

# DEUTSCH

## LADEN

### ATARI ST UND AMIGA

Den Computer ausstellen und alle nicht erforderlichen Peripheriegeräte abtrennen.  
Prince-Diskette in Laufwerk A einlegen und einschalten.

Sobald das Spiel geladen ist, eine Maustaste drücken, damit die Spielgrundstellung auf dem Bildschirm erscheint.

Sobald die Titelmusik ertönt, kann diese durch Drücken einer Maustaste gestoppt werden (nur bei doppelseitigen Diskettenlaufwerken).

### PC UND KOMPATIBLE GERÄTE

Prince-Diskette in Laufwerk A einlegen. Nach dem MS-DOS-Bedienerhinweis 'PRINCE' eingeben und RETURN-Taste drücken.

Sobald das Spiel geladen ist, eine Maustaste drücken, damit die Spielgrundstellung auf dem Bildschirm erscheint.

## STEUERUNGEN

### ATARI ST UND AMIGA

Die Steuerung erfolgt über die Maus. Sofern nicht anders angegeben, kann irgendeine Taste gewählt werden.

### PC UND KOMPATIBLE GERÄTE

Die Steuerung erfolgt über die Maus\*, sofern vorhanden, andernfalls werden die Cursor-Tasten der numerischen Tastatur für die Bewegungen und die Tasten A und D als Maus-Tasten verwendet. Sofern nicht anders angegeben, kann irgendeine Taste gewählt werden.

\* Gilt nur für Microsoft-kompatible Mäuse. Vor Laden des Spiels Maus-Laufwerk anschließen.

## ZIELSETZUNG

Ihr Ziel besteht einfach darin, den feindlichen Prinzen (Enemy Prince) zu töten, ohne dabei den eigenen Prinzen zu verlieren. Zum Sieg führen die verschiedensten Wege, die unterschiedlichsten Szenen können durchgespielt werden. Durch das Spiel gegen den Computer sollten Sie schließlich in der Lage sein, es mit ansehnlichem Erfolg mit ziemlich überlegenen Truppen aufzunehmen.

## SPIELGRUNDSTELLUNG

Sobald Sie einige Erfahrung mit dem Spiel haben, sollten Sie sich an gewagtere Spielaufstellungen heranwagen.

### Kartenwahl

Jede Karte bietet unterschiedliche strategische Möglichkeiten.

### Truppenwahl

Sie wählen eine Farbe als Banner für Ihre Truppe. Bei zwei Spielern müssen unterschiedliche Farben gewählt werden.

### Wahl der Stärke beider Truppen

Zur Bestimmung der jeweiligen Truppenstärke werden die Tasten 'linker Pfeil <' und 'rechter Pfeil >' gedrückt. Die Zahlen geben die Kavallerie- und Infanterie-Regimente sowie die Gesamttruppenstärke an.

### Geräusche ein/aus

Für Geräuscheffekte wird die Musiktaste gedrückt. Geräuscheffekte können auch während einer Spielpause auf dem Spiel-Bildschirm ein- bzw. ausgeschaltet werden.

### Darstellung

blind	Feindliche Truppen und Banner immer sichtbar
blind	Feindliche Truppen und Banner nur sichtbar, wenn Ihre Truppen auf dem Bildschirm sind.
blind	Feindliche Truppen nur sichtbar, wenn Ihre Truppen auf dem Bildschirm sind. Feindliche Banner nie sichtbar.

### Anzahl Spieler

solo	Spiel mit nur einem Spieler
link	Spiel mit zwei Spielern. Der blaue Spieler ist für Kartenwahl und die Stärke beider Truppen verantwortlich.
load	Diese Funktion nur dann wählen, wenn früher ein Spiel gespeichert wurde.

# PRINCE

(1)

## SPIEL MIT ZWEI SPIELERN

PRINCE wurde als Spiel für zwei Personen konzipiert, daher sollte es auch nach Möglichkeit so gespielt werden.

### Anforderungen

Für Spiele zu zweit braucht man zwei Computer und eine Reihenschaltung. Es müssen keine Computer desselben Typs sein, jede beliebige Kombination von ATARI STs, AMIGAs und PCs ist möglich. Zur Verbindung beider Geräte ist ein Nullmodemkabel erforderlich.

Die Anschlüsse für die 25-poligen Stecker sollten wie folgt aussehen:

Stift 2	Stift 3
Stift 3	Stift 2
Stift 7	Stift 7

Stift 7 eines 25-poligen Stecker entspricht Stift 5 an einem 9-poligen Stecker.

### Einstellung

Die Spieler wählen Armeen mit unterschiedlichen Farben. Der blaue Spieler legt die Karte und die Größe der Armeen fest. Blind kann unabhängig davon eingestellt werden.

### Spielstart

Beim Neustart eines Spieles oder der Ladung eines gespeicherten Zweier-Spieles erscheint ein Dialog-Fenster. Beide Spieler sollten dieselbe Baud-Zahl wählen. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, fängt das Spiel an.

