

Insérez votre disquette C dans le lecteur A. Tapez **A** et appuyez sur **RETURN/ENTER**. Tapez **COPYCURS** et appuyez sur **RETURN/ENTER**. Enlevez la disquette C du lecteur A. Utilisez les touches du curseur pour mettre en relief le transfert désiré. Indiquez le lecteur à partir duquel vous copiez vos jeux sauvegardés de Pool of Radiance et le lecteur sur lequel vous copiez vos jeux sauvegardés de Curse of the Azure Bonds. Utilisez l'autre stipulation du lecteur si vos jeux sauvegardés ne sont pas sur la voie de défaut. Suivez les instructions de l'écran et introduisez les disquettes indiquées quand on vous le demande. Suivez les instructions des règles pour charger des personnages de Pool of Radiance sur Hillsfar.

POUR TRANSFERER DES PERSONNAGES SUR HILLSFAR

Vous avez besoin des disquettes des jeux sauvegardés de Curse of the Azure Bonds et d'Hillsfar ou bien vous aurez besoin de connaître votre «*os*»-répertoire sur le disque dur, sur lequel ces fichiers sont sauvegardés. Tous les personnages de Curse of the Azure Bonds doivent être enlevés de leur groupe d'aventuriers avant d'être transférés sur un autre jeu. Les Paladins, les Gardes Forestiers et les personnages de double classe humaine ne pourront peut-être pas être transférés sur Hillsfar.

Placez la disquette C dans le lecteur A. Tapez **A** et appuyez sur **RETURN/ENTER**. Otez la disquette C du lecteur A. Utilisez les touches du curseur pour mettre en relief le transfert désiré. Indiquez le lecteur à partir duquel vous copiez vos jeux sauvegardés de Curse et le lecteur sur lequel vous copiez vos jeux sauvegardés d'Hillsfar. Utilisez l'autre stipulation du lecteur si les jeux sauvegardés ne sont pas sur la voie de défaut. Suivez les instructions de l'écran et insérez les disquettes indiquées quand on vous le demande.

POUR COMMENCER LE JEU

Chargez votre ordinateur en utilisant le DOS 2.1 ou plus élevé. Si vous jouez avec des disquettes, insérez la disquette A dans le lecteur A et tapez **A**, puis appuyez sur **RETURN/ENTER**. Si vous jouez sur votre disque dur **C**, tapez **C**; **CURSE** et appuyez sur **RETURN/ENTER**. Tapez **START** et appuyez sur **RETURN/ENTER**. Appuyez sur une touche pour que les écrans des titres et des crédits passent. Après l'affichage des crédits appuyez sur **RETURN/ENTER** pour jouer. Si vous utilisez des disquettes vous devez toujours garder la disquette A dans le lecteur A.

CHOISIR LA CONFIGURATION DE VOTRE ORDINATEUR

Préparez la configuration du matériel hardware de votre ordinateur la première fois que vous commencez le jeu. Suivez les indications de l'écran pour identifier votre adaptateur d'infographie et le type d'équipement sonore. Puis tapez dans la voie de votre disquette de jeu sauvegardé (normalement **C**; **CURSESAVE** pour les utilisateurs de disques durs, et **BISAVE** pour les utilisateurs de disquettes). Vous devrez peut-être remettre à zéro ces réglages de la configuration hors du programme en effaçant le fichier **CURSE_CFG**, utilisant votre commande **DOS DELETE**, en commençant ensuite le programme et en répondant à nouveaux aux questions.

UTILISER LA MARGUERITE DE TRADUCTION

Après avoir choisi Play Game (Jouer), deux symboles, une voie et un nombre seront affichés. Trouvez le premier symbole sur l'extérieur de la marguerite de traduction, et le second sur l'intérieur mobile de la marguerite. Harmonisez les deux symboles et tapez la lettre inscrite à l'intérieur du tableau sous la voie indiquée. Appuyez sur **RETURN/ENTER**. Par exemple, si l'ordinateur affiche:



Tapez la lettre **X** et appuyez sur **RETURN/ENTER**. Le jeu se chargera et affichera le menu de Création du Groupe.

COMMENT FAIRE DES SELECTIONS

Curse of the Azure Bonds est contrôlé en utilisant les menus. Sur chaque menu une commande est mise en relief. Utilisez les touches < et > pour indiquer la commande que vous voulez et appuyez sur **RETURN/ENTER** pour sélectionner votre choix. Vous pouvez aussi choisir une commande en appuyant sur la première lettre mise en relief de la commande. Par exemple, pour regarder une vue du ciel de l'endroit environnant vous mettez en relief une commande de Région et appuyez sur **RETURN/ENTER** ou sur une touche.

Des commandes comme par exemple View (Examination), agissent seulement sur un seul personnage. Utilisez les touches Pg Up ou Pg Down pour mettre en relief le personnage que vous voulez activer, puis choisissez la commande. Par exemple, pour examiner les scores d'aptitude d'un personnage, mettez en relief son nom dans la liste des personnages et choisissez la commande View (Examiner).

Des commandes permettent le programme entre deux états. Quand vous choisissez une de ces commandes, le nom sur l'écran change pour refléter l'état de ce programme. Par exemple, si vous choisissez la commande Picture On sur le menu Pic (Dessin) il ira à Picture Off. A partir de là, le dessin du monstre animé n'est pas affiché quand vous faites une rencontre.

COMMENT VOUS DEPLACER

Le groupe peut avancer, tourner à droite, à gauche ou faire demi-tour pendant le voyage en 3 dimensions. Pendant un combat vous pouvez vous déplacer dans n'importe laquelle des huit directions. Pendant un combat les touches du curseur font défaut pour les commandes de Mouvement et de Visées Manuelles. Dans la vue par voie de terre le groupe choisit sa destination et son mode de mouvement à partir d'un menu.

3D ET TOUIT MENU

MENU DU HAUT	MOUVEMENT	MENU Pg Dn
TOURNER VERS LA GAUCHE	TOURNER VERS LA DROITE	
MENU DU BAS	FAIRE DEMI-TOUR	MENU Pg Up

MOUVEMENT ET VISEES DE COMBAT

7	8	9
4	5	6
1	2	3

<	>
MENU GAUCHE	MENU DROIT

POUR COMMENCER A JOUER RAPIDEMENT

Un groupe d'aventuriers déjà sélectionné est mis en réserve en tant que jeu sauvegardé A sur disquette C. Choisissez **Recall Saved Game** (Rappeler le jeu sauvegardé) du menu de création de groupe. Si vous jouez avec des disquettes, introduisez la disquette C quand la disquette de sauvegardé est requise. Choisissez le jeu sauvegardé A.

Après avoir chargé le jeu sauvegardé, choisissez **Begin Adventuring** (Début de l'aventure). Lisez l'entrée de journal de la première page du Journal des Aventuriers. Choisissez la commande **Encamp** (Camper) du menu de l'Aventure. Assurez-vous que tous vos jeteurs de sorts mémorisent leurs sorts. Sortez du camp.

Traversez la cité prudemment. Ecoutez ce que les différents NPC ont à dire. Allez vers l'ouest jusqu'à magasin d'armes et achetez à chacun de vos personnages du matériel initial. Allez voir la femme sage de l'autre côté de la rue du temple et écoutez ce qu'elle a à dire. Visitez le temple et parlez au grand prêtre. Allez au bar et écoutez les rumeurs. Quand vous pensez que vous avez assez d'information, quittez la ville et partez à l'aventure. A partir de maintenant les choses vont se corser!

TUYAUX POUR REUSSIR VOS AVENTURES

La première chose à faire est de mémoriser les sorts. Ensuite vous aurez besoin d'équiper vos personnages. Allez au magasin d'armes et mettez votre argent en commun. Achetez pour vos combattants, une cotte de mailles, un bouclier, une large épée, une épée à deux mains, un arc long et beaucoup de flèches. Achetez pour vos ecclésiastiques une cotte de mailles, un bâton lance-pierres et un fléau; pour vos voleurs une armure en cuir, une large épée, un petit arc et beaucoup de flèches; pour vos utilisateurs de magie un poignard, un bâton et une poignée de javelots. Après avoir terminé vos achats utilisez les commandes View (Examiner), Items (Articles) et Ready (Prêt) pour préparer l'équipement de tous vos aventuriers pour le combat. Une fois que vous avez tout acheté, vous allez à la commande **Share** (Partager) et ramassez tout l'argent.

Allez voir tout le monde en ville et écoutez ce qu'ils ont à dire. Les liens et leurs effets restent un mystère pour vos personnages et toute information peut être utile, aussi utile qu'un sort de boule de feu (ou presque aussi utile!) Après avoir écouté tout ce que tout le monde avait à dire, quittez la ville et partez à votre quête.

Pendant les combats votre groupe utilisera des sorts et perdra des points généraux. Quand vous avez trouvé un endroit sûr pour vous reposer, campez et utilisez la commande **Fix** (Immobile) afin de regagner des points généraux. Ensuite mémorisez les sorts pour garder l'efficacité des jeteurs de sorts au maximum.

Une fois que vos personnages ont assez de points d'expérience et assez d'argent, cherchez des endroits où les entraîner. La plupart des cités ont des salles d'entraînement, d'autres peuvent être cachées dans d'autres endroits. Soyez sûr d'avoir la valeur de 1000gp en pièces de monnaie pour chaque personnage que voulez entraîner. Si vos personnages ont besoin de points d'Expérience Supplémentaire, cherchez dans les cités où patrouille la forêt près de la Pierre Debout.

Au cours de votre aventure vous entendrez une voie que vous semblez rêver, vous prévenir, "de grands dangers vous attendent, soyez prêts!" Tenez compte de cet avertissement en sauvegardant votre jeu et en mettant cette partie sauvegardée à l'écart. Gardez ce jeu sauvegardé à l'écart jusqu'à ce que le groupe soit retourné dans un endroit sûr. Bonne chance!

TUYAUX POUR REUSSIR UN COMBAT

Voici des tuyaux utiles pendant les combats de Curse of the Azure Bonds.

Identifiez les jeteurs de sorts ennemis au début de chaque bataille. Attaquez les à l'aide de vos sorts et de projectiles. Soyez sûr de leur infliger des dégâts à chaque tour pour les empêcher de jeter leurs sorts. Concentrez vos attaques: il est généralement plus efficace de tuer un monstre que d'en blesser deux. Eliminer les monstres impotents car ils ralentissent actifs.

Gardez votre Paladin près du centre, à l'avant du groupe car sa Protection contre le Mal peut améliorer l'AC et le Saving Throw de ceux qui lui sont près. Gardez votre groupe ensemble car ainsi ils peuvent concentrer leurs attaques contre les monstres. Protégez le flanc de votre groupe car ainsi les monstres ne pourront pas atteindre vos jeteurs de sorts et vos archers.

