

BLOODWYCH



BLOODWYCH

English	3
Français	20
Italiano	38
Deutsch	56

Programmed by TAG

Cover illustration by Chris Achillios
Manual written and designed by Partners in Publishing

© Mirrorsoft 1989



BLOODWYCH — AN INTRODUCTION

BLOODWYCH is a sophisticated role playing adventure game which utilises all the advanced features of your computer. A lot of time and effort has gone into making **BLOODWYCH** a unique experience in computer adventure games, featuring:

- ✦ an advanced character interaction system, enabling you to communicate fully with all of the creatures and people in the game.
- ✦ sophisticated spell-casting and combat systems, enhancing the realistic gameplay.
- ✦ an easy to use icon-based control system.
- ✦ stunning three-dimensional views.
- ✦ and a whole lot more besides....

This booklet contains background information and full instructions for playing **BLOODWYCH**. This will allow you to quickly begin playing and enjoying the game. At the end of this booklet you will also find some hints and tips on getting the most out of **BLOODWYCH**. These will help you get easily into the more advanced aspects of the game. Now turn the page and let the adventure begin...

CONTENTS

Loading Instructions	Page 4
The Legend of the Bloodwych	Page 4
How to Play Bloodwych	Page 7
Hints and Tips	Page 18

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga

Insert the disk into the drive and switch your machine on. It will then boot automatically.

Atari ST

Insert the disk into the drive and switch your machine on. It will then boot automatically.

The Legend of the Bloodwych...

It has long been the custom among the people of Trazere to tell the most ancient of legends; that of The Bloodwych, secret order of psychic mages. It is said that many eons ago The Bloodwych ruled over the ancient and powerful city of Treihadwyl. There they secretly presided over the affairs of the land of Trazere, meting out punishment and reward to its citizens, and communing with the elements on their behalf. For many centuries the people of Trazere lived in respectful awe of The Bloodwych, but while they ruled the land was safe. Safe, that is, until one black morn long before your grandfather's great grandfather was conceived.

For there was among the Bloodwych one Zendick, second in power and mystic arts to the Grand Dragon alone. But for all his power and wisdom, Zendick was a creature driven by greed and ambition. He was no longer satisfied with living in the shadow of the master mage, so he rejected the ways of the Bloodwych and courted black and evil arts. After many years of devious plotting Zendick was finally ready to deal the blow he had long dreamt of, and that very day he called the powers of darkness to him and destroyed the Grand Dragon, leader of the Bloodwych.

His Bloodwych brothers were unprepared for this onslaught, and thus were unable to resist Zendick before he banished them forever to the astral plane. It is said that Zendick's evil laughter could be heard resounding across the whole land on that morn. All day and all night was his laughter heard, and on the following day the skies darkened, and rained blood, and the land opened up, and many good citizens of

on that morn. All day and all night was his laughter heard, and on the following day the skies darkened, and rained blood, and the land opened up, and many good citizens of Trazere were heard of no more.

It is then told how in the many moons that followed Zendick called to Treihadwyl many creatures of the night, and the goodly folk of the land dared not walk forth after sunset. And slowly the city of mages was transformed. There appeared above its ramparts forbidding towers and within them lay great crystals of storing, slowly sucking energy and life from the land. With this energy Zendick intended to summon a lord of entropy, incarnation of pure chaos, who would dissolve the fabric of the universe into the elements from which it was forged. Then, Zendick alone would be free to recreate the world in his own image. He was, of course, quite mad. Chaos would leave nothing but the crystals from which it was born.

With each passing year the land about Treihadwyl became bleaker and colder. The city itself seemed to radiate evil, infecting all who strayed within its influence. Trazere and its people became but a shadow of all they had been before, and the birth of each child, and the harvesting of the crops became times for weeping, not rejoicing. Once a great mob, armed with little more than their wits, marched on the city, determined to end the blight that had ruined their lives. Only one man returned, half-starved, his flesh scorched and bare. He barely had time to utter the horrors he had seen before his final breath shuddered through his body and his soul mercifully joined those of his fallen comrades.

Now, as I write this infernal record, there seems little more to live for. Disease and despair pervade the land, and the lust for life our forefathers had, will never be enjoyed by their children. All that remains is to pray. Pray that someday The Bloodwych will return and avenge us.

Helveth Sharpquill, Scribe.

Written by his own hand this 13th day of Seth, in the four thousand and eightyfirst year of the dark.

... somewhere, deep in the realm of souls, a mind was reaching out, calling its companions toward it. Unseen like the wind, the spirits of many came together. Formless though they were, each mind linked, sharing its thoughts with others. No word was uttered, no sound made, but within the astral void a thought took shape.

"Bloodwych are we, immortal mages, seekers of light. We must not be defeated brothers. The black art of Zendick has thrived for too long. He must be destroyed, and the right time is now. Zendick's influence is grown too strong. The Lord of Entropy is gathering his power, and will soon begin his plague of destruction. If we do not banish him to the realm of chaos then all will be lost..."

"Saldar and Vestryl, you are charged with the most important task any of the Bloodwych have ever undertaken. You must find the last sixteen champions of Trazere, and link your minds with the worthiest two. Then, if the universe is to be saved, you must lead them into the heart of Treihadwyl, and once there, find and destroy the crystals of storing. Go now, and may the spirit of the Bloodwych be with you..."

Murlock Darkheart awoke to find himself in the gloom of a cold stone passageway. He groaned as he sat up, his eyes misting over with pain. Immediately he remembered the previous night. Strange that so many fine adventurers should have arrived at the same lonely tavern in one evening. That, he promised himself, would be the very last time that a drop of mead passed his lips. How was it possible that a powerful and dignified mage like himself could have ended up carousing with common fighters. He would never again be able to look his fellow spell-casters in the eye.

Right now though his main concern was getting out of the filthy hole he had wandered into in his drunken stupor. As he walked on Murlocks heart began to sink. The corridors seemed to go on for ever, winding about each other like an enormous maze. He was beginning to wonder if he was destined to become rat fodder in this godless place, when he thought he caught a glimpse of something moving ahead of him. And surely enough, as he rounded a corner he saw a figure heading off into the darkness. If his eyes did not mistake him, it was one of the adventurers he had encountered in the tavern the night before.

Darkheart was about to give chase when a sudden nausea came over him and he fell to the ground retching. His head seemed about to explode, and he became confused by strange visions of things unknown to him. But his pain was not long-lived. The sickness soon subsided and was replaced by a comforting presence. As he recovered, Darkheart realised that something very strange had happened to him, but he was not afraid.... the Bloodwych were with him.

HOW TO PLAY BLOODWYCH

You are one of the Bloodwych. You must take on the persona of one of the last sixteen champions of Trazere. You must first explore Treihadwyl, recruiting more champions, and gathering items to aid you in your task. Once you are prepared you must get the four crystals of storing from the towers. Take them to the fifth tower and there destroy Zendick, and banish the Lord of Entropy to the realm of chaos. To do this you will have to defeat the agents of Zendick. The Lord of Entropy has transformed many of the citizens of Trazere into weird monsters, and twisted the minds of many into those of psychotic killers. Some of these citizens may aid you, but many will try to destroy you. Good luck in your mission, and remember, the spirit of the Bloodwych is always with you.

BLOODWYCH is played using one or two joysticks which mimic the functions of your computer's mouse controller. Most of the functions of BLOODWYCH are activated by using the joystick to move a pointer (in the shape of a small arrow) over an icon and then pressing the fire button to activate that icon. Player one's pointer is blue, and player two's pointer is red.

ABOUT CHARACTERS

The character selection page (see Figure One) shows the sixteen available champions. To inspect a champion click on the Shield representing that character. The champion will then appear in one of the Player Boxes to the right of the screen, together with his or her attributes displayed in the Character Scroll. Click on the Bag icon to view the character's inventory. The Bag icon will now become a Book icon. Click on this to view the character's Spell Book. The Book icon will become a Scroll icon. Click on this to return the Character Scroll. See sections on spells and the inventory for an explanation of these displays.

If you now wish to view another champion you can do so by clicking on the appropriate Shield. You may view as many champions as you wish in this way. When you have chosen a suitable champion click on the Suit icon (the playing cards) to confirm your choice. When both players (in a two player game) have selected their champions the game will begin. All other characters desired by either player will have to be recruited, as described in the communication section.

Psyche Types

There are four psyche types, each indicated by a different suit of cards. Each psyche type has different strengths and weaknesses. The types are:

Fighters, good in combat	Spades
Mages, excellent at casting spells	Clubs
Adventurers, all-rounders and diplomats	Hearts
Archers/Assassins	Diamonds

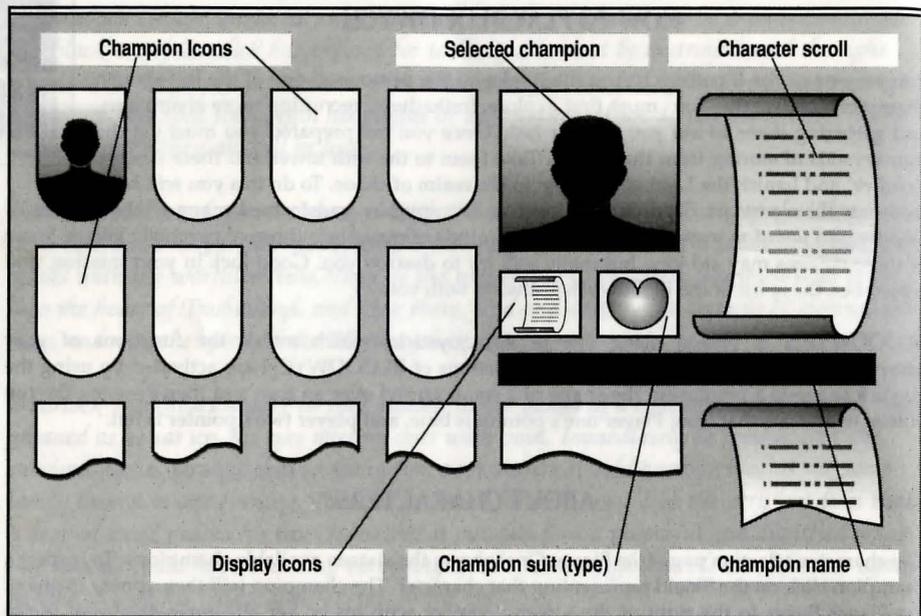


FIGURE ONE - SELECTING A CHAMPION

Any psyche type can attempt and perform actions normally associated with another type. They may, however, not be very adept at it.

Character Attributes

Clicking on the Scroll icon (Figure Two) will call up the Character Scroll for the currently selected leader. This shows the following character attributes:

LEVEL: This is an indication of your character's experience. This affects all of your basic skills and speciality skills. The higher your level is, the more competent you are at everything.

STRENGTH: This affects how easily you hit during combat and how much damage you will inflict on your opponent.

AGILITY: This also affects your skill in combat, as well as your ability to dodge attacks.

INTELLIGENCE: This limits the number of spell points you have.

CHARISMA: This is an indication of how much influence you have over other characters.

HIT POINTS: This shows how much damage you can take before dying. Hit points can be restored with appropriate potions, spells, or by resting. The first figure shows your current hit points, while the second figure shows the maximum number of hit points you can reach.

VITALITY: This is an indication of how much energy you have. If your vitality drops to zero you will start to take damage. Potions and spells may be used to assist in recovering your vitality. As with hit points, the first figure shows your current vitality while the second shows your maximum vitality.

FOOD: This bar shows how well-fed a character is. If the bar is short, a character is hungry and will soon require food. The food level influences the speed at which vitality is recovered.

Click once anywhere on the screen to revert to the main control display. The important attributes for the current leader are also displayed in the statistics box situated to the right of the leader icon. The three bars in this box show, from top to bottom: hit points; vitality; and spell points.

MOVING CHARACTERS

When moving or performing any other significant action in BLOODWYCH it is the currently selected party leader who performs the action. The other members of the party respond on their own initiative. The current leader is indicated by a box around his or her Suit icon (Figure Two). To change the current leader simply click twice on the appropriate Suit icon. Note that the leader does not necessarily have to be at the front of the party.

It is possible at any stage to change the marching order of the party. To do this simply click once on a member's Suit icon. This will now become grey. Now click once on the new position and the marching order will change appropriately.

Movement is achieved by clicking on the appropriate movement icon (Figure Two). Note that Turn Left or Right makes your character turn through ninety degrees on the spot, whereas Step Left or Right makes your character move left or right without facing in that direction.

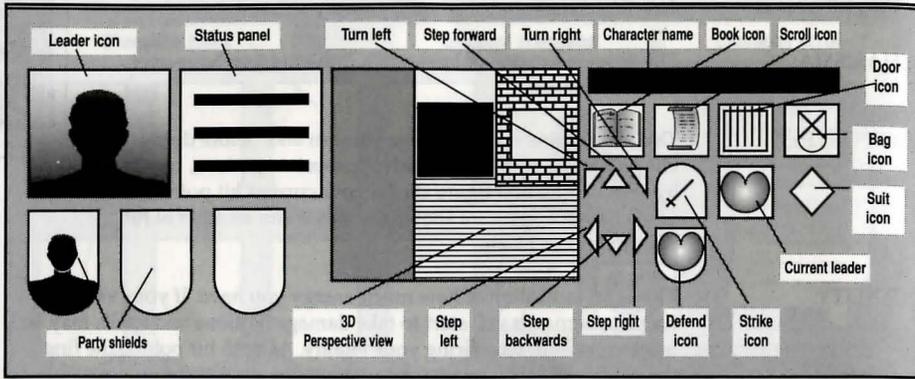


FIGURE TWO – THE MAIN SCREEN

The following key combinations can also be used to achieve movement:

	Atari ST		Amiga	
	Player One	Player Two	Player One	Player Two
Step Forward	Up Arrow	W	Up Arrow	W
Step Back	Down Arrow	S	Down Arrow	S
Turn Left	Insert	Q	Delete	Q
Turn Right	Home	E	Help	E
Step Left	Left Arrow	A	Left Arrow	A
Step Right	Right Arrow	D	Right Arrow	D

When a movement icon is activated it will flash briefly and your character will move appropriately. If you attempt to move into a space that is already occupied, by a pillar or another character for instance, the icon will flash but no movement will occur.

Stairways

To ascend or descend a stairway merely step onto it. It is not necessary to be facing the stairway to do this. If you turn on a stairway you will move up or down depending on whether you were initially at the top or the bottom.

Doors

Doors can be opened or closed by clicking on the Door icon (Figure Two), or by clicking on the door in the 3D display. If you have previously cast a continuous spell, or there is a spell waiting to be cast, then the Door icon will be concealed by the spell icon. In order to use the Door icon it is necessary to first cancel the spell. Attempting to open a locked door

will result in the word "LOCKED" appearing. Locked doors can be unlocked with an appropriate key or spell. See the sections on spells and the inventory for an explanation of how to do this.

SPELLS

Clicking on the Book icon calls up the Spell Book display (Figure Three). Clicking on the arrows above the book will turn the pages of the book forward or backward. Clicking on the central double arrow will close the book and return the main control display.

Preparing spells

To prepare a spell you must first click on one of the four runes on each page. Only known spells may be selected, and these are coloured after their magical alignments (green, blue, red, or yellow). A spell not yet known will be in grey and cannot be selected. The currently selected spell is identified below the spell book by its name, colour, and present cost. If no spell is currently prepared the area below the book will have grey stars and there will be no spell named there. The

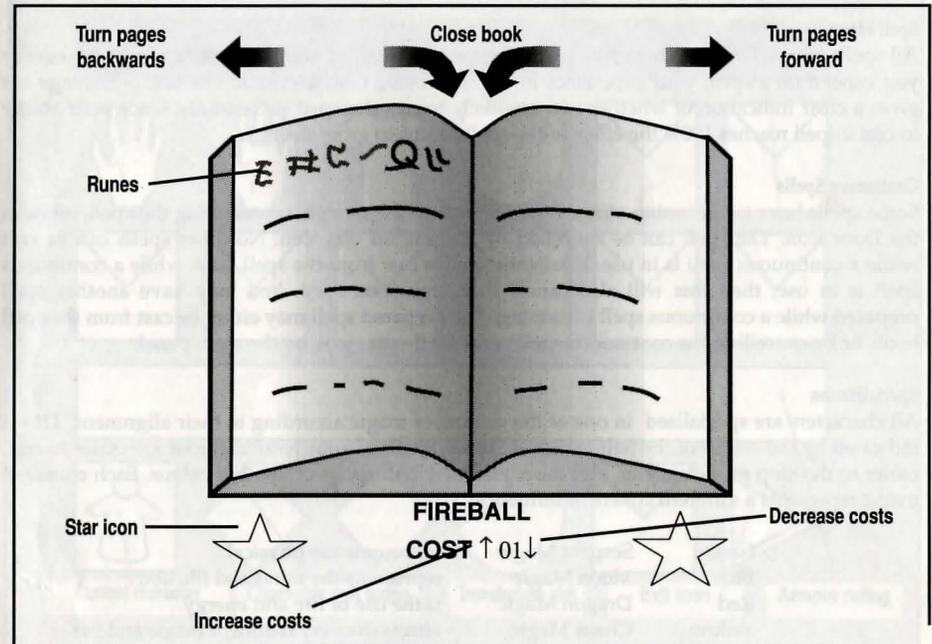


FIGURE THREE – THE SPELLBOOK

cost of the spell selected may be altered by clicking on the arrows either side of the current value. Raising the cost of a spell will improve its power and cast percentage, but also the size of the drain on your spell points, lowering the cost of the spell will make it use less spell points but will decrease its power or cast percentage. Your current and maximum spell points are shown beneath the spell. Successful use of a spell will increase your proficiency at that spell which will make the spell cheaper and/or more powerful for future casts. A spell which has been prepared will remain so until it is cast or another spell is selected or the party sleeps.

Casting Spells

A spell is cast by clicking on the star icons either side of the spell name. If the spell book is closed before a prepared spell is cast then the door icon will be replaced by a star icon, which may also be used to cast the spell. If a character has a spell prepared when entering combat, then the spell will automatically be cast first. It is not possible for a character to cast a spell which requires more spell points than he or she currently has available. A spell with a low cast percentage may fail and this will be indicated by an appropriate message. After casting a spell the caster will endure a temporary penalty on all spells while he recovers from the effort of casting. This recovery time is longer for higher level spells.

Spell Effect

All spells have a variable effect which is a combination of your ability as a magic user, the energy you expend on a spell, your experience in the spell being cast, and luck. The cast percentage bar gives a clear indication of whether you are likely to cast the spell successfully. Once your ability to cast a spell reaches 100% the effect of the spell begins to grow stronger.

Continuing Spells

Some spells have a continuing effect. When these are cast an icon, representing the spell, replaces the Door icon. The spell can be cancelled by clicking on this icon. No other spells can be cast while a continuous spell is in use. If another spell is cast from the spell book while a continuous spell is in use, then this will also cancel the continuous spell. You may have another spell prepared while a continuous spell is running. The prepared spell may either be cast from the spell book, or by cancelling the continuous spell to reveal the star icon on the main panel.

Specialisation

All characters are specialised in one of the colours of magic according to their alignment. This is indicated by the colour of the Suit icon and Shield. Spells of your natural colour are easier to cast, easier to develop proficiency in, and more effective than spells of another colour. Each colour of magic represents a different sphere of influence:

Green	Serpent Magic	represents the physical
Blue	Moon Magic	represents the mind and illusion
Red	Dragon Magic	is the use of fire and energy
Yellow	Chaos Magic	effects the very nature of magic and life

Spell Acquisition

Spades and Diamonds will receive a new spell every second level. Hearts will receive one each level, and Clubs two per level. New spells are learned during sleep, when a character may be visited by the Spell Faeries. They will only sell spells to those ready to receive them.



THE INVENTORY AND MANIPULATING OBJECTS

Clicking on the inventory icon (Figure Two) will call up the inventory display (Figure Four). The inventory for each character shows twelve item slots. The first four of these are for an item held in the left hand, an item held in the right hand, armour worn, and shield. The classes of

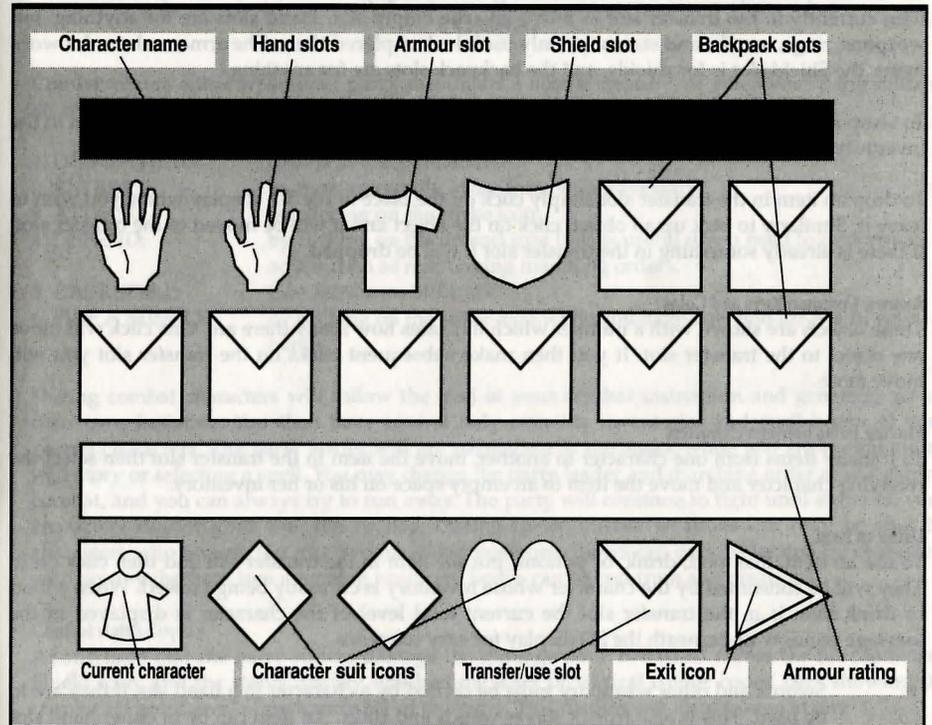


FIGURE FOUR - THE INVENTORY

Clubs and Diamonds may only use small shields. The remaining eight are backpack slots. Below these slots is the characters current armour rating. This indicates how effective the character's armour is at absorbing blows. The lower this number is, the more effective your armour is. Below this are the party's Suit icons. The character whose inventory is currently displayed is highlighted with a box. The final two icons are the transfer/use slot and the exit icon. Clicking on this last icon will revert to the main control display.

Selecting an Inventory

To select a character's inventory for display, simply click on the appropriate Suit icon. The character's name will be shown at the top of the display and their inventory will be revealed.

Using the Transfer Slot

Clicking on any item in the inventory will cause that item to move into the transfer slot where it can be easily manipulated. Similarly clicking on an empty slot in the inventory will cause any item currently in the transfer slot to move into the empty slot. Hand slots are for anything, but weapons, rings, wands, and staves are only useful when placed there. The armour slot is for worn items, the Shield slot is for shields, and the backpack slots are for anything.

To swap an item in the inventory with an item in the transfer slot, simply click on the item in the inventory and they will be swapped.

To drop an item in the transfer slot simply click on the place in the 3D display where you wish to leave it. Similarly to pick up an object click on the object and it will be moved to the transfer slot. If there is already something in the transfer slot it will be dropped.

Arrows, Common Keys and Coins

These objects are shown with a number which indicates how many there are. One click will move one object to the transfer slot. If you then make subsequent clicks on the transfer slot you will move more.

Moving items between characters

To transfer items from one character to another, move the item to the transfer slot then select the receiving character and move the item to an empty space on his or her inventory.

Using an item

To use an item, like food, drink, or potions, put the item in the transfer slot and then click on it. They will be consumed by the character whose inventory is currently being viewed. When a food or drink item is in the transfer slot the current food level of the character is displayed in the message window underneath the 3D display for easy reference.

Swords and other weaponry must be carried by a character in a hand slot if they are to be used. This is also true of staves wands and rings. An item can be in either hand slot but if both hand slots contain melee weapons the one in the left hand will be used. If a character wishes to use a bow in combat both the bow and arrows must be in the hand

slots.

Rifling dead characters

If a party member is with the party at the time of his or her death, then his or her inventory will still be available for access. If the party member was away from the party at the time of death then the body must first be retrieved before the inventory can be accessed. You may not access the inventory of dead characters who were not members of your party.

Tapestries

Some tapestries can be examined by clicking in the centre of the 3D display while standing directly in front of the tapestry. This action will reveal a message if the correct type of tapestry was examined.

COMBAT

Combat occurs either when your party encounters a hostile creature, or when your party initiates an attack on a creature. In combat you can take one of six possible courses of action:

1. DO NOTHING: (this is not recommended).
2. RETREAT: by moving rapidly away from your adversary.
3. ATTACK: by clicking on the strike icon.
4. DEFEND: by clicking on the defend icon (this is useful if you need to perform an action such as rearranging marching order).
5. CAST SPELL: (See section on SPELLS).
6. FIRE A MISSILE: by clicking on the strike icon while you have bow and arrows in your hands.

During combat characters will follow the lead of your combat instruction and generally act on their own initiative. You then have control only over the inventories and spell books of your party's characters. The party leader will not participate in the attack while you are examining an inventory or selecting a spell. You may change the party leader and marching order at will during combat, and you can always try to run away. The party will continue to fight until either all your characters die, or your foes die or flee. During melee missile weapons can only be shot by characters who occupy the rear two marching positions. Blows can only be landed by characters who occupy the front two marching positions. Spells can be cast from any position.

Combat status display

At any time that the party suffers damage the damage done is flashed across the hit character's Shield icon, and the status display will become a set of vertical colour coded bars showing the current hit point level of each member of the party. This display can also be seen at any time during play by clicking on the party leader's image.



The damage inflicted by the party is shown in the two message windows along with a miniature suit icon to aid identification. The damage done by the party leader is shown in the small message window beneath the 3D display.

COMMUNICATING WITH OTHER CHARACTERS

Clicking on the status panel (Figure Two) will call up the communicate options. The seven options are:

COMMUNICATE: Providing that there is a character in front of you, clicking on this option will call up a talk menu. There are two pages in this menu. You can flip between the two by clicking on the swap icon, which appears above the menu. Each option generates an appropriate phrase which is displayed at the top of your display. Any reply will be displayed shortly afterwards in red. The possible options are:

**PAGE ONE
RECRUIT:** Invite a character to join your party. This is the only way to gain new members, and only the initial 16 champions can be recruited.

IDENTIFY: This calls up a sub-menu in which the options are: WHO GOES?, THY TRADE?, NAME SELF, REVEAL SELF.

INQUIRY: This calls up a sub-menu of subjects you may inquire about.

WHEREABOUTS: Ask where something is.

**PAGE TWO
TRADING:** This calls up a further sub-menu:

OFFER: Offer an object in the transfer slot that you wish to exchange or sell. This is also used to offer gold during a purchase. The command may be used more than once during any given transaction.
For example: if a monster says no to your offer of gold, then you may offer it more or less. This also works with trading objects where you may offer a different object.
If you are not currently buying, selling or trading anything then the offered object is presented as a gift.

PURCHASE: Enquire whether a monster or character has anything for sale.

EXCHANGE: Used to determine what object is being carried by a monster or character, and whether or not they wish to trade.

SELL: Offer item in your transfer slot for sale.

SMALLTALK: This calls up a sub-menu of options to emotionally influence a character. Insults are particularly good fun!

YES & NO: These icons are used to respond to questions.

BRIBE: This is used to get passage past a monster by bestowing objects or gold which can then be offered using the Offer command.

THREAT: This can be used to instil mortal fear in an opponent, but might not always work.

COMMEND: Clicking on this icon allows you to commend a character, which will increase that character's initiative and make him or her more likely to do something useful.

CORRECT: This will decrease a character's initiative, thus making him or her more restrained, and less likely to initiate an action of their own.

VIEW: This changes the 3D display to show the scene through the eyes of any waiting character.

WAIT: Clicking on this option will allow you to command a character to stay behind. There must be free space in front of the party in order to do this.

DISMISS: Permanently dismiss a member of the party. This will allow you to recruit another character. There must be free space in front of the party in order to do this.

CALL: Call out to a waiting character. If they are within earshot, they will return.

MISCELLANEOUS COMMANDS

These are accessed, at the same time as the communicate menus, by clicking on the status panel.

Exit
The exit icon is used to exit from the current communication menu.

Disc operations
If the disc icon is clicked by both players (in a two player game), the current game can



be saved or an old game restored.

Pause

Clicking the pause icon will cause the game to be suspended for both players until either of the pause icons is clicked again.

Sleep

Clicking on the sleep icon makes the party sleep. This speeds up the party's recovery of hit points, vitality and spell points. Improved sleep can come from facing a bed before clicking on the icon. Sleep is very important. Characters will only gain experience levels during sleep and will only gain new spells while asleep. It is generally a good idea to sleep after a battle.

HINTS AND TIPS

Starting Up

* When you first play BLOODWYCH take time to experiment with the games controls. Try using the various icons and menus, and see what effect different spells have. If you spend some time getting to know the more advanced features of BLOODWYCH you will find it easier to progress when you play the game in earnest.

* Always make a map. You will get hopelessly lost without one. Indicate doors and rooms on it. If you leave an object or character behind, mark the place on your map. It is also a good idea to mark the position of any pits or traps you come across so that you can avoid them in future.

Combat

* Keep a close eye on the hit points of your party members and be ready to move someone to the back of the party or run away to recover. It is often a good idea to have your main spellcaster as party leader during combat, and have him or her at the rear of the party. In this way he or she can be casting spells while the forward characters do the fighting. Have some appropriate spells prepared before combat begins because your characters first action will be to cast any spells they have prepared.

Magic

* Try to have a good balance of colour in your party. As a character will be much better at casting spells of their own alignment get weaker spellcasters (like Spades and Diamonds) to learn spells in their own colour first. Some particularly useful spells should be learned by everybody. Do not be afraid of using magic - you can only get better.

Party Management

* Commend and Correct will directly affect how a party member will behave during combat. If you have a particular function for a character ensure that you Commend or Correct them appropriately before engaging in combat as it is not possible to do so

during melee.

Character Psyche Types

* Spades are the warriors of BLOODWYCH. They can use any weapon, armour or shield. They usually have more hit points and strength than other characters, but do not make very good magic users.

* Clubs are the mages of BLOODWYCH. Although weak at low levels, they quickly become powerful as they learn spells and gain experience. A high level clubs character makes a formidable adversary.

* Hearts are competent in all skills. They are the Jack-of-all-trades. They also have much nicer personalities than the other psyche types, thus making them far better negotiators.

* The abilities of Diamonds lie in the areas of stealth, archery and observation. If they attack a foe from behind they will inflict great damage, providing that they are using a suitable assassin's weapon. You will often notice things that would otherwise be overlooked if your current party leader is a Diamond.

General

* Do not be too eager to discard an item that is no longer required as most things can be sold or traded.

* Located within the halls are Regeneration Chambers. These magical locations will restore to life a dead character. Try to find these quickly and remember where they are.

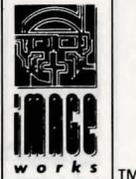
* Do not be too eager to kill things - it's not easy being a monster you know!

* When trading you will find it necessary to have the inventory displayed.

* Try not to be too greedy in a two player game. If you do argue about some aspect of play try to resolve it before you end up killing each other!

* BLOODWYCH is a large and sophisticated adventure. You will almost certainly not complete it in one session. You can easily save your position in the game by clicking on the disc icon. The next time you load BLOODWYCH you will be able to restore your saved position and continue play from that point. You will also find it useful to save the game at regular intervals while you are playing. In this way you will not get caught out by any unforeseen disaster like your whole party being slaughtered or a power cut!

END



BLOODWYCH — PRESENTATION

BLOODWYCH est un jeu de mise en scène d'aventure. Il est sophistiqué et fait appel à toutes les fonctions élaborées de votre ordinateur. Le temps et les efforts consacrés à la mise au point de BLOODWYCH en font une expérience unique parmi les jeux d'aventure informatisés. Vous trouverez:

- ❖ un système avancé d'interaction des personnages, permettant ainsi de communiquer totalement avec les créatures et les protagonistes du jeu.
- ❖ des systèmes sophistiqués pour jeter des sorts et passer à l'attaque, faisant de ce jeu un divertissement plus réaliste.
- ❖ un système de commande à icônes facile à utiliser
- ❖ d'étonnantes scènes en trois dimensions.
- ❖ et beaucoup plus encore...

Ce manuel vous donnera les éléments d'information ainsi que la notice intégrale nécessaires à l'utilisation de BLOODWYCH. Il vous permettra d'apprécier ce jeu en sachant l'utiliser rapidement. A la fin de ce manuel, vous trouverez des conseils utiles sur la façon de tirer le meilleur parti de BLOODWYCH. En effet, vous pourrez passer aisément aux aspects les plus avancés du jeu. Et maintenant tournez la page et que l'aventure commence....

TABLE DES MATIERES

Notice de mise en route	Page 20
La légende de Bloodwych	Page 20
Comment jouer à Bloodwych	Page 24
Conseils utiles	Page 36

NOTICE DE MISE EN ROUTE

Commodore Amiga

Insérer la disquette dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu s'amorce automatiquement.

Atari ST

Insérer la disquette dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu s'amorce automatiquement.



La légende de Bloodwych....

Depuis fort longtemps déjà, le peuple de Trazère a coutume de raconter l'une des plus vieilles légendes qui soient; celle de Bloodwych, ordre secret des mages devins. On dit qu'en des temps reculés, les Bloodwych régnèrent sur l'ancienne et puissante cité de Treihadwyl. C'est là même où ils réglaient les affaires du pays de Trazère, appliquant châtiments et récompenses à leurs citoyens, s'entretenant avec les éléments en leur nom. Durant des siècles le peuple de Trazère vécut dans la peur et le respect des Bloodwych, mais, tant que ceux-ci régnèrent, le pays fut sûr. sûr, c'est-à-dire jusqu'à ce noir matin, bien longtemps avant la naissance de l'arrière grand-père de ton grand-père.

Car parmi les Bloodwych se trouvait Zendick, que seul le Grand Dragon don surpassait en forces et pouvoirs magiques. Mais malgré son pouvoir et sa sagesse, Zendick était une crature cupide et ambitieuse. Vivre dans l'ombre de son maître le mage ne lui suffisait plus et c'est ainsi qu'il se détourna des usages des Bloodwych pour se laisser séduire par la magie noire. Après de nombreuses années de complots surnois, Zendick fut enfin prêt à infliger le coup dont il rêvait depuis longtemps et ce jour là, il fit appel aux puissances des ténèbres et détruit le Grand Dragon, chef des Bloodwych.

Ses frères Bloodwych n'étaient pas préparés à faire face à une telle attaque, ils furent donc incapables de résister à Zendick qui les banit à tout jamais du vaisseau astral. On raconte que ce jour là, le rire diabolique de Zendick se fit entendre à travers tout le pays. On entendit son rire tout le jour et toute la nuit et, le jour suivant, les cieux s'assombrirent, du sang se mit à pleuvoir, la terre s'ouvrit et nombreux furent les bons citoyens dont on n'entendit plus jamais parler.

On rapporte comment, durant les nombreuses lunes qui suivirent, Zendick fit venir maintes créatures de la nuit à Treihadwyl et les belles gens de ces terres n'osèrent plus s'aventurer au dehors après le coucher du soleil. Et peu à peu la cité des mages se transforma. Sur ses remparts s'élevèrent de menaçantes tours o'U gisaient de grands cristaux qui allaient bientôt avaler toute l'énergie et la vie de la terre pour ensuite les renfermer. Grâce à cette énergie, Zendick projetait de convoquer un seigneur de l'entropie, incarnation de pur chaos, qui détisserait l'habit de l'univers afin de retrouver les éléments qui le constituait avant d'être bâti. Alors, Zendick seul serait libre de recréer le monde à son image. Naturellement, il était complètement fou. Du chaos ne resteraient que les cristaux dont il était né.

Chaque année qui passait voyait les terres entourant Treihadwyl devenir de plus en plus froides et désolées. Il semblait que la cité même irradiait le mal, gagnant tous ceux qui s'égarèrent sous son influence. Les terres et le peuple de Trazère ne devinrent que l'ombre de ce qu'ils avaient été et chaque récolte marquait le temps des pleurs et non plus celui des réjouissances. Puis vint le jour o'U une grande foule, armée de sa seule astuce, défila dans la ville, décidée à mettre fin au fléau qui avait fait son malheur. Un homme seulement s'en revint, à demi mort de faim, écorché à vif. Il eut à peine le temps de dire les horreurs qu'il venait de voir que tout son corps exhalait un dernier souffle en une longue vague tandis que son âme partait avec miséricorde se joindre à celles de ses camarades déjà tombés.

À présent, tout en relatant ce souvenir infernal, je ne vois guère plus de raison de vivre. La maladie et le désespoir ont pénétré cette terre de toute part et le go'vt de vivre dont jouissaient nos ancêtres, jamais leurs enfants ne pourront le partager. Il ne reste que la prière. Prière que vienne le jour o'U les Bloodwych s'en retourneront pour nous venger.

Helveth Sharpquill, scribe. Écrit de sa main, en ce 13ième jour de Seth, de l'an des ténèbres quatre mille quatre vingt un.

...quelque part, au plus profond du royaume des âmes, s'élevait un esprit, appelant à lui ses compagnons. Invisibles tels le vent, nombreux furent ceux qui vinrent se joindre aux autres esprits. Bien que désincarnée, chaque âme était liée, partageant ses pensées avec celle les autres. Aucun mot ne fut prononcé, aucun bruit ne se fit entendre mais dans le vide astrale, une pensée prit forme.

"Bloodwych, mages immortels, nous sommes en quête de lumière. Nous ne devons

pas demeurer des frères vaincus. La magie noire de Zendick domine depuis trop longtemps. Il doit être détruit et l'heure a sonné. L'influence de Zendick est devenu trop puissante. Le seigneur de l'entropie rassemble ses pouvoirs et son fléau de destruction va bientôt frapper. Si nous ne le banissons pas vers le royaume du chaos, alors tout est perdu...

"Saldar et Vestryl, vous êtes chargés de la tâche la plus importante jamais entreprise par les Bloodwych. Vous devez trouver les seize derniers champions de Trazère et votre esprit doit communiquer avec celui des deux plus dignes d'entre eux. Puis, si l'univers doit être sauvé, il vous faudra les mener au coeur de Treihadwyl. Une fois là-bas, trouvez les cristaux et détruisez les. Maintenant partez et que l'esprit des Bloodwych soit avec vous..."

Lorsque Murlock Darkheart se réveilla, il se retrouva dans le froid et l'obscurité d'un passage en pierre. Tout en se relevant, il gémit, les yeux embués par la douleur. Les événements de la nuit précédente lui revinrent immédiatement en mémoire. N'était-il pas curieux qu'autant d'aventuriers soient arrivés en une seule soirée dans la même taverne isolée? Il se promit de ne plus jamais porter une goutte d'hydromel à ses lèvres. Comment un mage aussi digne et puissant que lui s'était-il fourvoyé dans une telle beuverie en compagnie de vulgaires mercenaires. Jamais plus il ne pourrait regarder ses confrères mages dans les yeux.

Mais dès à présent, il se souciait uniquement de sortir de l'horrible trou où la stupeur de l'ivresse l'avait égaré. À mesure qu'il avançait, le coeur de Murlock se faisait lourd. Les couloirs semblaient ne jamais s'arrêter, se succédant les uns aux autres en un dédale immense. Il commençait à se demander si le destin allait le condamner à finir dans l'estomac d'un des rats de ce maudit endroit lorsqu'il crut apercevoir quelque chose bougeant devant lui. Et, comme il approchait un tournant, il vit avec certitude une silhouette se profiler dans l'obscurité. Si ses yeux ne lui faisaient pas défaut, il s'agissait là de l'un des aventuriers qu'il avait rencontré à la taverne la nuit précédente.

Darkheart était sur le point de le pourchasser lorsqu'une soudaine nausée l'envahit. Il fut pris d'un haut le coeur et s'effondra. Il pensait que sa tête allait exploser et dans son trouble, il eut l'étrange vision de choses qui lui étaient inconnues. Mais la douleur s'évanouit rapidement. Le souffrance eut tôt fait de se calmer pour faire place à une présence réconfortante. Comme il recouvrait ses esprits, Coeurnoir s'aperçut

COMMENT JOUER A BLOODWYCH

Vous êtes l'un des Bloodwych. Vous adopterez le personnage de l'un des derniers champions de Trazère. Vous devez d'abord explorer Treihadwyl, recruter d'avantage de champions et réunir les éléments qui vous aideront dans votre tâche. Une fois prêt, vous devez vous emparer des quatre cristaux enfermés dans les tours. Emportez-les dans la cinquième tour où vous détruirez Zendick et bannirez le seigneur de l'entropie au royaume du chaos. Pour ce faire, il vous faudra vaincre les hommes de Zendick. Le seigneur de l'entropie a transformé la plupart des citoyens de Trazère en monstres étranges et a déformé leur cerveau pour en faire des tueurs dments. Certains des citoyens vous viendront peut-être en aide mais nombreux seront ceux qui chercheront à vous anéantir. Bonne chance dans votre mission et rappelez-vous que l'esprit des Bloodwych est toujours à vos côtés.

Vous pouvez jouer à BLOODWYCH en actionnant une ou deux manettes qui reproduisent les fonctions de contrôle de la souris de votre ordinateur. Vous pourrez utiliser la plupart des fonctions de BLOODWYCH à l'aide de la manette qui actionnera un indicateur (en forme de petite flèche) sur une icône et en appuyant sur la touche de commande qui déclenchera l'icône. La flèche du joueur numéro un est de couleur bleue, celle du joueur numéro deux est rouge.

LES PERSONNAGES

La page de sélection des personnages (voir Figure 1) présente les seize champions du jeu. Pour examiner un champion, pointez la flèche sur le bouclier représentant ce personnage. Le champion apparaîtra alors dans l'une des Cases Joueurs à droite de l'écran, de même que tous ses caractéristiques, qui figurent dans le Défilement Ecran des Personnages. Pointez la flèche sur l'icône représentant l'icône Sac afin de visualiser l'inventaire du personnage. L'icône Sac se transformera en icône Livre. Pointez la flèche sur cette dernière et vous verrez apparaître le Grimoire du personnage. L'icône Livre fera place à une icône de Défilement Ecran sur lequel il vous suffira de pointer la flèche pour voir défiler les personnages. Des explications plus détaillées sur ces tableaux indicateurs sont données au chapitre sorts et inventaire.

Si maintenant vous souhaitez examiner un autre champion, placez la flèche sur le bouclier correspondant. Vous pouvez visualiser de cette façon autant de champions que vous le désirez. Une fois le champion qui vous convient choisi, pointez la flèche sur l'icône Couleur (cartes à jouer) afin de confirmer votre choix. Le jeu peut commencer lorsque les deux joueurs (si vous jouez à deux) ont sélectionné leur champion. Tous les personnages que chaque joueur souhaite animer devront être recrutés selon la description du chapitre communication.

Types psychée

Il existe quatre types psychée, revêtant chacun une couleur de carte différente. A Chaque type psychée correspond des forces et des faiblesses différentes. Ces types sont les suivants:

Mercenaires, bons au combat
Mages, excellents jeteurs de sort
Aventuriers, complets en tout, diplomates

Pique
Trèfle
Coeur Archers/Assassins
Carreau

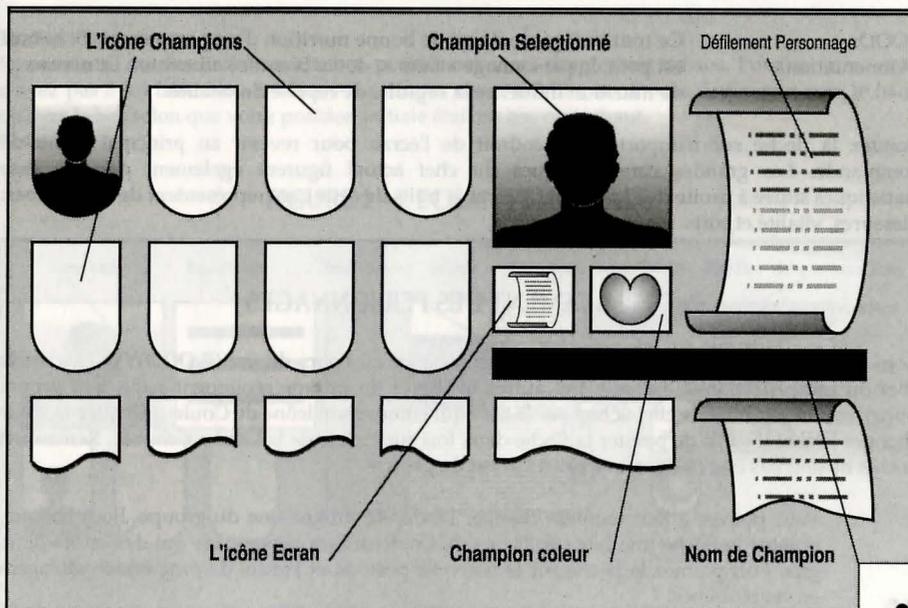
Chaque type psychée peut entreprendre des actions normalement associées à une autre type. Néanmoins, il n'y excelleront peut-être pas.

