

## Amiga Data Card

OFFICIAL

# Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

## CHAMPIONS OF KRYNN

### SYSTEM REQUIREMENTS

This game will run on any Amiga computer with a minimum of 1 Meg of RAM, a single floppy drive, and a monitor. You can use either the keyboard or a mouse.

### BEFORE BEGINNING PLAY

You should back up all three game disks before beginning play.

**WRITE PROTECT THE COPIES**, put the originals away for safekeeping and play off of the copies.

### MAKING BACKUPS

To back up your disks, turn on your computer and load the Workbench disk that came with it. Follow the instructions that are appropriate for the type of system you have.

**SINGLE FLOPPY DRIVE:** Put one of the game disks in the drive. Then select the disk icon on the Workbench screen with your mouse. You can now use the "Duplicate" menu selection on the Workbench screen. Follow the on-screen prompts to complete the duplication process. Once the copy is done, delete the words 'copy of' from your new copy by using the 'Rename' menu selection. Repeat this for the remaining disks.

**TWO OR MORE FLOPPY DRIVES:** Put an unformatted disk in one drive, and one of the original disks in the other. Select the icon of the original disk, and drag it over the icon of the blank disk. When the copy is finished, be sure to delete the words 'copy of' from your new disk. Repeat this until all three copies are finished.

**HARD DRIVE INSTALLATION:** Install 'Champions of Krynn' on your hard disk by inserting 'Disk One' of the game in a floppy drive. Double click on the disk icon to open it up, and then double click on the icon titled 'HD Install'. Follow the on-screen prompts until all three floppies have been copied to your hard disk. If you run out of space while installing the game, you can choose the 'Cancel' option and retry after making space on your hard disk.

### TO START THE GAME

Turn on your monitor and follow the instructions for your system:

**FLOPPY DISK:** Insert Disk One into the internal drive and then turn on the computer. (A1000 users: remember to boot using your Kickstart Disk first, then insert Disk One of the game when prompted for the Workbench disk).

**HARD DRIVE:** Play from the Workbench by opening the directory containing the game and double clicking on the icon called 'Game'.

**WORKBENCH:** Run the game from the Workbench by inserting Disk One in any drive and double clicking on the 'Game' icon in this disk.

**CLI (Shell):** Use the 'CD' command to change to the disk or directory where the game is located. Then type 'Game' and press the RETURN or ENTER key.

Answer the copy protection question by finding the indicated word in the Adventurer's Journal or the Rule Book. Type the indicated word, and press the RETURN or ENTER key.

Whenever the computer prompts you to change disks, place the correct disk in the drive and the Amiga will automatically continue the game.

### GETTING STARTED QUICKLY

Use the pregenerated party of characters saved as saved game A (on Disk Three). These characters start at the very beginning of the game, but they have been equipped and the magic-users have memorized their spells.

At the first screen after the copy protection question, choose the Load Saved Game option. Insert Disk Three at the prompt and load the saved game A. Next, choose the Begin Adventuring option. (Hard drive users: the saved game is already installed on your hard drive.)

Because the pregenerated party comes with spells and equipment, you may leave the outpost immediately after Sir Karl briefs you.

Refer to the sections on movement, combat, etc. in this data card or in the rule book as needed.

### SAVING GAMES

Any blank formatted Amiga DOS disk will work as a save disk. You may have up to ten saves on a single disk. You may save over any previous game which you don't want to keep. If you run out of saves, you may begin using another blank formatted disk to save on at any time. (Hard drive users: The games are saved in a directory called SAVE inside the directory the game is in, so you are limited to ten saves.)

### MOUSE

You can use your mouse at any time. To give commands with the mouse, move the pointer over the option you wish to choose, and double click the Left Mouse Button. In some menus, you may have to click once on the item to highlight it, and then click on SELECT at the bottom of the screen.

When using the mouse, you will still need to use the keyboard whenever numbers or letters need to be entered. Examples of this include: entering passwords, answering verification questions, and taking or trading treasure.

### KEYBOARD

To select a command using the keyboard, either press the highlighted letter in the command or use the cursor keys to highlight the command and then press the RETURN or ENTER key.

### USING MENUS

Most options in the game are selected from horizontal and vertical menus. Horizontal menus generally select actions such as casting spells, and reading items. Vertical menus generally select the item to be acted upon, such as the spell to be cast or to be readied.

To access menus with the keyboard, use the up and down cursor controls for vertical menus and the left and right controls for horizontal. Press RETURN or ENTER to make selections.

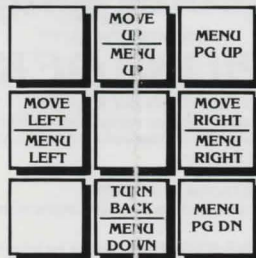
### MOVING

The party will move through the game in three modes: 3D/Area, Overland and Combat. Targeting spells and ranged weapons during combat is similar to moving characters. To move, first select the move option from the bottom of the screen and then give the appropriate commands.

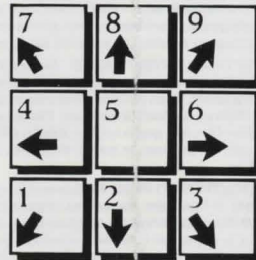
### KEYBOARD MOVEMENT

The following keyboard controls are used for movement and targeting:

#### 3D/MOVE/ANY MENU



#### OVERLAND/COMBAT/AIM



### MOUSE MOVEMENTS

To move in the 3D/Area mode with a mouse, click the mouse at the edges of the display window in the direction you want to move. While the pointer is in the 3D window, the pointer shape will change to show which direction you'll move when you press the button.

To use the mouse for combat targeting and movement, click the mouse cursor over the target square and the mouse will advance towards the target. If the target is off the screen, first select an intermediate square near the edge of the screen. To move in combat, click on the square you want to move to.

Overland movement with the mouse is identical to combat movement.

### AMIGA SPECIFIC

The following items are Amiga only, and are not in the Rule Book or Adventurer's Journal:

**RIGHT MOUSE BUTTON:** is the same as the EXIT command from menus. In combat, pressing this key will "take back" a move, but will not erase any damage taken during the move.

<ESC>: Performs the same function as the right mouse button.

**ALT-M:** Toggles magic on/off for characters under AUTO control. This does not work if your party is already under the effect of ALT-Q.

**ALT-Q:** Will set the entire party to AUTO (computer control for combat).

<SPACE>: Will return the party to your control from AUTO.

### HINTS

During combat enemy names will be displayed in yellow. The names appear on the right side of the screen whenever the cursor is over a character in your line of sight (one that one of your player characters can see).

If you find combat to be either too easy or too difficult, use the Level command described in the rule book, page 7.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and DRAGONLANCE are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

© 1990 TSR, Inc. All rights reserved.



Strategic Simulations, Inc.®

# Amiga Datenkarte

OFFICIAL

# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

COMPUTER PRODUCT

## CHAMPIONS OF KRYNN

### SYSTEMERFORDERNISSE

Dieses Spiel kann auf jedem Amiga-Computer mit mindestens 1 Megabyte RAM, einem Disketten-Laufwerk und einem Monitor gespielt werden. Tastatur wie auch Maus können benutzt werden.

### VOR SPIELBEGINN

Machen Sie Sicherungskopien aller drei Spieldisketten, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

SICHERN SIE DIE DATEN AUF DEN KOPIEN VOR ÜBERSCHREIBUNG, lagern Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort und benutzen Sie die Kopien für Ihr Spiel.

### HERSTELLUNG VON SICHERUNGSKOPIEN

Schalten Sie den Computer ein und laden Sie die Workbench-Diskette, die beigelegt war. Folgen Sie den Anweisungen, die für Ihr jeweiliges System gelten.

BEI EINEM LAUFWERK: Eine der Spieldisketten ins Laufwerk geben. Disketten-Icon auf dem Workbench-Bildschirm mit der Maus wählen. Nun die Kopier-Möglichkeit auf dem Workbench-Bildschirm ('Duplicate') benutzen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Kopiervorgang zu beenden. Ist eine Kopie hergestellt, so entfernen Sie die Wörter »copy of« von Ihrer Kopie, indem Sie die Namensgebungs-Möglichkeit ('Rename') benutzen. Wiederholen Sie den gesamten Vorgang für die restlichen Spieldisketten.

ZWEI ODER MEHR LAUFWERKE: Eine unformatierte Diskette in ein Laufwerk und eine der Original-Spieldisketten ins andere Laufwerk geben. Das Icon der Original-Spieldiskette wählen und auf das Icon der leeren Diskette ziehen. Wenn der Kopiervorgang beendet ist, entfernen Sie die Wörter »copy of« von Ihrer Neuen Diskette. Wiederholen Sie den gesamten Vorgang für die restlichen Spieldisketten.

INSTALLIERUNG AUF DIE FESTPLATTE: Spieldiskette Eins in das Disketten-Laufwerk geben. Disketten-Icon durch zweimaliges Klicken öffnen und dann das Icon mit der Beschriftung »HD install« zweimal anklicken. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis alle drei Disketten auf Ihrer Festplatte installiert sind. Ist auf Ihrer Festplatte nicht genügend Platz für alle drei Disketten, so können Sie die Cancel-Möglichkeit während des Installiervorgangs wählen und den Vorgang fortsetzen, nachdem Sie Platz auf Ihrer Festplatte geschaffen haben.

### SPIELSTART

Schalten Sie den Monitor ein und folgen Sie den jeweils für Ihr System geltenden Anweisungen:

**DISKETTE:** Diskette Eins ins Laufwerk geben und Computer einschalten (A1000-Benutzer: System mit der Kickstart-Diskette starten, dann Spieldiskette Eins eingeben, wenn die Aufforderung für die Workbench-Diskette erscheint).

**FESTPLATTE:** Spielen Sie von der Workbench, indem Sie das Verzeichnis, in dem sich das Spiel befindet, öffnen und das Icon mit der Beschriftung »Game« zweimal anklicken.

**WORKBENCH:** Spielen Sie von der Workbench, indem Sie Diskette Eins in eines der Laufwerke geben und das Icon mit der Beschriftung »Game« zweimal anklicken.

**CLI (Shell):** Den CD-Befehl benutzen, um die Diskette oder das Verzeichnis zu öffnen, wo sich das Spiel befindet. Dann »Game« eintippen und die RETURN- oder ENTER-Taste drücken.

Beantworten Sie die Kopierschutzfrage, indem Sie das angegebene Wort im Adventurer's Journal oder Rule Book finden. Tippen Sie das gesuchte Wort ein und drücken Sie die RETURN- oder ENTER-Taste.

Wenn der Computer Sie auffordert, Disketten auszutauschen, geben Sie die korrekte Diskette in das Laufwerk und der Amiga wird das Spiel automatisch fortsetzen.

### SCHNELLSTART

Benutzen Sie die vorgefertigte Gruppe von Charakteren, unter Game A, auf Diskette Drei gespeichert. Diese Charaktere beginnen das Spiel von seinem Anfang, aber sie haben ihre Ausrüstung erhalten und die Magie-Benutzer haben ihre Zaubersprüche auswendig gelernt.

Nach Beantwortung der Kopierschutzfrage wählen Sie die Option »Load Saved Game«. Auf Aufforderung geben Sie Diskette Drei ein und laden das gespeicherte Spiel A. Wählen Sie dann die Option »Begin Adventuring«. (Benutzer einer Festplatte: das gespeicherte Spiel ist bereits auf Ihre Festplatte installiert.)

Da die vorgefertigte Gruppe Ausrüstung und Zaubersprüche schon besitzt, können Sie den Vorposten verlassen, nachdem Sir Karl Ihnen die nötigen Informationen gegeben hat.

Schauen Sie bei Unsicherheiten oder Fragen in den Abschnitten Bewegung, Kampf etc. auf dieser Datenkarte oder im Rule Book nach.

### SPEICHERN VON SPIELEN

Jede leere formatierte Amiga DOS-Diskette kann als Speicherdiskette benutzt werden. Auf jeder einzelnen Diskette können bis zu zehn Spiele gespeichert werden. Sie können neue Spiele über alten, die Sie nicht mehr benutzen wollen, speichern. Haben Sie nicht mehr genügend Platz auf Ihrer Diskette, so können Sie jederzeit ein weitere, leere und formatierte Speicherdiskette benutzen. (Benutzer von Festplatten: Die Spiele werden in einem Verzeichnis mit der Beschriftung »Save« innerhalb des Spiel-Verzeichnisses gespeichert, das auf zehn Spielspeicherungen beschränkt ist.)

### MAUS

Sie können zu allen Zeiten die Maus benutzen. Um mit der Maus Befehle zu geben, bewegen Sie den Zeiger über die gewünschte Option und klicken den linken Mausknopf zweimal. Bei einigen Menüs müssen Sie einmal klicken, um die gewünschte Option hervorzuheben und dann die Select-Option am unteren Rand des Bildschirms klicken.

Auch bei Benutzer der Maus müssen Sie die Tastatur benutzen, um, wenn nötig, Zahlen oder Buchstaben einzugeben. Zum Beispiel zur Eingabe von Lösungsworten, zur Beantwortung von Fragen oder beim Erwerb von Schätzen.



## TASTATUR

Um mit der Tastatur einen Befehl zu geben, drücken Sie entweder den im Befehl hervorgehobenen Buchstaben oder benutzen Sie die Cursor-Tasten, um den Befehl hervorzuheben und drücken dann die RETURN- oder ENTER-Taste.

## MENÜS

Die meisten der Befehle in diesem Spiel können von horizontalen und vertikalen Menüs gewählt werden. Mit horizontalen Menüs werden generell Aktionen gewählt, wie Zaubersprüche erstellen oder Gegenstände bereitmachen. Mit vertikalen Menüs werden generell Objekte gewählt, wie ein bestimmter Zauberspruch oder der jeweilige Gegenstand, der bereitgestellt werden soll.

Um Menüs mit der Tastatur zu öffnen, benutzen Sie die Cursor-Tasten für Hoch und Runter für die vertikalen Menüs und die Cursor-Tasten für Rechts und Links für die horizontalen Menüs. Drücken Sie die RETURN- oder die ENTER-Taste, um Ihre Option zu wählen.

## BEWEGUNG

Die Gruppe bewegt sich im Spiel auf drei Arten: *3D/Gebiet, Überland und Kampf* (3D area, overland, combat). Zaubersprüche und Waffen werden in ähnlicher Weise auf ihr Ziel ausgerichtet wie die Bewegung der Charaktere erfolgt. Wählen Sie zuerst die Bewegungs-Option vom unteren Rand des Bildschirms und geben Sie dann die entsprechenden Befehle.

## BEWEGUNG MIT DER TASTATUR

Die folgenden Tastatur-Steuerungen werden für Bewegung und Zielausrichtung benutzt:



## BEWEGUNG MIT DER MAUS

Um in 3D-Gebiet Bewegungen mit der Maus auszuführen, klicken Sie auf den Rand des Fensters in der von Ihnen gewünschten Richtung. Während der Zeiger im 3D-Fenster ist, wird sich die Gestalt des Zeigers verändern, um die Richtung anzuzeigen, in die die Bewegung nach Drücken des Knopfes erfolgen wird.

Für Bewegungen und Zielausrichtungen während eines Kampfes klicken Sie den Maus-Cursor über dem Zielquadrat und der Cursor wird sich auf das Ziel zu bewegen. Ist das Ziel außerhalb des Bildschirms, wählen Sie zuerst ein Zwischenquadrat am Rand des Bildschirms. Um während eines Kampfes Bewegungen auszuführen, klicken Sie das Quadrat, auf das Sie sich bewegen wollen.

Überland-Bewegungen werden wie die Kampf-Bewegungen ausgeführt.

## AMIGASPEZIFISCH

Die folgenden Elemente sind spezifisch für den Amiga und sind nicht im Rule Book oder Adventurer's Journal aufgeführt:

**RECHTER MAUSKNOPF:** Hat dieselbe Funktion wie die EXIT-Befehle aus den Menüs. Während eines Kampfes können Sie mit diesem Knopf eine Bewegung zurücknehmen, aber Schäden, die während der Bewegung aufgetreten sind, werden nicht gelöscht.

**<ESC>:** Hat dieselbe Funktion wie der rechte Mausknopf.

**ALT-M:** Schaltet Magie an oder aus für Charaktere, die sich unter automatischer Steuerung befinden. Kann nicht gewählt werden, wenn Ihre Gruppe sich bereits unter der Wirkung von Alt-Q steht.

**ALT-Q:** Stellt die gesamte Gruppe unter automatische Steuerung (AUTO: Computersteuerung für den Kampf).

**<LEERTASTE>:** Stellt Ihre Kontrolle über die Gruppe wieder her.

## HINWEISE

Während eines Kampfes werden die Namen der Feinde in gelb gezeigt. Die Namen erscheinen auf der rechten Seite des Bildschirms, wann immer der Cursor sich über einem Charakter in Ihrem Blickwinkel befindet (oder dem eines Ihrer Charaktere).

Erscheint Ihnen der Kampf zu leicht oder zu schwierig, so benutzen Sie den Schwierigkeits-Befehl (Level command) wie in Rule Book auf Seite 8 beschrieben.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D und DRAGONLANCE sind Warenzeichen von TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden verwendet in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

© 1990 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Strategic Simulations, Inc.®

## Fiche de données Amiga

OFFICIAL

# Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

## CHAMPIONS OF KRYNN

### CONDITIONS D'UTILISATION DU SYSTÈME

Ce jeu fonctionne sur tout ordinateur Amiga avec un minimum de 1 Meg de RAM, une unité de lecture de disquette simple, et un écran. Vous pouvez utiliser le clavier ou une souris au choix.

### AVANT DE COMMENCER À JOUER

Vous devriez faire des copies des trois disquettes de jeu avant de commencer à jouer.

PROTEGEZ VOS COPIES D'ÉCRITURE, mettez les originaux de côté et servez-vous des copies pour jouer.

### POUR FAIRE DES COPIES DE SAUVEGARDE

Pour faire des copies de sauvegarde de vos disquettes, mettez votre ordinateur en marche et chargez la disquette Workbench livrée avec votre console. Suivez les instructions appropriées au modèle de système que vous possédez.

**UNITÉ DE LECTURE DE DISQUETTES SIMPLE:** Mettez l'une des disquettes du jeu dans l'unité de lecture. Puis, avec votre souris, sélectionnez l'icône de disquette sur l'écran Workbench. Vous pouvez alors utiliser le menu 'Duplicate' sur l'écran Workbench. Suivez les instructions sur l'écran pour compléter le processus de reproduction. Une fois que la copie est faite, effacez les mots 'copy of' de votre nouvelle copie en utilisant le menu 'Rename'. Procédez de même pour les autres disquettes.

**DEUX UNITÉS DE DISQUETTES OU PLUS:** Mettez une disquette non formatée dans une unité de lecture et l'une des disquettes originales dans l'autre unité. Sélectionnez l'icône de la disquette originale et faites-la passer sur l'icône de la disquette vierge. Quand la copie est terminée, n'oubliez pas d'effacer les mots 'copy of' de votre nouvelle disquette. Procédez de même jusqu'à ce que vous ayez effectué les trois copies.

**INSTALLATION D'UNITÉ DE DISQUE DUR:** Installez 'Champions de Krynn' sur votre disque dur en insérant 'Disk One' du jeu dans une unité de disquette. Imprimez un double déclin sur l'icône du disque pour l'ouvrir, puis une autre double déclin sur l'icône intitulée 'HD Install'. Suivez les instructions sur l'écran jusqu'à ce que les trois disquettes aient été copiées sur votre disque dur. Si vous n'avez pas assez de place pour installer le jeu, vous pouvez choisir l'option 'Cancel' et essayer de nouveau après avoir fait de la place sur votre disque dur.

### POUR COMMENCER LE JEU

Mettez votre écran en marche et suivez le mode d'emploi de votre système.

**DISQUETTE:** Insérez Disk One dans l'unité interne puis mettez l'ordinateur en marche. (Utilisateurs de A1000: n'oubliez pas d'amorcer en utilisant d'abord votre disquette Kickstart, puis insérez Disk One du jeu quand on vous demande la disquette Workbench).

**UNITÉ DE DISQUE DUR:** Jouez à partir du Workbench en ouvrant le répertoire contenant le jeu et en imprimant un double déclin sur l'icône intitulée 'Game'.

**WORKBENCH:** Utilisez le jeu à partir du Workbench en insérant Disk One dans une unité de lecture et en imprimant un double déclin sur l'icône 'Game' de cette disquette.

**CLI (Shell):** Utilisez la commande 'CD' pour passer à la disquette ou au répertoire quand le jeu est localisé. Puis tapez 'Game' et appuyez sur RETURN ou sur ENTER.

Répondez aux questions de protection de la copie en trouvant le mot indiqué dans le Journal de l'Aventurier ou le Règlement. Tapez le mot indiqué, et appuyez sur RETURN ou sur ENTER.

Quand l'ordinateur vous demande de changer de disquette, mettez la disquette correcte dans l'unité et l'Amiga continuera automatiquement le jeu.

### POUR COMMENCER RAPIDEMENT

Utilisez le groupe de personnages pré-générés sauvegardés comme Jeu sauvegardé A (Disk Three). Ces personnages commencent au début du jeu, mais ils ont été équipés et les utilisateurs de magie ont mémorisé leurs sortilèges.

Sur le premier écran, après les questions de protection de copie, choisissez l'option Load Saved Game (Chargez Jeu Sauvegardé). Insérez Disk Three à instruction correspondante et chargez le jeu sauvegardé A. Ensuite, choisissez l'option Begin Adventure (Commencez l'Adventure). (Utilisateurs d'unité de disque dur: le jeu sauvegardé est déjà installé sur votre disque dur.)

Etant donné que le groupe pré-généré vient avec des sortilèges et qu'il est déjà tout équipé, vous pouvez quitter l'avant-poste immédiatement après les instructions de Sir Karl.

Référez-vous aux sections sur le mouvement, le combat etc de cette fiche de donnée ou dans le Règlement en fonction de vos besoins.

### POUR SAUVEGARDER

Toute disquette DOS Amiga formatée vierge peut être utilisée comme disquette de sauvegarde. Vous pouvez avoir jusqu'à dix sauvegardes sur une seule disquette. Vous pouvez sauvegarder par-dessus n'importe quelle autre sauvegarde précédente que vous ne désirez pas conserver. Si vous n'avez pas assez de sauvegardes, vous pouvez utiliser une autre disquette vierge formatée pour sauvegarder à tout moment. (Utilisateurs d'unités de disque dur: Les parties sont sauvegardées dans un répertoire intitulé SAVE à l'intérieur du répertoire dans lequel se trouve le jeu, vous êtes donc limités à dix sauvegardes).

### SOURIS

Vous pouvez utiliser la souris à tout moment. Pour effectuer des commandes avec la souris, mettez la flèche sur l'option que vous désirez choisir, et imprimez un double déclin sur le Bouton Gauche de la Souris. Dans quelques menus, vous devrez imprimer un déclin sur l'article pour le mettre en relief, puis sur SELECT au bas de l'écran.

Quand vous utilisez la souris, vous devez aussi utiliser le clavier chaque fois que vous avez besoin d'introduire des lettres ou des chiffres. Par exemple: introduire des mots de passe, répondre à des questions de vérification et prendre ou échanger des trésors.

## CLAVIER

Pour sélectionner une commande en utilisant le clavier, vous pouvez soit appuyer sur la lettre mise en valeur dans la commande, soit utiliser les flèches curseur pour mettre la commande en valeur, puis appuyer sur RETURN ou sur ENTER.

## UTILISATION DES MENUS

La plupart des options du jeu sont sélectionnées à partir de menus horizontaux ou verticaux. Les menus horizontaux sélectionnent généralement des actions telles que lancer des sortilèges et préparer des articles. Les menus verticaux sélectionnent généralement l'article sur lequel agir, tel que le sortilège à lancer ou l'article à préparer.

Pour accéder aux menus par le clavier, utilisez les contrôles de curseur vers le haut ou vers le bas pour les menus verticaux et ceux de gauche et de droite pour les menus horizontaux. Appuyez sur RETURN ou sur ENTER pour effectuer la sélection.

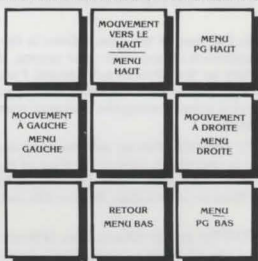
## MOUVEMENTS

Le groupe bouge sur trois modes: 3D/Area, Overland et Combat. Le procédé pour viser sortilèges ou armes à portée pendant le combat, est similaire à celui du mouvement de personnages. Pour bouger, sélectionnez d'abord l'option de mouvement en bas de l'écran puis donnez la commande appropriée.

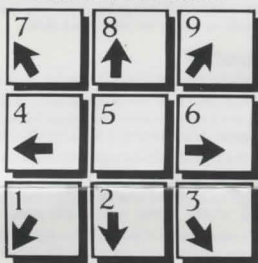
## MOUVEMENT AVEC CLAVIER

Les contrôles de clavier suivants sont utilisés pour le mouvement et le choix de cibles:

### MOUVEMENT 3D/N'IMPORTE QUEL MENU



### OVERLAND/COMBAT/AIM



## MOUVEMENT AVEC SOURIS

Pour bouger en mode 3D/Area avec une souris, imprimez un dé clic de la souris sur les bords de la fenêtre d'affichage dans la direction dans laquelle vous voulez bouger. Lorsque la flèche est dans l'icône 3D, elle change de forme pour indiquer la direction que vous prendrez après avoir cliqué sur la souris.

Pour utiliser la souris pour choisir une cible ou vous déplacer en combat, imprimez un dé clic de la souris sur la case de la cible et la flèche s'avancera vers la cible. Si la cible est hors-écran, commencez par sélectionner une case intermédiaire près du bord de l'écran. Pour vous déplacer en combat, imprimez un dé clic sur l'icône à laquelle vous voulez vous rendre.

Le mouvement Overland avec la souris est identique au mouvement de combat.

## SPÉCIAL AMIGA

Les articles suivants sont pour Amiga uniquement et ne sont ni dans le Règlement ni dans le Journal de l'Aventurier.

**BOÛTON DE SOURIS LÉGER:** Equivalent à la commande EXIT (Sortie) des menus. En combat, cette touche vous reprend un mouvement mais n'efface pas les dégâts encourus pendant ce mouvement.

**<ESC>:** Joue le même rôle que le bouton de droite de la souris.

**ALT-M:** Faire fonctionner la magie pour les personnages en AUTO contrôle. Ceci ne fonctionne pas si votre groupe est déjà sous l'effet de ALT-Q.

**ALT-Q:** Met le groupe entier en AUTO (Contrôle informatique pour le combat).

**<SPACE>:** Vous rend le contrôle du groupe.

## CONSEILS UTILES

Pendant le combat, les noms des ennemis apparaîtront en jaune à droite de l'écran chaque fois que le curseur se trouvera sur un personnage (que l'un de vos joueurs peut voir).

Si vous trouvez le combat soit trop facile, soit trop difficile, utilisez la commande de Niveau décrite dans le Règlement, page 8.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et DRAGONLANCE sont des marques déposées de TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisée sous autorisation de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

© 1990 TSR, Inc. Tous droits réservés.



Strategic Simulations, Inc.®