

THE DESTINY KNIGHT

C64/128

SPIELVORBEREITUNG

HINWEIS: Bitte unbedingt darauf achten, daß die Tastatur sich NICHT in SHIFT LOCK Stellung befindet, und daß sämtliche Joysticks oder Cartridge vom System getrennt sind.

Benutzer eines C64 legen die Startdiskette ein und schreiben **LOAD "EA",8,1**

Benutzer eines C128 legen die Startdiskette ein und schalten den Computer an, worauf das Programm automatisch geladen wird. Zum Verlassen der Titelseite die **Leertaste** drücken. Wenn die Aufforderung "Insert Character Disk and press a key" erscheint, die Seite 2 der Programmdiskette einschieben und eine beliebige Taste drücken. Dies bewirkt das Einblenden des UTILITIES-Menüs.

DAS UTILITIES-MENÜ

Dieses Menü präsentiert die folgenden Optionen, die durch Drücken der entsprechenden Taste angefordert werden können:

- S** Zum Starten des Spiels.
- C** Zum Kopieren von Spielfiguren von einer "Charakter-Diskette" auf eine andere. Bitte die Bildschirmanweisungen befolgen. Die Diskette, von der kopiert wird, d.h. die Ausgangsdiskette, wird als *source disk* bezeichnet, die andere, d.h. die Diskette, auf die kopiert wird, ist die sog. *target disk*.
- U** Zum Umwandeln von *Bard's Tale* Spielfiguren auf *Destiny Knight* Format und Abspeichern auf eine *Destiny Knight* "Charakter-Diskette".
HINWEIS: Eine Umwandlung von *Destiny Knight* Spielfiguren auf *The Bard's Tale* ist nicht möglich.
- M** Zur Anfertigung einer neuen "Charakter-Diskette".
- T** Zum Transfer von *Ultima III* Spielfiguren auf eine *Destiny Knight* "Charakter-Diskette".

Vor Spielbeginn sollten Sie unbedingt eine Reservekopie der "Charakter-Diskette" anfertigen, die sich auf der Rückseite der Startdiskette befindet.

Anlegen einer Charakter-Diskette

Unter der "Charakter-Diskette" verstehen wir eine Diskette, die zur sicheren Aufbewahrung Ihrer Spielfiguren dient. Die Rückseite der Programmdiskette enthält eine komplett ausgerüstete und einsatzfähige Gruppe von Abenteurern, das sog. *ATEAM — welches sich ausgezeichnet für den Anfang eignet. Zum Anlegen einer Charakter-Diskette mit dem *ATEAM ist eine leere Diskette zu verwenden (bzw. eine, deren Daten überschrieben werden können). Dann die Programmdiskette mit dem Etikett nach unten ins Laufwerk einlegen und die Option **Make a disk** auswählen. Während des Kopiervorgangs werden Sie vom Programm etwa 5 Mal aufgefordert, die Disketten auszutauschen, bis schließlich die Meldung "Copy Complete" erscheint. Manche Benutzer werden es vielleicht vorziehen, statt "Make a disk" eine schneller Kopierfunktion zu verwenden. **WICHTIG:** Die neue Charakter-Diskette darf nicht mit Schreibschutz versehen werden, weil das Programm im Verlauf des Spiels Daten darauf auslagert. Nach Abschluß des Kopiervorgangs ist der Computer einzuschalten und dann ein neuer Systemstart durchzuführen.

Verwenden der Charakter-Diskette — Wenn die Aufforderung "Insert Charakter Disk" erscheint, legen Sie die entsprechende Diskette ein und drücken irgendeine Taste. Im eingeblendeten Utilities-Menü starten Sie das Spiel mit Hilfe der Option **S**. Dann **A** (für "Add a Character") drücken und *ATEAM zum Laden der ganzen Abenteurergruppe eingeben. Durch Drücken von **E** (EXIT) verlassen Sie das Zunfthaus und befinden sich nun in der Stadt Tangramayne. Nähere Angaben zum Kreieren und Speichern von Spielfiguren erfahren Sie im Abschnitt "Wie man Gruppen bildet und neue Spielfiguren kreiert".

VOR NÄCHTLICHEN SPAZIERGÄNGEN WIRD GEWARNT

Es hat keinen Sinn, sich in falscher Sicherheit zu wiegen, und wir wollen Ihnen nichts vormachen: Straßen, auf denen sich Kobolde, Werwölfe und Dämonen herumtreiben, sind voller Gefahren und nicht sonderlich geheuer, ganz besonders im Dunkel der Nacht. Aus diesem Grund ist es keine schlechte Idee, die Nacht im Zunfthaus der Abenteurer zuzubringen. Beim Aufbruch von dort zeigt die Uhr eine frühe Morgenstunde an.

