

# LORDS





## ANLEITUNG

### LADEN

C-64/128 Diskette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Start-Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: **L O A D " : \* " , 8 , 2 (RETURN)** ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

### SPIELBESCHREIBUNG

#### DIE GESCHICHTE:

Dies ist mehr als nur eine Geschichte, dies ist mehr als nur ein Abenteuer, dies ist LORDS. Es war einmal vor langer Zeit eine wunderbare Welt. Ihre Bewohner waren ein friedliches Volk von Nomaden. Jahrhunderte lang zogen sie über ihren Planeten und kultivierten das Land. Sie säten und ernteten, sie errichteten Bauten und ließen sie wieder verfallen. So entstand allmählich ein kleines Paradies. Sie lebten glücklich ... (Anm. des Autors: Langweilige Story, nicht? Um die Geschichte abzukürzen: Eines Tages kamen die Götter zu dieser Welt.) Die Götter beobachteten die Bewohner und sahen, daß es eine wunderschöne Welt war. Nur Lodrat, einer der sieben Kriegsgötter, war der Meinung, daß es für die Menschen zu einfach sei. Er rief den Großen Rat im Olymp zusammen und sprach mit ihnen. Heftige Diskussionen entbrannten und man einigte sich erst nach langer Zeit. Es wurde entschieden: "... und so verteilen wir die Sterblichen auf die Galaxis. Sie mögen in kleinen Gruppen auf je einem Planeten leben. Wir wollen sehen, wie sie sich ohne unsere Hilfe entwickeln. Wenn sie alle Hürden meistern, haben sich die Menschen dieses Paradies verdient. Gehen aber nur wenige unter, so sollen sie alle bis in alle Ewigkeit auf den kargen und öden Welten verweilen ...". So geschah es, die Menschen wurden getrennt und auf andere Planeten gebracht. Die Götter entschieden sich, von Zeit zu Zeit nach deren Verbleib zu sehen. Lodrat selbst beobachtete die Menschen genauer und sah, daß es auf einigen Welten trotzdem zu leicht war und die Gefahren fehlten. Da schuf er eine Rasse von gefährlichen, grausamen und skrupellosen Wesen. Sie sehen den Menschen äußerlich sehr ähnlich. Doch sie besitzen keinerlei Seele. Lodrat verbrauchte fast seine ganze Macht, um die Kreaturen zu erschaffen. Um wieder seine Macht gebrauchen zu können, muß er große Mengen der Kraft seiner Wesen entnehmen. Er unterstützt sie, damit sie sich vermehren und ihm wieder Macht verleihen. Ihnes, ein sehr junger und noch fast kräfteloser Gott, bemerkte Lodrats Schandtaten. Da seine Macht jedoch sehr begrenzt ist, bedient er sich der Lebenskraft der Menschen, um ihnen zu helfen. Er und Lodrat müssen aber auf der Hut sein, damit der Große Rat nichts von den Einmischungen beider Götter erfährt, denn seine Strafen sind verheerend. Seien Sie Ihnes und bekämpfen Sie Lodrat und seine seelenlosen Kreaturen; helfen Sie der Menschheit zu überleben.



## DIE VORRAUSSETZUNGEN:

Um Lords zu spielen, benötigen Sie die beiden mitgelieferten Disketten (START: zum Starten und für das Hauptprogramm; MASTER: für nachzuladende mitgelieferte Landkarten) sowie evtl. eine weitere leere Diskette, die vom Programm zu einer DATA-Disk formatiert werden kann, um eventuell fertig erstellte Landkarten zu speichern. Auf eine Datadisk passen maximal zehn selbsterstellte Landkarten. Außerdem wird als Eingabegerät entweder ein Joystick oder eine Maus (Commodore 1351 oder kompatibel) benötigt.

## DIE VORBEREITUNGEN:

Als erstes können Sie nach kurzer Ladezeit entscheiden, ob Sie ein kleines Intro zu "LORDS" sehen oder gleich das Spiel starten möchten. Drücken Sie je nachdem die Taste 1 oder 2.

