

IRON LORD

Die Sonne war schon lange am Horizont verschwunden. Von einem eisigen Wind getrieben, stiegen Nebelschwaden empor, die sich langsam um das Schloß legten. An einem Feuer neben dem Tor befand sich ein Wächter, der in einem Umhang, gehüllt gegen die Kälte und die Müdigkeit ankämpfte. Seit dem Sonnenuntergang stand er da, unbeweglich, vor Kälte erstarrt und durchforschte die Finsternis, die von Zeit zu Zeit durch einen schwachen Mondstrahl unterbrochen wurde. Seine Wache ging zu Ende und er dachte mit Freuden an die behagliche Wärme der Räume.

Plötzlich, als legten sich dunkle Schatten auf die Mondstrahlen, wurde die Finsternis noch undurchdringlicher und die Nebel wirkten bedrohlicher als zuvor. Der Wächter erschauerte und umklammerte seine Lanze, wohlwissend, daß es nicht die Kälte war, die ihn frösteln ließ. Da bemerkte er einen Schatten, der unbeweglich neben dem Tor stand. Er erschrak, denn es war unmöglich sich auf dem steinigen Boden ohne jegliches Geräusch zu nähern.

"Wer ist da?" fragte der Wächter mit einer lauten doch etwas unsicheren Stimme.
"Ich bin ein Reisender und möchte mit deinem Herrn sprechen", antwortete eine tiefe und durchdringende Stimme.
"Wer seid Ihr, daß Ihr meinen Herrn zu einer so späten Stunde noch stören wollt?" fragte der Wächter und näherte sich mit seiner Laterne.

Immer noch unbeweglich wurde der Fremde von einem Lichtkegel erfaßt. Er trug dunkle und elegante Kleider und ein großer Umhang umfloß seine Schultern.

"Ich bin ZOLFAHR, der Bruder deines Gebieters", antwortete er kühl.
Die Autorität des Fremden ließ den Wächter seine Skepsis vergessen; er nahm eine Trompete von der Wand und bließ drei kurze Töne. Einen Augenblick später hallten Schritte auf dem Pflaster und ein korpulenter Mann, der das Abzeichen eines Hauptmanns trug, erschien am Tor. Zahlreiche Narben und ein vom Alter

gezeichnetes Gesicht zeugten von vielen Kämpfen und Schlachten, durch die er Berühmtheit erlangt hatte. Hauptmann MALTHOM war einer der ältesten Krieger des Königtums. Durch seine Loyalität und sein Geschick war er Freund und Vertrauensmann der herrschaftlichen Familie geworden.

Was für eine Überraschung Sie hier zu sehen, Herr "rief er aus, "Ich freue mich jemanden zu treffen, der mich wiedererkennt", antwortete Zolfahr, "Du hast dich nicht verändert Malthom".

"Dabei ist es schon so lange her", fügte Malthom hinzu. Dann wendete er sich an den Wächter und sagte ihm :

"Laß unseren Gast nicht warten, öffne schnell das Tor".

Während Malthom und Zolfahr durch zahlreiche Höfe und Gänge zu den herrschaftlichen Gemächern gingen, erinnerte sich Zolfahr an die Vergangenheit. Er war etwas jünger als Tibor, der jetzige Herr des Schlosses, und hatte immer darunter gelitten. Er lebte zurückgezogen, die Einsamkeit liebend, während Tibor ein gesprächiger und geselliger Mensch war. Dieses Verhalten hatte ihm den Spitznamen "der Finstere" eingebracht. Eines Tages wurde er in einen Komplot gegen seinen Bruder verwickelt und mußte danach das Land verlassen. Seitdem hatte man nie wieder etwas von ihm gehört.

Nachdem beide Männer angekündigt worden waren, traten sie in die herrschaftlichen Gemächer ein. Tibor, vom Wächter benachrichtigt, erwartete sie schon.

"Mein Bruder, dein Besuch wärmt mir das Herz, ich habe schon so lange keine Nachricht von dir gehabt. Komm, mache es dir bequem und erzähle mir alles. Ich werde etwas zu essen kommen lassen. "Tibor hatte den Gerüchten nie Glauben geschenkt, und nach so vielen Jahren hätte er seinem Bruder auf jeden Fall verziehen. Zu Ehren seines Bruders ließ er eine prächtige Tafel errichten.

"Nun bist du endlich wieder zu Hause. Wo bist du nur so lange gewesen?" fragte Tibor und beobachtete neugierig seinen Bruder. Dieser verzehrte in Ruhe die verschiedenen Gerichte, und es schien, als ob er nicht zu dieser Welt gehörte.