Caractéristiques des personnages

Votre flèche pointée sur l'icône Défilement Ecran vous permettra de voir le Défilement Personnage pour le chef sélectionné du jeu en cours. Cette liste vous révélera les caractéristiques de personnages suivantes:

LEVEL: (Niveau) Donnant un aperçu de l'expérience que possède votre personnage, la caractéristique niveau se répercutera sur toutes vos connaissances, des plus simples aux plus maîtrisées. Votre capacité dans toute discipline augmentera à mesure que votre niveau sera élevé.

FIGURE 1 - SELECTION DE CHAMPION



STRENGTH: (Force)	Elle régira votre capacité de frappe durant le combat ainsi que les dommages infligés à votre opposant.
AGILITY: (Agilité)	Tout en influençant votre manière de combattre, l'agilité vous permettra de parer les attaques.
INTELLIGENCE: (Intelligence)	Celle-ci mettra une limite au nombre de sorts qui vous auront été jetés.
CHARISMA: (Charisme)	Il indique l'influence que vous avez sur les autres personnages.
HIT POINTS: (Blessures)	Vous saurez combien de blessures vous pouvez encore supporter avant d'être touché à mort. Les blessures peuvent disparaître grâce aux potions et formules magiques appropriées mais aussi par le repos. Le premier chiffre indique les blessures reçues alors que le second précise le nombre de blessures maximum que vous pouvez recevoir.
VITALITY: (Vitalité)	Elle mesure le degré d'énergie dont vous disposez. Si celle-ci tombe à zéro, vous commencerez à recevoir les coups portés. Les potions et formules magiques peuvent être utilisées pour vous redonner votre vitalité. À l'exemple des blessures, le premier chiffre indique votre niveau de vitalité de l'instant tandis que le second donne votre taux de vitalité maximum.

FOOD:
(Alimentation)
Ce trait indique le degré de bonne nutrition d'un personnage. Si le trait est petit, le personnage a faim et devra bientôt s'alimenter. Le niveau de nutrition influence la rapidité de reprise de vitalité.

Pointez la flèche sur n'importe quel endroit de l'écran pour revenir au principal menu de commande. Les grandes caractéristiques du chef actuel figurent également dans la case statistique située à droite de l'icône chef. Les trois traits de cette case représentent de haut en bas : blessures, vitalité et sorts.

DEPLACEMENT DES PERSONNAGES

Lors de déplacements ou de toute action d'importance au cours du jeu BLOODWYCH, c'est le chef du camp sélectionné qui agit. Les autres membres du groupe répliquent selon leur propre initiative. On reconnaît le chef actuel par la case qui entoure son icône de couleur (Figure 2). Pour changer le chef il suffit de pointer la flèche deux fois sur l'icône de la couleur choisie. Remarque : le chef ne doit pas être obligatoirement à l'avant du groupe.

Vous pouvez à tout moment changer l'ordre de progression du groupe. Pour ce faire, pointez la flèche une fois sur l'icône de couleur d'un personnage qui deviendra alors gris. Puis pointez la flèche sur la nouvelle position et l'ordre de progression changera en conséquence.



Le déplacement s'effectue en pointant la flèche sur l'icône de déplacement sélectionné (Figure 2). Vous constaterez que les commandes Tour à Gauche et Tour à Droite font faire à votre personnage une rotation de quatre-vingt-dix degrés sur place tandis que Pas à Gauche ou à Droite déplace votre personnage de gauche à droite sans faire face à ces directions.

Les combinaisons de touches suivantes permettent également le déplacement :

	Atari ST		Amiga	
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2
Avancer	Flèche haut	W	Flèche haut	W
Reculer	Flèche bas	S	Flèche bas	S
Tour à Gauche	Insérer	Q	Effacer	Q
Tour à Droite	Home	E	Secours	E
Pas à Gauche	Flèche gauche	A	Flèche gauche	A
Pas à Droite	Flèche droite	D	Flèche droite	D

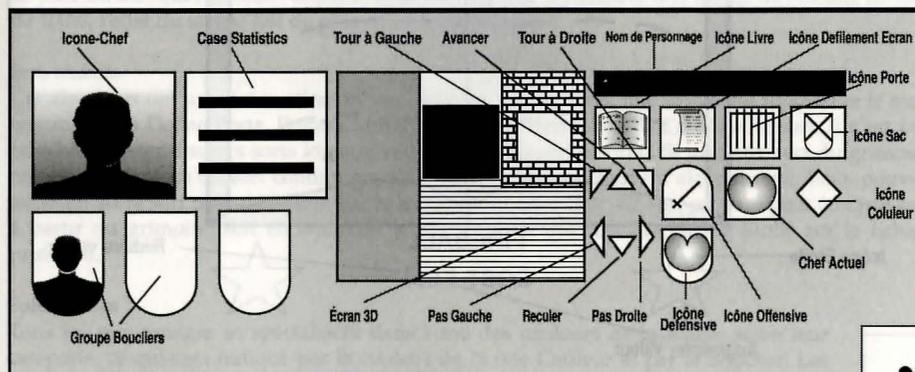
Si vous activez une icône de déplacement, celle-ci luira brièvement et votre personnage se déplacera. Si vous essayez de vous déplacer vers un espace déjà occupé, par exemple par un pilier ou un autre personnage, l'icône clignotera mais le déplacement n'aura pas lieu.

Escaliers

Pour monter ou descendre un escalier, positionnez-vous simplement dessus. Pour ce faire, vous n'avez pas à lui faire face. Si vous vous dirigez vers l'escalier, vous vous déplacerez vers le haut ou vers le bas selon que votre position initiale était en bas ou en haut.

Portes

FIGURE 2 - L'ECRAN PRINCIPALE



L'ouverture ou la fermeture des portes s'effectue en pointant la flèche sur l'icône Porte (Figure 2) ou en appuyant sur la touche porte de l'écran 3D. Si vous avez auparavant jeté un sort continu ou qu'il y ait un sort à jeter, l'icône Porte sera alors dissimulée par l'icône Sort. Pour se servir de l'icône Porte, il convient d'abord d'annuler le sort. Si vous tentez d'ouvrir une porte fermée, le mot "FERME" s'affichera. Les portes fermées peuvent être déverrouillées avec la clef ou le sort appropriés. Pour plus de détails à ce sujet, veuillez consulter le chapitre sorts et inventaire.

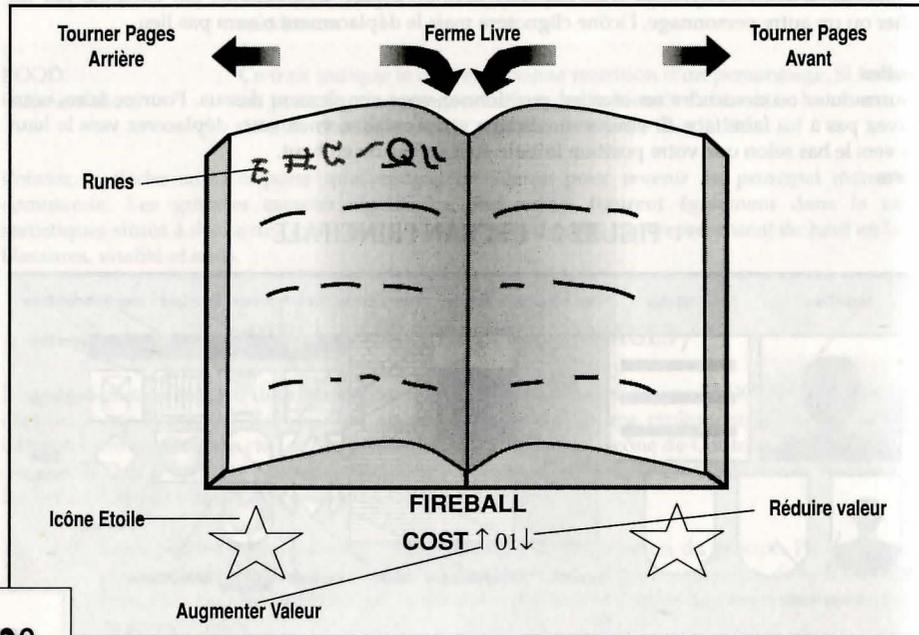
SORTS

Pointer la flèche sur l'icône Livre fera apparaître l'écran Grimoire (Figure 3). Au moyen de la flèche vous pourrez tourner les pages du livre d'avant en arrière. Actionnez la flèche double au centre si vous souhaitez fermer le Grimoire et revenir au principal menu de commande.

Préparation des sorts

Pour préparer un sort, il vous faudra d'abord pointer la flèche sur les quatre premières runes de chaque page. Seuls les sorts connus peuvent être sélectionnés et portent la couleur correspondant

FIGURE 3 – LIVRE DE SORTS



à leur catégorie de magie (vert, bleu, rouge et jaune). Un sort encore inconnu sera de couleur grise et ne pourra pas être sélectionné. Le sort choisi est identifiable dans le grimoire par son nom, sa couleur et sa valeur courante. Si aucun sort n'est en préparation, la zone située en dessous du grimoire comportera des étoiles grises et aucun nom de sort n'apparaîtra à cet endroit. Vous pouvez changer la valeur du sort sélectionné en pointant les flèches d'un côté ou de l'autre des valeurs. Si vous augmentez la valeur d'un sort, vous améliorerez aussi sa puissance et son pourcentage d'effet mais également le volume de perte sur vos points de sorts, tandis si la valeur de votre sort est réduite, celui-ci ne nécessitera pas autant de points de sort mais il diminuera son pouvoir et le pourcentage d'effet du sort. Utilisé avec succès, un sort augmentera votre compétence à utiliser ce sort, rendant ainsi le sort moins onéreux et/ou plus puissant pour des sorts à venir. Un sort préparé à l'avance le restera jusqu'à ce que vous le jetiez ou jusqu'à ce qu'un autre sort soit choisi ou bien encore si l'autre camp est en sommeil.

Comment jeter des sorts

Il suffit de pointer votre flèche sur l'icône Etoile d'un côté ou de l'autre du nom de sort. Si le Grimoire est fermé avant qu'un sort préparé soit jeté l'icône Porte sera alors remplacée par une icône Etoile qui peut également servir à jeter un sort. Si un personnage dispose d'un sort préparé tandis qu'il engage le combat, ce sort sera automatiquement jeté en premier. Un personnage ne peut pas jeter un sort qui nécessite plus de points de sort dont il ou elle dispose. Il est possible qu'un sort dont le pourcentage de sort est bas échoue, auquel cas un message approprié vous le signalera. Celui qui vient de jeter un sort devra subir une sanction temporaire sur tous ses sorts tandis qu'il se remettra de l'effort que cela lui a coûté. Cette période est plus longue pour les sorts de haut niveau.

Effet des sorts

Tous les sorts ont un effet variable combiné selon votre capacité à utiliser la magie, l'énergie que vous communiquez à un sort, l'expérience que vous possédez quant à user de ce sort mais aussi en fonction de la chance. Le trait de pourcentage du sort indique clairement si vous êtes en mesure de jeter un sort qui réussisse. Lorsque vous êtes capable d'atteindre une marge de réussite de sort de 100%, l'effet du sort se fait de plus en plus prononcé.

Sorts continus

Certains sorts ont un effet continu. Si vous jetez un de ces sorts, une icône, qui représente le sort, se substitue à l'icône Porte. Pointez la flèche sur cette dernière afin d'annuler le sort. Il n'est pas possible de jeter d'autres sorts lorsque vous activez un sort continu. Si un autre sort du grimoire est jeté pendant qu'un sort continu opère, le sort continu se trouvera alors annulé. Vous pouvez avoir un autre sort préparé tandis que le sort continu est utilisé. Ce sort préparé peut être jeté soit à partir du grimoire, soit en annulant le sort continu qui révélera l'icône Etoile sur le fichier principal.

Spécialisation

Tous les personnages se spécialisent dans l'une des couleurs de la magie selon leur catégorie, ce qui sera indiqué par la couleur de l'icône Couleur et par le Bouclier. Les sorts de votre couleur naturelle sont plus aisés à jeter, plus faciles à maîtriser et plus

efficaces que les sorts d'une autre couleur. Chaque couleur de magie représente une sphère d'influence différente:

Vert	Serpent Magique	représente le physique
Bleu	Lune Magique	représente l'esprit et l'illusion
Rouge	Dragon Magique	permet d'utiliser le feu et l'énergie
Jaune	Chaos Magique	influence la nature même de la magie et de la vie

Comment les obtenir des sorts

A chaque second niveau, les Piques et les Carreaux recevront un nouveau sort. Les Coeurs en recevront un à chaque niveau et les Trèfles, deux par niveau. Les nouveaux sorts s'apprennent pendant le sommeil, lorsqu'un personnage reçoit la visite des Fées des Sorts. Celles-ci ne vendront des sorts qu'à ceux qui sont prêts à les recevoir.

L'INVENTAIRE ET LES OBJETS A MANIPULER

Pointez la flèche sur l'icône Inventaire (Figure 2) pour voir apparaître l'indicateur inventaire. (Figure 4).

L'inventaire de chaque personnage comprend 12 distributeurs d'articles. Les quatre premiers distributeurs correspondent à un article tenu dans la main gauche, un article tenu dans la main droite, une armure portée et un bouclier. Les catégories Trèfle et Carreau n'utilisent que de petits boucliers. Les huit distributeurs restant sont destinés aux sac-à-dos. Sous ces distributeurs figure le degré de protection armure des personnages. Il mesure l'efficacité d'endurance de coups de l'armure d'un personnage. Plus ce chiffre est bas, plus l'armure est efficace. Juste en-dessous se trouvent les icônes de Couleur d'un camp. Le personnage dont l'inventaire figure sur l'écran est présenté dans une case illuminée. Les deux dernières icônes représentent le distributeur de transfert/utilisation et l'icône de Sortie. Pointez la flèche sur cette dernière afin de retourner dans le principal écran de commande.

Sélection d'inventaire

Pour sélectionner l'inventaire d'un personnage et le visualiser, il vous suffit de pointer la flèche sur l'icône Couleur appropriée. Le nom du personnage apparaîtra en haut de l'écran et l'inventaire s'affichera.

Utilisation du Distributeur de Transfert

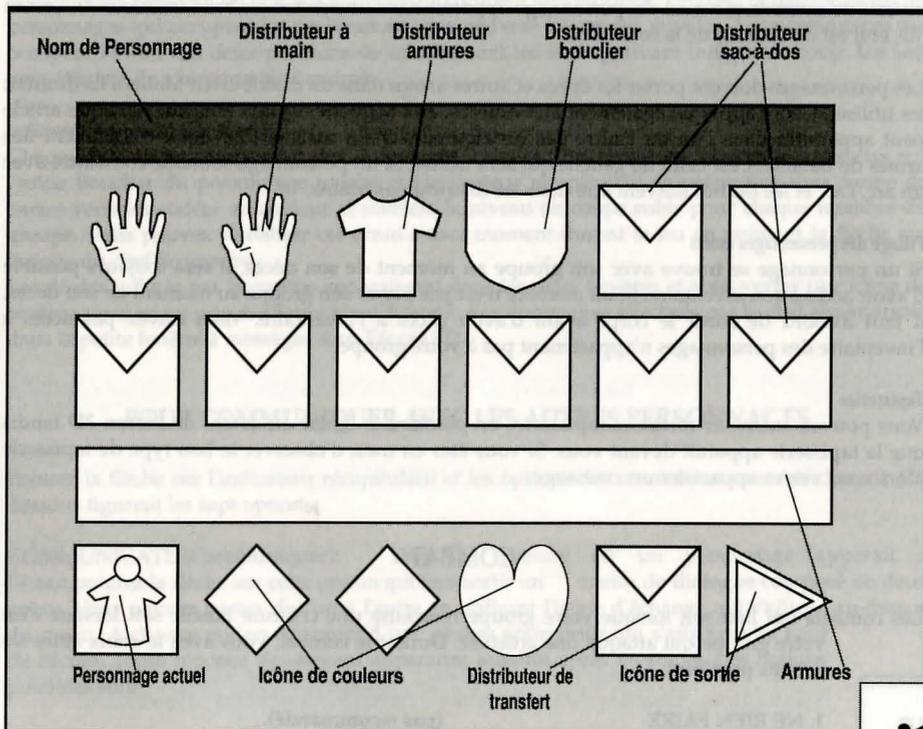
En pointant la flèche sur l'un des articles de l'inventaire, vous pourrez déplacer l'article

choisi dans le distributeur de transfert où il sera plus facile à manipuler. De la même façon, pointer la flèche sur un distributeur vide de l'inventaire fera passer tout article placé dans le distributeur de transfert dans le distributeur vide. Les distributeurs Mains peuvent servir pour tout, alors que les armes, les anneaux, les baguettes et les douves n'agissent que lorsque vous les placez dans ce distributeur. Le distributeur Armures contient les articles usagés, le distributeur Bouclier contient les boucliers et les distributeurs sac-à-dos ont tous les usages.

Pour changer un article dans l'inventaire avec un article du distributeur de transfert, pointez la flèche sur l'article de l'inventaire et l'échange s'effectuera automatiquement.

Pour déposer un article dans le distributeur de transfert, placez la flèche à l'endroit où vous désirez le placer dans l'écran 3D. De même que pour sortir un objet, pointez la flèche dessus et il apparaîtra dans le distributeur de transfert. Si ce dernier est déjà occupé, il restera à sa place

FIGURE 4 - L'INVENTAIRE



d'origine.

Flèches, clefs et monnaies communes

Ces objets apparaîtront suivis d'un chiffre vous indiquant le nombre total pour chacun d'entre eux. Pointez la flèche sur l'objet choisi pour le déplacer dans le distributeur de transfert. En continuant d'actionner la flèche vous pourrez déplacer autant d'objets que vous le souhaitez.

Echange d'articles entre personnages

Pour passer des articles d'un personnage à un autre, placez l'article dans le distributeur de transfert, sélectionnez le personnage récepteur puis placez l'article sur un espace vide de son inventaire.

Utilisation des articles

Pour utiliser un article tel que de la nourriture, de la boisson ou des potions, placez l'article dans le distributeur de transfert puis pointez la flèche dessus. Le personnage à l'écran pourra les consommer. Lorsque des aliments ou des boissons se trouvent dans le distributeur de transfert, le niveau de nourriture actuel du personnage apparaît dans un fenêtre au bord inférieur de l'écran 3D, et il est donc facile de le consulter.

Les personnages doivent porter les épées et autres armes dans un distributeur Mains s'ils désirent les utiliser. Ceci s'applique également aux douves, aux baguettes et aux anneaux. Chaque article peut apparaître dans l'un ou l'autre des distributeurs Main mais si tout deux contiennent des armes de Bataille, c'est celui de gauche qui sera utilisé. Si un personnage souhaite combattre avec un arc, l'arc et les flèches doivent être dans les distributeurs Mains.

Pillage des personnages morts

Si un personnage se trouve avec son groupe au moment de son décès, il sera toujours possible d'avoir accès à son inventaire. Si un membre n'est pas parmi son groupe au moment de son décès, il faut d'abord de sortir le corps avant d'avoir accès à l'inventaire. Vous n'avez pas accès à l'inventaire des personnages n'appartenant pas à votre groupe.

Tapisseries

Vous pouvez examiner certaines tapisseries en pointant la flèche au centre de l'écran 3D tandis que la tapisserie apparaît devant vous. Si vous êtes en train d'observer le bon type de tapisserie alors vous verrez apparaître un message.

COMBAT

Les combats ont lieu soit lorsque votre groupe rencontre une créature hostile soit lorsque c'est votre groupe qui attaque une créature. Durant le combat, vous avez le choix entre six actions possibles:

1. NE RIEN FAIRE

(pas recommandé).

2. BATTRE EN RETRAITE

en vous éloignant rapidement de votre adversaire.

3. ATTAQUE

R en pointant sur l'icône offensive

4. DEFENDRE

en pointant sur l'icône défense (utile si vous devez effectuer une opération telle que la réorganisation de l'ordre de marche).

5. JETER DES SORTS

(Voir chapitre SORTS).

6. LANCER UN MISSILE

en pointant sur l'icône offensive tandis que vous tenez en main arc et flèches.

Pendant l'affrontement, les personnages suivront le commandement de vos ordres de combat et agiront généralement de leur propre initiative. Vous ne contrôlerez alors que les inventaires et les grimoires des personnages de votre camp. Le chef de groupe ne participera pas à l'attaque pendant que vous examinerez l'inventaire ou que vous sélectionnerez un sort. Vous pouvez à votre guise changer le chef de groupe ou l'ordre de progression durant le combat et vous pouvez toujours essayer de vous enfuir. Le groupe poursuivra la bataille jusqu'à ce que tous vos personnages périssent ou que vos ennemis succombent ou s'enfuient. Pendant la bataille, seuls les personnages qui occupent les positions arrières peuvent lancer des missiles. Les personnages qui occupent l'avant des deux positions de marche sont les seuls pouvant infliger un coup. Un sort peut être jeté de n'importe quel endroit.

Indicateur récapitulatif du combat

Chaque fois qu'un camp subit des dommages, ceux-ci s'inscrivent en caractères lumineux sur l'icône Bouclier du personnage touché et l'indicateur récapitulatif se présentera sous forme de barres verticales codées en couleur et révélera le niveau de coups subis pour chaque membre du groupe. Vous pouvez visualiser cet écran à tout moment durant le jeu en pointant la flèche sur l'image du chef de groupe.