Apprenez la portée et le champ des effets des sorts offensifs comme par exemple: le Projectile Magique, le Nuage Puant, la Boule de Feu, le Cône de Froid et le Nuage Mortel. Décidez où vous voulez jeter un sort avant de choisir Cast (Jeter). Utilisez la commande de visée pour vérifier la portée et la ligne de vue de la cible proposée. Assurez-vous que le sort se portera sur les monstres et non pas sur votre groupe.

Certains sorts ont des effets spectraux et sont donc encore plus utiles que les autres. Les effets des nuages puants durent pendant plusieurs tours et ils peuvent être utilisés pour protéger les flancs du groupe, canaliser les attaques ennemies et pour neutraliser les monstres. L'influence des sorts peut être dirigée vers différents ennemis. Les éclairs peuvent rebondir des murs et attaquer leur cible deux fois à partir du même sort.

Si votre groupe est battu pendant un combat particulièrement brutal, retournez à votre dernier jeu sauvegardé. Juste avant de déclencher la bataille, préparez votre équipe avec des sorts comme par exemple: une Bénédiction, une Prière, Protection contre le Mal, Protection contre le Mal de radius 10'. Agrandissez le radius d'Invisibilité à 10' et la Célérité. Vous pouvez aussi vous préparer au combat avec des articles magiques comme par exemple, des Potions de Force de Géants, des Potions d'Invisibilité ou de la Poussière de Disparition. Jetez les sorts et utilisez les articles magiques juste avant de déclencher les combats. N'utilisez pas la Célérité tout souvent, elle vieillit vos personnages d'un an à chaque fois qu'ils l'utilisent.

DIFFERENCES DANS LA VERSION IBM

La version IBM de Curse of the Azure Bonds est légèrement différente des règles. Ces différences sont:

Pendant que vous vous déplacez au cours des combats, la touche **ESC** vous "ramènera" à votre mouvement en cours mais elle n'effacera pas les dégâts ou blessures que vous avez soufferts pendant le mouvement.

A n'importe quel moment, vous pouvez garder jusqu'à 10 jeux sauvegardés sur une disquette (selon la place disponible). Sauvegardez chaque jeu sous une lettre (A - J). Utilisez la lettre ou rappeler votre jeu.

Les commandes suivantes peuvent être données dans le Menu de Combat ou pendant que votre groupe se déplace sous les contrôles de votre ordinateur. Appuyez sur la (les) touche(s) pour accomplir la commande.

ALT Q: Amène les personnages à Quick (Vite) (Contrôles par ordinateur).

ALT M: Active/désactive les sorts magiques pour les personnages sur Quick.

ESPACE Ramène les personnages aux contrôles manuelles.

CTRL S: Allume/éteint le son (peut être utilisé à tout moment).

Les personnages sur Quick utiliseront des articles magiques Readled (Préparés pour le combat). Ces personnages avec des flèches Readled (Préparés pour le combat) ou des frondes utiliseront des attaques rangées si l'ennemi n'y a pas d'ennemis adjacents.

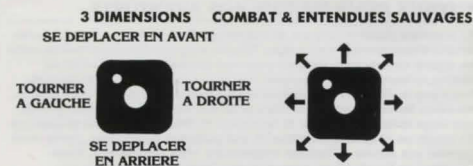
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées, sont la propriété de TSR, Inc., Lake Geneva WI, USA, et utilisé sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Droits d'auteur © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. Droits d'auteur © 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Des commandes permettent le programme entre deux états. Quand vous choisissez une de ces commandes, le nom sur l'écran change pour refléter l'état de ce programme. Par exemple, si vous choisissez la commande Picture On sur le menu Pics (Dessin) il ira à Picture Off. A partir de là, le dessin du monstre animé n'est pas affiché quand vous faites une rencontre.

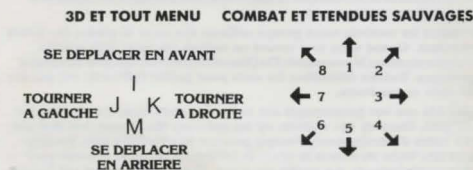
COMMENT VOUS DEPLACER

Le groupe peut avancer, tourner à droite, à gauche ou faire demi-tour dans le voyage en 3 dimensions. Pendant un combat vous pouvez vous déplacer dans n'importe laquelle des huit directions. Dans la vue par voie de terre le groupe choisit sa destination et son mode de mouvement à partir d'un menu. Vous pouvez utiliser le manche à balai ou/et le clavier pour vous déplacer dans n'importe quel mode. Si vous avez des problèmes à vous déplacer diagonalement avec le manche à balai, utilisez les touches 2, 4, 6, 8, à la place.

MOUVEMENTS AU MANCHE A BALAI



MOUVEMENTS AU CLAVIER



POUR COMMENCER A JOUER RAPIDEMENT

Un groupe d'aventuriers déjà sélectionné est mis en réserve en tant que jeu sauvegardé sur la face 1 de la disquette B. Choisissez Recall Save Game (Rappeler le jeu sauvegardé) du menu de création de groupe. Si vous jouez avec des disquettes, introduisez la face 1 de la disquette B quand la disquette de sauvegarde est requise.

Après avoir chargé le jeu sauvegardé, choisissez Begin Adventuring (Début de l'aventure). Lisez l'entrée de journal de la première page du Journal des Aventuriers. Choisissez la commande Encamp (Camper) du menu de l'Aventure. Assurez-vous que tous vos Jeteurs de sorts mémorisent leurs sorts. Sortez du camp et choisissez Move (se déplacer) à partir du Menu Adventure.