Bei Intro wird während des Ladevorganges eine Schrift eingeblendet. Wenn dieser Teil abgeschlossen ist, folgt ein kleines Demo mit fünf ausgewählten Darstellungen der möglichen Katastrophen (Aktionen). Sobald die Schrift unten im Bild erscheint, ist die linke Maustaste oder der Joystickfeuernopf zu drücken (das entsprechende Gerät wird in Port 2 eingesteckt) und man kann man mit den Funktionstasten F1, F3 oder F5 verschiedene Musikstücke starten und eine Landkarte auswählen. Ansonsten beginnt das Intro nach Ablauf wieder von vorne.

Im Spiel kann man zuerst die Landkartenart wählen, auf der man spielt. Für die Graslandschaft ist die Taste 1 zu drücken, während die Taste 2 den Wüstenlandstrich anwählt. Die aktuell eingestellte Landschaft ist schwarz. Einmal gewählt, bleibt die Landschaft bis zum Neustart des Programmes eingestellt. Bestätigt wird diese Wahl mit RETURN. Als nächstes folgt die Abfrage, welches Steuergerät Sie benutzen.

- Um eine Maus einzustellen, ist die rechte Maustaste oder der Joystick nach oben zu bewegen.
  - Um einen Joystick einzustellen, ist die linke Maustaste oder der Joystickfeuernopf zu drücken.
- Bestätigt wird diese Wahl durch Drücken der SPACE-Taste. Danach werden Sie aufgefordert, den "Access Code" einzugeben (z.B. Enemy 3, Landscape 6 = 1049). Sie finden eine entsprechende Tabelle am Ende dieser Anleitung. Bitte beachten Sie, daß Sie nur 3 Versuche zur korrekten Eingabe haben. Schließlich können Sie nach einiger Ladezeit Ihren Namen (unbedingt 8 Stellen) eingeben und mit RETURN bestätigen. Das Spiel beginnt dann sofort.

## DIE STEUERUNG:

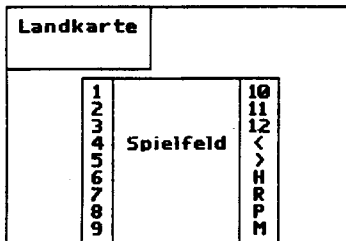
Die Steuerung innerhalb dieses Spiels erfolgt wahlweise mit einer Maus oder mit einem Joystick. Zusätzlich wird die Tastatur mitbenutzt. Bei der Maus sind die beiden Knöpfe mit unterschiedlichen Funktionen belegt. Bei der Joysticksteuerung kann es notwendig sein, anstatt nur den Feuerknopf zu drücken auch zusätzlich den Stick zu bewegen.



## DAS SPIELPRINZIP:

Sie müssen die Measchen (rechte Landkartenseite) unterstützen und die seelenlosen Kreaturen Lodrats (linke Landkartenseite) liquidieren. Die Menschen haben in diesem Spiel alle braune Haare, um sie von den teuflischen Kreaturen Lodrats (mit schwarzen Haaren) unterscheiden zu können.

## DER BILDSCHIRMAUFBAU:



### Landkarte:

Hier ist ein allgemeiner Aufbau der Landschaft zu sehen.

Blau = Wasser

Schwarz = gegnerisches Wohngebiet

Weiß = heimisches Wohngebiet

Grün/Gelb = Land evtl. mit Objekten

### Spielfeld:

Hier wird eigentlich gespielt. Hier kann man die eigene und/oder die gegnerische Figur sehen. Gezeigt wird nur ein kleiner Ausschnitt der Landkarte stark vergrößert. Bebauung, Pflanzen, etc... sind zu erkennen.