Dann aber begann er zu erzählen :

"Nachdem ich das Land verlassen habe, bin ich viel gereist. Ich habe Gegenden gesehen, in denen noch keiner gewesen war. Besonders aber traf ich sehr weise Menschen, die ein schier unendliches Wissen haben".

"Du hattest also Gelehrte unter deinen Freunden?"

"Freunde? Sagen wir eher Lehrer oder Meister. Nun hat aber mein Wissen Ihre Kenntnisse weit übertroffen und ich kann mit Stolz sagen, daß ich zum 'Kreis der Mächtigen' gehöre. Aber lassen wir es lieber, du verstehst dies alles wahrscheinlich nicht".

Zolfahrs Gesicht verfinsterte sich und seine Augen blitzten auf.

"Stimmt", antwortete Tibor, der durch das seltsame Verhalten seines Bruders verwirrt war.

"Und du, was ist aus dir geworden?" fragte Zolfahr.

"Wie du siehst, herrsche ich immer noch in meinem Reich und habe einen dreijährigen Sohn, der eines Tages auf meinem Thron sitzen wird. Seine Mutter ist leider bei der Geburt gestorben. Du wirst ihn später sehen".

"Ja, und nun würde ich mich gerne zurückziehen. Die Reise war sehr anstrengend".

"Natürlich, ich werde dir dein Zimmer zeigen. Wir können uns morgen weiter unterhalten".

"Niemand kann sich des nächsten Tages sicher sein" erwiderte Zolfahr mit einem seltsamen Lächeln.

Tibor war aufgestanden und ging in seinem Zimmer auf und ab. Er konnte nicht mehr schlafen. Seit der Ankunft seines Bruders schien es, als hätte sich eine düstere Stimmung über sein Reich gelegt. Tibor beschloß hinaus zu gehen. Die frische Luft würde ihm gut tun und ihn beruhigen. Dann machte er sich auf den Weg zum Burgwall. Es schien ihm, als hätte er im Körper seines Bruders einen Fremden gesehen, beherrscht von einer inneren Macht. Dies beunruhigte ihn. Während er in der Dunkelheit auf der Mauer wandelte, und ihm eisiger Wind durch das Gesicht schnitt, erblickte er einen Schatten nur wenige Meter von ihm entfernt. Angelehnt an die Burgmauer stand Zolfahr und starrte in die Leere der Nacht.

"Zolfahr, was machst du da?"

Dieser rührte sich kaum.

"Ich wußte, daß du kommen würdest Tibor. Diese Nacht ist nicht dem Schlafe geweiht".

Zolfahr stand Tibor mit einem grausamen Blick gegenüber.

"Mein verehrter Bruder, hast du dich nicht gefragt, warum ich nach so vielen Jahren zurückgekommen bin?"

Hohn stand in seinem Gesicht geschrieben. Tibor erstarnte.

"Ich bin gekommen, um mein Recht einzufordern, und deine Herrschaft zu beenden".

"Was sagst du da? Du bist ja wahnsinnig geworden! Du wirst doch nie...".

Tibor konnte seinen Satz nicht beenden. Zolfahr hatte seine Hand auf die Brust des Bruders gelegt und sprach eine magische Formel aus. Tibors Gesicht wurde rot, seine Halsvenen blähten sich auf und er fing an zu bluten. Erstickend fiel er zu Boden.

Zolfahr beobachtete zufrieden das blau gewordene Gesicht seines Bruders und brach in ein unheimliches Lachen aus. Dann richtete er seinen Blick wieder ins Leere, und mit einer dunklen Stimme sprach er einen anderen Zauberspruch aus. Da verdunkelte sich der Himmel noch mehr, über dem Schloß kamen riesige schwarze Wolken auf. Ein Blitz zerriß den Himmel und ein Baum fiel ächzend auf den Boden. Plötzlich flogen beflügelte Kreaturen auf Zolfahr zu.

Ihre abgemagerten Gliedmaßen waren bespannt mit Hautmembranen, die beim Anflug durch die Nacht surrten, gefährliche Krallen blitzten im Dunkel. In den dämonenhaften Fratzen lagen die Augenpaare wie glühende Kohlen. Ihre langen haarlosen Körper endeten in einem mit einem Stachel bewehrten Schwanz.

Am schauderhaftesten jedoch waren die Doppelreihen messerscharfer Zähne, die aus ihren halbgeöffneten Mäulern blitzten. Die Kreaturen ließen sich auf der Mauer nieder und beobachteten den, der sie gerufen hatte. Zolfahr sprach mit zischender Stimme zu ihnen.

Aus der Dunkelheit tönte ein Klirren, Rasseln, Knurren und Kreischen zur Burg herrüber.