Grämen Sie sich nicht allzusehr, wenn Ihnen einer Ihrer *ATEAM-Genossen abhanden kommt. Verteilen Sie sein Gold und sein anderes Hab und Gut unter die übrigen Mitglieder der Gruppe, sichern Sie die Überlebenden auf Diskette, verlassen Sie das Spiel und starten Sie neu. Auf diese Weise können Sie den Verstorbenen wieder von Diskette holen — allerdings verfügt er nur über die

Besitztümer und Erfahrungswerte, die er zum Zeitpunkt hatte, als Sie ihn das letzte Mal sicherten.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

I oder RETURN	Vorwärtsgehen
J oder Shift/Links-Rechtspfeil	Nach links gehen
K oder Return	Eine Tür aufstoßen
L oder Links-Rechtspfeil	Nach rechts gehen

ANZEIGE VON INFORMATIONEN ÜBER SPIELFIGUREN

Durch Eingabe einer Zahl (0-6) können Sie sich Informationen über eine bestimmte Spielfigur anzeigen lassen. Um irgendwelche Änderungen vorzunehmen, wie folgt vorgehen:

- E (Equip) Zum Ausstaffieren einer Figur mit einem bestimmten Ausrüstungsgegenstand. Das Programm fragt nach der Nr. des Objekts (1-8). Die gegenteilige Wirkung, d.h. Ablegen eines Gegenstandes, erfolgt durch Drücken von 0.
- T (Trade) Zum Eintauschen eines Gegenstandes. Bei Erscheinen der Aufforderung die entsprechende Nummer eingeben. Zum Handeln mit Gold G drücken, dann die Menge eingeben, und die Nummer des Empfängers.
- D (Drop) Fallenlassen (Ablegen) eines Gegenstandes. Bei Erscheinen der Aufforderung die entsprechende Nummer eingeben. Einmal abgegebene Gegenstände sind unwiederbringlich verloren — man kann sie nicht wieder zurückholen.
- P (Pool) Zum Zusammenlegen aller Goldreserven: das Gold sämtlicher Team-Mitglieder wird an die "aktuelle" Spielfigur übergeben.

Mit dem Links/Rechts-Cursor gelangen Sie zurück auf den ersten "View Character" Bildschirm, der Gold, Erfahrung und Attribute auflistet. Zum Verlassen dieses Modus die **Leertaste** drücken.

DIE BEFEHLE

Kampfbefehle: Wenn Ihr Team angegriffen wird, stehen Ihnen zwei Kategorien von Möglichkeiten offen. Beträgt die Entfernung zwischen Ihnen und den Angreifern mehr als 20 Fuß, dann haben Sie die Optionen **F**(ight) = Kämpfen, **R**(un) = Rennen oder **A**(dvance) = Vorrücken. Haben sich die Angreifer schon auf 10 Fuß genähert, dann können Sie nur noch kämpfen oder das Weite suchen (rennen). Aber aufgepaßt: In manchen Situationen geht das letztere nicht mehr.) Im Kampf gelten die folgenden Optionen:

- A** zum Angreifen von Monstren im Umkreis von 10 Fuß unter Verwendung von "Handwaffen" (verfügbar für Mitglieder auf den Plätzen 0 bis und mit 3).
- B** zum Singen einer der 7 Barden-Melodien für eine Kampftruppe (kann nur von Barden benutzt werden).
- C** (Cast). Zum Aufsagen eines Zauberspruchs. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, den gewünschten Zauberspruch-Code eingeben (nur für mit der Magie Vertraute).
- D** (Defend) Verteidigung. Erhöht Ihre Chancen, ungeschoren aus der Begegnung zu entkommen.
- H** (Hide) Sich in den Schatten "verdünnisieren" (nur für "Gauner" verfügbar)
- P** (Party attack). Entzünden eines Streits innerhalb der Gruppe.
- U** (Use) zum Benutzen eines magischen Objekts oder einer Wurf- oder Schußwaffe.

Der **Links/Rechts-Cursor** beschleunigt das Abrollen der Kampfnachrichten.
SHIFT & Links/Rechts-Cursor verlangsamt diese Anzeige.

Befehle in "friedlichen" Situationen:

- B** zum Singen einer Barden-Melodie unterwegs (nur für Barden)
- C** (Cast a spell) Aufsagen eines Zauberspruchs. Namen der magischen Figur klicken, dann den Code eingeben.
- D** (Drop) ein "spezielles" Mitglied aus der Gruppe ausscheiden
- E** Passieren eines Portals in Richtung nach oben. Dies geht nur mit Hilfe eines Levitationsspruchs. Die Option ist nur in Verliesen verfügbar.
- N** Neue Ordnung der Mitglieder festlegen. Nach Erscheinen der entsprechenden Aufforderung die Nummern der Spielfiguren in der neuen Reihenfolge eingeben.
- P** Entfachen eines Streits in den eigenen Reihen.
- U** (Use) Verwendung eines Objekts. Manche, wie z.B. Fackeln, funktionieren erst, wenn sie über diesen Befehl aktiviert werden. Bei Aufforderung die Nummer der Spielfigur eintippen, welche das Objekt mit sich trägt, dann aus der eingeblendeten Liste das Objekt aussuchen. Gewisse Gegenstände können nur ein einziges Mal eingesetzt werden. *TIP:* Der Scry (SCSI) Zauberspruch funktioniert sogar in Anti-Magie Zonen.
- V** Zum Ein-/Ausschalten des Tons.
- W** Absteigen durch ein Portal. Nur in Verliesen verfügbar.
- ?** um den Namen der Straße und die Tageszeit in Erfahrung zu bringen

Zum Einlegen einer Pause dient die Taste mit dem nach links gerichteten Pfeil in der oberen linken Ecke der Tastatur. Zum Weitermachen die Leertaste drücken.

WIE MAN GRUPPEN BILDET UND NEUE FIGUREN KREIERT

Das Zusammenstellen von Abenteurergruppen und die Kreation neuer Figuren kann nur im Zunfthaus der Abenteurer (Adventurers' Guild) geschehen. Zum Verlassen des Zunfthauses dient E(xit). Die hier verfügbaren Befehle sind:

- C (heck:)** Überprüfen des Dienstplans der Spielfiguren und der Namen der Abenteurergruppe, die sich auf der Character-Diskette befinden. Die Namen der Gruppen sind durch ein vorangehendes Sternchen (*) gekennzeichnet. Die dazugehörigen Figuren können sich an irgendeiner Stelle in der Liste befinden.
- A (dd a member:)** Zum Hinzufügen einer Spielfigur zu einer aktiven Gruppe oder zum Laden einer ganzen Gruppe. Bei Erscheinen der Aufforderung den entsprechenden Namen eingeben (Gruppennamen sind stets durch ein führendes Sternchen gekennzeichnet, z.B. *ATEAM). Eine Abenteurergruppe kann aus bis zu 7 Mitgliedern bestehen. Voraussetzung zum Gebrauch des E(xit)-Befehls ist, daß mindestens noch ein richtiger Abenteurer am Leben ist.
- R (emove a member:)** Entfernt eine Figur aus der aktuellen Gruppe und speichert sie auf Diskette ab.
- N** Zur Festlegung einer neuen Marschordnung.
- D** Zum Einblenden einer weiteren Auswahl von Disk-Optionen:
- C (reate a member:)** Zur Definition einer neuen Figur. Eine Rasse und eine Klasse aussuchen, dann einen Namen eingeben. Namen dürfen bis zu 15 Buchstaben und Leerzeichen umfassen. Danach RETURN drücken. Auf einer einzigen Diskette können bis zu 30 Spielfiguren untergebracht werden.
- S (ave Party:)** Sichert das ganze Team unter einem gemeinsamen Namen auf Diskette. *ACHTUNG: Dieser Befehl speichert NICHT die Spielfiguren als solche, sondern lediglich den Dienstplan der aktuell geladenen Charaktere.* Das Programm stellt dem Namen automatisch ein Sternchen voran.
- D (elete a member:)** Eine Figur löschen, um Platz für eine andere zu schaffen.
- L (eave the Game:)** Zum Verlassen des Spiels, wobei sämtliche Figuren auf Diskette gespeichert werden.
- E (xit)** Verlassen des Bildschirms mit den Disk-Optionen und Rückkehr in das Zunfthaus.

HINWEIS

Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterstehen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Limited, 11/49 Station Road, Langley, Berks. SL3 8YN, England, eingeholt.

Electronic Arts übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck. Das Handbuch wird "in der vorliegenden Form" geliefert. Electronic Arts übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen in Bezug auf die Software und die Datenträger. Hierzu wird auf die beschränkte Garantie verwiesen.

Handbuch © 1987 ELECTRONIC ARTS. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Übersetzung und Computersatz: ALPHA. Weiss

E02241GY



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED
11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND