



### IBM PC Quickstart Card

#### BEFORE BEGINNING PLAY:

Make a backup copy of your master disks with the DOS DISKCOPY command. Put your master disks away and install or play off your copy. Refer to your DOS manual for information on how to use DOS commands. If you are playing off of floppy disks, use the DOS FORMAT command to format a saved game disk. A 3 1/2" floppy acts as both disk A and B.

#### DO NOT INSTALL OR PLAY FROM YOUR MASTER DISKS!

To copy the game to hard disk (C:). Place disk A in drive A. Type C:\ and press ENTER. Type MD DOF and press ENTER. Type CD DOF and press ENTER. Then type COPY A:\*.\* C:\DOF and press ENTER. If you are copying from 5 1/4" disks, place disk B in drive A, type COPY A:\*.\* C:\DOF and press ENTER.

#### GRAPHICS INSTALLATION:

The game will run in EGA, Tandy 16 colour, or CGA mode. As shipped, the game runs in EGA mode. The graphics must be installed to run in Tandy 16 colour or CGA mode.

#### WARNING:

Do all graphics installation using your copies of the disks; installation in Tandy 16 colour or CGA mode permanently changes the data on the disks. If, after installation, you wish to play the game in another graphics mode, copy the master disks again, and run the graphics installation on the copies of the disks. Do not run INSTALL on a game disk that has already been installed. Running INSTALL a second time will corrupt the data and make that copy of the game unusable.

If you are playing from a floppy disk, place disk A in drive A, type A:, and press ENTER. If you are playing from your hard disk (C:), type C: and press ENTER. Type CD DOF and press ENTER. Type INSTALL TANDY or INSTALL CGA and press ENTER, then follow all on-screen instructions.

#### JOYSTICK (OPTIONAL):

The game may be run from the keyboard or from a joystick. The joystick must be plugged into gameport A on an IBM Compatible computer or the left joystick port on a Tandy 1000 series computer. Anytime the game displays the wilderness view or the combat view, press J to activate the joystick. Follow the instructions on-screen to calibrate the joystick.

In the game, the joystick emulates the 10 key pad. Moving the joystick to the lower left corner causes the same effect as pressing the 1 key on the 10 key pad, moving the joystick to the upper right corner causes the same effect as pressing the 9 key on the 10 key pad, and so on. In combat, the joystick button has the same effect as the "+" key. In a menu, the joystick button has the same effect as the ENTER key.

#### HOW TO START THE GAME:

Boot your computer with DOS version 2.11 or higher. Make sure the keyboard NUM LOCK is on. If you are playing from a floppy disk, place disk A in drive A, type A:, and press ENTER. If you are playing from your hard disk (C:), type C: and press ENTER, type CD DOF and press ENTER. Type START and press ENTER. Follow the instructions on-screen.

#### COPY PROTECTION:

At the beginning of the game, you have to type in a word from the background book. The game specifies a page, paragraph, and the first or last word in that paragraph. Ignore titles or captions when finding the specified paragraph. Type in the specified word and press ENTER. For example, if the game specifies the last word of page 1, paragraph 4, you would type in the word "SLEEP" and press ENTER.

If you attack while the crossed swords below the compass are dark, the character uses his ranged weapon. If you attack while the crossed swords are highlighted, the character uses his hand weapon.

Pressing the "-" key on the 10 key pad recasts Raistlin's last spell, if he is the second, third or fourth character, and if the spell is an attack. If Raistlin is in front, he casts attack spells by making a ranged attack.

After all monsters are off of the screen, switch back to wilderness view by pressing the "0" key on the key pad. You cannot switch back to wilderness view if you are too close to a river or other impassible terrain. If you can't get back to wilderness view, use the 2 or 8 keys to toggle N/S to E/W to make sure you are not adjacent to a river. You cannot enter wilderness view while in Sla-Mori or Pax Tharkas.

#### CLIMBING:

To climb the chain in Sla-Mori, jump up onto the chain by pressing the "+" and 8 keys. Use the 8 and 2 keys to climb up and down the chain.

#### MAIN MENU:

Access the functions of the main menu by pressing the SPACE BAR or by pressing the first letter of any command except Save Game and Restore Game. To select any menu item, highlight that menu item using the 2 and 8 key to cursor up and cursor down, and then press the ENTER key. To exit a menu, choose the Exit Menu option or press the ESC key. The main menu includes:

Hero Select and Character Status Screen.

#### CLERICAL SPELLS:

Activates Goldmoon's clerical abilities. Goldmoon has three kinds of abilities: memorized spells (marked with an #), her ability to turn undead (marked with an \*), and spells powered by the Disks of Mishakal (marked with an 0). Memorized spells are used up when cast and are regenerated by resting. Turn undead is an ability and is not used up. Spells powered by the Disks of Mishakal use the number of charges listed in parentheses after the spell name. The disks hold 100 charges and can not be recharged.

- # CURE LIGHT WOUNDS: heals minor damage to a character.
- # PROTECTION FROM EVIL: helps you against evil opponents.
- # FIND TRAPS: highlights the location of a trap.
- # HOLD PERSON: stops humans or humanoid in their tracks.
- # SPIRITUAL HAMMER: casts a magical war-hammer.
- # PRAYER: even more powerful protection from evil.
- # BLESS: the most powerful protection from evil.
- # DISPEL MAGIC: eliminates magic spells.
- \* TURN UNDEAD: can freeze or destroy undead creatures.
- 0 CURE CRITICAL WOUNDS (2): heals major damage to a character.
- 0 RAISE DEAD (10): raises dead characters. Characters may not survive the system shock of being raised.
- 0 HEAL (5): returns a character to full fighting potential.

#### MAGIC USER SPELLS:

Casts spells from Raistlin's Staff of Magius. The staff has 100 charges, and each spell uses the number of charges listed in parenthesis after the spell name. If Raistlin is party leader, the staff will absorb spells cast at the party. Each absorbed spell adds 1 to the number of charges in the staff. If the staff is overcharged, it causes an explosion.

- CHARM PERSON (1): stops humanoid in their tracks.
- SLEEP (1): stops low level monsters in their tracks.
- MAGIC MISSILE (1): throws an attack.
- WEB (2): entangles an opponent. Stronger monsters break out quickly.
- DETECT MAGIC (1): highlights magical items.
- DETECT INVISIBLE (2): displays invisible objects. Invisible treasures may be hidden in Sla-Mori and Pax Tharkas.
- BURNING HANDS (1): throws a short range attack.
- FIREBALL (3): throws a long range, explosive attack.
- FINAL STRIKE (ALL): causes a large explosion which uses all charges and may kill Raistlin.

USE: readies one of the lead character's items for use. Not all characters can use all items. Characters must use their arrows and sling bullets to attack with their ranged weapons.

REST: restores Goldmoon's and Gilthanas' memorized spells, heals all damaged characters one HP, and lets the monsters move while you rest. Your rest will be interrupted if monsters encounter the party during the rest.

#### INSTALLATION DE GRAPHIQUES:

Le jeu fonctionnera en mode EGA, 16 couleurs Tandy ou CGA. Le jeu est réglé en usine pour fonctionner en mode EGA. Pour les modes 16 couleurs Tandy ou CGA les graphiques doivent être installés.