### Aktionsfelder:

- "Bauen":** Sobald dieses oder eines der anderen Felder mit einem weißen Rand umgeben ist, hat der Spieler genug Energie (Macht), um in der Nähe seiner Häuser und Burgen auf- und abzubauen. Ausgeführt wird dieser Vorgang durch Drücken der entsprechenden Maustaste oder durch Drücken des Joystickknopfes und entsprechendes Bewegen des Joysticks.
- "Sumpf" oder "Treibsand":** Wenn dieses Feld angeklickt wird, erzeugt man an zufälligen Stellen im näheren Umkreis des Spielfeldes Sumpf oder Treibsand, in dem das Geschöpf Lodrats qualvoll zu Tode kommen kann.
- "Erdspalten":** Wenn dieses Feld angeklickt wird, erzeugt man an zufälligen Orten im näheren Umkreis Erdspalten, in die die gegnerische Kreatur stürzen kann.
- "Blitz":** Anklicken dieses Feldes läßt einen Teil der Macht in Form eines Blitzes auf das Land niederfahren und kleinere Gebäude, Felsen, usw., ... zerstören.
- "Brunnenvergiftung":** Durch dieses Feld wird eine katastrophale Vergiftung des Trinkwassers innerhalb des Spielfeldes ausgelöst. Sobald ein Wesen dieses Wasser trinkt, verliert es einen großen Teil seiner Energie.
- "Dürre":** Dieses Feld bewirkt ein Austrocknen der lebenswichtigen Brunnen innerhalb eines Spielfeldes.
- "Erdbeben":** Anklicken dieses Feldes erzeugt ein großes, aber leider auch energieverschlingendes Erdbeben.



- 8 "Bäume entwurzeln": Da lebende Wesen nicht so einfach vernichtet werden dürfen, müssen Bäume, die im Wege stehen, durch Anklicken dieses Feldes entwurzelt werden. Aber beachte: Alles Leben ist heilig!
- 9 "Menschen finden": Falls man nicht weiß, wo sich die Menschen befinden, wird einer durch Anklicken dieses Feldes in der Landkarte durch ein kleines blinkendes Feld angezeigt.
- 10 "Gestein erzeugen": Mit diesem Feld verursacht man das Aufbäumen der Landmassen. Es wachsen an verschiedenen Stellen Felsbrocken aus der Erde.
- 11 "Oberschwemmung": Durch dieses Feld wird ein sehr großer Teil der Macht dazu benutzt, eine Flutkatastrophe auszulösen.
- 12 "Seuche": Eine schreckliche Seuche überzieht die gegnerischen Gebiete und vernichtet Lodrats Geschöpfe in seinen Bauten. Die Gebäude werden unbewohnt und sind nur noch Hindernisse.

#### Funktionsfelder:

- < "Links": Bewirkt eine Links-Bewegung des Spielfeldes über die Landkarte
- > "Rechts": Bewirkt eine Rechts-Bewegung des Spielfeldes über die Landkarte
- H "Hoch": Bewirkt eine Hoch-Bewegung des Spielfeldes über die Landkarte
- R "Runter": Bewirkt eine Abwärts-Bewegung des Spielfeldes über die Landkarte
- P "Pause": Spielpause beginnen und mit SPACE wieder in das Spielgeschehen einsteigen
- M "Menu": Mit diesem Feld gelangt man in das LORDS-MENU (siehe unten) und kann verschiedene Funktionen ausführen



## DAS LORDS-MENÜ:

Der angewählte Befehl hebt sich von dem Hintergrund durch eine Gelbfärbung ab. Wenn kein Befehl so markiert ist, aber trotzdem die linke Maustaste oder der Joystickfeuerknopf gedrückt wird, kann es zu einer ungewollten Anwahl einer zufälligen Funktion kommen.

