

THE TEMPLE OF APSHAI TRILOGY

für
COMMODORE
C64/128
und
ATARI

LIEFERUMFANG

Für jedes Computersystem wird alles mitgeliefert, was ein Computer-Abenteurer braucht, um von diesem Abenteuer begeistert zu sein. Die Tempel Trilogie besteht aus drei Bereichen: Der Tempel von Apschai (Temple of Apschai), die oberen Bereiche von Apschai (the upper reaches of Apschai) und der Fluch des Ra (the curse of Ra).

- Spieldiskette: Alle drei Abenteuer, der Tempel von Apschai, die oberen Bereiche von Apschai und der Fluch des Ra befinden sich auf einer Diskette. Auf der Seite 1 befindet sich die Commodore-Version. Die Seite 2 enthält eine Programmversion für Atari Computer.

- Apschai Befehlsübersicht: Diese Befehlsübersicht enthält alle Sonderbefehle zur Fortbewegung, für den Kampf und für die Schatzsuche in allen drei Bereichen der Trilogie. Zusätzlich befinden sich Joystick- und Maus-Codes für einige besondere Computer auf der Befehlsübersicht.

- Das Buch von Apschai enthält Legende Überlieferung und faszinierende Hintergrundinformationen über die Trilogie des klassischen Tempels von Apschai. Es soll Ihnen helfen, die Regeln von Apschai Schritt für Schritt kennen zu lernen. Die 13 Tips enthüllen geheime Lehren und erteilen Rat zum Überleben im Gewölbe. Das Orakel von Apschai ruft jeden fortgeschrittenen Abenteurer auf, den Fluch des Ra zu zerstören.

Das Orakel von Apschai

Sie sind ein einsamer Abenteurer, nervenstark, mit kühlem Kopf und kaltblütig. Ihre Sinne müssen scharf wie das Auge des Adlers sein, um plötzliche Gefahren rechtzeitig wahrzunehmen. Sie müssen stark sein. Sie müssen sich in bester Verfassung befinden, wenn Sie die bevorstehende Reise überstehen wollen. Beweisen Sie Scharfsinn. Nur ein kluger Kopf kann die Geheimnisse enthüllen. Manchmal, wenn die Kräfte schwinden, helfen Ihnen nur noch Tricks.

Aber nicht alles liegt im Ungewissen!

Zuweilen beflügelt Ihre Schlagfertigkeit bei einem umherstreifenden Monster oder Ihre Klugheit in Verhandlungen mit dem Gastwirt Ihre Bahn. Logisches Handeln ist gleichfalls unerlässlich. Am Ende, wenn alle Wege erschöpft sind, hilft Ihnen Ihr Selbstbewußtsein, die Quelle, aus der Sie neue Reserven schöpfen können. Alle Horrorgeschichten helfen nicht. Die phantastische Trilogie von Apschai kann nicht erzählt werden, Sie müssen sie erleben, um sie zu kennen. Mit den Ohren hören, mit dem Herzen fühlen und das Wissen muß aus der Seele kommen. Dies sind die Wahrhaftigkeiten von Apschai.

Apschai besteht aus den Teilen: Tempel, obere Bereiche und dem Fluch des Ra. Von diesen Bereichen sagt das Orakel, daß der erste eine tiefe Finsternis ist, dessen böse Macht jeden bannt, der es wagt, bis ins Innere vorzudringen. Um zu überleben, muß Ihre Kampfkraft ins Unermeßliche steigen.

Der zweite Teil kennt Tragödien und weises Lächeln, die Abkehr von Terror und Horror. Er kennt ebenso den Weg des Geistes, der von den Priestern aufgezeigt wurde.

Der dritte Teil ist ein Ort mit blendendem Sand und Irrwegen, dem Heiligtum der Sphinx - der Geist, das letzte Geheimnis.

Kämpfen oder fliehen, das ist Ihre Wahl im Tempel von Apschai. Man sagt, der Stier von Kreta habe auch solche Irrgärten gekannt. Hier werden Sie verschiedene Kreaturen treffen, freundliche und nette, Aasfresser und widerliche Monster. Man sagt, in dem Gewölbe lägen Edelsteine in allen Farben und Wunderheilmittel. Von den natürlichen und unnatürlichen Fremden, die Sie treffen werden, können Ihnen einige helfen, Ihren Weg zu finden. Mit anderen können sogar am Ort der vielen Zungen reden.

Kein Kreuz, keine Krone, bestimmten die Kirchen in früheren Zeiten. Der Preis des Ruhmes ist der Schmerz. Das Zeichen Ihres Mutes wird Ihr Körper sein, übersät mit Wunden und durch Schläge entstellt. Sie brauchen Salben und Elixiere, um sich nach den Kämpfen mit den Monstern des Tempels selbst zu heilen. Im Innern des Apschai Tempels sammeln Sie eine Menge Erfahrungen. Die Zeit scheint zu schleichen, wenn Sie die massiven Hallen betreten, die zur Orientierung nummeriert sind. Eine Kreatur greift Sie an, und die Zeit bleibt stehen. Schärfen Sie Ihr Schwert gut, damit Sie für diesen Fall gerüstet sind. Sammeln Sie Schätze! Bedenken Sie aber, daß der Weg zu Ra im dritten Teil noch lang ist. Nach dem unaufhörlichen Horror des Tempels suchen Sie im zweiten Teil die Ruhe, den oberen Bereichen. Sie werden auch hier Kampf finden, aber er sieht hier ganz anders aus, mal komisch, mal tragisch. Anstelle von Blut und Monstern finden Sie hier scheinbar Lächerlichkeiten. Sind die Götter verrückt, oder lachen sie Sie aus. Die Anstrengungen des Kampfes zwingen Sie in die Knie, während Sie vorwärtsstolpern. In den oberen Bereichen finden Sie Benedic Kloster und Merlis den Zauberer. Der Zauber dieser Orte des Gebets und der Magie können Ihnen helfen, Ihren Weg zu finden.

Sie finden Skelette, die liegengeblieben, wo sie gefallen sind, den Dolch noch in der hantlosen Hand. Von Monstern zerrissene Glieder haben verrückte Gespenster in der Nacht zurückgelassen. Die Toten können nicht schlafen und die Lebenden erwachen nicht mehr aus ihren Alpträumen. Die einfachen Seelen, die nach Beute strebten, sind gefangen im ewigen Schmerz.

Viele von ihnen fanden den Tod durch Flammen, das Schwert oder durch Sand. Six aber müssen weiter in den dritten Teil, den Fluch des Ra.

