSEN ALLE PROVINZEN, DIE SIE ENTWEDER DURCH HEIRAT ODER DURCH EROBERUNG AN SICH GEBUNDEN HABEN.

Weltkarte - DIESE ZEIGT DEN TEIL DER WELT, DEN SIE BEREITS ERFORSCHT HABEN. WENN SIE DEN CURSOR ÜBER DIE VERSCHIEDENEN MARKIERUNGEN AUF DEM BILDSCHIRM BEWEGEN, ERSCHEINEN INFORMATIONEN ZUM ENTSPRECHENDEN GEGENSTAND IN DER UNTEREN LINKEN BILDSCHIRMECKE. MIT HILFE DER PFEILE UNTEN AUF DEM BILDSCHIRM KÖNNEN SIE DIE KARTE SCROLLEN. UM DIE KARTE ZU VERLASSEN, KLICKEN SIE "OK" ZWISCHEN DEN PFEILEN AN.

Aufgabenkarte - WENN SIE DEN GESCHICHTEN IN DER SCHENKE GELAUSCHT UND VOM GAST EINE KARTE ERHALTEN HABEN, KÖNNEN SIE SICH DIESE MIT HILFE DIESES KNOPFS VON IHREM WAFFENMEISTER ZEIGEN LASSEN.

Weltkarte - BEIM GEHEN ODER SEGELN ERSCHEINT DIESE KARTE AUTOMATISCH. DABEI HANDELT ES SICH UM GENAU DIESELBE KARTE, DIE SIE AUCH AUF DEM INFORMATIONSBILDSCHIRM WÄHLEN KÖNNEN.

*

Diplomatie

WENN SIE DAS LANGHAUS IN IHRER HEIMATSTADT BETRETEN, STEHEN IHNEN ZWEI OPTIONEN ZUR VERFÜGUNG: "EXPEDITION ANTRETEN" UND "LOKALANGELEGENHEITEN".

Expedition antreten - SIE WÄHLEN ZWISCHEN "ANFÜHREN EINER EINFACHEN EXPEDITION" UND "ANFÜHREN EINER SONDEREXPEDITION". BEI DEN EINFACHEN EXPEDITIONEN SORGT DER COMPUTER AUTOMATISCH FÜR SCHIFFE, MÄNNER UND WAREN. WÄHLEN SIE JEDOCH EINE SONDEREXPEDITION, SO MÜSSEN SIE DIE FOLGENDEN WAHLEN TREFFEN:

Truppenaufruf - SIE HABEN ALLE KRIEGER ZU DEN WAFFEN GERUFEN UND ERFAHREN NUN, WIE VIELE MÄNNER SICH GEMELDET HABEN (IN IHR KONTINGENT AUFGENOMMEN WERDEN KÖNNEN) UND WIEVIEL KAPITAL IHNEN ZUM ENTLÖHNER DER KRIEGER ZUR VERFÜGUNG STEHT. SIE WÄHLEN DIE GEWÜNSCHTEN TRUPPEN AUS, INDEM SIE DEN PFEIL RECHTS (UNTEN) ANKLICKEN, UM ZUSÄTZLICHE MÄNNER AUFZUNEHMEN, ODER DEN PFEIL LINKS (OBEN), UM DIE ANZAHL DER REKRUTEN ZU VERRINGERN. DER LOHN BETRÄGT 10 SILBERSTÜCKE PRO MANN. SIE KÖNNEN KEINE WEITEREN TRUPPEN AUSHEBEN, WENN IHR KAPITAL VERSIEGT ODER SÄMTLICHE KRIEGER GEWÄHLT WORDEN SIND, DIE DEM TRUPPENAUFBRUF FOLGTEN.

Schiffe wählen - JEDES SCHIFF BRAUCHT EINE MINDESTBESATZUNG, EHE ES IN SEE STEHEN KANN. DIESE BESATZUNG WIRD AUS IHREM TRUPPENKONTINGENT ZUSAMMENGESTELLT. SIE LEGEN HIER GLEICHZEITIG FEST, WIE VIELE IHRER MÄNNER SIE AUF IHRER EXPEDITION BEGLEITEN SOLLTEN. DIE ZURÜCKGELASSENEN TRUPPEN BEWACHEN IHRE PROVINZEN.

Hauptmänner wählen - WÄHLEN SIE, WELCHE HAUPTMÄNNER SIE MITNEHMEN, UM IHRE TRUPPEN IM GEFECHT ZU FÜHREN. IHRE ENTSCHEIDUNGEN WERDEN SICH IN DER LEISTUNG IHRER TRUPPEN IM GEFECHT NIEDERSCHLAGEN.

Lokalangelegenheiten - ZWEI OPTIONEN STEHEN IHNEN ZUR VERFÜGUNG:

Besitzverwaltung - WENN SIE DIESE OPTION WÄHLEN, ERSCHEINT EIN KALENDER. WÄHREND SIE SICH UM IHRE BESITZTÜMER KÜMMERN, SEHEN SIE, WIE IM LAUF DER ZEIT WIRTSCHAFT UND BEVÖLKERUNG WACHSEN. WÄHRENDEDESSEN SUCHEN FREMDE GESANDTE SIE AUF, UM DIPLOMATISCHE VERHANDLUNGEN ÜBER VERTRAGSSCHLÜSSE, HANDELSABKOMMEN UND ÄHNLICHES ZU FÜHREN. JE MEHR ZEIT SIE DABEI VERGEHEN LASSEN, DESTO SCHLECHTER WIRD IHR

RUF - DER WAHRE WERT EINES WIKINGERS WIRD SCHLIESSLICH AN SEINEN ERFOLGEN IM GEFECHT GEMESSEN.

Hauptmänner ernennen - SIE KÖNNEN BIS ZU 16 HAUPTMÄNNER ERNENNEN. PRO HAUPTMANN KOSTET DAS 1.000 SILBERSTÜCKE. NEU ERNANNTEN HAUPTMÄNNER STEHEN BEI IHRER NÄCHSTEN EXPEDITION ZUR VERFÜGUNG. SIE HELFEN BEI DER FÜHRUNG IHRER TRUPPEN IM GEFECHT UND SIND VON GROSSER BEDEUTUNG BEI EROBERUNGEN, WEIL SIE ALS REGENTEN EROBERTER PROVINZEN ZURÜCKGELASSEN WERDEN KÖNNEN.

Expeditionen

JEDE EXPEDITION BEGINNT AUF EINEM SCHIFF VOR IHREM HEIMATHAFEN. SIE KÖNNEN SEGELN ODER GEHEN.

Segeln und Gehen - DAFÜR BENUTZEN SIE FOLGENDE BEFEHLE:

Rechte/linke Maustaste - WENDET DAS SCHIFF IN DIE ENTSPRECHENDE RICHTUNG.

s - Segel setzen/einholen (nur beim Segeln) - BEEINFLUSST DIE GESCHWINDIGKEIT IN ABHÄNGIGKEIT VON DEN WINDVERHÄLTNISSEN.

t - Turbo - ERHÖHT IHRE GESCHWINDIGKEIT UM DAS ZEHNFACHE.

Leertaste - WENN SIE AM UFER ANGELEGT HABEN UND DIE LEERTASTE DRÜCKEN, VERLASSEN SIE DAS SCHIFF UND GEHEN AN LAND. WENN SIE SICH IN DER NÄHE IHRES SCHIFFES BEFINDEN UND WIEDER AN BORD GEHEN WOLLEN, DRÜCKEN SIE EINFACH ERNEUT DIE LEERTASTE.

Städte - WENN SIE EINE STADT ERREICHEN, GELANGEN SIE AUTOMATISCH ZUM HAFEN. SIE MÜSSEN NUN IHRE VORGEHENSWEISE FESTLEGEN. WENN SIE MIT DER STADT VERBÜNDET SIND, KÖNNEN SIE ENTWEDER HINEINGEHEN ODER DEN HAFEN WIEDER VERLASSEN. ALS VERBÜNDET GELTEN ALLE STÄDTE, DIE IN IHRER EIGENEN ODER EINER VON IHNEN EROBERTEN PROVINZ LIEGEN. FALLS DIESE STADT NICHT DAZU ZÄHLT, ERHALTEN SIE ZUSÄTZLICH DIE OPTION, ANZUGREIFEN. WENN SIE ANGRIF WÄHLEN, WERDEN SIE AUFGEFORDERT, IHRE GEFECHTSAUFSTELLUNG FESTZULEGEN (SIEHE UNTEN).

Abteien/Festungen - WENN SIE EINE ABTEI ODER EINE FESTUNG ERREICHEN, KÖNNEN SIE ENTWEDER ANGREIFEN ODER DAS GEBIET WIEDER VERLASSEN. WENN SIE ANGRIF WÄHLEN, WERDEN SIE AUFGEFORDERT, IHRE GEFECHTSAUFSTELLUNG ZU WÄHLEN (SIEHE UNTEN).

Wetterfahne - BEIM SEGELN ERSCHEINT EINE WETTERFAHNE IN DER UNTEREN BILDSCHIRMMITTE. DIE WETTERFAHNE ZEIGT DIE WINDRICHTUNG AN, DAMIT SIE IHRE SEGELMANÖVER ENTSPRECHEND WÄHLEN KÖNNEN.

*

Kampf

Seegefechte

SIE WERDEN AUF HOHER SEE ANDEREN SCHIFFEN BEGEGNEN. BEI JEDEM ZUSAMMENTREFFEN WERDEN SIE AUFGEFORDERT, SICH ZWISCHEN GEFECHT ODER WEITERFAHRT ZU ENTSCHEIDEN. WENN SIE ANGRIF WÄHLEN, STEuern SIE IHR SCHIFF WIE BEIM NORMALEN SEGELN. DRÜCKEN SIE DIE LEERTASTE, UM PFEILE AUF DEN GEGNER ZU SCHIESSEN. WENN SIE EIN GEGNERISCHES SCHIFF IN DER BUGMITTE RAMMEN, BEGINNT EIN ZWEIKAMPF MIT DEM GEGNERISCHEN ANFÜHRER.

Landgefechte

WIE BEIM SEGELN SOLLTEN SIE AUCH AUF FUSSMÄRSCHEN AUF BEGEGNUNGEN GEFASST SEIN, BEI DENEN SIE SICH ZWISCHEN ANGRIF UND WEITERMARSCHIEREN ENTSCHEIDEN MÜSSEN. WENN SIE ANGRIF WÄHLEN, ERFOLGT DAS GEFECHT IN GRUPPENAUFSSTELLUNG, WIE UNTEN BESCHRIEBEN.

Gruppe

BEI AUSEINANDERSETZUNGEN WERDEN SIE AUFGEFORDERT, AUS IHREN TRUPPEN KAMPFGRUPPEN ZU BILDEN. JEDE KAMPFGRUPPE WIRD VON EINEM DER HAUPTMÄNNER ANGEFÜHRT, DIE SIE VOR BEGINN DER EXPEDITION GEWÄHLT HABEN. DIE LETZTE GRUPPE FÜHREN SIE SELBST AN. SIE KÖNNEN BIS ZU FÜNF KAMPFGRUPPEN BILDEN. IHRE MÄNNER WERDEN GLEICHMÄSSIG AUF DIE GEWÄHLTEN GRUPPEN VERTEILT. ÜBERZÄHLIGE MÄNNER WERDEN AUTOMATISCH IHRER EIGENEN GRUPPE ZUGETEILT. KAMPFGRUPPEN KÖNNEN JEDOCH HÖCHSTENS 99 MÄNNER UMFASSEN. WENN SIE ALSO 150 MÄNNER HABEN UND NUR EINE KAMPFGRUPPE BILDEN, ENTHÄLT DIESE NUR 99 SOLDATEN. ES GIBT DREI ARTEN VON KAMPFGRUPPEN: KÄMPFER, BOGENSCHÜTZEN ODER BERSERKER (UNTEN BESCHRIEBEN). NACH DER WAHL IHRER KAMPFGRUPPEN GELANGEN SIE AUTOMATISCH ZUM GRUPPENKAMPF-BILDSCHIRM.

Gruppenkampf-Bildschirm - JE NACHDEM, WO DAS GEFECHT STATTFINDET, SEHEN SIE EINE STADT, EINE ABTEI/FESTUNG ODER EINE EINÖDE. JEDE DER ABGEBILDETEN FIGUREN STEHT FÜR EINE KAMPFGRUPPE. DIE ZAHL IM KASTEN VOR DER FIGUR ENTSPRICHT DER ANZAHL DER SOLDATEN IN DIESER GRUPPE UND ÄNDERT SICH ENTSPRECHEND DEN VERLUSTEN IM KAMPF. SIE KÖNNEN DIESEN KASTEN AUCH AUSSCHALTEN, INDEM SIE 'C' DRÜCKEN. KLICKEN SIE DIE PFEILE IN DER UNTEREN LINKEN BILDSCHIRMECKE AN, UM DIESEN BILDSCHIRM ZU SCROLLEN. DIE GRUPPE MIT DER FAHNE IST IMMER DIE KAMPFGRUPPE DES ANFÜHRERS - DAS GILT AUCH FÜR DEN GEGNER (DENKEN SIE DARAN!).

Grundbewegung - DIE GRUNDBEWEGUNG TEILT SICH IN ZWEI SCHRITTE AUF. ZUERST WÄHLEN SIE, WER SICH BEWEGEN SOLL, UND DANN BESTIMMEN SIE DAS ZIEL. SIE WÄHLEN EINE GRUPPE, INDEM SIE DIESE MIT DER LINKEN MAUSTASTE ANKLICKEN. DIE GEWÄHLTE GRUPPE WIRD DARAUFGHIN MIT EINEM WEISSEN QUADRAT MARKIERT. WENN SIE DIE GEWÜNSCHTE GRUPPE GEWÄHLT HABEN, KLICKEN SIE IHREN ZIELORT MIT DER RECHTEN MAUSTASTE AN. DIE GRUPPE BEWEGT SICH DANN IN DIE VORGEGEBENE RICHTUNG, BIS SIE ENTWEDER DAS ZIEL ERREICHT ODER AUF EIN HINDERNIS STÖSST. WENN SIE JEDOCH EINEN UNMÖGLICHEN ZIELORT WÄHLEN (BEISPIELSWEISE DIE MITTE EINES GEBÄUDES), SETZT SICH DIE GRUPPE GAR NICHT ERST IN BEWEGUNG. WENN EINE GRUPPE EINE STADT BETRETEN SOLL, MÜSSEN IHRE SOLDATEN ZUERST DIE STADTTÖRE DURCHBRECHEN. DAZU SCHICKEN SIE EINE GRUPPE VOR DIE TÖRE DER STADT UND GEBEN DANN DEN BEFEHL ZUM VORMARSCHE. KLICKEN SIE DIE ANDERE SEITE DER TÖRE MIT DER RECHTEN MAUSTASTE AN. IHRE SOLDATEN VERSUCHEN NUN, DIE TÖRE ZU DURCHBRECHEN. WENN SIE DABEI IN ANGRIFFSNÄHE EINER GEGNERISCHEN KAMPFGRUPPE GELANGEN, GREIFEN SIE DIESE AUTOMATISCH AN.

Brandschatzen - UM DAS VOR IHNEN LIEGENDE GEBÄUDE IN BRAND ZU SETZEN, KLICKEN SIE ENTWEDER DAS BRANDSCHÄTZEN-ICON AN ODER DRÜCKEN T AUF DER TASTATUR.

Kartenknopf - KLICKEN SIE DAS AUGE UNTEN LINKS AUF DEM BILDSCHIRM AN, UM EINE ÜBERSICHT DES GESAMTEN GEFECHTSGEBIETS ZU ERHALTEN. DIE KAMPFGRUPPEN ERSCHEINEN ALS PUNKTE, DIE ANFÜHRER ALS GRÖßERE PUNKTE.

Zurückziehen - FALLS SIE EIN GEFECHT VERLIEREN, KÖNNEN SIE SICH ZURÜCKZIEHEN, INDEM SIE DIE ABBILDUNG EINES HUNDES IN DER UNTEREN RECHTEN BILDSCHIRMECKE ANKLICKEN. DARAUFGHIN FLÜCHTEN SIE WIE EIN FEIGER HUND.

Kampfgruppentypen

Kämpfer - KÄMPFER SIND GANZ GEWÖHNLICHE FUSSSOLDATEN. AUF IHNEN LASTET DIE DURCHFÜHRUNG DER MEISTEN GEFECHTE, UND SIE SIND DIE EINZIGEN TRUPPEN MIT DER FÄHIGKEIT ZUM BRANDSCHÄTZEN.

Bogenschützen - BOGENSCHÜTZEN LASSEN IHRE PFEILE AUS SICHERER ENTFERNUNG AUF DEN GEGNER

HERABREGNEN. WENN SIE EINE GRUPPE VON BOGENSCHÜTZEN WÄHLEN UND ETWA 3 CM VON EINER GEGNERISCHEN GRUPPE ENTFERNT ABSETZEN, ERÖFFNEN IHRE SCHÜTZEN AUTOMATISCH DAS FEUER. WIRD EINE GRUPPE VON BOGENSCHÜTZEN VON EINER GEGNERISCHEN GRUPPE ANGEGRIFFEN, SO VERTEIDIGT SIE SICH AUTOMATISCH IN DER ART DER FUSSSOLDATEN, HAT JEDOCH WESENTLICH GERINGERE ERFOLGSAUSSICHTEN.

Berserker - SIE KÖNNEN NUR EINE BERSERKERGRUPPE PRO GEFECHT BESTIMMEN. DIESE SPEZIELL AUSGEBILDETEN KÄMPFER RICHTEN WESENTLICH GRÖßEREN SCHADEN AN ALS DIE NORMALEN KÄMPFERTRUPPEN.

Zweikampf

WENN EIN GAST IN DER SCHENKE SIE ZUM KAMPF FORDERT ODER DIE KAMPFGRUPPE MIT IHREM ANFÜHRER AUF DEN ANFÜHRER DES GEGNERS TRIFFT, BEGINNT EIN ZWEIKAMPF. BEIM ZWEIKAMPF MUSS DIE NUM-TASTE AUSGESCHALTET SEIN. SIE BEWEGEN IHREN KÄMPFER MIT HILFE DES ZIFFERNBLOCKS ODER DURCH ANKLICKEN DER RICHTUNGSPFEILE UNTEN AUF DEM BILDSCHIRM MIT DER LINKEN MAUSTASTE. IHR KÄMPFER TEILT SCHLÄGE AUS, WENN SIE DIE UMSCHALTASTE GEDRÜCKT HALTEN UND AUF DEM ZIFFERNBLOCK 4, 6, 7, 8 ODER 9 DRÜCKEN. ZUM ABBLOCKEN HALTEN SIE DIE UMSCHALTASTE GEDRÜCKT UND DRÜCKEN AUF DEM ZIFFERNBLOCK 1, 2 ODER 3. (SIE KÖNNEN DIESER BEWEGUNGEN AUCH AUSFÜHREN, INDEM SIE DIE UMSCHALTASTE GEDRÜCKT HALTEN UND DIE ENTSPRECHENDEN RICHTUNGSPFEILE UNTEN AUF DEM BILDSCHIRM MIT DER LINKEN MAUSTASTE ANKLICKEN.)