Les dégâts infligés par le groupe apparaissent dans les deux fenêtres et vous verrez une icône de couleur permettant une meilleure identification. Les dommages effectués par le chef apparaîtront dans la petite fenêtre à messages sous l'écran 3D.

POUR COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Pointez la flèche sur l'indicateur récapitulatif et les options de communications s'afficheront. Ci-dessous figurent les sept options:

COMMUNICATE (Communiquer): Dans la mesure où un personnage apparaît à l'écran, pointez la flèche sur cette option qui fera sortir un menu de dialogue composé de deux pages. Vous pouvez passer de l'un à l'autre en utilisant l'icône d'échange qui s'affiche au-dessus du menu. A chaque option correspond une phrase appropriée qui s'affichera en haut de l'écran. Toute réponse s'ensuivant apparaîtra aussitôt après en rouge. Les options possibles sont:



PAGE 1	
RECRUIT: (Recruitment)	Invitez un personnage à se joindre à votre groupe. C'est le seul moyen d'obtenir de nouveaux membres et seuls les 16 champions du début peuvent être recrutés.
IDENTIFY: (Identification)	Un sous-menu apparaîtra avec les options suivantes: QUI VA LA?, QUE VOULEZ-VOUS?, VOTRE NOM?, FAITES-VOUS CONNAITRE.
INQUIRY: (Renseignements)	Vous pouvez consulter ce sous-menu où figure sur un certain nombre de sujets.
WHEREABOUTS: (Situation)	Vous pouvez demander où quelque chose se situe.
PAGE 2	
TRADING: (Commerce)	Cette option sollicitera un autre sous-menu
OFFER: (Proposition)	Proposez un objet que vous souhaitez échanger ou vendre au distributeur de transfert. Vous pouvez utiliser le même procédé pour offrir de l'or pendant un achat. Cette Commande peut être utilisée plus d'une fois durant chaque transaction. Exemple: si un monstre répond négativement à votre offre, vous pouvez alors proposer plus ou moins. Le même principe s'applique au commerce d'objets tandis que vous pouvez proposer un objet différent. Si vous n'êtes pas sur le point d'acheter, de vendre ou d'échanger quoi que se soit, l'objet est alors présenté comme étant un présent.
PURCHASE: (Achat)	Cherchez à savoir si un monstre ou un personnage a quelque chose à vendre.
EXCHANGE: (Echange)	Pour déterminer ce que porte un monstre ou un personnage et s'il souhaite le négocier.
SELL: (Vente)	Proposez un article à vendre dans votre distributeur de transfert.
SMALLTALK: (Menus Propos)	Un sous-menu d'options apparaîtra. Ce menu peut avoir une influence sur les émotions de votre personnage. Les insultes sont particulièrement amusantes!
YES & NO (Oui et Non):	Ces icônes servent aux réponses.
BRIBE: (Corruption)	A utiliser si vous souhaitez passer près d'un monstre, il vous faudra faire don d'objets ou d'or en utilisant la commande Proposition.

THREAT: (Menace)	Vous pouvez recourir à cette option pour instiller une peur mortelle à votre adversaire, mais ça ne marche pas à tous les coups.
COMMEND: (Ordonner)	Avec ces icônes, vous pouvez donner un ordre à un personnage, ce qui lui transmettra une plus grande capacité d'initiative, et le ou la rendra plus susceptible d'agir efficacement.
CORRECT: (Correct)	Cette possibilité réduira la capacité d'initiative d'un personnage, mettant un frein à toute velléité d'action de son propre chef.
VIEW: (Visualiser)	La scène se déroulera sur l'écran 3D par le regard de tout personnage en attente.
WAIT: (Attendre)	Cette option vous permettra de donner à un personnage l'ordre de rester en arrière. Il doit avoir de l'espace devant le groupe pour être en mesure d'exploiter cette option.
DISMISS: (Renvoyer)	Renvoi permanent d'un membre du groupe. Cette option vous permet de recruter un autre personnage. Il doit y avoir de l'espace devant le groupe pour exploiter cette possibilité.
CALL: (Appeler)	Appel d'un personnage en attente. S'ils sont à portée de voix, ils reviendront.

COMMANDES DIVERSES

De même que pour les menus de communication, l'accès à ces commandes s'effectue en pointant la flèche sur le fichier d'état.

Sortie

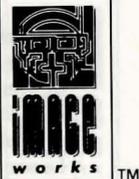
Pour sortir du menu de communication dans lequel vous vous trouvez, utilisez l'icône Sortie.

Exploitation des disquettes

Si les deux joueurs pointent sur l'icône Disquette (dans une partie à deux), le jeu en cours peut être sauvegardé ou un ancien jeu peut réapparaître.

Pause

En pointant la flèche sur l'icône Pause, le jeu s'interrompt pour les deux joueurs jusqu'à ce que l'une des icône Pause soit actionnée à nouveau.



Sommeil

Pointez la flèche sur l'icône sommeil et tout le groupe s'endormira. Ce procédé accélère la capacité de convalescence du groupe si ses membres ont été blessés ainsi que la vitalité et les points de sort. En étant placé face à un lit avant de pointer la flèche sur l'icône, vous pouvez améliorer la qualité du sommeil.

Le sommeil est très important. Les personnages pourront acquérir des niveaux d'expérience et de nouveaux sorts uniquement durant le sommeil. C'est généralement une bonne idée de dormir après une bataille.

QUELQUES CONSEILS UTILES

Pour commencer

*Lorsque vous jouerez à BLOODWYCH pour la première fois, prenez le temps de tester les commandes du jeu. Essayez d'utiliser les différents menus et icônes et observez les effets des divers sorts. Si vous consacrez du temps à vous familiariser avec les options les plus élaborées du jeu BLOODWYCH, vous ferez de meilleurs progrès lorsque vous jouerez sérieusement.

*Faites toujours une carte. Sans elle, vous serez dans l'embarras le plus complet. Sur cette carte, marquez les portes et les pièces. Si vous laissez un personnage ou un objet derrière vous, indiquez l'endroit sur la carte. L'autre bonne idée consiste à marquer la position de toute fosse ou de tout piège que vous rencontrez afin de les éviter à l'avenir.

Combat

*Observez régulièrement les blessures des membres de votre groupe et soyez prêt à déplacer l'un d'eux à l'arrière ou à vous enfuir pour vous réorganiser. Nous vous recommandons de nommer votre principal jeteur de sort responsable du groupe durant le combat et de le placer à l'arrière. De cette façon, il ou elle pourra jeter des sorts tandis que les personnages du devant combattent. Préparez certains sorts de circonstance avant que la bataille ne commence car la première initiative que prendront vos personnages sera de jeter les sorts qu'ils ont préparé.

*Veillez à maintenir un bon équilibre de couleur dans votre équipe. Etant donné qu'un personnage est meilleur jeteur de sorts si ces derniers appartiennent à sa catégorie, faites apprendre des sorts de leur propre couleur d'abord aux spécialistes moins performants (tels les Piques et les Carreaux). Tous les personnages devraient apprendre certains sorts particulièrement utiles. N'ayez pas peur d'utiliser la magie, vous n'en serez que meilleur.

Direction de groupe

*Les options ordonner et corriger se répercuteront directement sur le comportement d'un personnage durant le combat. Si vous disposez d'une fonction particulière pour un membre du groupe, veillez à leur appliquer les options ordonner et corriger à bon escient avant d'engager le combat car il n'est pas toujours possible de le faire durant la bataille.

Types de personnages Psychée

*Les Piques sont les guerriers du jeu BLOODWYCH. Ils peuvent utiliser toute sorte d'armes, d'armures ou de boucliers. Ils disposent généralement de plus de points de frappe et de force que les autres personnages mais ils sont de piètres magiciens.

*Les Trèfles incarnent les mages de BLOODWYCH. Bien qu'ils soient en faiblesse à bas niveau, ils deviennent rapidement puissants à mesure qu'ils apprennent des sorts et que leur expérience s'enrichit. Un personnage à haut niveau est un adversaire redoutable.

*Les coeurs maîtrisent toutes les disciplines. Ce sont des hommes à tout faire et leur personnalité est la plus attachante de tous les autres types psychée, faisant d'eux les meilleurs négociateurs.

*Outre leur rapidité et leur sens de l'observation, les Carreaux excellent au tir à l'arc. S'ils attaquent l'ennemi de l'arrière, les dommages seront très importants à condition qu'ils se servent d'une arme d'assassin appropriée. Si le chef de votre camp est un Carreau, vous remarquerez souvent des choses que vous auriez négligées si la couleur avait été différente.

Généralités

*Ne vous précipitez pas de jeter un article dont vous n'avez plus besoin, tout s'achète et tout se vend.

*Les Chambres de Régénération sont situées dans l'enceinte des halls. Ces endroits magiques redonneront la vie à tout personnage mort. Efforcez-vous de les trouver rapidement et mémorisez leur emplacement.

*Ne soyez pas trop acharné à tuer – ça n'est pas facile d'être monstre vous savez!

*Lorsque vous négociez, vous vous apercevrez qu'il est bon d'afficher l'inventaire.

* Si vous jouez à deux, ne soyez pas trop cupide et si vous vous disputez à propos du jeu, essayez de résoudre le différend avant de commencer à vous entretenir!

*Le jeu BLOODWYCH, c'est une grande aventure sophistiquée. Vous ne finirez probablement pas une partie en une session. Aussi vous pouvez conserver votre position en sauvegardant la partie grâce à l'icône Disquette. Et lorsque vous entrez à nouveau BLOODWYCH, vous pourrez reprendre votre position et continuer la partie où vous en étiez resté. Ainsi vous ne serez pas à la merci d'un désastre imprévisible, par exemple une coupure de courant qui massacrerait votre partie!

FIN

BLOODWYCH

INTRODUZIONE

BLOODWYCH è uno sofisticato gioco d'avventura nel quale potrete decidere quale sarà il vostro ruolo, e che utilizza tutte le caratteristiche avanzate che il vostro computer è in grado di offrire. Abbiamo dedicato molto tempo alla creazione di BLOODWYCH, e la nostra esperienza ne ha fatto un'avventura veramente unica nel mondo dei giochi per computer. BLOODWYCH comprende:

- ✦ un sistema avanzato di interazione dei personaggi, che vi permette di comunicare in modo completo con tutte le creature ed i personaggi del gioco.
- ✦ sistemi sofisticati per gli incantesimi ed i combattimenti, per un gioco più realistico.
- ✦ un sistema di controllo facile da usare, basato sulle icone.
- ✦ straordinarie vedute tridimensionali.
- ✦ e molto, molto di più...

Questò libretto contiene tutte le informazioni e le istruzioni che vi serviranno per giocare a BLOODWYCH, e che vi permetterà di iniziare rapidamente a giocare e a divertirvi. Alla fine di questo libretto troverete anche alcuni suggerimenti per trarre il massimo vantaggio da BLOODWYCH. Ora girate pagina, e lasciate che l'avventura abbia inizio...

INDICE

Istruzioni per il carico.....	Pagina 38
La Leggenda di Bloodwych	Pagina 38
Come giocare a Bloodwych	Pagina 42
Suggerimenti.....	Pagina 54

ISTRUZIONI PER IL CARICO

Commodore Amiga

Inserire il disco nell'unità e accendere il computer. Il carico avverrà in modo automatico.

Atari ST

Inserire il disco nell'unità e accendere il computer. Il carico avverrà in modo automatico.



La Leggenda di Bloodwych ...

Fra il popolo di Trazere, vi è l'antica tradizione di narrare la più vecchia delle leggende: la leggenda di Bloodwych, l'ordine segreto dei mistici telepatici. Si racconta che molte eternità fa, Bloodwych governava l'antica e potente città di Treihadwyl, dove i mistici si occupavano segretamente delle questioni delle terre di Trazere, dispensando le punizioni e le ricompense ai cittadini di quelle terre, e comunicando per loro con gli elementi. Per molti secoli il popolo di Trazere visse in un timore rispettoso di Bloodwych, ma mentre i mistici erano al governo, le terre erano al sicuro. Ma, una nera mattina, prima della nascita dei bisnonni dei vostri nonni, questa sicurezza giunse alla fine.

Fra i mistici del Bloodwych vi era Zendick, secondo in potenza ed arti mistiche solo al Grand Dragon. Ma, nonostante il suo potere e la sua conoscenza, Zendick era dominato da avidità ed ambizione. Non gli bastava più vivere all'ombra del mistico supremo: rinnegò le regole di Bloodwych e si rifugiò nella magia nera e nelle arti malefiche. Dopo molti anni di astuti complotti, Zendick fu finalmente pronto a sferrare l'attacco che sognava da così tanto tempo, e chiamò quindi a raccolta i poteri della notte, distruggendo il Gran Dragon, il capo di Bloodwych.

I suoi fratelli non erano preparati all'attacco, e non furono quindi in grado di resistere a Zendick, che li scacciò e li esiliò per sempre sulle pianure atrali. Si narra che quel mattino la risata sardonica di Zendick venne udita in tutte le terre, per tutto il giorno e tutta la notte. Si narra anche che il giorno dopo il cielo si oscurò e piovve sangue, e che la terra si aprì, e molti buoni cittadini di Trazere scomparvero

senza lasciare alcuna traccia.

Poi si racconta che nei molti mesi che seguirono, Zendick chiamò a raccolta alla città di Treihadwyl molte creature della notte, e che i buoni abitanti delle terre non osavano uscire di casa dopo il tramonto. E, lentamente, la città dei mistici venne trasformata; sui suoi bastioni apparvero torri minacciose, contenenti grandi cristalli che succhiavano inesorabilmente l'energia e la vita dalle terre. Con quest'energia, Zendick intendeva chiamare a sé un signore dell'entropia, l'incarnazione del caos puro, per dissolvere la struttura dell'universo negli elementi che lo componevano. Poi, da solo Zendick sarebbe stato libero di ricreare il mondo a sua immagine. Naturalmente, Zendick era un folle: il caos avrebbe lasciato intatti solo i cristalli da cui era nato.

Con il passare degli anni, le terre attorno a Treihadwyl divennero sempre più fredde e desolate. La città stessa sembrava irradiare il male attorno a sé, infettando tutto ciò che entrava nel suo raggio di influenza. Trazere ed il suo popolo vennero ridotti ad un'ombra di quello che erano stati in passato, e la nascita di ogni bambino e la mietitura del grano divennero occasioni di pianto, non più di gioia. Un giorno una grande folla marcì sulla città armata solo delle proprie mani, determinata a porre fine al male che aveva rovinato le loro vite. Solo un uomo tornò vivo, quasi morto di fame, ustionato, e praticamente senza più pelle. Ebbe appena il tempo di raccontare gli orrori che i suoi occhi avevano visto, prima di esalare il suo ultimo respiro e di unire la propria anima a quella dei suoi compagni caduti.

Oggi, mentre scrivo questa storia infernale, non sembra esserci niente per cui valga la pena di vivere. Le terre sono invase da malattie e disperazione, e la voglia di vivere che avevano i nostri antenati non riempie più i cuori dei loro figli. Non ci resta che pregare. Pregare che un giorno Bloodwych ritornerà per vendicarci.

Helveth Sharpquill, Scriba.

Scritto di sua mano il tredicesimo giorno di Seth, nell'anno quattromila e ottantuno dell'età oscura.

... Altrove, nelle profondità della dimensione delle anime, una mente cercava di stabilire un contatto, chiamando i suoi compagni a raccolta. Invisibili come il vento, gli spiriti di molti risposero all'appello. Anche se non avevano alcuna forma, le loro menti si unirono, condividendo i propri pensieri con quelli degli altri. Senza alcuna parola, senza alcun suono, nel vuoto astrale un pensiero prese forma.

"Siamo Bloodwych, mistici immortali, cercatori della luce. Non dobbiamo rassegnarci alla sconfitta. La magia nera di Zendick è fiorita per troppo tempo. Dobbiamo distruggere Zendick, e dobbiamo farlo ora. La sua influenza è diventata troppo potente. Il Signore dell'Entropia sta raccogliendo i propri poteri, ed inizierà presto la distruzione totale. Se non lo scacciamo nel reame del caos, tutto sarà perduto ...

"Saldar e Vestryl, il vostro incarico è quello più imporante mai intrapreso da Bloodwych. Dovrete trovare gli ultimi sedici campioni di Trazere rimasti, ed unire le vostre menti ai due più valorosi. Poi, se vogliamo salvare il nostro universo, dovrete condurli nel cuore di Treihadwyl, e, una volta penetrati nella città, dovrete trovare e distruggere i cristalli. Andate, e che lo spirito di Bloodwych sia con voi ..."

Murlock Darkheart riprese i propri sensi in un freddo passaggio dai muri di pietra. Un lamento gli sfuggì dalle labbra mentre cercava di sedersi, e il dolore gli impediva di mettere a fuoco le immagini. Si rammentò immediatamente della sera precedente. Strano che così tanti avventurieri giungessero tutti insieme alla stessa taverna solitaria. Basta con i liquori, si ripromise. Come era possibile che un mistico potente e rispettato come lui fosse entrato in rissa con combattenti comuni? Non sarebbe più riuscito a guardare i suoi compagni mistici dritto negli occhi.

Adesso, però, la sua maggiore preoccupazione era quella di uscire da quello sporco budello dove si era avventurato la sera prima, completamente ubriaco. Mentre camminava, il cuore di Murlock ebbe un sobbalzo. I corridoi sembravano non aver fine, snodandosi come in un enorme labirinto. Stava iniziando a pensare che sarebbe finito in pasto ai topi in quel posto senza dio, quando pensò di avere visto qualcuno muoversi davanti a lui. Infatti, svoltato un angolo vide un'ombra che si allontanava nell'oscurità. Se la memoria non lo tradiva, era uno degli avventurieri che aveva incontrato nella taverna la notte prima.

Darkheart si stava preparando all'inseguimento, quando una sensazione improvvisa di nausea lo attaccò, e lo fece crollare convulsamente a terra. Sembrava che la sua testa stesse per esplodere, e divenne confuso da strane visioni di cose che gli erano sconosciute. Tuttavia, il dolore non durò a lungo; alla nausea subentrò la sensazione di una presenza rassicurante. Mentre ritornava in sé, Darkheart comprese che gli era successo qualcosa di molto strano, ma non aveva paura ... Bloodwych era con lui.

COME GIOCARE A BLOODWYCH

Voi sarete uno dei Bloodwych. Dovrete assumere le sembianze di uno degli ultimi sedici campioni di Trazere. Prima dovrete esplorare Treihadwyl, cercando di reclutare un numero maggiore di campioni, e raccogliere degli oggetti che potrebbero aiutarvi nella vostra impresa. Dopo avere fatto questi preparativi, dovrete prendere i quattro cristalli dalle torri, portarli nella quinta torre e li distruggere Zendick, scacciando il Signore dell'Entropia nel Reame del Caos. Per fare tutto questo dovrete sconfiggere gli agenti di Zendick. Il Signore dell'Entropia ha trasformato molti dei cittadini di Trazere in mostri dalle sembianze strane, e ha preso possesso delle menti di molti, facendone degli assassini psicopatici. Alcuni cittadini vi potranno aiutare, ma molti altri cercheranno di distruggervi. Buona fortuna per la vostra missione, e ricordatevi che lo spirito di Bloodwych sarà sempre con voi.

Potrete giocare a BLOODWYCH con una o due leve di comando, che imitano le funzioni del controllore del mouse del vostro computer. La maggior parte delle funzioni di BLOODWYCH viene attivata per mezzo della leva di comando, che muove un indicatore (visualizzato come una piccola freccia) su un'icona, e quindi premendo il pulsante fuoco per attivare quella determinata icona. L'indicatore del giocatore numero uno è di colore blu, mentre quello del giocatore numero due è di colore rosso.

I PERSONAGGI

La pagina di selezione dei personaggi (vedere Figura Uno) illustra i sedici campioni che avrete a disposizione. Per esaminare un campione, fate click sullo Scudo che rappresenta quel personaggio. A questo punto, il campione apparirà in uno dei Riquadri dei Giocatori che si trovano sulla destra dello schermo, insieme alle sue qualità, illustrate sullo Scorrimento del Personaggio. Fate click sull'icona della Borsa per osservare l'inventario di un particolare personaggio. Così facendo, l'icona della Borsa si trasformerà nell'icona del Libro. Fatevi click per osservare il Libro degli Incantesimi di quel personaggio. L'icona del Libro, a sua volta, diventerà un'icona di Scorrimento. Fatevi click per fare ritorno allo Scorrimento del Personaggio. Per una spiegazione di questi display, vedere le sezioni su incantesimi e l'inventario.

A questo punto, se volete osservare un altro campione, potrete farlo facendo click sullo Scudo appropriato. Potrete osservare tutti i campioni che vorrete. Quando avrete selezionato il guerriero desiderato, fate click sull'icona del Segno (le carte per giocare) per confermare la vostra scelta. Il gioco inizierà quando entrambi i giocatori (in una partita con due giocatori) avranno selezionato il proprio campione. Tutti gli altri personaggi scelti dai giocatori dovranno essere reclutati come descritto nella sezione dedicata alle comunicazioni.

I Tipi della Psiche

Vi sono quattro tipi della psiche, ciascuno indicato con un segno diverso di carte. Ciascun tipo della psiche possiede diversi punti di forza e debolezza. Questi tipi sono:

Combattenti, bravi nei combattimenti
Mistici, bravissimi a formulare incantesimi
Avventurieri, tuttofare e diplomatici
Arcieri/assassini

Picche
Fiori
Cuori
Quadri

Ciascun tipo della psiche può tentare di compiere azioni normalmente associate con un altro segno. Tuttavia, potrà farlo solo in maniera non certo brillante.

