



Legion

instrukcja obsługi

Witaj Śmiałku!

Zanim rozpoczniesz swoją przygodę, pozwól że przybliżę Ci po krótku świat w którym przyjdzie Ci żyć. Musisz wiedzieć że akcja tej gry rozgrywa się w bliżej nieokreślonej, zamierzonej przeszłości. Nie jest to jednak historia znanego nam świata, bo oprócz ludzi żyją w nim zupełnie fantastyczne istoty a magia jest tu codziennością. Jednym słowem znalazłeś się w krainie fantasy. Obszar do poznania jest ogromny, składają się nań rozległe obszary leśne, pasma górskie, pustynie i stepy pełne dzikiej zwierzyny. Znajduje się tu również wiele zamieszkałych osad.

CEL GRY

Rozpoczynasz z grupą pięciu śmiałków. Gra nie narzuca Ci określonego scenariusza postępowania. Możesz skupić się na części przygodowej gry a więc przemierzać krainę, odwiedzać miasta, rozmawiać i handlować z ich mieszkańcami, polować na dziką zwierzynę i przeciwstawiać się zaistniałym niebezpieczeństwom. Gdy poznasz już ten świat możesz pokusić się o zdobycie jakiejś słabej osady, którą będziesz rozbudowywał i umacniał. Sformujesz w niej i uzbroisz nowe legiony, które zdobędą dla Ciebie inne osady. Stworzysz królestwo. Oprócz Ciebie ten sam cel będą realizowali trzej inni władcy, których armie spotkasz na swej drodze. Ostateczna wojna z nimi będzie nieunikniona. Z czasem pojawi się jeszcze jedno, największe zagrożenie nie tylko dla Ciebie ale i dla całej krainy, pokonanie go będzie ostatecznym wyzwaniem. Zapewniam Cię że każda rozgrywka jest niepowtarzalna, a na podstawie wydarzeń, w których będziesz uczestniczył można by napisać całkiem niezłe opowiadanie.

OBSŁUGA GRY

Na początek wyjaśnię używane w opisie skróty:

LPM - lewy przycisk myszy

PPM -prawy przycisk myszy

kliknąć - tzn. nacisnąć i puścić przycisk myszy

Jeśli nie zainstalowałeś gry na twardym dysku to przed rozpoczęciem powinieneś przygotować sobie dysk, na którym będziesz zapisywał swoje postępy. Powinna to być w miarę pusta dyskietka (ok. 400 kb) o nazwie 'Archiwum'.

Po obejrzeniu introdukcji zobaczysz na ekranie planszę z następującymi opcjami:

Nowa Gra - po jej wybraniu komputer poprosi cię o podanie twojego imienia oraz imion twoich trzech przeciwników. Następnie stworzony zostanie nowy świat, w którym rozpoczniesz swoją przygodę.

Kontynuacja Gry - wybierz tą opcję jeśli grałeś już wcześniej i chcesz kontynuować zapisaną grę. Wyświetlona zostanie lista zapisanych gier. Możesz wybrać jedną z nich lub zrezygnować naciskając na Exit.
Koniec - po prostu koniec zabawy i wyjście do systemu.



Jeśli wybrałeś nową grę twym oczom ukaże się mapa cudownej krainy. Dostrzeżesz na niej miniaturowe domki i wieże, które symbolizują osady i miasta. Obszary jasno brązowe to pustynie, szare są góry. Jasnozielone tereny to łąki i stepy, ciemnozielone są lasy. Najjaśniejsze plamy na mapie to lodowce a najciemniejsze - bagna.

Wciśnij teraz PPM i poruszaj myszką na boki. Jak widzisz cała mapa nie mieści się na ekranie. W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się okienko z dwoma przyciskami (Start, Opcje). Możesz je przesunąć - naciśnij na nim PPM i przesunij w dowolne miejsce na ekranie.

(Start) - naciskając ten przycisk spowodujesz upływ jednego dnia, w czasie którego umieszczone na mapie wojska wykonują swoje rozkazy, być może dojdzie do jakichś bitew, do twojej kasy wpłyną pieniądze z codziennych podatków.

(Opcje) - Pojawi się okno z następującymi opcjami

Odczyt Gry - komputer odczyta zawartość archiwum i wyświetli listę zapisanych wcześniej gier. Możesz którąś wybrać lub zrezygnować naciskając (Exit).

Zapis Gry - Z listy wybierasz slot, w który chcesz nagrać aktualny stan gry i wpisujesz z klawiatury nazwę zapisu (kończysz klawiszem Enter lub PPM).

Statystyka - okno z ogólnymi informacjami

Preferencje - okno z ustawieniami programu. Można tu włączyć lub wyłączyć muzykę, losowane przypadkowo imiona wojowników, trupy w czasie bitew, skrolowanie mapy.

Koniec Gry - powrót do planszy tytułowej

Exit - zamknięcie okna

DOWODZENIE WOJSKIEM

Odszukaj na mapie małą czerwoną chorągiewkę. Symbolizuje ona oddział Twoich śmiałków. Naciśnij chorągiewkę lewym przyciskiem

mysz. Pojawi się wówczas okno z następującymi informacjami o oddziale:

Nazwa oddziału - jeśli naciśniesz to miejsce LPM możesz ją zmienić wpisując z klawiatury nową nazwę i naciskając Return lub PPM.