*

Hilfreiche Tips

Kämpferfahrung

WENN SIE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD "ANFÄNGER" WÄHLEN, ERHALTEN SIE EINE EINFÜHRUNG IN DEN KAMPF, UM SICH MIT DEN MANÖVERN VERTRAUT MACHEN ZU KÖNNEN. SIE KÖNNEN HIER ZWAR KEINE ERFHRUNGSPUNKTE ODER BEUTE SAMMELN, SOLLTEN JEDOCH DIE GELEGENHEIT NUTZEN, DIE BILDUNG UND STEUERUNG DER KAMPFGRUPPEN ZU MEISTERN UND HERAUSZUFINDEN, WAS VOM COMPUTERGEGNER ZU ERWARTEN IST.

Erfahrungspunkte

ZU BEGINN EINES NEUEN SPIELS HABEN SIE LEDIGLICH MINIMALE ERFÄHRUNG UND FÄHIGKEITEN. MIT ZUNEHMENDEN ERFÄHRUNGSPUNKTEN VERBESSERN SIE JEDOCH AUCH IHREN LEVEL UND ERHALTEN ZUSÄTZLICHE TREFFERPUNKTE IM ZWEIKAMPF. ERFÄHRUNGSPUNKTE SAMMELN SIE GANZ 'EINFACH' AUF ZWEI WEISEN: 1) LAND- ODER SEEGEFECHTE UND 2) EXPEDITIONEN. SIE PROVOZIEREN EIN LANDGEFECHT, INDEM SIE AUF EINE EINFACHE ODER SONDEREXPEDITION GEHEN. SOBALD SIE AN BORD IHRES SCHIFFES SIND, STEuern SIE DIE NÄCHSTBESTE UNBEWOHNTE KÜSTE AN UND BETÄTIGEN DIE LEERTASTE, UM DAS SCHIFF ZU VERLASSEN. BEI IHREN WÄNDERUNGEN DURCH DIE LANDSCHAFT BEGEGNEN SIE DANN VERSCHIEDENEN KLEINEN GRUPPEN VON VAGABUNDEN UND RÄUBERN. JEDE ERFOLGREICH ÜBERSTANDENE BEGEGNUNG VERHILFT IHRER SPIELFIGUR UND IHREN HAUPTMÄNNERN ZU WEITEREN ERFÄHRUNGSPUNKTEN. GELEGENHEITEN ZU SEEGEFECHTEN BIETEN SICH, WENN SIE EINFACH EINE WEILE UMHERSEGELN. FÜR SEEGEFECHTE GELTEN DIESSELBEN REGELN WIE FÜR LANDGEFECHTE.

Aufgaben

WENN SIE ERFÄHRUNGSPUNKTE DURCH DIE ERFÜLLUNG VON AUFGABEN SAMMELN MÖCHTEN, GEHEN SIE EINFACH IN EINER BELIEBIGEN STADT IN DIE SCHENKE. GEBEN SIE DEM GESCHICHTENERZÄHLER EINEN AUS, UND ER ERZÄHLT IHNEN ETWAS ÜBER EINEN GEGENSTAND

UND GIBT EIN PAAR TIPS, WO SIE DIESEN WOHL FINDEN KÖNNEN. NACHDEM SIE DIE GESCHICHTE GEHÖRT HABEN, SOLLTEN SIE DIE STADT EROBERN, DIE HÖHLE ERFORSCHEN ODER DIE FESTUNG/ABTEI EINNEHMEN, WO SICH DER GEGENSTAND BEFINDET. ER GELANGT DANN AUTOMATISCH IN IHRE TROPHÄENSAMMLUNG. JEDER DIESER GEGENSTÄNDE BRINGT IHNEN ERFAHRUNGSPUNKTE EIN. WENN IHNEN DER GESCHICHTENERZÄHLER VON EINEM GEGENSTAND BERICHTET HAT, KÖNNEN SIE AUCH DIE RUNENFRAU AUFsuchen, DIE NICHT NUR DIE GESCHICHTE WIEDERHOLT, SONDERN AUCH WEITERE HINWEISE ÜBER DEN FUNDORT GEBEN KANN. DER GESCHICHTENERZÄHLER WIEDERHOLT SEINE GESCHICHTEN NIE. SUCHEN IN HÖHLEN SIND FÜR DEN ANFANG AM BESTEN GEEIGNET, DA SIE OHNE GEFECHTE ZU BEWÄLTIGEN SIND. MAN BRAUCHT NUR DIE KARTE UND EIN BISSCHEN ENTSCHLOSSENHEIT.

Technischer Kundendienst

Denken Sie an Ihre ReadMe-Datei!

Vielleicht haben Sie die Antwort schon...

KLICKEN SIE DAS WURZELVERZEICHNIS DER INSTALLATIONSDISKETTE/-CD AN, UND DRUCKEN SIE IHRE README-DATEI AUS. DIESE DATEI ENTHÄLT DEN NEUSTEN INFORMATIONSTAND UND HilFT IHNEN MÖGLICHERWEISE SOFORT WEITER. SELBST DAS HANDBUCH IST NICHT SO AKTUELL WIE DIE README-DATEI - ES MUSSTE SCHLIESSLICH ERST VERFASST, ÜBERARBEITET, VORBEREITET, GEDRUCKT UND SO WEITER UND SO FORT WERDEN... WOCHEN VOR DER README-DATEI, DIE ERST IN ALLERLETZTER MINUTE AUFGENOMMEN WURDE. ALSO: LESEN SIE IHRE README-DATEI.

Die billige, aber gute Masche!

Verfügen Sie über ein Modem und Internet oder E-Mail-Zugriff?

HOLEN SIE SICH DIE NEUSTEN TECHNISCHEN INFOS (ODER SURFEN SIE IN UNSEREM SUPERCOOLEN NETZBEREICH) BEI DER GT INTERACTIVE WEB-SITE UNTER [HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com). IM KUNDENDIENSTBEREICH FINDEN SIE EINE LISTE HÄUFIG GESTELLTER FRAGEN, TIPS ZU PROBLEMLÖSUNGEN, DISKUSSIONSFÖREN UND AUCH DIREKTE E-MAIL-UNTERSTÜTZUNG UNTER [SUPPORT@GTINTERACTIVE.COM](mailto:support@gtinteractive.com). WENN ERWEITERUNGSPROGRAMME ERFORDERLICH SIND, FINDEN SIE DIESE EBENFALLS IN DIESEM BEREICH.

Vikings! The Strategy of Ultimate Conquest

INHOUD
 INTRODUCTIE
 INSTALLATIE
 SPEL INFORMATIE
 RONDREKKEN
 OPTIES OP HET SCHERM
 HET REGELEN VAN STAATZAKEN
 STRIJD
 NUTTIGE TIPS
 TECHNISCHE HULP
 WETTELIJKE FEITJES
 CREDITS

*

Introductie

VIKINGEN. HET WOORD ALLEEN AL ROEPT BEELDEN OP VAN STOUTMOEDIGE ONTDEKKINGSREIZEN, MET BLOED DOORDRENKTE STRIJD, EN ONGEKENDE VEROVERINGEN.

VAN DE 8STE TOT DE 12DE EEUW WAREN DE VIKINGEN HEER EN MEESTER OP DE OCEANEN EN HET LUKTE ZE BIJNA OM DE GEHELE BEKEND WERELD IN HUN MACHT TE KRIJGEN. UIT DE VERHALEN KOMEN DE VIKINGEN NAAR VOREN ALS BLOEDDORSTIGE PIRATEN DIE DE ZEEËN BEVOEREN EN EEN KOERS VAN BARBAARSE SLACHTINGEN UITZETTEN: MEESTERS IN VERKRACHTING EN PLUNDERING DIE GEHOORNDE HELMEN DROEGEN. NATUURLIJK ZIT ER EEN KERN VAN WAARHEID IN DEZE VERHALEN.

MAAR IN WERKELIJKHEID WAREN DEZE HEIDENEN COMPLEXE FASCINERENDE MENSEN. HET WAREN INDERDAAD PLUNDERAARS, MAAR ZE BOUWDEN OOK DE BESTE SCHEPEN VAN DE WERELD. POLITIEK, INTERNE TWISTEN, HANDEL EN EEN ZUCHT NAAR AVONTUUR BRACHT HEN NAAR GROENLAND EN NOORD-AMERIKA.

AVONTUUR EN OVERWINNING DOOR OVERMACHT, DAAR DRAAIDE HET ALLEMAAL OM EN DIT KRIJG JE DAN OOK MET BAKKEN VOL IN VIKINGS: THE STRATEGY OF ULTIMATE CONQUEST. HET IS EEN WERELD DIE KLAAR LIGT OM VEROVERD TE WORDEN EN JIJ HEBT DE LEIDING.

Windows 95 Installatie

KLIK OP START MENU, SELECTEER SETTINGS, SELECTEER CONTROL PANEL, SELECTEER ADD/REMOVE PROGRAMS, KLIK OP INSTALL. JE COMPUTER GAAT ZOEKEN NAAR INSTALL PROGRAMMA'S OP JE DISK EN CD-ROM DRIVES. WANNEER HET VIKINGS!...INSTALLATIE PROGRAMMA GEVONDEN IS OP DE CD-ROM DRIVE KLIK JE OP FINISH OM TE BEGINNEN MET DE INSTALLATIE. VANAF DIT PUNT VOLG JE DE EENVOUDIGE PROMPTS DIE DOOR HET INSTALLATIE PROGRAMMA OP JE SCHERM WORDEN GEZET.

Windows 3.x Installatie

STOP DE CD IN JE CD-ROM DRIVE EN VANUIT JE WINDOWS PROGRAM MANAGER KLIK JE OP FILE, RUN, TYP D: INSTALL (VERVANG D DOOR DE JUISTE DRIVE LETTER VAN JOUW CD-ROM DRIVE). DIT PROGRAMMA ZAL EEN NIEUWE PROGRAMMA GROEP ONDER WINDOWS INSTALLEREN EN HET PROGRAMMA ICOONTJE OP DE JUISTE MANIER PLAATSEN.

ALS JE WILT SPELEN, KLIK JE GEWOON TWEE KEER OP HET VIKINGS ICOONTJE.

Macintosh Installatie

STOP DE CD IN JE CD-ROM DRIVE EN KLIK TWEE KEER OP VIKINGS 68K INSTALLER. SLEEP HET ICOONTJE NAAR DE JUISTE HARD DRIVE VAN JE COMPUTER.

ALS JE WILT SPELEN, KLIK JE GEWOON TWEE KEER OP HET VIKINGS ICOONTJE.

WANNEER LINKER EN RECHTER MUIS KNOPPEN WORDEN AANGEDUID, IS HET KLIKKEN VAN EEN ENKELE MUISKNOP GELIJK AAN EEN KLIK LINKS. VOOR EEN KLIK RECHTS HOUD JE DE SHIFT TOETS INGEDRUKT TERWIJL JE KLIKT. VOOR ZEILEN, LOPEN, EN SCHEEPSGEVECHTEN KUNNEN DE MUISTOETSEN VERVANGEN WORDEN DOOR HET GEBRUIKEN VAN DE PIJLTJESTOETSEN OP JE TOETSENBOORD.

Power PC Installatie

STOP DE CD IN JE CD-ROM EN KLIK DUBBEL OP VIKINGS PPC INSTALLER. VOLG VERDER DE INSTRUCTIES DIE HIERBOVEN BIJ DE MACINTOSH INSTALLATIE STAAN.

*

Addendum

ER ZIJN NU TWEE APARTE INTALL ICOONTJES VOOR WIN95 EN WIN 3.XX. WANNEER JE INSTALLEERT OP WIN 3.XX MOET JE D: INST31 KIEZEN.

WANNEER JE GEHEUGENPROBLEMEN KRIJGT OP EEN APPLE MACINTOSH DAN MOET JE HET VIRTUELE GEHEUGEN AANZETTEN. VOOR HET GOED LATEN DRAAIEN VAN VIKINGS MOET ER 8 MEGABYTES RAM BESCHIKBAAR ZIJN.

POWERPC 9500 GEBRUIKERS: VOOR HET BESTE RESULTAAT WORDT AANGERADEN OM VIKINGS IN EEN STANDDAARD (640X480) DISPLAY INSTELLING TE LATEN DRAAIEN.

Spel Informatie

Introduction (Introductie)

GEEFT JE EEN KORT OVERZICHT VAN DE ACHTERGROND VAN HET SPEL. JE KUNT OP JE GEMAK OP EN NEER SCROLLLEN DOOR HET VERHAAL MET DE PIJLEN ONDERAAN OP HET SCHERM.

Start New Game (Start Nieuw Spel)

BIEDT JE DE MOGELIJKHEID OM EEN NIEUW FIGUUR TE CREËEREN - ZIE NEW GAME HIERONDER.

Load Game (Laad Spel)

BIEDT JE DE MOGELIJKHEID OM EEN EERDER BEWAARD SPEL TE LADEN.

End Game (Einde Spel)

JE GAAT TERUG NAAR WINDOWS OF JE DESKTOP.

New Game (Nieuw Spel)

WANNEER JE START NEW GAME (START NIEUW SPEL) KIEST IN HET OPENINGS MENU MOET JE EEN FIGUUR KIEZEN (EEN SERIE SCHERMEN LOODST JE DOOR DIT PROCES). JE MOET KIEZEN UIT DE VOLGENDE OPTIES:

Gender (Sekse)

MALE (MAN) OF FEMALE (VROUW)

Nationality (Nationaliteit)

JE KUNT KIEZEN TUSSEN NORWEGIAN (NORS), SWEDISH (ZWEEDS), OF DANISH (DEENS). WELKE NATIONALITEIT JE KIEST, BEPAALT WELKE OPTIES JE HEBT VOOR DE THUISSHAVEN.

Level of Play (Spel Niveau)

GEEF AAN HOE MOEILIK HET SPEL MOET ZIJN.

Skill (Vaardigheid)

SELECTEER EEN VAARDIGHEID WAARIN JOUW FIGUUR ZAL UITBLINKEN. HIJ KAN OOK ANDERE VAARDIGHEDEN OPPIKKEN MAAR DIT IS ZIJN STERKE PUNT IN HET BEGIN.

Name (Naam)

DE STANDAARD NAAM VOOR JOUW FIGUUR IS SVEN OF AESE MAAR JE KUNT DEZE NAAM VERANDEREN DOOR OVER DE STANDAARD NAAM HEEN TE TYPEN.

Province (Provincie)

JE KRIJGT EEN GEEDELTE VAN EEN KAART TE ZIEN MET EEN LAND DAT JE HEBT Geselecteerd EN JE ZIET OOK WELKE HAVENSTEDEN JE KUNT KIEZEN ALS PROVINCIE HOOFDSTEDEN. DE RECHTERKANT VAN HET SCHERM TOONT DE BELANGRIJKE STATISTIEKEN VOOR DE PROVINCIE. WANNEER JE INFORMATIE OVER EEN ANDERE PROVINCIE WILT ZIEN, KLIK JE OP EEN VAN DE RODE CIRKELS OP DE KAART. WANNEER JE DE PROVINCIE HEBT Geselecteerd MET DE HOOFDSTAD KLIK JE OP OK.

NADAT JE JE KEUZE HEBT BEPAALD, ZIE JE JOUW STATISTIEKEN IN EEN SAMENVATTINGS SCHERM. WANNEER JE NIET TEVREDEN BENT OVER EEN KEUZE KUN JE NO SELECTEREN OM TERUG TE GAAN NAAR HET OPENINGS MENU. WANNEER JE VOOR NOVICE (BEGINNELING) KIEST ALS JE NIVEAU ZAL EEN INTRODUCTIE GEVECHT JE EEN IDEE GEVEN VAN DE OORLOG VOEREN STIJL VAN DE VIKINGEN (ZIE GEVECHTS INSTRUCTIES HIERONDER.)

Rondtrekken

Rondtrekken in de steden

BINNEN DE POORTEN VAN ALLE STEDEN VIND JE STANDAARD GEBOUWEN EN PLAATSEN DIE JE KUNT BEZOEKEN. ALS JE WILT ZIEN WELKE PLAATSEN BESCHIKBAAR ZIJN IN DE PLAATS WAAR JIJ JE NU BEVINDT, BEWEEG JE DE CURSOR OVER HET SCHERM. EEN TEKSTKADERTJE ONDERAAN MIDDEN IN HET SCHERM GEEFT AAN WAARNAAR JE WIJST. HIERONDER VOLGT EEN KORTE BESCHRIJVING VAN DATGENE WAT BESCHIKBAAR KAN ZIJN IN ELKE STAD:

Tavern (Kroeg) - ER ZIJN VERSCHILLENDE MENSEN DIE JE KUNT OPZOEKEN WANNEER JE IN EEN KROEG BENT.

Barkeeper - DE BARKEEPER ZAL JE EEN DRANKJE VERKOPEN ALS JE HIERVOOR GENOEG GELD HEBT. WANNEER JE TEVEEL DRINKT, WORD JE DRONKEN EN DAN ZIE JE ALLES NIET MEER ZO HELDER. SOMS IS DE BARMAN BEREID OM INTERESSANTE STUKJES INFORMATIE DOOR TE GEVEN WANNEER JE KLIKT OP 'MAKE IDLE CONVERSATION' (ZOMAAR WAT KLETSEN) OF 'LOCAL AFFAIRS INQUIRY' (VRAGEN NAAR PLAATSSELIJKE ZAKEN). DE BARKEEPEER ZAL JE VERTELLEN WAT ER IN DE WERELD GEBEURT ALS JE OP 'NEWS' (NIEUWS) KLIKT.

Serveerster - DEZE JONGE FLIRT KAN JE OOK DRANKJES VERKOPEN EN ZAL SOMS BEREID ZIJN OM INFORMATIE DIE ZE GEKREGEN HEEFT VAN ANDERE KLANTEN DOOR TE GEVEN.

Verhalenverteller - WANNEER JE HEM EEN DRANKJE AANBIEDT, ZAL HIJ JE EEN VERHAAL VERTELLEN OVER EEN 'MYTHISCH' VOORWERP. DE VERHALENVERTELLER ZAL JE VERTELLEN WAT DE GERUCHTEN ZIJN OVER DE PLAATS WAAR JE DIT VOORWERP KUNT VINDEN OF HIJ ZAL JE AANRADEN OM DE KROEGBAAS OP TE ZOEKEN VOOR EEN KAART DIE JE NAAR HET VOORWERP KAN LEIDEN.

Kroegbaas - WANNEER DE VERHALENVERTELLER JE GEZEGD HEEFT DAT JE NAAR DE KROEGBAAS MOET VOOR EEN KAART, DAN ZAL DEZE JE DE KAART VERKOPEN OF JE ZULT ERVOOR MOETEN VECHTEN. WANNEER JE HEM VERSLAAT IN EEN MAN-TEGEN-MAN GEVECHT DAN IS DE KAART AUTOMATISCH VOOR JOU. WANNEER DE KROEGBAAS GEEN KAART HEEFT, DAN ZAL HIJ JE INTERESSANTE INFORMATIE GEVEN, JE PROBEREN KWIJT TE RAKEN, OF HIJ BEGINT TE VECHTEN.

Market (Markt) - HIER KUN JE GOEDEREN KOPEN EN VERKOPEN. LINKS ONDERAAN OP HET SCHERM KUN JE ZIEN HOEVEEL GELD DE WINKELEIGENAAR EN JIJ HEBBEN, RECHTS ONDERAAN OP HET SCHERM ZIE JE HOEVEEL BERGRUIMTE JE HEBT. WANNEER JIJ IETS HEBT DAT JE AAN DE WINKELEIGENAAR WILT VERKOPEN EN HIJ HET GELD ERVOOR HEEFT, DAN KLIK JE OP DE LINKER PIJL NAAST HET VOORWERP. WANNEER HIJ GOEDEREN HEEFT DIE JIJ WILT KOPEN EN JE HEBT HET GELD (EN DE RUIMTE) ER VOOR, DAN KLIK JE OP DE RECHTER PIJL NAAST HET VOORWERP.

