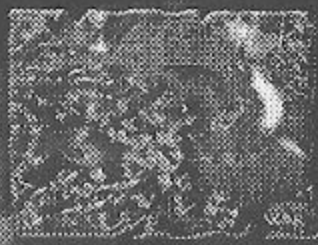
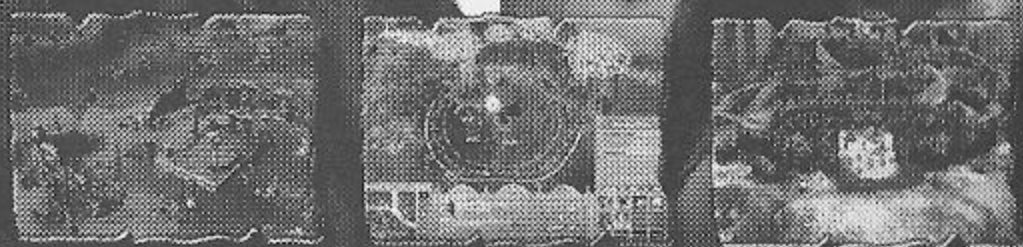


KATERO STRAN BOSTE
POVEDLI V BOJ?

SILE
DOBREGA.

SILE
ZLA.

THE LORD OF THE RINGS
WAR OF THE RING



[WWW.LOROFHERING.COM](http://www.lorofthering.com)

[WWW.VIVANDIGAMES-EUROPE.COM](http://www.vivandigames-europe.com)

NA VOLJO ZDAJ!

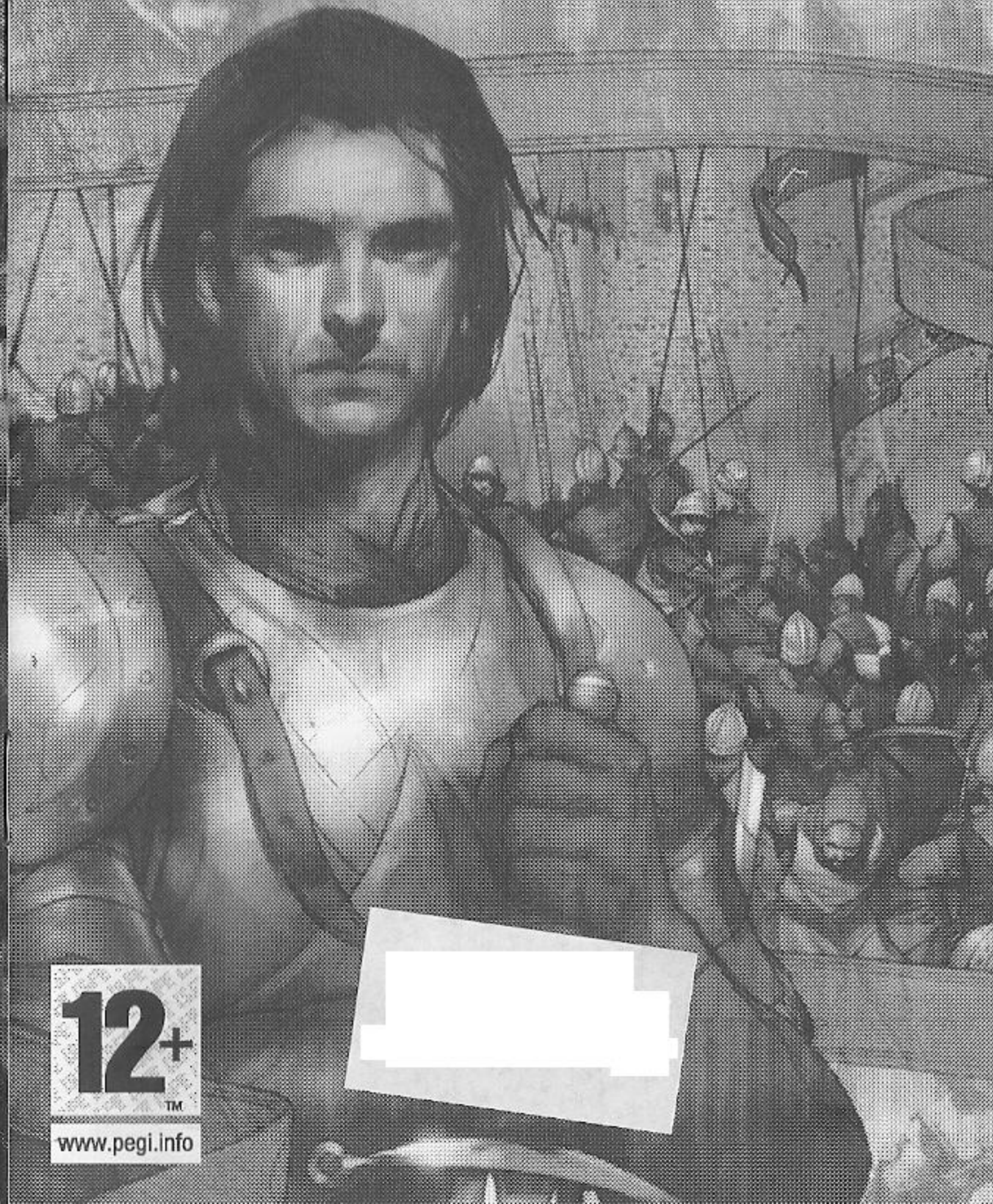
12+

PC
CD-ROM

SIERRA

OFFICIAL GAME
Based on the literary works of J.R.R. Tolkien

Lord of the Rings
of the realm



12+

www.pegi.info

"War of the Ring" množična igr. © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Vse pravice pridržane. Logotip Tolkien Enterprises je slojaj z "The Lord of the Rings", "War of the Ring", "Middle-earth" in imeni oseb, dogodkov in krajev so zaščitena blagovna znamka ali blagovna znamka podjetja The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises in se sme uporabljati v skladu z licenco, ki jo je pridobilo podjetje Vivendi Universal Games, Inc. Vivendi Universal Games in Vivendi Universal Games logotip so blagovne znamke podjetja Vivendi Universal Games, Inc. "Sierra" in logotip Sierra sta blagovni znamki ali zaščiteni blagovni znamki Sierra Entertainment, Inc., v ZDA in/ali drugih državah. Vsi ostali logotipi so lasti njihovih zakonitih lastnikov.

VSEBINA

Vsebina	1
I. Del: Na začetku	3
I. Zvezek: O svetu in njegovih prebivalcih	3
II. Zvezek: Tukaj je opisana namestitvev	4
III. Zvezek: Kadar potrebujete pomoč.....	5
IV. Zvezek: Tako usvarite plemiča	5
V. Zvezek: Scenariji, ki so vam na voljo	5
II. Del: Bojna stopnja	6
I. Zvezek: Osrednje okno.....	6
II. Zvezek: Tukaj je opisan seznam enot	7
III. Zvezek: Mini zemljevid in njegova uporaba	8
IV. Zvezek: Ukazi enotam in njihova izvedba	9
V. Zvezek: Kako plemič premika in obrača enote	9
VI. Zvezek: Plemič organizira svoje može	10
VII. Zvezek: Ko se možje spopadejo.....	11
VIII. Zvezek: Kako vitez vodi svoje može	12
IX. Zvezek: Osvajanje zidov in utrdb.....	12
X. Zvezek: Juriš na grad	13
XI. Zvezek: Obramba gradu	13
XII. Zvezek: Tveganja in nagrade za bojevanje	14
III. Del: Strateška stopnja	15
I. Zvezek: Vmesnik.....	15
II. Zvezek: O vazalih in njihovih dolžnostih	19
III. Zvezek: O uporabi armad	23
IV. Zvezek: Oskrbovanje vojske	26
V. Zvezek: Tukaj so opisani plačanci	27
VI. Zvezek: Kako gradite in popravljate gradove.....	29
VII. Zvezek: O garnizijah	29

IV. Del: Diplomacija	29
I. Zvezek: Razlaga ratingov	31
II. Zvezek: O obnašanju plemičev	32
V. Del: Večigralski način	33
I. Zvezek: Igranje preko lokalne mreže	33
II. Zvezek: Igranje preko interneta	34
III. Zvezek: Tukaj so opisani ukazi v igri	35
Tehnična podpora	36
Omejeno jamstvo	37
PEGI sistem označevanja	39

POMEMBNA OPOMBA

Ta priročnik je bil napisan in natisnjen pred dokončanjem igre. Zato so se morda nekatere stvari spremenile. Prosim vas, da preberete datoteko README.txt za zadnje spremembe in elektronsko verzijo priročnika, ki se nahaja na disku.

I. DEL: NA ZAČETKU

Pozdravljeni spoštovani lord. Tukaj se začenja poročilo o viteštvu in junaštvi v bojih s popolnimi navodili o vojskovanju in o tem kako postati princ, ki bo dobro upravljal svoje dežele. Naj ta navodila kar najbolj pomagajo modremu princu, da bo nekoč postal eden izmed Lords of the Realm!

I. ZVEZEK: O SVETU IN NJEGOVIH PREBIVALCIH

Kot prišlek v novi deželi, boste naleteli na mnogo novih in presenetljivih stvari. Ko boste raziskovali okolico in gradili svoje kraljestvo, bodite pozorni na naslednje stvari:

Svet je razdeljen na dva (ali tri) dele. Dogajanje v Lords of the Realm III se večinoma odvija na dveh ravneh: bojni stopnji in strateški stopnji. V bojnem načinu se borite. V strateškem načinu premikate armade, pridelujete hrano, služite denar in upravljate s svojim kraljestvom. Obstaja tudi politična stopnja. Tukaj navezujete stike z ostalimi lordi ter spremljate svojo uspešnost in priljubljenost.

Čas se nikoli ne ustavi. Čas teče neprenehoma na vseh stopnjah, ne glede na kateri stopnji ste trenutno. Torej, če se trenutno borite na bojni stopnji, na strateški stopnji še vedno zbirate sredstva in armade se še naprej premikajo. Seveda velja tudi obratno, kadar na strateški stopnji premikate armade in upravljate svoja posestva, se na bojni stopnji bitke odvijajo naprej. Tudi obisk politične stopnje ne ustavi časa, dogajanje na bojni in strateški stopnji se odvija naprej.

Tako so vam lahko zgodi, da se boste morali osredotočiti na več stvari istočasno. Ne samo, da morate paziti na dogajanje na vseh treh stopnjah, ampak se vam lahko zgodi tudi, da se borite na več bojiščih naenkrat. Vendar na srečo niste sami.

Vazali so tu zato, da vam služijo. Vazali poskrbijo za podrobnosti zato, da se vi lahko posvetite bolj pomembnim stvarem. Obstajajo štiri vrste vazalov: vitezi, meščani, tlačani in duhovniki.

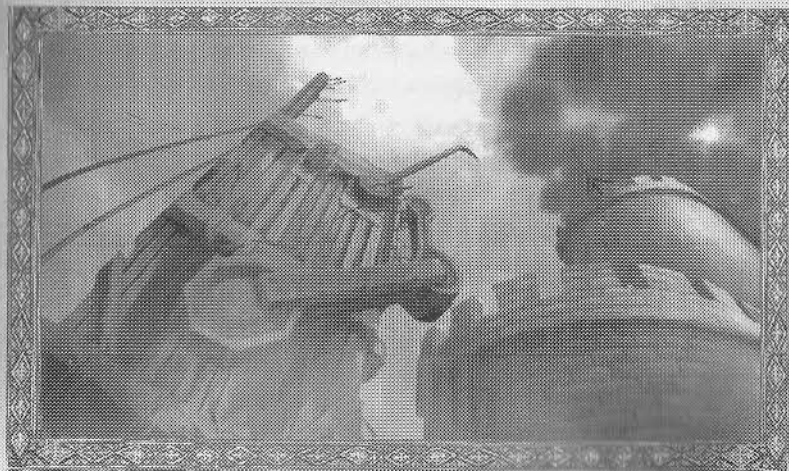
Vitezi delujejo kot generali na bojni stopnji, kadar vas ni tam, da bi sami nadzorovali bitko. Na strateški stopnji tlačani pridelujejo hrano, meščani služijo denar, duhovniki pa poskrbijo za zdravje in dobro počutje vaših ljudi. Z zvestimi vazali na vaši strani ste lahko prepričani, da se vam nikoli ne bo treba ukvarjati z nepomembnimi vsakdanjimi malenkostmi.

II. ZVEZEK: TUKAJ JE OPISANA NAMESTITEV

Za namestitev Lords of the Realm III vstavite zgoščenko v vaš CD-ROM pogon. Ko se pojavi namestitveni zaslon kliknite na gumb Install Lords III in sledite navodilom.

Opomba: če se zaradi kakršnega koli vzroka namestitveni zaslon ne pojavi, dvakrat kliknite na ikono My computer/Moj računalnik na namizju, nato dvakrat kliknite na ikono CD-ROM. Na seznamu poiščite datoteko Autoplay.exe in jo dvakrat kliknite. Sedaj bi se moral prikazati namestitveni zaslon in nadaljujete lahko po postopku, ki je opisan zgoraj.

Ko končate z namestitvijo igre, vam priporočamo, da preberete datoteko README za najnovejše informacije o igri.



III. ZVEZEK: KADAR POTREBUJETE POMOČ

Kadar potrebujete pomoč, uporabite gumb za pomoč ("?" na zaslonu). Kliknite na ta gumb in nato izberite temo za dodatno pomoč. Podrobnejše informacije o vseh stvareh v Lords of the Realm III lahko najdete v elektronskem priročniku, ki se nahaja na zgoščenci. Poleg tega vam je na voljo tudi vadbeno kampanja (tutorial), kjer se boste naučili osnov, ki jih potrebujete za igranje.

IV. ZVEZEK: TAKO USTVARITE PLEMIČA

Igro Lords of the Realm III začnete na zaslonu s scenariji. Preden pa začnete igrati scenarij morate izbrati plemiča. Lahko uporabite že privzete lastnosti ustvarjenega plemiča, ali pa naredite svojega, tako da kliknete na gumb ustvari plemiča ("Create Noble"). Odpre se vam zaslon kamor vpišete ime za vašega plemiča in izberete njegovo sliko in grb, ki vam je všeč. Ko končate ga shranite ("Save") in vrnili se boste na zaslon s scenariji.

V. ZVEZEK: SCENARIJI, KI SO VAM NA VOLJO

V enoigralskem načinu lahko izbirate med kampanjami in bojnimi scenariji. Kampanje - Irska, Angleška, Francoska, Nemška - so povezani scenariji, ki so osnovani na pomembnih zgodovinskih dogodkih v vsakem izmed kraljestev. Ko prvič igrate določeno kampanjo, morate igrati posamezne scenarije v določenem vrstnem redu. Vsakič, ko končate scenarij, dobite dostop do naslednjega scenarija v kampanji. Ko je scenarij enkrat odklenjen, ga lahko igrate kadarkoli, ne glede na potek kampanje. Scenarij, ki jih odklene določen plemič, niso dostopni ostalim.

Bojni scenariji niso zaklenjeni in jih igrate izključno na bojni stopnji. Upravljanje s sredstvi, strateški premiki armad in politična stopnja se tukaj ne uporabljajo. Ti scenariji so namenjeni prsizkušanju vaših vodstvenih sposobnosti.

Osvajalni scenariji vključujejo vse ravni igre - bojno, strateško in

politično stopnjo. V teh scenarijih morate zgraditi kraljestvo z uporabo vseh svojih sposobnosti. Najdete jih med posameznimi kampanjami.

Na zaslonu s scenariji najdete tudi opis vsakega scenarija. Število ščitov vam pove število igralčevih hiš v vsakem scenariju. Ko izberete določen ščit se ta zamenja z vašim grbom in določi vašo začetno pozicijo. Gumb zmaga ("Victory") vam pokaže pogoje, ki jih potrebujete za zmago. Ko kliknete ikono začni z igro ("Start Game") začnete igrati scenarij z izbranimi nastavitvami.

II. DEL: BOJNA STOPNJA

Kraljestva se dobijo in izgubijo na bojišču. Zato je za vsakega voditelja sposobnost uspešnega poveljevanja svoji vojski ključnega pomena. Pozorno preberite sledeča navodila in morda bodo vaše bitke postale legendarne.

Bitke se odvijajo na bojnem zaslonu, ki je sestavljen iz osrednjega okna, seznamom enot, oknom z informacijami, gumbi z ukazi in mini zemljevidom.

I. ZVEZEK: OSREDNJE OKNO

V osrednjem oknu imate pregled nad bojiščem in četami. Če se z miško premaknete do roba zaslona, se vam pogled premakne v isti smeri. Z miškinim kolescem lahko pogled približujete ali oddaljujete. S pritiskom na tipko "Z" in premikom miške pogled obračate in nagibate.

Vaše čete so sestavljene iz posameznih vojakov, ki jih vodi vitez. Posamezne čete lahko izberete in jim poveljujete z miško, ali s pomočjo bližnjic na tipkovnici. Čete delujejo kot enotne skupine, torej če izberete enega vojaka, avtomatično izberete vse vojake in viteza v tisti četi. Izberete lahko tudi več čet naenkrat, če jih ujamete v okvir v tem pogledu. Kadar je četa izbrana, je osvetljeno podnožje vsakega vojaka v tej četi.

II. ZVEZEK: TUKAJ JE OPISAN SEZNAM ENOT

Seznam enot je hiter prikaz vseh čet v vaši vojski. Vsaka četa je predstavljena z ikono, ki pove kakšne vrste je. Pod vsako ikono je življenjska črta, ki prikazuje trenutno stanje čete, merjeno v številu izgubljenih vojakov. Barva ozadja ikone pomeni trenutno moralo čete. Barva se spreminja od zelene, rumene, oranžne do rdeče, ko se spreminja morala čete od dobre, utrujene do potrte. Oznake nad ikono pokažejo kdaj je četa v boju, napadena od daleč, ji je ukazano stanje na mestu, se premika na določeno mesto.

Čete lahko izberete neposredno iz seznama enot in sicer posamično ali več naenkrat, tako da pritisnete tipko shift in kliknete na njihove ikone. Kadar je določena četa izbrana je osvetljena njena ikona.



BOJNI ZASLON

Uporabite gumba na levi strani seznama enot za preklon med četami in napravami za obleganje. Naprave za obleganje se pojavijo samo na kartah z utrdбами (gradovi, trdnjave, mesta), drugače pa vaši vitezi naprave hranijo na varnem, izven bojišča. Oblegalne naprave izberete in jim ukazujete enako kot četam.

Kadar je izbrana četa ali naprava za obleganje, se vam v oknu z informacijami pokaže ime in slika poveljnika ter tip vojaka. Če z desnim gumbom miške kliknete na vojaka, se portret poveljnika zamenja z informacijami o napadu, obrambi, moralo in zdravjem čete. Če z desnim gumbom miške kliknete na sliko poveljnika, pa se vam odpre okno z podrobnejšimi podatki o poveljniku.

III. ZVEZEK: MINI ZEMLJEVID IN NJEGOVA UPORABA

Mini zemljevid prikazuje celotno bojišče: lokacijo prijateljskih in sovražnih enot, gradove, reke in vodne površine. Izbranim enotam lahko ukažete premik tudi na mini zemljevidu. Desno kliknite na določeno točko na mini zemljevidu in izbrane enote se bodo tja premaknile. Če levo kliknete na mini zemljevid se bo vaš pogled v osrednjem oknu premaknil na izbrani položaj.

Zraven mini zemljevida sta gumba za nastavitve igre ("Game Options") in za prehod na strateško stopnjo ("Go to Strategic level")/prikaz pogojev za zmago ("Victory Conditions"). Gumb za nastavitve igre vam omogoča shranjevanje (save)/nalaganje (load) igre, izhod v glavni meni, konec igre in nastavljanje nekaterih možnosti v igri. V enoigralskem načinu se igra ustavi, kadar imate odprto okno z nastavitvami. Gumb za prehod na strateško stopnjo je na voljo samo v osvajalnih scenarijih. V bojnih scenarijih ga zamenja gumb za prikaz pogojev za zmago. Ta prikaže vse pogoje, ki jih morate izpolniti, da uspešno končate določen scenarij, prav tako vam pokaže status vsakega pogoja, torej ali ste ga že izpolnili ali ne.

IV. ZVEZEK: UKAZI ENOTAM IN NJIHOVA IZVEDBA

Četam in oblegalnim napravam lahko izdate vrsto različnih ukazov. Ukaze lahko izdate s pomočjo ukaznih gumbov ali neposredno na glavnem zaslonu. Ukazujete lahko samo izbranim enotam in nekatere ukaze lahko izpolnijo samo določene vrste enot. Kadar so skupaj izbrani različni tipi enot, ne morete izdati ukazov, ki jih ne morejo izpolniti vse izbrane enote (npr. streljaj).

Kadar je izbrana enota, se spremeni miškin kazalec v tip ukaza, ki ga bo enota izvedla v tistem trenutku.

V. ZVEZEK: KAKO PLEMIČ PREMICA IN OBRAČA ENOTE

Obstajata dva načina kako premakniti četo. V osrednjem oknu z desnim gumbom miške kliknete na prazno zemljišče za premik izbrane enote. Lahko pa z desnim gumbom miške kliknete na določeno točko na mini zemljevidu in izbrana enota se bo premaknila tja. Če z levim gumbom miške kliknete na gumb stop bo ukaz za premik izbrane enote preklican.

Obračanje čet in naprav za obleganje je zelo pomembno. Čete namreč napadajo bolje, če so obrnjene neposredno proti nasprotniku in so bolj ranljive, če so napadene od strani ali od zadaj. Naprave za obleganje morajo biti obrnjene proti tarči, da lahko streljajo. Da izberete v katero smer naj bodo obrnjene enote, držite gumb na miški, kadar izdajate ukaz za premik. Po kratkem premoru, se bo pojavila puščica in obris enote. Premikanje miške povzroči obračanje puščice v krogu 360°. Ko spustite gumb na miški se bo enota premaknila na določeno lokacijo in se obrnila v izbrano smer.


Kadar izdate ukaz za premik se četa premakne po najbolj neposredni poti. Močvirja, blato in goščava opazno upočasnijo hitrost premikanja. Reke so neprehodne in jih lahko prečkate samo prek mostov ali plitvin. Če je četa napadena kadar se premika, bo prekinila premik in se spopadla.


Za določitev smernih točk, pritisnite tipko "W" kadar izdajate ukaz


za premik. Določite lahko več smernih točk, dokler ne spustite tipke W ali izdate drugega ukaza. Kadar je četa izbrana, se vam prikažejo tudi vse izbrane smerne točke. Če se četa spopade ali izdate ukaz za napad se izgubijo vse smerne točke.


VI. ZVEZEK: PLEMIČ ORGANIZIRA SVOJE MOŽE


Četa je sestavljena iz vojakov, ki se premikajo in delujejo v formaciji. Formacija vpliva na hitrost premikanja čet, njihov napad in obrambo. Vsaka četa pozna dve do štiri formacije. Z desnim gumbom miške kliknite na ikono čete za prikaz seznama formacij, v katere se lahko razvrsti. Z desnim gumbom miške zaprete seznam z levim pa izberete določeno formacijo.


 Vrsta (Line) je osnovna formacija za napad ali obrambo. Četa se postavi v eno ali več zaporednih vrst.


 Kvadrat (Box) je formacija z enakim številom vrst in kolon. Kvadratne formacije se premikajo hitreje kot formacije v vrstah.

 Razpuščena formacija (Skirmish) je neorganizirana, vendar hitro premikajoča se banda s slabo obrambo in napadom.

 Stena ščitov (Shield Wall) je formacija podobna vrsti, vendar pa tukaj vojaki stojijo tako blizu drug drugega, da s ščiti ustvarijo močno obrambno linijo.

 Falanga (Phalanx) je ofenzivna bojna vrsta, kjer vojaki stojijo tesno skupaj drug ob drugem.

 Obrambna barikada (Schiltrom) je močna vendar nepremična obrambna formacija. Vojaki so usmerjeni v vse strani.

 Kole (Stakes) postavijo lokostrelci pred svojo formacijo, vendar se ne morejo premakniti, ne da bi jih izgubili.



Ščitnike (Mantlets) postavijo vojaki s samostreli. Kadar so postavljeni se ne morejo premikati.

Vsem četam lahko izdate naslednja ukaza:



Stop takoj prekliče vse ukaze izbrani četi. Četa se še vedno brani, če je napadena in napada nasprotnike, ki pridejo v njen domet.



Brani položaj (Hold) prekliče vse ukaze izbrane čete in ji ukaže naj brani trenutno lokacijo. Četa se ustavi in brani lokacijo in napade nasprotnike samo, če pridejo zelo blizu.

Čeprav vojaki vztrajajo v formaciji kolikor dolgo se le da, so formacije nagnjene k temu, da razpadejo med potekom bitke.

VII. ZVEZEK: KO SE MOŽJE SPOPADEJO



Četam lahko ukažete napad v osrednjem oknu, tako da izberete četo in z desnim gumbom miške kliknete na tarčo. Kazalec bo spremenil obliko, kadar je nad veljavno tarčo.

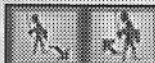
Nekateri tipi vojakov imajo več različnih vrst napadov. Na primer lokostrelci in vojaki s samostreli lahko streljajo izstrelke na daljavo (missile fire) ali se borijo od blizu (melee). Privzeto je streljanje na daljavo. Miškin kazalec se spremeni iz puščice v meč kadar bodo uporabili napad od blizu. Včasih je dobro razveljaviti privzeti način boja. Takrat uporabite gumb za boj od daleč ("Missile")/blizu ("Melee") za preklon med orožji. Kadar je prikazana ikona z lokom, bo četa napadla z izstrelki na daljavo, kadar je prikazana ikona z mečem, se bo enota spopadla od blizu.

Tako pehota, kot konjenica lahko jurišata na kratke razdalje. Juriši so močni napadi, ki povečajo škodo, ki jo povzroči enota v začetnem delu napada. Juriš ima omejen domet, ki je odvisen od tipa enote. Enote, ki jurišajo so v tem času bolj ranljive.

Juriše lahko izvedete, kadar je aktivna ikona za juriš. Ko je tarča v dometu za juriš, se osvetli kazalec za napad. Za juriš kliknite na sovražnika ali na izbrano mesto in nato gumb za juriš ("Charge"). Četa bo pospešila med jurišem in v primeru konjenice spustila sulice za uničujoč napad. Ko je juriš enkrat izbran, ikona za juriš za nekaj časa posivi. Počakati morate, da postane gumb spet aktiven preden lahko ponovno izvedete juriš.

Obrambna barikada in falanga sta posebej uspešni pri obrambi pred juriši. Čete, ki jurišajo proti tem formacijam bodo utrpeli večjo škodo. Stena ščitov pomaga pri obrambi pred juriši, vendar pa ne poveča škode, ki jo utrpijo enote, ki jurišajo.

VIII. ZVEZEK: KAKO VITEZ VODI SVOJE MOŽE

 Vitez se lahko v boju spopade s sovražnikom ali poveljuje svojim možem. Kadar vitezu ukažete naj poveljuje se pomakne v ozadje čete. Tam je bolj varen in dviguje moralo svoji četi. Kadar se bojuje, se vitez premakne v ospredje čete, kjer je mogočen bojevnik v boju. Vendar pa ima izguba viteza lahko pogubne posledice za moralo čete. Pritisnite tipko "E" za ukaz vitezu za pomik v ospredje ali ozadje čete.

IX. ZVEZEK: OSVAJANJE ZIDOV IN UTRDB

Utrdbe lahko poškodujete, če imate inženirce ali vazale z oblegalnimi napravami. Če imate naprave za obleganje je aktiven gumb naprave za obleganje ("Siege")/ čete ("Company") na seznamu enot. S tem gumbom preklapljate med četami in napravami za obleganje. Naprave za obleganje lahko izberete in jim ukazujete tudi neposredno na osrednjem oknu.