Diese seltsamen Geräusche beunruhigten die Wachen. Der Mond war von einer dunklen Wolke bedeckt und man konnte in der Finsternis nichts erkennen. Fäulnis Geruch lag in der Luft.

Plötzlich verschwanden die Wolken. Das Schloß und die Ebene wurden von einer fast irrealen Helligkeit beleuchtet. Da entdeckten die Wächter das gräßliche Schauspiel. Überall auf der Ebene standen Soldaten, doch es waren keine gewöhnlichen Soldaten.

Unter den Helmen erblickten sie nackte Schädel und unter den Panzerhemden Skelette, an denen von Fäulnis befallene Fleischfetzen hingen. Die schrecklichen Wesen waren von den Toten wiederauferstanden. Neben ihnen standen auch Zerberen mit schäumenden Mäulern und andere ekelerregende Zombies. Obwohl diese Armee stillstand und auf Befehle zu warten schien, schlugen die Wächter Alarm.

Im gleichen Augenblick stieß Zolfahr einen langen kriegerischen Schrei aus. Die beflügelten Kreaturen richteten sich kreischend auf und auf der Ebene ertönte fürchterliches Geschrei; die Armee kündigte die Attacke an.

Im Schloß waren die Wächter aus den Betten gesprungen, und während sie sich versammelten, stürzten sich die beflügelten Kreaturen auf die Männer, die draußen neben dem Tor standen. Die beiden ersten wurden von einer Salve Pfeilen tödlich getroffen, doch die anderen konnten nicht gestoppt werden und fielen auf die verängstigten Wächter. Einer von ihnen wurde in die Luft gehoben und zerschmetterte auf den Boden. Anderen wurden von den stacheligen Schwänzen die Augen ausgestochen. Die mächtigen Gebisse der Monster trennten Köpfe und Körper, und obwohl einige von ihnen getötet wurden, waren nach kurzer Zeit keine Wachen mehr am Leben. Da stürzten sich die Monster auf das Tor.

Vom Schloß aus versuchten Soldaten sie mit Pfeilen aufzuhalten, doch es war zu spät und die Skelette drangen in das Schloß ein.

Die Soldaten sahen sehr schnell, daß sie verloren waren, denn ihre Pfeile waren nur gegen die Zerberen wirksam. Sie mußten sich im Nahkampf gegen die Gegner wehren, doch hier waren die teuflischen Kreaturen am gefährlichsten und am wildesten. Sie zögerten nicht sich selbst zu opfern, denn sie wurden sofort durch andere Monster ersetzt.

Die Soldaten zogen sich zurück, doch die Verfolger hatten schon das ganze Schloß belagert und jagten die Flüchtlinge bis in die verstecktesten Winkel. Kaum eine verbarrikadierte Tür konnte sie mehr als zehn Minuten aufhalten. Die Zerberen

stürzten sich auf die Verwundeten. Die beflügelten Kreaturen hatten alle Schützen, die ihren Kameraden den Rücken decken wollten von der Mauer gestürzt.

Die wilde Horde war jedoch so sehr beschäftigt, daß die den Mann, der mit einem Bündel zu den Ställen lief, kaum beachtete. Mit einem blutigem Schwert in der Hand betrat Malthom den Stall. Plötzlich hörte er ein Knurren und eine dunkle Masse stürzte sich auf ihn. Seine Armbewegung war so schnell, daß man nur das Aufblitzen des Schwerts sah. Der Zerberus wurde mit einem Schlag enthauptet.

Malthom sattelte schnell sein Pferd und warf einen Blick auf das Bündel. Tibors Sohn schlief ruhig und ließ sich von dem Kampf nicht stören. Malthom wickelte das Kind in seinem Umhang und hielt es fest an seinem Körper. Dann verließ er leise den Stall, das Pferd am Zügel. Hier gab es nichts mehr für ihn zu tun.

Zolfahr stand auf der Schloßmauer und genoß seinen Triumph. Er bemerkte nicht einmal die Schatten, die sich vom Schloß entfernten. Am nächsten Morgen lebte kein Wächter und kein Soldat mehr. Die Horden des Bösen waren verschwunden und hatten nur Tod und Betrübnis hinter sich gelassen. Zolfahr hatte seine Kreaturen in die Welt der Finsternis zurückgeschickt. Alle Kadaver wurden verbrannt und niemand wußte, was wirklich geschehen war. Zolfahr war als Einziger geblieben und herrschte nun über das weite Land.