Shipwright (Scheepsbouwer) - JE BENT VRIJ OM DE SCHEEPSBOUWER DE OPDRACHT TE GEVEN OM SCHEPEN VOOR JOU TE GAAN BOUWEN WANNEER JE HIERVOOR DE POET HEBT. DE PLAATSSELIJKE ECONOMIE EN EERDERE ORDERS BEPALEN HOEVEEL EEN SCHIP KOST EN HOE LANG HET DUURT VOORDAT EEN SCHIP KLAAR IS. WANNEER JE EEN SLECHTE RELATIE HEBT MET EEN STAD DAN ZAL DE SCHEEPSBOUWER IN DEZE STAD GEEN SCHEPEN VOOR JE BOUWEN.

Blacksmith (Smid) - JE KUNT DE SMID OPDRACHT GEVEN OM BETERE WAPENS OF WAPENRUSTING TE MAKEN VOOR JOU EN JE MANNEN ALS JE DAAR GENOEG GELD VOOR HEBT. NET ALS BIJ DE SCHEPEN HEEFT DE PLAATSSELIJKE ECONOMIE INVLOED OP DE PRIJZEN.

Headquarters - ZIE OOK STAATZAKEN HIERONDER.

Leader (Leider) - WANNEER JE IN DE HOOFDSTAD BENT VAN EEN PROVINCIE WAARIN JE NIET WOONT DAN KUN JE EEN BEPAALD GEBOUW (LONGHOUSE) BINNENGAAN EN DAAR ONDERHANDELEN MET DE LEIDER VAN DIE PROVINCIE EN OVEREENKOMSTEN AFSLUITEN OVER VERDRAGEN,

HANDELSCONTRACTEN EN ANDERE ZAKEN. WANNEER JE EEN BONDGENOOTSCHAP HEBT GESLOTEN MET DE PROVINCIE ZAL DE LEIDER JE DE MOGELIJKHEID BIEDEN OM MET EEN KLAROENSTOOT TROEPEN OP TE ROEPEN OF JE EEN OVERZICHT BIEDEN VAN DE TOESTAND VAN DE PROVINCIE.

Rune Woman (Rune Vrouw) - WANNEER JE NAAR DE RUNE VROUW GAAT, ZAL ZE DE VERHALEN DIE DE VERHALENVERTELLER VERTELD HEEFT OPNIEUW VERTELLEN MAAR SOMS GEEFT ZE MEER DETAILS. ZE ZAL OOK RUNEN VOOR JE WERPEN OF EEN DRANK VOOR JE MENGEN VOOR HET HELEN VAN JE WONDEN.

*

Opties op het scherm

Disk - IN DE MEESTE SCHERMEN ZUL JE EEN DISK KNOP ZIEN LINKS ONDERAAN IN DE HOEK. WANNEER JE KLIKT OP DEZE KNOP KRIJG JE DE VOLGENDE OPTIES TE ZIEN:

Save (Bewaren) - BIEDT JE DE MOGELIJKHEID OM JE SPEL TE BEWAREN PRECIES TOT OP HET PUNT WAAR JE OP BENT GEHOUDEN. IN HET SAVE SCHERM KIES JE EEN PLAATS VOOR HET BEWAREN VAN JE SPEL. NADAT JE EEN PLAATS HEBT Geselecteerd: WANNEER JE DE NAAM WILT VERANDEREN, GA JE MET DE BACKSPACE OVER DE NAAM EN TYP JE EEN NIEUWE NAAM OF JE KLIKT OP OK OM DE EERDERE BESTANDSNAAM ALS STANDAARD TE GEBRUIKEN. (LET OP: JE MOET DE NAAM VERANDEREN ALS ER 'EMPTY' (LEEG) STAAT WANT ANDERS KUN JE JOUW SPEL NIET BEWAREN.)

Load (Laden) - VOOR HET LADEN VAN EEN EERDER BEWAARD SPEL KLIK JE OP HET SPEL OM DEZE OP TE HALEN EN DAARNA KLIK JE OP OK.

Options (Opties) - BIEDT JE DE MOGELIJKHEID OM DE AUDIO OPTIES TE VERANDEREN, JE KUNT BIJVOORBEELD ALLE GELUID OF BEPAALDE GELUIDEN UITZETTEN. ALLE SCHAKELAAR ZIJN AAN/UIT SCHAKELAARS.

Exit - BEËINDIGT HET SPEL.

Information (Informatie) - IN DE MEESTE SCHERMEN ZIE JE RECHTSONDERAAN IN DE HOEK EEN VRAAGTEKEN ICOONTJE. WANNEER JE OP DEZE KNOP KLIKT, KRIJG JE DE VOLGENDE OPTIES:

Party Info (Troep Info) - GEEFT JE INFORMATIE OVER DE SAMENSTELLING VAN JE TROEP WANNEER JE MET EEN EXPEDITIE BENT BEGONNEN. DEZE OPTIE IS NIET BESCHIKBAAR WANNEER JE THUIS BENT.

Personal Info (Persoonlijke Info) - LAAT AANVULLENDE OPTIES VERSCHIJNEN:

Trophy Case (Troeën Kist) - TOONT DE VOORWERPEN VAN TOCHTEN DIE JE SUCCESVOL HEBT AFGESLOTEN.

Personal Stats (Persoonlijke Statistieken) - TOONT JE GEZONDHEID, REPUTATIE, NIVEAU, LEEFTIJD EN HUWELIJKE STAAT.

Holdings (Bezittingen) - TOONT WAT VOOR SCHEPEN, MANNEN, EN PROVINCIES JE HEBT EN WAT ER IN JE KLUIS ZIT. KLUIS INHOUD IS ALLEEN TOEGANKELIJK WANNEER JE THUIS BENT. PROVINCIE BEZITTINGEN GEEFT AAN WELKE PROVINCIES JE OP DIT MOMENT BESTUURT DOOR MIDDEL VAN HUWELIJK OF VEROVERING.

World Map (Wereld Kaart) - TOONT HET GEDEELTE VAN DE WERELD DAT JIJ HEBT VERKEND. DOOR DE CURSOR OVER DE VERSCHILLENDE MARKERINGEN OP DE KAART TE BEWEGEN KRIJG JE INFORMATIE OVER DAT VOORWERP LINKS ONDERAAN OP HET SCHERM. WANNEER JE DE KAART WIL LATEN SCROLLEN GEBRUIK JE DE PIJLTJES TOETSEN MIDDEN ONDERAAN OP HET SCHERM. ALS JE DE KAART WEER OP WILT BERGEN, KLIK JE OP DE OK KNOP IN HET MIDDEN VAN DE PIJLTJES TOETSEN.

Quest Map (Zoektocht Kaart) - WANNEER JE NAAR DE VERHALEN IN DE KROEG HEBT GELUISTERD EN ZOEKTOCHT KAARTEN HEBT GEKREGEN VAN DE KROEGBAAS DAN ZAL JE WAPENMEESTER JE JOUW KAARTEN TONEN WANNEER JE OP DEZE OPTIE KLIKT.

World Map (Wereld Kaart) - VERSCHIJNT WANNEER JE ZEILT OF LOOPT. HET EFFECT IS PRECIES HETZELFDE ALS WANNEER JE WORLD MAP IN HET INFORMATIE SCHERM ZOU HEBBEN GEKOZEN.

*

Het regelen van Staatszaken

WANNEER JE HET LONGHOUSE (ZIE EERDER) IN JE EIGEN STAD BINNENGAAT, HEB JE TWEE OPTIES: MOUNT EXPEDITION (ZET EXPEDITIE OP TOUW) OF LOCAL AFFAIRS (PLAATSELIJKE ZAKEN).

Mount Expedition (Zet Expeditie op touw) - JE KRIJGT TWEE OPTIES: LEAD STANDARD EXPEDITION (LEID STANDAARD EXPEDITIE) OF LEAD CUSTOM EXPEDITION (LEID AANGEPASTE EXPEDITIE). WANNEER JE KIEST VOOR EEN STANDAARD EXPEDITIE ZAL DE COMPUTER AUTOMATISCH SCHEPEN, MANNEN EN GOEDEREN VOOR JE REGELEN. WANNEER JE KIEST VOOR DE AANGEPASTE EXPEDITIE DAN KRIJG DE VOLGENDE SCHERMEN TE ZIEN WAARMEE JE DE EXPEDITIE KUNT AANPASSEN:

Enlistment (Inlijving) - MET EEN KLAROENSTOOT HEB JE DE STRIJDDERS LATEN WETEN DAT JE MENSEN ZOEKT VOOR JE LEGER. JE KRIJGT TE ZIEN HOEVEEL MENSEN GEHOOR HEBBEN GEGEVEN AAN DE OPROEP (HOEVEEL BESCHIKBAAR ZIJN VOOR INLIJVING) EN HOEVEEL GELD JE BESCHIKBAAR HEBT VOOR HET KOPEN VAN HUN DIENSTEN. VOOR HET SELECTEREN VAN TROEPEN DIE JE IN WILT LIJVEN KLIK JE OP DE RECHTER (NEER) PIJL VOOR HET SELECTEREN VAN MEER EN OP DE LINKER (OP) PIJL VOOR HET SELECTEREN VAN MINDER. HET KOST JE 10 SILVER PER MAN. JE KUNT MENSEN SELECTEREN TOTDAT JE GELD OP IS OF TOTDAT JE ALLE MENSEN HEBT Geselecteerd DIE GEHOOR HEBBEN GEGEVEN AAN JE OPROEP.

Select Ships (Schepen selecteren) - ELK SCHIP HEEFT EEN MINIMUM AAN BEMANNINGSLEDEN DIE NODIG ZIJN OM TE KUNNEN ZEILEN. DEZE MENSEN WORDEN UIT JE INGELIJFDE TROEPEN GEHAALD. OP DIT PUNT MOET JE OOK BESLISSEN HOEVEEL INGELIJFDE MANSCHAPPEN JE MEE GAAT NEMEN OP JE EXPEDITIE. KRIJGERS DIE JE NIET MEE GAAT NEMEN BLIJVEN THUIS OM JE PROVINCIE TE BEWAKEN.

Select Lieutenants (Selecteer Luitenanten) - JE MOET KIEZEN WELKE LUITENANTEN JE MEE ZULT NEMEN OM JOUW MANSCHAPPEN TE LEIDEN IN DE STRIJD. DE BESLISSINGEN DIE JE HIER NEEMT ZULLEN INVLOED HEBBEN OP HOE GOED JE TROEPEN HET ZULLEN DOEN IN DE STRIJD.

Local Affairs (Plaatselijke Zaken) - JE HEBT TWEE OPTIES:

Attend holdings (Bezittingen in de gaten houden) - WANNEER JE DEZE OPTIE SELECTEERT, ZAL JE ZIEN HOE DE TIJD VERSTRIJKT OP EEN KALENDER. TERWIJL DIT GEBEURT WORDT ERVAN UITGEGAAN DAT JE JE ACTIEF BEZIGHOUDT MET HET BEHEER VAN JE PROVINCIE. WANNEER JE JE MET JE BEZITTINGEN BEZIGHOUDT, ZAL JE ECONOMIE VERBETEREN, DE BEVOLKING ZAL TOENEMEN ETC. TERWIJL JE AANDACHT BESTEEDT AAN JE BEZITTINGEN ZULLEN BUITENLANDSE GEZANTEN JE OPZOEKEN IN VERBAND MET STAATZAKEN, ZE ZULLEN VERSCHILLENDE VERDRAGEN MET JE WILLEN SLUITEN. HOE LANGER JE JE BEZIGHOUDT MET JE BEZITTINGEN, HOE MEER JE REPUTATIE ZAL DALEN WANT DE ECHE WAARDE VAN EEN VIKING LIGT IN ZIJN VAARDIGHEID IN DE STRIJD.

Promote a lieutenant (Promotie voor een luitenant) - JE KUNT MAXIMAAL 16 LUITENANTEN BEVORDEREN, HET KOST JE 1000 SILVER PER PERSOON. WANNEER JE EEN LUITENANT BEVORDERT ZAL HIJ BESCHIKBAAR ZIJN VOOR DE VOLGENDE EXPEDITIE DIE JE OP TOUW ZET. LUITENANTEN WORDEN INGEZET IN DE STRIJD OM JOU TE HELPEN BIJ HET LEIDEN VAN JE TROEPEN, EN ZE ZIJN VAN ESSENTIEEL BELANG VOOR VEROVERINGEN OMDAT ELKE LUITENANT ACHTERGELATEN KAN WORDEN OM TE HEERSEN OVER EEN PROVINCIE DIE JIJ HEBT VEROVERD.

Expedition (Expeditie)

NADAT JE JOUW EXPEDITIE HEBT VOORBEREID, ZUL JE AUTOMATISCH BEGINNEN IN EEN SCHIP VLAAG BUITEN JE HAVEN, JE ZEILT OF JE LOOPT.

Sailing and Walking (Zeilen en Lopen) - DE VOLGENDE COMMANDO'S KUNNEN GEBRUIKT WORDEN WANNEER JE ZEILT OF LOOPT:

left/right mouse buttons (linker/rechter muisknoppen) - ZAL HET SCHIP IN DE CORRESPONDERENDE RICHTING DRAAIEN.

s - Raise/lower sail (Zeil omhoog brengen/strijken) - ZAL AFHANKELIJK VAN DE WIND INVLOED HEBBEN OP JE SNELHEID.

t - Turbo - ZAL JE DUIDELIJKE SNELHEID 10X VERGROTEN.

space (spatie) - WANNEER JE 'GESTRAND' BENT EN JE DRUKT OP DE SPATIEBALK DAN VERLAAT JE JE SCHIP EN BEGIN JE TE LOPEN OP HET LAND. WANNEER JE DICHTBIJ JE SCHIP LOOPT EN OPNIEUW OP DE SPATIEBALK DRUKT, DAN GA JE TERUG NAAR HET SCHIP.

cities (steden) - WANNEER JE OP EEN STADSTUK ZEILT OF LOOPT, GA JE AUTOMATISCH NAAR HUN HAVEN EN DAN WORDT ER GEVRAAGD HOE JE VERDER WILT GAAN. WANNEER JE EEN BAND HEBT MET DE STAD KUN JE DE STAD BINNENGAAN OF WEER VERTREKKEN. WANNEER JE GEEN BAND HEBT MET DE STAD, HET IS GEEN ONDERDEEL VAN JOUW PROVINCIE EN OOK NIET VAN EEN PROVINCIE DIE JIJ HEBT VEROVERD, DAN KUN JE ER OOK VOOR KIEZEN OM DE STAD AAN TE VALLEN. WANNEER JE VOOR DE AANVAL Kiest, WORD JE NAAR GROUP COMBAT (GROEPSSTRIJD) GEBRACHT (HIERONDER).

abbeys/forts (abdijen/forten) - WANNEER JE OP EEN ABBEY/FORT STUK ZEILT OF LOOPT, KUN JE KIEZEN OF JE WILT AANVALLLEN OF VERTREKKEN. WANNEER JE VOOR DE AANVAL Kiest, WORD JE NAAR GROUP COMBAT (GROEPSSTRIJD) GEBRACHT (HIERONDER).

wind meter - WANNEER JE AAN HET ZEILEN BENT, ZUL JE EEN WIND METER ONDERAAN IN HET MIDDEN VAN JE SCHERM ZIEN. DEZE METER GEEFT AAN UIT WELKE RICHTING DE WIND WAAIT, DEZE INFORMATIE HELPT JE OM ZO GOED MOGELIJK TE KUNNEN ZEILEN.

*

Combat (Strijd)

Ship Combat (Scheepsgevecht)

TERWIJL JE AAN HET ZEILEN BENT, ZUL JE ANDERE VAARTUIGEN TEGENKOMEN. BIJ ELKE ONTMOETING ZAL ER GEVRAAGD WORDEN WAT JE WILT: AANVALLLEN OF ER GEEN AANDACHT AAN BESTEDEN. WANNEER JE VOOR DE AANVAL Kiest, DAN ZIJN DE BEWEGINGEN GELIJK AAN DE BEWEGINGEN TIJDENS HET GEWONE ZEILEN. DOOR OP DE SPATIEBALK TE DRUKKEN VUUR JE PIJLEN AF OP JE VIJAND. ONDERAAN OP HET SCHERM ZIE JE METERS DIE AANGEVEN HOE HET ZIT MET DE CONDITIE VAN JOU EN JE VIJAND. WANNEER JE EEN VIJANDELIJK SCHIP IN HET MIDDEN RAMT, BEGIN JE EEN MAN-TEGEN-MAN GEVECHT MET DE LEIDER VAN DE VIJANDEN.

Land Combat (Landgevecht)

NET ALS BIJ HET ZEILEN ZUL JE NU EN DAN GROEPEN TEGENKOMEN WANNEER JE AAN HET LOPEN BENT. DAN HEB JE TWEE OPTIES: AANVALLLEN OF ER GEEN AANDACHT AAN BESTEDEN. WANNEER JE

VOOR DE AANVAL Kiest, ZAL HET EEN GROEPSGEVECHT WORDEN ZOALS HIERONDER WORDT BESCHREVEN.

Group (Groep)

WANNEER JE BEGINT MET HET GROEPSGEVECHT WORD JE GEVRAAGD OM JE TROEPEN IN TE DELEN IN GEVECHTSGROEPEN. ELKE GEVECHTSGROEP STAAT ONDER LEIDING VAN DE LUITENANT DIE JE HEBT UITGEKOZEN TERWIJL JE JE EXPEDITIE AANPASTE EN DE LAATSTE GROEP WORDT DOOR JOU GELEID. HET IS MOGELIJK OM 1-5 GEVECHTSGROEPEN TE HEBBEN EN JE TROEPEN WORDEN GELIJK VERDEELD OVER HET AANTAL GROEPEN DAT JE HEBT GEKOZEN. MANSCHAPPEN DIE DAN OVERBLIJVEN GAAN NAAR DE GROEP VAN DE LEIDER. EEN GEVECHTSGROEP KAN UIT MAXIMAAL 99 TROEPEN BESTAAN. WANNEER JE 150 TROEPEN HEBT EN Kiest VOOR 1 GEVECHTSGROEP DAN ZAL DE GROEP MAAR BESTAAN UIT 99 TROEPEN. ELKE GEVECHTSGROEP KAN EEN VAN DEZE DRIE TYPES ZIJN: FIGHTER (VECHTER), ARCHER (BOOGSCHUTTER) OF BERSERKER (WOESTELING) (ZIE BESCHRIJVINGEN HIERONDER.) NADAT JE JE GEVECHTSGROEPEN HEBT Geselecteerd, WORD JE NAAR DE GROUP COMBAT VIEW (GROEPSGEVECHT GEZICHTSPUNT) GEBRACHT.