Wie lange können Sie es ertragen? In diesem dritten Teil werden Sie es erfahren. Dies ist ein Ort, an dem die Fülle der Gefühle und Intuitionen von entscheidender Wichtigkeit wird. Denn, so ist es überliefert, nur die Lüftung des Geheimnisses des Ra kann den Fluch aufheben, der die Leute im Lande betrübt. Sie passieren die ewige Quelle und treffen Tiere der Wüste, Skorpione, Schakale und staubige Geister. Sandstürme vedsunkeln das Glitzern der Edelsteine. Jenseits der Sphinx steht die Pyramide. Denken Sie an Ozymandias, wenn die Mühe am größten ist.

Ich traf einen Reisenden aus dem alten Land
Der sagte: Zwei gewaltige Beine ohne Körper aus Stein
Sie stehen in der Wüste, ... dicht daneben in dem Sand
Halb versunken liegt ein Gesicht

Und auf einem Sockel stehen die Worte
Mein Name ist Ozymandias, König der Könige
Siehe meine Arbeit, die Macht und die Hoffnungslosigkeit.
Nichts anderes bleibt zurück.

Aber kein Handgriff bietet Sicherheit gegen jeden Terror und Gift. Das mutigste Herz kann scheitern, wenn es die tiefe Höhle in der Dunkelheit mit den Augen durchdringt. All das, was vor Ihnen liegt, kann nicht erzählt werden, nicht einmal von einem Orakel. Das große Abenteuer liegt weder in der Größe des Schwertes oder des Schildes, noch in der Habgier des Schatzesammelns, sondern allein in Apschai und in Ihnen selbst. Weder der Schein des entfernten Sonnenuntergangs noch das entschlossene Gesicht eines gepanzerten Kriegers kann das alte Königreich beschützen. Die Suche und das Abenteuer haben begonnen.

Das Eine-Minute Abenteuer

Wenn Sie dem Reiz des Gewölbes nicht widerstehen können und gleich losstürmen müssen, werden diese Ladeanweisungen und die fünf Schritte zum Tor von Apschai Ihnen das Überleben für mindestens eine Minute sichern.

Ladeanweisungen:

Im folgenden sind die Ladeanweisungen für Commodore 64/128, Apple II Systeme (Ile, Ilc und Ilplus) und Atari-Computer der 800er-Serie angegeben. Besondere Ladeanweisungen für den Apple Macintosh und IBM PC, PC XT und PCjr. Befinden sich entweder auf der dazugehörigen Befehlsübersicht oder auf einem besonderen Blatt in der Verpackung der entsprechenden Programmversion.

1. Atari Heim-Computer:
 - Schließen Sie Ihren Atari wie im Handbuch beschrieben an.
 - Schließen Sie den Joystick in Port 1 an.
 - Legen Sie die Programmdiskette mit dem Atari-Etikett nach oben in das Laufwerk und schalten Sie den Computer ein.
2. Commodore 64/128:
 - Schließen Sie den Commodore 64 wie im Handbuch beschrieben an. Besitzer eines Commodore 128 müssen auf den 64er-Modus umschalten.
 - Schließen Sie den Joystick in Port 2 an.
 - Schalten Sie die Diskettenstation und den Computer ein.
 - Legen Sie die Programmdiskette mit dem Commodore-Etikett nach oben ins Laufwerk.
 - Geben Sie LOAD "*"8,1 ein und drücken Sie RETURN.

Fünf Schritte zum Tor von Apschai:

Haben Sie das Programm geladen, ist es an der Zeit, in das Phantasie-Abenteuer der Gewölbe von Apschai aufzubrechen.

1. Charakter bestimmen:
Zunächst erscheint das Gastwirt-Menü. Soll der "Gastwirt" einen Charakter für Sie bestimmen, wählen Sie "C" vom Menü.
2. Charakter benennen:
Die nachfolgende Charakter-Anzeige zeigt die für Sie ausgewählten Charakter-eigenschaften. Geben Sie einen Namen für den Charakter (Abenteurer) ein und drücken Sie RETURN. Der Name darf 12 Stellen nicht übersteigen.
3. Kauf von Waffen und Ausrüstung:
Nachdem Sie den Charakter benannt haben, zeigt die Anzeige Ihre Charaktereigenschaften und bietet Ihnen Waffen und Ausrüstung zum Kauf an. Die Menge des Ihnen zur Verfügung stehenden Silbers wird ebenfalls ausgegeben. Wählen Sie ein Kaufobjekt und der Gastwirt fragt, was Sie dafür bieten wollen.
4. Feilschen:
Die Grundpreise für die Abenteurerware des Gastwirtes ergeben sich vom Bildschirm. Wenn Sie es eilig haben, können Sie die Preise zahlen und das Gewölbe betreten. Der Gastwirt bringt Ihnen das Notwendige. Sie können aber auch mit dem Gastwirt um den Preis feilschen und sich so ein paar Silberstücke verwahren, für den Fall, daß Sie unbedingt ein breites Schwert brauchen, um einen kleinen Gewölbeteil von Untieren zu säubern.
5. Gewölbe betreten:
Wählen sie "G" vom Gastwirt-Menü! Dann wählen Sie vom Gewölbe-Menü das jeweilige Abenteuer der Trilogie:
 - Temple of Apschai (Tempel von Apschai)
 - The Upper Reaches of Apschai (die oberen Bereiche von Apschai)
 - Curse of Ra (Fluch des Ra)Anschließend wählen Sie den Schwierigkeitsgrad 1 (einfach) bis 4 (schwierig). Haben Sie einen Fehler gemacht oder wollen Sie sich anders entscheiden, drücken Sie einfach "O" und Sie kommen wieder ins Gastwirt-Menü zurück. Auf gehts... Betreten Sie das Gewölbe... Sie kommen gerade rechtzeitig zum Essen...

13 Tips zur Gesundheit

1. Aufbau eines Charakters (Abenteurer):
Es ist am einfachsten, zunächst den Gastwirt einen Charakter für Sie auswählen zu lassen. Er wird den Durchschnittsabenteurer mit einem Höchstmaß an Ausgeglichenheit zwischen Kraft, Gesundheit, Geschicklichkeit, Intelligenz, Auffassungsgabe und Selbstbewußtsein wählen.