Traversez la cité prudemment. Ecoutez ce que les différents NPC ont à dire. Allez vous l'ouest jusqu'au magasin d'armes et achetez à chacun de vos personnages du matériel initial. Allez voir la femme sage de l'autre côté de la rue du temple et écoutez ce qu'elle a à dire. Visitez le temple et parlez au grand prêtre. Allez au bar et écoutez les rumeurs. Quand vous pensez que vous avez assez d'information, quittez la ville et partez à l'aventure. A partir de maintenant les choses vont se corser!

TUYAUX POUR REUSSIR VOS AVENTURES

La première chose à faire est de mémoriser les sorts. Ensuite vous aurez besoin d'équiper vos personnages. Allez au magasin d'armes et mettez votre argent en commun. Achetez pour vos combattants, une cotte de mailles, un bouclier, une large épée, une épée à deux mains, un arc long et beaucoup de flèches. Achetez pour vos ecclésiastiques une cotte de mailles, un bâton lance-pierres et un fléau; pour vos voleurs une armure en cuir, une large épée, un petit arc et beaucoup de flèches; pour vos utilisateurs de magie un poignard, un bâton et une poignée de javelots. Après avoir terminé vos achats utilisez les commandes View (Examiner), Items (Articles) et Ready (Prêt) pour préparer l'équipement de tous vos aventuriers pour le combat. Une fois que vous avez tout acheté, vous allez à la commande Share (Partager) et ramassez tout l'argent.

Allez voir tout le monde en ville et écoutez ce qu'ils ont à dire. Les liens et leurs effets restent un mystère pour vos personnages et toute information peut être utile, aussi utile qu'un sort de boule de feu (ou presque aussi utile!) Après avoir écouté tout ce que tout le monde avait à dire, quittez la ville et partez à votre quête.

Pendant les combats votre groupe utilisera des sorts et perdra des points généraux. Quand vous avez trouvé un endroit sûr pour vous reposer, camp et utilisez la commande Fix (Immobile) afin de regagner des points généraux. Ensuite mémorisez les sorts pour garder l'efficacité vos jeteurs de sorts au maximum.

Une fois que vos personnages ont assez de points d'expérience et assez d'argent, cherchez des endroits où les entrainer. La plupart des cités ont des salles d'entraînement, d'autres peuvent être cachées dans d'autres endroits. Soyez sûr d'avoir la valeur de 1000 gp l en pièces de monnaie pour chaque personnage que voulez entrainer. Si vos personnages ont besoin de points d'Expérience Supplémentaire, cherchez dans les cités ou patrouillez la forêt près de la Pierre Debout.

Au cours de votre aventure vous entendrez une voix que vous semblez rêver, vous prévenir, "de grands dangers vous attendent, soyez prêts!" Tenez compte de cet avertissement en sauvegardant votre jeu et en mettant cette partie sauvegardée à l'écart. Gardez ce jeu sauvegardé à l'écart jusqu'à ce que le groupe soit retourné dans un endroit sûr. Bonne chance!

TUYAUX POUR REUSSIR UN COMBAT

Voici des tuyaux utiles pendant les combats de CURSE OF THE AZURE BONDS.

Identifiez les jeteurs de sorts ennemis au début de chaque bataille. Attaquez les à l'aide de vos sorts et de projectiles. Soyez sûr de leur infliger des

dégâts à chaque tour pour les empêcher de jeter leurs sorts. Concentrez vos attaques: il est généralement plus efficace de tuer un monstre que d'en blesser deux. Eliminer les monstres impotents car ils redeviennent actifs.

Gardez votre Paladin près du centre, à l'avant du groupe car sa Protection contre le Mal peut améliorer l'AC et le Saving Throw de ceux qui lui sont près. Gardez votre groupe ensemble car ainsi ils peuvent concentrer leurs attaques contre les monstres. Protégez le flanc de votre groupe car ainsi les monstres ne pourront pas atteindre vos jeteurs de sorts et vos archers.

Apprenez la portée et le champ des effets des sorts offensifs comme par exemple: Le Projectile Magique, le Nuage Puant, la Boule de Feu, le Cône de Froid et le Nuage Mortel. Décidez ou vous voulez jeter un sort avant de choisir Cast (Jeter). Utilisez la commande de visée pour vérifier la portée et la ligne de vue de la cible proposée. Assurez-vous que le sort se portera sur les monstres et non pas sur votre groupe.

Certains sorts ont des effets spéciaux et sont donc encore plus utiles que les autres. Les effets des nuages puants durent pendant plusieurs tours et ils peuvent être utilisés pour protéger les flancs du groupe, canaliser les attaques ennemies et pour neutraliser les monstres. L'influence des sorts peut être dirigée vers différents ennemis. Les éclairs peuvent rebondir des murs et attaquer leur cible deux fois à partir du même sort.

Si votre groupe est battu pendant un combat particulièrement brutal, retournez à votre dernier jeu sauvegardé. Juste avant de déclencher la bataille, préparez votre équipe avec des sorts comme par exemple: une Bénédiction, une Prière, Protection contre le Mal, Protection contre le Mal de radius 10'. Agrandissez le radius d'Invisibilité à 10' et la Célérité. Vous pouvez aussi vous préparer au combat avec des articles magiques comme par exemple, des Potions de Force de Géants, des Potions d'Invisibilité ou de la Poussière de Disparition. Jetez les sorts et utilisez les articles magiques juste avant de déclencher les combats. N'utilisez pas la Célérité trop souvent, elle vieillit vos personnages d'un an à chaque fois qu'ils l'utilisent.