Malthom seinerseits ritt in die Nacht. Er wollte so schnell wie möglich den großen Wald erreichen, denn dort wagte sich kaum jemand hin. Der Wald war finster und erschreckend, und als sie dort ankamen flohen viele Tiere in die Büsche. Malthom war unruhig; er mußte ein Versteck für die Nacht finden, doch er kannte die Gegend nicht. Er mußte auch Nahrung finden, denn der Kleine war aufgewacht und hatte hunger. Bald danach entdeckte er neben einer Lichtung eine Hütte. Das Schwert in der Hand näherte er sich langsam einem Fenster. In der Hütte stand ein alter Mann am Herd. Das Kind schmiegte sich ängstlich an Malthom und dieser öffnete vorsichtig die Tür.

“Seid begrüßt Fremde, ich habe euch schon erwartet. Fürchtet euch nicht, das Schwert braucht ihr hier nicht”.

“Wie konntest du uns erwarten, ich selbst wußte nicht, daß ich kommen würde ?” fragte Malthom.

“Ich weiß vieles ehrwürdiger Malthom. Kommt und setzt euch, ich habe etwas zu essen vorbereitet, denn ihr werdet hungrig sein.

Während sie aßen, erklärte ihnen der alte Mann alles. Er war Einsiedler und Magier. Er hatte im magischen Feuer den Angriff, der das Schloß zugrunde gerichtet hatte, gesehen. Er hatte auch Malthoms und des Kindes Flucht gesehen und hatte beide mit magischer Kraft bis zur Hütte geleitet.

“Zolfahr ist ein sehr mächtiges unheilvolles Wesen, erklärte er ihnen. Ihr habt das Glück gehabt ihm zu entkommen. Er muß unbedingt beseitigt werden, weil er das Chaos wieder herstellen will. Leider kann selbst ich, mächtig unter den Magiern, nichts dagegen tun. Doch es ist nicht alles verloren. Es gibt eine Prophezeiung, welche besagt, daß eine Person seines Blutes Zolfahr besiegen kann. Aus diesem Grunde hat er seinen Bruder getötet. Glücklicherweise lebt Tibors Sohn noch, denn er wird die Aufgabe übernehmen müssen, den Schreckensherrscher zu beseitigen. Du Malthom wirst aus diesem Kind einen außergewöhnlichen Krieger machen müssen, der später eine Armee führen kann, denn nur seine Soldaten werden das Chaos besiegen können.

Ich werde euch leider nicht sehr hilfreich sein, denn mein jetziges Leben neigt sich dem Ende und ich werde für meine Seele einen anderen Körper suchen müssen. Ich wünsche euch viel Glück und segne euch”.

Und so befolgten sie die Anweisungen des alten Magiers. Tief im Walde versteckt brachte der treue Malthom Tibors Sohn das Kämpfen bei...

Viele Jahre waren vergangen, und Malthom war ein alter Mann geworden. Doch Tibors Sohn war nun bereit ihn abzulösen. Aus ihm war ein tapferer Krieger geworden, der sehnsüchtig darauf wartete, seinen Vater zu rächen.

Und dann kam der Tag, wo der Schüler von seinem Lehrer nichts mehr lernen konnte. Der junge Mann war bereit gegen Zolfahr anzutreten. Bevor er ging, versprach er Malthom, daß nach seinem Sieg, wenn er das Schloß wieder erlangt hätte, für ihn immer ein Platz dort wäre. Mit Tränen in den Augen verabschiedeten sich die beiden Männer, und trennten sich wie Vater und Sohn.

Als er am Schloß ankam, erschauerte er. Von dem prächtigen Familienhaus war

INHALTSVERZEICHNISS

I - SPIELZWECK	11
II - SPIELREGELN	11
A) DAS ABENTEUER	11
- Bewegungen auf der Landkarte	11
- Bewegungen in den Ortschaften	12
- Begegnungen mit anderen Personen	13
B) DIE HANDLUNGSPHASEN	14
1) DER BOGENSCHIEß-WETTBEWERB	14
2) DER SPIELSAAL	15
- Beschreibung des Armdrückens	16
- Beschreibung des Würfelspiels	16
3) DAS DEGENFECHTEN	17
- Das Spiel	17
C) LADEN UND SPEICHERN	18
D) DER ENDKAMPF	18
1) Spielablauf	19
2) Die Truppen	19
3) Kampfphase	21
E) DAS LABYRINTH	21
1) Spielablauf	21
2) Arcadephase	22

I- SPIELZWECK

Zuerst müssen Sie Ihre Landsleute überzeugen, sich zum Krieg gegen die Heere Ihres Onkels auszurüsten. Wenn der Kampf dann beginnt, müssen Sie Ihre Heere zum Sieg führen.