- **Game Status:** Mit diesem Punkt kann man sich einen kleinen Überblick über den Spielstand verschaffen.
- **Final Results:** Nach dem Sieg einer Partei kann hier eine Endstatistik abgerufen werden.
- **New Landscape:** Durch Anklicken dieses Unterpunktes wird die nächste Landkarte geladen und automatisch das Spiel neu gestartet.
- **Edit New Landscape:** Mit dieser Funktion kann eine eigene Landkarte zusammengebastelt werden. Mehr dazu siehe den Punkt EDITOR.
- **See Highscores:** Anzeige der Highscores (jede mitgelieferte Landkarte hat ihre eigenen Highscores). Die Highscores werden etwas anders berechnet als bei anderen Spielen. Wenn Jemand eine bestimmte Punktzahl erreicht hat, nimmt er automatisch alle Plätze von unten nach oben bis zu seiner Punktzahl ein. Beispiel: aus E.T.W 100.000 Joerg 80.000 Carsten 60.000 wird E.T.W. 100.000 Markus 90.000 Markus 90.000.
- **Save Highscores:** Die Highscore-Eintragungen werden auf der Lords-Masterdisk gespeichert.
- **Sound On/Off:** Hiermit kann man den Ton dieses Spieles an- und ausschalten.
- **Speed Up/Down (0-9) 00:** Mit den Maustasten (bzw. Feuerknopf am Joystick und Bewegung des Sticks nach links oder rechts) kann die Geschwindigkeit des Spielablaufes geändert werden. 00 = langsam; 09 = schnell; je schneller der Spielablauf ist, desto schneller arbeitet auch die Steuerung; man kann dadurch besser spielen.
- **Restart Game:** Das Spiel wird mit derselben Landkarte neu gestartet. Um ein ungewolltes Anwählen dieses Punktes zu verhindern, müssen Sie hier nicht nur den Knopf drücken, sondern auch gleichzeitig den Joystick nach rechts drücken (bei der Maus sind beide Tasten zu drücken).
- **Quit Game:** Beenden des Programmes ohne Highscore-Eintragung. Um ein ungewolltes Anwählen dieses Punktes zu verhindern, müssen Sie hier nicht nur den Knopf drücken, sondern auch gleichzeitig den Joystick nach rechts drücken (bei der Maus sind beide Tasten zu drücken).

Das LORDS-MENÜ kann durch SPACE verlassen werden, wenn nicht vorher ein Spiel verloren wurde oder man sich vorher im Editor befand.

## DIE KREATUREN VON LORDRAT:

Lodrath hat je nach Landschaft stärkere oder schwächere Kreaturen auf dem Planeten abgesetzt. Nachdem eine neue Landkarte geladen wurde, wird kurz angezeigt, wie stark Lodrats Kreaturen sind.

**Weak Enemy:** schwache Kreatur, einfach zu besiegen

**Bad Enemy**

**Better Enemy**

**Good Enemy**

**Master:** schlimmster Gegner; ein Sieg ist fast unmöglich



## **DAS TRINKWASSER:**

Jedes lebende Wesen benötigt Wasser und seine Vorräte sind auch nur begrenzt. Wenn der Bildschirmrahmen rot wird, haben die Menschen nur noch sehr wenig Wasser. Nun sollten Sie die menschliche Spielfigur dazu veranlassen, in der Nähe eines Brunnens mit Wasser ein Haus zu bauen. Dann können Sie diesen Brunnen mit dem Zeiger anklicken und Ihr Wasservorrat wird wieder aufgefüllt. Wenn das Wasser verseucht war, stirbt ein Mensch an dieser Vergiftung und ein Gebäude bricht mangels Pflege zusammen. Wenn Sie kein Wasser innerhalb der wenigen verbleibenden Minuten erreichen können, müssen Sie, Ihres, Ihre gesamte Macht (Energie) aufwenden, um den Menschen Wasser zu bringen.

## **DIE GEBÄUDE:**

Die Gebäude sind in den beiden Landschaften unterschiedlich. In der Graslandschaft ist das kleinste Gebäude eine Hütte, während in der Wüstenlandschaft als erstes ein Zelt errichtet wird. Die Gebäude haben sechs verschiedene Stufen. Das kleinste ist einfach zu zerstören und bringt wenig Macht. Das größte (die Festung) läßt sich nur mit mehr Energieaufwand abbauen oder durch eine energieaufwendige Katastrophe zerstören. In der Wüstenlandschaft hat das große Fort zwei Palmen, die sich nicht alleine zerstören lassen. Diese Palmen sind für den Aufbau eines weiteren Gebäudes aber nicht hinderlich. Gebäude werden von dem Menschen (der Kreatur), der (die) auf dem Spielfeld herumläuft gebaut. Dort wo er ist, entstehen nach einiger Zeit neue Hütten (Zelte). Die Hütten werden größer, je mehr freier Raum um sie vorhanden ist. Es kann also sinnvoll sein, eine von zwei nebeneinander stehenden Hütten zu liquidieren. Je größer die Gebäude werden, desto schwieriger wird es, sie zu vernichten.