### Fehler

Sofern dies möglich ist, werden Übertragungsfehler korrigiert. Sollten die Anlagen jedoch ihre Synchronisation verlieren, so erscheint ein Fehler-Dialogfenster. Der Fehler kann ignoriert und das Spiel fortgesetzt werden, die Ergebnisse sind jedoch unvorhersehbar.

### Die Truppen

Es gibt vier Dienstgrade:

Prinzen	Goldene Rüstung
Regimentskommandanten	Silberne Rüstung
Kompanieführer	Eiserne Rüstung
Sonstige Dienstgrade	Leder

Es gibt zwei Regimentsarten:

Kavallerie	5 oder 9 Kompanien zu je 5 Reitern
Infanterie	5 oder 9 Kompanien zu je 5
Infantristen	

In jedem Infanterie-Regiment gibt es drei Kompaniearten:

Schwertkämpfer  
Axtkämpfer  
Speerkämpfer

Stärkste Infantristen

Am schwächsten gegen andere  
Infantristen, aber stärkste Infantristen  
gegen Kavalleristen.

Vergrößerung

Die Karte kann in 4 Vergrößerungsstufen betrachtet werden:

In der ersten Vergrößerungsstufe ist die ganze Insel sichtbar, jedoch sind keine Männer zu sehen.

In der nächsten Stufe ist ein großer Inselausschnitt zu sehen, die Regimentskommandanten erscheinen in Form von Bannern.

In der nächsten Stufe sind Gelände sowie Regimentskommandanten und Kompanieführer sichtbar. Auf dieser Ebene werden Regimentsbefehle erteilt.

In der letzten Stufe ist das gesamte Gelände zu sehen sowie sämtliche Männer. Auf dieser Ebene sind nur Kompaniebefehle möglich.

Spiel

Kartenfenster

Truppensteuerung

Spiel- und Fenstersteuerung

Spielsteuerung

Pause

Spiel unterbrechen, zwecks Fortsetzung neu drücken

Save

Aktuelles Spiel speichern, Spiel wird fortgesetzt

Quit

Ein Kapitulationsfenster bittet um Bestätigung Ihres Befehles.  
Die gegnerische Seite wird zum Sieger erklärt.

(Musik)

Während der Spielpause wird die Quit-Funktion geändert,  
damit die Geräuscheffekte ein- bzw. ausgeschaltet werden  
können.

Fenstersteuerung

Mit dem Kompass kann die erforderliche Sichtrichtung gewählt werden.

Das Fenster wird durch Wahl der entsprechenden Pfeile gerollt. Zum fortgesetzten Rollen wird die Taste gedrückt gehalten. Durch Anwahl des Zentralfensters und Gedrückthalten der Taste wird die Maus direkt mit der Fensterposition verbunden, das Fenster kann

# DEUTSCH

schnell gerollt werden.

PRINC  
(2)

Zoomsteuerung. Durch Drücken der linken Taste wird das kleine oder große Fenster zum Zoomen gewählt. Dieselbe Steuerung wird erreicht, wenn man immer dasselbe Fenster wählt, jedoch die linke oder rechte Taste zum Zoomen.

Durch Drücken auf "Remove Corpses" mit der linken Tasten werden alle auf dem Schlachtfeld befindlichen Gefallenen beseitigt.

Mit der rechten Taste werden die Gefallenen direkt beseitigt.

Die Karte kann durch Anwahl mit der rechten Taste auf jeden beliebigen Mann zentriert werden.

Die ersten beiden Vergrößerungsstufen sind mit einem Rahmen versehen, der den Bereich zeigt, der in der nächsten Vergrößerungsstufe sichtbar wird. In der ersten Vergrößerungsstufe, die die ganze Karte zeigt, kann der Rahmen durch Anwahl eines neuen Zentrums auf jeden Bereich der Karte zentriert werden.

## Truppensteuerung

Zur Anzeige einer Informationstafel einen Mann anwählen. Erfolgt dies mit der rechten Taste, so wird die Karte wieder auf diesem Mann zentriert. Die angezeigte Information hängt von der Vergrößerungsstufe und dem Status der Kompanie ab.

Die dargestellte Information setzt sich wie folgt zusammen:

Zuerst	Farbe der Armee und Anzahl der verbliebenen Männer
anschließend	Kennung des Regiments und Anzahl der Männer im Regiment
oder	Kennung von Regiment und Kompanie sowie Anzahl der Männer in der Kompanie
anschließend	Stärke der durch einen Balken dargestellten Person.

Wurde ein Mann der eigenen Armee angewählt, so erscheint ein Kommandomenü. Für Kavallerie und Infanterie gibt es verschiedene Menümöglichkeiten. Die Kommandos gelten entweder für das Regiment oder die Kompanie der Informationstafel.

Regimentskommandos verpflichten alle Kompanien eines Regimentes (Ausnahme: SCOUTS) zum Gehorsam und setzen Kompaniebefehle außer Kraft.

Die ersten fünf Möglichkeiten des Kommandomenüs stellen Bewegungsbefehle dar:

Kavallerie	TURN, WALK, TROT, GALLOP, CHARGE
Infanterie	TURN, WALK, RUN, CHARGE, WITHDRAW

(TURN = Umkehren, WALK = Gehen, TROT = Traben, GALLOP = Galoppieren, CHARGE = Angriff, RUN = Laufen, WITHDRAW = Rückzug)

Nach Wahl des Kommandos erscheinen Umriss der angewählten Gruppe im Kartenfenster, die dann mit Hilfe des Cursors an den gewünschten Ort versetzt werden. Mit der linken Maus-Taste wird der Befehl bestätigt, mit der rechten aufgehoben.

Das REFORM-Kommando weist ein Regiment oder eine Kompanie zur Rückkehr in die Grundstellung um ihren Einheitsführer an, wobei Kompanieführer sich nicht um ihren jeweiligen Regimentskommandanten aufstellen.

Das SCOUT-Kommando löst eine Kompanie aus der Regimentsbefehlskette heraus. Wird dieser Befehl auf Regimentsebene erteilt, so übernehmen alle Kompanien dieses Regiments eine Kundschafterfunktion. Befindet sich eine Kompanie in dieser Rolle, so wird die Mitteilung im Kommandomenü von SCOUT auf SCOUTING geändert. Durch Anwahl von SCOUTING kehrt jeweils eine Kompanie wieder in die Regimentsbefehlskette zurück. Diese Rückkehr ist nur einzeln möglich. Wird ein Regimentskommandant getötet, übernehmen alle Kompanien dieses Regiments auf Dauer Kundschafterfunktionen.

### Gefecht und Gelände

- Treffen Gegner aufeinander, so bekämpfen sie sich automatisch.
- Die Gefechtsauswertung bezieht sich in erster Linie auf die Stärke des Gegners und seine relative Position. Angreifende Soldaten und Speerkämpfer, die Reiter angreifen, erhalten besondere Stärkepunkte.
- Das Gelände spielt für Gefechtsstrategie, Geschwindigkeit und Schwierigkeit der Bewegungen sowie bei der Einteilung der Kräfte eine wichtige Rolle.
- Bewegungen bergauf verbrauchen mehr Kraft und sorgen für eine Verlangsamung der Soldaten, wobei Bewegungen bergab allerdings nicht leichter sind als die Fortbewegung zu ebener Erde.
- Sand, Eis und Wasser verlangsamen die Truppenbewegungen und verbrauchen mehr Kraft. Ein zu langer Aufenthalt an solchen Stellen kann letztendlich zum Tod durch Erschöpfung führen.
- Wälder sind schwieriger zu durchqueren als offene Landschaften.
- Ortschaften stellen keine Gefahr dar und können dank der dort erhältlichen Verpflegung mit neuen Kräften verlassen werden.
- Höhere Geschwindigkeiten verbrauchen mehr Kraft. Angriffe sollten nur über kurze Entfernungen durchgeführt werden, da die dabei verbrauchte Energie sehr schnell den Gefechtsstärkebonus aufhebt.

### Ende des Spiels

Sobald ein Prinz getötet worden ist, können keine weiteren Befehle erteilt werden. Alle bis zu diesem Zeitpunkt ausgegebenen Anweisungen werden jedoch bis zu ihrem natürlichen Abschluß ausgeführt. Wird der zweite Prinz von Soldaten getötet, die vorher erteilten Befehlen Folge leisten, geht keine Armee als Sieger aus dem Kampf hervor.

# PRINCE (2)

Ein Aufgeben der Spieler kann auch dann kein Unentschieden erzielen, wenn der gegnerische Prinz stirbt. Zur Sichtbarmachung aller Soldaten wird Blind oder Doppelblind ausgeschaltet. Die Rückkehr zum Titelbildschirm erfolgt über QUIT.

## Speicherung des Spiels

Diese Möglichkeit kann auf dem Spielbildschirm gewählt werden. Die Speicherung erfolgt auf der Spieldiskette. Pro Diskette kann nur ein Spiel gespeichert werden. Beim Spiel mit zwei Spielern muß jede Anlage mit einer eigenen Diskette arbeiten.

Die zur Speicherung von Spielen verwendeten Disketten sollten folgende Anforderungen erfüllen:

ATARI ST

Jede formatierte Diskette kann verwendet werden.

AMIGA

Jede Diskette kann verwendet werden.

PC

Jede formatierte Diskette kann verwendet werden.

ST- oder AMIGA-Disketten dürfen nicht für irgendwelche anderen Dateien oder Daten verwendet werden.

## Laden eines gespeicherten Spieles

Ein Spieler

Das Spiel wird aufgenommen, sobald das gespeicherte Spiel geladen worden ist.

Zwei Spieler

Beide Spieler laden das gespeicherte Spiel, anschließend erscheint das Dialogfenster für Datenübertragung. Das Spiel wird aufgenommen, sobald die Verbindung hergestellt worden ist.

## FRANÇAIS

### Chargement

#### ATARI ST et AMIGA

Eteignez l'ordinateur et débranchez toutes unités périphériques inutiles.

Introduisez la disquette Prince dans le lecteur A et allumez.

Une fois le jeu chargé, cliquez l'un ou l'autre bouton de souris pour passer de l'écran de titre à l'écran de définition du jeu.

Une fois que la musique de titre a commencé, vous pouvez cliquer l'un ou l'autre bouton de souris pour l'arrêter (lecteurs double face seulement).

## PC et compatibles

Introduisez la disquette Prince dans le lecteur A. Lorsque le message MS-DOS apparaît, tapez "PRINCE" et appuyez sur RETURN.

Une fois le jeu chargé, cliquez l'un ou l'autre bouton de souris pour passer de l'écran de titre à l'écran de définition du jeu.

## Commandes

### ATARI ST et AMIGA

La commande se fait à l'aide de la souris. Sauf indication contraire, l'un ou l'autre bouton peut être utilisé.

## PC et compatibles

La commande se fait à l'aide de la souris\*, si vous en avez une, autrement utilisez les touches de commande du curseur sur le bloc numérique pour le déplacement, et les touches "A" et "D" comme boutons de souris. Sauf indication contraire, l'un ou l'autre bouton peut être utilisé.

\* Souris compatible Microsoft seulement. Installez le driver souris avant le chargement du jeu.

## Objet du jeu

Votre objectif est simplement de tuer le Prince ennemi, sans perdre votre propre Prince. Il y a plusieurs façons de gagner, et un nombre illimité de scénarios à essayer. Si vous jouez contre l'ordinateur, vous devriez finir par pouvoir vous battre contre des armées assez supérieures avec un taux de réussite raisonnable.

## Définition du jeu

Une fois que vous avez un peu de pratique, soyez téméraire dans votre définition du jeu.

## Sélection d'une carte



# FRANÇAIS

PRINC  
(3)

Chaque carte offre des occasions stratégiques différentes.

## Sélection d'une armée

Choisissez une bannière pour la couleur de votre armée. Pour les jeux à deux, les joueurs doivent choisir des couleurs différentes.

## Sélection des effectifs des deux armées

Utilisez les symboles et pour changer les effectifs de chaque armée. Les nombres indiquent les régiments de cavalerie, les régiments d'infanterie et les effectifs totaux.

## Sélection marche/arrêt des effets sonores

Sélectionnez le symbole MUSIQUE pour obtenir les effets sonores. Les effets sonores peuvent également être éteints/allumés sur l'écran de jeu, pendant que le jeu est interrompu.

## Sélection de la visibilité

blind Les troupes et bannières ennemies sont toujours visibles

blind Les troupes et bannières ennemies ne sont visibles que lorsque vos troupes sont à l'écran.

blind Les troupes ennemies ne sont visibles que lorsque vos troupes sont à l'écran. Les bannières ennemies ne sont jamais visibles.

## Sélection du nombre de joueurs

solo Jeu à un joueur.

link Jeu à deux joueurs. Le joueur bleu commande la sélection de la carte et les effectifs des deux armées.

load Ne sélectionnez cette option que si vous avez sauvegardé un jeu auparavant.

Jeu à deux joueurs

PRINCE A ETE CONCU POUR SE JOUER A DEUX  
ET VOUS DEVRIEZ L'ESSAYER COMME CA.

## MATERIEL

Pour jouer à deux, il faut deux ordinateurs et une connexion sériele. Les ordinateurs n'ont pas besoin d'être du même type. N'importe quelle combinaison d'ordinateurs ATARI ST, AMIGA et PC est permise. Un câble modem nul est requis pour connecter les deux ordinateurs.

Les connexions pour les connecteurs 25 voies sont comme suit :

broche 2 \_ broche 3

broche 3 \_ broche 2

broche 7 \_ broche 7

La broche 7 sur un connecteur 25 voies correspond à la broche 5 sur un connecteur 9 voies.

## Définition du jeu

Les joueurs doivent sélectionner des armées de couleurs différentes. Le joueur bleu commande la sélection de la carte et les effectifs des deux armées. Blind peut être défini indépendamment.

## Commencement d'un jeu

Une fois que START a été sélectionné ou qu'un jeu à deux sauvegardé a été rechargé, une case dialogue communications sera affichée. Les deux joueurs devraient sélectionner la même vitesse de transmission. Une fois qu'une liaison réussie a été établie, le jeu commencera.

## Erreurs

Les erreurs de transmission sont corrigées si possible, mais si une erreur provoque la perte de synchronisme des machines, une case dialogue erreur liaison sera affichée. Vous pouvez ne pas tenir compte de l'erreur et continuer de jouer si vous le désirez, mais les résultats sont imprévisibles.

# PRINCE (3)

Troupes

Il y a 4 grades :

LES PRINCES

portent une armure or

LES COMMANDANTS DE  
REGIMENT

portent une armure argent

LES COMMANDANTS DE  
COMPAGNIE

portent une armure en fer

AUTRES GRADES

portent des vêtements en cuir

Il y a 2 types de régiments :

LES REGIMENTS DE CAVALERIE ont 5 ou 9 compagnies de 5  
cavaliers

LES REGIMENTS D'INFANTERIE ont 5 ou 9 compagnies de 9  
fantassins

Il y a 3 types de compagnie dans chaque régiment d'infanterie :

LES HOMMES ARMES D'UNE EPEE

les fantassins les plus forts

LES HOMMES ARMES D'UN  
COUP-DE-POING

LES HOMMES ARMES D'UNE LANCE

les plus faibles contre d'autres  
fantassins, mais les fantassins les  
plus forts contre les cavaliers.

Grossissement

La carte peut être affichée avec 4 grossissements différents :

- Au premier grossissement, l'ensemble de l'île est visible, mais on ne voit pas les hommes.
- Au grossissement suivant, une partie importante de l'île est visible et les commandants de régiment sont représentés par des bannières.
- Au grossissement suivant, le terrain devient visible et les commandants de régiment et de compagnie sont visibles. Les ordres destinés aux régiments sont donnés ici.
- Au dernier grossissement, tous les détails du terrain et tous les hommes sont visibles. Ici, seuls les ordres destinés aux compagnies sont possibles.

## Jeu

### LA FENETRE CARTE

### COMMANDE DES TROUPES

### COMMANDE DU JEU ET DE LA FENETRE

#### Commande du jeu

pause	Interruption du jeu, resélection pour continuer.
save	Sauvegarde du jeu actuel, le jeu continue.
quit	Une case de reddition vous demande de confirmer votre ordre. L'armée ennemie sera déclarée vainqueur.
	Pendant l'interruption du jeu, l'option abandon est remplacée pour permettre la marche/arrêt des effets sonores.

#### Commande de la fenêtre

La boussole vous permet de sélectionner le sens d'observation. Déroulement de la fenêtre en sélectionnant la flèche appropriée. Maintenez le bouton en position enfoncée pour un déroulement continu. La sélection de la case centrale et le maintien du bouton en position enfoncée relie la souris directement à la position de la fenêtre pour un déroulement rapide.

Commande du zoom. Sélectionnez la petite ou la grande case pour changer de plan à l'aide du bouton gauche. La même commande peut être effectuée en sélectionnant toujours la même case, mais en utilisant les boutons gauche ou droit pour changer de plan.

Un clic sur Remove Corpses avec le bouton gauche enlève tous les cadavres actuellement sur le champ de bataille.

Un clic avec le bouton droit enlève les corps au fur et à mesure qu'ils tombent. Resélectionnez pour annuler.

La carte peut être centrée sur n'importe quel homme en le sélectionnant avec le bouton droit.

Les deux premiers grossissements ont une trame montrant la partie visible au grossissement suivant. Au premier grossissement où toute la carte est affichée, la trame peut être centrée sur n'importe quelle partie de la carte en sélectionnant un nouveau centre.

#### Commande des troupes

Sélectionnez un homme pour obtenir un affichage informations. Si vous sélectionnez un homme à l'aide du bouton droit, la carte se recentrera sur cet homme. Les informations données dépendront du grossissement et de l'importance de la compagnie.

Les informations affichées sont :

- d'abord la couleur de l'armée, et les effectifs qui restent.
- puis l'identité du régiment et les effectifs du régiment.
- où l'identité du régiment et de la compagnie, et les effectifs de la compagnie.
- puis la force de l'individu sélectionné représenté par une barre.

Lorsqu'un homme de votre propre armée a été sélectionné, un menu des ordres est affiché. La cavalerie et l'infanterie ont des options menu différentes. Les ordres seront destinés au régiment ou à la compagnie indiquée dans l'affichage informations. Les ordres destinés aux régiments sont obéis par toutes les compagnies d'un régiment (sauf SCOUTS) et annulent et remplacent les ordres destinés aux compagnies.

Les cinq premières options dans le menu des ordres concerne le déplacement:

pour la cavalerie TURN, WALK, TROT, GALLOP, CHARGE

pour l'infanterie TURN, WALK, RUN, CHARGE, WITHDRAW

Une fois que l'ordre a été sélectionné, des silhouettes du groupe sélectionné sont affichées dans la fenêtre carte. Utilisez le curseur pour déplacer ces silhouettes jusqu'à leur destination requise et cliquez le bouton de souris gauche pour confirmer l'ordre ou le bouton droit pour abandonner l'ordre.

L'ordre REFORM ordonne à une compagnie ou à un régiment de retourner à la formation autour de ses commandants de compagnie. Les commandants de compagnie ne se reformeront pas autour de leur commandant de régiment.

### Scouts

L'ordre SCOUT détache une compagnie de la hiérarchie du régiment. Si cet ordre est donné au niveau du régiment, toutes les compagnies du régiment seront mises en reconnaissance. Lorsqu'une compagnie est en mode reconnaissance, le message dans le menu des ordres passe de SCOUT à SCOUTING. Sélectionnez SCOUTING pour remettre une compagnie dans la hiérarchie du régiment. Les compagnies ne peuvent être remises dans la hiérarchie du régiment qu'individuellement.

Si un commandant de régiment est tué, toutes les compagnies de ce régiment seront mises en reconnaissance d'une façon permanente.