Erst dann werden die boshafte Kräfte in die Höhle, die sie nie hätten verlassen sollen, zurückkehren.

II- SPIELREGELN

A) DAS ABENTEUER

- Bewegungen auf der Landkarte



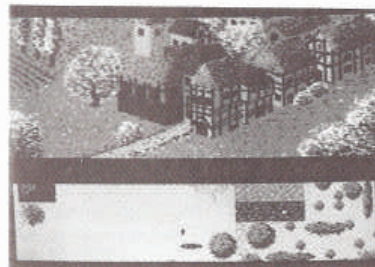
Das Spiel beginnt in Ihrem Schloß. Ein Überblick über die Gegend zeigt Ihnen die Orte, die Sie besuchen können.

Führen Sie den handförmigen Cursor an den Ort, an den Sie sich begeben wollen und drücken Sie auf den Feuerknopf des Joysticks.

Wenn nichts passiert, bedeutet es, daß Sie den Ort zur Zeit nicht erreichen können. Sie müssen dann erst verschiedene Etappen durchlaufen.

- Bewegungen in den Ortschaften

- In dem oberen Fenster sehen Sie den Ort, in dem Sie sich momentan befinden.



- Das untere Fenster stellt den von oben gesehenen Ort dar.

Von dort aus können Sie sich in die vier Himmelsrichtungen bewegen. Wenn Sie ankommen, steht die Figur neben ihrem Reitpferd, am Ortsausgang. Wenn Sie wieder weg wollen, kehren Sie zu Ihrem Pferd zurück und drücken Sie dann den Feuerknopf

- In unteren Fenster erscheint ein Text, der Ihnen einige Informationen über den Ort in dem Sie sich befinden, gibt. Wenn Sie sich verlaufen haben oder wenn Sie einen Rat brauchen, drücken Sie den Feuerknopf und eine Ortsbeschreibung erscheint auf dem Bildschirm.

Wenn Sie ein Haus betreten wollen, gehen Sie dort hin und drücken Sie auf den Feuerknopf. Wenn nichts passiert, ist das Haus uninteressant und es lohnt sich nicht dort länger zu bleiben.

- Begegnungen mit anderen Personen

Wenn Sie einer Person begegnen, haben Sie mehrere Optionen zur Auswahl.



INVENTORY

Liste der Gegenstände, die Sie besitzen.

DISCUSS

Mit dieser Option bekommen Sie Informationen von den Personen, die Sie treffen.

BUY

Diese Option ist besonders für die Händler nützlich. Wenn Sie etwas kaufen möchten, brauchen Sie nur einen Gegenstand unter der angebotenen Ware auszuwählen. Wenn Sie etwas kaufen, wird sofort der Wert des Gegenstandes Ihrem Geldbeutel entnommen.

GIVE

Sehr nützlich, um mit einer anderen Person etwas zu tauschen.

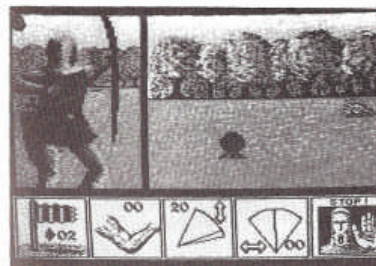
MONEY

Anzahl an goldenen Münzen, die Sie noch besitzen.

QUIT

Um die Zusammenkunft mit einer Person zu beenden.

B) DIE HANDLUNGSPHASEN



1) DER BOGENSCHIEß-WETTBEWERB

Hier haben Sie die Gelegenheit Ihre Geschicklichkeit zu beweisen. Der Wettbewerb besteht aus drei Runden: zwei Ausscheidungsrunden für die Qualifikation, und eine entscheidende Endrunde.

Jede Runde besteht aus sechs Bogenschieß-Serien. In jeder Serie haben Sie vier Versuche pro Scheibe.

Eine Runde ist beendet, wenn Sie die benötigte Punkteanzahl erreicht haben. Nur dann können Sie weitermachen und eventuell den Pokal gewinnen.

Beschreibung der Symbole

Jeder Befehl erfolgt durch anklicken der unteren Symbole. Das linke Fenster stellt Ihren Charakter dar. Das rechte Fenster stellt Ihre Sicht auf die Scheibe dar.

- Das erste Symbol gibt Ihnen Auskünfte über die Windstärke und über die Windrichtung.

- Das zweite Symbol zeigt Ihre Schußstärke an.

- Das dritte Symbol dient zur Bestimmung der Schußhöhe.

- Das vierte Symbol dient zur Bestimmung des Schußwinkels zur Scheibe.

Wenn Sie das letzte Symbol anklicken, können Sie den Wettbewerb jederzeit verlassen.