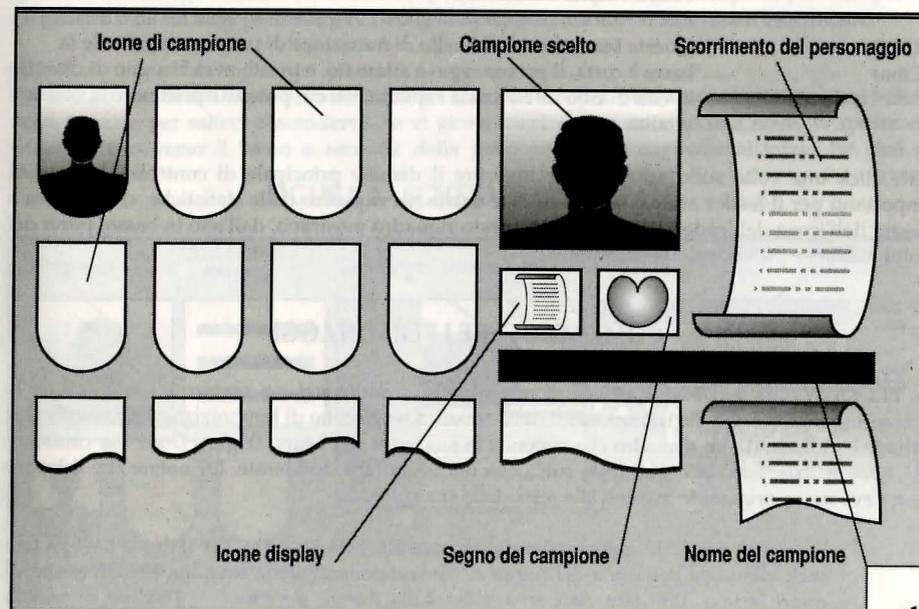
Le qualità dei personaggi

Facendo click sull'icona di Scorrimento (Figura Due), potrete richiamare lo Scorrimento del Personaggio per il leader selezionato in quel dato momento. Ciò mostrerà le seguenti qualità del personaggio:

LEVEL: (Livello) Un'indicazione dell'esperienza del vostro personaggio, che influenzerà tutte le vostre abilità di base e speciali. Più questo livello sarà elevato, e più competenti sarete.

STRENGTH (Forza): Influenza la facilità con cui infliggerete dei colpi durante i

FIGURA 1 - SCEGLIENDO UN CAMPIONE



combattimenti, e quanti danni infliggerete ai vostri avversari.

AGILITY: (Agilità) Anche questo fattore influenza le vostre abilità nei combattimenti, e la vostra capacità di evitarli.

INTELLIGENCE: (Intelligence) Questa qualità limita il numero dei punti di incantesimi in vostro possesso.

CHARISMA: (Carisma) Un'indicazione di quanta influenza avete sui personaggi.

HIT POINTS: (Punti dei Colpi) Mostrano quanti colpi potrete ricevere prima di morire. I punti dei colpi possono essere ripristinati per mezzo di pozioni o incantesimi adatti, oppure riposando. Il primo numero mostra i punti dei colpi che avete in quel momento, mentre il secondo numero mostra il numero massimo di punti dei colpi che potete raggiungere.

VITALITY: (Vitalità) Un'indicazione di quanta energia avete. Se la vostra vitalità scende a zero, inizierete ad accusare i colpi. Potrete usare posizioni ed incantesimi per ripristinare la vostra vitalità. Come per i punti dei colpi, il primo numero mostra la vostra vitalità attuale, mentre il secondo mostra la vostra vitalità massima.

FOOD: (Cibo) Questa barra mostra il livello di nutrizione di un personaggio. Se la barra è corta, il personaggio è affamato, e presto avrà bisogno di cibo. Il livello di cibo influenza la rapidità con cui potrete ripristinare la vostra vitalità.

Fate click una volta sullo schermo per invertire il display principale di controllo. Le qualità importanti per il leader attuale sono illustrate anche nel riquadro delle statistiche, che si trova a destra dell'icona del leader. Le tre barre in questo riquadro mostrano, dall'alto in basso, punti dei colpi, vitalità e punti degli incantesimi.

COME MUOVERE I PERSONAGGI

In BLOODWYCH, è il leader attuale di una squadra a muoversi e a portare a termine tutte le azioni significative. Gli altri componenti della squadra reagiscono di loro iniziativa. Questo leader attuale è indicato da un riquadro che circonda la sua icona del Segno (Figura Due). Per cambiare il leader attuale, fate click due volte sull'icona del Segno che desiderate. Da notare che il leader non deve necessariamente trovarsi alla testa della sua squadra.

E' sempre possibile cambiare l'ordine di marcia della squadra. Per farlo, vi basterà fare click una volta sull'icona del Segno di un componente della squadra, che diventerà di colore grigio. Poi, fate click una volta sulla nuova posizione, e l'ordine di marcia

cambierà come desiderato.

Potrete muovervi facendo click sull'icona appropriata di movimento (Figura Due). Da notare che Svolta a Sinistra e Svolta a Destra fanno muovere il vostro personaggio a sinistra o a destra, senza che il personaggio debba essere rivolto in quella direzione.

Anche le seguenti combinazioni di tasti possono essere usate per il movimento:

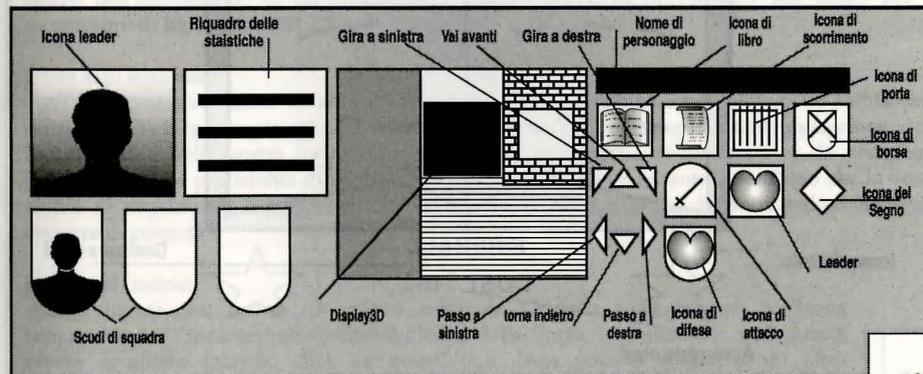
	Atari ST		Amiga	
	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 1	Giocatore 2
Vai avanti	Freccia su	W	Freccia su	W
Torna indietro	Freccia giù	S	Freccia giù	S
Gira a sinistra	Insert	Q	Delete	Q
Gira a destra	Home	E	Help	E
Passo a Sinistra	Freccia Sinistra	A	Freccia Sinistra	A
Passo a Destra	Freccia Destra	D	Freccia Destra	D

Una volta attivata, un'icona di movimento lampeggerà brevemente, e il vostro carattere si muoverà di conseguenza. Se cercherete di spostarvi in uno spazio già occupato, per esempio da un pilastro o da un altro personaggio, l'icona lampeggerà, ma non vi sarà alcun movimento.

Scale

Per salire o scendere una scala, basterà che vi camminate sopra. Non è necessario che siate voltati verso le scale per salirvi o scendervi. Se vi girate mentre vi trovate su una scala, vi sposterete verso l'alto o verso il basso a seconda della posizione che occupavate all'inizio (se cioè vi

FIGURA 2 - SCHERMO PRINCIPALE



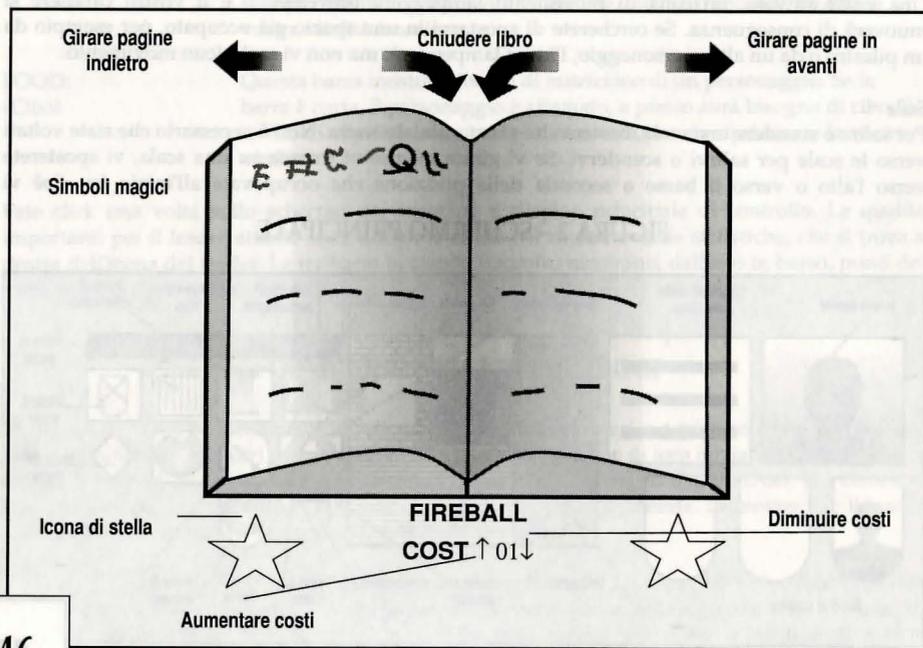
trovavate in cima o in fondo alle scale).

Porte

Le porte possono essere aperte o chiuse facendo click sull'icona della Porta (Figura Due), oppure facendo click sulla porta nel display a 3D. Se in precedenza avete fatto un incantesimo continuo, o se vi è un incantesimo in attesa di essere pronunciato, l'icona della Porta sarà celata dall'icona degli incantesimi. Per usare l'icona della Porta, dovrete prima annullare l'incantesimo. se cercherete di aprire una porta chiusa, sullo schermo apparirà l'indicazione "CHIUSA". Le porte chiuse possono essere aperte o chiuse con la chiave giusta o con un incantesimo adatto. Per le spiegazioni relative a questo punto, vedere le sezioni dedicate agli incantesimi e l'inventario.

INCANTESIMI

Facendo click sull'Icona del Libro richiamerete il display del Libro degli Incantesimi (Figura Tre). Facendo poi click sulle frecce sopra al libro, potrete girarne le pagine in avanti o all'indietro. Infine, facendo click sulla doppia freccia centrale, potrete chiudere il libro e fare ritorno al display di controllo principale.



Come preparare gli incantesimi

Per preparare un incantesimo, dovrete prima fare click su uno dei quattro simboli magici che appaiono su ciascuna pagina. Potrete selezionare solo gli incantesimi conosciuti, che sono colorati a seconda dei loro schieramenti magici (verde, blu, rosso o giallo). Gli incantesimi sconosciuti appariranno in grigio, e non potranno essere selezionati. L'incantesimo attualmente selezionato viene identificato per nome, colore e costo attuali sotto al libro degli incantesimi. Se non vi è alcun incantesimo preparato, la zona sotto al libro avrà delle stelle grigie, e non vi sarà alcun nome di incantesimo. Il costo dell'incantesimo selezionato può essere modificato facendo click sulle frecce che stanno ai lati del valore attuale. Se alzerete il costo di un incantesimo, il potere e la percentuale di influenza di quest'ultimo saranno migliorati, ma i vostri punti di incantesimo diminuiranno in misura maggiore; viceversa, se diminuirate il costo dell'incantesimo dovrete usare meno punti, ma diminuirà anche il suo potere o la sua percentuale di influenza. I vostri punti attuali e massimi di incantesimo sono indicati al di sotto dell'incantesimo stesso. Se avrete successo con un incantesimo, aumenterete la vostra competenza con quell'incantesimo, e ciò renderà quest'ultimo meno costoso e/o più potente per i suoi impieghi futuri. Gli incantesimi che sono stati preparati rimarranno tali fino a quando non saranno lanciati, oppure fino a quando un altro incantesimo non sarà selezionato, oppure ancora fino a quando la squadra non sarà addormentata.

Come lanciare un incantesimo

Potrete lanciare un incantesimo facendo click su uno dei lati del nome dell'incantesimo. Se il libro degli incantesimi viene chiuso prima dell'imposizione di un incantesimo preparato, l'icona della Porta verrà sostituita da un'icona a stella, che a sua volta potrà venire usata anche per imporre un incantesimo. Se si prepara un incantesimo ad un personaggio quando quest'ultimo inizia un combattimento, l'incantesimo verrà imposto automaticamente per primo. Un personaggio non potrà imporre un incantesimo che richieda un numero di punti maggiore di quello che egli possiede attualmente. Un incantesimo con una bassa percentuale di influenza potrebbe non riuscire, e ciò verrà indicato con un messaggio appropriato. Dopo avere imposto un incantesimo, il personaggio sarà momentaneamente penalizzato su tutti gli incantesimi mentre si rimette dallo sforzo dell'imposizione di un incantesimo. Questo tempo di ripresa sarà più lungo per gli incantesimi di livello più alto.

Effetto degli incantesimi

Tutti gli incantesimi hanno un effetto variabile, che è una combinazione della vostra abilità come mistico, dell'energia usata per un incantesimo, della vostra esperienza nell'imposizione degli incantesimi, e della vostra fortuna. La barra della percentuale di influenza vi dà una chiara indicazione delle probabilità di successo dell'imposizione di un incantesimo. Dopo che la vostra abilità di imporre un incantesimo avrà raggiunto il 100%, l'effetto dell'incantesimo inizierà a crescere in potenza.

Incantesimi Continui

Alcuni incantesimi hanno un effetto continuo. Quando sono imposti, un'icona rappresentante l'incantesimo sostituirà l'icona della Porta. L'incantesimo può quindi essere annullato facendo click su quest'icona. Non potrete gettare alcun altro incantesimo mentre un incantesimo continuo rimane in uso. Se getterete un altro



incantesimo dal libro degli incantesimi mentre un incantesimo continuo rimane in uso, questo cancellerà anche l'incantesimo continuo. E' tuttavia possibile preparare un altro incantesimo mentre un incantesimo continuo rimane operante. L'incantesimo preparato può essere gettato dal libro degli incantesimi, oppure cancellando l'incantesimo continuo per rivelare l'icona della stella sul pannello principale.

Specializzazione

Ciascun personaggio è specializzato in uno dei colori magici, a seconda del suo schieramento. Ciò viene indicato dal colore dell'icona del Segno e dello Scudo. Gli incantesimi del vostro colore naturale sono più facili da imporre, è più semplice diventarne esperti, e sono più efficaci degli incantesimi di un altro colore. Ciascun colore magico rappresenta una diversa sfera di influenza:

Verde	Serpente Magico	rappresenta la sfera fisica
Blu	Luna Magica	rappresenta la mente e le illusioni
Rosso	Dragone Magico	è l'uso di fuoco ed energia
Giallo	Caos Magico	influenza la natura stessa di magia e vita

Acquisizione dell'incantesimo

Picche e Quadri riceveranno un nuovo incantesimo per ogni secondo livello. I Cuori ne riceveranno uno per ogni livello, ed i Fiori due per ogni livello. I nuovi incantesimi vengono appresi durante il sonno, quando i personaggi possono essere visitati dalle Fate degli Incantesimi, che venderanno gli incantesimi solo a quelli che saranno pronti a riceverli.

L'INVENTARIO E LA MANIPOLAZIONE DEGLI OGGETTI

Facendo click sull'icona dell'inventario (Figura Due), richiamerete sullo schermo il display dell'inventario (Figura Quattro).

L'inventario di ciascun personaggio mostra dodici alloggiamenti per oggetti. I primi quattro sono per un oggetto da reggere nella mano sinistra, un oggetto da reggere nella mano destra, l'armatura indossata e lo scudo. I segni di Picche e Quadri possono usare solo scudi piccoli. I rimanenti otto alloggiamenti sono per gli zaini. Sotto a questi alloggiamenti viene indicato il livello delle armi del personaggio in questione. Questo livello, a sua volta, indica il grado di efficienza con cui queste armi possono assorbire i colpi ricevuti. Più basso è questo numero, e più efficiente è la vostra armatura. Sotto a questo livello vi

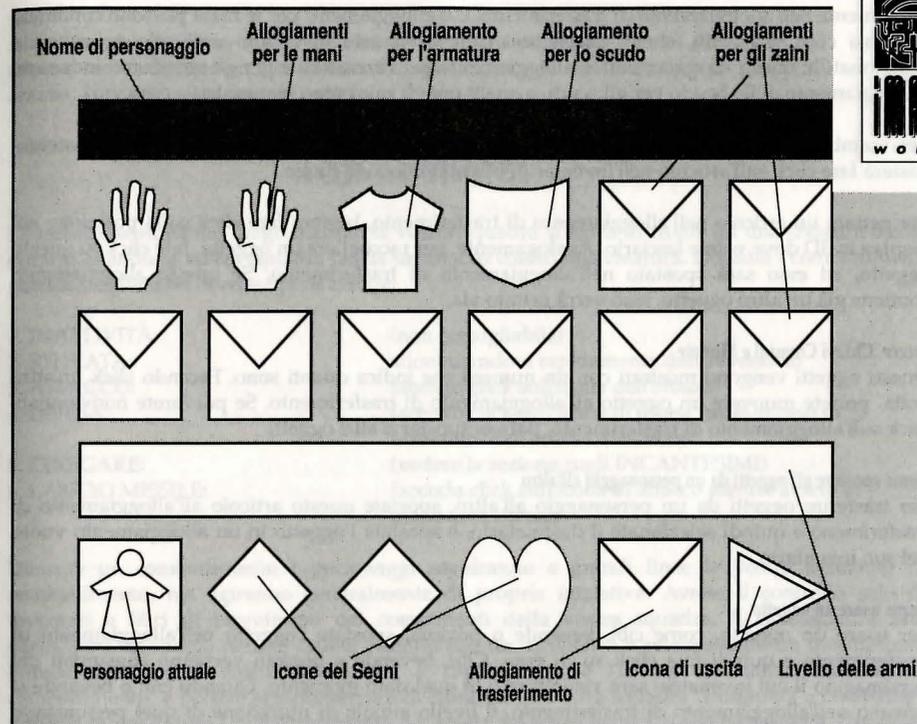


FIGURA 4 - L'INVENTARIO

sono le icone dello Scudo della squadra. Il personaggio il cui inventario è attualmente visualizzato, è evidenziato con una cornice. Le due icone finali sono l'alloggiamento trasferimento/uso, e l'icona di uscita. Facendo click sull'ultima icona, potrete ritornare al display di controllo principale.

Come selezionare un inventario

Per selezionare l'inventario di un personaggio per visualizzarlo, fate semplicemente click sull'icona appropriata del Segno. Il nome del personaggio apparirà in cima al display, ed il loro inventario sarà rivelato.

Come usare l'Alloggiamento di Trasferimento

Facendo click su qualsiasi articolo dell'inventario, potrete spostarlo nell'alloggiamento di trasferimento, da dove potrà essere facilmente manipolato. Analogamente, facendo click su un alloggiamento vuoto dell'inventario, potrete spostarvi l'articolo che si trova

attualmente nell'alloggiamento di trasferimento. Gli alloggiamenti per le mani possono contenere qualsiasi cosa, ma armi, anelli, bacchette magiche ed aste diventano utili solo se vengono posizionati in questi alloggiamenti. L'alloggiamento per l'armatura è per gli indumenti indossati, l'alloggiamento dello Scudo per gli scudi, e quelli per gli zaini sono per qualsiasi cosa.

Per scambiare un articolo nell'inventario con un articolo nell'alloggiamento di trasferimento, basterà fare click sull'articolo nell'inventario, e lo scambio avrà luogo.

Per gettare un articolo nell'alloggiamento di trasferimento, basterà fare click sulla posizione nel display in 3D dove volete lasciarlo. Analogamente, per raccogliere un oggetto, fate click su questo oggetto, ed esso sarà spostato nell'alloggiamento di trasferimento. Se questo alloggiamento contiene già un altro oggetto, esso verrà gettato via.

Frecce, Chiavi Comuni e Monete

Questi oggetti vengono mostrati con un numero che indica quanti sono. Facendo click un'altra volta, potrete muovere un oggetto all'alloggiamento di trasferimento. Se poi farete nuovamente click sull'alloggiamento di trasferimento, potrete spostarvi altri oggetti.

Come spostare gli oggetti da un personaggio all'altro

Per trasferire oggetti da un personaggio all'altro, spostate questo articolo all'alloggiamento di trasferimento e quindi selezionate il destinatario, e spostate l'oggetto in un alloggiamento vuoto del suo inventario.

Come usare un oggetto

Per usare un oggetto, come cibi, bevande o pozioni, spostate l'oggetto nell'alloggiamento di trasferimento e quindi fate click su di esso. Cibi, bevande e pozioni verranno consumati dal personaggio il cui inventario sarà visualizzato in quel dato momento. Quando cibi o bevande si trovano nell'alloggiamento di trasferimento, il livello attuale di nutrizione di quel personaggio sarà indicato nella finestra dei messaggi al di sotto del display in 3D.

Per essere usate, spade ed altre armi devono essere portate dal personaggio nell'alloggiamento delle mani. Questo vale anche per bacchette magiche, aste ed anelli. Le armi potranno essere impugate dalla mano destra o dalla mano sinistra, ma se entrambe le mani conterranno varie armi, sarà quella contenuta nella mano sinistra ad essere usata. Se il vostro personaggio desidera usare un arco durante il combattimento, arco e frecce dovranno essere contenuti negli alloggiamenti per le mani.

Come rovistare fra l'inventario dei personaggi morti

Se un componente della vostra squadra si trova con la squadra al momento della sua morte, il suo inventario sarà ancora disponibile. Se invece il componente della squadra non si trova con quest'ultima al momento della sua morte, dovrete ricuperarne il cadavere prima di potere accedere al suo inventario. Non è possibile accedere all'inventario di personaggi morti che non fanno parte della vostra squadra.

Arazzi

Alcuni arazzi potranno venire esaminati facendo click sul centro del display in 3D mentre sarete direttamente di fronte all'arazzo. Se avrete esaminato il tipo giusto di arazzo, apparirà un messaggio segreto.

I COMBATTIMENTI

I combattimenti hanno luogo quando la vostra squadra si trova di fronte ad una creatura ostile, oppure quando la vostra squadra lancia un attacco contro una creatura. Durante i combattimenti potrete scegliere sei diversi tipi di azione:

- | | |
|--------------------|--|
| 1. INATTIVITÀ: | (non consigliabile) |
| 2. RITIRATA: | allontanandovi rapidamente dall'avversario |
| 3. ATTACCO: | facendo click sull'icona dell'attacco |
| 4. DIFESA: | facendo click sull'icona di difesa (utile in caso di inversioni dell'ordine di marcia) |
| 5. STREGARE: | (vedere la sezione sugli INCANTESIMI) |
| 6. LANCIO MISSILE: | facendo click sull'icona di attacco mentre avrete in mano arco e frecce. |

Durante un combattimento i personaggi seguiranno a grandi linee le vostre istruzioni di combattimento, ma agiranno generalmente di propria iniziativa. Avrete il controllo solo di inventari e libri di incantesimi dei componenti della vostra squadra. Il caposquadra non parteciperà all'attacco mentre starete esaminando un inventario o selezionando un incantesimo. Potrete cambiare a vostro piacimento il caposquadra e l'ordine di marcia durante un combattimento, e potrete sempre cercare di ritirarvi. La vostra squadra continuerà a combattere fino alla morte di tutti i suoi componenti, o a quella dei vostri nemici, o alla loro ritirata. Durante i combattimenti, i missili possono venire lanciati solo dai personaggi che occupano le due posizioni di marcia retrostanti. I colpi possono venire assestati solo dai personaggi che occupano le due posizioni frontali, mentre gli incantesimi possono essere imposti da qualsiasi posizione.

Display dello stato del combattimento

Quando la squadra viene danneggiata, il danno inflitto viene illustrato sull'icona dello Scudo del personaggio, ed il display dello stato diverrà un insieme di barre verticali codificate con i colori, con l'indicazione del livello dei punti dei colpi di ciascun componente della squadra. Questo display può anche essere osservato in qualsiasi momento, facendo click sull'immagine del caposquadra.

I danni inflitti dalla squadra sono raffigurati nelle due finestre di messaggi, unitamente ad una piccola icona di Segno che facilita l'identificazione. I danni inflitti dal caposquadra sono illustrati nella piccola finestra di messaggi che si trova al di sotto del display in 3D.



COME COMUNICARE CON GLI ALTRI PERSONAGGI

Facendo click sul pannello dello stato attuale (Figura Due), potrete richiamare le opzioni di comunicazione. Le sette opzioni sono le seguenti:

- COMMUNICATE**
(Comunicare) Purché vi sia un personaggio di fronte a voi, facendo click su quest'opzione potrete richiamare un menu di conversazione. Il menu è composto da due pagine. Potrete spostarvi da una pagina all'altra facendo click sull'icona di scambio, che appare sopra al menu. Ciascuna opzione genera una frase adatta, che viene visualizzata sopra al display. Tutte le risposte verranno visualizzate in rosso pochi istanti più tardi. Le opzioni possibili sono:
- PAGE ONE**
RECRUIT:
(Pagina una recutare) Invitare un personaggio ad unirsi alla vostra squadra. E' l'unico modo per recutare nuovi componenti, e solo i 16 campioni originari possono essere recutati.
- IDENTIFY:**
(Identificare) Per richiamare un sottomenu con le opzioni CHI VA LÀ? OCCUPAZIONE? DARE NOME, RIVELARE PRESENZA.
- INQUIRY:**
(Informarsi) Per richiedere un sottomenu di argomenti su cui potrete informarvi.
- WHEREABOUTS:**
(Posizione) Per chiedere la posizione di qualcosa.
- PAGE TWO**
TRADING:
(Pagina due fare affari) Per richiamare un ulteriore sottomenu:
- OFFER:**
(Offerta) Offrire un oggetto nell'alloggiamento di trasferimento che desiderate scambiare o vendere. Con quest'opzione potrete anche offrire dell'oro durante un acquisto. Il comando potrà essere usato più volte nel corso di una transazione. Per esempio, se un mostro rifiuta la vostra offerta di oro, potrete aumentare o ridurre la vostra offerta. Lo stesso accade per il commercio di oggetti, quando potrete decidere di offrire un oggetto diverso.
- Se in un dato momento non starette acquistando, vendendo o trattando, l'oggetto attuale viene presentato come regalo.
- PURCHASE:**
(Acquisto) Chiedere ad un mostro se abbia qualcosa da vendere.
- EXCHANGE:**
(Scambio) Usato per determinare quale oggetto viene trasportato da un mostro o da un personaggio, e se essi vogliono trattare o meno.
- SELL:** Per offrire in vendita l'oggetto contenuto nell'alloggiamento di

- (Vendita) trasferimento.
- SMALLTALK:**
(Chiacchiere) Richiama un sottomenu di opzioni per influenzare emotivamente un personaggio. Divertitevi con gli insulti!
- YES & NO:**
(Sì e no) Queste icone vengono usate per rispondere alle domande.
- BRIBE:**
(Bribe) Usata per passare davanti ad un mostro, cedendogli oggetti od oro, che potrete offrirgli con il comando di Offerta.
- THREAT:**
(Minaccia) Può essere usata per ispirare una paura mortale in un avversario, ma non funziona sempre.
- COMMEND:**
(Lodare)_ Facendo click su quest'icona potrete lodare un personaggio, e ciò aumenterà la sua iniziativa e la sua capacità di fare qualcosa di utile.
- CORRECT:**
(Correggere) Ciò farà diminuire l'iniziativa del personaggio, rendendolo più timoroso e meno propenso ad intraprendere di sua iniziativa una qualsiasi azione.
- VIEW:**
(Osservare) Ciò cambia il display in 3D per mostrare la scena con gli occhi di qualsiasi personaggio.
- WAIT:**
(Attendere) Facendo click su quest'opzione potrete ordinare ad un personaggio di rimanere in retroguardia. Per far ciò dovrete avere uno spazio disponibile alla testa della vostra squadra.
- DISMISS:**
(Licenziare) Licenziare per sempre un componente della vostra squadra. Ciò vi permetterà di recutare un altro personaggio. Per farlo dovrete avere uno spazio disponibile alla testa della vostra squadra.
- CALL:**
(Chiamare) Chiamare a raccolta un personaggio in attesa. Se il personaggio può udire la vostra voce, egli farà ritorno.

COMANDI MISTI

Potrete accedervi, allo stesso tempo dei menu di comunicazione, facendo click sul pannello dello stato attuale.

Uscita

L'icona di uscita viene usata per uscire dal menu attuale di comunicazione.

Operazioni di disco

Se entrambi i giocatori fanno click sull'icona del disco (in una partita a due giocatori), la partita attuale può essere salvata oppure una vecchia partita può venire ripristinata.



Pausa

Facendo click sull'icona della pausa potrete sospendere la partita per entrambi i giocatori, fino a quando non farete nuovamente click sull'icona.

Sonno

Facendo click sull'icona del sonno potrete fare dormire la vostra squadra. Così facendo la squadra potrà recuperare i propri punti dei colpi, la propria vitalità ed i punti degli incantesimi. Potrete godere di un sonno migliore se vi troverete di fronte ad un letto prima di fare click sull'icona.

Il sonno è importantissimo. I personaggi potranno innalzare i propri livelli di esperienza e potranno ottenere nuovi incantesimi solo durante il sonno. E' generalmente consigliabile dormire dopo ciascuna battaglia.

SUGGERIMENTI

Per iniziare

* Quando giocate a BLOODWYCH per la prima volta, soffermatevi a sperimentare con i controlli del gioco. Cercate di usare le varie icone ed i vari menu, e di osservare i vari effetti degli incantesimi. Se vi fermerete ad esaminare le caratteristiche più avanzate di BLOODWYCH, troverete più semplice girarvi in seguito.

* Preparate sempre una mappa, altrimenti vi perderete senza speranze! Indicare porte e stanze. Se vi lasciate alle spalle un oggetto od un personaggio, segnate il punto sulla mappa. E' anche consigliabile marcare la posizione di tutti i trabocchetti e le buche che incontrate, così da evitarli in seguito.

I combattimenti

* Mantenete una stretta sorveglianza sul punteggio dei colpi della vostra squadra, e siate pronti a spostare qualcuno alla retroguardia della squadra oppure a ritirarvi momentaneamente. Spesso è consigliabile avere il vostro mistico principale come caposquadra durante il combattimento, oppure tenerlo nelle retroguardie. In questo modo egli potrà lanciare degli incantesimi mentre gli altri personaggi combattono. Occorre preparare degli incantesimi adatti prima dell'inizio del combattimento: la prima azione dei vostri combattenti sarà quella di lanciare tutti gli incantesimi che saranno stati preparati.

La magia

* Cercate di ottenere un buon equilibrio di colori nella vostra squadra. Poiché un personaggio potrà lanciare meglio gli incantesimi del proprio schieramento, vi consigliamo di fare imparare ad un mistico debole (come Picche e Quadri) prima gli incantesimi del proprio colore. Alcuni incantesimi particolarmente utili dovrebbero venire appresi da tutti i personaggi. Non abbiate timore ad usare la magia: potrete solo diventare più bravi.

Il comando della squadra

* Lodare e Correggere influenzeranno direttamente il comportamento di una squadra durante un combattimento. Se avete un particolare incarico da assegnare ad un personaggio, assicuratevi di Lodare o Correggere quest'ultimo in modo appropriato prima di iniziare un combattimento, poiché non sarà possibile farlo in seguito.

I Tipi della Psiche

* I Picche sono i guerrieri di BLOODWYCH. Possono usare qualsiasi arma, armatura o scudo, e di solito hanno più punti di colpi e più forza degli altri personaggi, ma non sanno usare bene la magia.

* I Fiori sono i mistici di BLOODWYCH. Sebbene siano deboli ai bassi livelli, essi diventano rapidamente potenti se imparano incantesimi ed acquistano maggiore esperienza. Ai livelli più alti, i Fiori sono avversari formidabili.

* I Cuori sono competenti in tutti gli incarichi. Sono i tuttofare. Hanno anche un carattere molto più gradevole degli altri tipi della psiche, e possono essere abilissimi nelle trattative.

* Le abilità dei Quadri rientrano nella sfera di furtività, tiro con l'arco ed osservazione. Se attaccano un nemico alle spalle, infliggeranno grandi danni, purché usino un'arma adatta agli assassini. Se il caposquadra è un Quadri, potrete accorgervi di cose che altrimenti passerebbero inosservate.

Suggerimenti generali

* Riflettete prima di gettare via un oggetto di cui non avete più bisogno, poiché potrete probabilmente venderlo o barattarlo.

* Nelle sale vi sono le Stanze di Rigenerazione. Questi luoghi magici ridaranno vita ai personaggi morti. Cercate di trovarle in fretta e di ricordarvi dove si trovano.

* Riflettete prima di uccidere - non è facile essere un mostro, dopo tutto!

* Nei baratti dovrete avere visualizzato sullo schermo l'inventario.

* Cercate di non essere avidi in una partita con due giocatori. Se litigate su alcuni aspetti del gioco, cercate di giungere ad un accordo prima di uccidervi a vicenda!

* BLOODWYCH è un'avventura grande e sofisticata. E' molto probabile che non riuscirete a concludere il gioco in una sola volta. Potrete facilmente salvare la vostra posizione nel gioco facendo click sull'icona del disco. Quando caricherete BLOODWYCH di nuovo, potrete riavere la vostra posizione salvata e continuare a giocare da quel punto in avanti. Troverete anche utile salvare BLOODWYCH ad intervalli regolari mentre starete giocando. In questo modo non vi farete sorprendere da disastri imprevisti, come il massacro della vostra intera squadra o un black-out elettrico!



BLOODWYCH

EINE EINFÜHRUNG

BLOODWYCH ist ein anspruchsvolles Rollenspiel-Adventure, welches die vorhandenen Möglichkeiten Ihres Rechners optimal ausnutzt. Viel Zeit und noch mehr Sorgfalt wurden in BLOODWYCH investiert, um ein dieser Form einzigartiges Adventure zu präsentieren. Es bietet Ihnen:

- ❖ ein intelligentes Character-Interaction-System, das Ihnen ermöglicht, während des gesamten Spiels mit allen Kreaturen und Menschen ausführlich zu kommunizieren
- ❖ eine anspruchsvolle Methodik bei der Anwendung von Zaubersprüchen und Kampfsequenzen, die einen realistischen Spielverlauf garantiert
- ❖ ein einfach zu bedienendes Iconen-System
- ❖ ausgezeichnete dreidimensionale Darstellung
- ❖ und noch einiges Aufregendes mehr...

Dieses Büchlein enthält die nötigen Hintergrund-Informationen sowie eine sehr detaillierte Anleitung, um BLOODWYCH erfolgreich anzugehen. Deshalb wird es für Sie ein Leichtes sein, schnell ins Spiel reinzukommen und dadurch 'ne Menge Spaß zu haben. Auf den letzten Seiten dieses Büchleins werden Sie desweiteren wichtige und nützliche Tips, Tricks und Hinweise finden, um das Beste aus BLOODWYCH machen zu können. Sie können sicher sein, daß Sie dadurch sehr schnell in die Tiefen des Adventures gelangen und "Tausende" von Feinheiten erleben werden. Blättern Sie nun um. Das Spiel beginnt!

DER INHALT

Ladeanweisung.....	Seite 56
Die Legende Von Bloodwych	Seite 56
Bloodwych - das Spiel.....	Seite 60
Tips & Tricks	Seite 73

LADEANWEISUNG

Commodore Amiga

Diskette in das Laufwerk einlegen und Computer einschalten, worauf das Spiel automatisch startet.

Atari ST

Diskette in die Diskettenstation einlegen und Computer einschalten, worauf das Spiel automatisch startet.



Die Legende von Bloodwych

Schon seit Menschengedenken erzählen sich die Leute von Trazere die Legende aller Legende, die uralte Mär von Bloodwych, die geheimnisvolle Kraft psychisch, die geheimnisvolle Kraft psychischer Mächte. Man sagt, daß vor vielen, vielen Ewigkeiten die Bloodwych über die alte und mächtige Stadt Treihadwyl herrschte. Dort und damals wachten sie über die Geschehnisse im Lande Trazere, Strafen verhängend und Belobigungen aussprechend, und mit den Elementen verfahren sie, wie es ihnen beliebte. Viele Jahrhunderte lang lebten die Leute von Trazere in Ehrfurcht vor der Bloodwych, denn während sie regierten, ward dem Land kein Leid zugefügt. Sicher war's. Sicher, bis zu dem Schwarzen Morgenrau'n, lange bevor unser Urgroßvaters Urgroßvater das Licht der Welt erblickte.

Neben der Bloodwych existierte ein gewisser Zendick, kräftemäßig und in den mystischen Künsten nur dem Großem Drachen allein unterlegen. Doch bei all seiner Macht und Weisheit war der Zendick immer eine Kreatur, die von Gier, Habsucht und Ehrgeiz geleitet wurde. Nicht länger ward er gewillt, im Schatten des Meisters zu leben. So verließ er den gemeinsamen Weg mit der Bloodwych und versuchte sich in den Schwarzen Künsten des Bösen. Nach vielen Jahren des hinterhältigen Ränkeschmiedens war die Zeit des Zendick gekommen. Er konnte zu einem mächtigen Schlag ausholen, den er sich schon lang erträumte; und eben an diesem Tage rief er die Mächte der Dunkelheit und vernichtete den Großen Drachen, den Führer der Bloodwych.

Gegen diesen Schlag war keiner aus der Bloodwych-Gilde gefeit. Bevor man zu den Waffen greifen konnte, hatte Zendick sie bereits für immer in die Weiten der

Himmels-Sphäre vertrieben. Man erzählt sich, daß Zendick's hämisches Gelächter an diesem denkwürdigen Morgen im ganzen Land vernommen werden konnte. Den ganzen Tag und auch die Nacht Himmel, worauf sich Blut aus den Wolken ergoß; die Landmasse öffnete sich und verschlang manch' wackren Bürger; Trazere ward nicht mehr.

Weiter ist's zu vernehmen, daß während der vielen Monde, die vergangen, seit Zendick's übles Werk vollbracht, gar scheußlich' Kreaturen der Nacht zu Treihadwyl sich sammelten, so daß sich das friedlich Volk des Landes nicht wagt', nach Sonnenuntergang die Wohnstätten zu verlassen. Allmählich verfiel die einstmals so prächtige Stadt der Magie. So entstanden innerhalb des Walls mächtige Türme, den Bürgen unzugänglich, wo große Kristalle lagerten, die langsam, aber stetig Energie und Lebenskraft aus dem Land sogen. Genau mit dieser Energie versuchte Zendick, den Herrn des Chaos', die Inkarnation der Willkür und der Zwietracht in persona, herbeizurufen, der das Gesponnene das Universums in die Einzeltiele der Elemente zerlegen kann. Erst dann würde Zendick ganz allein in der Lage sein, die Welt nach seinem Ebenbilde zu verändern. Er war, so ist's offenkundig, verrückt. Das Chaos würde alles außer den Kristallen beseitigen, aus denen es gerboren wurde.

Mit jedem Jahre, das verstrich, wurde das Land um Treihadwyl schwächer und kälter. In der Stadt selbst herrschte das Böse, das alles und alle gar schrecklich infizierte, wenn man sich dort aufhielt. Trazere und dessen Einwohner wurden ein Schatten ihrer Selbst, und jede Kindsgeburt als gleich die Ernte von den Feldern war die Zeit des Beklagens, nicht der Freude. Eines Tages allerdings marschierte ein Haufen Pöbel gegen die Stadt, bewaffnet mit nicht viel mehr als ihre Kühnheit, entschlossen, die Lebensfäulnis zu zerstör'n, die ihren Zustand so verschlechtert. Doch: Nur ein Wackrer Kehrte zurück, halb verhungert, sein Haut versengt und nackt. Ihm blieb kaum noch Zeit, die Schrecklichkeiten zu vermelden, die er sah, bevor sein letzter Atem ausgehaucht und seine Seel sich mit denen der gefallnen Kameraden vereinigte.

Jetzt, da ich dies höllisch' Document niederschreib', gibt's kaum noch was, wöfur's sich leben lohnt. Krankheit, Tod und Verzweiflung durchzieht das Land; die Lust am Leben, die unsere Vorväter besaßen, können von deren Kindern nicht geteilet werden. Das, was uns bleibt, ist das Gebet. Betet zu Gott, daß eines Tags die Bloodwych kommet zurück, um uns zu rächen.

Helveth Sharpquill, Schriftgelehrter

Niedergeschrieben in eigener Hand an diesem 13. Tage des Seth, im viertausend und einundachtzigsten Jahre der Dunkelheit.

... irgendwo, in der Tiefe des Reiches der Seelen, existiert noch eine geistige Kraft, die ihre gleichgesinnten Kameraden zum Leben erwecken will.

Unsichtbar wie der Wind vereinen sich die Geister nach und nach. Obwohl sie noch keine Gestalt besitzen, verbindet sie die Kraft des gemeinsamen Gedankens. Noch wird kein Wort gesprochen, kein Laut ertönt, aber in der astralen Leere nimmt ein einziger Gedanke langsam eine Form an.

"Wir sind Bloodwych, unsterbliche Macht, die Bringer des Lichts. Wir dürfen nicht länger bezwungene Brüder sein. Die Schwarze Magie des Zendick blühte schon viel zu lang. Er muß vernichtet werden; nun ist die richtige Zeit gekommen. Zendick's Macht ist zusehends gewachsen. Der Herr des Chaos' vereinigt seine Mächte, und schon bald wird er sein Zerstörungswerk beginnen. Wenn es uns nicht gelingt, ihn ins Reich des Chaos' zu verbannen, so werden wir alle verloren sein...

"Saldar und Vestryl, ihr werdet mit der wichtigsten Aufgabe betraut, die jemals in der Bloodwych angegangen wurde. Ihr müßt die letzten sechzehn Champions von Trazere finden und Eure Geisteskraft mit der beiden großen Persönlichkeiten unter ihnen vereinen. Dann, wenn das Universum errettet werden soll, ist es Eure Aufgabe, die Zwei in den Stadtkern von Treihadwyl zu geleiten. Dort angekommen, müßt ihr die Kristalle finden und zerstören. Geht nun, und möge der Geist von Bloodwych mit Euch sein...

Murlock Darkheart erwachte in der Düsternis eines aus kalten Stein gebautem Korridor-Gangs. Er ächzte, während er sich hinstetzte, seine Augen noch vernebelt ob des Schmerzes. Plötzlich kam ihm die vergangene Nacht zurück in den Sinn. Merkwürdig, daß gleich derart viele wackre Abenteurer zurleben Taverne an einem einzigen Abend zusammenkamen. Das, er versprach's sich's selbst, war das letzte Mal, daß ein Tropfen Met je weider über seine Lippen fließt. Wie konnte es möglich sein, daß ein so kräftiger und begnadeter magischer Kämpfer, wie er es ist, in einem Zechgelage mit gewöhnlichen Kämpfen endet? Er würde wohl nie wieder in der Lage sein, seinen Zauberer-Kameraden in die Augen zu sehen.

Doch sein Hauptgedanke war, sich aus dem Dreckloch zu machen, in das er in

nur durch seine Trunkenheit gelangt war. Als er so dahinwankte, verzagte ihm das Herz. Die Korridore schienen unendlich lang zu sein, sich windend wie in einem riesengroßen Labyrinth. Langsam machte er sich mit dem Gedanken vertraut, dafür bestimmt zu sein, als Ratten-Futter in diesem gottverlassen Ort zu enden. Einen Moment lang glaubte er, ein Etwas gesehen zu haben, das vor ihm herging. Und tatsächlich, als er um eine Ecke ging, sah er eine Gestalt, die in der Dunkelheit verschwand. Falls seine Augen ihn nicht betrogen, mußte es einer der Abenteurer gewesen sein, denen er letzte Nacht begegnet war.

Darkheart schickte sich an, die Verfolgung aufzunehmen, als ihn eine plötzliche Übelkeit befiel; er fiel zu Boden und übergab sich. Sein Kopf schien zu platzen, und er wurde verwirrt durch merkwürdige Visionen, Dinge - vollkommen unbekannt für ihn. Aber sein Leid dauerte nicht lang. Die Übelkeit klang bald ab, und ein äußerst angenehmes Gefühl trat an deren Stelle. Als er sich aufrappelte, wußte Darkheart, das etwas Merkwürdiges in ihm vorgegangen war; und er fürchtete sich nicht... die Bloodwych war nun mit ihm.



BLOODWYCH - DAS SPIEL

Sie sind einer aus der Gilde von Bloodwych. Ihre Aufgabe ist es, sich einer Person aus den letzten sechzehn Champions von Trazere anzunehmen. Zu Beginn müssen Sie die Stadt Treihadwyl erforschen, weitere Champions anheuern und Gegenstände aufnehmen, die Ihnen Ihre Aufgabe erleichtern. Erst wenn Sie ausreichend gewappnet sind, können Sie die vier Kristalle aus den Türmen holen. Bringen Sie diese dann zum fünften Turm, vernichten Sie dort Zendick und verbannen den Herrn des Chaos' - zurück in dessen Reich. Um dies zu bewerkstelligen, muß man die Spione des Zendick vernichten. Der Herr des Chaos' hat viele Einwohner von Trazere in schreckliche Ungeheuer verwandelt und andere eine Gehirnwäsche verpaßt - diese wurden zu psychotischen Killern. Einige der Einwohner werden Ihnen helfen, viele andere dagegen versuchen, Sie zu töten. Viel Glück bei Ihrem Auftrag. Und vergessen Sie nicht: Der Geist von Bloodwych ist immer mit ihnen!