DIFFERENCES DANS LA VERSION COMMODORE 64

La version Commodore 64 de CURSE OF THE AZURE BONDS est légèrement différente des règles. Ces différences sont:

A: Appuyer sur la touche «Flèche Gauche» est pareil que choisir la commande Exit (Sortir) d'un menu. Pendant que vous vous déplacez au cours des combats, la touche «Flèche Gauche» vous ramènera à votre mouvement en cours mais elle n'effacera pas les dégâts ou blessures que vous avez soufferts pendant le mouvement.

I: Il n'y a pas d'Exit (Sortie) à DOS sur le Menu de Création de Groupe. Eteignez votre ordinateur puis rallumez le pour faire fonctionner d'autres programmes. Certains articles peuvent seulement être Readied (Préparés pour le combat) pendant le combat ou dans un camp. Si vous essayez de préparer ces articles ailleurs, votre ordinateur répondra 'NOT HERE' ('PAS ICI').

Les commandes suivantes peuvent être données dans le Menu de Combat ou pendant que votre groupe se déplace sous les contrôles de votre ordinateur. Appuyez sur la touche pour accomplir la commande.

O: Amène tous les personnages à Quick (Vite) (Contrôles par ordinateur).

S: «SPC»: Ramène tous les personnages aux contrôles manuelles.

M: Active/désactive les sorts magiques utilisés pour les personnages sur Quick.

Les personnages sur Quick utiliseront des articles magiques Readied (Préparés pour le combat). Ces personnages avec des flèches Readied (Préparés pour le combat) utiliseront leurs arcs s'il n'y a pas d'ennemis adjacents.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées, sous la propriété de TSR, Inc., Lake Geneva WI, USA, et utilisé sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Droits d'auteur © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. Droits d'auteur © 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Commodore 64/128-Schnellstart-Karte Offizielle ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® Computerprodukt

CURSE OF THE AZURE BONDS

BEVOR SIE MIT DEM SPIEL BEGINNEN

Fertigen Sie mit Hilfe eines kommerziellen Kopierprogramms Back-Up-Kopien Ihrer 3 Spieldisketten an. Formatieren Sie zwei leere Disketten als Speicherdisketten. Während des Spielverlaufs sollten Sie ein Spiel zuerst auf die eine Diskette abspeichern und dann auf die andere. Wenn Sie mehrere Spiele abspeichern, stehen Ihnen später auch mehrere Spielpositionen zur Verfügung, zu denen Sie zurückkehren können, sollte sich für Ihre Spielcharaktere eine Situation als besonders gefährlich erweisen. Wenn Sie vom Computer zum Wechseln der Disketten auffordert werden, schieben Sie die angeforderte Diskette in das Laufwerk und drücken den Joystickknopf oder RETURN.

STARTEN DES SPIELS

Schließen Sie den Monitor und das Laufwerk an den Computer an. Wenn Sie einen Joystick verwenden, müssen Sie diesen an Port 2 anschließen. Entfernen Sie alle Einschubmodule ("Cartridge") und Druckeranschlüsse. Achten Sie darauf, daß SHIFT LOCK nicht gedrückt ist, wenn Sie Text eingeben. Schalten Sie den Monitor, das Laufwerk und den Computer ein. Auf dem C128 müssen Sie die COMMODORE-Taste gedrückt halten, wenn Sie den Computer anschalten, und den C64-Modus wählen. Schieben Sie die Diskette mit der Seite 1 ins Diskettenlaufwerk und tippen Sie ein: **LOAD "*",8, »RETURN»**
RUN »RETURN»

Tippen Sie N für die eingebaute Schnelladevorrichtung ein. Drücken Sie irgendeine Taste, um die Titelsequenz mit den Anerkennungen zu überspringen. Danach drücken Sie wieder RETURN, um das Spiel zu starten.

CURSE OF THE AZURE BONDS benutzt ein Schnellader, um den Datenzugang zu den Disketten zu beschleunigen. Sollte das Spiel jedoch nicht erfolgreich geladen worden sein oder Ihre Diskette Schwierigkeiten beim Abspielen haben, müssen Sie das Spiel neu laden. Y schaltet die Schnelladervorrichtung aus. Sie können es auch mit anderen Schnelladern probieren, die über ein Einschubmodul ('Cartridge') angeschlossen sind, doch es besteht hierbei keine 100 prozentige Garantie, daß das Spiel erfolgreich geladen wird.

TRANSFERIEREN DER CHARAKTERE VON POOL OF RADIANCE ODER HILLSFAR

Dafür benötigen Sie Ihre Speicherdisketten für POOL OF RADIANCE und/oder HILLSFAR. Alle Charaktere von POOL OF RADIANCE müssen zuerst aus Ihrer Abenteurergruppe entfernt werden, bevor sie in ein anderes Spiel transferiert werden können. Folgen Sie den Anweisungen im Regelbuch, wie Sie Charaktere von POOL OF RADIANCE oder HILLSFAR laden.

Wenn Sie einen Charakter hinzufügen, der bereits in HILLSFAR auf Abenteurersuche war, erscheint die Mitteilung 'GAME BEFORE HILLSFAR: CURSE POOL, HILLSFAR' auf dem Bildschirm. Geben Sie ein, in welchem Abenteurerspiel vor HILLSFAR der Charakter bereits gespielt hat. Wählen Sie HILLSFAR, wenn der Charakter in dem gleichnamigen Spiel kreiert wurde.

TRANSFERIEREN EINES CHARAKTERS NACH HILLSFAR

Dafür benötigen Sie Ihre Speicherdisketten für CURSE OF THE AZURE BONDS und HILLSFAR. Alle Charaktere aus CURSE OF THE AZURE BONDS müssen zuerst von Ihrer Abenteurergruppe entfernt werden, bevor sie in ein anderes Spiel transferiert werden können. Paladin, Förster ('Rangers') und menschliche Zwei-Klassen-Charaktere können nicht nach HILLSFAR übertragen werden. Folgen Sie den Anweisungen in den Regeln für HILLSFAR, wie Sie einen Charakter von CURSE OF THE AZURE BONDS laden.

ANWENDEN DES ÜBERSETZUNGSRADES ('TRANSLATION WHEEL')

Nachdem Sie 'Play Game' (Spiel anfangen) gewählt haben, erscheinen zwei Symbole, ein Weg und eine Zahl auf dem Bildschirm. Finden Sie das erste Symbol auf dem Außenrad und das zweite Symbol auf dem beweglichen inneren Rad. Stimmen Sie die zwei Symbole aufeinander ab und geben Sie den Buchstaben ein, der sich in dem Zahlenkästchen unterhalb des angegebenen Wegs befindet. Dann RETURN/ENTER drücken. Dies z.B. kann auf dem Bildschirm erscheinen:



Geben Sie den Buchstaben X ein und drücken Sie RETURN/ENTER. Das Spiel wird geladen, und das Gruppen-Kreationsmenü ('Party Creation') erscheint auf dem Bildschirm.

WIE SIE IHRE WAHL TREFFEN

CURSE OF THE AZURE BONDS wird mit Hilfe von Menüs gesteuert. Jeweils ein Befehl wird auf einem Menü hervorgehoben. Benutzen Sie den Joystick oder die Cursor-Tasten, um den von Ihnen gewünschten Befehl hervorzuheben, und drücken Sie den Joystickknopf oder RETURN, um ihn zu wählen. Für eine Sicht aus der Vogelperspektive müssen Sie z.B. den 'Area'-Befehl (Gebiet) hervorheben und den Joystickknopf oder RETURN drücken.

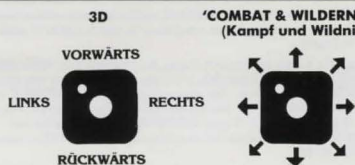
Einige Befehle wie z.B. 'View' (Sicht) beziehen sich nur auf einen einzelnen Charakter. Benutzen Sie den Joystick oder die Cursor-Tasten, um den von Ihnen gewünschten Charakter hervorzuheben und einen Befehl zu wählen. Wählen Sie sich die Eigenschaftspunkte eines Charakters anschauen, heben Sie zuerst den Namen des Charakters auf der Namensliste hervor und wählen dann den 'View'-Befehl.

Einige Befehle wirken wie ein Kippschalter. Wenn Sie einen dieser Befehle wählen, ändert sich der Name auf dem Bildschirm, um den neuen Zustand des Programms anzuzeigen. Wählen Sie z.B. den Befehl 'Pictures On' im Pics'-Menü (Bilder), wird dieser Befehl in sein Gegenteil verkehrt, und die Biddarstellungen der Monster erscheinen nicht mehr bei einer Begegnung auf dem Bildschirm.

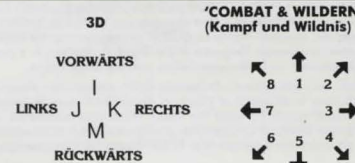
WIE SIE SICH BEWEGEN

Im 3D-Modus kann sich die Gruppe vorwärts, nach links, rechts oder rückwärts bewegen. Während eines Kampfes können Sie sich in acht verschiedene Richtungen bewegen. In der Sicht 'Über Land' (Overland) bestimmen Sie mit Hilfe eines Menüs den Zielort und den Bewegungsmodus für die Gruppe. Sie können sich in jedem Modus sowohl mit Hilfe der Tastatur als auch mit dem Joystick bewegen. Haben Sie ein Problem während eines Kampfes, sich diagonal zu bewegen, wenn Sie einen Joystick benutzen, sollten Sie stattdessen die Cursor-Tasten 2, 4, 6 oder 8 benutzen.

JOYSTICKBEWEGUNGEN



TASTATURBEWEGUNGEN



SCHNELLER MIT EINEM SPIEL ANFANGEN

Eine vorher zusammengestellte Abenteurergruppe befindet sich in einem bereits abgespeicherten Spiel auf der Diskette B mit der Seite 1. Wählen Sie den Befehl Recall Saved Game (Gespeichertes Spiel laden) vom Gruppen-Kreationsmenü ('Party Creation'). Schieben Sie die Diskette B mit der Seite 1 ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Nachdem das gespeicherte Spiel geladen wurde, wählen Sie Begin Adventure (Mit dem Abenteuer beginnen). Lesen Sie die Journal-Entragung auf der ersten Seite Ihres Abenteurerjournals durch. Wählen Sie den Lager-Befehl ('Camp') vom Abenteurermenü ('Adventure'). Lassen Sie alle Ihre Charaktere die ihnen möglichen Zaubersprüche lernen. Verlassen Sie das Lager ('Exit Camp') und wählen Sie den Befehl 'Move' vom Abenteurermenü.