Liczba wojowników - maksymalnie 10-u

Siła - jest to ogólna siła oddziału na którą składa się siła poszczególnych wojowników.

Żywność - zapasy żywności na określoną liczbę dni. Ma na nią wpływ liczba wojowników. Jeśli zapasy żywności osiągną zero oddział zostanie rozwiązany.

Szybkość - odległość jaką oddział może pokonać w ciągu jednego dnia, jej wielkość zależy od szybkości poszczególnych wojowników

Informacja o aktualnej czynności oddziału. Na dole okna umieszczone są dwa przyciski:

OK - naciskasz go aby zamknąć okno.

Rozkazy - pojawi się okno z dostępną liczbą rozkazów dla oddziału.

Ruch - wybierasz na mapie miejsce do którego oddział ma się udać i naciskasz LPM. Zostaniesz poinformowany ile dni potrwa podróż. Jest to wielkość przybliżona za względu na przeszkody terenowe.

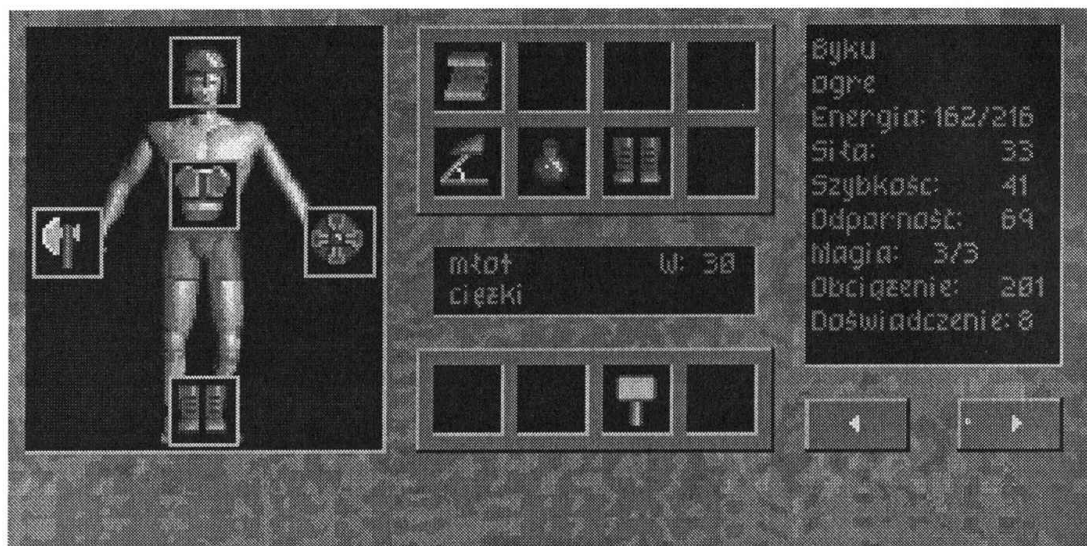
Szybki Ruch - tak samo jak wyżej, z tym że oddział będzie poruszał się szybciej zużywając 3 razy więcej żywności.

Atak - wskazujesz na mapie flagę wrogiej armii lub miasto, które chcesz zaatakować i naciskasz LPM. Gdy oddział osiągnie swój cel, rozpocznie się bitwa. Szczegółowy sposób toczenia bitwy opiszę później. Jeśli wygrasz bitwę o miasto przejdzie ono w twoje władanie.

Polowanie - oddział rozpocznie tropienie zwierzyzny w celu zdobycia żywności i cennych skór. Musisz wiedzieć że największe szanse na upolowanie czegokolwiek masz w lesie a najmniejsze na pustyni.

Rekrutacja - opcja ta pojawia się zamiennie z polowaniem gdy oddział przebywa w mieście. Dzięki niej możesz uzupełnić skład swojego oddziału. Rekrutację możesz przeprowadzić tylko w swoim mieście. W tabeli rekrutów pokazane są ich imiona oraz energia (En), siła (Si), szybkość (Sz), energia magiczna (Mag). Rekruta wybierasz naciskając na kwadratowy przycisk z prawej strony tabeli. Werbunek jednego kosztuje 1000 sztuk złota, ilość pieniędzy do zapłaty znajduje się na dole tabeli. Jeśli akceptujesz swój wybór naciskasz (OK), jeśli rezygnujesz (Odwołać). Nie możesz wcisnąć (OK) jeśli nie masz pieniędzy na zapłatę lub nie wybrałeś żadnego rekruta. Musisz też pamiętać że każda osada może wystawić nowych rekrutów raz na 30 dni.

Oboz - w czasie obozowania wojownicy odpoczywają. Odnawia się ich energia fizyczna i magiczna. Po wykonaniu rozkazu ruchu lub ataku oddział automatycznie zaczyna obozować. Jeżeli oddział obozuje na terenie jakiejś osady nie zużywa żywności.