Beschreibung eines Schusses

Nachdem Sie die senkrechten und waagerechten Winkel bestimmt haben, müssen Sie den Cursor auf das Fenster mit Ihrer Figur führen und den Feuerknopf gedrückt halten. Die Ziffer, die sich auf die Schußstärke bezieht, wird dann erhöht (nur mit gedrücktem Feuerknopf). Lassen Sie den Feuerknopf los, wenn die Schußstärke ausreichend ist. Der Pfeil wird dann abgeschossen. Wenn Sie die Zielscheibe getroffen haben, erscheint eine Großaufnahme der Scheibe, die es Ihnen ermöglicht, Ihren Schuß zu beurteilen. Wenn Sie die Scheibe verfehlt haben, erscheint eine Luftaufnahme und Sie können Ihren Schuß korrigieren.

2) DER SPIELSAAL



Hier wimmelt es stets von Leuten. Einige kommen, um sich zu bereichern, indem Sie an Glücksspielen teilnehmen, und andere kommen, um die Wettkämpfe der Meister im Armdrücken zu sehen. Natürlich bekommt man hier auch Alkohol.

Die Auswahl erfolgt, indem Sie den Cursor an die richtige Stelle bringen und dann auf den Feuerknopf drücken,

um Ihre Wahl zu bestätigen.

Wenn Sie am Armdrücken-Wettbewerb teilnehmen wollen, führen Sie den Cursor auf beide Personen, die Sie links sehen. Wenn Sie würfeln wollen, wählen Sie die Figur rechts auf dem Bildschirm, und wenn Sie etwas trinken wollen, wählen Sie die Kellnerin, die sich in der Mitte befindet.

Wenn Sie den Raum verlassen wollen, führen Sie den Cursor auf das untere Textfenster und drücken Sie auf den Feuerknopf.

- Beschreibung des Armdrückens.



Sie müssen gegen 4 Kandidaten antreten und gewinnen, um Sieger zu sein.

Hier können Sie Ihre Kraft und Ihre Ausdauer beweisen. Der Bildschirm ist wie folgt aufgeteilt:

In der linken oberen Ecke wird Ihre Figur dargestellt. Sie sitzt ihrem Gegner gegenüber.

In der rechten Spalte wird Ihre Kraft angezeigt und Ihr Wappen dargestellt.

Die linke Spalte betrifft Ihren Gegner. So können Sie jederzeit die Widerstands- und Kraftunterschiede zwischen Ihrem Gegner und Sie selbst, beurteilen.

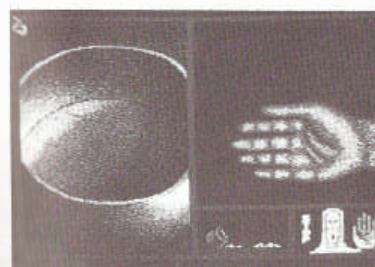
Wenn Sie bereit sind und den Kampf beginnen wollen, klicken Sie das Symbol in der linken unteren Ecke an.

Mit dem nächsten Symbol können Sie Auskünfte über Ihren Gegner bekommen. Es ist besser die Schwächen der Gegner vor dem Kampf zu kennen.

Wenn Sie mit dem Armdrücken aufhören wollen, brauchen Sie nur das letzte Symbol auf der rechten Seite anzuklicken.

Das Spielprinzip ist sehr einfach. Sie müssen Ihren Kraftanzeiger in der rechten Spalte erhöhen, indem Sie den Joystick so schnell wie möglich von links nach rechts bewegen.

Sie können nur mit Muskelkraft gewinnen !!!



- Beschreibung des Würfelspiels

Bei diesem Spiel können Sie sehr schnell reich werden. Es wird mit zwei Würfeln und zu zweit gespielt. Sieger ist derjenige der mit einem Wurf 7 Augen bekommen hat. Er bekommt dann beide Einsätze. Wenn die Augenzahl niedriger ist, bleibt der Einsatz im Spiel. Wenn sie höher ist, haben Sie nicht gewonnen, behalten aber Ihren Einsatz.

Wenn beide Spieler sieben Augen gewürfelt haben, muß nochmal gewürfelt werden.

Der Bildschirm ist wie folgt aufgeteilt :

Links sehen Sie den Tish auf welchem gewürfelt wird.

Oben rechts Ihre Hand, die gleich würfeln wird.

Unten sind zwei Symbole : das erste zeigt an wieviel eingesetzt wurde und wieviel Geld Sie noch haben, mit dem zweiten können Sie das Spiel verlassen.