### Combat et terrain

- Lorsque des adversaires se rencontrent, ils se battront automatiquement.
- L'évaluation du combat porte principalement sur la force des adversaires et leurs positions relatives. Une force supplémentaire est donnée aux hommes qui chargent, et aux hommes armés d'une lance qui se battent contre des cavaliers.
- Le terrain est un facteur important pour la stratégie de combat, la vitesse et la facilité du déplacement, et pour la conservation d'énergie.

# PRINCE (4)

- La montée d'une côte utilisera plus d'énergie et fera ralentir les hommes, bien que la descente d'une pente ne soit pas plus facile que le déplacement sur terrain plat.
- Le sable, le verglas et l'eau font ralentir les troupes et épuisent plus de forces. Si vous restez trop longtemps dans ces endroits, vous pourriez finir par mourir d'épuisement.
- Les bois et les forêts sont plus difficiles à parcourir qu'en pleine campagne.
- Les hameaux et les villages ne présentent pas de risques et vous pouvez les traverser, ravivés par la nourriture qu'ils fournissent.
- Plus vous voyagez rapidement, plus vous utilisez d'énergie. Vous ne devriez charger que sur de courtes distances, étant donné que l'énergie supplémentaire utilisée aura bientôt plus d'influence que l'avantage de force de combat.

## Fin du jeu

Lorsqu'un prince est tué, il est impossible de donner d'autres ordres, mais tous ordres déjà donnés suivront leur cours. Si le deuxième prince est tué par des hommes suivant des ordres déjà donnés, aucune armée ne remporte la victoire.

Un joueur qui se rend ne peut pas avoir un résultat nul, même si l'autre prince meurt. Blind ou double blind sera désélectionné pour donner une visibilité totale de tous les hommes. Sélectionnez QUIT pour retourner à l'écran de titre.

## Sauvegarde du jeu

### Comment sauvegarder un jeu

Cette option est disponible sur l'écran de jeu. Les jeux peuvent être sauvegardés sur la disquette de jeu. On ne peut sauvegarder qu'un seul jeu par disquette. En mode deux joueurs, chaque machine doit avoir sa propre disquette.

## PC e compatibili

Il controllo avviene usando il mouse\*, se disponibile, altrimenti usate i tasti di controllo del cursore sulla tastierina numerica per il movimento, e i tasti 'A' e 'D' come pulsanti del mouse. Eccetto dove detto altrimenti, possono essere usati entrambi i pulsanti.

*\* Solo il mouse compatibile Microsoft. Installate il mouse driver prima di caricare il gioco.*

## Scopo del Gioco

Il vostro obiettivo è semplicemente di uccidere il Principe nemico, senza perdere il vostro principe. Vi sono molti modi di vincere e scenari senza fine da provare. Giocando contro il computer sarete in grado in seguito combattere contro eserciti piuttosto superiori con un livello ragionevole di successo.

## Predisposizione del Gioco

Una volta che avete qualche esperienza del gioco, siate avventurosi nella predisposizione del vostro gioco.

## Selezione una Mappa

Ciascuna mappa offre diverse opportunità strategiche.

## Selezionate una Armata

Scegliete una bandiera per il colore della vostra armata. Per giochi con due giocatori, i giocatori devono scegliere colori diversi.

## Selezionate le dimensioni di entrambe le Armate

Usate i simboli delle frecce a destra a sinistra « » per cambiare la dimensioni dell'Armata. Il numero indica i reggimenti di cavalleria, i reggimenti di fanteria e il totale degli uomini.

## Selezionate Suono On/Off

Selezionate il simbolo XX per permettere gli effetti sonori. Gli effetti sonori possono anche essere accesi/spenti sullo schermo del gioco, mentre il gioco viene interrotto.

## Selezione della Visibilità

- |       |   |
|-------|---|
| blind | Le truppe e le bandiere del nemico sono sempre visibili   |
| blind | Le truppe e le bandiere del nemico sono solo visibili quando le vostre truppe sono sullo schermo.                                 |
| blind | Le truppe del nemico sono solo visibili quando le vostre truppe sono sullo schermo. Le bandiere del nemico non sono mai visibili. |



blind

Le truppe del nemico sono solo visibili quando le vostre truppe sono sullo schermo. Le bandiere del nemico non sono mai visibili.

## Selezione del Numero di giocatori

solo  
link

Gioco con un solo giocatore.  
Gioco con due giocatori. Il giocatore blu controlla la selezione della mappa e ambedue le dimensioni delle armate.

load

Selezionate questa opzione solo se avete precedentemente salvato un gioco.

## Gioco con due Giocatori

**PRINCE E' STATO PROGETTATO COME UN GIOCO CON DUE GIOCATORI E DOVETE PROVARELO IN QUESTO MODO**

## Requisiti

I giochi per due giocatori richiedono due computer e un collegamento seriale. I computer non hanno bisogno di essere dello stesso tipo, qualsiasi combinazione di ATARI ST, AMIGA e PC è permessa. Un cavo nullo per modem è necessario per collegare i due sistemi.

I collegamenti per i connettori a 25 vie devono essere:

pin 2 con il pin 3

pin 3 con il pin 2

pin 7 con il pin 7

Il pin 7 su un connettore a 25 vie corrisponde al pin 5 su un connettore a 9 vie.

## Predisposizione

I giocatori devono selezionare armate di diversi colori. Il giocatore blu controlla la selezione della mappa e ambedue le dimensioni delle armate. Il Blind può essere predisposto indipendentemente.

## Avviamento di un Gioco

Quando si seleziona l'avvio, o un gioco memorizzato a due giocatori è ricaricato apparirà un riquadro di dialogo di comunicazione. Entrambi i giocatori devono selezionare lo stesso livello di baud. Quando viene stabilito un collegamento con successo il gioco inizierà.

## Errori

Errori di comunicazione sono corretti dove possibile, ma se un errore causa che i sistemi perdano la sincronizzazione, apparirà un riquadro di dialogo dell'errore di collegamento. Se volete potete ignorare l'errore e continuare a giocare, ma i risultati sono imprevedibili.

## Truppe

Vi sono 4 ranghi di uomini

**PRINCIPI**

indossano un'armatura  
dorata

# PRINCE (5)

**COMANDANTI DI REGGIMENTO**

indossano un'armatura  
argentata

**COMANDANTI DI COMPAGNIA**

indossano un'armatura di  
ferro

**ALTRI RANGHI**

indossano vestiti di pelle

Vi sono due tipi di reggimenti

**REGGIMENTO DI CAVALLERIA**

hanno da 5 a 9  
compagnie di 5 cavalieri

**REGGIMENTI DI FANTERIA** hanno da 5 a 9 compagnie di 9 fanti

Vi sono 3 tipi di compagnia in ciascun reggimento di fanteria

**SCHERMITORI  
MAZZIERI**

i più forti dei fanti.

**LANCIERI**

più deboli contro gli altri  
fanti, ma i più forti fanti  
contro i cavalieri

**Ingrandimento**

La mappa può essere vista a 4 livelli di ingrandimento

- Al primo livello di ingrandimento l'intera isola è visibile ma nessun uomo può essere visto.
- Al successivo livello di ingrandimento una grande sezione dell'isola è visibile e i comandanti di reggimento sono rappresentati come bandiere.
- Al successivo livello di ingrandimento il terreno diviene visibile e i comandanti di reggimento e di compagnia sono visibili. Gli ordini di reggimento vengono emessi a questo livello
- All'ultimo livello di ingrandimento sono mostrati i dettagli dell'intero terreno e tutti gli uomini sono visibili. A questo livello solo i comandi di compagnia sono possibili.

Esecuzione del Gioco

**FINESTRA DELLA MAPPA**

**CONTROLLO  
DELLE**

**TRUPPE**

## CONTROLLO DELLA FINESTRA E DEL GIOCO

### Controllo del Gioco

pause	sospende il gioco, rifelezionate per continuare.
save	Salva il gioco attuale, il gioco continua.
quit	Un riquadro di resa vi chiede di confermare il vostro ordine. L'armata opposta otterrà la vittoria.
XX	Mentre il gioco viene sospeso l'opzione quit viene sostituita per permettere che gli effetti sonori siano attivati/ disattivati.

### Controllo della Finestra

La bussola vi permette di selezionare la direzione di osservazione richiesta

Fa scorrere la finestra selezionando la freccia appropriata. Tenete premuto il pulsante per continuare lo scorrimento. Selezionando il riquadro centrale e tenendo premuto il pulsante, collega il mouse direttamente con la posizione della finestra per uno scorrimento veloce.

Controllo dello zoom. Selezionate il riquadro piccolo o largo per zoomare in o out usando il pulsante di sinistra. Lo stesso controllo può essere ottenuto selezionando sempre lo stesso riquadro ma usando i pulsanti di sinistra o di destra per attivare/ disattivare lo zoom.

Facendo un clic su Remove Corpses con il pulsante di sinistra elimina tutti i corpi attualmente sul campo di battaglia. Il pulsante di destra elimina i corpi come essi cadono. Rifelezionate per cancellare.

La mappa può essere centrata su ogni uomo selezionandolo con il pulsante di destra.

I primi due livelli di ingrandimento hanno un riquadro che mostra l'area visibile al livello successivo di ingrandimento. Al primo livello di ingrandimento dove l'intera mappa è visibile, il riquadro può essere centrato circa su ogni area della mappa selezionando un nuovo centro.

### Controllo delle Truppe

## ITALIANO

Selezionate un uomo per ottenere una visualizzazione delle informazioni. Se selezionate un uomo usando il pulsante di destra, allora la mappa si ricentrerà su quell'uomo. Le informazioni date dipenderanno dal livello di ingrandimento e dallo stato della compagnia. Le informazioni mostrate sono:

<i>first</i>	colore dell'armata, e numero degli uomini rimanenti
<i>then</i>	identità del reggimento e uomini nel reggimento.
<i>or</i>	identità del reggimento e della compagnia, e uomini nella compagnia
<i>then</i>	forza dell'individuo selezionato rappresentata da una barra.

Quando un uomo della vostra stessa armata è stato selezionato allora viene visualizzato un menu di comandi. La cavalleria e la fanteria hanno differenti opzioni di menu. I comandi saranno o per il reggimento o per la compagnia indicata nella visualizzazione delle informazioni. Gli ordini del reggimento sono obbediti da tutte le compagnie del reggimento (esclusi gli SCOUTS) e escludono gli ordini di compagnia.

Le prime cinque opzioni nel menu dei comandi sono ordini di movimento:

<i>per la cavalleria</i>	TURN, WALK, TROT, GALLOP, CHARGE (GIRA, PASSO, TROTTO, GALOPPO, CARICA)
<i>per la Fanteria</i>	TURN, WALK, RUN, CHARGE, WITHDRAW (GIRA, MARCIA, CORSA, CARICA, RITIRATA)

Quando il comando è selezionato i contorni del gruppo selezionato appaiono nella finestra della mappa. Usate il cursore per muovere questi contorni nella loro destinazione richiesta e fate un clic con il pulsante di sinistra del mouse per confermare l'ordine o il pulsante di destra per abbandonare il comando.

Il comando REFORM istruisce una compagnia o reggimento di ritornare in formazione intorno ai loro comandanti di compagnia. I comandanti di compagnia non si riorganizzeranno intorno ai loro comandanti di reggimento.

## Scouts

Il comando SCOUT stacca una compagnia dalla catena reggimentale di comando. Se questo comando viene emesso a livello reggimentale, tutte le compagnie in un reggimento saranno addebitate al compito di esplorare. Quando una compagnia è nel modo di esplorazione, il messaggio nel menu dei comandi cambia da SCOUT a SCOUTING. Selezionate SCOUTING per far ritornare una compagnia nella catena reggimentale di comando. Le compagnie possono solo essere fatte tornare al controllo reggimentale su base individuale.

Se un comandante di reggimento viene ucciso allora tutte le compagnie in quel reggimento avranno in permanenza compiti di esplorazione.

- Quando uomini avversari si incontrano, essi **combatteranno automaticamente** uno contro l'altro.
- **La valutazione del combattimento** principalmente implica, la forza degli avversari, e le loro posizioni relative. Forza extra viene data agli uomini che stanno caricando e ai lancieri che stanno combattendo contro i cavalieri.
- **Il terreno** è una considerazione importante per la strategia del combattimento, velocità e facilità di movimenti e per conservare energia.
- **Andando in salita** userete più energia e rallenterà gli uomini, sebbene venire in discesa non sia più facile che muoversi su terreno piano.
- **Sabbia, ghiaccio e acqua** rallentano le truppe e fanno sciupare più energia. Se restate troppo a lungo in questi luoghi potete successivamente morire di stanchezza.
- **Boschi e foreste** sono più difficili da attraversare che terreno aperto.
- **Gruppi di case e villaggi** non presentano pericoli e potete passare attraverso di loro rinfrescati dal nutrimento che essi forniscono.
- **Più velocemente** vi spostate più energia usate. Potete solo caricare per corte distanze, poiché l'energia extra usata supererà presto il vantaggio della forza nel combattimento.

#### Fine del Gioco

Quando un principe viene ucciso, nessun ulteriore ordine può essere emesso, ma qualsiasi ordine già dato sarà seguito fino alla sua conclusione naturale. Se il secondo principe viene ucciso dagli uomini dopo ordini emessi precedentemente, allora nessuna armata sarà la vincitrice.

Un giocatore che si arrende non può ottenere un pareggio, anche se l'altro principe muore. Blind o double blind sarà disattivato per dare piena visibilità di tutti gli uomini. Selezionate QUIT per ritornare allo schermo del titolo.

#### Memorizzazione del Gioco

Per memorizzare un Gioco

Questa opzione è disponibile sullo schermo del gioco. I giochi possono essere memorizzati sul disco del gioco. Solo un gioco può essere memorizzato per disco. Nel modo con due giocatori ciascun sistema deve avere un disco separato.

I dischi che memorizzano i giochi devono essere come segue:-

ATARI ST  
AMIGA  
PC

Può essere usato qualsiasi disco formattato.  
Può essere usato qualsiasi disco.  
Può essere usato qualsiasi disco formattato.

Non usate dischi ST o Amiga qualsiasi altro file o dati.

# PRINCE (6)

Caricamento di un Gioco Salvato  
Gioco con un giocatore

Non appena il gioco memorizzato viene caricato, il gioco ricomincia.

Gioco con due giocatori

Entrambi i giocatori devono caricare i loro giochi memorizzati. Quando i giochi memorizzati sono stati caricati appare il riquadro del dialogo di comunicazione. Quando le comunicazioni sono stabilite il gioco ricomincia.

Per ottenere PRINCE su un disco da 3,5 pollici

I proprietari di PC con disk drive da 3,5 pollici possono ottenere una versione adatta per i loro sistemi.