Bewegen Sie sich mit äußerster Vorsicht durch die Stadt. Hören Sie auf die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) und was sie zu sagen haben. Begeben Sie sich nach Westen zum Laden und kaufen Sie Ihren Charakteren eine Startausrüstung. Besuchen Sie die Weise, die gegenüber dem Tempel wohnt, und hören Sie ihr zu. Besuchen Sie den Tempel und fragen Sie den Hohepriester aus. Gehen Sie in eine Bar und schnappen Sie einige der umgehenden Gerüchte auf. Wenn Sie der Überzeugung sind, daß Sie alle notwendigen Informationen erhalten haben, sollten Sie die Stadt verlassen und sich auf Abenteurersuche begeben. Danach werden sich die Dinge überstürzen!

TIPS FÜR EIN ERFOLGREICHES ABENTEUER

Zuerst sollten Sie sich hinsetzen und Zaubersprüche auswendig lernen. Dann müssen Sie allen Ihren Charakteren eine Ausrüstung kaufen. Begeben Sie sich zum Laden und lassen Sie die Charaktere ihr Geld zusammenlegen ('Pool'). Kaufen Sie Ihren Kämpfern einen zusammengewundenen Kettenpanzer ('Banded Mail'), ein Breitschwert ('Broad Sword'), einen Zweihänder ('Two-handed Sword'), einen zusammengesetzten Langbogen ('Long Composite Bow') und viele Pfeile ('Arrows'). Kaufen Sie Ihren Klerikern einen zusammengewundenen Kettenpanzer ('Banded Mail'), ein Schild ('Shield'), eine Stabschlinge ('Staff Sling') und einen Dreschflegel ('Flail'). Kaufen Sie Ihren Dieben eine Lederrüstung ('Leather Armour'), ein Breitschwert ('Broad Sword'), einen Kurzbogen ('Short Bow') und viele Pfeile ('Arrows'). Kaufen Sie Ihren Magiern einen Dolch ('Dagger'), einen Stab ('Staff') und ein Bündel Wurfpeile ('Darts'). Wenn Sie Ihren Einkauf beendet haben, wählen Sie die Befehle 'View' (Sicht), 'Items' (Gegenstände) und 'Ready' (Kampfbereit machen), um die Ausrüstung Ihrer Charaktere sofort in einer kämpferischen Auseinandersetzung benutzen zu können. Nachdem Sie alles Notwendige eingekauft haben, können Sie das übriggebliebene Geld mit dem Befehl 'Share' (Verteilen) wieder aufnehmen.

Besuchen Sie jeden interessanten Ort in der Stadt und finden Sie heraus, welche Geschichten sich im Umlauf befinden. Die 'Bonds' und ihre Wirkungen sind ein Geheimnis für Ihre Charaktere, und Informationen können so nützlich sein, wie ein 'Fireball'-Zauberspruch (nun, fast so nützlich). Wenn Sie genug in Erfahrung gebracht haben, können Sie die Stadt verlassen und sich auf Ihre Abenteurersuche begeben.

Während eines Kampfes wird Ihrer Gruppe Zaubersprüche ('Spells') verbraucht und Schlagpunkte ('Hit Points') oder auch 'Hit' verloren. Finden Sie einen sicheren Platz zum Ausruhen und benutzen Sie das Lagermenü ('Encamp' oder auch 'Camp') sowie den 'Fix'-Befehl (Heilen), um Schlagpunkte zurückzugewinnen. Lernen Sie dann Zaubersprüche, damit Ihre Zauberer den höchsten Wirkungsgrad beibehalten können.

Sobald Ihre Charaktere genügend Erfahrungspunkte ('Experience Points') und Geld gesammelt haben, sollten Sie einen Ort aufsuchen, an dem trainiert wird. Die meisten Städte haben heute bereits Trainingshallen. Diese sind manchmal auch an versteckten Orten vorzufinden. Vergewissern Sie sich vorher, daß jeder Ihrer trainingswilligen Charaktere über 1000 Goldstücke verfügt. Benötigt Ihr Charakter noch mehr Erfahrungspunkte, sollten Sie die Umgebung einer Stadt genauer durchsuchen oder den Wald in der Nähe des 'Standing Stone' patrouillieren.

Manchmal hören Sie eine fast schon traumähnliche Stimme sagen: "Great danger lies ahead, be fully prepared!" (Große Gefahren liegen vor Euch, seid wachsam!) Speichern Sie Ihr Spiel jetzt ab und platzieren Sie die Kopie an einem sicheren Ort. Halten Sie die Kopie für alle Notfälle bereit, bis Ihre Gruppe wieder in sicheres Gebiet zurückgekehrt ist. Viel Glück!

TIPS FÜR EINEN ERFOLGREICHEN KAMPF

Es folgen einige Tips für die kämpferischen Auseinandersetzungen in CURSE OF THE AZURE BONDS.

Identifizieren Sie zu Beginn eines Kampfes die feindlichen Zauberer. Greifen Sie diese dann mit geeigneten Zaubersprüchen und Fluggeschossen an. Sorgen Sie dafür, daß diesen in jeder Kampfunde Schaden zugefügt wird, was diese davon abhält, Zaubersprüche gegen Sie auszusprechen.

Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf nur ein Ziel. Es ist normalerweise besser, ein Monster zu vernichten als zwei Monster zu verletzen. Töten Sie hilflose Monster, bevor diese sich wieder zu einem Angriff aufrappeln können.