2. Einkauf von Waffen und Ausrüstung:
Bewaffnen Sie sich nicht bis an die Zähne. Bedenken Sie, daß Sie Waffen und Rüstung tragen müssen. Ein schweres Schwert beeinträchtigt Ihre Beweglichkeit. Um ein großes Schwert zu führen, brauchen Sie beide Hände, wobei Sie kein Schild mehr halten können. Sie ermüden durch eine hohe Gewichtsbelastung schneller und wirken trotz Ihrer imposanten Erscheinung wie eine Riesenschildkröte, die auf dem Rücken liegt.
3. Betreten des Tempels:
Versuchen Sie sich zuerst in der ersten Stufe. Die drei Teile der Trilogie bieten unterschiedliche, fremde und schreckliche Herausforderungen. Daher ist es am klügsten, mit der niedrigsten Stufe zu beginnen. Lernen Sie die ersten Räume grünlich kennen und forschen Sie nach versteckten Fallen, Türen und Monstern, die Sie teilweise aus lauter Jux und Tollerei aufsuchen. Achten Sie auf die Intensität der Angriffe, die Schwere Ihrer Verletzungen und auf die zuückbleibende Energie nach einem Kampf.
4. For bewegung:
Führen Sie Ihre Spielfigur in die jeweilige Richtung über bestimmte Tasten, mit dem Joystick oder mit der Maus (siehe Befehlsübersicht).
L = links, R = rechts, V = Kehrtwendung
Durch Druck auf die Ziffern 0-9 bestimmen Sie die Anzahl der Schritte, die Sie bei jeder Bewegung ausführen.
5. Der Kampf:
Kampf-Befehle werden durch Buchstabentasten repräsentiert. Um sich mit einem Monster anzulegen, drücken Sie die passende Taste. A (Attacke) ist ein einfacher Schwerthieb, während T (drängender Stoß) einen umfangreichen Angriff darstellt, der zwar geeignet ist, dem Gegner schwerere Wunden zuzufügen, wodurch Sie jedoch Ihre eigene Deckung preisgeben, so daß der Gegner auch Sie leicht verletzen kann.
6. Verwundungen und Ermüdung:
Trotz größter Anstrengungen werden Sie Wunden erleiden müssen. Mit vom Gastwirt gekauften Salben und mit Elixieren, die Sie im Gewölbe gefunden haben, können Sie sich selbst heilen. Kämpfen und Laufen ermüdet Sie, zehrt an Ihren Kräften. Sie können jederzeit anhalten, um zu rasten und Energie zu schöpfen. Wenn die Ermüdung 100% erreicht, sind Sie leicht zu überrumpeln. Geht die Energie-Anzeige auf einen Wert unter 0 zurück, sind Sie zu schwach, um sich selbst zu verteidigen. Wenn die Verwundungs-Anzeige einen Wert von 100% ausweist, sind sie noch top-fit. Beachten Sie also die Ermüdungs- und Verwundungs-Anzeigen, denn diese beinhalten die Schlüsselinformationen, die Sie brauchen, um blitzschnell entscheiden zu können, ob Sie sich zum Kampf stellen oder ob Sie die Flucht vorziehen.
7. Spielstufen:
Jeder der drei Teile der Tempel-Trilogie verfügt über vier Stufen. Die erste Stufe ist die jeweils einfachste Version. In den Stufen 2-4 werden die Monster immer grimmiger und stärker. Aber auch die Schätze und Belohnungen fallen reichhaltiger aus.
8. Chancen:
Wie schnell sie auch die Befehlstasten und den Feuerknopf drücken können, hilft nicht im Fechtkampf gegen eine Apschai-Riesenameise. Das Ergebnis wird oft allein durch Ihre Verwundungs- und Ermüdungsrate, Stärke und Ausrüstung, sowie Ihre optimale Kampferfahrung zum Gegner bestimmt.
9. Monster:
Entweder jagen die Monster einen Abenteurer oder sie terrorisieren einen einzelnen Raum oder sie wandern durch das Gewölbe auf der Suche nach Beute. Durch die Flucht aus einem Raum entkommen Sie nur den Monstern, deren Aufenthalt auf einen Raum beschränkt ist. Sogenannte Wandermonster hingegen verfolgen Sie.
10. Befehle:
Legen Sie die Befehlsübersicht vor sich hin. Sie enthält alle Basisbefehle, die Sie beim Abenteuer in den Gewölben von Apschai brauchen. Es sind Befehle vorhanden, die Geheimtüren öffnen, Fallen suchen, Heilelixiere anwenden und Ihnen die Möglichkeit eröffnen, mit einzelnen Monstern zu reden.
11. Erfahrungen:
Je länger Sie das grausige Abenteuer überleben, umso größer wird Ihr Erfahrungsschatz, es sei denn, Sie schalten den Computer zwischendurch aus. Sogar wenn Sie erschlagen wurden und durch Lowenthal, dem Zauberer, wieder zum Leben erweckt wurden, behalten Sie Ihre gesammelten Erfahrungswerte. Je größer Ihre Erfahrungswerte sind, umso besser stehen Ihre Chancen, die schrecklichen Herausforderungen der Tempelgewölbe zu überstehen.
12. Schätze:
Eine glitzernde Sammlung von Schätzen ist über das ganze Gewölbe verteilt. Mit dem Get-Befehl (G) heben Sie sie auf. Haben Sie die Schätze einmal sicher aus dem Gewölbe herausgebracht, wird der Gastwirt erfreut sein, Ihnen bei der Bewertung der Schätze behilflich sein zu können.
13. Magie:
Entdecken Sie den wundervollen und exotischen Zauber der Heilelixiere und die ungewöhnlichen Kräfte einzelner Kräuter und Blumen.

Die Regeln und Grundlagen von Apschai

Charakter und Ausrüstung:

Wie in anderen Rollenspielen auch, wurde bei der Apschai-Trilogie nicht auf die Darstellung der einfachsten Regeln und Grundlagen des menschlichen Lebens verzichtet. Alle Regeln und Grundlagen werden in sechs Basis-

Attributen zusammengefaßt und in Verbindung mit Zahlen von 3 bis 18 bewertet. Je größer die Zahl, umso höher ist das Attribut bewertet. Die sechs Attribute sind:

- 1. Kraft (Strength):**
Die Kraft bezeichnet die physische Stärke des Abenteurers, wieviel Gewicht an Schätzen und Ausrüstung er tragen kann und wie schwere Wunden er einem Gegner mit einem einzigen Hieb im Kampf zufügen kann.
- 2. Verfassung (Constitution):**
Die Verfassung ist eine Mischung aus Gesundheit und Ausdauer, also die allgemeine physische Form. Je höher die Werte der Verfassung, umso weiter kann der Abenteurer laufen, ohne zusammenzubrechen, und umso mehr Wunden kann er verwinden, bevor er stirbt. Die Fähigkeit, zu laufen und zu kämpfen, ohne sich dabei total zu verausgaben, ist für das Überleben außerordentlich wichtig.
- 3. Geschicklichkeit (Dexterity):**
Ihre Geschicklichkeit ist die Grundlage für Reflexe, planvolles Handeln und Ihre Schlagkraft. Der geschickte Abenteurer trifft, was er anvisiert, führt seinen Schild besser gegen die Waffen, Klauen und Zähne der Gegner. Wer ungeschickt ist, dürfte Schwierigkeiten haben beim Treffen des sprichwörtlichen Scheunentores.
- 4. Intelligenz:**
Die Intelligenz ist selbstverständlich die Fähigkeit, logisch zu denken und sich verbal gut auszudrücken. In vielen Abenteuern ist Intelligenz mit der Fähigkeit des magischen Handelns verbunden. In dieser Trilogie ist Intelligenz in erster Linie die Fähigkeit, mit dem Gastwirt um Preise zu feilschen und mit den Monstern zu reden.
- 5. Intuition:**
Intuition ist die ideale Ergänzung zu Intelligenz, eine Mischung aus richtigen realen und hypothetischen Funktionen des Gehirns: räumliche Vorstellungskraft, Auswerten von Antworten, die aus unzureichenden Daten bestehen und Erkennen von spiritistischen und mystischen Aspekten des Universums. Ein Abenteurer, der überaus intuitiv handelt, ist geeignet, geheime Türen, Fallen und unliebsame Überraschungen vorzusehen.
- 6. Selbstbewußtsein (Ego):**
Das Selbstbewußtsein ist die geistige Stärke und Willenskraft. Ein Abenteurer mit ausgeprägtem Selbstbewußtsein kann den Gastwirt oder ein Monster leichter beeinflussen. Er ist auch in der Lage, trotz zahlreicher Wunden noch gut zu kämpfen. Er gibt sich nicht auf. Ein Abenteurer mit schwachem Ego wird sich eher in sein Schicksal ergeben, wenn sich das Kampfglück gegen ihn wendet.

Die drei physischen Eigenschaften sollten Ihre Wahl der Ausrüstung beeinflussen. Sie haben die Wahl zwischen fünf verschiedenen Schwertern, Pfeilen und Bogen, fünf unterschiedlichen Rüstungen und zwei Schildgrößen. Im allgemeinen sind die größeren und schwereren Waffen und Rüstungen auch die effektivsten, obwohl das Tragen von schwerem Gerät eher ermüdet. Mit einem großen Schwert können Sie zwar in aller Regel größere Wunden schlagen, aber es ist auch schwieriger zu führen. Weniger kräftige Abenteurer sollten leichtere Waffen und Rüstungen bevorzugen.

Um die mächtigste Waffe, das große Schwert, zu führen, braucht man beide Hände, so daß man kein Schild mehr zusätzlich tragen kann.

Die sicherste Kampfmethode (und auch ermüdungsfreie) ist das Schießen von Pfeilen gegen ein etwas entfernt stehendes Monster. Sie treffen jedoch nur, wenn Sie das Monster direkt, ohne Absenken der Flugbahn treffen. Ein guter Hieb mit dem Schwert ist jedoch effektiver. Distanzschüsse können Sie jedoch vor dem Risiko des Nahkampfes bewahren.

Wenn Sie getroffen, gebissen oder geschlagen wurden, schützt Ihre Rüstung oft vor dem Tod. Eine feste Rüstung schützt Sie besser als Lederkleidung. Ein Schild erschwert es Ihrem Gegner, Sie entscheidend zu verletzen. Ein großer Schild ist ein guter Schutz, jedoch ein geschickter Kämpfer kann auch einen kleinen Schild gut und sicher führen.

Charakter und Figuren aus vergangenen Abenteuern

Wenn sie ein anderes Abenteuer gespielt haben und den dort dargestellten Charakter auf die Apshai-Trilogie übertragen wollen, können Sie das tun. Lassen Sie dann nicht den Gastwirt einen Charakter für sich auswählen, sondern geben Sie dann selbst die entsprechenden Werte ein. Da nicht alle Abenteurer denselben Wortschatz haben, können Sie Begriffe wie Weisheit, Glück und Macht mit Selbstbewußtsein übersetzen.

Wenn Sie einen sehr starken Abenteurer übertragen haben, fühlen Sie sich trotzdem nicht zu sicher, denn nicht alle Attribute werden angenommen. Ein starker Kämpfer ist noch lange kein Kampfpanzer. Darüberhinaus sind nicht alle Vokabeln übertragbar.

Wenn Sie etwas vom Gastwirt kaufen wollen, müssen Sie in Silber bezahlen. Wechseln Sie also Fremdwährung bitte ein.

Die ersten beiden Stufen der Teile der Apshai Trilogie sind für Abenteurer der Stärken 1 bis 3 vorgesehen. Die beiden anderen Stufen sind für stärkere und erfahrenere Abenteurer gedacht.

Sie sind eingeladen, das Labyrinth zu betreten. Sehen und berühren Sie die Schätze. Belauschen und beschnüffeln Sie die hier lebenden Kreaturen. Entdecken Sie die Phantasiewelt von Apshai.

Der Gastwirt (Innkeeper)

Bevor Sie sich in das Abenteuer stürzen, sollten Sie sich noch mit einigen grundsätzlichen Dingen vertraut machen, damit Sie sich während des Spiels nach Möglichkeit immer richtig entscheiden. Im folgenden wird der Gebrauch der Gastwirt- und Bewertungs-Segmente, die Befehle zur Führung des Abenteurers, Sammlung von Erfahrungen, Bewertung der Schätze und Wiederbelebung des Abenteurers beschrieben.

- 1. Aufbau eines Charakters (Abenteurer):**
Zu Beginn begrüßt Sie der Gastwirt mit einigen Vorschlägen:

Das Gastwirt-Menu (The Innkeeper Screen)

Sie werden gefragt, ob Sie

- A) ein begonnenes Spiel fortsetzen möchten,
- B) einen Charakter (Abenteurer) von der Diskette laden wollen,
- C) einen neuen Charakter per Zufall erstellen wollen,
- D) eigene Charaktermerkmale eingeben wollen.

Wählen Sie den entsprechenden Buchstaben.

- A > ein begonnenes Spiel fortsetzen: Haben Sie einen Spielstand auf einer Diskette abgespeichert, wird er mit A wieder geladen und Sie können das Spiel an dieser Stelle wieder fortsetzen.
- B > Charakter von der Diskette laden: Haben Sie einen Charakter auf der Diskette gespeichert, können sie ihn mit B wieder laden und ins Gasthaus bringen.
- C > Charakter per Zufall erstellen: Mit C fordern Sie den Gastwirt auf, für Sie einen Charakter aufzubauen. Die einzelnen Eigenschaften werden dann auf dem Bildschirm angezeigt.
- D > eigene Charaktereigenschaften eingeben: Mit D können Sie eigene Charaktereigenschaften eingeben, wenn Sie beispielsweise in anderen Phantasie Rollenspielen mit ähnliche Eigenschaften gute Erfahrungen gemacht haben und auf die Apshai Trilogie übertragen wollen. Das Programm wird Sie zu jeder einzelnen Eingabe auffordern.

Wenn sie sich dann für einen Namen entschieden haben, werden die Charakterinformationen dem Namen zugeordnet und gespeichert.