Obstaja vrsta različnih naprav za obleganje. Katapulti, trebušaji, metalci kamnov lahko napadajo zidove ali čete. Niso preveč natančni in niso preveč uspešni pri zadevanju premičnih ciljev. Jurišne hlode lahko uporabite samo za napad na vrata. Oblegalni stolpi omogočajo pehoti, da napade obzidja. Za uporabo oblegalnih

stolpov morate čete vkrcati vanj. Ko so enkrat v stolpu, jim lahko ukažete izkrcanje. Če je stolp ob obzidju, ga bodo poskušali zavzeti, drugače pa se bodo preprosto izkrcali iz stolpa. Oblegalne stolpe lahko uporabite samo za napade na obzidja.

Vsa pehota lahko uporablja oblegalne lestve. Kadar je tarča stena, se miškin kazalec spremeni v lestev. Desno kliknite na obzidje za ukaz četi, da postavi lestev in napade obzidje na tistem mestu. Lokostrelci morajo biti v načinu za boj od blizu (uporabite gumb za boj od daleč/blizu), preden uporabijo lestev. Oblegalnih lestev ne morete namestiti na stolpe, trdnjave in stražarnice nad vrati.

X. ZVEZEK: JURIS NA GRAD

Ko se prebijete čez obzidje, lahko vaše čete vdrejo v grad in se spopadejo z branilci. Vojakom lahko ukažete premik v katerikoli del gradu, tako da kliknete na zeleno lokacijo. Četa se bo napotila k najbližjemu vhodu (ponavadi v stolpu) in se nato premaknila na izbrano lokacijo

Med bitko lahko spremljate uspešnost vaših vojakov, glede na to, koliko vaših vojakov je na vrhovih obzidij in stolpov. Bitke v gradovih so časovno omejene (približno 6 minut). Če v tem času nobena stran ni povzročila nobene škode, se bitka konča in napadalec se avtomatično umakne.

Gradovi padejo, ko so uničene vse branilčeve čete, ali se le-te predajo. Če so preostale samo obrambne naprave, grad pade.

XI. ZVEZEK: OBRAMBA GRADU

Debeli zidovi in obrambni stolpi so glavna zaščita pred napadalci, vendar pa imate na voljo tudi nekaj obrambnih naprav.

Baliste, katapulti in metalci kamnov postavljeni na vrhu stolpov lahko streljajo izstrelke na sovražne čete. Seveda je tukaj tudi vrelo olje. Vaši možje bodo avtomatično začeli zlivati vrelo olje po sovražniku kadar je ta ob vznožju obzidja pod kotlom. Nato morajo počakati, da se kotli ponovno napolnijo, preden jih lahko spet uporabijo za napad.

XII. ZVEZEK: TVEGANJA IN NAGRADE ZA BOJEVANJE

Bitka traja dokler ena stran ne pobegne z bojišča. Ko četa utрпи izgube, začne njena morala padati. Morala čete je prikazana z barvo njene ikone na seznamu enot. Barve se spreminjajo od zelene preko rumene, do oranžne in rdeče. Zelena kaže na dobro moralo, rumena pomeni, da je četa pretresena, temno oranžna do rdeča pa pomeni, da je na robu pobega. Kadar enota pobegne, vojaki takoj razbijejo formacijo in bežijo dokler niso na varni razdalji od sovražnika, kjer nato počakajo in okrevalo. Med tem časom nad četo nimate nadzora in ji ne morete ukazovati, poleg tega lahko vojaki ponovno zbežijo, če se jim sovražnik preveč približa. Če pridejo do roba zemljevida, bodo dokončno zbežali z bojišča. Včasih, kadar ne morejo pobegniti (kadar so na primer obkroženi), se bodo takoj predali in bodo odstranjeni iz igre.



Včasih se je bolje umakniti, kot pa se boriti do zadnjega moža. Gumb za umik ("Withdraw") avtomatično ukaže vsej vaši vojski, da se umakne, ali če branijo grad, da se vsi vdajo. Ta ukaz morate potrditi preden se bo izvedel.

Kadar se v osvajalnih scenarijih ena stran umakne, se bitka konča in igralci se vrnejo na strateško stopnjo. Dobili boste obvestilo o izidu bitke, ki vključuje pridobljena ali izgubljena viteštva, pridobljenem plenu in ujetih vitezi. Takoj se morate odločiti ali boste za ujetnike zahtevali odkupnino ali jih boste usmrtili. Če je bil ujet kakšen izmed vaših vitezov, boste morda dobili priložnost, da za njih plačate odkupnino. Če se borite v načinu brez milosti (glej IV. Del), bodo ujeti vitezi avtomatično usmrčeni. Če ste izbrali častni način, bodo ujetniki avtomatično ponujeni za odkupnino. Odkupljeni vitezi se takoj vrnejo na svoj dom. Medtem se mora umikajoča vojska umakniti na varno razdaljo (če se lahko), preden jim lahko izdate nove ukaze.

III. DEL: STRATEŠKA STOPNJA

Na strateški stopnji se premikajo vojske in služi denar. Tukaj razvijate svoje posesti in sprejemate strateške vojaške odločitve.

I. ZVEZEK: VMESNIK

Strateški zaslon je sestavljen iz osrednjega okna, okna z informacijami, seznamom enot, gumbi z ukazi, mini zemljevida in pasice za obvestila.

Osrednje okno prikazuje del sveta. Na njem so prikazane parcele, posestva, meje in armade. Tukaj premikate armade, dodelite zemljo vazalom in upravljate svoje kraljestvo. Vidite lahko samo svoje posesti, posesti ob vaših mejah in ozemlja, ki jih zaseda vaša vojska. Večina nasprotnega ozemlja je zatemnjena.

Parcele so najmanjši kosi zemljišča in so označeni z belimi obrobami. Parcele se združujejo v regije in vsaka regija ima posestvo, ki je srce regije. Tako parcele, kot posestva imajo zastavice z vašo barvo, posestva imajo večje zastavice z vašim grbom. Meje regij so označene z barvastimi puščicami, meje kraljestev pa so označene z barvastimi zastavicami. Kadar nadzorujete posestvo, ste avtomatično lastnik vseh parcel v tej regiji, čeprav morate morda še opraviti z zaostalimi sovražnimi vojskami. Nadzor nad posestvom prevzamete, ko tja namestite svojega vazala. V nekaterih scenarijih so regije povezane v večje enote. Ne glede na pravilno poimenovanje, se imenujejo kraljestva. Za nadzor nad kraljestvom lahko osvojite vse začetne regije tega kraljestva ali odstranite plemiško družino, ki je trenutno na oblasti. Ko osvojite kraljestvo, pridobite plemiški naslov in dostop do mogočnih kraljevskih vazalov.

Kadar je izbrana armada ali parcela se okno z informacijami spremeni in vam prikaže podatke o izbranem predmetu. Informacije se spreminjajo glede na to ali imate izbranega vazala, plačanca, vojsko ali parcelo.

Če z desnim gumbom kliknete na sliko, se bo prikazalo okno s podrobnimi informacijami o izbrani stvari in informacijami o vaši deželi v celoti. Dvokliknite na sliko za skok na lokacijo izbranega predmeta. To je uporabno za premik k oddaljeni vojski, ali za skok k plačancu, ki ste ga pravkar najeli.

Na seznamu enot, so prikazane vse enote, ki so vam na voljo: vsi nerazporejeni vazali, armade in čete ali plačanci. Puščice vam omogočajo, da se premikate po seznamu. Gumbi na levi vam omogočajo različne razvrstitve. Vazale lahko razvrstite glede na viteze, meščane, duhovnike, tlačane ali nižje vazale. Pasica pod znakom s številom čet prikazuje velikost vojske.



STRATEŽKI ZASLON

Gumbi z ukazi so prikazani nad seznamom enot. Prvi štirje gumbi - prikaži vazale ("View Vassals"), prikaži armade ("View Armies"), prikaži plačance ("View Mercenaries") in prazne parcele ("Empty Parcels") - so vedno vidni. Gumbi prikaži bodo prikazali ustrezne ikone na seznamu enot. Gumb prazne parcele je aktiven samo, če imate parcelo brez dodeljenega vazala. Če kliknete nanj se vam prikaže nedodeljena parcela. Če jih je več, boste z dodatnimi kliki krožili čez vse nedodeljene parcele. Isto funkcijo, kot ta gumb ima tudi tipka "F4" na tipkovnici.

Mini zemljevid prikazuje ves svet in položaje vaših in znanih sovražnih armad. Če nanj kliknete z levim gumbom, se premaknete na izbrano lokacijo na zemljevidu, ali izdate ukaze izbranim enotam neposredno na mini zemljevidu. Zraven mini zemljevida sta gumba za diplomatsko raven (glej IV. Del) in nastavitve igre ("Game Controls").

Pasica za obvestila se nahaja na vrhu zaslona. Na pasici sta dnevnik s sporočili, ime regije v kateri je trenutno izbran predmet, količina hrane in denarja, ki ga imate. Ko prihajajo nova sporočila, se za kratek čas pojavijo na zaslonu in nato izginejo. Če želite prikaz lokacije dogodka pritisnite preslednico.

Ko pride sporočilo se zapiše v dnevnik. Gumb dnevnik ("Logbook") prikaže vsa vaša sporočila in vam omogoča, da jih pregledujete. Sporočila so obarvana glede na tip dogodka: rdeča - bojna; rumena - strateška; modra - politična.

II. ZVEZEK: O VAZALIH IN NJIHOVIH DOLŽNOSTIH

Vazali dajo parcelam določeno funkcijo. Ko vazalu dodelite parcelo, jo ta uporabi glede na to kakšne vrste vazal je. Štirje tipi vazalov so vitez, duhovnik, meščan in tlačan.

Za seznam vazalov, ki so vam na voljo, izberite prikaži vazale med gumbi za ukaze. Tako dobite prikaz nerazporejenih vazalov v seznamu enot in gumbe za ukaze, ki so povezani z vazali. Razvrstitveni gumbi na levi vam omogočajo prikaz vaših vitezov, meščanov, duhovnikov, tlačanov in nižjih vazalov. Če večkrat kliknete na isti razvrstitveni gumb krožite med vrstami vazalov (vitez, duhovnik, meščan, tlačan) v tistem seznamu.



Vazali imajo štiri stopnje: nižji, navadni, regijski, kraljevski. Nižji vazali so najmanj sposobni, vendar so vedno na voljo. Navadni vazali imajo nekatere sposobnosti in so hitro na voljo za služenje kjerkoli. Regijski vazali so povezani z določenimi regijami in služijo plemiču, ki nadzoruje določeno regijo. Kraljevski vazali so mogočni gospodje, ki so na voljo samo kralju. Poleg teh obstajajo tudi posebni vazali, ki služijo samo plemičem, ki izpolnjujejo posebne zahteve. Te lahko vključujejo lastništvo določenega zemljišča ali politični razvrstitev (glej IV. Del) nad določeno stopnjo. Poleg tega imajo lahko navadni in višji vazali določene posebne sposobnosti, ki jih naredijo močnejše in sposobnejše, kot ostale njihovega tipa. Ne pozabite dobro pregledati vazalov, ki so vam na voljo.

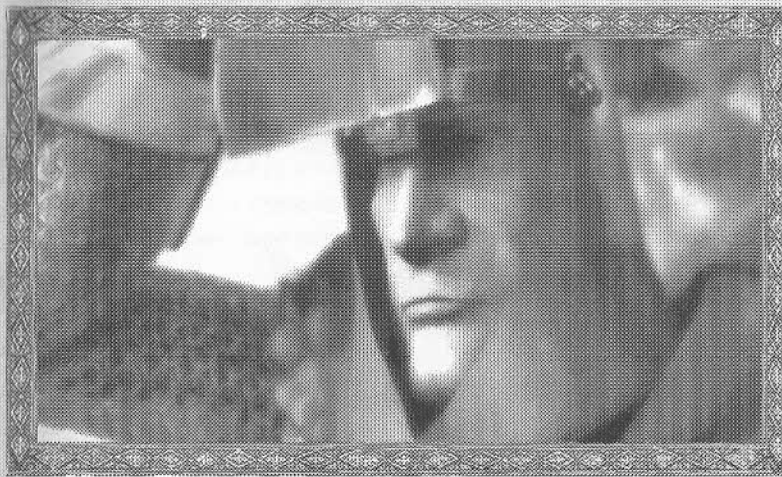
Za razporeditev vazala na prazno parcelo, ga preprosto primate z miško v seznamu enot in odvlcite na parcelo v osrednjem oknu. Lahko pa tudi izberete želenega vazala, kliknete na gumb dodeli ("Assign") in nato z levim gumbom kliknete na izbrano parcelo. Za odstranitev vazala s parcele, izberite parcelo in nato kliknite gumb odstrani ("Remove"). To dejanje zahteva potrditev. Ko je vazal razporejen zgradi stavbo, ki nakazuje funkcijo parcele. Sčasoma postane zemlja bolj rodovitna, obdelanih je več polj in zgrajenih več stavb. Produktivnost narašča od stopnje ena do pet, vendar pa lahko samo največje parcele dosežejo peto stopnjo.

Vitezi zbirajo vojake in krepijo obrambne sposobnosti vaših dežel. Okno z informacijami vam prikaže ime, stopnjo, portret in vrsto čet, ki jih zbira. Poleg tega so lahko zraven ikone, če vitez pripada določenemu viteškemu redu (templjarski - Templar, tevtonski - Teutonic, duhovniški - Hospitalier) ali ima posebno sposobnost. Ko je enkrat razporejen bo prikazano tudi ali je vitez na fevdu, gradu ali v mestu, na polju, ali v boju. Zbrani vojaki so odvisni od viteza in moder gospodar pazljivo izbira svoje viteze, da ustvari uravnoteženo vojsko. Kadar so razporejeni na parcelo vitezi ustvarijo fevd. Na posestvih zgradijo gradove. Dalj časa, ko je vitez v igri, številčneje bodo njegove čete. Ko se fevdi in gradovi razvijajo, ustvarjajo vedno več točk za novačenje, ki se uporabijo za nadomeščanje izgub čet. Višja kot je stopnja parcele, hitreje se polnijo čete z novimi vojaki. Prav tako se hitreje dviga morala. Obrambne sposobnosti fevdov se izboljšujejo, kot se izboljšujejo parcele. Gradove je treba nadgraditi, kot je opisano spodaj. Gradovi prav tako proizvajajo točke za gradnjo, ki so potrebne za nadgradnjo in za popravila po bitkah.

Duhovniki skrbijo za zdravje in dobro počutje vaših ljudi in izboljšujejo vašo podobo v očeh cerkve. Okno z informacijami vam pokaže ime, stopnjo, meniški red (benediktinski - Benedictine, frančiškanski - Franciscan, dominikanski - Dominican, cisterijanski - Cistercian), ki mu duhovnik pripada ter kakšne posebne sposobnosti

ima. Ko je enkrat razporejen na parcelo, vam pokaže tudi svoj dodatek za produktivnost in ali se na parceli nahaja upravnik. Duhovniki zgradijo cerkve na parcelah in katedrale na posestvih. Cerkve izboljšajo produktivnost na vseh parcelah v regiji in vam prinesejo krščanske točke. Vsaka katedrala vam prinese poseben krščanski dodatek.

Meščani služijo denar potreben za nadgradnjo gradov, najmanjše plačancev in odkupnine za viteze. Okno z informacijami vam pokaže ime, stopnjo, ceh, ki mu meščan pripada in posebne sposobnosti. Ko je enkrat razporejen, se vam pokaže tudi koliko denarja zasluži ali je prisotna garnizija (in koliko čet), ali je mesto pristanišče in ali je prisoten upravnik. Meščani zgradijo manjša mesta na parcelah in večja mesta na posestvih. Kadar ga razporedite na obalno parcelo s privezom (nakazuje ga majhen pomol na zemljevidu), ima mesto pristanišče. Mesta služijo več denarja, ko se razvijajo in dobijo dodatek za število kmetij v regiji in število mest v regiji in sosednjih regijah. Mesta prav tako privabljajo plačance in določajo število plačancev, ki jih imate lahko v



določenem trenutku. Več mest ko imate, več plačancev lahko najamete. Mesta so obdana z obzidji in imajo garnizije vojakov, čeprav niso tako močna kot gradovi.

Tlačani hranijo vaše armade in priskrbijo delavce za gradnjo gradov. Okno z informacijami vam pokaže ime, stopnjo in ali ima tlačan kakšne posebne sposobnosti. Ko je razporejen na parcelo, se vam pokaže koliko hrane pobira in ali je prisoten upravnik. Tlačani zgradijo kmetije na parcelah in fevdalna posestva na posestvih. Ko se razvijajo povečujejo proizvodnjo hrane in točk za gradnjo.

Vsaka enota hrane je dovolj za preskrbo ene čete. Točke za gradnjo se uporabljajo za določitev časa potrebnega za izgradnjo gradu v regiji. Fevdalna posestva skladiščijo hrano za čas, ko imate več čet kot kmetij (glej 3. Zvezek). Prav tako povečajo število točk za gradnjo, ki so na voljo v sosednjih regijah.

Posebne sposobnosti. Poleg njihovih običajnih sposobnosti imajo lahko vazali posebne sposobnosti, ki lahko izboljšajo (ali poslabšajo) lastnosti parcel in čet. Dodatne čete vojakov, izboljšanje sposobnosti v bojih, boljša izbira plačancev in krščanski bonus, to so vse lastnosti, ki jih lahko pridobite z posebnimi sposobnostmi.

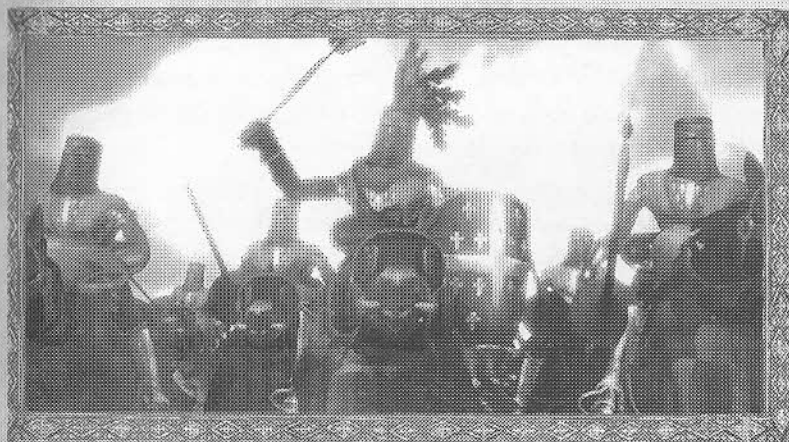
Če ima vaš vazal, armada ali parcela eno ali več posebnih sposobnosti, potem je to vidno kot zvezda v oknu z informacijami.

Posebne sposobnosti so navedene v podrobnejših podatkih o vazalu, ki jih lahko vidite, če z desnim gumbom kliknete na njegovo sliko v oknu z informacijami. Podroben seznam z vsemi posebnimi sposobnostmi in njihovimi učinki je v elektronski verziji priročnika na zgoščenci.

III. ZVEZEK: O UPORABI ARMAD

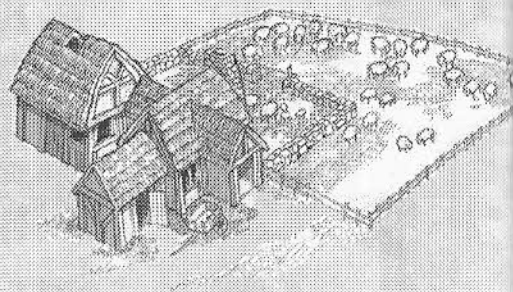
Ko vitezu dodelite parcelo ali posestev, se na zemljevidu pojavi armada pri njegovem fevdu ali gradu. Vitez poveljuje armadi. Če izberete armado se gumbi za ukaze spremenijo v take, ki jih uporablja armada: marš ("March to"), hitri marš ("Force March"), plenjenje ("Pillage"), ukazi ("Orders"), reorganizacija ("Reorganize"). Gumb pregled armad ("View Armies") prikaže vse vaše armade v seznamu enot. Znaki v seznamu enot imajo ikone, ki pokažejo ali je armada trenutno v boju, na bojišču, v gradu, na fevdu ali v mestu. Pasica pod znakom prikazuje velikost armade v številu čet. Na zemljevidu oznaka nad zastavico armade prikazuje približno velikost: eden do trije vitezi, štirje do sedem viteзов in osem ali več.

Kadar sta dve armadi na isti lokaciji, se združita v eno. Armada ima lahko od ene do deset čet. Če bi združeni armadi imeli več kot deset čet, potem se ne bosta združili. Lahko pa premikate posamezne čete iz ene armade v drugo. Ko izberete armado se vam na seznamu enot prikažejo vse čete, ki jo sestavljajo. Če želite eno armado razbiti na manjše izberite zelene čete (držite shift in nanje klikajte z levim gumbom) in jih prestavite na novo lokacijo ali izberite gumb za reorganizacijo ("Reorganize").



Armadam lahko ukažete premik tako, da z desnim gumbom kliknete na lokacijo na zemljevidu ali uporabite gumb za marš ("March to") in izberete zeleno lokacijo. Za hitri marš (kar pomeni, da se armada premika hitreje), izberite kraj in nato gumb za hitri marš ("Forced March").

Hitri marš povzroči padec morale pri vojakih. Dalj časa ko marširajo, bolj demoralizirani so. Ko njihova morala pade dovolj nizko, nehajo pospešeno marširati.



Če se nahajajo v prijeteljskem pristanišču, lahko armade potujejo po morju. Ko je armada na pomolu, z desnim gumbom kliknete na vodo, za vkrcanje in izplutje armade. Izkrca se lahko v kateremkoli pristanu ali pristanišču. Toda, ko je armada na morju se šteje, da je neoskrbovana in temu primerne so posledice.

Gumbi z ukazi omogočajo armadi, da je v načinu za spopad s sovražnikom ("Engage Enemy") ali da se zanje ne zmeni ("Ignore Enemy"). Armada, ki je v načinu za spopad s sovražnikom, se bo premaknila in napadla vsako sovražno vojsko, ki je na isti parceli, ne glede na to ali je na svojem ozemlju ali je vkorakala na sovražno ozemlje. Armada, ki ima ukaze, da se ne zmeni za sovražnika, se ne bo zmenila za sovražne armade dokler maršira. Vendar pa se bo branila, če bo napadena.

Ukaz za plenjenje ("Pillage") se uporablja za požiganje pridelkov in uničevanje stavb, uničevanje produktivnosti parcel. Če dobi armada ukaz da napade nezavarovano glavno zgradbo na parceli (kmetijo, cerkev, ...) jo bo popolnoma uničila. Vazal razporejen na to parcelo, se vrne k lastniku. Novi vazal (ali stari) nekaj časa

ne more biti razporejen na to parcelo. Armadi lahko ukažete napad na sovražnika tako, da jo premaknete neposredno k tarči ali, če je vojska v načinu za spopad, da jo premaknete na isto parcelo kjer se nahaja sovražna vojska. V tem primeru, se bo armada avtomatično premaknila proti sovražniku (sovražna vojska se lahko ravno tako začne premikati proti vaši, če je v načinu za spopad).

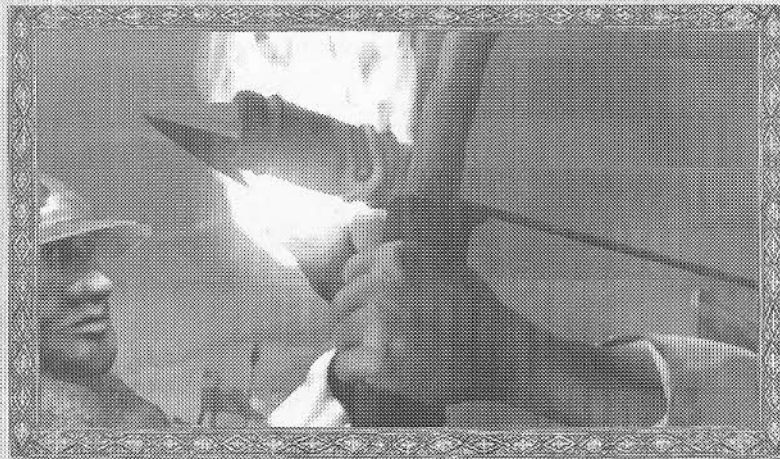
Ko se armadi srečata, se prične bitka. Bitko nadzorujete (glej 2. Del) tako, da dvakrat kliknete na armado. Ko ste enkrat na bojišču lahko kadarkoli odidete, tako da kliknete gumb za strateško stopnjo ("Go to strategic Level"). Kadar ne poveljujete svojim možem, se bodo vaši vojaki in vitezi borili po svojim najboljših močeh. Ko zapustite bojišče bodo vojaki najprej poskušali izpolniti vaše ukaze, preden bodo sprejemali lastne odločitve. Možno je, da se dogaja več bitk istočasno. Takrat morate izbrati, katero bitko boste nadzorovali. In končno, kadar je armada soočena z veliko večjo in nepremagljivo vojsko, se lahko vda še preden se bitka začne.



Če se bitka ne odvija v vašo korist, lahko ukažete umik vaši armadi tako, da ji ukažete, da se premakne kam drugam. Ne pozabite, da ima umik negativne posledice. Ko se vojska umakne utrpí dodatne izgube in se poskuša umakniti na prijateljsko parcelo ali tja kjer ni sovražne vojske. Če ne najde parcele za umik, bo razpuščena. Kadar se vojska umika, ji ne morete izdati nobenih ukazov. Prav tako mora zmagovalna vojska najprej pobrati plen na bojišču in se prerazporediti preden ji lahko izdate nove ukaze.

IV. ZVEZEK: OSKRBOVANJE VOJSKE

Za vzdrževanje vojske v stanju pripravljenosti jo morate hraniti. Armade oskrbujete s hrano s kmetij in fevdalnih posestev. Kmetije proizvedejo eno do tri enote hrane, fevdalne posestva od tri do devet, odvisno od stopnje parcele oziroma posestva. Vsaka četa potrebuje eno enoto hrane. Števec hrane na pasici za obvestila prikazuje koliko čet prehranjujete in trenutno proizvodnjo hrane. Če ga izberete za prikaz, vam prikaže celotno količino hrane shranjene v fevdalnih posestvih in hitrost porabe. Če je proizvodnja enaka ali večja porabi, se bodo žitnice počasi napolnile. Če vaše čete porabijo več hrane, kot jo proizvedete, bodo porabljale shranjeno hrano v fevdalnih posestvih in žitnice se bodo izpraznile.



Ko jih boste izpraznili, bodo dodatne čete ostale nepreskrbljene. Razdalja med vojsko in prijateljskimi deželami ter prisotnost sovražnih armad, fevdov in gradov, določa koliko hrane bo dejansko dobila vojska. Armade, ki ne dobijo polnih obrokov so si prisiljene hrano poiskati same. To upočasní njihovo premikanje in znižá moralo. Ko zmanjka zalog je gibanje zelo upočasnjeno in morala občutno pade.

Ko morala pade prenizko, vojaki dezertirajo. Če morala ostane nizko, vojaki še naprej zapuščajo četo, dokler ni ta razpuščena. Ko je četa razpuščena se vitez avtomatično vrne na svoj fevd in tam ustanovi novo četo. Ne pozabite, da tudi drugi dogodki (zmage in porazi na primer) vplivajo na moralo čet. V normalnih pogojih bodo čete nadomestile izgube in počasi pridobivale moralo. To se dogaja hitreje, čim bližje domu so; in najpočasneje, kadar so na sovražnem ozemlju.

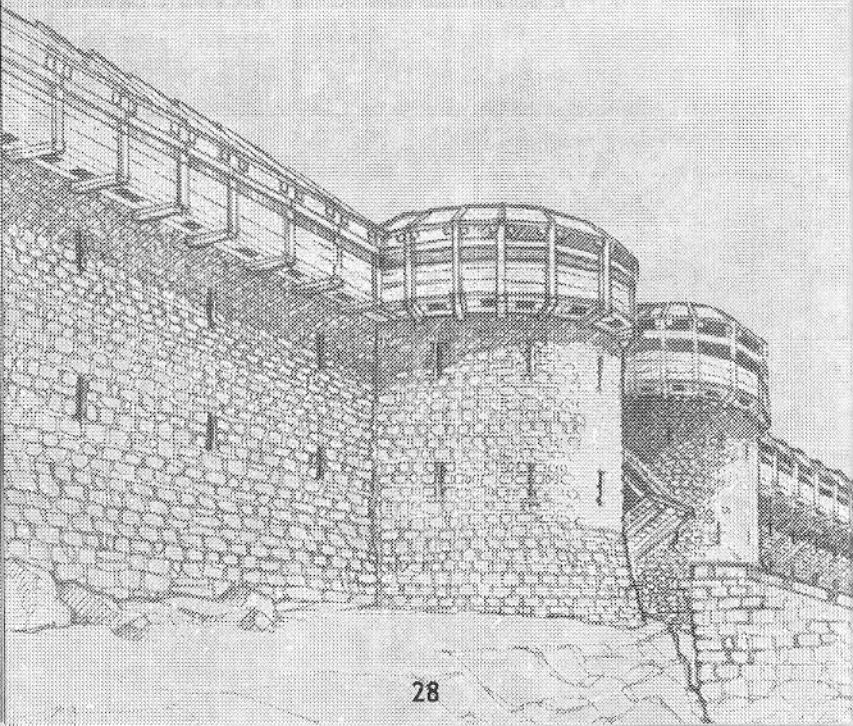
Več podatkov o morali najdete v 2. Delu.

V. ZVEZEK: TUKAJ SO OPISANI PLAČANCI

Najemate lahko tudi plačance, inženirce, agente in upravnike. Plačanci se pojavijo v mestih. Gumb za prikaz plačancev ("View Mercenaries") vam pokaže kateri plačanci so vam na voljo. Dodatne informacije, vključno s stroški se prikažejo v oknu z informacijami, ko je izbran plačanec. Če želite plačanca najeti ga izberite in nato kliknite gumb najemi ("Hire"). Čete (Companies) se prikažejo kot armade v mestu, kjer ste jih najeli. Včasih lahko najamete velike armade, ki so sestavljene iz več čet. Najemniški vojaki delujejo enako, kot vaši lastni, vendar pa jim ni treba nadomeščati izgub in ne potrebujejo hrane. Njihove čete bodo razpuščene, če utrpíjo prevelike izgube. Inženirci (Siege engineers) so strokovnjaki, ki vam bodo priskrbeli naprave za obleganje. Ko jih najamete izgledajo kot čete. Inženirci se ne morejo braniti, če so napadeni kadar so sami, takoj umrejo, ne da bi šli na bojišče. Kadar se združijo z ostalo vojsko, se njihova oprema doda armadi in je na voljo ob spopadu.

Agentje (Agents) so posebni plačanci, ki izvajajo posebne enkratne naloge. Nekatere naloge so izvršene takoj (npr. razni dodatki za razvrstitev). Druge agente pa morate namestiti na parcelo, k armadi ali vazalu, da opravijo svojo nalogo. Agentje lahko sabotirajo sovražne parcele, prirejajo sejme in umorijo nasprotnikove vazale.

Upravniki (Retainers) so plačanci, ki so trajno razporejeni na parcele. Imajo sposobnosti, ki vplivajo na parcelo, celotno regijo ali včasih na vazala parcele. Ko jih najamete se kazalec spremeni in pokaže upravnika. Vsaka parcela ima lahko samo enega upravnika, če najamete drugega, morate prvega odpustiti.



VI. ZVEZEK: KAKO GRADITE IN POPRAVLJATE GRADOVE

Ko prvič razporedite viteza na posest avtomatično zgradi preprost grad. Za izboljšanje obrambnih sposobnosti posestva izberite parcelo in kliknite na gumb nadgradi ("Upgrade"). Videli boste seznam različnih tipov gradov in njihove cene. Ko izberete tip gradu, se vam denar odšteje iz zakladnice in gradnja se začne. Gradnja traja nekaj časa in je odvisna od gradbenih točk, ki jih proizvajajo parcele v regiji. Dokler gradnja ni končana se med bitkami pojavlja stari grad. Če je grad poškodovan med bojem, ga lahko popravite po koncu bitke. Za poškodovane gradove se pojavi možnost popravi. Za obnovo poškodovanega gradu kliknite popravi ("Repair").

VII. ZVEZEK: O GARNIZIJAH

V gradu je lahko celotna armada in vsi vojaki, ki so nameščeni tam. Če bi prihajajoča armada preseгла zmogljivosti, ne bo v grad vstopila nobena četa (čeprav lahko to ukažete posameznim četam). Armado premaknete v grad tako, da jo izberete in z desnim gumbom kliknete na grad.

IV. DEL: DIPLOMACIJA

Uspešen plemič se zaveda močnih sil, ki ga obdajajo. To ne vključuje samo sosedov, kraljev in cesarjev ampak tudi vedno prisotno cerkev in papeža.

Dodatna pravila, ki tukaj niso navedena o vseh političnih dejanjih najdete v elektronskem priročniku na zgoščenki in v datoteki README. Priporočljivo je, da jih preberete za popolno razumevanje diplomacije.

Politična stopnja se uporablja za spremljanje osebnih razvrstitev, nadzorovanje stanja v vaših deželah, določanju odnosa do ostalih igralcev in ostalih diplomatskih dejanj. Gumb za diplomacijo

("Diplomacy") vam pokaže politični zaslon. Ne pozabite, da se igra ne ustavi, kadar ste na tej stopnji. Politični zaslon je sestavljen in zemljevida, okna z informacijami in gumbov z ukazi.

Zemljevid vam prikazuje parcele z regijami in meje kraljestev. Vsaka parcela je obarvana glede na lastnika. Posesti so označene z ikonami. Gumbi nad zemljevidom vam omogočajo prikaz dodatnih informacij.

Okno z informacijami vam prikazuje vaše razvrstitve: viteštvo (Chivalry), krščanstvo (Christianity) in čast (Honor). Ostale informacije so odvisne od tega kaj ste izbrali. Politika ("Politics") vam prikaže možna dejanja proti ostalim plemiškim družinam. Plemiška družina ("Noble Houses") vam prikaže trenutne podatke o drugih plemiških družinah in vam omogoča izbiro odnosa do njih.



I. ZVEZEK: RAZLAGA RAZVRSTITEV

Obstajajo merila, po katerih se merijo vaša dejanja in nedejanja: viteštvo, krščanstvo in čast. Te razvrstitve se spreminjajo, glede na dejanja vaše plemiške družine. In sicer v razponu od ena (najslabše) do sedem (najboljše). Razvrstitve imajo močan vpliv na vaše kraljestvo in odnose z drugimi.

Viteštvo vpliva na odnose z vašimi vitezi. Viteštvo se zvišuje z zmagami, s pridobitvijo krone, plačevanjem odkupnin in z osvajanjem regij. Zmanjšuje se z najemanjem plačancev, porazi v bitkah, dezertiranjem vitezov zaradi nizke morale, neplačevanjem odkupnin in z bojem brez milosti. Vojaki, ki služijo plemenitemu gospodu, imajo višjo moralo, jo pridobivajo hitreje ter hitreje nadomestijo izgube. Če imate viteštvo na nizki stopnji so vojaki slabši v vseh teh kategorijah. Pogumni viteški vazali bodo služili samo plemenitim gospodarjem, medtem ko bodo matopridneži služili samo zlobnim lordom.

Krščanstvo prikazuje vašo pobožnost in vaš ugled v cerkvi. Krščanstvo se povečuje, odvisno od tega koliko cerkva in katedral imate. Pav tako se povečuje, če zmagate v bitki na parceli s cerkvijsko ali katedralo in osvojite sovražne regije med križarskim pohodom. Zmanjšuje se kadar do tal porušite parcele s tlačani in duhovniki, plenite (posebej če plenite lastne parcele in parcele s cerkvami), se borite na sovražnem ozemlju (razen, če je sovražnik izobčen ali nevernik), se borite na sovražnih parcelah s cerkvami in se borite v sovražnih regijah s katedralami.

Gospodje z visoko stopnjo krščanstva privlačijo pobožne, krepke in marljive. Niso kaznovani, kadar se borijo z nasprotnikom, ki ima veliko nižjo stopnjo krščanstva. Tisti z nizko stopnjo krščanstva pogosto privlačijo barbare, roparje in ostale zlobneže. Krščanstvo druge stopnje povzroči izobčenje, medtem ko so gospodje s krščanstvom ena razglašeni za nevernike. Vsaka vojna proti neverniku je avtomatično križarska.

Čast vpliva na vaše odnose z drugimi plemiči, meščani in plačanci. Čast se povečuje kadar se borite s sovražniki vaših zaveznikov, ponudite ujetih viteze za odkupnino, se borite častno skozi celotno vojno, podpisujete mirovne sporazume, sklepate zavezništva in najemate plačance. Vaša čast se zmanjšuje kadar usmrтите viteze, napoveste vojno, prekinete zavezništva, napadete sovražnike brez vojne napovedi, do tal porušite mesta. Prav tako se zniža, kadar čete vaših plačancev razpadejo zaradi prevelikih izgub. Najbolj častni lordi lažje sklepajo zavezništva, lažje podpišejo mirovne sporazume z drugimi plemiči, poleg tega jih manj stanejo nadgradnje gradov, najemanje plačancev in odkupovanje vitezov. Nečastni lordi težko sklepajo zavezništva z drugimi plemiči in jih več stanejo nadgradnje gradov, najemanje plačancev ter odkupnine.

II. ŽVEZEK: O OBNAŠANJU PLEMIČEV

Vsak plemič ima določen odnos do drugih plemičev. Ti načini so pošten boj (Fight Honorably), nevtralnno (Neutral), brez milosti (No Quarter). Ti odnosi vplivajo na usodo ujetnikov in dogajanje po umiku z bojišča.

Kadar izberete pošten boj, dovolite sovražniku, da se mirno umakne z bojišča (in s tem pridobite točke za viteštvo in čast).

Vitezi, ki jih zajamete med bitko so avtomatično ponujeni za odkupnino. Umikajoče čete utrpijo manj izgub med umikom, ker ste se odločili, da jim pustite, da se častno umaknejo.

Nevtralna nastavitvev pusti vse odločitve o usodi vitezov v vaših rokah. Lahko jih ponudite za odkupnino ali jih usmrтите, odvisno od vašega razpoloženja.



Brez milosti pomeni, da sovražniku ne boste pustili preprostega umika. Vsi sovražni vitezi, ki jih ujamete so avtomatično usmrčeni po koncu bitke, ne da bi zato izgubljali čast. Poleg tega utrpijo umikajoče se čete dodatne izgube, zaradi vašega neusmiljenega zasledovanja. Vendar pa imajo, vedoč da se borijo z neusmiljenim nasprotnikom, vse sovražne čete zvišano moralo v boju z vami.

V. DEL: VEČIGRALSKI NAČIN

Pomembno: za dodatne informacije o večigralskem načinu, preberite podrobno elektronsko verzijo priročnika na zgoščenki. Poleg tega preberite datoteko README, kjer boste našli najnovejše spremembe in popravke večigralskega načina.

Lords III lahko igrate na lokalni mreži ali preko interneta. Večigralski način uporablja iste scenarije kot enoigralski način. Vsak izmed igralcev prevzame vlogo ene izmed plemiških družin. V večigralskem načinu ni kampanj, vsi scenariji so odklenjeni. V osvajalnih scenarijih lahko igra od dva do osem igralcev. Bojni scenariji so samo za dva igralca.

Za večigralski način mora imeti vsak igralec svoj izvod igre v CD-ROM pogonu. Na začetku igre, naj vsi igralci izberejo večigralski način ("Multiplayer").

I. ŽVEZEK: IGRANJE PREKO LOKALNE MREŽE

Za začetek igre izberite možnost LAN na zaslonu za večigralski način. Vtipkati boste morali svoje ime, nato pa boste dobili prikaz vseh iger, ki trenutno tečejo na mreži.

Prikaz vam pokaže ime iger, ki se trenutno igrajo, trenutni odzivni čas (ping) in število igralcev v posamezni igri. Če izberete določeno igro, dobite dodatne podatke o njej.

Če se želite pridružiti obstoječi igri, jo izberite na seznamu in kliknite pridruži se ("Join"). To vas odvede na pripravljalni zaslon,

kjer vidite ostale igralce in se lahko z njimi pogovarjate. Ko ste pripravljeni kliknite pripravljen ("Ready"). Ko so pripravljeni vsi igralci, se igra začne.

Če želite začeti in gostiti novo igro, kliknite ustvari igro ("Create Game"). Prišli boste do pripravljalnega zaslona, kjer izberete in poimenujete scenarij in nastavite pogoje za igro.

Ko kliknete "OK", pridete na zaslon za začetek igre, kjer izberete portret, grb in začetno pozicijo. Ko končajo z izbiranjem vsi igralci, se igra začne.



II. ZVEZEK: IGRANJE PREKO INTERNETA

Če želite igrati preko interneta morate imeti odprt račun pri Gamespy. Če ga še nimate, ga lahko brezplačno ustvarite sedaj. Vtipkajte vaše Gamespy ime in geslo za vstop na pripravljalni zaslon ("Main Lobby"). Tukaj lahko najdete najnovejše novice ter popravke in nato nadaljujete z izbiro skupinske sobe ("Group Room").

Skupinska soba vam prikaže imena in tipe iger, ki trenutno tečejo, uporabljene zemljevide, odzivne čase ter ali je igra odprta (brez gesla) ali zasebna (potrebujete geslo). Igre lahko razvrstite po različnih kriterijih in dostopate do seznama prijateljev (buddies)/ljudi, ki jih ignorirate (ignore list). Tam je tudi okno za pogovor z igralci.

Če se želite pridružiti obstoječi igri, jo izberite iz seznama in kliknite pridruži se ("Join"). To vas odvede na pripravljalni zaslon. Ko ste pripravljeni kliknite pripravljen ("Ready"). Ko so pripravljeni vsi igralci, se igra začne.

III. ZVEZEK: TUKAJ SO OPISANI UKAZI V IGRI

Ukaz za pogovarjanje ("Enter") odpre majhno pogovorno okno na dnu zemljevida. Sporočila, ki jih vnesete tukaj vidijo ostali igralci v igri. Prihajajoča sporočila so označena z igralčevim imenom in barvo. V privzeti nastavitvi so sporočila poslana vsem igralcem. Tekstovni ukazi pa omogočajo, da pošljete sporočilo določenemu igralcu ali skupini. Gumb za dnevnik ("Log") v kotu zaslona, odpre dnevnik sporočil čez celoten zaslon, tako da vidite vsa sporočila. Če še enkrat kliknete na ta gumb se dnevnik zapre.

Ukazi so sledeči:

FUNKCIJA	UKAZ
Pošlji sporočilo nasprotnikom	/o ki mu sledi sporočilo
Pošlji sporočilo prijateljem	/f ki mu sledi sporočilo
Odgovori na zadnje sporočilo	/r ki mu sledi sporočilo
Ignoriraj igralca	/i <ime igralca>
Pomoč za pogovarjanje	/h
Označi sebe kot odsotnega	/a
Prikaži dnevnik sporočil	Alt-C
Pošlji sporočilo vsem igralcem	/a ki mu sledi sporočilo
Pošlji sporočilo določenemu igralcu	<ime igralca> ki mu sledi sporočilo

TEHNIČNA PODPORA

Trudimo se, da bi bile naše stranke čim bolj zadovoljne z našimi storitvami in da so obravnavane na najboljši možen način. Če naletite na težavo pri enem od naših izdelkov ali potrebujete pomoč prosimo pokličite spodaj navedeno številko in imejte pripravljene naslednje podatke.

tip in model računalnika
znamko in tip grafične ter zvočne kartice
verzije gonilnikov za vašo grafično ter zvočno kartico
operacijski sistem
verzija DirectX
velikost pomnilnika

Prav tako nam lahko pošljete elektronsko pošto, na katero bomo odgovorili v najkrajšem možnem času. Prosimo, da vključite vse zgoraj navedene podatke in zraven ne pošiljate nikakršnih priponk.

Colby d.o.o.
Brnčičeva 11
1231 Ljubljana
t: 01/ 530 56 32
f: 01/530 56 34

Za tehnično pomoč lahko kličete vsak delavnik od 9:00 do 16:00.

email: support@colby.si

<http://www.colby.si/>
<http://www.lords3.com/>
<http://www.sierra.com/>

OMEJENA GARANCIJA

Lastnik licence odločno zavrača kakršnokoli jamstvo za program, urejevalnik in priročnik (e). Program, urejevalnik in priročnik(i) so dobavljeni "takšni kot so", brez kakršnegakoli jamstva, izrecnega ali implicitnega, vključno, brez omejitev, implicitnega jamstva za trženje, za kakršenkoli namen, ali kršenje zakona.

Vsakršno tveganje, ki izhaja iz uporabe tega programa, urejevalnika in priročnika v celoti prevzimate sami.

Vendar pa jamčimo, da je medij na katerem se nahaja program brez napak v materialu in izdelavi, v normalnih pogojih uporabe in da bo program deloval v skladu s priloženimi navodili dve leti od dneva nakupa.

V primeru, da se v tem času izkaže, da je medij slabe kakovosti, se prosimo obrnite na prodajalca.

To jamstvo ne vpliva na zakonsko zagotovljene pravice potrošnikov in na druge garancije.

Uporablja Miles Sound System, Copyright © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Uporablja Bink Video, Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Uporablja Granny Animation, Copyright © 1999-2004 by RAD Game Tools, Inc.

©1998-2004 Sierra Entertainment, Inc.

Sierra in logotip Sierra sta zaščiteni blagovni znamki Sierra Entertainment.

sistem označevanja PEGI

Starostne kategorije:



Opomba: Odvisno od države se oznake lahko malce razlikujejo.

Vsebinski tipi:



Za več informacij o vseevropskem informacijskem sistemu za igre (Pan European Game Information system - PEGI) prosimo obiščite:

<http://www.pegi.info>