Group Combat view (Groepsgevecht gezichtspunt) - HIER ZIE JE EEN STAD, EEN ABDIJ OF FORT OF EEN WILDERNIS AFHANKELIJK VAN DE PLEK WAAR JE AAN HET VECHTEN BENT. ELKE MAN DIE JE ZIET IS IN WERKELIJKHEID EEN GEVECHTSGROEP, HET CIJFER IN HET KADERTJE VOOR HEM GEEFT AAN HOEVVEEL TROEPEN ER IN DE GROEP ZITTEN. WANNEER ER MENSEN GEDOOD WORDEN IN DE STRIJD DAN GEVEN DE CIJFERS AAN HOEVVEEL TROEPEN ER NOG ZIJN OVERGEBLEVEN IN DE GROEP. ALS JE HET KADERTJE UIT WILT ZETTEN, DRUK JE OP 'C'. OM TE SCROLLLEN OVER DIT SCHERM KLIK JE MET DE LINKER MUISKNOP OP DE PIJLEN LINKS ONDERAAN OP HET SCHERM. DE GROEP DIE DE VLAG DRAAGT IS ALTIJD DE GROEP VAN DE LEIDER. DIT GELDT OOK VOOR JE VIJAND. HINT. HINT.

Basic Movement (Basis Beweging) - DE BASISBEWEGING VOER JE UIT IN TWEE STAPPEN. IN DE EERSTE PLAATS MOET JE AANGEVEN WIE JE WILT VERPLAATSEN EN VERVOLGENS MOET JE AANGEVEN WAAR ZE NAAR TOE MOETEN. VOOR HET SELECTEREN VAN EEN GROEP KLIK JE MET DE LINKER MUISKNOP OP DE GROEP. DE GROEP DIE JE HEBT Geselecteerd WORDT AANGEDUID MET EEN WIT VIERKANT. WANNEER JE DE JUISTE GROEP HEBT Geselecteerd, KLIK JE MET DE RECHTER MUISKNOP OP HET PUNT WAAR JE ZE WILT HEBBEN. ZE GAAN OP WEG IN DE AANGEGEVEN RICHTING TOTDAT ZE HUN BESTEMMING HEBBEN BEREIKT OF TOTDAT ZE EEN VERSPERRING TEGENKOMEN. ALS JE ZE NAAR EEN ONMOGELIJKE POSITIE WILT STUREN, NAAR BIJVOORBEELD HET MIDDEN VAN EEN GEBOUW, DAN BLIJVEN ZE WAAR ZE ZIJN. WANNEER EEN GROEP EEN STAD MOET BINNENGAAN DAN MOETEN JOUW TROEPEN EERST DE POORTEN NEERHALLEN. WANNEER JE EEN GROEP NAAR DE POORTEN VAN DE STAD STUURT, DAN MOET JE ZE VERTELLEN DAT ZE DOOR MOETEN ZETTEN DOOR MET DE RECHTER MUISKNOP TE KLIKKEN AAN DE ANDERE KANT VAN DE POORT EN DAN ZULLEN ZE PROBEREN OM DE POORT NEER TE HALLEN. WANNEER JE ZO DICHT BIJ EEN VIJANDELIJKE GEVECHTSGROEP KOMT DAT ZE JE AAN KUNNEN VALLLEN DAN ZULLEN ZE DAT AUTOMATISCH OOK DOEN.

Torch (Met een fakkel aansteken) - WANNEER JE EEN GEBOUW WAAR JE TEGENOVER STAAT IN BRAND WILT STEKEN, KLIK JE OP HET TORCH ICOONTJE OF JE DRUKT OP T OP JE TOETSENBORD.

Map Overview Button (Kaart Overzicht Knop) - WANNEER JE KLIKT OP HET OOG ICOONTJE LINKS ONDERAAN OP HET SCHERM DAN KRIJG JE EEN OVERZICHT VAN HET GEHELE STRIJDTONEEL, ELKE GEVECHTSGROEP WORDT AANGEGEVEN MET EEN STIP, DE GROTERE STIPPEN STAAN VOOR DE LEIDERS.

Disengaging (Terugtrekking) - WANNEER JE WEG WILT RENNEN VAN HET STRIJDTONEEL WANNEER JE VERLIEST, DAN KLIK JE OP HET HOND SYMBOOLTJE RECHTS ONDERAAN. JE BEGINT TE RENNEN ALS DE LAFFE HOND DIE JE BENT.

Combatant types (Gevechtstypes)

Fighter (Vechter) - VECHTERS VORMEN DE BASIS VAN JE STRIJDMACHT, ZE NEMEN HET GROOTSTE GEDÉEELTE VAN DE STRIJD VOOR HUN REKENING EN ALLEEN DE VECHTERS KUNNEN GEBOUWEN IN DE FIK STEKEN.

Archer (Boogschutter) - BOOGSCHUTTERS ZULLEN VANAF EEN VEILIGE AFSTAND PIJLEN AFVUREN OP DE VIJAND. WANNEER JE EEN BOOGSCHUTTERS GROEP SELECTEERT EN ZE OP EEN AFSTAND VAN ONGEVEER 2,5 CENTIMETER VAN EEN VIJANDELIJKE GROEP PLAATST DAN ZULLEN ZE AUTOMATISCH PIJLEN GAAN AFSCHIETEN. WANNEER EEN BOOGSCHUTTERS GROEP AANGEVALLEN WORDT DOOR EEN VIJANDELIJKE GROEP DAN ZULLEN ZE NET ZO GAAN VECHTEN ALS DE VECHTERS, MAAR DE KANS DAT ZE VERLIEZEN IS VEEL GROTER.

Berserkers (Woestelingen) - PER GEVECHTSSITUATIE MAG JE MAAR ÉÉN ZO'N GROEP HEBBEN. DIT ZIJN SPECIAAL GETRAINDE VECHTERS DIE DE VIJAND MEER SCHADE KUNNEN BEROKKENEN DAN EEN GEWONE VECHTERS GROEP.

Hand-to-Hand (Man-tegen-man)

WANNEER JE UITGEDAAGD WORDT DOOR DE KROEGBAAS IN EEN KROEG, OF WANNEER DE GEVECHTSGROEP VAN DE LEIDER DE STRIJD AANGAAT MET DE GROEP VAN DE VIJANDELIJKE LEIDER, DAN WORD JE NAAR DE MAN-TEGEN-MAN GEVECHT INTERFACE GEBRACHT. WANNEER JE IN MAN-TEGEN-MAN ZIT, MOET JE ER VOOR ZORGEN DAT JE NUM-LOCK TOETS UIT STAAT. GEBRUIK HET CIJFERTOETSENBORD VOOR HET VERPLAATSEN VAN JE VECHTER OF KLIK OP DE RICHTINGPIJLTJES ONDERAAN IN HET MIDDEN VAN JE SCHERM MET JE LINKER MUISKNOP. OM ER VOOR TE ZORGEN DAT JE VECHTER GAAT ZWAAIEN HOUD JE DE SHIFT TOETS INGEDRUKT EN GEBRUIK JE DE CIJFERTOETSEN 4,6,7, 8 OF 9. VOOR HET BLOKKEREN HOUD JE DE SHIFT TOETS INGEDRUKT EN GEBRUIK JE DE CIJFERTOETSEN 1, 2, OF 3. (DEZELFDE BEWEGINGEN KUNNEN UITGEVOERD WORDEN DOOR HET INDRUKKEN VAN DE SHIFT TOETS EN HET KLIKKEN MET JE LINKER MUISKNOP OP DE CORRESPONDERENDE PIJLTJESTOETSEN ONDERAAN OP HET SCHERM.)

*

Nuttige Tips voor Nieuwe Spelers

Gevechts Ervaring

WANNEER JE IN DE NOVICE (BEGINNELING) INSTELLING SPEELT, KRIJG JE TER INTRODUCTIE EEN GEVECHTSERVARING ZODAT JE EEN IDEE KRIJGT HOE DE STRIJD VERLOOPT. JE KRIJGT ER GEEN ERVARINGSPUNTEN VOOR OF BUIT, MAAR HET IS EEN WAARDEVOLLE KANS OM TE LEREN HOE JE GEVECHTSGROEPEN MOET VERPLAATSEN EN WAT JE KUNT VERWACHTEN VAN DE COMPUTER SPELER.

Ervaringspunten

WANNEER JE BEGINT MET HET SPEL ZIT JE OP HET LAAGSTE NIVEAU VOOR WAT BETREFT ERVARING EN VAARDIGHEID. HOE MEER ERVARINGSPUNTEN JE VERZAMELT, HOE MEER NIVEAU'S JE OMHOOG ZULT GAAN EN JE ZULT OOK MEER RAAK PUNTEN KRIJGEN VOOR MAN-TEGEN-MAN GEVECHTEN. ER ZIJN TWEE 'GEMAKKELIJKE' MANIEREN OM ERVARINGSPUNTEN TE VERDIENEN: 1) LANDGEVECHTEN OF ZEEGEVECHTEN, EN 3) ZOEKTOCHTEN. WANNEER JE IN EEN LANDGEVECHTSSITUATIE WILT TERECHTKOMEN, ZET JE EEN STANDAARD OF AANGEPASTE EXPEDITIE OP TOUW. WANNEER JE AAN HET ZEILEN BENT, LAAT JE JE SCHIP STRANDEN OP EEN VERLATEN STUK LAND EN DAARNA DRUK JE OP DE SPATIEBALK OM JE SCHIP TE VERLATEN. TERWIJL JE RONDLOOPT ZUL JE KLEINE GROEPEN ZWERVERS/BANDIETEN TEGENKOMEN. ELKE ONTMOETING MET DEZE TEGENSTANDERS DIE VOOR JOU SUCCESVOL AFLOOPT LEVERT PUNTEN OP VOOR JOUW FIGUUR EN ALLE LUITENANTEN DIE HIJ HEEFT MEEGENOMEN. JE KUNT IN EEN ZEEGEVECHT TERECHTKOMEN DOOR GEWOON ROND TE ZEILEN. BEIDE SOORTEN GEVECHTEN LEVEREN DEZELFDE EFFECTEN OP.

Quests (zoektochten)

WANNEER JE ERVARING WILT OPDOEN DOOR MIDDEL VAN EEN ZOEKTOCHT MOET JE NAAR DE KROEG GAAN IN EEN WILLEKEURIGE STAD. WANNEER JE DE VERHALENVERTELLER EEN DRANKJE AANBIEDT, ZAL HIJ JE HET VERHAAL VAN EEN VOORWERP VERTELLEN EN HIJ ZAL JE EEN AANTAL TIPS GEVEN OVER DE PLAATS WAAR JE HET VOORWERP KUNT VINDEN. NADAT DE VERHALENVERTELLER JE HET VERHAAL HEEFT VERTELD, WANNEER JE DE STAD HEBT VEROVERD, DE GROT HEBT ONDERZOCHT, OF DE ABDIJ OF HET FORT WAAR HET VOORWERP ZICH BEVINDT HEBT VEROVERD, DAN ZAL HET VOORWERP AUTOMATISCH WORDEN TOEGEVOEGD AAN JE TROFEËN KIST.

ELK VOORWERP ZAL ERVARINGSPUNTEN OPLEVEREN. WANNEER DE VERHALENVERTELLER JE VERTELD HEEFT OVER EEN VOORWERP DAN ZAL DE RUNEN VROUW IN STAAT ZIJN OM HET VERHAAL OPNIEUW TE VERTELLEN EN JE MEER AANWIJZINGEN TE GEVEN OVER DE PLAATS WAAR HET VOORWERP ZICH BEVINDT. DE VERHALENVERTELLER ZAL HET VERHAAL MAAR ÉÉN KEER VERTELLEN. HET IS GOED OM TE BEGINNEN MET GROT ONDERZOEKTOCHTEN OMDAT JE NIET HOEFT TE VECHTEN EN JE ZE MET EEN KAART EN EEN KLEIN BEETJE DOORZETTINGSPUNTEN KUNT VINDEN.

Technische Hulp

Onthoud dat je Readme tot je beschikking hebt

Het is mogelijk dat je het juiste antwoord al weet.....

GA NAAR DE ROOT DIRECTORY VAN JE INSTALL DISK/DISC EN DRAAI HET README BESTAND UIT. DIT BESTAND BEVAT DE NIEUWSTE INFORMATIE DIE BESCHIKBAAR IS EN HET IS ZEER GOED MOGELIJK DAT JE HIER DE ANTWOORDEN KUNT VINDEN OP DE VRAGEN DIE JE HIER EN NU HEBT. ZELFS JE HANDLEIDING BEVAT INFORMATIE VAN OUDERE DATUM DAN README: DE HANDLEIDING WERD GESCHREVEN, GEREDIGEERD, OP FILM GEZET, NAAR DE DRUKKER GESTUURD, ENZOVOORT, ENZOVOORT.... WEKEN VOORDAT README OP HET ALLERLAATST MOGELIJKE MOMENT ERAAN WERD VASTGEPLAKT. DUS LEES JE README! DIT IS EEN BEVEL, SOLDAAT!

De Goedkope maar Effectieve Manier!

Heb je een Modem en toegang tot Internet of E-Mail?

JE KUNT DE LAATSTE TECHNISCHE INFO VINDEN OP DE GT INTERACTIVE SOFTWARE WEB-SITE OP [HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com) (JE KUNT NATUURLIJK OOK GEWOON ONS ONGELOOFLIJK COOLE NETGEDEELTE BEKIJKEN). IN HET SUPPORT GEDEELTE KOM JE LIJSTEN TEGEN MET VRAGEN DIE VAAK WORDEN GESTELD, OPLOSSINGEN VOOR PROBLEMEN, FORUM DISCUSSIES, EN VANUIT HIER KUN JE TOEGANG KRIJGEN TOT DIRECTE E-MAIL ONDERSTEUNING VIA SUPPORT GTINTERACTIVE.COM. JE KUNT OOK UPGRADE STUKKEN VINDEN OP ONZE SITE ALS EN WANNEER DIT NODIG ZOU ZIJN.

ESPAÑOL

Vikings: La estrategia de la conquista final

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

LA INSTALACIÓN

INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO

CÓMO MOVERSE POR EL JUEGO

LAS OPCIONES QUE APARECEN EN LA PANTALLA

CÓMO TRATAR LOS ASUNTOS DE ESTADO

EL COMBATE

UNOS CUANTOS CONSEJOS ÚTILES

AYUDA TÉCNICA

EL TEXTO LEGAL DE RIGOR

FICHA TÉCNICA

*

Introducción

VIKINGOS. EL MERO NOMBRE EVoca IMÁGENES DE EXPLORACIONES TEMERARIAS, BATALLAS SANGRIENTAS Y CONQUISTAS DESENFRENADAS.

ENTRE LOS SIGLOS VIII Y XII, LOS VIKINGOS DOMINARON LOS MARES Y ESTUVIERON A PUNTO DE CONTROLAR TODOS LOS TERRITORIOS QUE HASTA AQUEL ENTONCES SE CONOCÍAN. LAS LEYENDAS Y LA TRADICIÓN LOS HAN PRESENTADO COMO BANDIDOS ASESINOS QUE SURCABAN LOS MARES DEJANDO A SU PASO LOS RESTOS DE SUS BÁRBARAS CARNICERÍAS: UNOS MAESTROS DE LA VIOLACIÓN Y EL PILLAJE QUE LLEVABAN CASCOS CON CUERNOS. NO SE PUEDE NEGAR QUE ESTA DESCRIPCIÓN TIENE ALGO DE CIERTO. PERO NO DEBEMOS OLVIDARNOS DE QUE AQUELLOS BÁRBAROS ERAN UN PUEBLO COMPLEJO Y FASCINANTE. SÍ, ERAN CORSARIOS, PERO TAMBIÉN LOS MEJORES CONSTRUCTORES DE NAVÍOS DEL MUNDO. LA POLÍTICA, LAS DISENSIONES INTERNAS, EL COMERCIO Y EL AFÁN DE AVENTURAS LOS CONDUJERON HASTA GROENLANDIA Y AMÉRICA DEL NORTE.

SE TRATABA DE LANZARSE A LA AVENTURA Y ALCANZAR EL TRIUNFO POR MEDIO DE LA FUERZA, Y ESO ES LO QUE ENCONTRARÁS EN "VIKINGS: THE STRATEGY OF THE ULTIMATE CONQUEST". EL MUNDO ESTÁ LISTO PARA SER DOMINADO Y TÚ TIENES EL CONTROL.

Instalación con Windows 95

PULSA EN EL MENÚ DE INICIO, SELECCIONA CONFIGURACIÓN, LUEGO EL PANEL DE CONTROL, A CONTINUACIÓN LA OPCIÓN DE AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS Y, POR ÚLTIMO, PULSA EN INSTALAR. TU ORDENADOR COMENZARÁ A BUSCAR LOS PROGRAMAS DE INSTALACIÓN EN EL DISCO FLEXIBLE Y EN LAS UNIDADES DE CD-ROM. CUANDO ENCUENTRE EL DE VIKINGS! EN LA UNIDAD DE CD-ROM, PULSA EN FINALIZAR PARA QUE COMIENZE LA INSTALACIÓN. A PARTIR DE ESTE MOMENTO, SIGUE LAS INDICACIONES QUE EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN TE MOSTRARÁ EN LA PANTALLA.

Instalación con Windows 3.x

INSERTA EL CD EN LA UNIDAD DE CD-ROM Y UNA VEZ EN TU GESTOR DE PROGRAMAS DE WINDOWS, PULSA EN ARCHIVO Y EN EJECUTAR, LUEGO TECLEA D: INSTALL (SUSTITUYE LA LETRA D POR LA QUE CORRESPONDA A TU UNIDAD DE CD-ROM). ESTE PROGRAMA INSTALARÁ UN NUEVO GRUPO DE PROGRAMAS EN WINDOWS E INCLUIRÁ EL ICONO CORRESPONDIENTE.

PARA JUGAR, PULSA DOS VECES EN EL ICONO DE VIKINGS.

Instalación en un Macintosh

INSERTA EL CD EN TU CD-ROM Y PULSA DOS VECES EN VIKINGS 68K INSTALLER (INSTALADOR DE VIKINGS CON 68K). ARRASTRA EL ICONO HASTA LA UNIDAD DE DISCO DURO DE TU SISTEMA.

PARA JUGAR, PULSA DOS VECES EN EL ICONO DE VIKINGS.

CON LOS RATONES DE UNA SOLA TECLA, CUANDO SE PULSE UNA SOLA VEZ EQUIVALDRÁ A PULSAR LA TECLA IZQUIERDA DE LOS RATONES CON DOS TECLAS. PARA CONSEGUIR EL EFECTO DE PULSAR LA TECLA DERECHA, DALE A LA TECLA DE MAYÚSCULAS A LA VEZ QUE PULSAS EL RATÓN. PARA NAVEGAR, CAMINAR Y PARTICIPAR EN UN COMBATE NAVAL, SE PUEDE COMBINAR EL RATÓN CON EL TECLADO (TECLAS DE FLECHAS).

Instalación en un Power PC

INSERTA EL CD EN TU CD-ROM Y PULSA DOS VECES EN EL INSTALADOR DE VIKINGS EN PPC (VIKINGS PPC INSTALLER). SIGUE LOS MISMOS PASOS QUE SE INDICAN EN LA INSTALACIÓN EN UN MACINTOSH.

*

Anexo

- HAY DOS ICONOS DE INSTALACIÓN INDEPENDIENTES, UNO PARA WINDOWS 95 Y OTRO PARA WIN 3.XX. CUANDO INSTALES EL JUEGO CON WINDOWS 3.XX, DEBES ESCOGER D: INST31.
- SI TIENES PROBLEMAS CON LA MEMORIA AL EJECUTAR EL JUEGO EN UN MACINTOSH, ACTIVA LA MEMORIA VIRTUAL. VIKINGS NECESITA 8MB DE RAM PARA FUNCIONAR COMO ES DEBIDO.
- USUARIOS DE POWER PC 9500: PARA OBTENER LOS MEJORES RESULTADOS, RECOMENDAMOS EJECUTAR EL JUEGO EN LA RESOLUCIÓN ESTÁNDAR (640X480).

Información sobre el juego

Introducción

TE DA UNA INFORMACIÓN SOMERA SOBRE LA HISTORIA DEL JUEGO. PUEDES UTILIZAR LAS FLECHAS SITUADAS EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA PARA MOVER EL TEXTO DE LA HISTORIA HACIA DELANTE O HACIA ATRÁS.

Comenzar una partida nueva

CON ESTA OPCIÓN PUEDES CREAR A UN NUEVO PERSONAJE (VER "PARTIDA NUEVA" MÁS ABAJO).

Cargar una partida

SIRVE PARA CARGAR UNA PARTIDA QUE HUBIERAS GUARDADO PREVIAMENTE.

Acabar partida

TE DEVUELVE A WINDOWS O A TU MESA DE TRABAJO.

Partida nueva

SI ESCOGES "COMENZAR UNA PARTIDA NUEVA" EN EL MENÚ DE APERTURA, DEBERÁS ELEGIR A TU PERSONAJE (PARA ELLO VERÁS UNA SERIE DE PANTALLAS QUE TE IRÁN GUIANDO EN EL PROCESO). TIENES LAS SIGUIENTES OPCIONES:

Sexo

HOMBRE O MUJER

Nacionalidad

NORUEGA, SUECA O DANESA. LA NACIONALIDAD INFLUIRÁ EN LAS OPCIONES DISPONIBLES PARA EL PUERTO DE PARTIDA: TU HOGAR.

Nivel

ESCOGE LA DIFICULTAD DEL JUEGO.

Habilidad

ELIGE LA HABILIDAD EN LA QUE TU PERSONAJE VA A DESTACAR. TAMBIÉN PUEDEN DÁRSELE BIEN OTRAS COSAS, PERO ÉSTE SERÁ SU PUNTO FUERTE.

Nombre

LOS NOMBRES POR DEFECTO SON SVEN (PARA HOMBRE) Y AESA (PARA MUJER), PERO PUEDES CAMBIARLOS TECLEANDO ENCIMA.

Provincia

VERÁS UN MAPA DEL PAÍS QUE HAS ESCOGIDO Y LOS PUERTOS DISPONIBLES PARA CAPITALES DE PROVINCIA. LA PARTE DERECHA DE LA PANTALLA MUESTRA LOS DATOS DE LA PROVINCIA. PARA VER DETALLES SOBRE OTRA PROVINCIA, PULSA EN UNO DE LOS CÍRCULOS ROJOS QUE APARECEN EN EL MAPA. CUANDO HAYAS ESCOGIDO UNA CAPITAL PARA TU PROVINCIA, PULSA EN OK.

TRAS HABER HECHO TUS ELECCIONES, APARECERÁ UNA PANTALLA CON TUS ESTADÍSTICAS. SI NO TE CONVINCE LO QUE HAS ELEGIDO, PUEDES SELECCIONAR NO PARA VOLVER AL MENÚ DE APERTURA. SI ELIGES NOVATO, UN COMBATE PRELIMINAR TE AYUDARÁ A FAMILIARIZARTTE CON EL ESTILO DE LUCHA DE LOS VIKINGOS (VER LAS INSTRUCCIONES SOBRE EL COMBATE QUE SE DAN MÁS ADELANTE).

Cómo moverse por el juego

Cómo desenvolverse por las ciudades

TODAS LAS CIUDADES TIENEN EDIFICIOS Y LUGARES DE CARACTERÍSTICAS SIMILARES. PARA VER QUÉ SITIOS SE PUEDEN VISITAR EN LA CIUDAD EN LA QUE TE ENCUENTRES, MUEVE EL CURSOR POR LA PANTALLA. EL RECUADRO DE TEXTO QUE APARECE EN LA PARTE INFERIOR CENTRAL DE LA PANTALLA DESCRIBE EL LUGAR AL QUE ESTÁS SEÑALANDO. A CONTINUACIÓN TE MOSTRAMOS UNA LISTA DE LO QUE PUEDE HABER EN UNA CIUDAD:

La taberna

EN LA TABERNA PUEDES HABLAR CON VARIAS PERSONAS:

Tabernero: TE SERVIRÁ UN TRAGO SI TIENES DINERO PARA PAGARLO. SI BEBES DEMASIADO, TE EMBORRACHARÁS Y VERÁS TODO BORROSO. A VECES, EL TABERNERO TE CONTARÁ ALGUNA QUE OTRA COSA INTERESANTE CUANDO PULSES EN "CHARLAR DE NADERÍAS" O EN "COTILLOS LOCALES".

SI PULSAS EN "NOTICIAS", EL TABERNERO TE CONTARÁ LO QUE PASA EN EL MUNDO.

Mozo/moza de la taberna: DEPENDIENDO DEL CASO, SERÁ UN JOVEN O UNA JOVEN, QUE CON COQUETERÍA TE SERVIRÁ UN TRAGO Y, A VECES, TE CONTARÁ COSAS QUE OTROS CLIENTES LE HAN DICHO.

Cuentista: SI LE INVITAS A UN TRAGO, TE CONTARÁ UNA HISTORIA SOBRE ALGÚN OBJETO MÍTICO. TE DIRÁ DÓNDE SE CREE QUE ESTÁ ESCONDIDO DICHO "TESORO", O TE RECOMENDARÁ QUE LE PIDAS AL CLIENTE HABITUAL UN MAPA DEL TESORO.

Cliente habitual: CUANDO EL CUENTISTA TE DICE QUE VAYAS A HABLAR CON EL CLIENTE PARA PEDIRLE UN MAPA DEL TESORO, ÉSTE TE LO VENDERÁ O TENDRÁS QUE LUCHAR CON ÉL PARA CONSEGUIRLO. SI LE GANAS EN UNA PELEA CUERPO A CUERPO, EL MAPA PASA A TU PODER. SI EL CLIENTE NO TIENE NINGÚN MAPA, TE DARÁ INFORMACIÓN DE UTILIDAD, TE MANDARÁ A PASEO O PROVOCARÁ UNA PELEA.

El mercado

AQUÍ PUEDES COMPRAR Y VENDER COSAS. EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA APARECEN LOS FONDOS QUE TIENE EL DUEÑO DEL ALMACÉN, Y EN LA DERECHA, EL ESPACIO QUE TIENES DISPONIBLE PARA MERCANCÍAS. SI HAY ALGO QUE QUIERAS VENDERLE AL DUEÑO DEL ALMACÉN Y VES QUE TIENE SUFICIENTE DINERO PARA COMPRARLO, PULSA EN LA FLECHA QUE SEÑALA HACIA LA IZQUIERDA Y QUE ESTÁ SITUADA JUNTO AL OBJETO. SI QUIERES COMPRARLE ALGO Y TIENES DINERO (Y SITIO) SUFICIENTE, PULSA EN LA FLECHA QUE SEÑALA HACIA LA DERECHA.

El astillero

SI TIENES SUFICIENTE DINERO, PUEDES ENCARGAR UN BARCO EN EL ASTILLERO. LA ECONOMÍA LOCAL Y EL NÚMERO DE ENCARGOS AFECTARÁN EL COSTE DEL BARCO Y EL TIEMPO QUE TARDARÁN EN CONSTRUIRLO. SI ERES "PERSONA NON GRATA" EN UNA CIUDAD, SU ASTILLERO SE NEGARÁ A CONSTRUIRTE UN BARCO.

La fragua

PUEDES ENCARGARLE AL HERRERO QUE TE HAGA ARMAS O ARMADURAS MEJORES PARA TI Y TUS HOMBRES, SIEMPRE QUE TENGAS DINERO SUFICIENTE, CLARO ESTÁ. AL IGUAL QUE EN EL CASO DE LOS BARCOS, LA ECONOMÍA LOCAL INFLUYE EN EL PRECIO QUE TENDRÁS QUE PAGAR POR LAS MEJoras.

La Casa Consistorial

VER EL APARTADO DE "ASUNTOS DE ESTADO" QUE VIENE MÁS ADELANTE.

El jefe

SI ESTÁS EN UNA CAPITAL DE PROVINCIA QUE NO ES LA TUYA, PUEDES ENTRAR EN LA CASA CONSISTORIAL PARA NEGOCIAR CON ÉSTE Y LLEGAR A ACUERDOS Y PACTOS DE NATURALEZA DIVERSA. SI ERES SU ALIADO, EL JEFE TE OFRECERÁ LA POSIBILIDAD DE HACER UNA LLAMADA PARA CONVOCAR A LAS TROPAS, O PODRÁS EXAMINAR LA SITUACIÓN DE SU PROVINCIA.

La mujer de las runas

CUANDO ACUDAS A LA MUJER DE LAS RUNAS, TE VOLVERÁ A CONTAR LAS MISMAS HISTORIAS QUE OÍSTE DE LABIOS DEL CUENTISTA, PERO EN MUCHAS OCASIONES TE DARÁ MÁS DETALLES. TAMBIÉN TE PROPORCIONARÁ RUNAS PARA HECHIZOS O PREPARARÁ ALGUNA POCIÓN QUE CURARÁ TUS HERIDAS.

*

Las opciones de la pantalla

Disco

EN LA MAYORÍA DE LAS PANTALLAS VERÁS UN BOTÓN EN FORMA DE DISCO EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA. CUANDO PULSAS EN ÉL, SALEN LAS SIGUIENTES OPCIONES:

Guardar

TE PERMITE GUARDAR TU PARTIDA TAL Y COMO LA HAS DEJADO. LA PANTALLA DE GUARDAR TE MUESTRA VARIOS RECUADROS PARA GUARDAR LA PARTIDA. TRAS HABER SELECCIONADO UN RECUADRO, PUEDES CAMBIAR UN NOMBRE QUE YA HUBIERA, BORRÁNDOLO CON LA TECLA DE RETROCEDER Y LUEGO TECLEANDO UNO NUEVO. TAMBIÉN PUEDES PULSAR EN OK PARA VOLVER AL NOMBRE ESTABLECIDO POR DEFECTO (TEN EN CUENTA QUE, PARA QUE LA PARTIDA QUEDA GUARDADA, EL RECUADRO DEBE ESTAR VACÍO CUANDO INTRODUCAS EL NOMBRE NUEVO).

Cargar

PARA CARGAR UNA PARTIDA QUE TENGAS GUARDADA, PULSA EN ELLA PARA REANUDARLA Y LUEGO EN OK.

Opciones

SIRVE PARA CAMBIAR LAS OPCIONES DE SONIDO, INCLUYENDO APAGAR EL SONIDO PARCIAL O TOTALMENTE. TODOS LOS INTERRUPTORES TIENEN LA DOBLE FUNCIÓN DE APAGAR Y ENCENDER.

Salir

PARA SALIR DEL JUEGO.

Información

EN LA MAYORÍA DE LAS PANTALLAS VERÁS UNA INTERROGACIÓN EN LA ESQUINA INFERIOR DERECHA DE LA PANTALLA. AL PULSAR EN ELLA, SALDRÁN LAS SIGUIENTES OPCIONES:

Información del grupo

CUANDO HAYAS ORGANIZADO UNA EXPEDICIÓN, TE MOSTRARÁ TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LA NATURALEZA DE TU GRUPO. ESTA OPCIÓN NO SE PUEDE USAR CUANDO ESTÉS EN CASA.

Información personal

MUESTRA DATOS SOBRE TU PERSONA: ENERGÍA, REPUTACIÓN, NIVEL, EDAD Y ESTADO CIVIL.

Posesiones

INDICA TUS POSESIONES: BARCOS, HOMBRES, COFRES Y PROVINCIAS. AL CONTENIDO DE LOS COFRES SÓLO SE PUEDE ACCEDER CUANDO ESTÁS EN CASA. EN CUANTO A LAS PROVINCIAS, QUIERE DECIR EL NÚMERO DE PROVINCIAS QUE DOMINAS EN ESE MOMENTO, BIEN PORQUE LAS HAS CONQUISTADO, BIEN PORQUE TE LAS HAS ANEXIONADO TRAS UN MATRIMONIO POLÍTICO.

El mapamundi

TE MUESTRA LA PARTE DEL MUNDO QUE HAS EXPLORADO. CUANDO COLOCAS EL CURSOR SOBRE LOS DISTINTOS INDICADORES DEL MAPA, APARECE INFORMACIÓN EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA. PARA ENROLLAR Y DESENCROLLAR EL MAPA, UTILIZA LAS TECLAS DE FLECHAS SITUADAS EN LA PARTE INFERIOR CENTRAL DE LA PANTALLA. SI QUIERES DEJAR EL MAPA, PULSA EL BOTÓN DE OK, QUE SE ENCUENTRA ENTRE LAS TECLAS DE FLECHAS.

El mapa del tesoro

SI HAS OÍDO HISTORIAS EN LA TABERNA Y EL CLIENTE HABITUAL TE HA DADO ALGÚN MAPA DEL TESORO, CUANDO PULSES EN ESTA OPCIÓN, TU CAPITÁN TE MOSTRARÁ TODOS LOS MAPAS DEL TESORO QUE TENGAS.

El mapamundi

AQUÍ VERÁS SI ESTÁS NAVEGANDO O CAMINANDO. POR LO DEMÁS, FUNCIONA EXACTAMENTE IGUAL QUE EL MAPAMUNDI QUE SELECCIONAS EN LA PANTALLA DE INFORMACIÓN.

*

Cómo tratar los asuntos de estado

CUANDO ENTRES EN LA CASA CONSISTORIAL DE TU CIUDAD NATAL, VERÁS DOS OPCIONES: ORGANIZAR UNA EXPEDICIÓN O ASUNTOS LOCALES.

Organizar una expedición

PUEDES DIRIGIR UNA EXPEDICIÓN CON TODO YA ORGANIZADO (EXPEDICIÓN NORMAL), O PUEDES ENCARGARTÉ TÚ DE TODOS LOS DETALLES (EXPEDICIÓN LIBRE). SI ESCOGES LA EXPEDICIÓN NORMAL, EL ORDENADOR BUSCA Y ORGANIZA LOS BARCOS, LOS HOMBRES Y LAS MERCANCÍAS. CUANDO ESCOGES LA EXPEDICIÓN LIBRE, DEBES AJUSTAR LAS SIGUIENTES OPCIONES:

Alistamiento

TRAS LANZAR UN LLAMAMIENTO PARA QUE LOS QUERREROS SE UNAN A TU EJÉRCITO, RECIBIRÁS INFORMACIÓN SOBRE CUÁNTOS HOMBRES HAN RESPONDIDO A TU LLAMADA (Y POR TANTO ESTÁN DISPONIBLES PARA SER RECLUTADOS) Y QUÉ FONDOS TIENES PARA PAGARLES. PARA RECLUTAR A TUS TROPAS, PULSA LA TECLA DE LA DERECHA (ABAJO) PARA ESCOGER A MÁS HOMBRES, Y LA DE LA IZQUIERDA (ARRIBA) PARA ESCOGER MENOS. EL COSTE DE RECLUTAR A UN HOMBRE ES DE 10 PIEZAS DE PLATA. TENDRÁS QUE DEJAR DE RECLUTAR CUANDO SE TE ACABE EL DINERO O CUANDO HAYAS SELECCIONADO A TODOS LOS HOMBRES QUE HAYAN ACUDIDO A TU LLAMADA.

Selección de barcos

CADA BARCO NECESITA UN MÍNIMO DE HOMBRES PARA HACERSE A LA MAR. LA TRIPULACIÓN SERÁ ESCOGIDA DE ENTRE LOS HOMBRES QUE HAYAS RECLUTADO. LLEGADO A ESTE PUNTO, DEBES DECIDIR CUÁNTOS SOLDADOS QUIERES LLEVAR CONTIGO EN LA EXPEDICIÓN. EL RESTO TENDRÁ QUE QUEDARSE EN CASA PARA SALVAGUARDAR TU PROVINCIA.

Selección de tenientes

DEBES ESCOGER A QUÉ TENIENTES VAS A LLEVARTE CONTIGO PARA QUE DIRIJAN A TUS HOMBRES EN LA BATALLA. LAS DECISIONES QUE TOMES AHORA INFLUIRÁN EN EL RENDIMIENTO DE TUS TROPAS EN LA BATALLA.

Asuntos locales

Aquí tienes dos opciones:

Atender a tus posesiones

SI SELECCIONAS ESTA OPCIÓN, VERÁS CÓMO PASA EL TIEMPO EN UN CALENDARIO. MIENTRAS SUCEDE ESTO, SE SUPONE QUE ESTÁS TOMANDO PARTE ACTIVA EN LOS ASUNTOS DE TU PROVINCIA. CUANDO ATIENDES TUS POSESIONES, TU ECONOMÍA MEJORA, LA POBLACIÓN AUMENTA, ETC... EN ESTAS ETAPAS, EMISARIOS DE OTROS PAÍSES TE VISITARÁN PARA TRATAR DE ASUNTOS DE ESTADO, ACUERDOS COMERCIALES, FIRMA DE TRATADOS, ETC... EL TIEMPO QUE EMPLEES EN ATENDER TUS POSESIONES, IRÁ EN DETRIMENTO DE TU REPUTACIÓN, YA QUE EL VALOR DEL VERDADERO VIKINGO SE DEMUESTRA EN LA BATALLA.

Nombrar tenientes

PUEDES ASCENDER A TENIENTE A UN MÁXIMO DE 16 HOMBRES, Y CADA ASCENSO TE COSTARÁ 1000 PIEZAS DE PLATA. CUANDO NOMBRAS A UN TENIENTE, ÉSTE ESTARÁ DISPONIBLE PARA LA SIGUIENTE EXPEDICIÓN QUE ORGANICES. LOS TENIENTES AYUDAN A DIRIGIR A TUS TROPAS EN LA BATALLA, Y SON FUNDAMENTALES PARA LAS CONQUISTAS, YA QUE UN TENIENTE PUEDE ACTUAR COMO GOBERNADOR DE LA NUEVA PROVINCIA CONQUISTADA.

La expedición

TRAS HABER ORGANIZADO LA EXPEDICIÓN, COMENZARÁS TU AVENTURA EN EL PUERTO, DENTRO DEL BARCO, Y ENTONCES DECIDES SI QUIERES HACERTE A LA MAR O DESEMBARCAR Y EMPEZAR A ANDAR.

Navegar y caminar - LOS SIGUIENTES COMANDOS SE PUEDEN UTILIZAR MIENTRAS SE CAMINA O MIENTRAS SE NAVEGA.

Teclas izquierda y derecha del ratón - SI ESTÁS NAVEGANDO, HACEN QUE EL BARCO VIRE, Y SI ESTÁS CAMINANDO, SIRVEN PARA QUE GIRES A DERECHA Y A IZQUIERDA.

s - Aumentar o disminuir los nudos (sólo cuando se navega). AFECTARÁ A LA VELOCIDAD DEPENDIENDO DEL VIENTO.

t - EL TURBO MULTIPLICARÁ POR DIEZ TU VELOCIDAD.

Barra espacios - SI ESTÁS VARADO EN LA PLAYA Y PULSAS LA BARRA DE ESPACIOS, DESEMBARCARÁS Y COMENZARÁS A CAMINAR POR TIERRA FIRME. SI ESTÁS CAMINANDO Y TE ENCUENTRAS CERCA DE TU BARCO, AL PULSAR LA BARRA DE ESPACIOS VOLVERÁS A EMBARCAR.

Ciudades - SI TE ESTÁS ACERCANDO A UNA CIUDAD POR TIERRA O POR MAR, TU BARCO QUEDARÁ AMARRADO EN SU PUERTO DE FORMA AUTOMÁTICA Y TENDRÁS QUE DECIDIR LO QUE QUIERES HACER A CONTINUACIÓN. SI ERES ALIADO DE LA CIUDAD, PUEDES ENTRAR EN ELLA O ALEJARTE. SI NO ERES SU ALIADO (BIEN PORQUE NO LA HAS CONQUISTADO O PORQUE NO PERTENECE A TU PROVINCIA), PUEDES ATACAR. SI ELIGES ESTA OPCIÓN, PASARÁS AL COMBATE POR BATALLONES (VER MÁS ADELANTE).

Abadías y fortalezas - SI TE ESTÁS ACERCANDO A UNA ABADÍA O A UNA FORTALEZA POR TIERRA O POR MAR, TENDRÁS LA OPCIÓN DE ATACAR O MARCHARTE. SI ESCOGES ATACAR, PASARÁS AL COMBATE POR BATALLONES (VER MÁS ADELANTE).

Anemómetro - CUANDO ESTÉS NAVEGANDO, VERÁS UN ANEMÓMETRO EN LA PARTE INFERIOR CENTRAL DE LA PANTALLA QUE TE INDICARÁ LA DIRECCIÓN DEL VIENTO, LO CUAL TE AYUDARÁ EN LA NAVEGACIÓN.

El combate

Combate naval

MIENTRAS NAVEGAS, TE ENCONTRARÁS CON OTROS NAVÍOS. EN CADA ENCUENTRO, TENDRÁS QUE DECIDIR SI QUIERES ATACAR O PASAR DE LARGO. SI ESCOGES ATACAR, EL MOVIMIENTO ES EL MISMO QUE EN LA NAVEGACIÓN NORMAL. AL PULSAR LA BARRA DE ESPACIOS, LANZAS FLECHAS CONTRA EL ENEMIGO. EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA HAY UNOS INDICADORES QUE MUESTRAN TU ESTADO Y EL DE TU ENEMIGO. SI CHOCAS CONTRA UN BARCO VIKINGO ENEMIGO, COMENZARÁS UNA LUCHA CUERPO A CUERPO CON EL JEFE ENEMIGO.

Combate en tierra

AL IGUAL QUE EN MAR, CUANDO VAYAS POR TIERRA TE ENCONTRARÁS GRUPOS DE GENTE DE FORMA ESPORÁDICA. PUEDES ATACARLES O PASAR DE LARGO. SI DECIDES ATACAR, LA LUCHA SE DESARROLLARÁ TAL Y COMO SE DESCRIBE EN EL APARTADO SIGUIENTE.

Combate por batallones

CUANDO VAYAS A LUCHAR EN GRUPO, TENDRÁS QUE FORMAR A TUS TROPAS EN BATALLONES. CADA BATALLÓN ESTÁ DIRIGIDO POR UN TENIENTE DE LOS QUE ELEGISTE AL COMIENZO DE LA EXPEDICIÓN, Y TÚ ESTARÁS AL MANDO DEL ÚLTIMO BATALLÓN. PUEDES FORMAR HASTA 5 BATALLONES, TODOS CON EL MISMO NÚMERO DE HOMBRES. SI LA CANTIDAD DE HOMBRES NO ES DIVISIBLE ENTRE EL NÚMERO DE BATALLONES, TÚ DIRIGIRÁS AL GRUPO QUE SEA DISTINTO. NINGÚN BATALLÓN PUEDE TENER MÁS DE 99 HOMBRES. SI TIENES 150 HOMBRES Y FORMAS UN SOLO BATALLÓN, ÉSTE TENDRÁ 99 HOMBRES. EN CADA BATALLÓN PUEDES CONTAR CON TRES TIPOS DE HOMBRES: GUERREROS, ARQUEROS Y FIERAS (VER DESCRIPCIONES MÁS ADELANTE). TRAS HABER FORMADO LOS BATALLONES, PASARÁS A LA PANTALLA DEL COMBATE POR BATALLONES.

Pantalla del combate por batallones

EN ESTA PANTALLA VERÁS UNA VISTA AÉREA DE UNA CIUDAD, DE UNA ABADÍA O FORTALEZA, O DE UNA ZONA DESIERTA, DEPENDIENDO DE DÓNDE ESTÉS LUCHANDO. CADA HOMBRE QUE VEAS ES, EN REALIDAD, UN BATALLÓN, Y EL NÚMERO QUE TIENE EN EL RECUADRO DELANTE DE ÉL INDICA EL NÚMERO DE HOMBRES QUE HAY EN DICHO BATALLÓN. A MEDIDA QUE LOS MUCHACHOS MUERAN EN LA BATALLA, LOS NÚMEROS IRÁN VARIANDO PARA REFLEJAR CUÁNTOS HOMBRES VIVOS QUEDAN EN EL BATALLÓN. PARA DESACTIVAR ESTE RECUADRO, PULSA "C". PARA DESPLAZAR ESTA PANTALLA, PULSA LA TECLA IZQUIERDA DEL RATÓN SOBRE LAS FLECHAS SITUADAS EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA. EL GRUPO QUE LLEVA LA BANDERA REPRESENTA AL BATALLÓN DEL JEFE DE LA EXPEDICIÓN. ESTO ES APLICABLE TAMBIÉN PARA TUS ENEMIGOS (POR SI NO TE HABÍAS DADO CUENTA, ESTO ES UNA PISTA).

Movimientos básicos

LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS SE REALIZAN EN DOS FASES. PRIMERO DEBES SELECCIONAR AL PERSONAJE QUE SE VA A MOVER, Y LUEGO TIENES QUE DECIRLE A DÓNDE TIENE QUE IR. PARA SELECCIONAR A UN BATALLÓN, PULSA LA TECLA IZQUIERDA DEL RATÓN SOBRE ÉL. EL BATALLÓN SELECCIONADO APARECERÁ RODEADO POR UN RECUADRO BLANCO. CUANDO TENGAS EL BATALLÓN APROPIADO, PULSA LA TECLA DERECHA DEL RATÓN EN EL LUGAR AL QUE QUIERES QUE SE DIRIJA. ENTONCES VERÁS CÓMO EL BATALLÓN SE DESPLAZA HASTA LLEGAR AL LUGAR INDICADO O HASTA QUE ENCUENTRE UN OBSTÁCULO. SI LOS MANDAS HACIA UN LUGAR IMPOSIBLE DE ALCANZAR, POR EJEMPLO EN MITAD DE UNA CASA, NO SE MOVERÁN DEL SITIO. PARA QUE UN BATALLÓN ENTRE EN UNA CIUDAD, TUS HOMBRES DEBEN ECHAR ABAJO LAS PUERTAS. CUANDO ENVÍAS A UN BATALLÓN DE HOMBRES HASTA LAS PUERTAS DE UNA CIUDAD Y LUEGO LES DICES QUE AVANCEN - PULSANDO LA TECLA DERECHA DEL RATÓN AL OTRO LADO DE LA MURALLA - INTENTARÁN ECHAR ABAJO LAS PUERTAS. SI TE ENCUENTRAS CERCA DE UN BATALLÓN ENEMIGO, SE ENZARZARÁN EN LA LUCHA AUTOMÁTICAMENTE.

Incendiar

PARA INCENDIAR EL EDIFICIO QUE TENGAS DELANTE, PULSA EN EL ICONO DE LA ANTORCHA O DALE A LA TECLA T DE TU TECLADO.

Botón de la vista del mapa

SI PULSAS EN EL ICONO DEL OJO SITUADO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA, VERÁS UNA VISTA GENERAL DE TODA LA ZONA DE COMBATE, EN LA QUE CADA BATALLÓN APARECERÁ REPRESENTADO POR UN PUNTO Y SU JEFE RESPECTIVO POR UN PUNTO DE MAYOR TAMAÑO.

Rendirse

PARA HUIR DE UNA BATALLA EN LA QUE ESTÁS PERDIENDO, PULSA EN EL SÍMBOLO DEL PERRO SITUADO EN LA ESQUINA INFERIOR DERECHA. SALDRÁS CORRIENDO CON EL RABO ENTRE PIERNAS.

*

Tipos de combatientes

Guerreros

LOS GUERREROS SON LOS SOLDADOS NORMALES, LOS QUE SE ENCARGAN DE LA MAYOR PARTE DE LA LUCHA Y LOS ÚNICOS QUE PUEDEN INCENDIAR EDIFICIOS.

Arqueros

LOS ARQUEROS LANZAN FLECHAS A LOS BATALLONES ENEMIGOS DESDE UNA DISTANCIA PRUDENTE. SI SELECCIONAS A UN GRUPO DE ARQUEROS Y LOS SITUAS A UNOS DOS CENTÍMETROS DEL BATALLÓN ENEMIGO, COMENZARÁN A LANZAR FLECHAS AUTOMÁTICAMENTE. SI UN GRUPO DE ARQUEROS ES ATACADO POR UN BATALLÓN ENEMIGO, COMENZARÁN A LUCHAR COMO SI FUERAN GUERREROS NORMALES, PERO NO TENDRÁN TANTAS POSIBILIDADES DE GANAR.

Fieras

EN CADA COMBATE SÓLO TENDRÁS UN GRUPO DE LUCHADORES FIERAS. SON HOMBRES ESPECIALMENTE ENTRENADOS Y DAN MEJORES RESULTADOS QUE LOS GUERREROS NORMALES.

Cuerpo a cuerpo

CUANDO EL CLIENTE HABITUAL DE UNA TABERNA TE DESAFÍA A UNA PELEA, O CADA VEZ QUE EL BATALLÓN QUE TÚ DIRIGES ENTABLA UNA LUCHA CON EL JEFE DEL BANDO CONTRARIO, PASAS A LA INTERFAZ DEL COMBATE CUERPO A CUERPO. CUANDO LUCHAS CUERPO A CUERPO, DEBES ASEGURARTE DE QUE LA TECLA DE "BLOQ NUM" (BLOQUEAR NÚMEROS) NO ESTÁ PULSADA. PARA DESPLAZAR A TU GUERRERO, UTILIZA LOS NÚMEROS DEL TECLADO NUMÉRICO O EL RATÓN (SOBRE LAS FLECHAS DIRECCIONALES QUE VERÁS EN LA PARTE INFERIOR CENTRAL DE LA PANTALLA). PARA QUE EL LUCHADOR SE BALANCEE, MANTÉN PULSADA LA TECLA DE MAYÚSCULAS Y USA LOS NÚMEROS 4, 6, 7, 8 Ó 9 DEL TECLADO NUMÉRICO. PARA BLOQUEAR UN GOLPE, MANTÉN PULSADA LA TECLA DE MAYÚSCULAS Y USA LOS NÚMEROS 1, 2 Ó 3 DEL TECLADO NUMÉRICO. ESTOS MISMOS MOVIMIENTOS SE PUEDEN REALIZAR MANTENIENDO PULSADA LA TECLA DE MAYÚSCULAS Y DÁNDOLE A LA TECLA IZQUIERDA DEL RATÓN CUANDO EL CURSOR ESTÉ SOBRE LAS TECLAS DE FLECHAS DE LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA.

Unos consejos útiles para los primerizos

Para adquirir experiencia en el combate

CUANDO JUEGAS EN LA MODALIDAD PARA NOVATO, PODRÁS PRACTICAR EN UN COMBATE PRELIMINAR QUE TE PONDRÁ AL TANTO DE CÓMO VAN ESTE TIPO DE LUCHAS. AUNQUE NO CONSEGUIRÁS PUNTOS DE EXPERIENCIA NI BOTINES, ES UNA BUENA OPORTUNIDAD PARA APRENDER A MANEJAR A LOS BATAILLONES Y PARA CONOCER A TU ADVERSARIO MANEJADO POR EL ORDENADOR.

Puntos de experiencia

CUANDO COMIENZAS EL JUEGO, TIENES UN NIVEL MÍNIMO DE EXPERIENCIA Y DE HABILIDADES. A MEDIDA QUE CONSIGAS PUNTOS DE EXPERIENCIA, TU NIVEL COMO VIKINGO AUMENTARÁ Y TU HABILIDAD PARA EL COMBATE CUERPO A CUERPO MEJORARÁ (REFLEJADO EN LOS PUNTOS DE LUCHA). HAY DOS FORMAS SENCILLAS DE AUMENTAR TUS PUNTOS DE EXPERIENCIA: EN LOS COMBATES TERRESTRES O NAVALES, Y POR MEDIO DE LA BÚSQUEDA DE 'TESOROS'. PARA LLEGAR A UNA SITUACIÓN DE COMBATE EN TIERRA, PRIMERO DEBES ORGANIZAR UNA EXPEDICIÓN (NORMAL O LIBRE). UNA VEZ QUE ESTÉS NAVEGANDO EN TU BARCO, ATRACA EN UNA PLAYA O EN ZONA DE TIERRA DESIERTA, LUEGO PULSA LA BARRA DE ESPACIOS PARA DESEMBARCAR. CUANDO CAMINES POR EL CAMPO, TE IRÁS ENCONTRANDO A GRUPOS DE VAGABUNDOS Y BANDIDOS. CADA VEZ QUE VENZAS A UNO DE ESTOS GRUPOS, CONSEGUIRÁS PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA TI Y PARA LOS TENIENTES QUE VAYAN CONTIGO. PARA ENTABLAR UNA LUCHA EN MAR, NO TIENES MÁS QUE NAVEGAR POR AHÍ. LOS COMBATES MARÍTIMOS SIGUEN LAS MISMAS REGLAS QUE LOS TERRESTRES.

Búsquedas de tesoros

PARA ADQUIRIR EXPERIENCIA EN ESTE TIPO DE EMPRESA, ACUDE A LA TABERNA DE CUALQUIER CIUDAD. SI INVITAS AL CUENTISTA A UN TRAGO, TE CONTARÁ LA HISTORIA DE UN TESORO ESCONDIDO Y TE DARÁ ALGUNA PISTA SOBRE CÓMO ENCONTRARLO. TRAS ESCUCHAR SU HISTORIA, SI LOGRAS CONQUISTAR ESA CIUDAD, EXPLORA LA CUEVA O TOMA LA ABADÍA/FORTALEZA DONDE SE ENCUENTRA EL TESORO, Y ÉSTE PASARÁ A INGRESAR TU LISTA DE TROFEOS. CADA TESORO TE PROPORCIONA PUNTOS DE EXPERIENCIA. SI EL CUENTISTA TE HA HABLADO DE UN TESORO ESCONDIDO, CUANDO VISITES A LA MUJER DE LAS RUNAS OIRÁS LA MISMA HISTORIA PERO CON MÁS DETALLES Y PISTAS, COMO POR EJEMPLO DÓNDE SE ENCUENTRA ESCONDIDO. EL CUENTISTA NO REPETIRÁ SU HISTORIA. LA CUEVA ES UN BUEN LUGAR PARA EMPEZAR TU BÚSQUEDA, YA QUE NO TENDRÁS QUE LUCHAR Y, CON UN POCO DE ATENCIÓN, LA ENCONTRARÁS FÁCILMENTE EN EL MAPA.

Ayuda técnica

¡No te olvides del archivo LÉAME!

Puede que ya tengas la respuesta...

COMPRUEBA EL DIRECTORIO RAÍZ DE TU DISCO DE INSTALACIÓN E IMPRIME UNA COPIA DEL ARCHIVO "LÉAME" (README). EN ÉL ENCONTRARÁS LA INFORMACIÓN MÁS RECIENTE Y QUIZÁS LA RESPUESTA A ALGUNAS DE TUS DUDAS. ESTE ARCHIVO ES MÁS RECIENTE INCLUSO QUE TU MANUAL, YA QUE ÉSTE TARDA MÁS TIEMPO EN SER PREPARADO: ESCRIBIRLO, EDITARLO, PASARLO A PELÍCULA, ENVIARLO AL IMPRESOR Y SUMA Y SIGUE. EN RESUMEN, SEMANAS. EL ARCHIVO LÉAME, SIN EMBARGO, SE HACE EN EL ÚLTIMO MOMENTO. ASÍ QUE, COMPRUEBA TU ARCHIVO LÉAME. ¡ES UNA ORDEN, SOLDADO!

¡La forma barata pero eficaz!

¡Tienes un módem y acceso a Internet o a otro correo electrónico!

CONSIGUE LA INFORMACIÓN TÉCNICA MÁS ACTUALIZADA EN EL SERVIDOR (WEB-SITE) DE GT INTERACTIVE SOFTWARE, DIRECCIÓN [HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com), O EXPLORA NUESTRA ALUCINANTE ZONA DE LA RED. EN LA SECCIÓN DE APOYO, ENCONTRARÁS LISTAS DE LAS PREGUNTAS MÁS FRECUENTES, CONSEJOS PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS TÉCNICOS Y UN FORO ABIERTO A LAS OPINIONES. LA DIRECCIÓN PARA ACCEDER DIRECTAMENTE AL APOYO POR CORREO ELECTRÓNICO ES SUPPORT.GTINTERACTIVE.COM. AQUÍ TAMBIÉN ENCONTRARÁS MODIFICACIONES PARA MEJORAR EL JUEGO.

Vikings! The Strategy Of Ultimate Conquest

INDICE

INTRODUZIONE

INSTALLAZIONE

INFORMAZIONI DI GIOCO

ORIENTAMENTO

OPZIONI SU SCHERMO

CONDUZIONE DI AFFARI DI STATO

COMBATTIMENTO

SUGGERIMENTI UTILI

ASSISTENZA TECNICA

SOTTIGLIEZZE LEGALI

TITOLI

*

Introduzione

VICHINGHI. IL SOLO NOME EVOCA IMMAGINI DI AUDACI ESPLOAZIONI, DI BATTAGLIE SANGUINOSE E DI CONQUISTE SFRENATE.

DALL'OTTAVO AL DODICESIMO SECOLO, I VICHINGHI DOMINARONO I MARI, ARRIVANDO MOLTO VICINI AL CONTROLLO DEL MONDO ALLORA CONOSCIUTO. MITO E TRADIZIONE LI HANNO DIPINTI COME BRIGANTI SANGUINARI CHE SCORAZZAVANO PER I MARI LASCIANDO UNA SCIA DI MASSACRI: SIGNORI DELLO STUPRO E DEL SACCHIEGGIO CON L'ELMO CORNUTO. C'È SICURAMENTE DEL VERO IN QUESTO.

IN REALTÀ, PERÒ, QUESTI PAGANI ERANO UN POPOLO COMPLESSO E AFFASCINANTE. CERTO, ERANO PREDONI, MA ERANO ANCHE I MIGLIORI COSTRUTTORI DI NAVI DEL MONDO. LA POLITICA, LE LOTTE INTERINE, IL COMMERCIO E LA SETE DI AVVENTURE LI PORTARONO FINO IN GROENLANDIA E NEL NORD AMERICA.

L'AVVENTURA E IL TRIONFO CON LA FORZA ERANO LO LORO ESSENZA, E QUESTO È QUELLO CHE AVRÀ A PALATE CON VIKINGS: THE STRATEGY OF ULTIMATE CONQUEST. IL MONDO È PRONTO PER ESSERE DOMINATO E TU SEI IN CONTROLLO.