#### AVERTISSEMENT:

Effectuer toutes les installations de graphiques en utilisant vos copies des disques originaux; l'installation en mode 16 couleurs Tandy ou CGA change irremédiablement les données sur les disques. Si après l'installation vous désirez jouer dans un autre mode graphique, refaites une copie des disques originaux et procédez à nouveau à l'installation du mode graphique désiré sur les nouvelles copies. N'utilisez jamais la commande INSTALL sur un disque de jeu déjà installé car vous rendrez caduques les données contenues sur ce disque et inutilisables la copie du jeu.

Si vous jouez à partir d'une disquette, placez le disque A dans l'unité de disque A, tapez A:, et appuyez sur la touche ENTER. Si vous jouez à partir de votre disque dur (C:), tapez C: et appuyez sur la touche ENTER, taper CD DOF et appuyez sur ENTER.

Tapez INSTALL TANDY ou INSTALL CGA et appuyez sur ENTER. Suivez ensuite toutes les instructions données sur l'écran.

#### MANCHE À BALAI (OPTION):

Pour jouer on peut utiliser soit le clavier soit un manche à balai. Le manche à balai doit être enfoncé dans l'accès de jeu A sur le cas d'un ordinateur compatible IBM ou dans l'accès gauche pour manche à balai dans le cas d'un ordinateur Tandy de la série 1000. Quand le jeu affiche la vue sauvage ou la vue de combat, pressez J pour activer le manche à balai. Suivez les instructions données sur l'écran pour calibrer le manche à balai.

Dans le jeu, le manche à balai émule le pavé à 10 touches. Un déplacement due manche à balai vers le coin inférieur gauche a le même effet qu'une pression de la touche 1 sur le pavé à 10 touches. Un déplacement du manche à balai vers le coin supérieur droit a le même effet qu'une pression de la touche 9 du pavé à 10 touches et ainsi de suite. Durant le combat, le bouton du manche à balai a le même effet que la touche "+". Dans un menu, le bouton du manche à balai a le même effet que la touche ENTER.

#### COMMENT COMMENCER LE JEU:

Lancer votre ordinateur avec la version DOS 2.11 ou une version supérieure. Vérifiez que la touche NUM LOCK de l'ordinateur est active. Si vous jouez à partir d'une disquette, placez le disque A dans l'unité de disque A, tapez A: et appuyez sur ENTER. Si vous jouez à partir de votre disque dur (C:), tapez C: et appuyez sur ENTER, tapez CD DOF et appuyez sur ENTER. Tapez START et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions données sur l'écran.

#### PROTECTION DE LA COPIE:

Au commencement du jeu vous devez taper un mot provenant du livre de références. Le jeu spécifie une page, un paragraphe et le premier ou dernier mot de ce paragraphe. Lorsque vous cherchez le paragraphe indiqué, ne tenez pas compte des titres ou des légendes. Tapez le mot spécifié et appuyez sur ENTER. Par exemple si le jeu spécifie le dernier mot de la page 1, paragraphe 4, vous devez taper MONTAGNE et appuyer ensuite sur ENTER.

#### POUR GAGNER:

Pour gagner, les compagnons doivent pénétrer dans les caves cachées de Sla-Mori, trouver l'ancienne épée Wymyslayer, s'infiltrer dans la forteresse de Pax Tharkas, sauver la Princesse Laurana et libérer les femmes et enfants de Qualinesti faits prisonniers.

#### LA VUE SAUVAGE:

Dans la nature, les caractères sont représentés par une simple icône au centre de l'écran. Tout élément appartenant à la vue sauvage est représenté par un petit carré. Les autres caractères que vous pourrez rencontrer sont représentés par des icônes normales. Les monstres sont représentés par des icônes de monstre. Quand vous êtes sur la vue sauvage, si vous rencontrez une autre icône ou si vous appuyez sur la touche "O" sur le pavé à touches, vous passerez sur la vue de combat.

Pour vous déplacer dans la nature: visualisez la scène, pressez la touche sur le pavé à 10 touches correspondant à la direction dans laquelle vous voulez que le groupe se déplace.

Déplacement dans la vue sauvage

Quand tous les monstres ont disparu de l'écran, revenez sur la vue sauvage en pressant la touche "0" sur le pavé à 10 touches. Vous ne pouvez pas revenir sur la vue sauvage si vous vous trouvez trop près d'une rivière ou sur tout autre terrain infranchissable. Si vous ne pouvez pas revenir sur la vue sauvage, utiliser les touches 2 ou 8 pour passer de N/S à E/W et vérifier que vous n'êtes pas près d'une rivière. Vous ne pouvez pas passer sur la vue sauvage quand vous êtes à Sla-Mori ou Pax Tharkas.

#### ESCALADE:

Pour grimper le long de chaîne à Sla-Mori, sautez sur la chaîne en pressant les touches "+" et "8". Utilisez les touches 8 et 2 pour monter ou descendre le long de la chaîne.

#### MENU PRINCIPAL:

Pour accéder aux fonctions du menu principal pressez la BARRE D'ESPACEMENT ou la première lettre d'une commande quelconque à l'exception de "Save Game" et "Restore Game". Pour sélectionner un élément quelconque du menu, identifiez cet élément à l'aide de la touche 2 ou 8 pour remonter ou descendre le long de la liste et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Pour sortir du menu, choisissez l'option Exit Menu ou pressez la touche d'échappement (ESC). Le menu principal comporte:

La vue de sélection de héros (Hero Select) et d'état des caractères (Character Status).

#### SORTS ECCLÉSIASTIQUES:

Ceci active les pouvoirs ecclésiastiques de Goldmoon. Goldmoon a le pouvoir de faire trois choses: mémoriser les sorts (repré par un #), changer les créatures immortelles (repré par un \*) et effectuer, les sorts alimentés par les Disks of Mishakal (repré par un 0). Les sorts mémorisés s'épuisent au fur et à mesure qu'ils sont jetés et sont régénérés par le repos. Le changement des créatures immortelles est un pouvoir qui ne s'épuise pas. Les sorts alimentés par les Disks of Mishakal utilisent le nombre de charges donné entre parenthèses après le nom du sort. Les disques contiennent 100 charges et ne peuvent pas être rechargés.

- # CURE LIGHT WOUNDS: permet de soigner les blessures légères subies par un caractère.
- # PROTECTION FROM EVIL: ceci vous aide contre les opposants diaboliques.
- # FIND TRAPS: indique l'emplacement d'un piège.
- # HOLD PERSON: arrête net les humains ou humanoïdes.
- # SPIRITUAL HAMMER: actionne un marteau de guerre magique.
- # PRAYER: protection encore plus grande contre les Forces du Mal.
- # BLESS: la plus grande protection possible contre les Forces du Mal.
- # DISPEL MAGIC: élimine les sorts magiques.
- # TURN UNDEAD: peut geler ou détruire les créatures immortelles.
- 0 CURE CRITICAL WOUNDS (2): soigne les blessures graves subies par un caractère.
- 0 RAISE DEAD (10): ressuscite les caractères morts. Pour certains caractères le choc de la ressuscitation peut s'avérer insurmontable.
- 0 HEAL (5): ramène un caractère à 100% de son potentiel lumineux.

#### SORTS MAGIQUES:

Permet à la troupe de Magius de Raistlin de jeter des sorts. La troupe dispose de 100 charges et chaque sort utilise le nombre de charges donné entre parenthèses après le nom du sort. Si Raistlin est le chef du groupe, la troupe absorbera les sorts jetés au groupe. Chaque sort absorbe à ajoute 1 au nombre de charges dans la troupe. Si la troupe est surchargée, une explosion intervient.