BLOODWYCH kann mit einem oder zwei Joysticks gespielt werden. Diese entsprechen der Funktion Ihrer Maussteuerung. Die meisten Funktionen in BLOODWYCH werden über den Stick ausgeführt, wobei man den Zeiger (in Form eines kleinen Pfeiles) auf ein Icon bewegt und dann den Feuerknopf drückt, um die entsprechende Funktion zu bestätigen. Der Zeiger von Spieler 1 ist blau; der rote gehört Spieler 2.

ÜBER DIE CHARAKTERE

Die Auswahl-Seite der verschiedenen Charaktere (siehe Abbildung 1!) zeigt uns die 16 zur Wahl stehenden Champions. Um sich einen Champion etwas "genauer" anzuschauen, klicken wir das dem jeweiligen Champion zugeordnete Schild an. Rechts im Bild erscheint nun der Champion in der sogenannten "Player Box", zusammen mit seinen/ihren spezifischen Eigenschaften und Merkmalen, die im "Character Scroll" dargestellt werden. Klicken Sie das "Beutel-Symbol" an, und Sie erfahren alles über das, was er/sie bei sich trägt. Das "Beutel-Symbol" verwandelt sich nun in ein Buch-Symbol um. Wird dieses angeklickt, erhalten wir einen Einblick in das Zauberbuch. Das Buch-Symbol wird dann zum Schriftrollen-Symbol. Ein Klick auf jenes bewirkt die Rückkehr zum "Character Scroll". Lesen Sie bitte dazu auch die Unterpunkte "Zaubersprüche" und "Inventar"; dort wird die Darstellungsart dieser Anzeigen näher beschrieben. Falls nun noch andere Champions unter die Lupe nehmen möchten, so klicken Sie das entsprechende Schild an. Sie dürfen sich unbegrenzt viele Champions anschauen. Wenn Sie sich für einen geeigneten entschieden haben, so klicken Sie das "Farben-Symbol" (die Spielkarten) an, um Ihre Wahl zu bestätigen. Wenn beide Spieler (im Zwei-Spieler-Modus) ihre Charaktere gewählt haben, beginnt das Spiel. All die anderen Charaktere, die man ebenfalls gerngenommen hätte, müssen jetzt erstmal angeheuert werden. Wie das funktioniert, lesen Sie bei Unterpunkt "Kommunikation"!

Psychische Eigenschaften

Es gibt vier verschiedene psychische Eigenschaften, wobei jede durch die entsprechende Karten-Farbe dargestellt wird. Jede dieser Eigenschaften hat seine spezifischen Stärken und Schwächen. Diese sind:

Krieger; erprobt im Kampf	Pik
Magier; exzellente Zaubersprüche	Kreuz
Abenteurer; überall einsetzbar, diplomatische	Herz
Bogenschützen/Attentäter, heimliche Kämpfer	Karo

Jede psychische Eigenschaft kann, mit anderen kombiniert, besondere Aktion in Angriff nehmen und durchführen. Jedoch kann's durchaus passieren, daß die eine oder andere Kombination nicht gut genug "funktioniert".

Die Character-Merkmale

Durch Anklicken des "Scroll-Symbol" (Abbildung 2) erscheint eine Liste der Charakter, die den momentan ausgewählten Führer der Truppe darstellt. Es gibt folgende Merkmale:

LEVEL (Erfahrungswert): Zeigt die erfahrungswerte des Charakters an. Dies bezieht sich auf alle grundlegenden und erworbenen Fähigkeiten. Je höher der Level (die Einstufung) ist, umso größer ist ihre Chance, sich durchzusetzen.

STRENGTH (Stärke): Wirkt sich auf Ihre Verwundbarkeit im Kampf aus und spiegelt auch wider, wie stark Sie Ihren Gegner verletzen können.

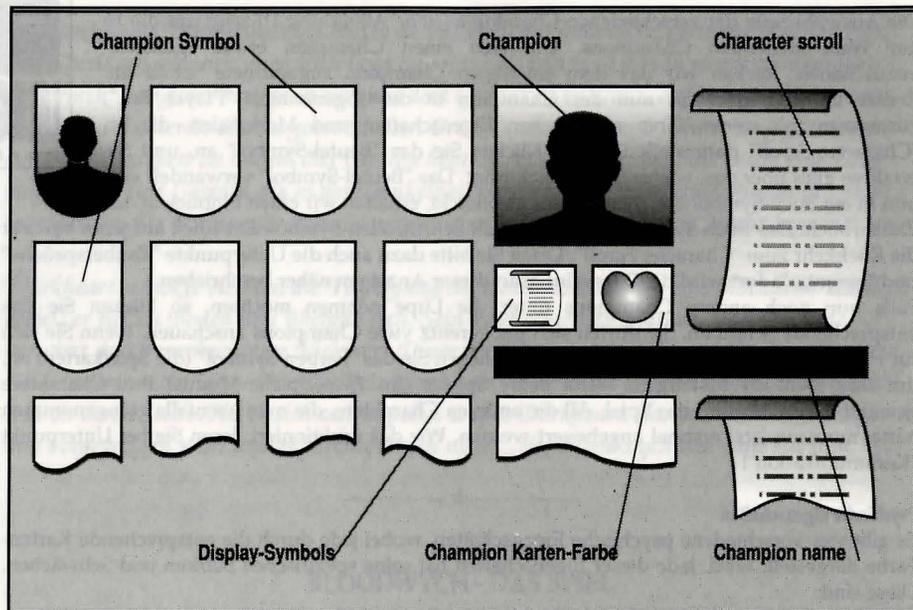


FIGURE ONE – SELECTING A CHAMPION

- AGILITY:** (Verwundbarkeit) Betrifft Ihre Kampferfahrung an, gleichsam wird Ihre Fähigkeit, Angriffen auszuweichen, damit festgelegt.
- INTELLIGENCE:** (Intelligenz) Schränkt die Anzahl von Zauberspruch-Punkten ein.
- CHARISMA:** (Charisma) Zeigt an, welchen Einfluß Sie auf andere Charaktere besitzen.
- HIT POINTS:** ("Hit" Points) Zeigt an, wieviel Sie einstecken können, bevor Sie sterben. Die "Hit Points" können durch Zaubersprüche oder Zaubersprüche wieder "aufgefrischt", sprich: vermehrt, werden. Das geschieht auch in der "Ruhephase". Die erste Ziffer zeigt Ihnen die momentanen, die zweite die maximal zu erreichenden Punkte an.
- VITALITY:** (Lebenskraft) Zeigt an, über wieviel Energie Sie zur Zeit verfügen. Wenn Ihre Lebenskraft (Vitality) gegen Null abfällt, werden sich gesundheitliche Schäden einstellen. Zaubersprüche und -sprüche sollten nun eingesetzt werden, um die Lebenskraft wiederherzustellen. Genau wie bei den "Hit Points" zeigt die erste Ziffer Ihre Energie und die zweite die maximal zu

erreichende an.

FOOD: (Steisen/Getränke) Eine lineare Anzeige beigt, wie gut ernährt ein Charakter ist. Ist sie "kurz", hungert der Mensch und wird bald was zu Beißen brauchen. Der "Ernährungszustand" (FOOD LEVEL) beschleunigt oder verlangsamt die Wiederherstellung der Lebenskraft.

Durch einfaches Klicken irgendwo im Bildschirm kehren Sie wieder ins Haupt-Menü zurück. Die wichtigen Merkmale des augenblicklichen Führers werden auch in der sogenannten "Statistics Box" ("Abteilung Statistik") angezeigt. Diese befindet sich rechts vom "Leader-Symbol". Die drei Balken-Anzeigen in diesem Kasten stehen für, von oben nach unten: Hit Points, Lebenskraft und Zauberkraft.

BEWEGEN VON PERSONEN

Wenn man irgendwen bewegen oder mit jemandem irgendeine Aktion in BLOODWYCH ausführen möchte, so ist es stets der momentan gewählte Führer der Truppe, der aktiv wird. Die anderen Mitglieder der Bande reagieren nach ihrem Belieben, in Eigeninitiative. Der momentane Führer wird durch einen Kasten um sein oder ihr "Farben-Symbol" (Abbildung 2) kenntlich gemacht. Um die Führer zu wechseln, klicken Sie zweimal auf das andere gewünschte "Farben-Symbol". Beachten Sie, daß der Führer nicht unbedingt immer an der Spitze der Truppe stehen muß!

Es ist jederzeit möglich, die Marschordnung der Truppe zu ändern. Dies wird folgendermaßen vollzogen: Man klicke das "Farben-Symbol" des gewünschten Mitglieds an. Es wird nun grau. Nun klickt man die neue Position an, und schon ändert sich die Marschordnung automatisch.

Bewegungen ausführen kann man über das "Movement-Symbol" (Icon für die Bewegung; siehe auch Abbildung 2!). Man beachte, daß die Befehle "Turn left" und "Turn right" (nach links bzw. nach rechts gehen) den Charakter um 90 Grad an der Stelle, wo er sich gerade befindet, drehen laßt, wohingegen "Step left" oder "Step right" (Schritt nach links bzw. rechts) die Person direkt in die Richtung leitet.

Folgende Tastaturbelegung kann alternativ verwendet werden:

	Atari ST		Amiga	
	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 1	Spieler 2
Schritt nach vorn	Pfief nach oben	W	Pfief nach oben	W
Schritt zurück	Pfief nach unten	S	Pfief nach unten	S
Drehung links	Insert		Q	Delete



Q				
Drehung rechts	Home	E	Help	E
Schritt nach links	linker Pfeil	A	linker Pfeil	A
Schritt nach rechts	rechter Pfeil	D	rechter Pfeil	D

Wenn ein Bewegungs-Symbol aktiviert wird, blinkt es kurz auf, und Ihr Charakter bewegt sich in die gewünschte Richtung. Falls Sie versuchen, die Figur auf eine Stelle zu positionieren, die bereits besetzt ist, so leuchtet das Symbol zwar, aber eine Bewegung dorthin wird nicht durchgeführt.

Leitern/Treppen

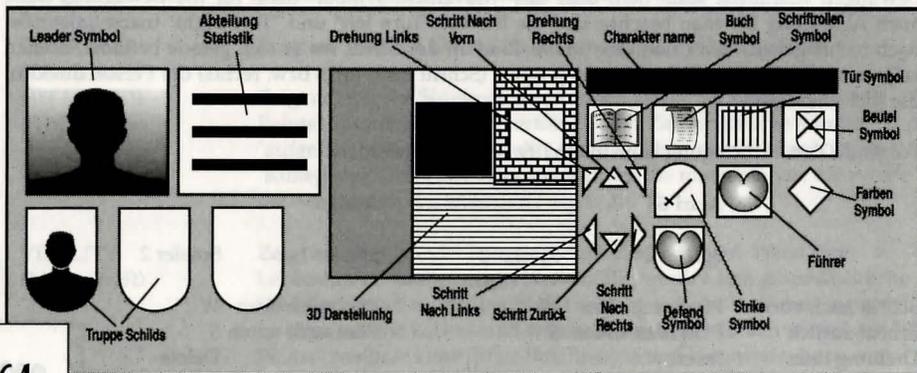
Um eine Leiter hinauf- oder hinabzusteigen, begibt man sich einfach auf sie. Es ist nicht vonnöten, direkt auf die Leitern zu schauen. Wenn man sich auf der Leiter befindend umdrehen möchte, so geht man rauf oder runter, abhängig davon, ob man sich abfänglich am Fuß oder am Ende der Leiter befand.

Türen

Türen können durch Anklicken des "Tür-Symbols" geöffnet und geschlossen werden (Abbildung 2!) oder aber durch direktes Anklicken der Tür in der 3D-Perspektive. Falls Sie zuvor einen verzaubernden Bann geschleudert haben oder aber ein Zauber gerade angewendet werden soll, dann wird das "Tür-Symbol" durch das "Zauber-Symbol" verdeckt. Um jetzt die Tür zu öffnen, ist es erforderlich, erst den Zauber zurückzunehmen. Der Versuch, eine verschlossene Tür zu öffnen, endet mit der Zeile "LOCKED" ("verschlossen"). Jene Türen können nur mit Hilfe des entsprechenden Schlüssels oder des richtigen Zaubers geöffnet werden. Siehe hierzu auch unter "Zauberei" und "Inventar", dann wird's klar!

ZAUBEREI

FIGURE TWO – THE MAIN SCREEN

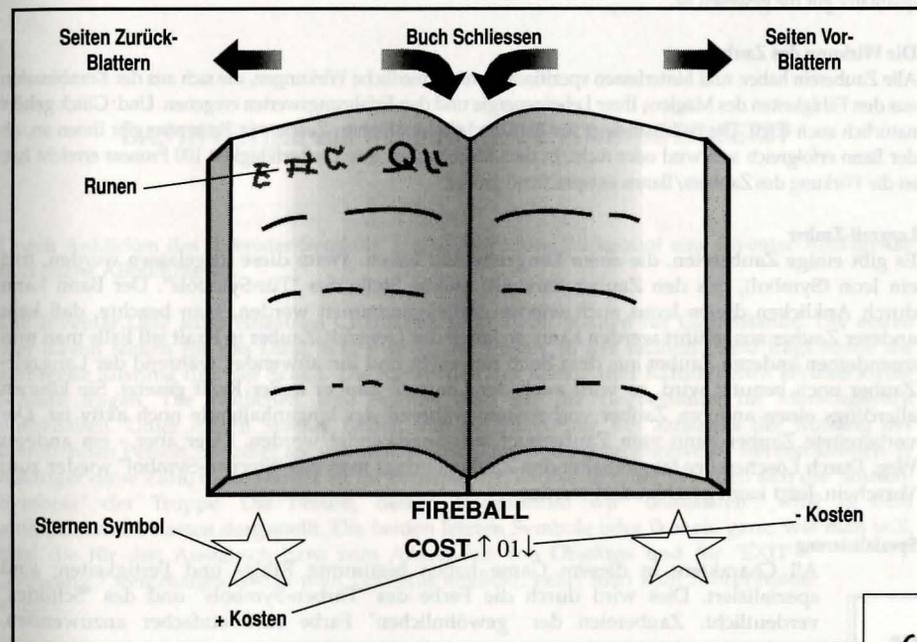


Nach dem Anklicken des "Buch-Symbols" erscheint die "Zauberbuch-Anzeige" (Abbildung 3!). Das Anklicken der Pfeile oberhalb des Buches läßt die Seiten des Buches vor- und zurück-blättern. Das Klicken auf den mittleren Doppel-Pfeil läßt das Buch schließen, und man kommt zurück zum Haupt-Menü.

Zauberei vorbereiten

Um einen Zauber überhaupt anwenden zu können, ist es erforderlich, eine der vier Runen einer jeden Seite anzuklicken. Nur die bereits bekannten Zaubersprüche können jetzt ausgewählt werden. Diese sind entsprechend ihrer späteren Ausrichtung farbig dargestellt (grün, blau, rot oder gelb). Ein noch unbekannter Zauber erscheint in Grau und kann nicht angewählt werden. Der momentane, ausgewählte Bann wird unter dem Zauberbuch gekennzeichnet (durch seinen Namen, der Farbe und den Kosten). Falls noch kein Zauber-Bann vorbereitet wurde, beinhaltet das Feld unter dem Buch lediglich graue Sterne, und es wird kein Bann namentlich aufgeführt. Die Kosten eines auserwählten Zaubers können selbst bestimmt werden, indem man die Pfeile auf beiden Seiten der momentanen Wert-Anzeige verändert. Das Verteuern eines

FIGURE THREE – THE SPELLBOOK



Zauber verbessert seine Wirkung enorm, führt aber zur rapiden Abnahme Ihrer Zauber-Punkte. Das Verbilligen der Kosten für einen Bannschleuderer, vermindert Ihr Punkte-Konto zwar nur gering, dafür aber wird die Durchschlagskraft und die Erfolgchance nicht so hoch sein. Ihre momentanen und maximal zu erreichenden Zauber-Punkte werden direkt unter dem Zauber angezeigt. Der erfolgreiche Einsatz eines Bannstrahls wird dessen Leistungsniveau erheblich verbessern, was einen noch effektiveren und vor allem billigeren Einsatz künftig garantiert. Ein vorbereiteter Zauber bleibt so lange bestehen, bevor er eingesetzt oder ein anderer erteilt wurde oder während die Truppe schläft.

Bannstrahl loslassen

Ein Bannstrahl wird ausgelöst, indem man das "Sternen-Symbol" an der Seite des Zauber-Namens anklickt. Falls das Zauberbuch geschlossen ist, bevor man einen Spruch zusammengestellt hat, dann wird das "Sternen-Symbol" anstelle des "Tür-Symbols" treten. Jenes kann zum Einsatz des Bannstrahls benutzt werden. Wenn ein Charakter einen Zauber vorbereitet hat und in einen Kampf zieht, so wird zunächst der Bannstrahl automatisch losgelassen. Diese Aktion ist allerdings nicht durchführbar, wenn die Anzahl der "Zauber-Punkte" zu gering ist. Desweiteren wird ein Zauber/Bannstrahl, der nur von minderer Qualität ist, keine grosse Durchschlagskraft besitzen. Eine entsprechende Nachricht verdeutlicht dies. Wenn ein Bann geschleudert wurde, wird der Magier für eine gewisse Zeit keine anderen Zauberein mehr durchführen können. Er muß sich zunächst erholen. Die Erholungszeit verlängert sich in dem Maße, wie qualitativ gut die gewesen ist.

Die Wirkung des Zaubers

Alle Zauberein haben und hinterlassen spezifische, unterschiedliche Wirkungen, die sich aus der Kombination aus den Fähigkeiten des Magiers, Ihrer Lebensenergie und den Erfahrungswerten ereignen. Und: Glück gehört natürlich auch dazu. Die Balkenanzeige für die Durchschlagskraft eines Zaubers in Prozenten gibt Ihnen an, ob der Bann erfolgreich sein wird oder nicht. In dem Moment, wo Ihre Zauberfähigkeit 100 Prozent erreicht hat, ist die Wirkung des Zaubers/Banns entsprechend größer.

Langzeit-Zauber

Es gibt einige Zauberein, die einen Langzeiteffekt haben. Wenn diese losgelassen werden, tritt ein Icon (Symbol), das den Zauber darstellt an die Stelle des "Tür-Symbols". Der Bann kann durch Anklicken dieses Icons auch wieder zurückgenommen werden. Man beachte, daß kein anderer Zauber ausgeführt werden kann, so lange der Langzeit-Zauber in Kraft ist! Falls man nun irgendeinen anderen Zauber aus dem Buch raussucht und ihn anwendet, während der Langzeit-Zauber noch benutzt wird, so wird auch der Langzeit-Zauber außer Kraft gesetzt. Sie können allerdings einen anderen Zauber vorbereiten, während der langanhaltende noch aktiv ist. Der vorbereitete Zauber kann vom Zauberbuch aus angewendet werden. Oder aber - ein anderer Weg: Durch Löschen des langanhaltenden Zaubers bringt man das "Sternen-Symbol" wieder zum Vorschein. Jetzt kann geschleudert werden.

Spezialisierung

All Charaktere in diesem Game haben bestimmte Fähig- und Fertigkeiten; sind spezialisiert. Dies wird durch die Farbe des "Farben-Symbols" und des "Schildes" verdeutlicht. Zauberein der "gewöhnlichen" Farbe sind einfacher anzuwenden,

einfacher, in bezug auf Wirkung, zu entwickeln und wesentlich wirksamer als Zauberein anderer Farben. Jede Magie-Farbe bestimmt die verschiedenen Sphären, die beeinflußt werden können:

Grün	Schlangen-Magie	betrifft das Körperliche
Blau	Mond-Magie	betrifft Geist & Illusion
Rot	Drachen-Magie	ist die Anwendung von Feuer und Energie
Gelb	Chaos-Magie	beeinflußt die Magie als Ganzes und das
Leben		

Erwerb von Zauberein

Pik- und Karofarbene erhalten nach jedem zweiten Level einen neuen Zauber hinzu. Herzfarbene kriegen jedes Level einen, und die Kreuz-Leute bekommen sogar zwei pro Level. Neue Zauberein werden während des erholsamen Schlafs erlernt, nämlich dann, wenn die Zauberfeen sich zeigen. Diese werden aber nur dem neuen Zauber verkauft, der "geeignet" ist, diese zu empfangen.

DAS INVENTAR und WIE MAN GEGENSTÄNDE EINSETZT

Durch Anklicken des "Inventar-Symbols" (siehe Abbildung 2!) kommt eine Inventar-Anzeige ins Bild (siehe Abbildung 4!).

Die Inventar-Liste jedes einzelnen Charakters zeigt zwölf Spalten für Gegenstände. Die ersten vier davon stehen für das Ding, was man in der linken, in der rechten Hand trägt sowie die getragene Rüstung und der Schild. Die Kategorien der Kreuz- und Karofarbenen können kleine Schilde tragen. Die restlichen acht Spalten sind für die Gegenstände im Marschgepäck vorbehalten. Unter diesen Spalten finden wir die Einstufung des Zustands der Rüstung der betreffenden Person. Sie zeigt an, wie wirksam Schläge und Stiche abgewehrt werden können. Je niedriger diese Zahl, desto stärker ist Ihr Brustpanzer. Direkt darunter befinden sich die "Karten-Symbole" der Truppe. Die Person, dessen Inventarium wir "beleuchten", wird in dem aufleuchtenden Kasten dargestellt. Die beiden letzten Symbole oder Ikonen, ganz, wie man will, sind die für den Austausch bzw. zum Anwenden von Objekten und für "EXIT" ("Ausgang") freigehalten. Wenn man Letzteres anklickt, kehrt man zum Haupt-Menü zurück.