Wenn Sie anfangen wollen, führen Sie den Cursor auf die Hand Ihres Spielers und drücken Sie den Feuerknopf. Dann erscheint ein Fenster und Sie können die Höhe Ihres Einsatzes bestimmen, indem Sie die angezeigte Summe erhöhen oder senken. Führen Sie den Cursor auf eine der beiden Spitzen des Doppelpfeils und halten Sie die Feuertaste gedrückt, bis die gewünschte Summe erscheint. Führen Sie dann den Cursor auf die Hand, die Sie links vom Fenster sehen und drücken Sie den Feuerknopf. Ihr Gegner wird immer die gleiche Wahl treffen.

Nun erscheint auf dem Bildschirm die Hand Ihres Gegners. Drücken Sie den Feuerknopf um zu würfeln. Sie können dann sofort Ihr Ergebnis sehen, und in einen Fenster unten, das Ihres Gegners.

Wenn Sie Glück haben, dürfte nichts passieren, doch seien Sie auf der Hut und ruinieren Sie sich nicht !!

3) DAS DEGENFECHTEN

Sie werden zum Fechten nur dann aufgefordert, wenn jemand Sie am Ortsausgang angreift. Diese Gegner sind von Ihrem Onkel beauftragt worden, Sie zu beseitigen, und Sie müssen auf Leben und Tod kämpfen.

Lesen Sie sorgfältig dieses Kapitel, denn der Kampf ist eine der wichtigsten Sequenzen des Spiels.

Sie haben die gleiche Perspektive, als hätten Sie einen Helm aufgesetzt.

Ihr Instinkt ist für diesen Kampf entscheidend. Sie werden verschiedene Symbole auf dem Bildschirm sehen und müssen sehr schnell reagieren.

- Das Spiel

Sie verfügen über 8 Angriffsmöglichkeiten, die den 8 Richtungen des Joysticks entsprechen. Sie müssen in der Angriffsphase, den Feuerknopf gedrückt halten, sonst befinden Sie sich in der Defensivphase. Hier sind nur 3 Schläge möglich nach

oben, nach rechts und nach links.

Sie müssen den Gegner überraschen und angreifen, bevor er reagieren kann :

- Erscheint das Symbol mit dem Schwert, müssen Sie es sofort benutzen, indem Sie den Joystick mit gedrücktem Feuerknopf in eine der 8 Richtungen bewegen. Je schneller Sie reagieren, je mehr Chancen haben Sie den Gegner zu treffen. Warten Sie zu lange, wird Ihr Gegner Sie schlagen. Überlassen Sie es Ihrem Instinkt die Schlagrichtung zu wählen.

- Erscheint das Symbol mit dem Pfeil, zeigt der Pfeil Ihnen die Zielrichtung des Gegners an. Mit Hilfe des Joysticks müssen Sie dann schnell Ihre eigene Zielrichtung bestimmen. Wenn der Schlag von links kommt, müssen Sie das Schwert nach links richten, wenn er von rechts kommt, muß das Schwert nach rechts gerichtet werden, und nach oben, wenn der Schlag von oben kommt. Reagieren Sie schnell um den Schlag abzuwehren, sonst werden Sie verletzt und eine zweite Verletzung kann tödlich sein !!

Behalten Sie immer beide Energieanzeigen im Auge. Sie wissen dann sofort ob Ihr Gegner widerstandsfähig oder schwach ist.

Der Kampf endet mit dem Tod eines Gegners.

Hoffentlich werden SIE siegen !!

C) LADEN UND SPEICHERN

Diese Optionen können Sie nur an einem Ort finden : im Schloß. Es ist Ihr Hauptquartier und dort treffen Sie wichtige Entscheidungen. Wenn sie sich oben im Turm befinden, bietet Ihnen ein Menü mehrere Optionen. Sie können ein Spiel laden oder speichern, und Ihr Heer zusammenrufen, wenn Sie stark genug sind, um gegen die Heere Ihres Onkels zu kämpfen.

Wählen Sie die gewünschte Option mit dem Cursor.

Wir empfehlen Ihnen eine Speicherdiskette anzufertigen, um die verschiedenen Spielstände speichern oder laden zu können.

D) DER ENDKAMPF

Sie können zum Endkampf antreten, sobald Sie eine Truppe um sich versammelt haben. Wenn Sie mehr Truppen haben, steigen Ihre Chancen.

Gehen Sie in den Schloßturm und wählen Sie den Menüpunkt "Truppen sammeln".

Wenn die Truppen verfügbar sind, werden sie auf dem Schlachtfeld stehen und bereit sein, gegen die Horden Ihres Onkels zu kämpfen.

1) Spielablauf

Ihr Heer befindet sich unten, im Südosten, während die gegnerischen Truppen im Norden stehen.