Wenn der Gastwirt für Sie einen Charakter aufbauen soll, wählen Sie zunächst das C vom Gastwirt-Menü. Beim ersten Spiel sollten Sie das in jedem Fall tun. Später, wenn Sie mehr Erfahrung gesammelt haben, können Sie selbst die Werte bestimmen, bzw. aus anderen Rollenspielen übertragen. Sie können den Charakter so oft benutzen, wie Sie wollen, bis der Abenteurer stirbt. Der Gastwirt wird Ihnen folgende Durchschnittsmerkmale zuweisen:

Intelligence (Intelligenz) 10
Intuition 7
Ego (Selbstbewußtsein) 9
Strength (Kraft) 14
Constitution (Verfassung) 11
Dexterity (Geschicklichkeit) 9
Sie haben 120 Silberstücke
Charakter Name?

Der Gastwirt hat Ihnen also geholfen, die Charaktermerkmale für Ihren Helden festzulegen, der die Herausforderungen des Gewölbes von Apshai annehmen soll. Der Held muß nun noch mit passenden Waffen und Ausrüstung ausgestattet werden. Maßgeblich sind dabei Persönlichkeit, Temperament, Mut und nicht zuletzt das Silber. Es erscheint das volle Gastwirt-Menü. Es werden die Charaktermerkmale und die bestehende Ausrüstung und Bewaffnung angezeigt. Im unteren Teil bietet der Gastwirt einige Abenteurer-Waren an.

Sie können Waffen, Schilde, Rüstungen, Bögen, Pfeile und Heilsalben kaufen. Des weiteren wählen Sie von diesem Menü aus, ob Sie das Gewölbe betreten wollen und ob Sie den Charakter auf der Diskette abspeichern wollen.

- 2. Kaufangebot:**
Der Gastwirt bietet eine Auswahl von Schwertern, Schilden, Rüstungen, Bögen, Pfeilen, sowie Heilsalben an. Bei Schwertern, Schilden und Rüstungen können Sie zwischen mehreren Ausführungen wählen. Unter der Rubrik "Rüstung" (Armor) bietet der Gastwirt folgendes an:

Type (Ausführung)	Weight (Gewicht)	Price (Preis)
Leather (Leder)	9	30
Ring Mail (Osenpanzer)	22	100
Chain Mail (Kettenpanzer)	31	150
Partial Plate (Halbpanzer)	47	250
Full Plate (Vollrüstung)	63	1000

Die Lederrüstung bietet den geringsten, die Vollrüstung den wirkungsvollsten Schutz. Es ist klar, daß die besseren Waffen schwerer sind und daher auch eher ermüden.

- 3. Feilschen:**
Der angezeigte Preis ist ein überhöhter Angebotspreis. Sie müssen mit dem Gastwirt feilschen, um einen fairen Preis zu erzielen. Geben Sie einfach den Betrag über die Zifferntasten ein, den Sie für die jeweilige Ware bieten wollen (nur ganze Zahlen). Sie können nur die angebotenen Waren kaufen. Andere Gegenstände, wie magische Waffen und Rüstungen oder mehr Reichtum, müssen Sie im Gewölbe finden.
- 4. Der Tempel wartet...**
Nun ist es an der Zeit, einen der Teile der Tempel-Trilogie zu betreten. Es macht unter den Bewohnern des

Gewölbe die Runde, daß ein neuer Abenteurer ihren Freund, den Gastwirt, verlassen hat, um in das Gewölbe einzudringen. Mit Druck auf die G-Taste betreten Sie das Gewölbe. Dann wählen Sie einen der drei Teile der Trilogie und zuletzt die Stufe aus dem Gastwirt-Menü. Sie kommen gerade rechtzeitig zum Essen.

Das Abenteuer

- Der Eingang:
Sie befinden sich zu Anfang des Abenteuers an der Tür des ersten Raumes. Der Beginn des Abenteuers findet immer an derselben Stelle statt, es sei denn, daß Sie einen anderen Teil der Trilogie oder eine andere Stufe gewählt haben. Von da ab können Sie sich frei bewegen. Wenn Sie das Gewölbe verlassen wollen, um es an einer anderen Stelle wieder zu betreten, gehen Sie zuerst aus dem Gewölbe hinaus. Dann betreten Sie das Gewölbe wieder in einer anderen Stufe an einer anderen Stelle.
- Der Bildschirm des Apschai-Abenteuers:
Der Bildschirm ist in zwei Fenster aufgeteilt, eines zur Orientierung und eines mit den Wertungen. Während Ihres Weges durch das Gewölbe wird jeweils eine Karte mit Ihrem augenblicklichen Standort im Orientierungsfenster ausgegeben. Im Bewertungsfenster wird der jeweils gültige Status Ihres Abenteurers angezeigt. Es beinhaltet die Nummer des Raumes, in dem Sie sich gerade befinden, Ihre physische Verfassung und das Gewicht, das Sie augenblicklich tragen. Es gibt Auskunft über den Schlagabtausch im Kampf gegen ein Monster. Bemerkungen werden ebenfalls in diesem Fenster ausgegeben. Es können mehrere Bemerkungen gleichzeitig ausgegeben werden.
 - ROOM NR: Nummer des Raumes, in dem Sie sich gerade befinden. Auch Durchgänge sind nummeriert.
 - WOUNDS: Grad der Verwundung.
 - FATIGUE: Grad Ihrer Ermüdung.
 - WEIGHT: Diese Anzeige gibt Auskunft über das Gewicht Ihres Gepäcks.
 - SALVES: Anzahl Ihrer Heilsalben.
 - ELIXIERS: Anzahl Ihrer heilenden Elixiere.
 - ARROWS: Anzahl Ihrer Pfeile.
 - MAGIC AR: Anzahl Ihrer verfügbaren magischen Pfeile.
 - SKELETON APPEARS: Diese Rubrik gibt Aufschluß darüber, mit welchem Monster Sie gerade zu tun haben.
 - YOU HIT IT MISSED: Hier werden Bemerkungen ausgegeben. Daneben werden Mitteilungen über das Kampfgeschehen gemacht.
 - YOU FIND: Hier wird der zuletzt gefundene Schatz beschrieben und weitere wichtige Nachrichten ausgegeben.

Apschai-Befehle:

Es gibt eine Anzahl von Tastatur-Befehlen, die geeignet sind, Ihren Abenteurer durch das Gewölbe der Trilogie zu bewegen. Die Befehle gliedern sich in die Rubriken Fortbewegung, Kampf und Sonderbefehle. Auf der beiliegenden Befehlsübersicht sind die Befehle und ihre Bedeutung aufgelistet. Achten Sie darauf, daß Sie die richtige Befehlsübersicht für Ihren Computer haben.

a) Fortbewegung:

Sehen Sie sich die Rubrik der Befehle zur Fortbewegung (MOVEMENTS COMMANDS) auf der Befehlsübersicht an. Hier sind alle Befehle zur Fortbewegung für Ihren Computertyp aufgelistet. Bei einigen Computertypen müssen Sie in die Richtung sehen, in die sie gehen wollen. Sie müssen sich dann ggf. erst nach rechts, links oder um 180 Grad umdrehen.

Sie können mit den Tasten 0-9 die Anzahl der Schritte (Tempo) wählen, die sie machen, wenn Sie sich in eine Richtung bewegen. Bei einigen Computern, wie beispielsweise IBM PC können Sie einfach die Cursortasten der numerischen Tastatur verwenden.

Beachten Sie, daß Sie schneller ermüden (siehe FATIGUE), je schneller (mehr Schritte) Sie laufen. Die Monster können Ihnen natürlich nicht so leicht aus dem Raum folgen, wenn Sie rennen. Wenn jedoch auch im nächsten Raum auch ein Monster lauert...

Drehen sie den Abenteurer zunächst in die Laufrichtung!

R 90 Grad nach rechts, L 90 Grad nach links, V 180 Grad Kehrtwendung Wählen Sie danach das Tempo in Form von Schritten (Tasten 0-9). Drücken sie die 1, macht der Abenteurer einen Schritt in die jeweilige Richtung. Wenn Sie die 9 drücken, rennt Ihr Abenteurer 9 Schritte. Mit der Leertaste gehen Sie jeweils einen Schritt vorwärts.

Charakter damit bewegen. Nähere Angaben können Sie der Befehlsübersicht entnehmen

b) Befehle für den Kampf:

Im Kampf mit den Monstern können Sie verschiedene Befehle wählen: Attack (Angriff), Thrust (stoßen und drängen), Parry (verteidigen), Bow and Arrows (Pfeil und Bogen) und Magic arrows (magische Pfeile). Auf der Befehlsübersicht sind diese Befehle unter der Rubrik Kampf Befehle (BATTLE COMMANDS) aufgelistet.

- Attack (A):

Attack ist ein einzelner Schwerthieb. Sie müssen sich bei diesem Befehl in der richtigen Entfernung zum Gegner befinden. Sind Sie zu weit vom Gegner entfernt, gibt das Programm die Bemerkung "TOO FAR TO HIT" aus.

- Thrust (T):

Thrust ist eine offene Attacke gegen ein Monster, um ihm schwere Verwundungen zuzufügen. Bei diesem

Angriff müssen sie jedoch Ihre eigene Deckung vernachlässigen, so daß auch sie leichter verletzt werden können. Ein solcher Angriff verbraucht natürlich eine Menge Energie. Ihre Ermüdungerserscheinungen nehmen zu.

- Parry (P):

Parry führt den Schild gegen den Angriff eines Monsters, während Sie neue Energie schöpfen. Sie werden merken, daß dieser Befehl nicht leicht zu handhaben ist.

- Pfeil und Bogen (F):

Wenn sie ein Monster mit Pfeil und Bogen angreifen wollen, müssen Sie es ansehen. Wählen sie diese Angriffsart nur für die entsprechende Distanz. Sind sie erst einmal in Reichweite des Monsters, kann es sie leicht schlagen, denn Sie können sich in dieser Situation nicht verteidigen.

- magische Pfeile (M):

Die magischen Pfeile sind ebenfalls gute Distanzwaffen, sogar treffsicherer, als die normalen Pfeile. Magische Pfeile können Sie nicht kaufen. Sie sind darauf angewiesen, die magischen Pfeile im Innern des Gewölbes zu finden.

Das Schießen mit Pfeilen ist eine Kampfarm, bei der Sie Ihre Kräfte schonen.

c) Sonderbefehle:

Die Sonderbefehle reichen von der Selbstheilung bis zum Reden mit Monstern. Sie sind auf der Befehlsübersicht aufgelistet und im folgenden beschrieben.

- Türen öffnen (opening door) (O):

Fast jeder Raum hat mindestens eine Tür (evtl. auch Geheimtüren), die Sie öffnen müssen, um den Raum durch sie zu verlassen. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie nahe zur Tür hingehen, sich ihr zuwenden und den Öffnungsbefehl "O" geben. Die Tür öffnet sich und Sie können den Raum durch die Tür verlassen.

Eine einmal geöffnete Tür bleibt so lange offen, bis Sie die Stufe wechseln oder das Spiel neu beginnen. Sie bleibt auch dann offen, wenn Sie den Spielstand abspeichern, um später weiterzuspielen.

- Geheimtüren suchen (E):

Es gibt in vielen Räumen versteckte Geheimtüren, die nicht ohne weiteres ausfindig zu machen sind. Sie müssen erst gesucht werden, bevor Sie sie öffnen können. Mit dem Befehl "E" suchen Sie die Wand nach einer Geheimtür ab. Dazu müssen sie sich der jeweiligen Wand zuwenden, brauchen aber nicht nahe an sie herantreten.

Das Programm antwortet auf den Befehl mit NOTHING, wenn es keine Geheimtür gefunden hat, bzw. mit A SECRET DOOR, wenn die Suche erfolgreich war. Lassen Sie sich aber von der Antwort NOTHING nicht gleich entmutigen. Manche Geheimtüren sind so gut versteckt, daß sie erst nach mehrmaligem Untersuchen der Wand gefunden werden können. Nachdem Sie die Geheimtür gefunden haben, öffnen Sie sie wie eine gewöhnliche Tür mit dem O-Befehl.

- Fallen suchen (S):

Fallen können in den verschiedensten Formen vorkommen. Sie reichen von Pfeilen, die aus einer Schatzkiste springen, bis zu Falltüren. Sie können überall im Raum versteckt sein. Es gibt aber auch Räume ohne fallen. Mit dem Befehl "S" können sie einen Raum nach Fallen absuchen. Doch auch wie bei den Geheimtüren kann es passieren, daß einige Fallen nicht gleich beim ersten Suchen gefunden werden. Haben Sie eine Falle gefunden, wird sie sichtbar, und Sie können ihr ausweichen.

- Schätze einsammeln (G):

Um herauszufinden, welche Art Schatz sich in dem jeweiligen Raum befindet, müssen sie erst nahe an den Schatz herantreten und ihn mit dem Get-Befehl (G) aufnehmen. Vorher sollten sie ihn jedoch mit dem S-Befehl nach Fallen untersuchen. Das Programm gibt die Code-Nummer des Schatzes aus, was auch den Wert ausdrückt (T01 bis T20). Die Summe und der Wert der - Schätze wird gespeichert, damit am Ende des Abenteuers im Gasthaus eine Bewertung vorgenommen werden kann.

Beachten Sie, daß Sie Ihr Schwert zurücklassen müssen, wenn sie ein gefundenes Schwert mitnehmen wollen. Sie können sonst keines von beiden benutzen. Sie haben immer die Wahl zwischen dem eigenen und dem gefundenen Schwert.

- Schatz fallen lassen (D):

Wenn Sie entschieden haben, daß Sie den Schatz nicht haben wollen, lassen Sie ihn wider fallen indem Sie den Befehl "D" und die dazugehörige Zahl eingeben.