- CHARM PERSON (1): empêche les humanoïdes d'aller plus loin.
- SLEEP (1): empêchent les monstres peu dangereux d'aller plus loin.
- MAGIC MISSILE (1): lance une attaque.
- WEB (2): empêche l'opposant dans une toile. Les monstres plus résistants s'échappent rapidement.
- DETECT MAGIC (1): identifie les éléments magiques.
- DETECT INVISIBLE (2): rend visible les objets invisibles. Des trésors invisibles peuvent être cachés à Sla-Mori et Pax Tharkas.

## HOW TO WIN:

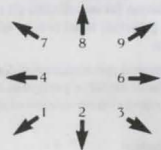
To win the game, the companions must enter the hidden caves of Sla-Mori, find the ancient sword Wyrmslayer, sneak into the fortress of Pax Tharkas, rescue Princess Laurana, and free the captured women and children of Qualinesti.

## WILDERNESS VIEW:

In the wilderness, the characters are represented by a single icon in the centre of the screen. Any items in the wilderness are represented by small squares. Other characters you can encounter are represented by nomad icons. Monsters are represented by monster icons. When in the wilderness view, if you encounter another icon or press the "0" key on the key pad, you will switch into combat view.

To move in wilderness view, press a key on the 10 key pad that represents the direction you want the party to move.

### Move in Wilderness View



## COMBAT VIEW:

In combat view, the party is represented by their current leader. You can change the current leader using the Hero Select function from the main menu.

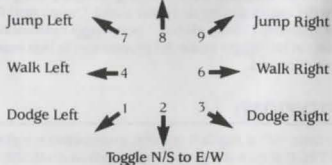
In the combat view the party can move either North/South (N/S) or East/West (E/W). The "2" and "8" keys toggle the characters' point of view between N/S and E/W. The compass below the combat view shows the direction the character is facing.

Outdoors, the combat view represents the terrain in the wilderness view. In Sla-Mori and Pax Tharkas the combat view shows the background to the north or to the west of the party.

While the party is moving in combat view they are also moving in wilderness view. The terrain in combat view is based on the terrain in wilderness view. In combat view, you may be able to move through difficult terrain, jump over rivers or jump up hills that are impassable in wilderness view.

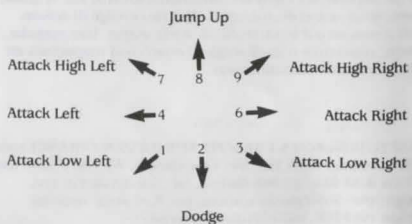
To move in combat view, press a key on the 10 key pad. The character moves according to the following chart.

### Move in Combat View Toggle N/S to E/W



To attack in combat view, hold down the "+" key and a number key on the 10 key pad. If your 10 key pad does not have a "+" key, use the RIGHT ARROW key adjacent to the 0 on the 10 key pad. Do not tap the "+" key or number keys, the lead character attacks so long as you hold both keys down. The character attacks according to the following chart.

### Attack in Combat Mode (with "+" Key pressed)



OPEN: opens doors, chests, etc.

GIVE: trades an unused item between characters.

INSPECT: checks directly in front of the character for secret doors. If you come to a dead end, inspect the area for secret doors.

DROP: drops unused items to the floor.

PUT: places an item into a chest, bag, or enclosure.

SHUT: closes doors, chests, etc.

QUEST MAP: shows an overall map of the area of the quest, and the advance of the dragon armies. Press ESC to exit the Quest Map.

SAVE GAME: saves the game to the current directory on disk. Save the game often to make it easier to restart.

RESTORE GAME: loads a saved game from the current directory on disk.

XP: lists the party's total experience points earned, and the number of each kind of monster killed. Use the PgUp and PgDn keys to view the whole list. Dead characters do not contribute their experience for killing monsters to the party's total experience points.

## OTHER FUNCTIONS:

Pressing the "V" key switches the sound volume on and off. Pressing CTRL-C exits the game. Use the DOS command MODE CO80 to restore the 80 column screen.

## SPECIAL NOTES:

In ranged combat, Gilthanis throws three magic missiles, then he throws two webs, and then he uses a bow and arrow (if available). Gilthanis gets his spells back when the party rests. Princess Laurana can use a sword and a bow and arrow (if available). Nomads fight only with swords. There are no wyverns, caches of money, potions or heroism or invulnerability, rings of spell storing, magic rope, wands, or magical armor or shields in the game. Monsters do not carry treasure, but they may guard treasure.

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.  
Copyright 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.  
Copyright 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.

OFFICIAL  
**Advanced Dungeons & Dragons**  
COMPUTER PRODUCT



## Carte IBM PC Quickstart

## AVANT DE COMMENCER À JOUER:

Faites une copie de secours de vos disques originaux à l'aide de la commande DISKCOPY du DOS. Rangez vos disques originaux puis installez ou jouez à partir de votre copie. Consultez les informations contenues dans le manuel du DOS pour savoir comment utiliser les commandes DOS. Si vous jouez à partir de disquettes, utilisez la commande FORMAT du DOS pour formater la disquette sur laquelle vous allez faire la copie. Un disque de 3 1/2" sert à la fois de disque A et de disque B.

**N'INSTALLEZ ET NE JOUEZ JAMAIS À PARTIR DE VOS DISQUES ORIGINAUX!**

Pour copier le jeu sur disque dur (C:). Placez le disque A dans l'unité de disque A. Tapez C:\ et appuyez sur la touche ENTER. Tapez MD DOF et appuyez sur la touche ENTER. Tapez CD DOF et appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite COPY A:\*.\* C:\ DOF et appuyez sur la touche ENTER. Si vous copiez des disques de 5 1/4", placez le disque B dans l'unité de disque A, taper COPY A:\*.\* C:\ DOF et appuyez sur la touche ENTER.



## LA VUE DE COMBAT:

Sur la vue de combat le groupe est représenté par son chef du moment. Vous pouvez changer le chef à l'aide de la fonction de Sélection de Héros (Hero Select) sur le menu principal.

Sur la vue de combat, le groupe peut se déplacer dans le sens Nord/Sud (N/S) ou dans le sens Est/Ouest (E/W). Les touches "2" et "8" permettent de changer le point de vue des caractères de N/S à E/W. La boussole au bas de la vue de combat indique la direction vers laquelle est dirigé le caractère.

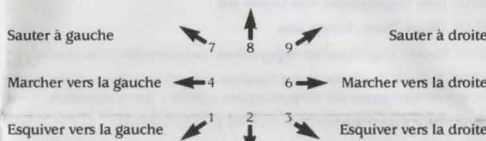
A l'extérieur, la vue de combat représente le terrain dans la vue sauvage. A Sla-Mori et Pax Tharkas, la vue de combat montre l'arrière-plan au nord ou à l'ouest du groupe.

Quand le groupe se déplace dans la vue de combat, il se déplace en même temps dans la vue sauvage. Le terrain dans la vue de combat est basé sur le terrain de la vue sauvage. Dans la vue de combat vous êtes à même de vous déplacer sur des terrains très difficiles, de sauter des rivières ou d'escalader des collines qui sont infranchissables sur la vue sauvage.