Installazione Windows 95

FAI CLIC SU START MENU (MENU AVVIO), SELEZIONA SETTINGS (IMPOSTAZIONE), SELEZIONA CONTROL PANEL (PANNELLO DI CONTROLLO), SELEZIONA ADD/REMOVE PROGRAMS (AGGIUNGI/TOGLI PROGRAMMI) E FAI CLIC SU INSTALL (INSTALLA). LA MACCHINA CERCHERÀ I PROGRAMMI INSTALL NEI DRIVE DI DISCO E CD-ROM. QUANDO TROVA IL PROGRAMMA DI INSTALLAZIONE DI VIKINGS!... SUL DRIVE CD-ROM, FAI CLIC SU FINISH (TERMINA) PER AVVIARE L'INSTALLAZIONE. DA QUI IN POI, SEGUIRAI LE FACILI INDICAZIONI SU SCHERMO DEL PROGRAMMA DI INSTALLAZIONE.

Installazione Windows 3.x

INSERISCI IL CD NEL DRIVE CD-ROM E POI SUL PROGRAM MANAGER (GESTIONE PROGRAMMI) FAI CLIC SU FILE, RUN (ESEGUI), DIGITA D: INSTALL (SOSTITUENDO D CON IL DRIVE APPROPRIATO PER IL CD-ROM). QUESTO PROGRAMMA INSTALLA UN NUOVO GRUPPO DI PROGRAMMI SOTTO WINDOWS E IMPOSTA L'APPOSITA ICONA DI PROGRAMMA.

PER ESEGUIRE, BASTA FARE UN DOPPIO CLIC SULL'ICONA VIKINGS.

Installazione Macintosh

INSERISCI IL CD NEL CD-ROM E FAI UN DOPPIO CLIC SU VIKINGS 68K INSTALLER. TRASCINA L'ICONA SUL DRIVE APPROPRIATO NEL SISTEMA.

PER ESEGUIRE, BASTA FARE UN DOPPIO CLIC SULL'ICONA VIKINGS.

DOVE SONO INDICATI I PULSANTI SINISTRO E DESTRO DEL MOUSE, FACENDO CLIC CON UN MOUSE A UN SOLO PULSANTE EQUIVALE SEMPRE A UN CLIC SINISTRO. PER IL CLIC DESTRO, TIENI PREMUTO IL TASTO MAIUSC MENTRE FAI CLIC. PER VELEGGIARE, CAMMINARE E PER IL COMBATTIMENTO NAVALE, I PULSANTI DEL MOUSE SI POSSONO DUPLICARE UTILIZZANDO I TASTI FRECCIA SULLA TASTIERA.

Installazione Power PC

INSERISCI IL CD NEL CD-ROM E FAI UN DOPPIO CLIC SU VIKINGS PPC INSTALLER. POI CONTINUA COME NELL'INSTALLAZIONE MACINTOSH SUDETTA.

*

Appendice a Vikings

- ADESSO CI SONO DUE ICONE DI INSTALLAZIONE SEPARATE PER WIN95 E WIN 3.XX. QUANDO INSTALLI SU WIN 3.XX DOVRETTI SELEZIONARE D: INST31.
- SE HAI PROBLEMI DI MEMORIA ESEGUENDO SU UN MACINTOSH, ATTIVA LA MEMORIA VIRTUALE. PER GIRARE CORRETTAMENTE, VIKINGS NECESSITA DI 8 MEGABYTE DI RAM DISPONIBILE.
- UTENTI POWER PC 9500: PER OTTENERE LE MIGLIORI PRESTAZIONI, SI CONSIGLIA DI ESEGUIRE VIKINGS NELLA MODALITÀ VIDEO STANDARD (640X480).

Informazioni di Gioco

Introduzione

TI FORNISCE UNA BREVE PANORAMICA SULLA STORIA DEL GIOCO. TU PUOI SCORRERE SU E GIÙ A PIACIMENTO MEDIANTE LE FRECCIE IN FONDO ALLO SCHERMO.

Avvia nuovo gioco

TI PERMETTE DI CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO (VEDI NUOVO GIOCO PIÙ AVANTI).

Carica gioco

TI PERMETTE DI CARICARE UN GIOCO PRECEDENTEMENTE SALVATO.

Termina gioco

TI RIPORTA A WINDOWS O AL DESKTOP.

Nuovo gioco

SE SUL MENU INTRODUTTIVO SCEGLI AVVIA NUOVO GIOCO, DEVI SCEGLIERTI IL PERSONAGGIO (UNA SERIE DI VIDEATE TI GUIDERÀ IN QUESTA PROCEDURA). TU DOVRAI SCEGLIERE TRA LE OPZIONI SEGUENTI:

Sesso

MASCHIO O FEMMINA.

Nazionalità

PUOI SCEGLIERE TRA NORVEGESE, SVEDESE O DANESE. LA SCELTA DETERMINERÀ QUALI OPZIONI SARANNO DISPONIBILI COME PORTO DI BASE.

Livello di difficoltà

SCEGLITI IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ.

Doti

SELEZIONA UNA DOTE IN CUI VUOI CHE IL TUO PERSONAGGIO SIA BRAVO. LUI PUÒ ANCHE DIVENTARE BRAVO IN ALTRE COSE, MA QUESTA SARÀ IL SUO FORTE PER COMINCIARE.

Nome

IL NOME PREDEFINITO PER IL TUO PERSONAGGIO È SVEN O AESA, MA LO PUOI CAMBIARE DIGITANDOCI SOPRA.

Provincia

TI APPARIRÀ UNA SEZIONE DI MAPPA CON IL PAESE CHE HAI SELEZIONATO E CON I PORTI DISPONIBILI COME CAPOLUOGO DI PROVINCIA. LA PARTE DESTRA DELLO SCHERMO ILLUSTRÀ I DATI ESSENZIALI DI QUELLA PROVINCIA. PER VEDERE I PARTICOLARI DI UN'ALTRA PROVINCIA, FAI CLIC SU UNO DEI CERCHI ROSSI SULLA MAPPA. QUANDO HAI SCELTO LA PROVINCIA CHE VUOI COME TUA CAPITALE, FAI CLIC SU OK.

DOPO AVER FATTO LE SCELTE, UNA VIDEATA RIASSUNTIVA ILLUSTRÀ LE TUE STATISTICHE. SE NON SEI SODDISFATTO DI QUALCHE SCELTA FATTA, PUOI SELEZIONARE NO E TORNARE AL MENU INTRODUTTIVO. SE SCEGLI NOVellino COME LIVELLO, UN COMBATTIMENTO INTRODUTTIVO TI DARÀ UN'IDEA DELLO STILE DI GUERRA DEI VICHINGHI (VEDI ALLE ISTRUZIONI PER IL COMBATTIMENTO PIÙ AVANTI).

Orientamento

Visitare le città

IN TUTTE LE CITTÀ VI SONO EDIFICI E LUOGHI STANDARD CHE PUOI VISITARE. PER VEDERE QUALI LUOGHI SONO DISPONIBILI NELLA TUA POSIZIONE ATTUALE, MUOVI IL CURSORE SULLO SCHERMO.

UNA CASELLA DI TESTO IN BASSO AL CENTRO SULLO SCHERMO INDICA IL LUOGO SU CUI STAI PUNTANDO. QUI DI SEGUITO TI DIAMO UNA LISTA DI CHE COSA PUÒ ESSERE DISPONIBILE IN OGNI CITTÀ.

Taverna - QUANDO TI TROVI IN UNA TAVERNA, CI SONO DIVERSE PERSONE CON CUI PUOI TRATTARE:

Barista - IL BARISTA TI VENDERÀ UNA BEVANDA SE HAI I SOLDI PER PAGARLA. SE BEVI TROPPO, TI UBRIACHI E TI SI ANNEBBIA LA VISTA. ALLE VOLTE, IL BARISTA È DISPOSTO A PASSARTI DELLE INFORMAZIONI INTERESSANTI QUANDO FAI CLIC SU "PARLA DEL PIÙ E DEL MENO" O SU "CHIEDI DI QUESTIONI LOCALI". IL BARISTA TI DIRÀ CHE SUCCEDERÀ NEL MONDO SE FAI CLIC SU "NOTIZIE".

Cameriera/cameriere - TI SERVONO DA BERE E, ALLE VOLTE, SONO DISPOSTI A PASSARTI INFORMAZIONI APPRESE DA ALTRI CLIENTI.

Cantastorie - SE GLI PAGHI DA BERE, TI RACCONTERÀ UNA STORIA SU UN OGGETTO 'MITICO'. TI DIRÀ ANCHE DOVE SI DICE SI TROVI QUESTO OGGETTO, OPPURE TI CONSIGLIERÀ DI CHIEDERE AL PADRONE LA MAPPA PER ARRIVARCI.

Padrone - SE IL CANTASTORIE TI HA MANDATO DAL PADRONE A CHIEDERE UNA MAPPA, QUESTI TE LA VENDERÀ O TI FARÀ LOTTA PER AVERLA. SE VINCI IN UNA LOTTA CORPO A CORPO, PRENDI AUTOMATICAMENTE LA MAPPA. SE IL PADRONE NON POSSIEDE LA MAPPA, TI DARÀ UN'INTERESSANTE INFORMAZIONE, OPPURE TI MANDERÀ AL DIAVOLO, OPPURE TI DARÀ ADDOSSO.

Mercato - QUI PUOI ACQUISTARE O VENDERE MERCI. I FONDI DISPONIBILI PER IL COMMERCIANTE E PER TE SONO VISUALIZZATI A DESTRA IN BASSO. SE HAI QUALCOSA DA VENDERE AL COMMERCIANTE, E QUESTI HA I FONDI NECESSARI PER L'ACQUISTO, FAI CLIC SULLA FRECCIA SINISTRA ACCANTO ALL'OGGETTO. SE LUI HA UNA MERCE CHE TU VUOI E DISPONI DEI FONDI (E DELLO SPAZIO) NECESSARI, FAI CLIC SULLA FRECCIA DESTRA ACCANTO ALL'OGGETTO.

Mastro d'ascia - SEI LIBERO DI ORDINARE AL MASTRO D'ASCIA DI COSTRUIRTI DELLE NAVI, SE HAI I SOLDI NECESSARI. L'ECONOMIA LOCALE E ORDINAZIONI PRECEDENTI INFLUENZERANNO IL COSTO DELLE NAVI E IL TEMPO OCCORRENTE PER LA COSTRUZIONE. SE SEI IN CATTIVI RAPPORTI CON UNA CITTÀ, IL MASTRO D'ASCIA NON ACCETTERÀ DI COSTRUIRE NAVI PER TE.

Fabbro - PUOI CHIEDERE AL FABBRO DI FARE ARMI O ARMATURE MIGLIORI PER TE E I TUOI UOMINI, SE HAI I FONDI NECESSARI. COME PER LE NAVI, L'ECONOMIA LOCALE INFLUISCE SUL PREZZO DELLE MIGLIORIE.

Quartier generale - VEDI AD AFFARI DI STATO PIÙ AVANTI.

Capo - SE TI TROVI NEL CAPOLUOGO DI UNA PROVINCIA CHE NON È LA TUA, PUOI ENTRARE NELLA CASA LUNGA PER NEGOZIARE CON IL CAPO DI QUELLA PROVINCIA E FARE TRATTATI, ACCORDI COMMERCIALI ED ALTRO. SE SEI ALLEATO CON QUELLA PROVINCIA, IL CAPO TI OFFRIRÀ L'OPZIONE DI CHIAMARE SOLDATI A RACCOLTA O DI ISPEZIONARE LO STATO DELLA PROVINCIA.

Indovina - QUANDO VAI DALL'INDOVINA, LEI TI RIPETERÀ LE STORIE GIÀ DETTE DAL CANTASTORIE, ALLE VOLTE CON ALTRI PARTICOLARI. LEI INTERROGHERÀ ANCHE LE RUNE (PIETRE MAGICHE), OPPURE TI FARÀ UNA POZIONE PER GUARIRE LE FERITE.

Opzioni su schermo

Disco - IN MOLTE VIDEATE, APPARIRÀ UN BOTTONE-DISCO NELL'ANGOLO BASSO A SINISTRA. QUANDO FAI CLIC SU QUESTO BOTTONE, APPARIRANNO LE OPZIONI SEGUENTI:

Salva - TI PERMETTE DI SALVARE IL GIOCO ESATTAMENTE DOVE LO LASCI. LA VIDEATA DI SALVATAGGIO TI LASCIA SCEGLIERE LA POSIZIONE DOVE SALVARE IL GIOCO. DOPO AVER SELEZIONATO UNA POSIZIONE, PUOI CAMBIARE IL NOME, TORNARE INDIETRO SUL VECCHIO NOME E DIGITARNE UNO NUOVO, OPPURE FARE CLIC SU OK PER IL NOME DI FILE PREDEFINITO PRECEDENTE. (NOTA: PER POTER SALVARE IL GIOCO, DEVI CANCELLARE E INVIARE UN NOME.

Carica - PER CARICARE UN GIOCO PRECEDENTEMENTE SALVATO, FAI CLIC SUL GIOCO PER RIPRISTINARLO, POI FAI CLIC SU OK.

Opzioni - TI PERMETTONO DI CAMBIARE LE OPZIONI AUDIO, COMPRESA LA RIMOZIONE DI TUTTO O PARTE DEL SONORO. TUTTI GLI INTERRUTTORI SONO A COMMUTAZIONE.

Esci - ESCI DAL GIOCO.

Informazioni - SU MOLTE VIDEATE, APPARIRÀ UN'ICONA A PUNTO INTERROGATIVO NELL'ANGOLO DESTRO IN BASSO. FACENDO CLIC SU QUESTO BOTTONE, OTTIENI LE OPZIONI SEGUENTI:

Informazioni gruppo - PRESENTA INFORMAZIONI SULLA COMPOSIZIONE DEL TUO GRUPPO QUANDO ALLESTISCI UNA SPEDIZIONE. QUESTA OPZIONE NON È DISPONIBILE SE SEI A CASA.

Informazioni personali - RICHIAMA ALTRE OPZIONI:

Mostra trofei - VISUALIZZA GLI OGGETTI DELLE MISSIONI COMPLETATE CON SUCCESSO.

Dati Personali - VISUALIZZA LA TUA SALUTE, REPUTAZIONE, LIVELLO, ETÀ E STATO CIVILE.

Patrimonio - INDICA IL PATRIMONIO IN NAVI, UOMINI, FORZIERI E PROVINCE. I CONTENUTI DEI FORZIERI SONO ACCESSIBILI SOLO QUANDO SEI A CASA. IL PATRIMONIO DI PROVINCE INDICA QUALI PROVINCE CONTROLLI ATTUALMENTE, SIA PER MATRIMONIO SIA PER CONQUISTA.

Mappa del mondo - ILLUSTRÀ LA PORZIONE DEL MONDO CHE HAI ESPLORATO. MUOVENDO IL CURSORE SUI VARI SEGNALETTI SULLA MAPPA, TI FORNISCE I DATI RELATIVI NELL'ANGOLO BASSO A SINISTRA SULLO SCHERMO. PER SCORRERE LA MAPPA, USA I TASTI FRECCIA IN BASSO AL CENTRO DELLO SCHERMO. PER USCIRE DALLA MAPPA, FAI CLIC SUL BOTTONE OK AL CENTRO DEI TASTI FRECCIA.

Mappa di missione - SE HAI ASCOLTATO LE STORIE NELLA TAVERNA E HAI OTTENUTO LA MAPPA PER LA MISSIONE DAL PADRONE, IL TUO UOMO D'ARMI TI MOSTRERÀ LE MAPPE QUANDO FAI CLIC SU QUESTA OPZIONE.

Mappa del mondo - INDICA QUANDO NAVIGHI O CAMMINI. L'EFFETTO È IDENTICO A QUANDO SCEGLI LA MAPPA DEL MONDO SULLA VIDEATA INFORMAZIONI.

Condurre Affari di stato

QUANDO ENTRI NELLA CASA LUNGA NELLA TUA CITTÀ-BASE, DISPONI DI DUE OPZIONI: ALLESTISCI SPEDIZIONE O AFFARI LOCALI.

Allestisci spedizione - QUI HAI DUE SCELTE: CONDUCI SPEDIZIONE STANDARD, OPPURE CONDUCI SPEDIZIONE PERSONALIZZATA. SE SCEGLI LA SPEDIZIONE STANDARD, IL COMPUTER ALLESTISCE AUTOMATICAMENTE NAVI, UOMINI E MATERIALI PER TUO CONTO. SE SCEGLI SPEDIZIONE PERSONALIZZATA, TI VERRANNO PRESENTATE LE SEGUENTI VIDEATE DA PERSONALIZZARE:

Arruolamento - TU HAI CHIAMATO I GUERRIERI ALLE ARMI E VERRAI INFORMATO DI QUANTI HANNO RISPOSTO ALL'APPELLO (O SONO DISPONIBILI ALL'ARRUOLAMENTO) E DI QUANTI FONDI DISPONI PER PAGARLI. PER SELEZIONARE I SOLDATI DA ARRUOLARE, FAI CLIC SULLA FRECCIA DESTRA (BASSO) PER SELEZIONARNE DI PIÙ, O SULLA FRECCIA SINISTRA (ALTO) PER SELEZIONARNE DI MENO. IL COSTO DI ARRUOLAMENTO DEI SOLDATI È DI 10 PEZZI D'ARGENTO A TESTA. LA SELEZIONE DEI SOLDATI SI ARRESTA QUANDO NON HAI PIÙ FONDI O QUANDO TUTTI HANNO RISPOSTO ALL'APPELLO.

Seleziona navi - OGNI NAVE DEVE DISPORRE DI UN EQUIPAGGIO MINIMO PER SALPARE. QUESTO VERRÀ TRATTO DALLE TRUPPE CHE HAI ARRUOLATO. A QUESTO PUNTO, DEVI ANCHE DECIDERE QUANTI DEI SOLDATI ARRUOLATI DOVRANNO SEGUIRTI NELLA SPEDIZIONE. TUTTI QUELLI CHE PORTI CON TE, VERRANNO LASCIATI A GUARDIA DELLA PROVINCIA.

Seleziona luogotenenti - QUI DEVI SCEGLIERE QUALE TENENTE DI VASCELLO PORTARE CON TE PER GUIDARE GLI UOMINI IN BATTAGLIA. LE DECISIONI CHE PRENDI QUI INFLUISCONO SUL COMPORTAMENTO DELLE TRUPPE IN SITUAZIONI DI COMBATTIMENTO.

Affari Locali - QUI DISPONI DI DUE OPZIONI:

Cura il patrimonio - SE SELEZIONI QUESTA OPZIONE, IL TEMPO SCORRE VISIBILMENTE SU UN CALENDARIO. QUANDO SI VERIFICA QUESTO, SI PRESUME CHE TU STAI ATTIVAMENTE GESTENDO LA TUA PROVINCIA. QUANDO TI CURI DEL PATRIMONIO, LA TUA ECONOMIA MIGLIORA, LA POPOLAZIONE AUMENTA, ECC. MENTRE GESTISCI IL PATRIMONIO, EMISSARI STRANIERI CERCHERANNO DI INTERESSARE RAPPORTI, DI STIPULARE TRATTATI, ACCORDI COMMERCIALI E SIMILI. PIÙ TI CURI DEL PATRIMONIO, PIÙ SARÀ BASSA LA TUA REPUTAZIONE, PERCHÉ IL VERO VALORE DI UN VICHINGO RISIEDA NELLA SUA PRESTAZIONE IN BATTAGLIA.