- Erkunden und Lauschen (Q):

Mit dem Q-Befehl können sie erkunden, ob sich im nächsten Raum, hinter einer Mauer oder hinter einer Tür ein Wesen befindet. Dieser Befehl funktioniert nur, wenn Sie sich der Wand oder der Tür zuwenden, und der Sie lauschen wollen. Wie beim Suchen von Geheimtüren und Fallen kann es sein, daß Sie das Monster im nächsten Raum nicht hören (anzeigt NOTHING), wenn es sich ruhig verhält und auf sie lauert. Wenn die Anwesenheit eines Wesens erlauscht wird, wird die Bezeichnung des Wesens auf dem Bildschirm ausgegeben.

- Reden mit Monster (I):

Dies ist eine weitere Fähigkeit eines Besuchers des Tempelgewölbes. Der Befehl "I" gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Kampf zu vermeiden. Wenn das Monster gerade gut aufgelegt ist, wird es Ihnen erlauben, unter der Bedingung vorbeizugehen, daß Sie den im Raum befindlichen -Schatz in Ruhe lassen. Wenn Sie es aber dann angreifen, um den Schatz doch noch zu bekommen, wird es Sie verfolgen, bis Sie den Raum verlassen. Sie können nicht mit allen Monstern reden, da einige Monster alle Abenteurer hassen.

- Heilung (H und Y)

Zur Wundheilung stehen Salben und Elixiere zur Verfügung. Beides kann jederzeit benutzt werden, auch während des Kampfes. Ihr jeweiliger Gegner hat dann allerdings die Möglichkeit, frei zum Schlag zu kommen.

als Befehle benutzen sie die H-Taste für Salben und dig Y-Taste für Elixiere. Während Ihre Selbstheilung können Sie rasten.

Salben: Jede vom Gastwirt gekaufte Salbe heilt Ihre Wunden. Das Programm hält den Verbrauch der Salben nach und vermindert den Bestand an Salben immer dann, wenn eine Salbe verbraucht ist. Sie werden während des Heilungsprozesses beobachten, daß Ihre Verwundungsrate und Ihr Salbenbestand abnehmen. Wenn sie mehr Salben verbrauchen wollen wird die Meldung "NONE LEFT" ausgegeben.

Die exotischen Elixiere wirken genauso wie die Salben, mit dem Unterschied, daß sie mehrere Wunden zugleich heilen. Elixiere können Sie nicht kaufen, sondern Sie müssen sie im Gewölbe wie Schätze finden.

Ermüdungsrate (FATIGUE):

Ihre Ermüdungsrate (FATIGUE) zeigt an, wieviel Energie Sie verbraucht haben. Größere Anstrengungen ermüden stark. Normales Gehen und das Abschießen von Pfeilen ermüden hingegen nicht, man kann sich dabei sogar fast erholen. Schnelles Laufen, der Kampf und das Tragen schwerer Lasten ermüden dagegen sehr und verbraucht dabei ungleich mehr Energie. Der Energieaufwand für die einzelnen Tätigkeiten ist auch vom Grad Ihrer Verwundung abhängig. Je schwerer Sie verwundet sind, desto höher ist Ihr Energieaufwand.

Wenn Sie den letzten Rest Ihrer Energie aufgebraucht haben, geht Ihre Ermüdungsrate (FATIGUE) auf einen Minuswert zurück, Sie fallen zu Boden und müssen nach Luft schnappen. Sie können sich nicht eher wieder bewegen oder kämpfen, bis Sie sich wieder erholt haben, Ihre Anzeige also wieder einen positiven Wert ausweist.

Das Programm hält Ihren Energieverbrauch nach und zeigt den aktuellen Stand ständig an. Wenn die Anzeige "FATIGUE 100%" ausweist, steht Ihre gesamte Energie zur Verfügung.

5. Verbrauchte Energie zurückgewinnen:

Sie können nicht mehr Energie aufnehmen, als Sie zu Beginn des Abenteuers hatten. Sie können aber verbrauchte Energie auf verschiedene Arten zurückgewinnen. Die schnellste Art ist es, zu rasten und alle Tätigkeiten einzustellen. Dies kann allerdings gefährlich werden. Sie erholen sich auch, wenn sie nur langsam gehen und von Zeit zu Zeit einen Pfeil auf einen nahenden Gegner abschießen, auf die zweite Art erholen Sie sich zwar nur langsam, aber dafür auch sicherer. Jedesmal, wenn Sie rasten, müssen Sie mit dem Angriff eines umherstreifenden Monsters rechnen.

6. Bewertung der Schätze

Sind sie wohlbehalten ins Gasthaus zurückgekehrt, listet der Gastwirt Ihre gefundenen Schätze auf und rechnet deren Wert zu Ihrem Silber. Wenn Sie den Charakter später noch einmal verwenden wollen, speichern sie ihn auf der Diskette, oder notieren sie sich die Werte, um sie später wieder eingeben zu können.

7. Erfahrung:

Jedesmal, wenn Sie sich wieder erfolgreich in das Gewölbe gewagt haben, erhalten Sie Erfahrungspunkte. Sie werden dadurch ein besserer und stärkerer Abenteurer. Die Punktzahl wird vom Programm vergeben und ist von Ihrem Erfolg im Gewölbe abhängig. Je größer Ihre Erfahrung ist, um so sicherer werden Sie sich in schwierigen Situationen behaupten.

Sie werden Verbesserungen an Ihrem Abenteurer feststellen. Diese Verbesserungen kommen sprunghaft und sind nicht immer gleich zu bemerken. Sie treffen die Monster besser und können ihnen leichter ausweichen.

Das Programm hält auch Ihre Erfahrungswerte nach. Der Gastwirt addiert die Erfahrungspunkte nach jeder wohlbehaltenen Rückkehr aus dem Gewölbe zu Ihren bis dahin gewonnenen Erfahrungspunkten hinzu, so daß Sie mit größerer Erfahrung in die nächste Runde starten.

8. Charakter und Spiele abspeichern:

Das Programm hält Ihre Erfahrungen, die Ermüdungsrate, Schätze, Waffen und die Kraft Ihres Abenteurers fortlaufend nach, bis Sie den Charakter abspeichern, das Spiel verlassen, um einen anderen Charakter zu erstellen, oder den Computer einfach ausschalten. Wenn Sie den Charakter auf der Diskette abspeichern, werden alle Charakterattribute nach dem augenblicklichen Stand abgespeichert. Haben Sie den Charakter bereits zu Beginn des Spiels abgespeichert, werden nur noch dessen Basis-Attribute verändert. Die Apschai-Trilogie Programm-Diskette wurde so eingerichtet, daß auf ihr ein Spielstand und bis zu 50 Charaktere aufgenommen werden können.

a) Spiel abspeichern (Save Game) (CTRL-S) :

Sie speichern ein Spiel in dem augenblicklichen Stand ab, indem Sie die Tastern CTRL und S gleichzeitig drücken. Diesen Befehl können sie jederzeit benutzen. Sie brauchen dazu nicht erst ins Gasthaus zurückkehren.

b) Charakter abspeichern (Save a Character) (CTRL-C):

Um einen Charakter abzuspeichern, haben Sie zwei Möglichkeiten. Zum einen können sie jederzeit aus einer Spielsituation heraus die Tasten CTRL und C zugleich drücken, zum anderen können sie die Option H (Save the Character to Disk) vom Gastwirt-Menü wählen. In beiden Fällen wird der Charakter nach dem aktuellen Stand auf der Programmdiskette abgespeichert.

Körper und Seele

1. Wenn sie von einem Monster angegriffen werden, besteht immer die Möglichkeit, daß es Ihre Rüstung durchdringt und Sie verletzt. Der Grad der Verletzungsgefahr hängt natürlich auch von der Qualität Ihrer Rüstung ab.

Das Programm zeigt Ihre Verletzungsrate auf der Basis von Prozenten an. Wenn die Anzeige "WOUNDS" 90% ausweist, heißt das, daß Sie noch relativ gesund sind. Weist die Anzeige jedoch eine Rate von beispielsweise 10% aus, bedeutet dies, daß sie ziemlich schwer verletzt sind.

Sie können sich mit einer Salbe oder einem Elixier selbst heilen. Ihr Abenteurer funktioniert normal, bis Sie eine

Rate von 0% oder darunter erreichen. An dieser Stelle stirbt Ihr Abenteurer. Dennoch besteht die Möglichkeit, daß der Abenteurer wider vom Tode auferweckt wird. Dieses Phänomen wird im folgenden Absatz näher erläutert.

2. Wenn Sie Ihren Abenteurer nach all der Arbeit erledigt auf dem Bildschirm sehen, verzweifeln Sie noch nicht. Es ist noch nicht alles verloren. Sie sind nicht der einzige Abenteurer in dem Gewölbe und einige freundliche Seelen könnten über den leblosen Körper Ihres Abenteurers stolpern. Sie werden Sie dann in Sicherheit bringen und sich um Sie bemühen. Es ist wohl selbstverständlich, daß diese Wesen das nicht ganz umsonst tun. Sie erwarten natürlich etwas von Ihnen als Dank für Ihre Errettung.

Wenn Sie sterben, kann es aber auch geschehen, daß Sie mit Haut und Haaren von einem Wandermonster einfach gefressen werden. Frische Abenteurer gelten unter den Monstern des Apschai-Gewölbes als herrliche Delikatesse. Dies wäre das Ärgste, was Ihnen zustoßen könnte. Sie können aber auch von einem anderen Lebewesen gefunden werden, als da wären, ein Zwerg, ein Zauberer oder ein Mönch. Diese werden Sie dann erretten und Sie um irgen eine Art von Lohn bitten. Das Programm informiert Sie sofort, wenn ein solcher Fall eintritt.

Die Bewohner des Gewölbes

1. Freundliche Wesen:

a) der Zwerg:

Das Zweitschlimmste, das Ihnen nach einer tödlichen Verletzung widerfahren kann, ist, von dem Zwerg Olias gefunden zu werden. Er wird Sie zwar nicht fressen, aber er beraubt Sie allen Geldes und aller Schätze, wie Zauberschwert, die magische Rüstung und magische Pfeile. Sie leben zwar wieder, sind aber arm wie eine Kirchenmaus.

b) der Zauberer:

Der Zauberer Lowenthal ist etwas leichter zufrieden zu stellen als Olias. Als Dank für Ihre Rettung verlangt er alles Magische, was Sie mit sich führen. Er läßt Ihnen jedoch Ihre Barschaft, die Juwelen und Edelsteine sowie alle normalen Waffen und Ausrüstungsstücke.

c) Der Mönch:

Im günstigsten Fall werden Sie von Venic, dem Wanderprediger, gefunden. Diese freundliche Seele erweckt Sie wieder zum Leben und bittet Sie dafür flehentlich um eine Spende für seinen Orden, wenn sie wieder ins Gasthaus zurückkehren.

2. Monster:

Sie müssen grundsätzlich zwischen zwei Arten von Monstern unterscheiden:

- Ortsgebundene Monster: Diese Monster befinden sich nur in einem bestimmten Raum und haben in aller Regel die Aufgabe, einen Schatz zu bewachen.

- Wandermonster: Diese werden von Programmen nach dem Zufallsprinzip eingesetzt und wandern durch das ganze Gewölbe. Sie können jederzeit plötzlich an jeder Stelle auftauchen.

Die Monster der ersten Stufe des jeweiligen Teils der Trilogie sind allesamt nicht so mächtig und stark wie die Monster der höheren Stufen. Sie können in dieser Stufe Erfahrungen sammeln, um sie später entsprechend einzusetzen, wenn Sie die entsprechende Routine im Umgang mit Monstern haben.

Weder ortsgewundene noch wandernde Monster folgen Ihnen von einem Raum in den nächsten. Aber sie warten auf Sie, wenn Sie in den Raum zurückwollen. Die Monster des Apschai-Gewölbes haben eine unendliche Geduld, wenn sie auf einen Abenteurer warten.

APSHAI-BEFEHLSÜBERSICHT
für Commodore 64/128 und Atari
Befehle zur Fortbewegung

O rasten
 O 1-9 Schritte laufen
 R 90 Grad nach rechts drehen

L 90 Grad nach rechts drehen
 V 180 Grad-Kehrtwendung
 Leer- Bei jedem Tastendruck
 taste einen Schritt vorwärtsgehen.

Kampfbefehle

A einfacher Schwerthieb
 T drängen und stoßen (offener Angriff)
 P Verteidigung

F Pfeil abschießen
 M magischen Pfeil abschießen

Sonderbefehle

E Wand nach Geheimtüren absuchen
 O Tür öffnen
 S Fallen suchen
 G Schatz aufnehmen
 D Schatz weglegen
 Q nach Monstern lauschen

! mit Monstern reden
 H mit Salben heilen
 Y Heilelixiere trinken
 I Schätze auflisten
 CTRL-S Spielstand abspeicher
 CTRL-C Charakter abspeichern

Joystick - Befehle

ohne Feuerknopf
 vorwärts 5 Schritte vorwärts gehen
 links 90 Grad nach links drehen
 rechts 90 Grad nach rechts drehen
 rückwärts rasten

mit gedrücktem Feuerknopf
 einfacher Schwerthieb
 Verteidigung
 offener Angriff - drängen und stoß
 normalen Pfeil abschießen
 Für diese Befehle drücken Sie zuerst
 den Feuerknopf, bevor Sie den Joystick
 in die jeweilige Richtung drücken.