Ekwipunek

W oknie z prawej strony umieszczone są następujące informacje:

- imię postaci - możesz je zmienić naciskając LPM i wpisując z klawiatury
 - rasa
 - doświadczenie - punkty doświadczenia możesz rozdysonować na inne cechy postaci naciskając na nich LPM. Poprawienie danej cechy o jeden punkt kosztuje określoną ilość punktów doświadczenia (koszt).
 - energia aktualna/maksymalna - koszt:1
 - siła - koszt:3
 - szybkość - koszt:3
 - odporność - koszt:3
 - magia aktualna/maksymalna - koszt:2
 - obciążenie - pokazuje wagę niesionych przez postać przedmiotów, jeśli świeci się na czerwono oznacza to że postać jest przeciążona i jej ruchy zostały znacznie spowolnione
- Strzałki < > służą do zmiany postaci.

Z lewej strony umieszczone są okienka na wizerunku postaci, możesz do nich wkładać przedmioty, których postać będzie używała (broń do rąk, hełmy na głowę, patrz roz. BRON I PRZEDMIOTY) Ośiem okienek na środku przedstawia zawartość plecaka. Cztery okienka na dole przedstawiają przedmioty na ziemi. W czasie akcji w terenie mogą się w nich znaleźć różne przedmioty, szczególnie jeśli staniesz blisko zabitego przeciwnika..

Jak przenosić przedmioty ?

- kliknij LPM na okno, w którym znajduje się przedmiot

- wskaźnik myszy zamieni się w przedmiot, a w centralnym oknie pojawi się jego nazwa oraz waga.
- najedź przedmiotem na okno, w którym chcesz go położyć
- kliknij ponownie LPM

Jak przenosić przedmioty pomiędzy postaciami ?

- połóż wybrany przedmiot na ziemi
- przy pomocy strzałek lewo-prawo wybierz inną postać
- przenieś przedmiot w wybrane miejsce
- w czasie akcji w terenie, takiej wymiany mogą dokonywać tylko postacie stojące blisko siebie.

Akcja w terenie - przeniesiony zostajesz do taktycznej części gry, która została szczegółowo omówiona w oddzielnym rozdziale. Opcja ta jest przydatna jeśli chcesz zajrzeć do miasta żeby coś kupić lub porozmawiać z ludźmi.

Exit - rezygnacja z wydania rozkazu i zamknięcie okna. Oddział będzie nadal wykonywał poprzednio wydany rozkaz. Rozkazy wydane twoim oddziałom zostaną wykonane po naciśnięciu przycisku (Start) w małym okienku.

Wywiad

Jeżeli wskazany oddział nie należy do ciebie to zamiast przycisku (Rozkazy) pojawi się przycisk (Wywiad). Strzałki góra-dół służą do ustalenia kwoty, jaką chcesz zapłacić szpiegowi za informacje. Przycisk (OK) akceptuje a (Odwołać) anuluje szpiegowanie. Śledzenie - ta opcja pojawia się gdy obcy oddział jest znany, a chcesz wiedzieć o wszystkich jego ruchach.

MIASTA I OSADY

Rozsiane są po całej krainie. Będziesz je zdobywał, bronił ich, rozmawiał i handlował z ich mieszkańcami. Na mapie, miasta przedstawione są jako wieżyczki i mają więcej niż 500 mieszkańców. Osady symbolizują skupiska małych domów. Naciskając LPM na symbolu danego miasta uzyskamy dostęp do okna informacyjnego. Znajduje się w nim mały obrazek przedstawiający mury miasta. Podana jest również nazwa miasta, którą można zmienić naciskając na nią LPM. Jeśli miasto jest znane tzn. należy do ciebie, przebywał w nim twój oddział lub uzyskałeś o nim informacje, pojawią się następujące dane:

- liczba mieszkańców

- podatek - codzienna kwota pieniędzy do zapłacenia, przypadająca na 25 mieszkańców

- morale ludności - nastawienie ludności do rządzącego nimi władcy

- informacje o znajdujących się w mieście budowlach

Powyższe informacje są bardzo istotne jeżeli chcesz zaatakować miasto. Liczba jego mieszkańców ma wpływ na liczebność broniącego go oddziału a morale mieszkańców na morale obrońców. Jeżeli miasto należy do ciebie powinieneś zwracać szczególną uwagę na wysokość podatków. Zbyt wysokie podatki obniżają liczbę mieszkańców oraz ich morale. Jeśli w mieście wybuchnie bunt i stacjonuje w nim twój oddział, dojdzie do bitwy z buntownikami. Jeżeli miasto jest nieznane informacje możesz uzyskać wybierając przycisk (Wywiad) na dole okna. Opcja ta działa tak samo jak wywiad armii. Swoim miastom możesz wydawać następujące rozkazy:

Podatki - możesz ustalić ich wysokość (0-25), powinny być dobierane osobno dla każdego miasta. Niskimi podatkami możesz stymulować przyrost ludności w małych osadach, co jest opłacalne na dłuższą metę. Wysokimi możesz zahamować przeludnienie, które prowadzi do pożarów i epidemii.

Nowy legion - możesz włączyć maksymalnie dwudziestoma legionami. Każda osada może wystawić nowych rekrutów raz na 30 dni. Obsługa tej opcji jest analogiczna do rekrutacji w rozkazach dla oddziału.

Rozbudowa - po wybraniu tej opcji pojawi się widok miasta (możesz go przesuwając naciskając PPM). Na dole ekranu umieszczone są przyciski symbolizujące budowle. Po wciśnięciu któregoś z nich, w małym okienku pojawi się nazwa wybranej budowli oraz jej koszt.

sklep - są tu przedmioty ogólnego użytku: miecze, zioła, tarcze, łuki, strzały, topory (koszt budowy: 7000)

zbrojownia - stalowa broń: miecze, topory, zbroje, hełmy, młoty, tarcze (koszt: 10000)

świątynia - tu będziesz mógł kupić nowe skrole z zaklęciami (koszt budowy: 9000)

myśliwy - głównie sprzęt skórzany i drewniany: buty, oszczepy, łuki, strzały, maczugi, katapulty i gązdy (koszt budowy: 8000)

alchemik - zioła i mikstury wszelkiego typu (koszt budowy: 6000)

spichlerz - żywność dla oddziału (koszt budowy: 4000)

Jeśli zdecydowałeś się na budowę wskaż na ekranie miejsce przy pomocy ruchomego prostokąta. Nie możesz postawić nowego budynku na innych budowlach. Uważaj też by nie zasłonić dostępu do drzwi w innych budynkach. Naciskając na (exit) powracasz do głównego menu.

Budowa murów - mury są przydatne w czasie obrony. Powinieneś je stawiać w granicznych osadach, narażonych na ataki przeciwników. Do Twojego wyboru jest:

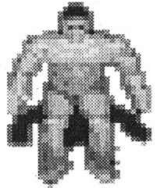
palisada - tani mur z drewnianych bali, raczej słaby (koszt budowy: 4000)

mur kamienny - średnio wytrzymały (koszt: 7000)

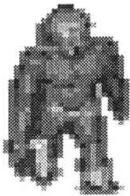
mur granitowy - bardzo mocny (koszt: 10000)

RASY

W czasie przemierzania krainy spotkasz jej niesamowitych mieszkańców. Różnią się oni między sobą budową fizyczną, inteligencją i zdolnościami. Różne są też ich zadania w czasie walki.

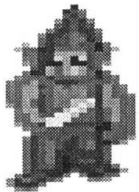


Ludzie - najszybciej rozwijająca się rasa. Ludzie tworzą dosyć prymitywne społeczności składające się głównie z ludów barbarzyńskich. Nic ich specjalnie nie wyróżnia, nie mają też słabych stron, są jednak dosyć inteligentni. W czasie bitew ludzie są bardzo uniwersalnymi wojownikami i mogą wypełniać różne zadania. Najlepiej władają mieczami.



Orki - rasa czelkoksztaltna mająca silniejszą budowę fizyczną od ludzi. Okupione jest to jednak pewną powolnością tych istot. Orki preferują życie w dużych watachach, co odbija się negatywnie na ich samodzielności i myśleniu. Rola orków w czasie bitew jest podobna do ludzi. Powinni być jednak stosowani jako ciężka piechota do walki bezpośredniej. Podstawową bronią orków są

topory.



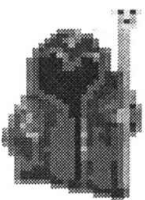
Elfy - inteligentna rasa ceniąca przede wszystkim wolność i piękno natury. Elfy żyją z dala od cywilizacji. Te niskie i smukłe istoty są raczej słabe ale bardzo zwinne i szybkie. Elfy są najlepszymi w świecie łucznicami i całkiem niezłe posługują się magią. W czasie bitwy mogą pełnić dwie role: jako dobrzy łucznicy mogą z dużych odległości ostrzeliwać wroga a ze względu na swą niebywałą szybkość mogą wykonywać zadania zwiadowe i zaczepne unikając ataków wroga.



Koboldy - żyjąca na terenach górskich społeczność krasnoludów, zajmująca się głównie górnictwem i rzemiosłem. Podobnie jak elfy są niskie mają jednak bardzo masywną sylwetkę, dzięki czemu są od nich znacznie silniejsze. Z przyzwyczajenia koboldy najlepiej władają młotami. Podobnie jak orki najsukuteczniejsi są jako silna piechota. Ponieważ są rasą długowieczną powoli przyswajają sobie wiedzę, chociaż są inteligentniejsze od orków czy troli.



Ogry - zaliczne do człekokształtnych chyba tylko dlatego że chodzą na dwóch nogach. O ich niezwykłej odporności i sile krążą legendy. Ogry są dalekimi krewnymi orków są od nich jednak znacznie większe. Z powodu wielkiej masy są bardzo powolne i niezręczne a ich ulubioną bronią są ciężkie katapulty, które dźwigają bez problemu. Te cechy są bardzo przydatne w czasie szturmowania miast. Potrafią też długo wytrwać pod naporem przeciwnika.

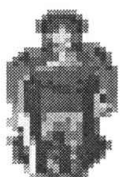


Magowie - żyją w odosobnionych świątyniach, gdzie większość czasu spędzają na studiowaniu starych ksiąg, poznawaniu i doskonaleniu wszelkich formuł magicznych. Magowie są bardzo mądrzy i silni psychicznie co daje im szczególne predyspozycje do używania magii. Niestety nie są dobrymi wojownikami. W bitwach powinni stać na uboczu by wspomagać czarami swój oddział lub atakować nimi wrogów.