2) Die Truppen

Wenn Sie auf einem Wappen klicken erscheinen oben rechts auf dem Bildschirm eine Zeichnung und ein Text. Hier bekommen Sie Informationen über das Heer, das Sie angeklickt haben.

PLAYER : eine freundlich gesinnte Truppe

UNCLE : eine gegnerische Truppe

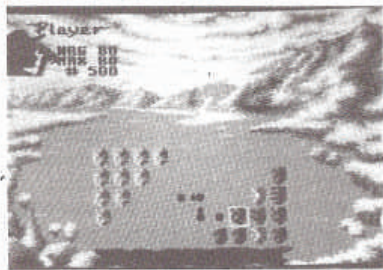
NRB : Energieanzeige der gewählten Truppe

MAX : maximale Energie, die diese Truppe haben kann

* : Anzahl an Soldaten

Wenn eine Truppe freundlich gesinnt ist, ist das Wappen weiß umrandet, und Sie können die Bewegungen dieser Truppe steuern.

Programmieren der Truppen



Drei Befehle stehen Ihnen zur Verfügung, um die Bewegungen der Truppen zu programmieren :



Nachdem Sie auf dem gewünschten Wappen geklickt haben, können Sie die Bewegungen mit dem Joystick programmieren :

- Joystick nach oben, um geradeaus zu gehen (go ahead)
- Joystick nach rechts, um nach rechts zu gehen (turn right)
- Joystick nach links, um nach links zu gehen (turn left)
- Joystick nach unten, um den letzten Befehl rückgängig zu machen

Sie können Ihre Truppe siebenmal bewegen. Jeder Schritt wird durch einen Punkt auf dem Bildschirm dargestellt, und jede Richtungsänderung durch einen Pfeil.

Drücken Sie auf den Feuerknopf Ihres Joysticks, wenn Sie fertig sind. Sie können dann eine andere Truppe bewegen.

Wenn Sie alle Truppen programmiert haben, klicken Sie auf "NEXT TURN" (am unteren Bildschirmrand) und alle Truppen werden ihren ersten Schritt machen. Danach erscheint die Hand, und wenn nötig, können Sie die Programmierung der Truppen ändern.

Jede Bewegung ermüdet die Soldaten. Nehmen Sie sich also Zeit und verteilen Sie in Ruhe die Truppen, bevor Sie angreifen.

Wenn Sie Nahrungsmittel finden, sollten Sie sie aufsammeln, denn somit steigt der Energievorrat Ihrer Truppen.

3) Kampfphase

Stehen zwei gegnerische Truppen nebeneinander, sind sie bereit zu kämpfen. Sie können den Kampf in einem Fenster oben rechts verfolgen.

In einem anderen Fenster erscheinen folgende Angaben :

- unter dem Schwert, der Energieanzeiger und die Soldatenzahl des Angreifers (Sie oder Ihr Onkel)

- links von diesem Fenster, der Energieanzeiger und die Soldatenzahl des Verteidigers.

Wenn Sie Ihre Chancen erhöhen wollen, müssen Sie weitere Truppen in den Kampf führen. Lassen Sie sich nicht umzingeln, und halten Sie Ihre Truppen zusammen.

Entwickeln Sie gute Strategien, um das boshafte Heer Ihres Onkels zu besiegen !!

E) DAS LABYRINTH

In dem Labyrinth müssen Sie auch gegen die boshafte Heere ihres Onkels antreten.

1) Spielablauf



Sie sehen es von oben und bewegen Ihre Figur mit dem Joystick. Um aus dem Labyrinth zu entkommen, müssen Sie die Ausgänge der sechs Level finden. Dafür müssen Sie die Schlüssel vom Boden aufheben. Die Türen öffnen sich dann automatisch.

In der Arcadephase können Sie die Stärke Ihrer Angriffe mit dem magischen Schwert, erhöhen.

Ihr Energievorrat wird durch einen Balken dargestellt und verringert sich schnell !

2) Arcadephase

Zwischen den verschiedenen Level müssen Sie Ihre Geschicklichkeit in Arcade-Sequenzen beweisen :

- vermeiden Sie von den Säuretropfen der fliegenden Monster getroffen zu werden, selbst wenn Sie Energie verlieren müssen.

- beseitigen Sie alle Monster, um in das nächste Level zu gelangen.

UND NUN IST FÜR SIE DIE ZEIT GEKOMMEN, IHRE GESCHICKLICHKEIT ZU BEWEISEN.

DAS SCHICKSAL IHRES VOLKES LIEGT IN IHREN HÄNDEN

IRON LORD