## **DAS AKUSTISCHE SIGNAL:**

Zwischenzeitlich erklingt im Spiel ein akustisches Signal. Dies gibt entweder an, daß Lodrats Geschöpfe einen Krieg beginnen wollen oder daß Lodratt selber die Seuche beginnen ließ. Im Kriegsfall macht sich eine Kreatur auf den Weg und greift Gebäude an.

## **DIE ENERGIE (=MACHT):**

Die Energie (Macht) wird durch eine weiße Umrandung der Aktionsfelder angezeigt. Wenn beispielsweise das Feld 5 (siehe Kapitel Bildschirm Aufbau) weiß umrandet ist, können Sie alle Aktionen bis herab zur Brunnenvergiftung durchführen. (also: Bauen, Sumpf oder Treibsand erzeugen, Erdspliten verursachen, Blitze abfeuern und eben eine Brunnenvergiftung durchführen). Jede ausgeführte Funktion benötigt aber einen Teil Ihrer Macht. Selbst das einfache Einebnen der Landschaft zehrt an Ihrer Energie. Je mehr Bauten die Menschen erstellen, desto schneller steigt ihre Macht wieder an.



## DER EDITOR:

Um eine eigene Landkarte zu erstellen, ist erst einmal der MENU-Punkt "Edit New Landscape" anzuwählen. Dann wird die Landkarte von der Lords-Masterdisk geladen. Bei dem ersten Ladevorgang ist das eine Karte mit nur Land (wenn eine Landschaft zum Spielen gestartet wird, werden von selbst einige Bauten eingesetzt). Diese Landkarte kann nun bearbeitet werden. Das geschieht durch einmaliges Drücken einer Objektaste (Belegung siehe unten). Nun kann man das so gewählte Objekt mit der linken Maustaste (bzw. Joystickknopf) aufbauen. Wenn die Landkarte fertiggestellt ist, ist eine entsprechende Bedienungstaste (Belegung siehe unten) zu betätigen.

- um eine Datadisk zu erstellen (formatieren), ist F1 zu drücken. Der Formatierungsvorgang erfolgt im Hintergrund. Es kann also ohne Probleme weitergearbeitet werden.
- um eine endgültig fertiggestellte Karte auf einer vorher erstellten Datadisk abzuspeichern, ist die Taste F5 zu drücken.
- um diese Karte auf der Lords-Masterdisk abzuspeichern, ist F7 zu drücken. ACHTUNG: Dadurch wird die leere Landkarte mit ihrer erstellten Landkarte unwiderruflich überschrieben. Weiterhin verläßt man den Editor.

Anmerkung: Im Editor sind nur einige der Aktions- und Funktionsfelder zu benutzen (z.B.: das Menu-Feld ist nicht zu benutzen). Der Editor ist nur durch das Betätigen einer der Tasten 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0 (abgekürzt 1-0) oder F7 zu verlassen. Es kann passieren, daß während eines Bauvorganges kurz eine Spielfigur auftaucht oder der Energierahmen sich verschiebt. Dies sind Nebeneffekte, die sich leider nicht mehr ausschließen lassen. Haben Sie gerade ein Spiel verloren oder haben Sie in letzter Zeit schon einmal den Editor benutzt, wird ein weiterer Einstieg unterbunden.

## Tastenbelegung des Editors (Objektstasten):

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| A | Landkarte nur Land                 |
| B | Landkarte nur Wasser               |
| C | Spielfeld nur Land                 |
| D | Spielfeld nur Wasser               |
| E | Ausgetrockneter Brunnen            |
| F | Gefüllter Brunnen                  |
| G | Verseuchter Brunnen                |
| H | Baum 1 (Musanga-Smihli) oder Palme |
| I | Baum 2 (Tanne) oder Kaktus         |
| J | Zerstörte Blockhütte               |
| K | Zerstörtes Steinhaus               |
| L | Zerstörter Turm                    |
| M | Trümmer                            |
| N | Wasser                             |
| O | Land (wie im Spiel aufbauen)       |
| P | Erdloch                            |
| Q | Baumstumpf                         |
| R | Gestein                            |
| S | Sumpf oder Treibsand               |





#### Tastenbelegung des Editors (Bedienungstasten):

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>F1</b>            | Erzeuge Datadisk durch Formatieren  |
| <b>F3</b>            | Anzeigen der Directory (Inhaltsverzeichnis) der Datadisk                          |
| <b>F5</b>            | Landkarte auf der Datadisk speichern  |
| <b>F7</b>            | Verlassen des Editors und Speichern der Landkarte auf der Lords-Masterdisk        |
|                      | ACHTUNG: Auf der Masterdisk kann immer nur eine Landkarte gespeichert sein.       |
| <b>1-0</b>           | Laden einer Landkarte und sofortigen Neustart des Spieles mit der neuen Landkarte |
| <b>SHIFT und 1-0</b> | Löschen einer Landkarte von einer eingelegten Datadisk.                           |

#### DIE TIPS:

- Problem:** Der Spieler kann nicht bauen.  
**Tip:** Dafür kann es mehrere Gründe geben und zwar:
- \* Der Spieler hat nicht genug Energie.
  - \* Der linke obere Teil der eigenen Burg ist nicht auf dem Spielfeld sichtbar.
  - \* Es sind nur Objekte auf dem Spielfeld zu sehen, die nicht abgebaut werden können.
- Problem:** Die Spielfigur verschwindet plötzlich und taucht an einer anderen Stelle wieder auf.  
**Tip:** Hierfür kann es nur einen Grund geben und zwar:
- \* Die Spielfigur ist gestorben und taucht an der Stelle wieder auf, an der eine eigene Burg oder ein eigenes Haus gestanden hat.
- Für den Tod der Spielfigur kann es mehrere Gründe geben, z.B. Ertrinken.
- Problem:** Der Spieler kann keine Katastrophen auslösen.  
**Tip:** Es kann hier nur ein Grund vorliegen und zwar:
- \* Der Spieler hat nicht genug Energie.
- Problem:** Der Energie-Vorrat steigt nur langsam.  
**Tip:** Auch hierbei liegt nur ein Grund vor und zwar:
- \* Der Spieler hat nur wenige Burgen bzw. Häuser gebaut.
- Merke: Je mehr Häuser und Burgen man besitzt, desto schneller steigt der Energie-Vorrat.
- Problem:** Warum sollte der Spieler Burgen bauen?  
**Tip:** Die Antwort liegt nahe, denn:
- \* Burgen können nur von wenigen Katastrophen zerstört werden.
  - \* Die gegnerische Figur kann sie nicht vernichten.
- Problem:** Gibt es einen Unterschied zwischen den Wüsten- und der Graslandschaft?  
**Tip:** Ja, denn in der Wüste geht der Wasservorrat deutlich schneller zu Ende.
- Problem:** Eine Burg braucht z.B. mehr Fläche um zu entstehen.  
**Tip:** Da sie wesentlich größer als andere Bauten ist und einen festeren und ebeneren Untergrund benötigt.