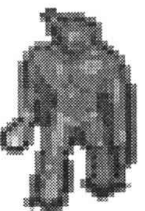


Amazonki - żyjące głównie na stepach kobiety-wojowniczk. Są doskonale wyszkolone w sztuce wojennej i myśliwskiej. Najlepiej władają oszczepami. Magia nie jest ich najmocniejszą stroną. Ze względu na swą szybkość mogą, podobnie jak elfy, pełnić funkcje zwiadowcze i zaczepne. Dobrze radzą sobie też w bezpośredniej walce.

Nie grzeszą nadzwyczajną mądrością.



Paladyni - święci rycerze walczący w imię prawdy i sprawiedliwości. Podobnie jak magowie prowadzą bardzo ascetyczny tryb życia, są mądrzy i dobrze władają magią. Są też dobrze wyszkolonymi wojownikami. Tradycyjną bronią paladynów są miecze. W bitwie powinni stać w drugiej linii, by rzucać czary na walczące strony i wrazie potrzeby wspierać swoich wojów w bezpośredniej walce.



Trole - spokrewnione z orkami, na wpół zdziczałe istoty. Żyją głównie w lasach gdzie polują na zwierzynę i wędrowców. Są niezwykle zwinne i szybkie, nieco słabsze od orków. Myślenie nie jest ich najmocniejszą stroną, dlatego w walce preferują maczugi - łatwą w użyciu i skuteczną broń.

Wszystkie wymienione wyżej rasy znajdują się często w Twoich oddziałach. Dlatego powinieneś z rozwagą kompletować ich skład oraz wyznaczać odpowiednie role dla poszczególnych wojowników.

CHARAKTERYSTYKA POSTACI

Oprócz przynależności rasowej postaci w grze różni wiele cech:

Energia - można ją również określić jako budowę fizyczną. Określa

ona jak wiele ran dana postać może otrzymać zanim umrze. Jeśli energia osiągnie zero postać umiera.

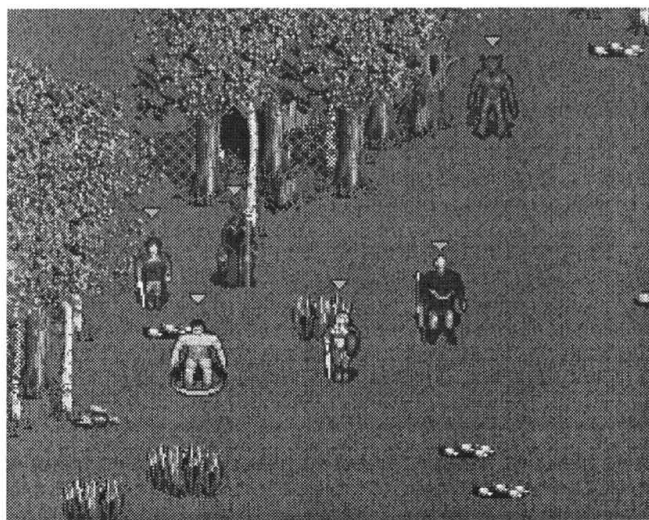
Siła - bardzo ważna w czasie walki. Określa maksymalną liczbę ran jaką postać jest w stanie zadać przeciwnikowi. Na siłę bardzo duży wpływ ma broń.

Szybkość - wpływa na szybkość poruszania się postaci, częstotliwość zadawanych ciosów i rzucanie niektórych czarów.

Odporność - określa jaką siłę przeciwnika postać potrafi odeprzeć. Np. jeżeli odporność zaatakowanej postaci wynosi 10, a zaatakowano ją z siłą równą 20 to jest duże prawdopodobieństwo że otrzyma ona tylko 10 ran. Na odporność ma wpływ odpowiedni ubiór (zbroja, hełm, buty, tarcza), który nie chroni jednak przed czarami.

Magia - a dokładniej energia magiczna. Rzucenie każdego czaru powoduje duży wysiłek psychiczny, który obniża energię magiczną, nie jest ona tracona bezpowrotnie. W czasie odpoczynku energia magiczna jest odnawiana.

Doświadczenie - można je zdobyć tylko w zwycięskiej walce. Ma ono duży wpływ na skuteczność zadawanych i odpieranych ciosów. Np. postać z doświadczeniem 50 i siłą równej 10 zawsze zada przynajmniej 5 ran. Tak samo jest z odpornością postaci. Doświadczenie równe 100 jest maksymalne i oznacza stuprocentową skuteczność w walce. Zdobyte punkty doświadczenia można także przeznaczyć na poprawienie siły, energii, szybkości, odporności lub magii. Różne rasy z różną szybkością zdobywają doświadczenie, zależne jest to od inteligencji danej rasy.



TAKTYCZNA CZĘŚĆ GRY

Uruhamiana jest bardzo często (bitwy polowania, akcja w terenie). Po chwili oczekiwania twoim oczom ukaże się zupełnie inny obraz przedstawiający wycinek terenu, na którym aktualnie przebywa oddział. Podobnie jak na mapie głównej możesz przesuwać widziany obszar naciskając PPM. Stojące na ekranie postacie to wojownicy z

twojego oddziału. Mają nad głowami zielone znaczki żebyś mógł łatwiej je odróżnić. Jeden z wojowników jest otoczony zielonym kółkiem. Jest to wojownik, któremu możesz wydawać rozkazy, a jego charakterystyka

znajduje się na dole ekranu. Możesz wybrać innego wojownika naciskając LPM na jego nogi lub klawisze F1 - F10.

Zasada działania tej części gry jest prosta:

1. Najpierw wydajesz rozkazy swoim wojownikom.
2. Następnie uruchamiasz akcję i obserwujesz ich ruchy.
3. W dowolnym momencie przerywasz akcję i zmieniasz rozkazy.

Okno Rozkazów



Okno informacyjne - znajdują się w nim cztery kolorowe paski, które symbolizują:

Czerwony pasek (pierwszy od góry) - energia wojownika. Jeśli pasek jest w środku pusty, oznacza to że postać jest ranna (ma niepełną energię).

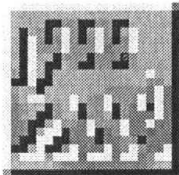
Zielony pasek (drugi) - siła wojownika

Niebieski pasek (trzeci) - szybkość. Jeśli pasek jest w środku pusty, oznacza to że postać nie może poruszać się pełną szybkością (np. z powodu przeciążenia).

Żółty pasek (czwarty) - energia magiczna. Jeśli pasek jest w środku pusty oznacza to ubytek energii magicznej.

W oknie informacyjnym wypisane jest również imię wojownika oraz pokazane są przedmioty, które trzyma w rękach. Jeśli naciśniesz na przedmioty LPM, wyświetlona zostanie ich nazwa.

- Rozkazy dla całego oddziału:

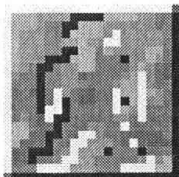


Obrona - wszyscy wojownicy stoją w miejscu i odpierają ewentualne ataki.

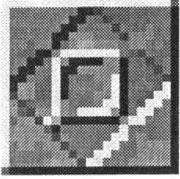
Atak - wojownicy atakują najbliższych znajdujących się przeciwników.

Odwrót - wszyscy uciekają na brzegi ekranu.

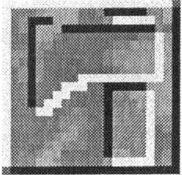
Koniec Akcji - wyjście do głównej mapy. Opcja ta nie zadziała jeśli na planszy znajduje się postać stanowiąca zagrożenie dla oddziału. Musisz wtedy albo ją pokonać, albo uciekać tzn. umieścić wszystkich swoich wojowników na brzegach ekranu i dopiero wtedy wybrać Koniec Akcji.



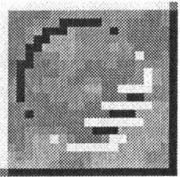
- Ekwipunek wojownika. Ekran ekwipunku został omówiony w poprzednim rozdziale.



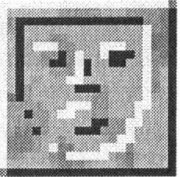
- Ruch (klawisz 'R'). Wskaźnik myszy zamienia się w celownik, którym (naciskając LPM) wskazujesz miejsce, do którego wojownik ma się udać. Musisz wiedzieć że twoi ludzie nie są zbyt inteligentni, jeśli chodzi o omijanie przeszkód.



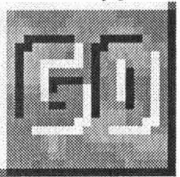
- Atak (klawisz 'A'). Celownikiem wskazujesz na nogi postaci, którą chcesz zaatakować. Twój wojownik uda się w jej kierunku i rozpocznie walkę. Jako cel możesz wskazać także kogoś ze swojego oddziału, a nawet samego atakującego (jeśli chcesz aby popełnił samobójstwo).



- Strzał (klawisz 'S'). Jeśli postać trzyma w rękach łuk i strzałę lub oszczep albo katapultę i głaz, to po naciśnięciu tego przycisku wskazujesz cel dla swojej broni. Przycisk ten służy również to rzucania czarów. Jeśli postać trzyma w ręce czar oraz posiada wystarczającą energię magiczną by go rzucić, to po naciśnięciu przycisku należy wskazać miejsce lub postać (zależnie od rodzaju czaru).



- Rozmowa (klawisz 'G'). Podobnie jak przy ataku wskazujesz na nogi postaci, z którą chcesz porozmawiać. Gdy ruszy akcja, twój wojownik podejdzie do wskazanej osoby i rozpocznie rozmowę. Zadając pytanie 'Co słychać' często dowiesz się ciekawych rzeczy. Czasami pojawiają się dodatkowe pytania dotyczące danej opowieści. Odpowiedzi zawierające konkretne informacje radzę Ci zapisywać.



GO - AKCJA (klawisz 'spacja'). Dopiero po naciśnięciu tego przycisku rusza akcja tzn. twoi wojownicy oraz inne postacie rozpoczynają wykonywanie wydanych im rozkazów (poruszają się, strzelają itd.). Naciśnięcie LPM powoduje zatrzymanie akcji.

Wchodzenie do budynków

Jeśli chcesz aby postać weszła do jakiegoś budynku, musisz wybrać 'Ruch' i wskazać drzwi jako miejsce docelowe. Obsługa handlu jest bardzo prosta. W lewym oknie znajdują się towary dostępne w sklepie, w prawym zawartość plecaka danej postaci. Handlu dokonujesz przekładając przedmioty pomiędzy oknami. Kupiec informuje cię o cenach. Strzałki góra-dół zmieniają handlującego. W każdym mieście cena danego towaru jest inna. W spichlerzu przeładunku żywności dokonujesz naciskając na strzałki lewo-prawo. Jednostka żywności

wystarcza jednemu wojownikowi na jeden dzień. Każdy spichlerz może pomieścić najwyżej 200 jednostek.

TOCZENIE BITWY

Do bitew w tej grze dochodzi bardzo często. Na początku każdej bitwy Twój przeciwnicy są niewidoczni. Ujawnią swoje pozycje w zależności od terenu i odległości. Ustawienie wojowników przed bitwą zależy od kierunku ruchu całego oddziału na mapie głównej lub konkretnej sytuacji. Np. Jeżeli twój oddział atakował z południa na północ, twój ludzie zostaną rozstawieni w dolnej (południowej) części planszy a przeciwnicy w górnej. W czasie bitwy uważnie obserwuj ruchy swojego przeciwnika. Jeśli chcesz poznać kondycję któregoś z wrogów naciśnij i przytrzymaj LPM na jego nogach. Nie uzyskasz informacji o postaciach, z którymi wcześniej nie walczyłeś lub nie rozmawiałeś. A oto kilka cennych porad które pomogą Ci zwyciężać: Zanim zaczniesz walkę sprawdź czy twoje postacie są odpowiednio wyposażone. Musisz pamiętać że akcja toczy się w czasie rzeczywistym, dlatego powinieneś uważać by twój ludzie nie zagradzali sobie drogi w czasie przegrupowań lub nie wpadali pod własne strzały. Zawsze staraj się angażować do walki wszystkich swoich wojowników. Pilnuj by nikt nie stał bezczynnie chyba że jest ciężko ranny. Często przerywaj akcję by skorygować rozkazy i sprawdzić kondycję walczących. Zanim wróg się zbliży staraj się go ostrzeliwać z broni miotanej, warto by każdy wojownik miał jakiś łuk, oszczep lub czar. Jak najczęściej wykorzystuj lokalną przewagę liczebną by grupowo atakować jednego przeciwnika. Unikaj sytuacji odwrotnej. W pierwszej linii trzymaj postacie z dużą odpornością, np. ogry w ciężkich zbrojach, tak by impet wroga skupił się na nich. Ty natomiast atakuj jako pierwszych wojowników z dużą siłą i mniejszą energią. Warto przeszukiwać pokonanych wojowników. Pamiętaj o uzdrawiających ziołach, eliksirach i czarach.

BRONŃ I PRZEDMIOTY

W grze występuje zbyt wiele przedmiotów by opisywać każdy z osobna, dlatego omówię tylko ich rodzaje. Broń biała, do której należą wszelkie miecze, topory, młoty, oszczepy i maczugi, służą do walki bezpośredniej i może zostać umieszczona w jednej z rąk postaci, zwiększając jej siłę oraz odporność. Należy dodać że oszczepem można również rzucać.

Broń miotana: łuki, strzały, katapulty i gązły. Żeby strzelić z łuku postać w jednej ręce musi trzymać łuk a w drugiej strzały. Tak samo jest z katapultą.

Zbroje, hełmy, tarcze - generalnie zwiększają odporność

Zioła i mikstury mają bardzo różne działanie. Żeby spożyć daną miksturę należy ją położyć na głowie postaci.

Czary - zostały szczegółowo opisane w Magicznej Księdze *Kosztowności* - ich jedyną zaletą jest wysoka cena, którą zapłaci za nie kupiec.

Żywność - wszelka żywność umieszczona w plecaku znika, powiększając zapasy całego oddziału.

Skóry - mogą być noszone podobnie jak zbroje. *Buty* - poprawiają szybkość postaci.

MAGICZNA KSIĘGA

W tym rozdziale przedstawię Ci występujące w grze magiczne zaklęcia oraz sposoby ich używania. Żeby rzucić czar postać musi trzymać w ręce skrol na którym jest on zapisany (skrole takie można kupić w świątyniach) oraz odpowiednią siłę magiczną. Rzucenie każdego czaru powoduje jej uszczuplenie (koszt). Czar rzucamy naciskając przycisk strzału a następnie wybieramy cel (postać lub miejsce). Czar zadziała po wciśnięciu przycisku akcji (GO), pewne opóźnienie zależy od szybkości czarującej postaci. Na skuteczność czaru ma wpływ doświadczenie maga. Czary można podzielić na dwie grupy:

1. Czary o działaniu negatywnym (ofensywne) - które najczęściej powodują utratę energii. Spisane są czerwonym tuszem i powinny być stosowane na wrogach.

2. Czary o działaniu pozytywnym - spisane są niebieskim tuszem i powinny być stosowane na swoich wojownikach lub na postaci która je rzuca..