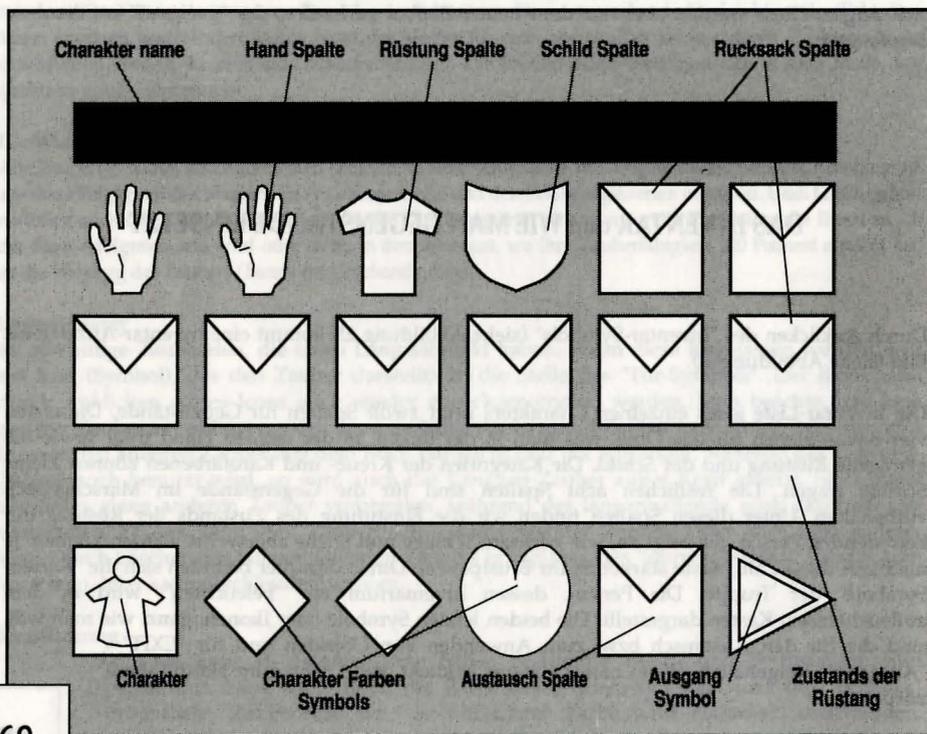
Inventar auswählen

Um sich das Inventar einer Person anzuschauen, klicken Sie einfach auf das entsprechende "Farben-Symbol". Der Name des Charakters finden im Kopfteil der Anzeige; sein Inventar wird aufgelistet.

Wie man die Austausch-Spalte benutzt

Das Klicken auf einen beliebigen Gegenstand führt dazu, daß er in die "Austausch-Spalte" gelangt, von wo man ihn leicht woanders hinbefördern kann. Durch Klicken auf eine leere Spalte im Inventar wird das Objekt, was sich in der "Austausch-Spalte" befindet, automatisch an diese freie Stelle gesetzt. Die "Hand-Spalte" ist frei für alles, außer Waffen. Ringe und Zauberstäbe, während die Knüppel nur einsetzbar sind, falls sie dort abgelegt wurden. Der Platz für die Rüstung ist für getragene Gegenstände, der für den Schild für den Schild und der für den Rucksack für alle anderen Gegenstände gedacht.

FIGURE FOUR – THE INVENTORY



Um einen Gegenstand innerhalb des Inventars gegen einen im "Austausch-Platz" befindlichen auszuwechseln, einfach auf den Gegenstand im Inventar klicken; der Austausch findet nun statt.

Um einen Gegenstand loszuwerden, der sich in der "Austausch-Spalte" befindet, klicken Sie den Platz in der 3D-Darstellung an, wo Sie ihn ablegen möchten. Ähnliches erfolgt - umgekehrt -, wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen wollen. Er gelangt aus 3D in den "Austausch". Sollte sich bereits dort (Austach-Spalte) etwas befinden, wird dies rausgeworfen.

Pfeile, gewöhnliche Schlüssel und Münzen

Obengennante Objekte werden zusammen mit einer Ziffer dargestellt, die Anzahl derer angibt. Ein Klick befördert ein Objekt in den "Austausch"; mehrere Klicks bringen dementsprechend auch mehrere Objekte zum Transfer.

Weitergabe von Gegenständen innerhalb der Truppe

Die Übergabe von Objekten von einer Person zu anderen führt ebenfalls über den "Austauscher": Gegenstand in die "Austausch-Spalte" befördern und den Adressaten aussuchen. Befördern Sie das Ding zu einem freien Platz in diesem Inventar.

Benutzen eines Objektes

Um sich die verschiedenen Dinge nutzbar zu machen (Essen, Trinken, Zaubersprüche usw.), bringen Sie den Gegenstand in die "Austausch-Spalte" und klicken drauf. Die entsprechenden Gegenstände werden nun von dem momentan dargestellten Charakter konsumiert bzw. benutzt. Wenn "Essen" oder "Trinken" beispielsweise im "Austauscher" sind, so wird Ihnen auch in einer Nachrichtenzeile, unterhalb der 3D-Anzeige, der momentane Zustand des Charakters nähergebracht.

Schwerer und andere Waffen müssen vom Charakter getragen werden, wenn Sie benutzt werden sollen. Das geschieht über die "Hand-Spalte". Dies trifft auch für Zauberstäbe, Ringe oder Knüppel zu. Die Gegenstände können in der linken oder rechten Hand getragen werden; aber wenn eine Person z.B. im Kampf Bogen und Pfeil einsetzen möchte, so müssen sich diese Gegenstände in verschiedenen Händen ("Hand-Spalten") befinden.

Ausplündern von toten Personen

Falls ein Mitglied sich innerhalb der Truppe befindet, wenn er sein Leben ausgehaucht hat, so kann man sich seinem/ihrer Inventar habhaft machen. Stirbt das Mitglied außerhalb des Verbandes, so muß die Leiche erstmal geborgen werden, bevor man Zugang zum Inventar erhält. Es ist nicht möglich, das Inventar eines Toten zu plündern, der nicht Ihrer Truppe angehört!

Gobelins

Man kann einige Gobelins (Wandteppiche) untersuchen, indem man in die Mitte der 3D-Darstellung klickt, während man direkt vor dem Gobelin steht. Hat man dies getan, erscheint eine Nachricht, die besagt, ob man den richtigen oder falschen gerade



untersucht hat.

DER KAMPF

Zur Kampfsequenz kommen wir, wenn wir entweder vom Feind in ein Handgemenge verwickelt werden oder selbst eine Attacke gegen eine Kreatur anzetteln. Während des Kampfes gibt es sechs verschiedene Taktiken, die man anwenden kann:

1. NICHT KAMPF (nicht empfehlenswert)
2. RÜCKZUG schnelles Wegbewegen vom Gegner.
3. ANGRIFF Anklicken des "Strike-Symbols".
4. VERTIEDIGUNG Anklicken des "Defend-Symbols" (dies ist wichtig, wenn Sie eine neue Taktik – wie z.B. die Änderung der Marschordnung – einschlagen wollen!)
5. BANN LOSSLASSEN (siehe: Unterpunkt "ZAUBER!")
6. GESHOß ABFUERN Anklicken des "Strike-Symbols", wenn Sie Bogen und Pfeile in den Händen halten.

Während des Kampfes folgen die Charaktere Ihren Anweisungen als Führer und agieren genau nach den Möglichkeiten oder Fähigkeiten, die sie besitzen. Sie müssen sich nur über die Kontrolle der Inventar und Zauberbücher Ihrer Mitglieder Gedanken machen bzw. öfter mal reinschauen und nach Ihren Wünschen gemäß handeln. Der Führer der Truppe nimmt, während Sie die Inventare "manipulieren" oder Zauber vorbereiten, nicht am Kampfgeschehen teil. Es ist möglich, während des Gemetzels den Führer auszutauschen, die Marschordnung zu ändern oder sich einfach aus dem Staub zu machen. Die Truppe wird so lange fighten, bis alle Jungs gefallen sind oder die Burschen von der anderen Seite getötet wurden oder die Flucht ergriffen haben. In einem Nahkampf können nur dann Geschosse (Pfeile) abgegeben werden, wenn die Pfeil- und Bogen-Artisten sich in der hinteren zwei Reihen der Marschordnung befinden. Direkte Anschläge (mit "normalen" Schwertern und Dolchen) können nur von Leuten ausgeführt werden, die "in der ersten Reihe" (auch in der zweiten) stehen. Zauberei kann von jedem x-beliebigen Punkt aus durchgeführt werden.

Status-Report

Immer dann wenn die Truppe eins auf die Mütze kriegt, zeigt ein blinkendes Licht an (auf dem "Schild-Symbol"), welche Person betroffen ist. Die Status-Anzeige wird zu vertikal verlaufenden farbigen Strich-Codes, der den augenblicklichen Zustand, in Form von "Hit Points", jedes einzelnen Mitglieds der Truppe darstellt. Diese Anzeige kann jederzeit während des Spiels abgerufen werden, indem man den Führer der Gilde anklickt.

Die Art und der Umfang des zugefügten Schadens ist in zwei Nachrichten-Zeilen nachzulesen. In dieser Anzeige erkennt man zudem auch eine Miniatur-Ausführung

des "Farben-Symbols", um feststellen zu können, welchen Charakter welcher gesundheitliche Schaden zugefügt wurde. Das Gesundheitsbild des Führers der Truppe wird in einem kleinen Fenster neben der 3D-Anzeige dargestellt.

VERSTÄNDIGUNG MIT ANDEREN CHARAKTEREN

Durchs Anklicken am "Status-Feld" wird die Kommunokations-Option aufgerufen. Die sieben Optionen sind wie folgt:

COMMUNICATE (Verstandegung) Vorausgesetzt, eine Person steht Ihnen gegenüber, die Sie ansprechen möchten, so bewirkt das Klicken hierauf, das Erscheinen eines weiteren Untermenüs - "Sprechen mit". Sie finden hier z w e i Seiten. Sie sind in der Lage, durch Anklicken des "Tausch-Symbols" zwischen den beiden Seiten hin und herzuschalten. Jede einzelne Option ermöglicht Ihnen eine bestimmte Frage, die am Kopf der Anzeige dargestellt wird. Die darauffolgende Antwort wird in der gleichen Anzeige in Rot folgen. Die einzelnen Optionen sind:

SEITE EINS

RECRUIT:
(Anheuern)

Versuchen Sie, eine Charaktere für Ihre Truppe anzuheuern. Dies ist der einzige Weg, um neue, weitere Mitstreiter zu finden. Nur die anfänglich angesprochenen 16 Champions können angeheuert werden.

IDENTIFY:
(Indifikation)

Hier wird ein weiteres Unter-Menü aufgerufen, das folgende Optionen beinhaltet: WHO GOES? (WER DA?), THY TRADE? (DEIN HANDWERK/FACH?), NAME SELF (DEIN NAME?), REVEAL SELF (GIB DICH ZU ERKENNEN).

INQUIRY:
(Aushorchen)

Ein weiteres Unter-Menü erscheint, in dem Sie nach Details fragen können.

WHEREABOUTS:
(Funstellen)

Frage nach Standorten bestimmter Dinge.

SEITE ZWEI

TRADING:
(Handel treiden)

Ein weiteres Unter-Menü wird eingeblendet.

OFFER:
(Angebot)

Sie können hier einen Gegenstand in die "Austausch-Spalte" Verkauf oder zum Einstausch anbieten. Auch der Kauf mit Gold wird über diese Option abgewickelt. Der Befehl OFFER muß bisweilen, bei einer Transaktion, mehrfach benutzt

werden.

Beispiele: Falls ein Monster Ihr "Goldanegebot" ablehnt, so ist es an Ihnen, mehr oder weniger Gold auf den Tisch zu legen. Das gleiche geschieht auch bei Handelsware, wo Sie für ein bestimmtes Objekt ein anderes, wertvolleres anbieten müssen, um das gewünschte Geschäft unter Dach und Fach zu bringen. Wenn Sie gegenwärtig nichts kaufen, handeln oder verkaufen wollen oder können, so werden Sie ein Angebot als Geschenk erhalten.

PURCHASE: Nachfrage, ob ein Monster oder Charakter etwas zu verkaufen gedenkt.

(kaufen)

EXCHANGE: Wird benutzt, um festzulegen, welche Objekte ein Monster oder Charakter besitzt und ob diese bereit sind, mit dem Zeugs zu handeln.

(Austausch)

SELL: Bieten Sie ein Objekt in der "Austausch-Spalte" an, um dies zu verkaufen.

(Verkaufen)

SMALLTALK: Ein interstanztes Unter-Menü, worin Sie eine Person beschwatzen können. Besonders Beleidigungen bringen oft riesigen Spaß!

(Smalltalk)

YES & NO: Diese Ikonen/Symbole dienen Ihrer Antwort auf (An-)Fragen.

(Ja und Nein)

BRIBE: Um an einem Monster ungeschoren vorbeigelassen zu werden, können Sie eine "Schenkung" (Bestechung) an Gold oder Gegenständen vornehmen.

(Bestechen)

THREAT: Wird angewendet, um dem Gegner Angst einzurößen; führt aber leider nicht unbedingt immer zum Erfolg.

(Bedrohung)

COMMEND: Das Klicken auf dieses Symbol erlaubt Ihnen, eine Person zu loben. Dies hat zur Folge, daß die Initiative der Charaktere gehoben wird, um ihn/sie zu besonderen Taten aufzumuntern.

(Loben)

CORRECT: Das Herummäkeln vermindert die initiative der Charaktere; die Verägerung führt dazu, daß diese nur unwillig oder gar nicht bestimmte Aktionen in Angriff nehmen.

(Tadeln)

VIEW: Schaltet in die 3D-Anzeige um; zeigt die Szene durch den Blickwinkel jedes wartenden, verharrenden Charakters.

(Darstellung)

WAIT: Durch Anklicken dieses Symbols wird es Ihnen ermöglicht, eine Person zum Zurückbleiben zu befehlen. Allerdings muß ein freier Platz an der Spitze der Truppe vorhanden sein, um dies durchführen zu können.

(Warten)

DISMISS: Endgültige Entlassung eines Mitglieds Ihre Truppe. Dies erlaubt Ihnen,

(Entlassen neue Leute anzuheuern. Allerdings muß ein freier Platz an der Spitze der Truppe vorhanden sein, um dies durchführen zu können.

CALL:

Hiermit können Sie wartende Personen alarmieren. Wenn diese sich in (Herbeirusen) Hörweite befinden, kehren sie zur Truppe zurück.

WEITERE BEFEHLE

Die im folgenden genannten Befehle werden auch aus dem "Status-Feld" ausgewählt, genauer gesagt: angeklickt.

Exit (Ausgang)

Das "Ausgangs-Symbol" (Exit Icon) benutzt man, um aus dem Verständigungs-Menü herauszukommen.

Disc Operations (Abspeichern)

Wenn beide Spieler das "Disk-Symbol" (Disc Icon) anklicken (Im Zwei-Spieler-Modus), so kann man den momentanen Spielstand abspeichern oder einen bereits bestehenden laden.

Pause

Durchs Anklicken des "Pause-Symbols" (Pause Icon) wird das Spiel zeitweilig eingestellt, und zwar so lange, bis man nochmals auf das Sybol klickt.

Sleep (Schlaf-Funktion)

Klicken wir aufs "Schlaf-Symbol" (Sleep Icon), so verfällt die Truppe in den Schlummerzustand. Wer schläft, sündigt nicht und erhält vor allem schneller eine Wiedererstarkung, in Form von Hit Points, Lebenskraft und Zauber-Punkten. In einen intensiveren Schlaf fällt man, wenn man ein Bett vor sich sieht und dann zum Schläfe klickt!

Schlaf ist sehr wichtig. Die handelnde Charaktere bekommen nur während des Schlafes ihre Erfahrungs-Level und neue Zaubersprüche. Generell ist es stets angebracht, sich nach einem Gemetzel zur Ruhe zu geben!

TIPS & TRICKS

Von anfang an

* Wenn Sie BLOODWYCH zum ersten Mal spielen, so lassen Sie sich viel Zeit, um erst einmal mit den zahlreichen Menüs, Eingaben und der Steuerung vertraut zu werden.

Probieren Sie ruhig zunächst die verschiedenen Ikonen (Symbole) und Memüs aus, und stellen Sie fest, welche Wirkungen Zaubersprüche und Bannstrahlen haben. Wer sich so auf das Spiel vorbereitet, wird schnell die Feinheiten von BLOODWYCH erkennen und diese effektiv nutzen können. Dies ist der Weg, um erfolgreich zu sein.

*Zeichnen Sie sich eine Karte! Sie werden sicherlich schon nach ein paar Zügen nicht mehr wissen, wo Sie sich genau befinden. Denken Sie auch daran, Türen und alle Räume in den Plan mitaufzunehmen! Wenn Sie den einen oder anderen Charakter oder Gegenstand verloren oder abgelegt haben, so markieren Sie den Stand- bzw. Fundort. Vielleicht ist es auch eine gute Idee, Fallen und andere Hindernisse zu markieren, damit Sie beim nächsten Mal nicht erneut in Schwierigkeiten geraten.

Das Gemetzel (Combat)

* Achten Sie stets auf die "Hit Points" Ihrer Truppe. Versuchen Sie taktisch klug vorzugehen, um z.B. einen erschöpften Kämpfer nach hinten zu beordern oder sich gänzlich aus der Schlacht zurückzuziehen, um sich zu erholen. Meist erweist es sich als vorteilhaft, den Führer der Truppe als Haupt-Bannschleuderer zu bestimmen und diesen weiter hinten einzusetzen. So ist er/sie in der Lage, den Ausgang der Schlacht nach Belieben zu entscheiden, während die anderen im Kampf Mann gegen Mann beschäftigt sind. Bereiten Sie eine Reihe von gutem Zauber vor, bevor Sie in das Gemetzel gehen, weil die Charaktere automatisch einen Bannstrahl loslassen, bevor es zum Handgemenge kommt.

Magie (Magic)

* Versuchen Sie, ein ausgewogenes Gleichgewicht an "Karten-Farbe" innerhalb Ihrer Truppe zu haben. Während der eine Charakter eine "angeborene" Fähigkeit der Zauberei besitzt, müssen sich andere erst einmal quälen, um diese zu erwerben. Aber: Einige nützliche Zaubersprüche sollten von jedem gelernt werden! Scheuen Sie sich nicht, Magie ins Spiel zu bringen - man wird durchs Üben immer besser und besser!

Führung der Truppe

* "Commend & Correct" ("Lob und Tadel") bestimmt entscheidend das Verhalten der Mitglieder im Kampf. Wenn Sie einer Person einen Sonderauftrag erteilen möchten, so stellen Sie sicher, daß Ihr "Lob und Tadel" angemessen ausfällt. Denn: Wenn der Kampf erstmal entbrannt ist, können Sie nicht mehr psychologisch eingreifen.

Psychische Merkmale der Charaktere

* "Pik" sind die Krieger der BLOODWYCH. Sie können jede Art von Waffe, Schild oder Rüstung tragen bzw. benutzen. Die reinen Krieger haben auch meist mehr "Hit Points" als die anderen; sind aber in puncto Magie nicht gerade die Größten.

* "Kreuz" sind die Magier der BLOODWYCH. Obwohl zu Beginn noch ziemlich schwach, können sie sich sehr rasch entwickeln, gewinnen durch ihre Fähigkeit, Zauberei zu erlernen, immer mehr Macht. Ein "Kreuz"-Charakter der "High-Level-Klasse" ist ein furchterregender Widersacher!

* Die Vertreter der "Herz" -Klasse sind in jeder Kampfesgattung einsetzbar; gewissermaßen die "Hans Dampf in allen Gassen"; echte Allrounder. Von der Persönlichkeitsstruktur her sind sie freundlicher und netter als die anderen. Dies macht sie zu guten Diplomaten - auch sehr nützlich!

* Die Fähigkeiten der "Karo" -Leute bestehen aus der heimlichen, leisen Art der Kriegsführung - Bogenschützen, Spione oder Attentäter. Diese richten beim Feind den größten Schaden an, wenn sie von hinten angreifen, vorausgesetzt, man benutzt das richtige Handwerkszeug eines "Heckenschützen". Wenn Sie eine Person aus der "Karo-Klasse" zwischenzeitlich als Führer der Truppe gewählt haben, werden Sie oftmals Sie Dinge erkennen, die Sie sonst übersehen hätten!

Allgemeines

* Seien Sie nicht zu vorschnell beim Ablegen von Gegenständen, die Sie nicht mehr gebrauchen können. Beachten Sie, daß man einige Dinge noch gut verkaufen oder eintauschen kann!

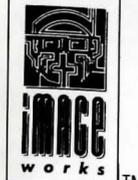
* Innerhalb der Gemäuer befinden sich sogenannte "Regenerations-Zimmer" (Regeneration Chambers). Diese magischen Orte können sogar Tote wieder zum Leben erwecken. Versuchen Sie also, diese so schnell als möglich ausfindig zu machen und sich den Standort zu merken (auf der Karte einzeichnen, wär' ne gute Sache!).

* Töten Sie nicht einfach wahllos - es ist nicht so einfach, als Monster durch die Weltgeschichte zu laufen.

* Falls Sie Handel treiben möchten, so vergessen Sie nicht, sich Ihr Inventar anzeigen zu lassen!

* Versuchen Sie, bei einem Zwei-Spieler-Game nicht allzu ehrgeizig zu sein. Falls man in puncto Taktik und Vorgehensweise nicht einig ist, sollte man vor dem Spiel die Diskussion eröffnen und nicht während des Games in den Clinch gehen!

* BLOODWYCH ist ein umfangreiches und anspruchsvolles Adventure. Man kann es nicht in einem Versuch durchspielen. Deshalb ermöglicht es Ihnen, die Abspeicher- und Ladefunktionen, wann immer Sie möchten, zu nutzen (geschieht durchs Anklicken des "Disk-Symbols"). So müssen Sie nicht immer von vorn beginnen; können an der Stelle wieder beginnen, die Sinachts zuvor auf die Diskette gebannt haben. Besonders empfehlenswert ist das kontinuierliche Abspeichern. So kann es nicht passieren, daß Sie einen unvorhergesehenen Zwischenfall (egal, ob bei Totalvernichtung oder Kurzschluß) aus dem Rennen geworfen werden und weit, weit vorn wieder beginnen müssen!





© 1989 MIRRORSOFT Ltd

Mirrorsoft Limited
Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW
Telephone: 01-928 1454