Pour vous déplacer sur la vue de combat, pressez l'une des touches du pavé à 10 touches. Le caractère se déplace comme l'indique le tableau suivant:

### Déplacement sur la vue de combat

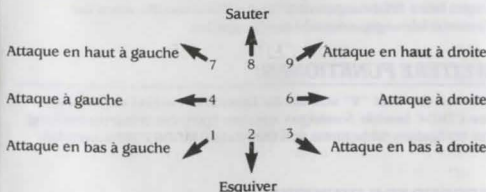
#### Passage de N/S à E/W



#### Passage de N/S à E/W

Pour attaquer sur la vue de combat, maintenez pressées en même temps la touche "+" et l'une des touches numériques sur le pavé à 10 touches. Si votre clavier ne comporte pas de touche "+", utilisez la touche représentant la FLECHE VERS LA DROITE adjacente au 0 du pavé à 10 touches. N'appuyez pas à plusieurs reprises sur la touche "+" sur la touche numérique, le caractère principal n'attaque que si vous maintenez les deux touches pressées en même temps. Le caractère attaque comme l'indique le tableau suivant:

### Attaque en mode de combat (avec la touche "+" pressée)



Si vous attaquez quand les épées croisées en-dessous de la boussole sont sombres, le caractère utilise son arme longue portée. Si vous attaquez quand les épées croisées sont en relief, le caractère utilise son arme à main.

Une pression de la touche "-" sur le pavé à 10 touches change le dernier sort de Raistlin, s'il est le deuxième, troisième ou quatrième caractère, et si le sort est une attaque. Si Raistlin est en première ligne, il exécute les sorts d'attaque en organisant une attaque longue portée.

**BURNING HANDS (1):** lance une attaque à courte distance.  
**FIREBALL (3):** lance une attaque longue portée avec explosifs.  
**FINAL STRIKE (ALL):** entraine une grande explosion qui utilise toutes les charges et peut tuer Raistlin.

USE: prépare l'un des éléments pour le caractère principal. Tous les éléments ne peuvent pas être utilisés par tous les caractères. Les caractères doivent utiliser leurs flèches et balles en bandoulière pour attaquer avec leurs armes longue portée.

REST: rétablit les sorts mémorisés de Goldmoon et de Gilthanis, soigne tous les caractères blessés en leur rendant un HP et laisse les monstres se déplacer pendant que vous vous reposez. Votre repos sera interrompu si les monstres rencontrent le groupe durant le repos.

TAKE: ramasse les éléments tombés au sol.

OPEN: ouvre portes, coffres, etc...

GIVE: fait passer d'un caractère à un autre un élément non utilisé.

INSPECT: vérifie directement devant le caractère s'il n'y a pas une porte secrète. Si vous arrivez dans une impasse, inspectez le secteur pour savoir s'il n'y a pas une porte secrète.

DROP: fait tomber les éléments inutilisés.

PUT: place un élément dans un coffre, sac, ou contenant.

SHUT: ferme portes, coffres, etc...

QUEST MAP: donne une carte générale du secteur des recherches et l'avance des armées du dragon. Appuyez sur la touche d'échappement pour abandonner cette carte.

SAVE GAME: copie le jeu sur le répertoire en cours du disque. Le jeu sera plus facile à redémarrer si vous le sauvegardez fréquemment.

RESTORE GAME: charge un jeu sauvegardé sur le répertoire en cours du disque.

XP: donne le total des points d'expérience du groupe et le nombre de chaque type de monstres éliminés. Utilisez les touches de défilement vers le haut et vers le bas pour visualiser la liste complète. L'expérience d'élimination de monstres des caractères morts n'entre pas dans le compte du total des points d'expérience du groupe.

## NOTES SPÉCIALES:

Dans les combats longue portée, Gilthanis lance trois missiles magiques, lance ensuite deux toiles et utilise finalement un arc et des flèches (si ces derniers éléments sont disponibles). Gilthanis récupère ses sorts lorsque le groupe se repose. La Princesse Laurana peut utiliser une épée et un arc et des flèches (si ces éléments sont disponibles). Les nomades ne se battent qu'avec des épées. Le jeu ne comporte aucun dragon, cachettes d'argent, potions rendant héroïques ou invulnérables, anneaux conservateurs de sorts et aucune corde, baguette, armure ni aucun écran magiques. Les monstres ne transportent aucun trésor mais peuvent garder un trésor.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et DRAGONLANCE sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et sont utilisées sous licence obtenue de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.  
Copyright 1989, Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.  
Copyright 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.

# STOP PRESS NEWS!

Strategic Simulations, Inc. announces the  
**Advanced Dungeons & Dragons**  
**DRAGONS OF FLAME**  
Cluebook

- All the maps, hints and clues you need to complete the game.
  - Tactics and strategy hints for arena combat.
  - Only £4.00.
  - Available December 1989.
- HOW TO ORDER: Make out a cheque/postal order for £4.00 (includes P&P) to US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Allow 28 days for delivery. Subject to availability.

# DRAGONS OF FLAME

## IBM PC Schnellstart

### VOR SPIELBEGINN:

Mit DOS DISKCOPY Befehl ein Sicherungsduplikat der Stammdisketten anfertigen. Stammdisketten sicher aufbewahren und installieren oder von Ihrem Duplikat spielen. Zur Anwendung der DOS Befehle in Ihrem DOS Handbuch nachschlagen. Wird von Disketten gespielt, zum Formattieren einer gesicherten Spieldiskette den DOS FORMAT Befehl benutzen. Eine 3.5" diskette dient als Diskette A und B.

### NICHT VON DER STAMMDISKETTE INSTALLIEREN ODER SPIELEN:

Kopieren des Spiels auf Festplatte (C:) Diskette A in Laufwerk A einlegen. C:\ einlesen und ENTER drücken. MD DOF einlesen und ENTER drücken. Danach COPY A:\*.\* C:\DOF einlesen und ENTER drücken. Beim Kopieren von 5.25" Disketten die Diskette B in Laufwerk A einlegen, COPY A:\*.\* C:\DOF einlesen und ENTER drücken.

### INSTALLIEREN DER GRAFIK:

Das Spiel läuft in Modus EGA, Tandy 16 color oder CGA. Im anlieferzustand läuft das Spiel im EGA Modus. Zum Betrieb im Tandy 16 color oder CGA Modus muß die Grafik installiert werden.

### WARNUNG:

Alle Grafikinstallation mittels der Duplikatdisketten durchführen; Installation in Modus Tandy 16 color oder CGA bewirkt permanente Änderung der Daten auf den Disketten. Wird nach Installation gewünscht, in einem anderen Grafikmodus zu spielen, die Stammdisketten nochmals kopieren und die Grafikinstallation auf den Diskettenduplikaten vornehmen. Die INSTALLATION nicht auf einer bereits installierten Spieldiskette vornehmen. Ein zweiter Ablauf von INSTALL korruptiert die Daten und macht dieses Duplikat des Spiels unbrauchbar.

Wird von einer Floppy-disk gespielt, die Diskette in Laufwerk A einlegen A:, einlesen und ENTER drücken. Wird von der Festplatte (C:) gespielt, C: einlesen und ENTER drücken, CD DOF einlesen und ENTER drücken.