Spis czarów:

Pocisk - najprostszy czar ofensywny. Wskazujesz na mapie kierunek lotu magicznego pocisku, który jeśli trafi w jakąś postać może zadać jej ok 20 ran. (koszt: 5)

Piguła - jest dwa razy mocniejsza od pocisku (koszt: 8)

Oddech Chaosu - podobny w użyciu i sile działania do pocisku, z tym że lecącego oddechu żadna żywa istota nie jest w stanie zatrzymać. Przeszywa napotkane ofiary i kontynuuje swój śmiertelny lot. (koszt: 12)

Płomienie - żeby czar zadziałał musisz wskazać konkretną postać, którą chcesz 'przyśmażyć'. Czar otacza ofiarę płomieniami zadając jej ok 30 ran. Przydatny jest do osłabienia lub nawet zabicia groźnego przeciwnika. (koszt: 15)

Błyskawica - bardzo silny czar podobny w użyciu do Płomieni. Wskazana postać zostaje porażona gromem. (koszt: 20)

Eksplozja - wskazujesz na planszy dowolne miejsce wybuchu, który porazi znajdujące się w promieniu kilku metrów postacie. Oczywiście siła eksplozji zależy od odległości od jej centrum. (koszt: 25)

Intuicja - dzięki temu czarowi możesz dowiedzieć się o cechach wrogiego wojownika bez konieczności walki czy rozmowy. Wystarczy wskazać nieznaną postać. (koszt: 3)

Wszewiedza - działa analogicznie do intuicji z tym że obejmuje swym działaniem wszystkich wrogich wojowników. Wystarczy wskazać jednego z nich. (koszt: 15)

Leczenie - leczy wskazaną postać z kilkunastu ran. Bardzo przydatny w czasie bitew. (koszt: 5)

Uzdrowienie - leczy wskazaną postać z bardzo wielu ran. Należy go stosować na ciężko rannych wojownikach. (koszt: 20)

Światłość - na terenach o słabej widoczności jego użycie ujawnia położenie przeciwników. Należy wskazać dowolną postać w swojej drużynie, która zostanie 'oświecona'. (koszt: 40)

Spowolnienie - spowalnia ruchy wskazanego wojownika. (koszt: 10)

Gniew Boży - najpotężniejszy z czarów ofensywnych. Wywołuje burzę, która nęka wszystkich wrogich wojowników. Wystarczy wskazać jednego z nich. (koszt: 50)

Nawrócenie - drugi z potężnych czarów. Wskazujesz postać, która po zadziałaniu czaru stanie się jednym z twoich wojowników. Są jednak pewne ograniczenia: Czar nie zadziała jeśli w twojej drużynie jest już 10-u wojowników. Nie działa także na wszelkie potwory. (koszt: 60)

ZABEZPIECZENIE

W czasie rozgrywki może się zdarzyć że komputer poprosi cię o podanie jakiejś litery z instrukcji obsługi. Np: Podaj pierwszą literę wyrazu. 5 strona, 4 wiersz, 1 wyraz. Numer strony napisany jest na samym dole kartki. Kolejne wiersze obliczasz z góry do dołu włącznie z nagłówkami. Następnie liczysz kolejne wyrazy w wierszu (pojedyncze litery np. 'i' także) W tym przypadku jest to wyraz „kliknij”, a jego pierwszą literą jest „k”. Musisz teraz nacisnąć guzik z odszukaną literą, a następnie (OK).

PORADY

Jak zdobywać pieniądze ? Gra daje ci wiele możliwości wzbogacenia. Oprócz ściągania podatków z podbitych wsi, możesz polować na dziką zwierzynę i sprzedawać futra, kupować towary w jednym mieście i sprzedawać je drożej w drugim. Zyskowne są także niektóre misje specjalne.

INFORMACJE TECHNICZNE

Wymagania sprzętowe:

- 2 Mb pamięci typu Chip
- system operacyjny 2.0+
- myszka

zalecane:

- klawiatura
- kolorowy monitor
- procesor 68020+
- twardy dysk

Instalacja gry na twardym dysku:

1. Wystartuj (odpal.zbootuj) swój komputer z twardego dysku.
2. Upewnij się czy na wybranym dysku twardym masz ok 2 Mb wolnego miejsca.
3. Otwórz szufladę, w której chcesz zainstalować grę (np. Dh2:grę).
4. Włóż do stacji dysk „Legion” i poczekaj aż pojawi się ikona dysku.
5. Przeciagnij ikonę dysku do wcześniej otwartej szuflady. Po pewnym czasie w szufladzie pojawi się nowa szuflada „Legion”.
6. Otwórz szufladę „Legion”.
7. Wyjmij ze stacji dysk „Legion” i włóż dysk „Dane”.
8. Przeciagnij ikonę dysku do otwartej szuflady „Legion” i poczekaj aż komputer zakończy kopiowanie.
9. Wskazywnij okno „Legion”, wybierz z górnej listwy Workbencha opcję 'New Drawer' i wpisz nazwę nowej szuflady:Archiwum
- 10.Grę uruchamiasz naciskając na ikonę „Legion”. Przed uruchomieniem sprawdź czy masz przynajmniej 1.7 Mb wolnej pamięci Chip.

Autorzy:

program : Marcin Puchta

grafika : Andrzej Puchta

muzyka i SFX : Marcin Puchta

projekt opakowania : Andrzej Puchta

Program posiada ochronę prawną. Żadna jego część nie może być kopiowana, powielana, reprodukowana bez zgody właściciela programu.

Wszelkie prawa do programu i dokumentacji posiadają:

Andrzej Puchta

Marcin Puchta

Copyright 1996

GOBI Software

© Gobi