Platzieren Sie Ihren Paladin in der Mitte der ersten Angriffreihe Ihrer Gruppe, damit sein 'Protection from Evil' (Schutz vor dem Bösen) den AC-Wert und die Schutzmagie der neben ihm stehenden Charaktere anheben kann. Halten Sie Ihre Gruppe zusammen, damit die Angriffe auf ein Monster konzentriert werden können. Schützen Sie die Flanken Ihrer Gruppe, damit die Monster nicht zu Ihren Zauberern und Bogenschützen vordringen können.

Finden Sie die Reichweite und den Wirkungsradius Ihrer Angriffszaubersprüche heraus: 'Magic Missile' (Magische Fluggeschosse), 'Sinking Cloud' ('Gaswolke'), 'Fireball' (Feuerball), 'Cone of Cold' (Kältekegel) und 'Cloudkill' (Todeswolke). Entscheiden Sie sich zuerst, in welche Richtung Sie Ihren Zauberspruch anwenden wollen, bevor Sie ihn aussprechen. Benutzen Sie den 'Aim'-Befehl (Zielen), um die Reichweite des Zauberspruchs und Ihre Sicht zum gewünschten Ziel zu erfahren. Sorgen Sie dafür, daß der Zauberspruch das Monster und nicht die gesamte Gruppe trifft.

Einige Zaubersprüche verfügen über besondere Effekte, die diese äußerst wirksam machen. 'Stinking Cloud' kann bis zu vier Gegner hilflos machen. Feuerbälle sind innerhalb von Gebäuden größer als im Freien. Zaubersprüche zum Halten ('Hold') können gegen verschiedene Feinde angewandt werden. 'Lightning Bolts' (Blitze) prallen von Wänden zurück und können ihre Ziel zweimal mit dem gleichen Zauberspruch treffen.

Verliert Ihre Gruppe trotzdem nach einem äußerst harten Kampf, können Sie zur zuletzt abgespeicherten Version zurückkehren. Kurz vor Kampfbeginn können Sie Ihre Gruppe mit bestimmten Zaubersprüchen beschützen: 'Bless' (Segnen), 'Prayer' (Gebet), 'Protection from Evil' (Schutz vor Bösem), 'Protection from Evil, 10' Radius (Schutz vor Bösem Radius von 10 Feldern), 'Enlarge' (Vergrößern), 'Invisibility, 10' Radius' (Unsichtbarkeit im Radius von 10 Feldern) und 'Haste' (Hast). Sie können sich auch mit magischen Gegenständen wie 'Potions of Giant Strength' (Zaubertränke für Stärke), 'Potions of Invisibility' (Zaubertränke für Unsichtbarkeit) und 'Dust of Disappearance' (Transparenzstaub) auf einen Kampf vorbereiten. Benutzen Sie den Zauberspruch 'Haste' nicht zu häufig. Er läßt Ihre Charaktere bei seiner Anwendung jedesmal um ein Jahr altern.

UNTERSCHIEDE IN DER COMMODORE 64-VERSION

Die Commodore 64-Version unterscheidet sich an einigen Stellen von der im Regelbuch von CURSE OF THE AZURE BONDS beschriebenen Version. Dies sind die Unterschiede:

Drücken der «Linken Pfeiltaste» entspricht dem Wählen des 'Exit'-Befehls (Verlassen) in einem Menü. Während dieses Wählens erlaubt es Ihnen die «Linke Pfeiltaste», einen Zug zurückzunehmen, doch der erlittene Schaden wird dadurch nicht aufgehoben.

Der Befehl 'Exit to DOS' erscheint nicht auf dem Gruppen-Kreationsmenü. Sie müssen Ihren Computer zuerst aus- und dann wieder einschalten, wenn Sie andere Software laufen lassen wollen. Einige der Gegenstände lassen sich nur in 'Combat' (Kampf) oder 'Camp' (Lager) kampffertig machen ('Ready'). Wenn Sie diese Gegenstände an anderen Orten kampffertig machen wollen, erscheint auf dem Bildschirm 'NOT HERE' (Nicht vorhanden).

Die folgenden Befehle stehen Ihnen im 'Combat'-Menü (Kampfmenü) oder wenn ein Gruppencharakter vom Computer gesteuert wird zur Verfügung. Drücken Sie die jeweilige Taste für den entsprechenden Befehl:

Q: Alle Charaktere werden unter dem 'Quick'-Befehl gestellt (der Computer übernimmt die Steuerung).

LEERTASTE: Alle Charaktere kehren zur Steuerung per Hand zurück.

M: Kippschalter für Zaubersprüche an/Aus, wenn Charaktere unter dem 'Quick'-Befehl gestellt wurde.

Charaktere, die unter dem 'Quick'-Befehl (Schnell) stehen, benutzen die kampffertig ('Ready') gemachten Waffen. Charaktere, die unter dem 'Quick'-Befehl (Schnell) stehen und kampfbereite Pfeile benutzen, werden ihre Bögen benutzen, wenn sich kein Feind in ihrer unmittelbaren Nähe befindet.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D und FORGOTTEN REALMS sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA, und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

STOP PRESS NEWS!

Strategic Simulations, Inc.[®]
announces the
Advanced Dungeons & Dragons[®]
CURSE OF THE AZURE BONDS

Clue Book

- All the maps, hints and clues you need to complete the game.
- Tactics and strategic hints for arena combat.
- Only £4.00.
- Available September 1989.

HOW TO ORDER:

Make out a cheque/postal order for £4.00 (includes P & P) to U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Allow 28 days for delivery. Subject to availability.