INSTALL TANDY oder INSTALL CGA einlesen und ENTER drücken und danach alle Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

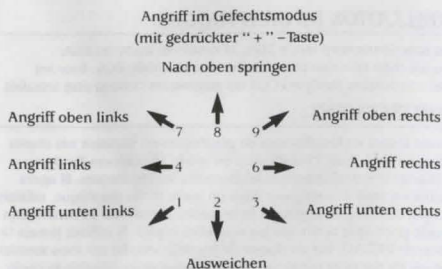
### STEUERHEBEL (WAHLWEISE):

Das Spiel kann über die Tastatur oder einen Steuerhebel gespielt werden. Der Steuerhebel muß in einen IBM-kompatiblen Computer in den Spielschlüssel A oder auf einem Tandy Serie 1000 Computer den linken Steuerhebelanschluß eingesteckt werden. Jedmal, wenn das Spiel die Wildnis- oder Kampf-Ansicht darstellt, zum Aktivieren des Steuerhebels "J" drücken. Zum Kalibrieren der Steuerhebels die auf dem Bildschirm dargestellten Anleitungen befolgen.

Während des Spiels emuliert der Steuerhebel die Zehnertastatur. Bewegung des Steuerhebels zur linken unteren Ecke bewirkt denselben Effekt wie Drücken der Taste 1 auf der Zehnertastatur. Bewegung des Steuerhebels zur rechten oberen Ecke bewirkt denselben Effekt wie Drücken der Taste 9 auf der Zehnertastatur usw. Im Wettkampf hat der Steuerhebelknopf dieselbe Wirkung wie die "+" Taste. In einem Menü hat der Steuerhebelknopf dieselbe Wirkung wie die Taste ENTER.

### SPIELBEGINN:

Uringabe mit DOS Version 2.11 oder späterer Version vornehmen. Sichergehen, daß NUM LOCK der Tastatur aktiviert ist. Wird von einer Floppy-disk gespielt, Diskette A in Laufwerk A einlegen, A:, einlesen und ENTER drücken. Wird von der Festplatte (C:) gespielt, C: einlesen und ENTER drücken, CD DOF einlesen und ENTER drücken. START einlesen und ENTER drücken. Die am Bildschirm dargestellten



Erfolgt der Angriff, wenn die gekreuzten Schwerter unter dem Kompass dunkel sind, debraucht der Charakter seine Fernkampfwaffe. Sind die gekreuzten Schwerter beim Angriff hell, gebraucht der Charakter seine Nahkampfwaffe.

Drücken der "+" –Taste auf der Zehnertastatur erneuert Raistlins letzten Zauberspruch, falls er zweite, dritte oder vierte Charakter ist und der Zauberspruch ein Angriff ist. Befindet sich Raistlin vorn, spricht er Angriffszaubersprüche durch einen Fernkampfangriff aus.

Nachdem alle Monster vom Bildschirm verschwunden sind, durch Drücken der "0" –Taste auf der Zehnertastatur weider zur Wildnisansicht umschalten. Befinden Sie sich zu nahe an einem Fluß oder unpassiabarem Terrain, kann nicht auf Wildnisansicht umgeschaltet werden. Falls nicht zur Wildnisansicht zurückgekehrt werden kann, mittels Taste "2" oder "8" N/S auf E/W umschalten um sicherzustellen, daß sie sich nicht neben einem Fluß befinden. Es kann in die Wildnisansicht eingestiegen werden, während Sie sich in Sla-Mori oder Pax Tharkas befinden.

### CLIMBING

Zum Erklettern der Kette in Sla-Mori durch Drücken der Tasten "+" und "8" auf die Kette springen Zum Auf- und Abklettern auf der Kette die Tasten "8" und "2" benutzen.

### MAIN MENU:

Durch Drücken der LEERTASTE oder des ersten Buchstabens eines beliebigen Befehls außer Save Game (Spiel sicherstellen) und Restore Game (Spiel wiederherstellen) auf die Hauptmenüfunktionen zugreifen. Zur Wahl eines Menüpostens diesen Posten mittels der Tasten "2" und "8" zum Auf- und Abwärtsbewegen des Cursors hervorheben und danach Taste ENTER drücken. Zum Aussteigen aus einem Menü die Option "Exit Menu" wählen oder Taste "ESC" drücken. Das Hauptmenü umfaßt u.a.:

Heldenwahl und Charakterstatus-Bildschirmdarstellung.

### CLERICAL SPELLS:

Aktivieren Goldmoons geistliche Fähigkeiten. Goldmoon hat dreierlei Fähigkeiten: auswendig gelernte Zaubersprüche (mit # gekennzeichnet); die Fähigkeit, sich "untot" zu stellen (mit \* gekennzeichnet) und von den Disks of Mishakal bewirkte Zaubersprüche (mit o gekennzeichnet). Auswendig gelernte Zaubersprüche sind nach Aussprechen aufgebraucht und werden durch Rast regeneriert. "Untot"-Stellen ist eine Fähigkeit und wird nicht aufgebraucht. Von den Disks of Mishakal bewirkte Zaubersprüche brauchen die Anzahl der nach dem Zauberspruchnamen in Klammern aufgeführten Ladungen auf. Die Disks halten 100 Ladungen und können nicht wieder aufgeladen werden.

- CURE LIGHT WOUNDS: Heilt leichte Verletzungen eines Charakters.
- PROTECTION FROM EVIL: Leistet Hilfe gegen üble Widersacher.
- FIND TRAPS: Hebt die Lage einer Falle hervor.
- HOLD PERSON: Läßt Menschen oder Humanoids plötzlich anhalten.
- SPIRITUAL HAMMER: Wirft einen magischen Streithammer.
- PRAYER: Noch stärkerer Schutz vor Bösem.
- BLESS: Der allerstärkste Schutz vor Bösem.
- DISPEL MAGIC: Hebt Zaubersprüche auf.
- TURN UNDEAD: Kann "untote" Wesen erstarren lassen oder vernichten.
- CURE CRITICAL WOUNDS (2): Heilt schwere Verletzungen eines Charakters.
- RAISE DEAD (10): Erweckt tote Charakter wieder zum Leben. Es kann geschehen, daß ein Charakter den Systemschock der

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D und DRAGONLANCE sind Handelsmarken im Eigentum der TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA und im Lizenzgebrauch der Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Copyright 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Copyright 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

# DRAGONS OF FLAME

## Scheda D'Avvio Rapido Per IBM PC

### PRIMA DI COMINCIARE A GIOCARE:

Fate una copia dei dischi originali usando il comando DISKCOPY di DOS. Mettete via i dischi originali e caricate o usate la copia fatta. Per informazioni sull'uso dei comandi di DOS consultate il vostro manuale su DOS. Se giocate usando dischetti floppy, usate il comando FORMAT di DOS per formattare un dischetto del gioco salvato. Un dischetto da 3 1/2" agisce sia da disco A che B.

### NON CARICATE O GIOCATE CON I DISCHI ORIGINALI!

Per copiare il gioco su disco rigido (C:). Mettete il disco A nel drive A. Battete C: e premete INVIO (o ENTER). Battete MD DOF e premete INVIO. Battete CD DOF e premete INVIO. Quindi battete COPY A:\*.\* C:\DOF e premete INVIO. Se state copiando un disco di 5 1/4", mettete il disco B nel drive A, battete COPY A:\*.\* C:\DOF e premete INVIO.

### INSTALLAZIONE GRAFICA:

Il gioco girerà in modo EGA, Tandy 16 colori, o CGA. Così come consegnato, il gioco gira in modo EGA. Per il modo Tandy 16 colori o CGA deve essere montata la scheda grafica.