- Problem:** Der Spieler fragt sich, wann und wie er siegen kann.  
**Tip:** Er kann nur siegen, wenn er alle Bauten des Gegners zerstört und die gegnerische Spielfigur vernichtet hat.
- Problem:** Warum verfärbt sich der Bildschirmrahmen?  
**Tip:** Entweder wurde eine Brug zerstört oder der Wasservorrat des Spielers geht zur Neige.
- Problem:** Warum kann am Anfang des Spieles bzw. beim Neustart im Menü der Punkt "Final Results" nicht angewählt werden?  
**Tip:** Er kann nur angewählt werden, wenn eine der Parteien das Spiel verloren hat. Verlassen dieses Punktes durch SPACE.
- Problem:** Der Spieler erfährt nichts über die Kraft des Gegners.  
**Tip:** Dies ist auch nicht möglich, da sonst die Handlungen des Computers vorausgeahnt werden könnten und das Spiel dadurch an Reiz verlieren würde.
- Problem:** Obwohl der Spieler nur eine Funktion angewählt hat, passieren mehrere Dinge gleichzeitig.  
**Tip:** Es kann vorkommen, daß der Computergegner in der gleichen Gegend aktiv ist, in der der Spieler auch aktiv ist.

Hier noch ein paar allgemeine strategische Tips:

- Der Spieler sollte versuchen, seine Bauten möglichst weit auseinander zu errichten, damit eine Katastrophe des Gegners relativ harmlos bleibt.
- Falls der Gegner zum Krieg übergeht und die Bauten des Spielers angreift und sich damit in die Nähe eines Hauses oder einer Brug befindet, sollte man den Boden unter ihm abbauen und nicht wertvolle Energie für eine Katastrophe oder Handlung verschwenden.
- Der Spieler sollte des öfteren nach der gegnerischen Spielfigur Ausschau halten!
- Am Beginn des Spiels sollte der Spieler nur Bauten errichten und keine kleineren Katastrophen auslösen. Dies gilt besonders für den stärksten Gegner.
- Falls der Wasservorrat zur Neige geht und der Spieler auch nur noch wenig Energie hat, sollte der Spieler diese Energie für das Bauen benutzen und nicht vergeblich nach einem vollen Brunnen suchen!



#### **DAS SPIELENDEN:**

Das Spiel ist beendet, wenn Sie entweder das Spiel mit "End Game" im Menü abbrechen oder eine Rasse von Wesen komplett mit allen Gebäuden ausgelöscht wurde.

#### **VIEL SPASS BEIM SPIELEN !**

**LORDS (C) 1991 KINGSOFT**

**AUFGEFASST!** Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

**KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054**



# LORDS ACCESS CODES

| LANDSCAPE: | ENEMY: |      |      |      |      | LANDSCAPE: |
|------------|--------|------|------|------|------|------------|
|            | 1      | 2    | 3    | 4    | 5    |            |
| 01         | 0002   | 0201 | 0811 | 1991 | 5000 | 01         |
| 02         | 0132   | 0244 | 0801 | 2000 | 5549 | 02         |
| 03         | 0104   | 0231 | 0922 | 2680 | 6781 | 03         |
| 04         | 0088   | 0289 | 0883 | 2449 | 6999 | 04         |
| 05         | 0053   | 0555 | 1015 | 2333 | 7001 | 05         |
| 06         | 0167   | 0430 | 1049 | 2222 | 7788 | 06         |
| 07         | 0001   | 0399 | 1086 | 2149 | 8877 | 07         |
| 08         | 0098   | 0579 | 1188 | 2889 | 8921 | 08         |
| 09         | 0187   | 0566 | 1530 | 2935 | 8978 | 09         |
| 10         | 0023   | 0311 | 1350 | 3221 | 9111 | 10         |
| 11         | 0193   | 0428 | 1489 | 3485 | 9589 | 11         |
| 12         | 0097   | 0798 | 1670 | 3688 | 9791 | 12         |
| 13         | 0033   | 0638 | 1980 | 3999 | 9998 | 13         |
| 14         | 0050   | 0648 | 1750 | 4001 | 9810 | 14         |
| 15         | 0143   | 0744 | 1749 | 4568 | 9861 | 15         |
| 16         | 0188   | 0781 | 1888 | 4685 | 9999 | 16         |
|            | 1      | 2    | 3    | 4    | 5    |            |