Promuovi un tenente di vascello - PUOI PROMUOVERE FINO AD UN MASSIMO DI 16 LUOGOTENENTI, AL COSTO DI 1000 PEZZI D'ARGENTO CIASCUNO. QUANDO PROMUOVI UN TENENTE DI VASCELLO, QUESTO SARÀ DISPONIBILE PER LA PROSSIMA SPEDIZIONE CHE ALLESTISCI. I LUOGOTENENTI VENGONO UTILIZZATI IN BATTAGLIA PER AIUTARTI A CONDURRE LE TRUPPE E SONO ESSENZIALI NELLE CONQUISTE, POICHÉ CIASCUN TENENTE DI VASCELLO PUÒ ESSERE LASCIATO A GOVERNARE UNA PROVINCIA CONQUISTATA.

Spedizione

DOPO AVER ALLESTITO UNA SPEDIZIONE, COMINCI AUTOMATICAMENTE A BORDO DI UNA NAVE APPENA FUORI DEL PORTO, SALPANDO O CAMMINANDO.

Navigare e camminare - QUANDO NAVIGHI O CAMMINI, PUOI USARE I COMANDI SEGUENTI:

pulsanti sinistro/destro del mouse - PER SCEGLIERE LA DIREZIONE QUANDO NAVIGHI O CAMMINI

s - alza/abbassa la vela (solo in navigazione) - INFLUISCE SULLA VELOCITÀ A SECONDA DEL VENTO

t - Turbo - INCREMENTA LA VELOCITÀ APPARENTE DI 10 VOLTE

barra spaziatrice - SE ARRIVI SULLA SPIAGGIA E PREMI LA BARRA SPAZIATRICE, SBARCHI DALLA NAVE E COMINCI A CAMMINARE SULLA TERRAFERMA. SE CAMMINI VICINO ALLA NAVE E PREMI LA BARRA SPAZIATRICE DI NUOVO, TORNI A BORDO DELLA NAVE.

città - SE NAVIGHI O CAMMINI SU UNO SPAZIO DI CITTÀ, ATTRACCHI AUTOMATICAMENTE IN QUEL PORTO E TI VIENE CHIESTO SE VUOI PROCEDERE. SE SEI ALLEATO DELLA CITTÀ, PUOI ENTRARE O ANDARTENE. SE NON SEI ALLEATO CON QUELLA CITTÀ, SIA PERCHÉ PARTE DELLA TUA PROVINCIA, O PARTE DI UNA PROVINCIA CHE HAI CONQUISTATO, TI VIENE DATA L'OPPORTUNITÀ DI ATTACCARE.

SE SCEGLI DI ATTACCARE, VIENI PORTATO AL COMBATTIMENTO DI GRUPPO (VEDI PIÙ AVANTI.)

abbazie/forti - SE NAVIGHI O CAMMINI SU UNO SPAZIO ABBAZIA/FORTE, HAI L'OPZIONE DI ATTACCARE O ANDARTENE. SE SCEGLI DI ATTACCARE, VIENI PORTATO AL COMBATTIMENTO DI GRUPPO (VEDI PIÙ AVANTI.)

anemometro - QUANDO NAVIGHI, VEDRAI UN ANEMOMETRO IN BASSO AL CENTRO SULLO SCHERMO.

QUESTO TI INDICA LA DIREZIONE IN CUI SOFFIA IL VENTO, ALLO SCOPO DI UNA MAGGIORE EFFICIENZA DI NAVIGAZIONE.

*

Combattimento

Combattimento navale

MENTRE NAVIGHI, INCONTRI ALTRI VASCELLI. AD OGNI INCONTRO, TI VERRÀ CHIESTO COSA VUOI FARE: ATTACCARE O IGNORARE. SE SCEGLI DI ATTACCARE, IL MOVIMENTO RIMANE QUELLO DELLA NORMALE NAVIGAZIONE. PREMENDO LA BARRA SPAZIATRICE, PERÒ, TIRI FRECCHE CONTRO IL NEMICO. IN BASSO SULLO SCHERMO, CI SONO GLI INDICATORI CHE ILLUSTRANO LE CONDIZIONI TUE E DEL NEMICO. SE SPERONI UNA BARCA NEMICA SULLA FIANCATA, INIZI UN COMBATTIMENTO CORPO A CORPO COL CAPO DEI NEMICI.

Combattimento a terra

COME NELLA NAVIGAZIONE, INCONTRERAI DEI GRUPPI MENTRE CAMMINI A PIEDI E DISPONI DELLE STESSA OPZIONI: ATTACCARE O IGNORARE. SE SCEGLI DI ATTACCARE, IL COMBATTIMENTO SARÀ DI GRUPPO, COME DESCRITTO QUI AVANTI.

Gruppo

QUANDO VAI IN COMBATTIMENTO DI GRUPPO, TI VIENE CHIESTO DI FORMARE LE TUE TRUPPE IN GRUPPI DI COMBATTIMENTO. OGNI GRUPPO VIENE GUIDATO DA LUOGOTENENTI CHE HAI SCELTO AL

MOMENTO DI PERSONALIZZARE LA SPEDIZIONE, MENTRE L'ULTIMO GRUPPO LO GUIDI TU IN PERSONA. LE FORMAZIONI DI GRUPPI POSSIBILI VANNO DA 1 A 5 E I SOLDATI VENGONO DIVISI IN NUMERO PARI TRA I GRUPPI. QUELLI DISPARI, VANNO NEL GRUPPO GUIDATO DA TE. ATTENZIONE, PERÒ, NESSUN GRUPPO PUÒ AVERE PIÙ DI 99 SOLDATI. SE DISPONI DI 150 SOLDATI E SCEGLI IL SOLO GRUPPO DI COMBATTIMENTO, QUEL GRUPPO NON POTRÀ AVERE PIÙ DI 99 SOLDATI. I GRUPPI POSSONO ESSERE DI TRE TIPI: COMBATTENTE, ARCIERE O FURIOSO (VEDI DESCRIZIONE PIÙ AVANTI.)

DOPO AVER SELEZIONATO I GRUPPI, VIENI PORTATO ALLA VISUALIZZAZIONE DEL GRUPPO DI COMBATTIMENTO.

Visualizzazione gruppo di combattimento - IN QUESTA VISUALIZZAZIONE, PUOI VEDERE SOPRA UNA CITTÀ, UN'ABBZIA O UN FORTE, OPPURE UN TERRENO SELVAGGIO, A SECONDA DI DOVE SEI. OGNI UOMO CHE VEDI È IN REALTÀ UN GRUPPO DI COMBATTIMENTO, CON IL NUMERO NELLA CASELLA DAVANTI A LUI CHE TI INFORMA SUL NUMERO DI SOLDATI IN QUEL GRUPPO. POICHÉ NELLA LOTTA LA GENTE MUORE, I NUMERI RIPORTANO I SOLDATI RIMANENTI NEL GRUPPO. PER ELIMINARE LA CASELLA, PREMI 'C'. PER SCORRERE QUESTA VIDEATA, FAI CLIC COL PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE SULLE FRECCHE SITUATE NELL'ANGOLO SINISTRO IN BASSO SULLO SCHERMO. IL GRUPPO CON LA BANDIERA RAPPRESENTA SEMPRE IL GRUPPO DEL CAPO E QUESTO VALE ANCHE PER I NEMICI.

Movimenti di base - I MOVIMENTI DI BASE SI SVOLGONO IN DUE TEMPI. PER PRIMA COSA DEVI SELEZIONARE CHI DEVE MUOVERSI, POI DIRE DOVE DEVE ANDARE. PER SELEZIONARE UN GRUPPO, FAI CLIC COL PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE SUL GRUPPO IN QUESTIONE, CHE VIENE QUINDI EVIDENZIATO DA UN QUADRATO BIANCO INTORNO. QUANDO HAI SCELTO IL GRUPPO APPROPRIATO, FAI CLIC COL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE SUL PUNTO DOVE VUOI MANDARLO. IL GRUPPO SI SPOSTERÀ NELLA DIREZIONE INDICATA FINO A RAGGIUNGERE LA DESTINAZIONE, OPPURE FINO A CHE NON INCONTRA UN OSTACOLO. SE LO MANDI IN UNA POSIZIONE IMPOSSIBILE (PER ES. IN MEZZO AD UN EDIFICIO), IL GRUPPO NON SI MUOVE. PER POTER ENTRARE IN UNA CITTÀ, LE TUE TRUPPE DEVONO PRIMA ABBATTERE LE PORTE. QUANDO MANDI UN GRUPPO ALLE PORTE DELLA CITTÀ, DEVI COMUNICARE DI AVANZARE FACENDO CLIC COL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE SULL'ALTRO LATO DELLA PORTA, IN MODO CHE IL GRUPPO TENTI DI ABBATTERE LA PORTA. SE ARRIVA A DISTANZA DI ATTACCO DI UN QUALUNQUE GRUPPO NEMICO, IL TUO GRUPPO SI IMPEGNERÀ AUTOMATICAMENTE NEL COMBATTIMENTO.

Incendio - PER INCENDIARE UN EDIFICIO CHE TI STA DAVANTI, FAI CLIC SULL'ICONA TORCIA, OPPURE PREMI T SULLA TASTIERA.

Pulsante Panoramica mappa - SE FAI CLIC SULL'ICONA OCCHIO IN BASSO A SINISTRA SULLO SCHERMO, OTTieni UNA PANORAMICA DI TUTTA LA ZONA DI COMBATTIMENTO, CON CIASCUN GRUPPO RAPPRESENTATO DA UN PUNTINO E CON I CAPI RAPPRESENTATI DA UN PUNTO PIÙ GROSSO.

Distacco - PER SFUGGIRE AD UNA BATTAGLIA CHE STAI PERDENDO, FAI CLIC SUL SIMBOLO DEL CANE NELL'ANGOLO DESTRO IN BASSO. TE LA SQUAGLIERAI CON LA CODA TRA LE GAMBE COME QUEL CANE CHE SEI.

Tipi di Combattenti

Combattente - I COMBATTENTI SONO LE TRUPPE ORDINARIE CHE SOSTENGONO LA MAGGIOR PARTE DEI COMBATTIMENTI E CHE SONO GLI UNICI A POTER INCENDIARE GLI EDIFICI.

Arciere - GLI ARCIERI TIRANO FRECCHE SUL NEMICO DA DISTANZA DI SICUREZZA. SE SELEZIONI UN GRUPPO DI ARCIERI E LI METTI AD UNA DISTANZA DI CIRCA 1 POLLICE DAL NEMICO, QUESTI COMINCERANNO A TIRARE FRECCHE. SE UN GRUPPO DI ARCIERI VIENE ATTACCATO DAL NEMICO, COMINCERÀ A COMBATTERE COME I COMBATTENTI MA È MOLTO PROBABILE CHE PERDA.

Furiosi - TU PUOI AVERE UN SOLO GRUPPO DI FURIOSI PER SITUAZIONE DI COMBATTIMENTO. QUESTI SONO COMBATTENTI PARTICOLARMENTE ADDESTRATI CHE INFLIGGONO DANNI MOLTO PIÙ RILEVANTI AL NEMICO DI QUANTO NON FACCIANO I NORMALI GRUPPI DI COMBATTENTI.

Corpo a corpo

QUANDO VIENI AFFRONTATO DAL PADRONE DELLA TAVERNA, OPPURE OGNI VOLTA CHE IL TUO GRUPPO SI SCONTRA CON IL GRUPPO NEMICO GUIDATO DAL CAPO, VIENI PORTATO ALLA INTERFACCIA DI COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. QUANDO SEI IN CORPO A CORPO, DEVI ACCERTARTI CHE IL TASTO BLOC NUM SIA SPENTO. PER MUOVERE IL TUO COMBATTENTE, USA IL TASTIERINO NUMERICO, OPPURE FAI CLIC SULLE FRECCHE DIREZIONALI IN BASSO AL CENTRO DELLO SCHERMO CON IL PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE. PER FAR VOLTARE IL TUO UOMO, TIENI PREMUTO IL TASTO MAIUSC E USA I NUMERI 4, 6, 7, 8 O 9. PER BLOCCARE, TIENI PREMUTO IL TASTO MAIUSC E USA I NUMERI 1, 2, O 3. (GLI STESSI MOVIMENTI SI POSSONO EFFETTUARE TENENDO PREMUTO IL TASTO MAIUSC E FACENDO CLIC COL PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE SULLE CORRISPONDENTI FRECCHE IN BASSO SULLO SCHERMO.)

Suggerimenti utili per i Novellini

Esperienza di Combattimento

QUANDO GIOCHI IN MODALITÀ NOVELLINO, TI VERRÀ DATA UN'ESPERIENZA DI COMBATTIMENTO INTRODUTTIVA PER DARTI IL SENSO DI COME FUNZIONA UN COMBATTIMENTO. ANCHE SE CON QUESTO NON OTTIENI PUNTI O BOTTINO, È UNA PREZIOSA OPPORTUNITÀ PER IMPARARE COME MUOVERE GRUPPI DI COMBATTIMENTO E COSA ASPETTARTI DAL COMPUTER.

Punti Esperienza

QUANDO INIZI IL GIOCO, SEI DOTATO DI UN LIVELLO MINIMO DI ESPERIENZA E ABILITÀ. COL CRESCERE DEI PUNTI ESPERIENZA, DIVENTERAI PIÙ FORTE E QUADAGNERAI PIÙ PUNTI PER IL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. CI SONO DUE MODI 'FACILI' PER INCREMENTARE I PUNTI ESPERIENZA: 1) COMBATTIMENTO A TERRA O NAVALE, E 2) MISSIONI. PER ACCEDERE AD UNA SITUAZIONE DI COMBATTIMENTO A TERRA, ALLESTISCI UNA SPEDIZIONE, SIA PERSONALIZZATA SIA STANDARD. UNA VOLTA A BORDO DELLA TUA NAVE, APPRODA IN UNA QUALSIASI STRISCIA DI TERRA DESERTA, POI PREMI LA BARRA SPAZIATRICE PER SBARCARRE. MENTRE CAMMINI NELLA CAMPAGNA, INCONTRERAI A CASO GRUPPI DI VAGABONDI/BANDITI. OGNI SCONTRO DI SUCCESSO CON QUESTI AVVERSARI TI PROCURA PUNTI ESPERIENZA PER IL TUO PERSONAGGIO E PER TUTTI I LUOGOTENENTI CHE HAI CON TE. PER IL COMBATTIMENTO NAVALE, BASTA NAVIGARE E SI VERIFICANO GLI STESSI EFFETTI DEL COMBATTIMENTO A TERRA.

Missioni

PER OTTENERE ESPERIENZA CON LE MISSIONI, VAI IN UNA TAVERNA IN QUALUNQUE CITTÀ. SE PAGHI DA BERE AL CANTASTORIE, LUI TI RACCONTERÀ LA STORIA DI UN OGGETTO E DI DARÀ ALCUNI INDIZI SU DOVE TROVARLO. DOPO IL RACCONTO, SE CONQUISTI LA CITTÀ, ESPLORI LA GROTTA O SCONFIGGI L'ABBZIA/FORTE DOVE SI TROVA L'OGGETTO, QUESTO VERRÀ AUTOMATICAMENTE AGGIUNTO AI TUOI TROFEI E TI PORTA PUNTI ESPERIENZA. SE IL CANTASTORIE TI PARLATO DI UN OGGETTO DI MISSIONE, QUANDO VAI DALL'INDOVINA LEI TI RACCONTERÀ DI NUOVO LA STORIA DANDOTI ALTRI INDIZI SULLA UBICAZIONE DELL'OGGETTO. IL CANTASTORIE PARLERÀ UNA SOLA VOLTA. LE MISSIONI NELLA GROTTA SONO UN BUON PUNTO DI PARTENZA, POICHÉ NON COMPORTANO COMBATTIMENTI E LA GROTTA LA TROVI CON LA MAPPA E UN PIZZICO DI DETERMINAZIONE.

Assistenza tecnica

Ricordati del Readme!

Potresti avere già la risposta giusta...

CONTROLLA LA DIRECTORY RADICE DEL DISCO INSTALL E STAMPA IL FILE README. QUESTO FILE CONTIENE LE INFORMAZIONI PIÙ AGGIORNATE DISPONIBILI E POTREBBE AVERE LE RISPOSTE IMMEDIATE AI TUOI QUESITI. PERFINO IL MANUALE È PIÙ ARRETRATO RISPETTO AL README, POICHÉ È STATO REDATTO, REVISIONATO, MESSO SU PELLICOLA, INVIATO AL TIPOGRAFO E COSÌ VIA...SETTIMANE PRIMA DEL README, CHE È STATO INVECE AGGIUNTO ALL'ULTIMO MINUTO POSSIBILE. PER CUI CONTROLLA IL README! QUESTO È UN ORDINE, SOLDATO!

Il modo economico ma efficace!

Hai un modem e accesso a Internet o posta elettronica!

RICHIEDI LE ULTIMISSIME INFORMAZIONI TECNICHE (O ANCHE GIRA SOLTANTO NELLA NOSTRA MITICA REGIONE NELLA RETE) AL SITO WEB DELLA GT INTERACTIVE SOFTWARE: [HTTP://WWW.GTINTERACTIVE.COM](http://www.gtinteractive.com). NELLA SEZIONE SUPPORTO POTRAI ACCEDERE ALLA LISTE DELLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI, A SUGGERIMENTI PER LA SOLUZIONE DI PROBLEMI, A DISCUSSIONI E AD OTTENERE L'ACCESSO AL SUPPORTO DIRETTO TRAMITE POSTA ELETTRONICA CON SUPPORT GTINTERACTIVE.COM. AGGIORNAMENTI SI TROVANO ANCHE AL NOSTRO SITO SE/E/O QUANDO SONO NECESSARIE.

Credits

Lead Design

RANDALL D. MASTELLER

Script

RHONDA L. GAILLEY · BONITA MASTELLER

Programming

MICHAEL S. FORBES · ASHLEY MCKENZIE · MARK D. FITZGERALD · RANDALL D. MASTELLER

Programming Assistance

CHRIS PORT · CHRIS WADE · KEN CHESTNUT

Project Coordinator

KURT MASTELLER

Art Director

STEVEN J. CLAYTON

Art

TONY NICHOLS · GREG SEPELAK · BRENDA I. TRACY

3D Art

AVI DAS · STEVEN J. CLAYTON · BRENDA I. TRACY

Art Assistance

TANYA CLARK

Audio Director

KURT MASTELLER

Music & Sound Effects

CHRISTOPHER GROEGLER

Additional Music

MICHAEL S. FORBES

Voices

MICHAEL DORN · ALAN CLEMENT · ANN DEAGON

Quality Assurance Director

RONDA L. GAILLEY

Lead Game Tester

JOHN SLAYDON

Quality Assurance

JULIE DANIELS · BEVIN CONNERS · DANNY CONNERS · TOM LIVINGSTON

SHAWN BRYAN · JON LITTLE · ALAN SHAW

Research

CRAIG TAYLOR · BRENDA I. TRACY

Special Thanks To

CECI CAPPEL · JIM CREW · CHANCE CROWDER · B.J. EVES · CARL SCHMIDT

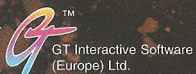
Extra Special Thanks To

SID MEIER · MIKE HAIRE

Box Design

XINC

VIKING HELMET SUPPLIED BY YORK ARCHAEOLOGICAL TRUST



Vikings The Strategy of Ultimate Conquest ©1996 Random Games, Inc. All Rights Reserved. Developed by Random Games, Inc. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Ltd. IBM® is a registered trademark of International Business Machines Corporation. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation. Macintosh® is a registered trademark of Apple Computer, Inc. Macintosh™ and Power Macintosh™ are trademarks of Apple Computer Inc. All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. <http://www.gtinteractive.com>