### AVVERTENZA:

Per l'installazione grafica usate sempre le copie dei dischi, in quanto l'installazione in modo Tandy 16 colori o CGA modifica permanentemente i dati sui dischi. Se, dopo l'installazione, desiderate giocare in un altro modo grafico, ricopiate i dischi originali, e fate girare l'installazione grafica sulle copie dei dischi. Non eseguite INSTALL su un disco del gioco già installato. Eseguendo INSTALL per la seconda volta si corrompono i dati e quella copia del gioco risulta inutilizzabile.

Se giocate usando un dischetto floppy, mettete il disco A nel drive A, battete A: e premete INVIO. Se giocate usando il disco rigido (C:), battete C: e premete INVIO, battete CD DOF e premete INVIO.

Battete INSTALL TANDY o INSTALL CGA e premete INVIO, quindi seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo.

### JOYSTICK (OPZIONALE):

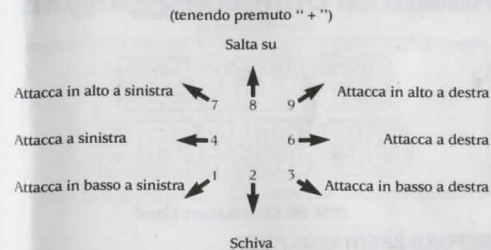
Il gioco può essere gestito dalla tastiera oppure da un joystick. La spina di quest'ultimo deve essere inserita nella porta A di un computer compatibile con IBM oppure nella presa sinistra per joystick di un computer Tandy serie 1000. Ogni volta che sullo schermo compare la distesa selvaggia o il campo di combattimento, premete J per attivare il joystick. Per calibrare il joystick seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo.

Durante il gioco, il joystick ha le stesse funzioni della tastiera numerica. Portato all'angolo inferiore sinistro ha la stessa funzione del tasto 1 della tastiera numerica; portato all'angolo superiore destro ha la stessa funzione del tasto 9 della tastiera numerica, e così via. Durante il combattimento, il pulsante del joystick ha la stessa funzione del tasto "+" . In un menù, il pulsante del joystick ha la stessa funzione del tasto INVIO.

### COME AVVIARE IL GIOCO:

Avviate il computer caricando la versione 2.11 di DOS o una versione superiore. Accertatevi che sia attivato il BLOCCO NUMERI (o NUM LOCK) della tastiera. Se giocate usando un dischetto floppy, mettete il disco A nel drive A, battete A: e premete INVIO. Se giocate usando il disco rigido (C:), battete C: e premete INVIO, battete CD DOF e

Attacco in modo di combattimento



Se attaccate quando le spade incrociate, sotto la bussola, sono scure, il personaggio usa la sua arma a distanza. Se attaccate quando le spade incrociate sono evidenziate, il personaggio usa la sua arma manuale.

Premendo il tasto " – " della tastierina numerica, viene rifatto l'ultimo incantesimo di Raistlin, se è il secondo, terzo o quarto personaggio, e se l'incantesimo è un attacco. Se è in testa, Raistlin fa degli incantesimi d'attacco lanciando un attacco a distanza.

Dopo che tutti i mostri hanno lasciato lo schermo, ripassate alla distesa selvaggia premendo il tasto "0". Non potete tornare alla distesa selvaggia se siete troppo vicini ad un fiume o ad un altro terreno impassabile. Se non potete tornare alla distesa selvaggia, usate i tasti 2 o 8 per passare da N/S a E/W ed assicurarvi di non essere vicini ad un fiume. Non potete entrare nella distesa selvaggia mentre siete ad Sla-Mori o Pax Tharkas.

### SCALATA:

Per scalare la catena di Sla-Mori, saltate sulla catena premendo i tasti "+" e 8. Usate i tasti 8 e 2 per l'ascesa o la discesa.

### MENU PRINCIPALE:

Per accedere alle funzioni del menù principale premete la BARRA SPAZIO oppure la prima lettera di qualsiasi comando tranne Save Game e Restore Game. Per selezionare una voce del menù, evidenziatela usando i tasti 2 e 8 per spostare il cursore in su e in giù, e poi premete il tasto INVIO. Per uscire dal menù, scegliete l'opzione Exit Menu oppure premete il tasto ESC. Il menù principale include:

Hero Select and Character Status Screen (Schermata di selezione dell'eroe e stato dei personaggi).

### CLERICAL SPELLS:

Attiva le capacità di Goldmoon. Goldmoon ha tre tipi di capacità: incantesimi memorizzati (contrassegnati da un #), la capacità di trasformare gli zombi (contrassegnati da un \*), e incantesimi potenziati dai dischi di Mishakal (contrassegnati da un #). Gli incantesimi memorizzati si esauriscono quando vengono fatti, e vengono rigenerati riposando. La capacità di trasformare gli zombi non si esaurisce. Gli incantesimi potenziati dai dischi di Mishakal usano il numero di cariche indicate tra parentesi dopo il loro nome. I dischi contengono 100 cariche e non possono essere ricaricati.

- # CURE LIGHT WOUNDS: cura le ferite leggere di un personaggio.
- # PROTECTION FROM EVIL: vi aiuta contro gli avversari malefici.
- # FIND TRAPS: evidenzia l'ubicazione di una trappola.
- # HOLD PERSON: immobilizza esseri umani e umanoidi.
- # SPIRITUAL HAMMER: lancia un martello da guerra magico.
- # PRAYER: protezione ancora più potente contro il male.
- # BLESS: la protezione più potente contro il male.
- # DISPEL MAGIC: elimina gli incantesimi.
- \* TURN UNDEAD: può immobilizzare o distruggere gli zombi.
- o CURE CRITICAL WOUNDS (2): cura le ferite gravi di un personaggio.
- o RAISE DEAD (10): fa resuscitare i personaggi morti. I personaggi potrebbero non sopravvivere allo choc di essere resuscitati.
- o HEAL (5): rida a un personaggio il suo pieno potenziale di combattimento.

### MAGIC USER SPELLS:

Gli incantesimi vengono fatti dallo Staff of Magic di Raistlin.

## DUPLIKATSICHERSTELLUNG:

Bei Beginn des Spiels ist ein Wort aus dem Hintergrundbuch einzutasten. Das Spiel bestimmt eine Seite, einen Absatz und das erste und letzte Wort im jeweiligen Absatz. Titel oder Überschriften bei der Suche nach dem jeweiligen Absatz beiseite lassen. Das spezifische Wort eintasten und ENTER drücken. Schreibt z.B. das Spiel das letzte Wort auf Seite 1, Paragraph 4 vor, ist **ZERREIBEN** einzugeben und Taste ENTER zu drücken.

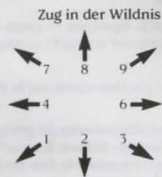
## SIEG:

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Begleiter die versteckten Sla-Mori Höhlen betreten, das historische Schwert Wyrmslayer finden, in die Festung Pax Tharkas eindringen, die Prinzessin Laurana retten und die gefangenen Frauen und Kinder von Qualinesti befreien.

## WILDNIS:

In der Wildnis werden die Charakter durch ein einzelnes Ikon in der Mitte des Bildschirms dargestellt. Alle in der Wildnis auftretenden Gestalten werden durch kleine Quadrate, andere in der Wildnis anzutreffende Gestalten durch nomadische Ikonen und Monster durch Monsterikonen dargestellt. Wird in der Wildnis ein anderes Ikon angetroffen oder die Taste "0" auf der Tastatur gedrückt, wird auf Gefecht umgeschaltet.

Zum Vorgehen in der Wildnis eine Taste auf der Zehnertastatur drücken, welche die von der gewünschten Gruppe eingeschlagene Richtung repräsentiert.



## GEFECHT:

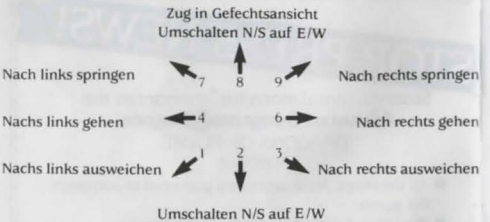
Beim Gefecht wird die Gruppe von ihrem gegenwärtigen Anführer repräsentiert. Der Anführer kann mittels der Heldenwahlfunktion am Hauptmenü gewechselt werden.

Beim Gefecht kann sich die Gruppe entweder Nord/Süd (N/S) oder Ost/West (E/W) bewegen. Die Tasten "2" und "8" ändern das Gesichtsfeld des Charakters zwischen N/S und E/W. Der Kompass unter der Gefechtsansicht zeigt die Richtung, in der sich der Charakter bewegt.

Außen repräsentiert die Gefechtsansicht das Terrain in der Wildnisansicht. In Sla-Mori oder Pax Tharkas zeigt die Gefechtsansicht den Hintergrund nördlich oder westlich von der Gruppe.

Während sich die Gruppe in Gefechtsansicht bewegt, bewegt sie sich auch in Wildnisansicht. Das Terrain in Gefechtsansicht basiert auf dem Terrain in Wildnisansicht. In Gefechtsansicht kann schwieriges Terrain überquert, Flüsse übersprungen und Hügel bestiegen werden, die in der Wildnisansicht unpassierbar sind.

Zum Vorgehen in Gefechtsansicht eine Taste auf der Zehnertastatur drücken. Der Charakter bewegt sich gemäß nachstehender Tabelle.



Zum Angriff in Gefechtsansicht die "+" -Taste und eine Nummertaste auf der Zehnertastatur niederhalten. Besitzt Ihre Zehnertastatur keine "+" -Taste, die Taste PF2 RECHTS neben der O auf der Zehnertastatur benutzen. Die "+" bzw. Nummertasten nicht tippen. Der führende Charakter greift nur so lange an, wie beide Tasten niedergedrückt werden. Der Charakter greift gemäß nachstehender Tabelle an:

Wiedererholung zurück überlebt.  
o **HEAL (5):** Stellt die volle Kampfkraft eines Charakters wieder her.

## MAGIC USER SPELLS:

Bewirkt Zaubersprüche von Raistlins Stab von Maguis. Der Stab hat 100 Ladungen, wobei jeder Zauberspruch die nach dem Zauberspruchnamen in Klammern aufgelisteten Ladungen aufbraucht. Ist Raistlin der Anführer der Gruppe, absorbiert der Stab gegen die Gruppe gerichtete Zaubersprüche. Jeder absorbierte Zauberspruch zählt 1 zur Anzahl der Ladungen im Stab hinzu. Wird der Stab überladen, führt dies zu einer Explosion.

**CHARM PERSON (1):** Läßt Humanoids sofort anhalten.

**SLEEP (1):** Läßt Monster geringerer Ordnung sofort anhalten.

**MAGIC MISSILE (1):** Führt einen Angriff aus.

**WEB (2):** Verstrickt einen Widersacher. Stärkere Monster brechen rasch aus.

**DETECT MAGIC (1):** Hebt magische Gegenstände hervor.

**DETECT INVISIBLE (2):** Stellt unsichtbare Gegenstände dar.

In Sla-Mori und Pax Tharkas können unsichtbare Schätze verborgen sein.

**BURNING HANDS (1):** Führt einen Nahangriff aus.

**FIREBALL (3):** Führt einen explosiven Fernangriff aus.

**FINAL STRIKE (ALLE):** Verursacht eine große Explosion, die alle Ladungen aufbraucht und Raistlin töten kann.

**USE:** Macht einen der Posten des führenden Charakters gebrauchsbereit. Nicht alle Charakter können alle Posten benutzen. Zum Angriff mit ihren Fernkampfwaffen müssen die Charakter ihre Pfeile und Schleudergeschoße verwenden.

**REST:** Stellt Goldmoons und Gilthanis auswendig gelernte Zaubersprüche wieder her, heilt alle Charakter ein HP und läßt die Monster sich bewegen, während sie rasten. Ihre Rast wird unterbrochen, falls Monster während der Rast auf die Gruppe stoßen.

**TAKE:** Hebt Gegenstände vom Boden auf.

**OPEN:** öffnet Türen, Truhen usw.

**GIVE:** Tauscht ungebrauchte Gegenstände zwischen den Charaktern.

**INSPECT:** Prüft direkt vor dem Charakter auf geheime Türen. Gelingen Sie in eine Sackgasse, die Umgebung auf geheime Türen absuchen.

**DROP:** Läßt ungebrauchte Gegenstände zu Boden fallen.

**PUT:** Plaziert Gegenstände in eine Truhe, einen Sack oder eine Umzäunung.

**SHUT:** Schließt Türen, Truhen usw.

**QUEST MAP:** Zeigt eine Übersichtskarte des Suchgebiets und das Vorrücken der Drachenarmeen. Zum Aussteigen aus der Suchkarte Taste ESC drücken.

**SAVE GAME:** Stellt das Spiel im aktuellen Verzeichnis auf Diskette sicher. Das Spiel öfter sicherstellen, um Wiederbeginn zu erleichtern.

**RESTORE GAME:** Lädt ein sichergestelltes Spiel vom aktuellen Verzeichnis auf Diskette.

**XP:** Listet die von der Gruppe insgesamt erzielten Erfahrungspunkte und die Anzahl jeder Art getöteter Monster auf. Zur Betrachtung der gesamten Liste Tasten "PgUp" und "PgDn" benutzen. Tote Charakter tragen keine Erfahrungspunkte für das Töten von Monstern zur Gesamterfahrungspunktzahl der Gruppe bei.

**WEITERE FUNKTIONEN:**

Drücken der Taste "V" schaltet die Lautstärke ein und aus. Drücken von CTRL-C bewirkt Aussteigen aus dem Spiel. Zur Wiederherstellung des 80-Spalten-Bildschirms den DOS-Befehl MODE C080 anwenden.

**BESONDERE HINWEISE:**

Im Fernkampf schleudert Gilthanis drei magische Geschoße, wirft danach zwei Netze aus und benutzt dann Pfeil und Bogen (falls verfügbar). Gilthanis erlangt seine Zaubersprüche zurück, wenn die Gruppe rastet. Prinzessin Laurana kann ein Schwert und Pfeil und Bogen benutzen (falls verfügbar). Nomaden Kämpfen nur mit Schwertern. Es gibt keine fliegenden Drachen, Verstecke von Geld, Tränke für Heldenmut und Unverwundbarkeit, Ringe zur Zauberspruchspeicherung, magisches Seil, Zauberstäbe oder magische Rüstung oder Schilder im Spiel. Monster führen keine Schätze mit sich, können aber Schätze hüten.

premete INVIO. Battete **START** e premete INVIO. Seguire le istruzioni che compaiono sullo schermo.

## PROTEZIONE ANTICOPIA:

All'inizio del gioco, dovete battere una parola presa dal libro. Il gioco specifica la pagina, il paragrafo, e la prima o l'ultima parola di quel paragrafo. Rintracciando il paragrafo specificato, ignorate titoli o didascalie. Battete la parola specificata e premete INVIO. Per esempio, se il gioco specifica l'ultima parola a pagina 1, paragrafo 4, dovete battere **MONTAGNE** e premere il tasto INVIO.

## COME VINCERE:

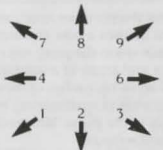
Per vincere il gioco, i compagni devono entrare nelle grotte nascoste di Sla-Mori, trovare l'antica spada Wyrmslayer, penetrare nella fortezza di Pax Tharkas, soccorrere la principessa Laurana, e liberare le donne e i bambini di Qualinesti.

## DISTESA SELVAGGIA:

Nella distesa selvaggia, i personaggi sono rappresentati da una singola icona al centro dello schermo. Qualsiasi oggetto presente nella distesa selvaggia è rappresentato da quadratini. Gli altri personaggi che si possono incontrare sono rappresentati da icone di nomadi. I mostri sono rappresentati da icone di mostri. Se si incontra un'altra icona o si preme il tasto "0" quando ci si trova in questa zona, si passa al campo di combattimento.

Per spostarvi all'interno della distesa selvaggia, premete il tasto della tastiera numerica che rappresenta la direzione in cui volete che il gruppo si sposti.

Spostamento nella distesa selvaggia



## CAMPO DI COMBATTIMENTO:

Il gruppo in questo caso è rappresentato dal loro capo attuale. Potete cambiare il capo usando la funzione Hero Select del menu principale.

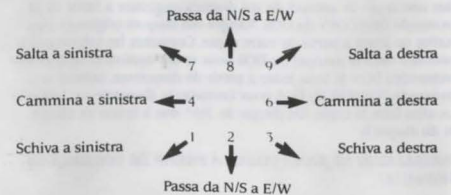
In campo di combattimento, il gruppo può spostarsi a nord/sud (N/S) oppure ad est/ovest (E/W). I tasti "2" e "8" permettono di commutare il punto di vista dei personaggi tra N/S e E/W. La bussola situata al di sotto del campo di combattimento indica la direzione in cui è rivolto il personaggio.

All'esterno, il campo di combattimento rappresenta il terreno della distesa selvaggia. A Sla-Mori e Pax Tharkas il campo di combattimento mostra lo sfondo a nord e ad ovest del gruppo.

Quando si sposta in campo di combattimento, il gruppo si sposta anche nella distesa selvaggia. Il terreno del campo di combattimento è basato sul terreno della distesa selvaggia. In campo di combattimento potete attraversare terreno accidentato, saltare fiumi o saltare su per colline che sono impassibili nella distesa selvaggia.

Per spostarvi in campo di combattimento, premete un tasto della tastiera numerica. Il personaggio si sposta nel modo indicato dallo schema qui sotto.

Spostamento in campo di combattimento



Per attaccare in campo di combattimento, tonete premuti il tasto "+" ed un tasto numerico della tastiera numerica. Se sulla vostra tastiera numerica non c'è il tasto "+", usate il tasto FRECCIA A DESTRA situato vicino a 0 sulla tastiera numerica. Non battete il tasto "+" o i tasti numerici, in quanto il personaggio capo va all'attacco se tenete premuti entrambi i tasti. Il personaggio attacca secondo lo schema seguente.

Il bastone ha 100 cariche, ed ogni incantesimo utilizza il numero di cariche indicato tra parentesi dopo il suo nome. Se Raistlin è il capo del gruppo, il bastone assorbe gli incantesimi fatti al gruppo. Ogni incantesimo assorbito aggiunge una unità al numero di cariche del bastone. Il sovraccarico del bastone provoca un'esplosione.

**CHARM PERSON (1):** immobilizza gli umanoidi.

**SLEEP (1):** immobilizza i mostri di basso livello.

**MAGIC MISSILE (1):** lancia un attacco.

**WEB (2):** intrappola un avversario. I mostri più forti si liberano rapidamente.

**DETECT MAGIC (1):** evidenzia oggetti magici.

**DETECT INVISIBLE (2):** visualizza oggetti invisibili. A Sla-Mori e Pax Tharkas possono esserci nascosti dei tesori invisibili.

**BURNING HANDS (1):** lancia un attacco a breve raggio.

**FIREBALL (3):** lancia un attacco esplosivo a lungo raggio.

**FINAL STRIKE (TUTTE):** provoca una grossa esplosione che usa tutte le cariche e può uccidere Raistlin.

**USE:** prepara per l'uso uno degli oggetti del personaggio principale. Non tutti i personaggi possono far uso di tutti gli oggetti. I personaggi devono usare le frecce e i proiettili tirati con la fionda per attaccare con le loro armi a distanza.

**REST:** ripristina gli incantesimi memorizzati di Goldmoon e Gilthanis, cura tutti i personaggi feriti di un HP, e permette ai mostri di spostarsi mentre riposano. Il vostro riposo viene interrotto se i mostri incontrano il gruppo.

**TAKE:** raccoglie da terra oggetti.

**OPEN:** apre porte, scrigni, ecc.

**GIVE:** scambia un oggetto non usato tra i personaggi.

**INSPECT:** controlla, immediatamente davanti ai personaggi, se ci sono porte segrete. Se finite in un vicolo cieco, controllate se ci sono porte segrete nell'area.

**DROP:** lascia cadere a terra oggetti non usati.

**PUT:** mette un oggetto in uno scrigno, in una sacca, o in un luogo racchiuso.

**SHUT:** chiude porte, scrigni, ecc.

**QUEST MAP:** mostra una mappa globale dell'area della ricerca, è l'avanzata degli eserciti di draghi. Premete ESC per uscire da Quest Map.

**SAVE GAME:** salva il gioco nella directory corrente sul disco. Salvate spesso il gioco per facilitarne il riavvio.

**RESTORE GAME:** carica, dalla directory corrente sul disco, un gioco salvato.

**XP:** elenca il totale dei punti d'esperienza guadagnati dal gruppo, ed il numero di ciascun genere di mostri uccisi. Usate i tasti PagSu e PagGiu per visionare l'intero elenco. I personaggi morti non contribuiscono al punteggio totale del gruppo con la loro esperienza nell'uccisione di mostri.

## ALTRE FUNZIONI:

Premendo il tasto "V" si regola il volume, inserendolo e togliendolo. Premendo CTRL-C si esce dal gioco. Usate il comando MODE C080 di DOS per ripristinare lo schermo a 80 colonne.

## NOTE SPECIALI:

In modo di combattimento a distanza, Gilthanis lancia tre proiettili magici, poi lancia due ragnatele, e quindi usa un arco con le frecce (se disponibile). Gilthanis recupera i suoi incantesimi mentre il gruppo riposa. La principessa Laurana può usare una spada e un arco con le frecce (se disponibile). I nomadi combattono soltanto con le spade. In questo gioco non ci sono dragoni alati, nascondigli di denaro, pozioni d'eroismo o d'invulnerabilità, anelli magici, funi magiche, bacchette, o armature o scudi magici. I mostri non trasportano un tesoro, ma possono custodirne uno.

ADVANCED DUNGEON & DRAGONS, AD&D e DRAGONLANCE sono marchi di fabbrica della TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA e sono usati su licenza della Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale CA, USA. Copyright 1989 Strategic Simulations, Inc. Tutti i diritti riservati. Copyright 1989 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati.