

# HOW TO PLAY

English	Page	4
Français	Page	17
Deutsch	Seite	30
Italiano	Pagina	43



# CONTENTS

I - BEGINNING OF THE ADVENTURE	5
II - CONVENTIONS	6
III - MOVEMENT COMMANDS	6
IV - SCREEN DESCRIPTION	7
V - ACTIONS	8
VI - COMBAT AND SPELL COMMANDS	9
VII - CHARACTER SHEET	10
VIII - LEADERSHIP	13
IX - THE ACTIVE CHARACTER	13
X - CREATING A CHARACTERS DISK	14
XI - AT THE WEAPONSMITH'S	15
XII - POWER KEYS	16

#### WARNING:

You can play with the original DRAKKHEN disks, and in this case you play with the group proposed by the authors, but you wouldn't be able to save.

In order to protect your original disks from viruses, we advise you:

- to keep your original disks write protected,

- to play with a CHARACTERS disk on which you will have created a group on your own (see X - CREATING A CHARACTERS DISK)

## ANTI VIRUS

INFOGRAMES guarantees that this product is sold without virus. INFOGRAMES takes no responsibility for any damage caused to the disks due to a virus.

To protect yourself against viruses, switch off your computer for 30 seconds before loading the game.

# I - BEGINNING OF THE ADVENTURE

#### **ATARI ST**

- Insert Disk 1 in the drive,
- switch on your computer,
- the program will load and start automatically.

#### AMIGA

- Insert Disk 1 in the DFO drive,

- switch on your computer,
- the program will load and start automatically.
- AMIGA 1000 users should first load KICKSTART.

NOTE : To benefit from the stereo feature of your AMIGA, we suggest you link it up to a HI FI system.

#### **IBM PC and Compatibles**

- Switch on your computer,
- load the DOS,
- install the mouse driver (if you have one),
- insert Disk 1 in the drive,
- type in TATOU and press the RETURN key,
- in the menu, choose the display mode appropriate for your system.

#### Now you're in the Drakkhen territory

Your four characters appear in the action zone.

You are in CHARACTER mode. It is the most often used mode; you can move your characters individually and let them act, fight, take objects, speak to creatures met etc... It is also the mode which is used inside th dungeons (see III - MOVEMENT COMMANDS).

Press RETURN; they will disappear and you can move your team through the world with the arrow keys (move ahead:  $\uparrow$ , left turn:  $\leftarrow$ , right turn:  $\rightarrow$ , move back:  $\downarrow$ ) or with a joystick. Beware of obstacles!

This movement and visualization mode is called the GROUP mode (you move all your team). Direct yourself to the dungeon, you enter automatically CHARACTER mode. To switch back to GROUP mode, press the RETURN key and keep on exploring.

4

## $\mathcal{D}RAKKHEN$

# II - CONVENTIONS

For easy understanding of these instructions, there are a few regularly-used terms which are explained here.

- To SELECT something, simply place the cursor on it (move the cursor with your mouse, joystick or keyboard) and then confirm your selection by pressing the left or right mouse button or an equivalent key.

# **COMMAND EQUIVALENTS**

A DESCRIPTION OF	CONFIRM (LEFT BUTTON)	CONFIRM (RIGHT BUTTON)	
MOUSE	CLICK LEFT BUTTON	CLICK RIGHT BUTTON	2.
JOYSTICK	FIREBUTTON	SPACE BAR	1 .
PC KEYBOARD	INSERT	DEL	

# **III - MOVEMENT COMMANDS**

#### In GROUP mode

You see only what your characters see. They don't appear on the screen. The environment around them moves.

- To move ahead,..... give the keyboard the direction ↑
- Left turn ...... ←
- Right turn ...... →
- Move back.....↓

These Commands are entered through the keyboard (cursor movement keys) or with the Joystick. This mode of movement is available only in exteriors, not inside castles and dungeons.

#### In CHARACTER mode

You are in this mode:

- when having pressed RETURN in GROUP mode,
- automatically when you meet somebody,

- always inside the dungeons.

In this mode the characters are visualized. They move in an unchanging environment. With the mouse or the keyboard:

- select your ACTIVE character (see IX THE ACTIVE CHARACTER),
- choose where you want the active character to go and confirm (left button).
- Inside the dungeons left click on a door to go to another room.

# **IV - SCREEN DESCRIPTION**



#### **ACTION ZONE**

All game events are displayed in this zone.

#### CHARACTER STATE

This window contains information concerning the condition of each of the adventurers.

• Visualization. Each is represented visually. You can check what clothes they are wearing and the weapons they are carrying. The character framed in red is the ACTIVE character (see IX - THE ACTIVE CHARACTER).

**O** Level lines. You can at any time check on the general level of a character. Just look at the three lines situated above and beneath his picture.

- The red line represents his Hit Point level
- The orange line represents his level of Protection
- The blue line represents his Magic Level.

#### C Light.

If the light is red, then that character is the group leader. (see VIII -LEADERSHIP)

#### **DIALOGUE ZONE**

This zone is reserved for specific descriptions and dialogues with creatures you meet in the game. Some Commands also appear in this window.

#### COMMAND ZONE

All directly accessible Commands appear in this zone (see V - ACTIONS).

#### WEAPON/SPELL ZONE

This zone signals to the player that his characters are ready to use either their weapons (sword symbol) or a magic spell (Drakkhen script). Each symbol corresponds to a particular player. By placing the cursor on one of the symbols, you will notice that a red frame is displayed around the corresponding character (in the CHARACTER STATE zone); (see VI - COMBAT AND SPELL COMMANDS).

# - ACTIONS

Activating a Command : You have to be in CHARACTER mode. In the COMMAND ZONE, left click on the Command of your choice.

NOTE : The ACTIVE character (framed in red) will carry out the command (see IX - THE ACTIVE CHARACTER).

# 1. INSPECT

This Command will reveal objects, mechanisms and traps that the player would not otherwise notice.

# 2. LEAVE

This command is only available when its icon is framed. Allows to leave a dungeon when you're near an exit.

# 3. DISK

Use this Command to access other functions which will be displayed in the Dialogue Zone.

A/ QUIT the game (IBM PC only) This is a polite way to quit the current game.

B/ SAVE game. This will save the current game to your CHARACTERS disk. You will later be able to pick up the game where you left it.

C/ LOAD. If your group has just sustained unacceptably high damage, this Command will let you pick up from the last point of saving to disk.

# 4. TAKE

The active character will take an object. The object can then be found in his Character Sheet. (see VII - CHARACTER SHEET).

# 2 5. COMBAT

Each of your characters will act according to what you have programmed in the WEAPON/SPELL ZONE. (see VI - COMBAT AND SPELL COMMANDS).

## DRAKKHEN

# 6. ACTIVATE

Allows the character to activate any mechanism in the action zone.

# 7. GREET

The active character will greet a creature he meets.

# 8. QUESTION

The active character will question the creature present.

# 9. IMPRESS

The active character will attempt to impress the creature with his force of character, in order to obtain a reaction.

# VI - COMBAT AND SPELL COMMANDS

Remember that your characters will fight with the weapons or spells previously chosen in the WEAPON/SPELL ZONE.

# WEAPONS/SPELLS

WEAPONS : If you want to replace a weapon with a spell, move the cursor onto the weapon corresponding to the chosen character (see red frame) in the WEAPON/SPELL ZONE, and click the right mouse button. The selected weapon is the one the character is holding in the CHARACTER STATE ZONE. To change a weapon, see VII - CHARACTER SHEET. NOTE : A character can only hold one weapon at a time.

SPELLS: If the character has a number of spells at his disposal, you can choose to change the currently ready spell by left clicking on the little arrow displayed right or left of the spell in the WEAPON/SPELL ZONE. To replace a spell with a weapon, place the cursor on the spell and right click. NOTE : Spells are also accessible from the keyboard (see the booklet accompanying these instructions).

## INDIVIDUAL ATTACK

The ACTIVE character will attack the creature you have selected by right clicking on it. At each click, your character will strike a blow.

NOTE : The ACTIVE character will attack with the weapon you have previously selected (see CHARACTER SHEET).

You can change the ACTIVE character whenever you like.

#### **GROUPED ATTACK**

Left click on the COMBAT icon, and all your characters will approach and attack the creature at the same time. To stop Grouped Combat, left click on the COMBAT icon.

NOTE : You can, at any moment, select a new weapon or spell.

# VII - CHARACTER SHEET

Each character is defined by a number of personal characteristics, objects, weapons and equipment. All these details can be seen in the CHARACTER SHEET.

## 1/ DESCRIPTION

To access a character's CHARACTER SHEET, place the cursor on the character in the CHARACTER STATE ZONE, and right click. To leave the character sheet left click outside the character sheet. In the bar at the top of the screen, from left to right appears : the class of the character, his name, his level then his points of experience.

Below are the explanations of the abreviations shown on the screen.

Hpt	Hit points
Magic	Magic points
Strgt	Strength points
Dext	Dexterity points
Intel	Intelligence points
Educ	Education points
Const	Constitution point
Luck	Luck points
Prot	Protection points

Pit

shown

#### DRAKKHEN

Let's look at what they all mean :

Name:	That's the name you have chosen for this character.
Class:	The character will be one of the following: Fighter, Scout, Priest, Magician. The number of Hit Points varies from Class to Class.
Level:	The character's Level will rise as he gains Experience Points.
Experience Points:	A character wins these when he eliminates a monster or succeeds with any attempted action.
Hit Points:	Any character with zero Hit Points has taken more damage than he could handle and is a dead character. Keep an eye on the current level by looking at the red line in the CHARACTER STATE ZONE.
Magic:	The level of Magic points is indicated on the blue line in the CHARACTER STATE ZONE.
Strength:	This is a measure of the character's physical strength. Fighters are supposed to have more than Magicians.
Dexterity:	This indicates the character's manual dexterity. Scouts should have plenty.
Intelligence:	Brainpower. Priests use more of this than Fighters.
Education:	This is a measure of the character's general cultural level. Magicians are usually well-educated people. Not like Scouts.
Constitution:	This is the character's level of health and robustness.
Luck:	Some actions have a better chance of succeeding when Luck takes a hand.
Protection:	This depends on the armour and weapons the character has.
Treasure:	Your characters will be using jade coins.
Objects:	All the objects the character is carrying.
Faculties:	The character's particular gifts or skills.
Pit:	Throw unwanted objects into the pit.

NOTE: Each character may carry up to 8 items of clothing or weapons and 8 objects (flasks, rings ...).

#### 2/COMMANDS ACCESSIBLE THROUGH THE CHARACTER SHEET

## Take a weapon in hand or Put on an item of clothing Right click on the object in question. You will see the object displayed on the character in the CHARACTER STATE ZONE.

The objects held by the character are in red, while the objects he's carrying in his pack are in green.

## Hand an object to someone

Let's suppose the Fighter wants to give his shield to the Scout.

- For this purpose the two characters have to be in the same room of a dungeon.
- Open the Fighter's Character Sheet,
- left click on the shield,

- keep the button down and drag the shield to the Scout (in the CHARACTER STATE ZONE),

- release the left mouse button.

Now, open the Scout's Character Sheet ; one of two cases will be true :

#### 1/ You can see the shield.

It's shown in green : the Scout is carrying the shield in his pack but he's not holding it in his hand. If you want the Scout to take the shield in hand, then right click on it.

#### 2/ You can't see the shield.

That means the Scout is already carrying a maximum load (8 objects) and can't carry the shield. The Fighter keeps it.

NOTE : Certain character Classes cannot carry certain objects.

#### Throw away an object

To get rid of an unwanted object that one of your characters is carrying, open his Character Sheet and left click on the object, keeping the button pressed down. Drag the object to the Pit in the bottom right-hand corner of the Character Sheet. Release the mouse button; the object has disappeared down the bottomless pit.

## Read (parchment, magic book ...)

In the Character Sheet right click on the object. The object will appear in red, which means he's holding it. The text will then be displayed on the screen.

## Fill an object (flask, container ...)

Open the Character sheet and left click on the object to hold it (it turns to red). If there's a source of liquid nearby (fountain, lake ...), the object will be filled. The number of doses it contains is displayed in the Character Sheet.

## DRAKKHEN

Empty the contents of an object (flask, container ...) Take the object in hand. Keep the left mouse button down and drag the object to the Pit. The object empties. Release the button; the empty object reappears in the Character Sheet.

Drink the contents of a flask Right click on the object in the Character Sheet. Each time you click, the character drinks a dose.

Remember : what a character's carrying or holding.

The green objects are carried in the character's pack. Red objects are what the character's holding in his hand.

# VIII - LEADERSHIP

The group has a leader. The others follow him when the group moves from room to room inside dungeons (assuming they're in the same room as the leader). A red light shines above or beneath him in the CHARACTER STATE ZONE.

# Changing the Leader

Left click on the black (switched off) light of the character you wish to designate as Leader.

# IX - THE ACTIVE CHARACTER

The active character is framed in red in the CHARACTER STATE ZONE. He's the character you command at any given moment. If the active player is not the Leader, he can leave the group without being followed.

# Changing the active character

Left click on the character of your choice in the CHARACTER STATE ZONE or in the ACTION ZONE (SEE XII - POWER KEYS).

#### DRAKKHEN

# X - CREATING A CHARACTERS DISK

When playing with a CHARACTERS disk you can save your games. This disk will contain all the information concerning a group of four characters. If you want to play with another team or start the adventure all over again, you will have to prepare another CHARACTERS disk.

#### 1/ PREPARING THE CHARACTERS DISK

The first thing to do is to format a blank disk (see the constructor's manual).

#### 2/ CREATING A TEAM OF CHARACTERS

Switch off your computer and wait for 30 seconds before following the instructions beneath:

#### **ATARI ST**

- Insert Disk 2 in the drive,

- switch on your computer.

#### AMIGA

Insert Disk 2 in the DFO drive,
 switch on your computer.
 AMIGA 1000 users should first load KICKSTART.

#### **IBM PC and Compatibles**

- Switch on your computer,
- load the DOS,
- install the mouse driver (if you have one),
- insert Disk 1 in the drive,

- type in TATOU and press the RETURN key, Follow the on-screen instructions.

Note: the CHARACTERS disk has to be always non-write-protected.

You will play with a group of four adventurers, men or women. Each of the four characters will have a number of qualities or characteristics : strength, dexterity, intelligence, constitution and education. These qualities will be at differing levels, represented by a certain number of points; you will decide on the various levels when you create the adventurers.

A/ First choose the character's sex Click (left button or equivalent) on MAN or WOMAN in the bottom left screen window.

#### B/ Select the character's Class

Left click on one of the available choices : Fighter, Scout, Magician or Priest.

#### C/ Name the character

Type in the name on the keyboard (a maximum of 11 letters), then press the RETURN key to confirm.

#### D/ Distribute the available points among the characteristics

The dice throw gives you five figures (visible in centre bottom screen). You decide which figure is attributed to which characteristic. Do that by pressing and keeping down the left mouse button on the figure of your choice, then dragging the figure (score) to the chosen characteristic zone. NOTE : It is a good idea to bear the character's class in mind when deciding on his characteristics.

#### E/ SATISFIED ?

If the adventurer you've just created doesn't satisfy you, left click on NO. The dice are thrown once again. Remember, though, that you can only restart two times. If you reject a dice throw for the second time, the program will automatically choose the version with the last dice throw.

Now create the other characters in the same way.

You can check the characteristics of one adventurer while creating another ; just left click on the character you want to check. Keep the button down to see all his scores. Release the button to return to the character you are currently creating.

You can choose to scrap the group you have created, and start again. When the following message is displayed :"Group completed. Do you want to keep these characters ?", left click on NO to start again.

#### 3/ SAVING THE GROUP ON THE CHARACTERS DISK

#### Insert the CHARACTERS disk in the drive:

When the following message is displayed :"Group completed. Do you want to keep these characters ?", left click on YES.

# XI - AT THE WEAPONSMITH'S

If you go into the weaponsmith's, the playing system alters a little.

#### 1/ SELL SOMETHING

- Open the selling character's Character Sheet (right click).

- Place the cursor on the object to sell in the opened Character Sheet.

- Press and keep the left button down as you drag the object onto the weaponsmith's head (beside the Pit).

- Release the mouse button.

- The weaponsmith will make you an offer (in the Dialogue Window).
- Right click on YES or NO to accept or refuse the offer.

#### 2/ BUY SOMETHING

Move the cursor round the Action Zone. Whenever it changes into a magnifying glass, you can obtain information about the object on sale :

- Left click.

- You will see a catalogue. Each page contains an object your character can buy. There's a little arrow on the book which changes direction as you move the mouse (or joystick); to turn a page, right click when the arrow is in the desired direction.

- Each time you turn a page, you can read information on the object in the Dialogue Window.

To BUY the displayed object, click on the TAKE icon.

To LEAVE the weaponsmith's, click on the LEAVE icon.

# XII - POWER KEYS

Here are some keyboard shortcuts.

Choosing a character in the CHARACTER STATE ZONE : F1 selects the top left character. F2 selects the bottom left character. F3 selects the top right character. F4 selects the bottom right character.

Each Command represented by an Icon can be transmitted through the numeric keypad :

1 - INSPECT

- 2- LEAVE
- 3 DISK
- 4- TAKE
- 5- COMBAT
- 6- ACTIVATE
- 7- GREET
- 8- QUESTION
- 9- IMPRESS

7	8	9
4	5	6
1	2	3



#### DRAKKHEN

# TABLE DES MATIERES

I - COMMENCER L'AVENTURE	
II - CONVENTIONS	19
III - SE DEPLACER	19
IV - DESCRIPTION DE L'ECRAN	
V - ACTIONS	
VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS	
VII - FEUILLE DE PERSONNAGE	23
VIII - NOTION DE LEADER	
IX - NOTION DE PERSONNAGE ACTIF	
X - CREATION D'UNE DISQUETTE CHARACTERS	27
XI - L'ARMURERIE	
XII - RACCOURCIS CLAVIERS	

#### AVERTISSEMENT

Vous pouvez jouer avec les disquettes originales de DRAKKHEN, et dans ce cas, vous jouez avec l'équipe de personnages proposée par les auteurs, mais vous ne pourrez pas sauvegarder. Afin de protéger vos disquettes originales contre tout risque de virus, nous vous conseillons : - de garder vos disquettes originales protégées en écriture,

- de jouer avec une disquette "CHARACTERS" sur laquelle vous aurez sauvegardé une équipe créée par vous même (voir X - CREATION D'UNE DISQUETTE CHARACTERS).

#### **ANTI VIRUS**

INFOGRAMES garantit que ce produit est vendu sans virus. INFOGRAMES décline toute responsabilité pour tout dommage causé aux disquettes DRAKKHEN par un quelconque virus. Pour vous prémunir contre le virus, éteignez votre ordinateur 30 secondes avant de charger le jeu.

# I - COMMENCER L'AVENTURE

#### **ATARI ST**

- Insérez la disquette n'1 dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension,
- le programme se charge et démarre automatiquement.

## AMIGA

- Insérez la disquette n°1 dans le lecteur DF0:

- mettez l'unité centrale sous tension,

- le programme se charge et démarre automatiquement. Sur AMIGA 1000 chargez d'abord le KICKSTART

NB : pour bénéficier des capacités stéréophoniques de votre AMIGA, nous vous conseillons de le brancher sur une chaîne HI-FI.

## **VERSION IBM PC et compatibles**

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- installez le driver de la souris (si vous en avez une),
- insérez la disquette n'1 dans le lecteur,
- tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN
- au menu choisissez le mode d'affichage de votre appareil.

#### Vous voilà sur les terres de Drakkhen

Vos quatre personnages sont visibles dans la zone d'action.

Vous êtes en mode PERSONNAGE. C'est dans ce mode le plus couramment utilisé que vous pouvez déplacer vos personnages individuellement et leur faire accomplir des actions, combattre, prendre des objets, parler aux créatures rencontrées etc... C'est aussi le mode utilisé à l'intérieur des donjons (voir III - SE DEPLACER).

Appuyez sur RETURN, ils disparaissent et vous pouvez alors, déplacer votre équipe dans le monde avec les touches fléchées du clavier (avancer :  $\uparrow$ , reculer :  $\downarrow$ , tourner à gauche  $\leftarrow$ , tourner à droite  $\rightarrow$ ) ou à l'aide d'une manette de jeu. Attention aux obstacles !

Ce mode de déplacement et de visualisation est le mode EQUIPE (vous déplacez toute votre équipe). Dirigez-vous vers le donjon au bout du chemin. Arrivé à proximité, vous accédez automatiquement en mode PERSONNAGE.

Pour retourner au mode EQUIPE, appuyez sur la touche RETURN et continuez votre exploration.

# II - CONVENTIONS

Pour plus de facilités il est convenu que :

- pour sélectionner quelque chose, il suffit de positionner le curseur dessus ; pour déplacer le curseur, déplacez la souris, le manche de la manette ou les touches flèchées du clavier, puis validez.

- VALIDER veut dire que l'on confirme un choix sélectionné en cliquant sur le bouton gauche ou droit de la souris (ou sur une touche correspondante, voir tableau ci-dessous).

## **CORRESPONDANCE DES COMMANDES**

	VALIDER (BOUTON GAUCHE)	VALIDER (BOUTON DROIT)
SOURIS	CLIQUER SUR LE BOUTON DE GAUCHE	CLIQUER SUR LE BOUTON DE DROITE
MANETTE PC	BOUTON ACTION	ESPACE
CLAVIER PC	INSERT	SUPPR. (DEL)

# III - SE DEPLACER

## En mode EQUIPE

Vous ne voyez que ce que voient vos quatre personnages sans qu'ils apparaissent à l'écran. C'est le décor qui bouge.

- Pour avancer ...... donnez la direction 1 au clavier
- Pour tourner à gauche ...... ←
- Pour tourner à droite ......→
- Pour reculer

Ces commandes se font au clavier (touches de déplacement du curseur) ou à l'aide d'une manette de jeu.C'est le mode de déplacement à l'extérieur.

#### En mode PERSONNAGE

Vous êtes dans ce mode :

- en appuyant sur RETURN si vous êtes en mode EQUIPE,

- automatiquement à chaque rencontre,

- toujours à l'intérieur des donjons.

Dans ce mode vous visualisez vos personnages. Ils se déplacent dans un décor fixe. A l'aide de la souris ou du clavier (sur PC),

- sélectionnez votre personnage ACTIF (voir IX NOTION DE PERSONNAGE ACTIF),
- sélectionnez ensuite l'endroit où vous voulez qu'il se déplace et validez (bouton gauche).
- A l'intérieur d'un donjon, validez (bouton gauche) sur une porte pour changer de salle.

# IV - DESCRIPTION DE L'ECRAN



#### **ZONE D'ACTION**

Vous visualisez tous les événements en direct dans cette fenêtre.

## ETAT DES PERSONNAGES

Cette zone permet de contrôler l'état de chacun des quatre personnages.

• Visualisation. Tout d'abord ils sont représentés physiquement et vous pouvez contrôler les vêtements et les armes qu'ils portent sur eux. Le personnage encadré de rouge est le personnage actif (voir IX-NOTION DE PERSONNAGE ACTIF).

Q Lignes de niveaux. A tout moment vous pouvez vérifier le niveau général de votre personnage. Il suffit pour cela de jeter un coup d'oeil aux trois lignes situées en dessous ou au dessus de chaque personnage:

- La ligne rouge ..... représente le niveau de points de vie.
- La ligne orange : ..... le niveau de protection.
- La ligne bleue :..... le niveau de points de magie.

# O Voyant.

-s'il est rouge, cela veut dire que ce personnage est le leader du groupe (voir VIII - NOTION DE LEADER).

# ZONE DE DIALOGUES

Cette zone est réservée aux descriptions spécifiques et aux dialogues avec les créatures rencontrées. Certaines commandes apparaissent aussi dans cette fenêtre.

## ZONE DE COMMANDES

C'est ici qu'apparaissent toutes les commandes directement accessibles (voir V - ACTIONS).

# $\mathcal{D}RAKKHEN$

#### **ZONE ARMES/SORTS**

Cette zone signale au joueur que les personnages sont prêts à utiliser soit leurs armes (symbole épée), soit leurs sorts (écriture drakkhen). Chaque symbole correspond à un personnage particulier : en plaçant le curseur sur un des symboles, vous constaterez qu'un cadre rouge apparaît sur le personnage correspondant (dans la zone état des personnages). (Voir VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS).

# V - ACTIONS

Comment activer une commande. Vous devez être en mode PERSONNAGE.

Placez le curseur sur la commande de votre choix (dans la zone de commande), et validez (bouton gauche).

N.B : c'est toujours le personnage ACTIF (cadre rouge) qui va faire l'action (voir IX - NOTION DE PERSONNAGE ACTIF).

# **२** 1. Ce

# 1. INSPECTER

Cette commande fait découvrir au joueur des objets et des mécanismes ainsi que des pièges, qu'il n'aurait pas remarqués autour de lui.

# 2. SORTIR

Cette commande n'est accessible que lorsque son icône est encadré.

Permet de sortir d'un donjon lorsque vous êtes près d'une ouverture donnant sur l'extérieur.

# 3. DISQUETTE



En sélectionnant cette commande, le joueur accède à d'autres fonctions qui apparaissent dans la zone de dialogues :

A/QUITTER le jeu. Sur IBM PC uniquement.

Cette commande est une façon polie de quitter la partie en cours.

B/SAUVER le jeu. Cette commande permet de faire une sauvegarde de la situation en cours sur votre disquette CHARACTERS. Elle n'est accessible qu'à l'extérieur.

C/CHARGER. Si votre équipe a été décimée, cette commande va vous permettre de reprendre le jeu à partir de la dernière sauvegarde effectuée.

# 4. PRENDRE



Le personnage actif va prendre un objet que l'on retrouvera dans sa feuille de personnage (voir VII - FEUILLE DE PERSONNAGE).

# 5. COMBAT



Les quatre personnages agissent en fonction de ce qui est programmé pour eux dans la zone ARMES/ SORTS.(voir VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS).

#### 6. ACTIONNER

Cette commande permet d'actionner tout mécanisme existant dans la zone d'action.

# 7. SALUER

Le personnage actif salue la créature qu'il rencontre.

# 8. QUESTIONNER

Le personnage actif va interroger la créature qu'il rencontre.

# 9. IMPRESSIONNER

Le personnage actif tente d'impressionner la créature rencontrée, afin d'obtenir une réaction.

# VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS

Les personnages combattent avec les armes ou les sorts qui sont programmés dans la zone ARMES/ SORTS.

#### ARMES/SORTS

#### LES ARMES

Si vous souhaitez remplacer une arme par un sort, déplacez le curseur sur l'arme correspondant au personnage de votre choix (voir cadre rouge) dans la zone ARMES/SORTS, puis validez (bouton de droite de la souris).

L'arme sélectionnée est celle que porte votre personnage dans la zone ETAT DES PERSONNAGES. Pour changer d'arme, voir VII - FEUILLE DE PERSONNAGE.

N.B : vous ne portez qu'une seule arme à la fois.

# LES SORTS

Si le personnage dispose de plusieurs sorts, vous pouvez en choisir un autre en validant (bouton gauche) sur la petite flèche affichée à droite ou à gauche du sort dans la zone ARMES/SORTS. Pour remplacer un sort par une arme placez le curseur sur le sort et validez (bouton droit). N.B : les sorts sont aussi accessibles par les touches du clavier (voir le livret qui accompagne la notice).

# ATTAQUE INDIVIDUELLE

Le personnage ACTIF va attaquer la créature que vous aurez sélectionnée en la validant (bouton de droite). A chaque validation, il va donner un coup.

N.B : le personnage ACTIF attaque avec l'arme que vous avez sélectionnée (voir zone ETAT DU PERSONNAGE). A tout moment vous pouvez changer de personnage ACTIF.

# DRAKKHEN

# ATTAQUE GROUPEE

Si vous le décidez en validant (bouton gauche) l'icône COMBAT, les quatre personnages vont se diriger vers la créature et l'attaquer tous en même temps. Pour interrompre le combat groupé, validez (bouton gauche) sur l'icône COMBAT à nouveau.

N.B : à tout moment vous pouvez sélectionner un nouveau sort ou une nouvelle arme.

# VII - FEUILLE DE PERSONNAGE

Chaque personnage dispose d'un certain nombre de caractéristiques, d'objets, s d'armes et d'équipements qui lui sont propres et qui sont visualisables dans la feuille de personnage.

## 1/DESCRIPTION

Pour accéder à la feuille d'un des personnages, placez le curseur sur lui (dans la zone ETAT DES PERSONNAGES) et validez (bouton de droite). Pour sortir de la feuille de personnage validez (bouton gauche) en dehors de la feuille de personnage. En haut de l'écran, dans la barre, apparaissent de gauche à droite : la classe du personnage, son nom, son niveau puis ses points d'expérience. Signification des abréviations et des valeurs affichées à l'écran :

Pt Vie	Points de vie
Magie	Points de magie
Force	Points de force
Dexte	Points de dextérité
Intel	Points d'intelligence
Instr	Points d'instruction
Resis	Points de résistance
Chanc	Points de chance
Prot	Points de protection



Nom :	c'est celui que vous avez donné au personnage lors de sa création.
Classe:	le personnage peut-être GUERRIER, ECLAIREUR, PRETRE, MAGICIEN (le nombre de points de vie du personnage dépend de sa classe).
Niveau:	le niveau augmente en fonction du nombre de points d'expérience acquis.
Points d'expérience:	on gagne des points d'expérience quand on supprime un monstre ou quand on réussit une action.
Points de vie:	à chaque fois que le personnage encaisse un coup, ses points de vie diminuent. Quand ils sont à zéro, le personnage est mort. Le niveau des points de vie est rappelé par une ligne rouge dans la zone ETAT DES PERSON- NAGES.
Magie :	le niveau des points de magie est rappelé par une ligne bleue dans la zone ETAT DES PERSONNAGES.
Force:	représente la force physique du personnage (un guerrier est censé être plus fort qu'un magicien).
Dextérité:	représente l'habileté manuelle (un Eclaireur est censé avoir plus de dexterité qu'un guerrier).
Intelligence:	représente le niveau de réflexion du personnage (un prêtre est censé être plus intelligent qu'un guerrier).
Instruction:	représente le niveau de culture générale d'un personnage (le magicien est censé avoir plus d'instruction que l'éclaireur).
Résistance:	représente la résistance physique du personnage.
Chance:	représente la probabilité plus ou moins élevée de réussir certaines actions.
Protection:	varie en fonction de l'épaisseur de l'armure et des armes que porte le personnage.
Trésor :	la monnaie utilisée se compte en pièces de jade.
Objets:	tous les objets que transporte le personnage.
Facultés:	dons particuliers du personnage.
Puits:	on y jette les objets que l'on ne souhaite plus transporter.

## Nombre limité d'objets à transporter.

Chaque personnage ne peut transporter que 8 vêtements ou armes et 8 objets (fioles, anneaux...).

## DRAKKHEN

# 2/COMMANDES ACCESSIBLES A PARTIR DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE

#### Pour prendre une arme en main ou revêtir un habit

Placez le curseur sur le nom de l'objet en question, et validez (bouton droit). En retour, vous devez voir l'objet s'afficher sur le personnage dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES. Les objets portés par le personnage sont inscrits en rouge tandis que ceux qu'il transporte dans son sac sont en vert.

#### Donner un objet à quelqu'un

Par exemple, le Guerrier veut donner son bouclier à l'Eclaireur.

#### Pour cela,

- les deux personnages doivent être dans la même pièce d'un donjon,
- ouvrez la feuille personnage du Guerrier,
- validez (bouton gauche) sur le bouclier,
- maintenez le bouton de la souris enfoncé,
- déplacez le bouclier sur l'Eclaireur (dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES)
- relâchez le bouton gauche,
- puis, ouvrez la feuille personnage de l'Eclaireur : deux cas de figure peuvent se présenter,

#### 1/Vous voyez que le bouclier est là.

Il est inscrit en vert : l'Eclaireur transporte le bouclier dans son sac, mais il ne l'a pas en main. Pour que l'Eclaireur prenne en main le bouclier, il faut que vous le validiez (bouton droit).

#### 2/ Vous ne voyez pas le bouclier.

Cela veut dire que l'Eclaireur est déjà trop chargé pour transporter le bouclier en plus (8 objets maximum). Cependant, le bouclier n'est pas perdu, c'est le guerrier qui l'a récupéré.

N.B : les personnages appartenant à certaines classes ne peuvent pas prendre certains objets.

#### Jetter un objet

Pour vous débarrasser d'un objet qu'un de vos personnages transporte, validez (bouton gauche) sur l'objet (toujours dans la feuille personnage), maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez l'objet sur le puits qui se trouve dans le coin inférieur droit de la feuille de personnage. Relâchez le bouton gauche. L'objet a disparu.

#### LIRE un objet (parchemin, grimoire...)

Dans la feuille de personnage, validez (bouton droit) sur l'objet, il s'inscrit en rouge (vous le tenez en main). Le texte lu apparaît à l'écran.

# REMPLIR un objet (fiole, récipient...)

L'objet apparaît en vert dans la feuille personnage. Validez (bouton droit) sur l'objet, vous le tenez en main (il est en rouge). Si vous êtes à un endroit où se trouve une source quelconque (lac, bassin, fontaine...), votre récipient se remplit. Dans la feuille de personnage, vous voyez apparaître le nombre de doses qu'il contient.

#### VIDER le contenu d'un objet (fiole, récipient...)

Prenez l'objet en main (validez bouton de gauche sur l'objet dans la feuille de personnage). Maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez l'objet sur le puits. Vous le videz. Relâchez le bouton gauche, l'objet vide apparaît dans la feuille de personnage.

#### BOIRE le contenu d'une fiole

Dans la feuille de personnage, validez (bouton droit) sur l'objet. A chaque fois que vous validez vous buvez une dose.

#### RAPPEL : Ce qu'il y a dans mon sac, ce que je porte.

Les objets inscrit en vert sont ceux que vous transportez dans votre sac, ceux inscrits en rouge sont ceux que vous portez (ou que vous avez en main).

# VIII - NOTION DE LEADER

Le leader est le chef du groupe. C'est lui que les autres suivent lors des changements de pièce à l'intérieur des donjons (à condition qu'ils se trouvent dans la même pièce que lui). Il est désigné par un voyant rouge qui se trouve au dessus ou en dessous de lui dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

#### Changer de LEADER

Validez (bouton gauche) sur le voyant éteint (noir) d'un des autres personnages.

# IX - NOTION DE PERSONNAGE ACTIF

Le personnage actif est désigné par un encadrement rouge qui apparaît dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES. C'est lui que vous dirigez actuellement.

Si le personnage actif n'est pas le leader, il peut s'éloigner du groupe sans être suivi.

#### Changer le personnage actif

Il suffit de valider (bouton gauche) sur un autre (dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES ou dans la zone ACTION). (voir XII - RACCOURCIS CLAVIER).

#### DRAKKHEN

# X - CREATION D'UNE DISQUETTE "CHARACTERS"

En jouant avec une disquette "CHARACTERS" vous pourrez sauvegarder vos parties. Cette disquette contiendra toutes les informations relatives à une équipe de quatre personnages. Si vous voulez jouer avec une autre équipe ou recommencer l'aventure du début, il faudra faire une autre disquette "CHARACTERS".

#### 1/ PREPARATION DE LA DISQUETTE "CHARACTERS"

La première chose à faire est de formater une disquette vierge (pour cela consultez le manuel de votre ordinateur).

#### 2/ CREER UNE EQUIPE DE PERSONNAGES

Eteignez votre ordinateur et attendez 30 secondes avant de suivre les instructions ci-dessous.

#### ATARI ST

- Insérez la disquette DRAKKHEN n°2 dans le lecteur,

- mettez l'unité centrale sous tension.

#### AMIGA

- Insérez la disquette DRAKKHEN n'2 dans le lecteur DF0:

- mettez l'unité centrale sous tension.
- Sur AMIGA 1000 chargez d'abord le KICKSTART

#### **VERSION IBM PC et compatibles**

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- installez le driver de la souris (si vous en avez une),
- insérez la disquette DRAKKHEN n'1 dans le lecteur,

- tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN. Suivez les instructions affichées à l'écran.

#### N.B : la disquette "CHARACTERS" doit toujours être déprotégée en écriture.

Votre équipe est constituée de quatre personnages, hommes ou femmes.

Chaque personnage est caractérisé par des qualités : Force, dextérité, intelligence, résistance, instruction. Ces qualités sont plus ou moins "puissantes", leurs niveaux se comptabilisent en nombre de points que vous répartirez à votre guise.

#### A/ Choisissez le sexe de votre personnage

Validez (bouton gauche) sur Femme ou Homme dans la fenêtre en bas à gauche de l'écran.

#### B/ Sélectionnez la Classe de votre personnage

Guerrier, Eclaireur, Magicien, Prêtre. Validez (bouton gauche) votre choix.

#### C/ Donnez un nom à votre personnage

Tapez le nom au clavier (11 lettres maximum), puis appuyez sur RETURN pour confirmer.

### D/ Répartissez les points dans les caractéristiques

Le tirage de dés vous donne 5 chiffres (ils apparaissent en bas dans la fenêtre du milieu) que vous allez associer à chaque caractéristique selon votre goût. Pour cela, validez (bouton gauche) le chiffre de votre choix, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, et déplacez le chiffre jusqu'à la caractéristique désirée et relâchez le bouton de gauche.

Attention, pour certains personnages il est plus judicieux de donner beaucoup de points à certaines de leurs caractéristiques (en fonction de leur classe).

#### E/ SATISFAIT ?

Si votre personnage ne vous plaît pas, validez (bouton gauche) NON. Les dés sont relancés. Attention, vous ne pouvez pas recommencer plus de 3 fois. Si vous refusez pour la deuxième fois, le dernier tirage des dés sera conservé.

Agissez de même avec les autres personnages.

Vous pouvez contrôler les caractéristiques d'un autre personnage que celui que vous êtes en train de créer. Pour cela, validez (bouton gauche) sur son image (qui se trouve à gauche ou à droite) et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Quand vous le relâchez, vous revenez au personnage en "création".

Vous pouvez décider de refaire votre équipe. Lorsque le message suivant apparaît : "Equipe complète. Conservez-vous ces personnages ?", validez (bouton gauche) NON et recommencez.

## 3/ SAUVEGARDE DE L'EQUIPE SUR LA DISQUETTE "CHARACTERS"

A la question : "Equipe complète. Conservez-vous ces personnages ?", validez (bouton gauche) OUI. A la demande, insérez la disquette "CHARACTERS" dans le lecteur.

# XI - L'ARMURERIE

Si vous entrez dans l'armurerie, l'interface se trouve quelque peu modifiée.

# 1/ VENDRE QUELQUE CHOSE

Ouvrez la feuille de personnage de celui qui possède l'objet à vendre (validez sur le bouton de droite),
 placez le curseur sur l'objet à vendre (dans la feuille de personnage),

- validez sur le bouton de gauche,
- maintenez le bouton enfoncé et déplacez l'objet sur la tête du marchand (qui se trouve à côté du puits),
- lâchez le bouton de la souris,
- le marchand vous fait une proposition (dans la fenêtre dialogues),
- donnez votre réponse en validant (bouton gauche) sur OUI ou NON.

# 2/ ACHETER QUELQUE CHOSE

Déplacez le curseur dans la zone d'action, à chaque fois que vous le voyez se transformer en loupe vous pouvez obtenir des informations sur les objets à vendre. Pour cela,

- validez (bouton gauche),

- vous obtenez un livre des marchandises ; à chaque page correspond un objet à vendre ; sur le livre vous voyez une flèche qui change de sens quand vous déplacez la souris (ou la manette de jeu) ; pour tourner une page validez (bouton gauche) lorsque la flèche est dans le sens voulu.

- A chaque fois que vous tournez une page, vous obtenez des informations sur l'objet en vente dans la fenêtre dialogue.

POUR ACHETER l'objet affiché, validez sur l'icône PRENDRE.

Pour sortir de l'armurerie validez (bouton gauche) l'icône SORTIE.

N.B : c'est toujours le personnage ACTIF qui achète.

# XII - RACCOURCIS CLAVIERS

F1 sélectionne le personnage en haut à gauche dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES. F2 sélectionne le personnage en bas à gauche dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES. F3 sélectionne le personnage en haut à droite dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES. F4 sélectionne le personnage en bas à droite dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

Chaque commande représentée par un icône peut être appelée en appuyant sur une des touches du pavé numérique.

- 1 INSPECTER
- 2 SORTIR
- 3- DISQUETTE
- 4 PRENDRE
- 5 COMBAT
- 6- ACTIONNER
- 7 SALUER
- 8- QUESTIONNER
- 9 IMPRESSIONNER

8 9 5 6 Δ 3 2

# **INHALTSVERZEICHNIS**

1
2
2
3
4
5
6
9
9
0
1
2

#### WICHTIGE HINWEISE

Sie können wohl mit den Originaldisketten von DRAKKHEN spielen. In diesem Fall spielen Sie mit der vom Autorenteam vorgeschlagenen Mannschaft. Jedoch können Sie nicht Ihre Partien auf diese Disketten abspeichern.

Um Ihre Disketten wirkungsvoll gegen Viren zu schützen, empfehlen wir Ihnen:

- die Originaldisketten stets mit Schreibschutz (WRITE PROTECT) zu verwenden;
- mit der sogenannten CHARACTERS-Diskette zu spielen, auf der Sie eine von Ihnen zusammengestellte Mannschaft gesichert haben (s. X - EINE CHARACTERS-DISKETTE ANFERTIGEN).

#### VIREN

INFOGRAMES garantiert, daß das Produkt ohne Virus verkauft wird. INFOGRAMES lehnt jede Haftung ab für Schäden, die Viren auf den DRAKKHEN-Disketten anrichten.

Um sich gegen Viren zu schützen, schalten Sie den Computer 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden.

# I - BEGINN DES ABENTEUERS

#### **ATARI ST**

- Legen Sie die Diskette Nr. 1 ein.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Das Programm wird geladen und startet automatisch.

#### AMIGA

- Legen Sie die Diskette Nr. 1 ins Laufwerk DF0: ein.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Das Programm wird geladen und startet automatisch.
- Auf AMIGA 1000 laden Sie zuerst KICKSTART.

Hinweis: Um die hervorragende Klangwiedergabe des AMIGA richtig genießen zu können, empfehlen wir Ihnen den Computer an eine HIFI-Anlage anzuschließen.

#### **IBM PC und Kompatible**

- Starten Sie den Computer unter D.O.S.
- Installieren Sie den Maustreiber (falls Sie über eine Maus verfügen).
- Legen Sie die Diskette Nr. 1 ins Laufwerk ein.
- Tippen Sie TATOU. Drücken Sie auf RETURN.
- Im Menü wählen Sie den Graphikmodus Ihrer Konfiguration.

#### Sie befindet sich nun im Gebiet der Drakkhen

Ihre vier Figuren erscheinen in der Handlungszone.

Sie sind im FIGUREN-Modus. Das ist der gängigste Modus des Spiel. Er ermöglicht Ihnen, die Figuren einzeln zu bewegen und handeln zu lassen (kämpfen, Dinge nehmen, mit begegneten Wesen reden usw.). Das ist auch der Modus der im Innern der Festungen verwendet wird (s. Absatz III -FORTBEWEGUNG).

Wenn Sie auf RETURN drücken, verschwinden die Figuren, und Sie können Ihre Mannschaft mit Hilfe der Pfeiltasten (vorwärts:  $\uparrow$ , zurück  $\downarrow$ , Wende nach links  $\leftarrow$ , Wende nach rechts  $\rightarrow$ ) oder des Joysticks führen. Geben Sie auf Hindernisse acht!

Dieser Fortbewegungs- und Darstellungsmodus heißt MANNSCHAFTS-Modus (die gesamte Mannschaft wird fortbewegt).

Begeben Sie sich zur Festung am Ende des Wegs. Wenn Sie in ihre Nähe gelangen, wird automatisch der FIGUREN-Modus aktiviert. Um zum MANNSCHAFTS-Modus zurückzukehren, drücken Sie auf RETURN, und fahren Sie mit der Erkundung fort.

# II - BESTIMMUNGEN

Der Einfachheit halber haben wir folgendes festgelegt:

- um etwas zu wählen, genügt es, den Cursor darauf zu führen; um den Cursor zu verschieben, bewegen Sie die Maus oder den Joystick oder verwenden die Pfeiltasten und bestätigen.

- BESTÄTIGEN bedeutet, daß man eine Wahl bestätigt, indem man den linken oder rechten Mausknopf (oder die entsprechende Taste) drückt.

#### TASTENENTSPRECHUNGEN

	BESTÄTIGEN (LINKER KNOPF)	BESTÄTIGEN (RECHTER KNOPF)	
MAUS	MIT LINKEM MAUSKNOPF KLICKEN	MIT RECHTEM MAUSKNOPF KLICKEN	
JOYSTICK	FEUERKNOPF	LEERTASTE	
PC-TASTATUR	INSERT	DEL (ETE)	

# **III - FORTBEWEGUNG**

#### Im MANNSCHAFTS-Modus

Sie sehen nur, was Ihre vier Figuren sehen, ohne daß diese am Bildschirm erscheinen. Nur die Szenerie bewegt sich.

- Um vorwärtzugehen ...... drücken Sie auf 1 auf der Tastatur.
- Wende nach rechts ......  $\rightarrow$
- Wende nach links.....
   ←

Die Steuerung erfolgt über die Tastatur (Cursortasten) oder mit Hilfe eines Joystick. Dies ist der Fortbewegungsmodus im Freien.

#### Im FIGUREN-Modus

Sie steigen in diesen Modus ein:

- indem Sie im MANNSCHAFTS-Modus auf RETURN drücken,
- automatisch bei jeder Begegnung,
- im Innern der Festungen.

In diesem Modus erscheinen die Figuren am Bildschirm, die sich in einer fixen Szenerie fortbewegen.

Mit Hilfe der Maus oder der Tastatur wählen Sie die AKTIVE Figur (s. Absatz IX - DIE AKTIVE FIGUR). Wählen Sie sodann, den Ort, an den sich die Figur begeben soll, und bestätigen Sie mit dem linken Mausknopf.

Im Innern einer Festung, klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf eine Tür, um in einen anderen Saal zu gelangen.

#### DRAKKHEN

# **IV - BESCHREIBUNG DES BILDSCHIRMS**



#### HANDLUNGSZONE

In diesem Fenster wickeln sich die Ereignisse live ab.

#### **ZUSTAND DER FIGUREN**

Diese Zone erlaubt, den Zustand jeder Figur zu überwachen.

• Anzeige: Anhand ihres Aussehens können Sie feststellen, welche Kleider und Waffen sie tragen. Die rot umrahmte Figur ist die aktive Person (s. Absatz IX - DIE AKTIVE FIGUR).

O Niveauanzeigen: Sie können jederzeit den Allgemeinzustand einer Figur überprüfen. Dazu genügt es, die drei Linien unter jeder Figur zu beachten:

- Die rote Linie: ..... Menge der Lebenspunkte.
- Die orange Linie: ..... Schutzkapazität.
- Die blaue Linie: ..... Menge der Zauberpunkte.

S Leuchte: Wenn sie rot aufleuchtet, bedeutet dies, daß die betreffende Person der Leader (Anführer) der Gruppe ist (s. Absatz VIII - DER ANFÜHRER).

#### DIALOGZONE

Diese Zone ist den spezifischen Beschreibungen und den Dialogen bei Begegnungen vorbehalten. Auch erscheinen manche Befehle in diesem Fenster.

## BEFEHLSZONE

Hier erscheinen alle direkt erreichbaren Befehle (s. Absatz V - HANDLUNGEN)

# **ZONE FÜR WAFFEN/ZAUBEREI**

Diese Zone bedeutet dem Spieler, welche Figuren mit Ihren Waffen (Schwertsymbol) oder Ihren Zaubermächten (Drakkhenschrift) einsatzbereit sind. Jedes Symbol entspricht einer bestimmten Figur: wenn Sie ein Symbol mit dem Cursor anpeilen, wird die dazugehörende Figur (in der Zone für ZUSTAND DER FIGUREN) rot umrahmt. (S. Absatz VI - STEUERN DER KÄMPFE UND DES ZAUBERNS)

# V - HANDLUNGEN

Einen Befehl aktivieren: Dazu müssen Sie sich im FIGUREN-Modus befinden.

Peilen Sie mit dem Cursor den gewünschten Befehl (in der Befehlszone) an, und bestätigen Sie mit dem linken Mausknopf.

Hinweis: Es ist immer die AKTIVE Figur (roter Rahmen), die den Befehl ausführen wird (s. Absatz IX - DIE AKTIVE FIGUR).

## **1. BEGUTACHTEN**

Anhand dieses Befehls entdeckt der Spieler Dinge, Mechanismen und Fallen, die er sonst nicht bemerkt hätte.

## 2. HINAUSGEHEN

Wenn Sie sich in der Nähe einer Öffnung befinden, die ins Freie führt. Dieser Befehl ist nur erreichbar, wenn das Icon umrahmt ist.

## 3. DISKETTE

Wenn Sie diesen Befehl anwählen, haben Sie zu anderen Funktionen Zugriff, die im Dialogfenster erscheinen:

A/ Das Spiel BEENDEN. Nur auf IBM PC.

Dieser Befehl ist eine "höfliche" Art und Weise, das laufende Spiel zu verlassen.

B/ SICHERN. Dieser Befehl ermöglicht, die gegebene Situation auf Ihrer CHARACTERS-Diskette zu sichern. Er ist nur "im Freien" erreichbar.

C/ LADEN. Wenn Ihre Mannschaft verringert wurde, ermöglicht Ihnen diese Option, das Spiel wieder von der letzten Abspeicherung aus wieder aufzunehmen.

# 4. NEHMEN

Die aktive Figur wird einen Gegenstand nehmen, den man in seinem Kennblatt wiederfinden wird (s. Absatz VII - KENNBLATT EINER FIGUR).

# 3 5. KAMPF

Die vier Figuren handeln je nach dem, was für sie in der Zone WAFFEN/ZAUBEREI auf dem Programm steht (s. Absatz VI - STEUERN DER KÄMPFE UND DES ZAUBERNS).

# DRAKKHEN

# 6. BETÄTIGEN

Dieser Befehl ermöglicht, jeden Mechanismus in der Handlungszone auszulösen.

# 7. GRÜSSEN

Die aktive Figur grüßt das Wesen, dem sie begegnet.

# 8. FRAGEN

Die aktive Figur wird das Wesen befragen, dem sie begegnet.



## 9. BEEINDRUCKEN

Die aktive Figur wird versuchen, das Wesen, dem sie begegnet, zu beeindrucken, um eine Reaktion hervorzurufen.

# VI - STEUERUNG DER KÄMPFE UND ZAUBERMÄCHTE

Die Figuren kämpfen mit den Waffen oder Zaubermächten, die in der Zone WAFFEN/ZAUBEREI programmiert sind.

## WAFFEN/ ZAUBEREI

DIE WAFFEN : Wenn Sie eine Waffe durch eine Zaubermacht ersetzen wollen, bewegen Sie den Cursor auf die entsprechende Waffe, die zur Person Ihrer Wahl gehört (roter Rahmen) in der Zone für WAFFEN/ ZAUBEREI, und bestätigen Sie mit dem rechten Mausknopf.

Die gewählte Waffe ist diejenige, die Ihre Figur in der Zone für ZUSTAND DER FIGUREN trägt. Um die Waffe zu wechseln, siehe unter Absatz VII - KENNBLATT DER FIGUR. Hinweis: Sie können nur eine Waffe auf einmal tragen.

ZAUBEREI: Wenn die Figur über mehrere Zaubermächte verfügt, können Sie eine andere anwählen, indem Sie mit dem linken Mausknopf den kleinen Pfeil links oder rechts von der Zauberformel (Zone für WAFFEN/ZAUBEREI) anklicken. Um eine Zaubermacht durch eine Waffe zu ersetzen, führen Sie den Cursor auf die Zauberformel und drücken den rechten Mausknopf.

Hinweis: Die Zaubermächte sind auch über die Tastatur erreichbar (s. den Literaturpart, der die Anleitung begleitet).

## EINZELKAMPF

Die aktive Figur wird das Wesen angreifen, das Sie mit dem rechten Mausknopf angeklickt haben. Bei jedem Klick wird sie zuschlagen.

Hinweis: die aktive Figur verwendet die Waffe, die Sie ihr zugeteilt haben (s. Zone für ZUSTAND DER FIGUREN). Sie können jederzeit die aktive Figur auswechseln.

#### MANNSCHAFTSKAMPF

Klicken Sie das Icon für KAMPF an. Die vier Figuren werden auf das Wesen zugehen und es gemeinsam angreifen. Um den Mannschaftskampf zu unterbrechen, klicken Sie mit dem linken Mausknopf das KAMPF-Icon wieder an.

Hinweis: Sie können jederzeit eine andere Zaubermacht oder eine neue Waffe wählen.

# VII - KENNBLATT DER FIGUR

Jede Figur verfügt über eine gewisse Anzahl von Merkmalen, Gegenständen, Waffen und Ausstattungen, die ihr eigen sind und im Kennblatt der Figur erscheinen.

#### A/ BESCHREIBUNG

Um das Kennblatt einer Figur zu besichtigen, peilen Sie diese mit dem Cursor an (Zone für ZUSTAND DER FIGUREN) und drücken den rechten Mausknopf. Um das Kennblatt zu verlassen, klicken Sie mit dem linken Mausknopf außerhalb des Kennblatts.

nkte

In der oberen Bildschirmleiste stehen von links nach rechts : a die Klasse, der die Figur angehört, ihr Name, ihr Niveau und ihre Erfahrungspunkte.

Bedeutung der Abkürzungen und Werte am Bildschirm :

Lpt	Lebenspunkte	
Magie	Magiepunkte	
Kraft	Kraftpunkte	
Gesch	Geschicklichkeitspur	
Intel	Intelligenzpunkte	
Bldg	Bildungspunkte	
Wid	Widerstandskraft	
Glück	Glückspunkte	
Schu	Schutzpunkte	
Scha	Schatz	



Brunnen

#### DRAKKHEN

Name:	. der Name, den Sie der Figur beim Zusammenstellen der Mannschaft gegeben haben.		
Klasse:	die Figur kann Krieger, Aufklärer, Priester, Zauberer sein (die Anzahl der Lebenspunkte hängt von seiner Klasse ab).		
Niveau:	das Niveau steigt mit den erreichten Erfahrungspunkten.		
Erfahrungspunkte:	. man gewinnt Erfahrungspunkte, indem man ein Monster beseitigt oder wenn eine Handlung Erfolg hat.		
Lebenspunkte:	. jedesmal wenn die Figur einen Schlag erhält, verliert sie Lebenspunkte. Wenn der Nullpunkt erreicht wird, stirbt die Person. Das Niveau der Lebenspunkte wird durch eine rote Leiste in der Zone für ZUSTAND DER FIGUREN dargestellt.		
Magie:	das Niveau der Magiepunkte wird durch eine blaue Leiste in der Zone für ZUSTAND DER FIGUREN dargestellt.		
Kraft:	betrifft die Körperkraft der Figur (ein Krieger sollte stärker als ein Zauberer sein).		
Geschicklichkeit:	es handelt sich um die manuelle Geschicklichkeit (ein Aufklärer soll geschickter als ein Krieger sein).		
Intelligenz:	Überlegungsreife der Figur (ein Priester soll intelligenter als ein Krieger sein).		
Bildung:	die Allgemeinbildung und Kultur einer Figur (ein Priester soll gebildeter sein als ein Aufklärer).		
Widerstand:	die körperliche Widerstandskraft der Figur.		
Glück:	Die Wahrscheinlichkeit, mit der eine Handlung gelingen kann.		
Schutz:	hängt von der Dicke der Rüstung und den Waffen ab, die die Figur trägt.		
Schatz:	die gängige Währung ist die Jademünze.		
Gegenstände:	alle Gegenstände, die die Figur mit sich führt.		
Talente:	die besonderen Eigenschaften der Figur.		
Brunnen:	man wirft die Dinge hinein, derer man sich entledigen will.		

Begrenzte Anzahl mitgeführter Gegenstände:

Jede Figur kann nur 8 Kleidungsstücke oder Waffen und 8 Gegenstände (Fiolen, Ringe...) tragen.

# 2/ BEFEHLE FÜR DAS KENNBLATT EINER FIGUR

#### Eine Waffe in die Hand nehmen oder ein Kleidungsstück anziehen.

Bewegen Sie den Cursor auf den Namen des entsprechenden Gegenstandes, und drücken Sie den rechten Mausknopf. Daraufhin erscheint der Gegenstand an der Figur im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN.

Die Dinge am Körper (in der Hand) stehen in roter, die Dinge im Rucksack in grüner Schrift.

#### Jemandem einen Gegenstand geben.

Zum Beispiel kann der Krieger seinen Schild dem Aufklärer geben. Dazu

- müssen sich die zwei Figuren im selben Raum einer Festung befinden.
- Öffnen Sie das Kennblatt des Kriegers;
- klicken Sie mit dem linken Mausknopf den Schild an;
- halten Sie den linken Mausknopf nieder;
- bewegen Sie den Schild auf den Aufklärer (im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN);
- lassen Sie den linken Mausknopf los;
- öffnen Sie das Kennblatt des Aufklärers: zwei Fälle sind möglich.

#### 1) Sie sehen den Schild.

Er steht in grüner Schrift: der Aufklärer führt den Schild mit sich, aber er hält in nicht in der Hand. Wenn er ihn in die Hand nehmen soll, müssen Sie ihn mit dem rechten Mausknopf anklicken.

#### 2) Sie sehen den Schild nicht.

Dies bedeutet, daß der Aufklärer schon zu sehr belastet ist, um auch noch den Schild zu tragen (8 Dinge maximal). Der Schild geht jedoch nicht verloren; der Krieger bekommt ihn wieder zurück. Hinweis: Figuren, die einer gewissen Klasse angehören, können gewisse Gegenstände nicht nehmen.

#### Einen Gegenstand wegwerfen.

Um die Figur eines Gegenstandes zu entledigen, klicken Sie mit dem linken Mausknopf den Gegenstand an (im Kennblatt der Figur), halten den Mausknopf nieder und legen den Gegenstand auf den Brunnen, der sich in der rechten, unteren Ecken des Kennblattes befindet. Wenn Sie den Mausknopf loslassen, verschwindet der Gegenstand.

#### Einen Gegenstand LESEN (Pergament, Buch,...)

Im Kennblatt der Figur klicken Sie mit dem rechten Mausknopf den Gegenstand auf, so daß er in roter Schrift auf dem Kennblatt erscheint (Sie nehmen ihn in die Hand). Der gelesene Text erscheint am Bildschirm.

#### DRAKKHEN

# Einen Gegenstand FÜLLEN (Fiole, Behälter...)

Der Gegenstand erscheint in Grün auf dem Kennblatt der Figur. Klicken Sie mit dem rechten Mausknopf den Gegenstand an, um ihn in die Hand zu nehmen (rote Schrift). Wenn Sie sich an ein irgendeinem Gewässer befinden (See, Quelle, Becken...), wird Ihr Gegenstand gefüllt. Im Kennblatt der Figur sehen Sie die Menge, die der Gegenstand enthält.

## Den Gegenstand leeren (Fiole, Behälter...)

Nehmen Sie den Gegenstand in die Hand (mit dem linken Mausknopf den Gegenstand im Kennblatt der Figur anklicken). Halten Sie den linken Mausknopf nieder, und ziehen Sie den Gegenstand auf den Brunnen. Der Behälter wird geleert. Lassen Sie den Mausknopf los; der geleerte Gegenstand erscheint im Kennblatt der Figur.

#### **Den Inhalt einer Fiole TRINKEN**

Im Kennblatt klicken Sie mit dem rechten Mausknopf den betreffenden Gegenstand an. Jedesmal trinken Sie ein Quantum.

MERKE: Gegenstände im Rucksack oder am Körper. Die Gegenstände in grüner Schrift sind die, die Sie im Rucksack tragen, die in roter Schrift haben Sie in der Hand oder am Körper.

# VIII - DER ANFÜHRER

Der Anführer leitet die Gruppe. Wenn er in einer Festung von einem Zimmer zum andern geht, folgen ihm die andern unter der Bedingung, daß sie sich im selben Raum befinden. Er wird durch eine rote Leuchte gekenntzeichnet, die sich über oder unter ihm im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN befindet.

#### Den Anführer wechseln:

Klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf die ausgeschaltete Leuchte (schwarz) einer anderen Figur.

# IX - AKTIVE FIGUR

Die aktive Figur wird durch die rote Umrahmung gekennzeichnet, die im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN erscheint. Dies bedeutet, daß Sie gerade diese Figur steuern.

Wenn die aktive Figur nicht der Anführer ist, kann er sich von der Gruppe entfernen, ohne daß er von den andern gefolgt wird.

#### Aktive Figur wechseln:

Dazu genügt es, mit dem linken Mausknopf eine andere Figur (im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN oder in der Handlungszone) anzuklicken (s. Absatz XII -TASTATURBEFEHLE).

# X - DISKETTE "CHARACTERS"

Wenn Sie eine Diskette namens CHARACTERS verwenden, können Sie Ihre Spiele sichern. Diese Diskette enthält alle Informationen bezüglich einer vierköpfigen Mannschaft. Wenn Sie mit einer anderen Mannschaft spielen oder das Abenteuer neu anfangen möchten, müssen Sie eine andere CHARACTERS-Diskette vorbereiten.

#### 1) VORBEREITEN DER DISKETTE

- Formatieren Sie als erstes eine neue Diskette (halten sich an das Gebrauchsanweisung Ihres Computers).

#### 2) ZUSAMMENSTELLEN EINER MANNSCHAFT

#### **ATARI ST**

- Legen Sie die Diskette DRAKKHEN Nr. 2 ins Laufwerk.

- Schalten Sie den Computer ein.

#### AMIGA

Legen Sie die Diskette DRAKKHEN Nr. 2 ins Laufwerk Df0:.
 Schalten Sie den Computer ein.

(Auf AMIGA 1000 laden Sie zuerst KICKSTART).

#### IBM PC UND KOMPATIBLE

- Starten Sie den Computer unter D.O.S.

- Installieren Sie den Maustreiber (falls Sie über eine Maus verfügen),
- Legen Sie die Diskette DRAKKHEN Nr. 1 ins Laufwerk.
- Tippen Sie TATOU, und drücken Sie auf RETURN.

Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

HINWEIS: Die CHARACTERS-Diskette muß immer beschreibbar sein (kein Write Protect).

Ihre Mannschaft besteht aus 4 Figuren männlichen oder weiblichen Geschlechts.

Jede Figur zeichnet sich durch ihre Eigenschaften aus: Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz, Widerstandskraft, Bildung. Diese Vorzüge sind mehr oder weniger ausgeprägt, je nachdem wieviele Punkte Sie den einzelnen Eigenschaften zuteilen.

#### DRAKKHEN

A/ Wählen Sie das Geschlecht der Figur.
Klicken Sie mit dem linken Mausknopf die Frau oder den Mann im Fenster links unten am Bildschirm an.

B/ Wählen Sie die Klasse der Figur. Krieger, Aufklärer, Zauberer, Priester. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf Ihre Wahl an.

#### C/ Geben Sie der Figur einen Namen.

Geben Sie den Namen über die Tastatur ein (höchstens 11 Buchstaben), und drücken Sie auf RETURN, um zu bestätigen.

#### D/ Verteilen Sie die Punkte auf die Eigenschaften.

Die Würfel, die unten im Mittelfenster erscheinen, geben die fünf Zahlen an, die Sie nach Belieben den Eigenschaften zuordnen können. Dazu klicken Sie, ohne loszulassen, mit dem linken Mausknopf auf die gewählte Zahl, ziehen sie zur gewünschten Eigenschaft und lassen den Mausknopf los.

Hinweis: Bei gewissen Figuren ist es angebracht, die meisten Punkte je nach Klasse ganz gewissen Eigenschaften zuzuordnen.

#### E/ ZUFRIEDEN?

Wenn Ihnen der Wurf nicht zusagt, klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf NEIN.

Die Würfel werden nochmals geworfen. Sie können jedoch nicht mehr als zweimal wieder anfangen. Wenn Sie beim zweiten Mal nicht zufrieden sind, erhält die Figur die Punkte aus dem letzten Wurf. Verfahren Sie auf dieselbe Weise mit den anderen Figuren.

Sie können die Eigenschaften einer anderen Figur überprüfen, die Sie nicht gerade bearbeiten. Dazu klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf ihr Bild (das sich links oder rechts befindet) und halten den Mausknopf nieder. Wenn Sie loslassen, kehren Sie zur Figur zurück, die Sie gerade gestalten. Sie können die Mannschaft wieder umkrempeln.

Wenn folgende Mitteilung erscheint: "Mannschaft komplett. Figuren beibehalten?" klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf NEIN und fangen wieder von vorn an.

#### 3/ SICHERN DER MANNSCHAFT AUF DER DISKETTE "CHARACTERS"

Bei der Anfrage: "Mannschaft komplett. Figuren beibehalten?" klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf JA. Legen Sie nach Aufruf Diskette "CHARACTERS" in das Diskettenlaufwerk.

# XI - BEIM WAFFENSCHMIED

Wenn Sie die Waffenschmiede betreten, ändert sich die Benutzeroberfläche ein wenig.

## 1) ETWAS VERKAUFEN

 Öffnen Sie das Kennblatt der Figur, die gerade den zu verkaufenden Gegenstand besitzt (mit dem rechten Mausknopf klicken).

- Führen Sie den Cursor auf den feilen Gegenstand (im Kennblatt der Figur).
- Klicken Sie, ohne den linken Mausknopf loszulassen,
- und führen Sie den Gegenstand auf den Kopf des Händlers, der sich neben dem Brunnen befindet.
- Lassen Sie den Mausknopf los.
- Der Händler macht Ihnen ein Angebot (im Dialogfenster).
- Geben Sie, auf JA oder NEIN klickend, Ihre Antwort.

## 2) ETWAS KAUFEN

Verschieben Sie den Cursor in der Handlungszone. Jedesmal wenn dieser sich in eine Lupe verwandelt, erhalten Sie Informationen über die käuflichen Gegenstände. Dazu:

- drücken Sie den linken Mausknopf.

- Sie erhalten ein Warenregister; jeder Seite entspricht ein käuflicher Gegenstand. Auf dem Buch sehen Sie einen Pfeil, der die Richtung wechselt, wenn Sie die Maus verschieben (oder den Joystick bewegen). Zum Umblättern klicken Sie mit dem rechten Mausknopf, wenn der Pfeil die gewünschte Richtung angibt.

- Bei jedem Umblättern erhalten Sie Informationen über den käuflichen Gegenstand im Dialogfenster. Um den angezeigten Gegenstand zu KAUFEN, klicken Sie auf das Icon NEHMEN.

Um die Waffenschmiede zu verlassen, klicken Sie dem linken Mausknopf auf das Icon HINAUSGEHEN.

Hinweis: es ist immer die AKTIVE Figur, die kaufen kann.

# XII - TASTATURBEFEHLE

F1: die Figur oben links im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN anwählen.
F2: die Figur unten links im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN anwählen.
F3: die Figur oben rechts im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN anwählen.
F4: die Figur unten rechts im Fenster für ZUSTAND DER FIGUREN anwählen.

Jeder Befehl, der durch ein Icon dargestellt wird, kann erreicht werden, indem man eine der Tasten des Nummernblocks drückt.

1 - BEGUTACHTEN

- 2 HINAUSGEHEN
- 3- DISKETTE
- 4 NEHMEN
- 5 KAMPF

6 - BETÄTIGEN

7 - GRÜSSEN

- GRUSSEN

8- FRAGEN 9- BEEINDRUCKEN

7	8	9
4	5	6
1	2	3



# DRAKKHEN

# AVVERTENZA:

Potete giocare con i dischetti originali. In questo caso giocate con la squadra proposta dagli autori, ma non potete salvare. Per proteggere i vostri dischetti originali contro i virus, vi consigliamo: - di guardare i vostri dischetti originali protetti contro la scrittura;

- di giocare con un dischetto "CHARACTERS" su quello avrete salvato una squadra creata da voi (CREAZIONE DI UN DISCHETTO CHARACTERS).

ANTI VIRUS: INFOGRAMES garantisce che questo prodotto è venduto senza virus. INFOGRAMES declina ogni responsabilità per ogni danno causato ai dischetti DRAKKHEN da un virus. Per proteggervi contro il virus, spegnete il computer durante 30 secondi prima di caricare il gioco.

# I - COMINCIARE L'AVVENTURA

Eccovi sulle terre dei Drakkhen. I vostri quattro personaggi sono visibili nella zona d'azione. Siete nel modo PERSONAGGIO. E' il modo il più utilizzato, e potete spostare i vostri personaggi singolarmente e farli agire, combattere, prendere oggetti, parlare ai creature incontrate etc... E' anche il modo utilizzato all'interno dei torrioni. Premete RETURN, spariscono e voi potete dunque spostare la vostra squadra nel mondo con i tasti frecce della tastiera (avanzare  $\uparrow$ , indietreggiare  $\downarrow$ , girare a sinistra  $\leftarrow$ , girare a destra  $\rightarrow$ ) o con l'aiuto di un joystick. Attenzione agli ostacoli!

Questo modo di spostamento e di visualizzazione è il modo SQUADRA (spostate tutta la vostra squadra). Dirigetevi verso il torrione all'estremità della strada. Se arrivate vicino al torrione, accedete automaticamente nel modo PERSONAGGIO.

Per tornare al modo SQUADRA, premete il tasto RETURN e continuate la vostra esplorazione.

# II - CONVENZIONI

## CORRISPONDENZA DEI COMANDI:

	CONVALIDARE (PULSANTO SINISTRO)	CONVALIDARE (PULSANTO DESTRO)
MOUSE	FARE CLICK SUL PULSANTE DI SINISTRA	FARE CLICK SUL PULSANTE DI DESTRA
JOYSTICK PC	PULSANTE FIRE	SPAZIO
TASTIERA PC	INSERT	CANCELLA (DEL)

# III - AZIONI

Come attivare un comando: Dovete essere nel modo PERSONNAGGIO. Posizionare il cursore sul comando prescelto (nella zona di comando) e convalidare (pulsante di sinistra). N.B. : l'azione è sempre eseguita dal personaggio ATTIVO (quadrato rosso).

# IV - COMANDI DI COMBATTIMENTO E SORTILEGI

I personaggi combattono con le armi o con i sortilegi programmati nella zona ARMI/SORTILEGI. Se volete sostituire un'arma con un sortilegio, spostate il cursore sull'arma corrispondente al personaggio prescelto (indicato da un quadrato rosso) nella zona ARMI/SORTILEGI, poi convalidate (pulsante di destra del mouse).

L'arma selezionata è quella che il vostro personaggio porta nella zona STATO DEI PERSONAGGI. N.B. :potete portare solo un'arma alla volta.

Se il personaggio dispone di più sortilegi, potete selezionarne un altro convalidando (pulsante di sinistra) sopra la freccetta visualizzata a destra o a sinistra del sortilegio nella zona ARMI/SORTILEGI. Per sostituire un sortilegio con un'arma, posizionare il cursore sul sortilegio e convalidare sul pulsante di destra del mouse.

N.B. : è possibile accedere ai sortilegi anche mediante i tasti della tastiera (vedi libretto che accompagna le istruzioni).

## ATTACCO INDIVIDUALE

Il personaggio ATTIVO attacca la creatura da voi selezionata convalidandola (pulsante di destra). Ogni convalida corrisponde ad un colpo.

N.B. : il personaggio ATTIVO attacca con l'arma da voi selezionata. Potete cambiare personaggio ATTIVO quando volete.

## ATTACCO DI GRUPPO

Convalidando (pulsante di sinistra) l'icona COMBATTIMENTO i quattro personaggi si dirigeranno verso la creatura e l'attaccheranno tutti insieme. Per interrompere il combattimento di gruppo convalidare (pulsante di sinistra) sopra l'icona COMBATTIMENTO.

N.B. : potete selezionare in qualsiasi momento un nuovo sortilegio o una nuova arma.

# V - SCHEDA DI PERSONAGGIO

Ogni personaggio dispone di un certo numero di caratteristiche, di oggetti, di armi e di equipaggiamenti personali, visualizzabili nella scheda di personaggio.

Per accedere alla scheda di uno dei personaggi, selezionarlo spostando il cursore (nella zona STATO DEI PERSONAGGI) e convalidando con il pulsante di destra del mouse. Per uscire dalla scheda di personaggio convalidate (pulsante di sinistro) fuori scheda di personaggio.

# COMANDI ACCESSIBILI A PARTIRE DALLA SCHEDA DI PERSONAGGIO

# Per prendere un'arma in mano o indossare una veste.

Posizionare il cursore sul nome dell'oggetto in questione e convalidare con il pulsante di destra del mouse. Vedrete l'oggetto visualizzarsi sul personaggio nella finestra STATO DEI PERSONAGGI.

## DRAKKHEN

Gli oggetti portati dal personaggio appaiono in rosso, quelli che porta (nello zaino) in verde. Dare un oggetto a qualcuno.

Per esempio, il Guerriero vuole dare il suo scudo all'Esploratore. Per questo :

- i due personaggi devono essere nella stessa sala di un torrione,
- aprire la scheda personaggio del Guerriero,
- convalidare (pulsante di sinistra del mouse) sopra lo scudo,
- mantenere premuto il pulsante del mouse,
- spostare lo scudo sull'Esploratore (nella finestra STATO DEI PERSONAGGI),

- lasciare il pulsante di sinistra.

## Buttar via un oggetto.

Se volete sbarazzarvi di un oggetto trasportato da uno dei vostri personaggi, convalidate (pulsante di sinistra) sopra l'oggetto (sempre nella scheda di personaggio), mantenete il pulsante premuto e spostate l'oggetto sul pozzo, che si trova nell'angolo inferiore destro della scheda di personaggio. Lasciate il pulsante. L'oggetto è scomparso.

# LEGGERE un oggetto (pergamena, libro di magia, ecc.)

Nella scheda di personaggio, convalidate (pulsante di destra del mouse) sopra l'oggetto, che apparirà in rosso (lo tenete in mano). Il testo letto appare allo schermo.

# RIEMPIRE un oggetto (fiala, recipiente, ecc.)

L'oggetto appare in verde nella scheda personaggio. Convalidando (pulsante di destra del mouse) sopra l'oggetto, lo terrete in mano (apparirà quindi in rosso). Se vi trovate presso una fonte qualsiasi (lago, bacino, fontana, ecc.) il vostro recipiente si riempirà. Nella scheda di personaggio vedrete apparire le dosi che contiene.

# SVUOTARE il contenuto di un oggetto (fiala, recipiente, ecc.)

Prendete l'oggetto in mano (convalidando con il pulsante di sinistra in corrispondenza dell'oggetto, nella scheda di personaggio). Mantenendo premuto il pulsante, spostatevi verso il pozzo. Svuotate l'oggetto. Lasciate il pulsante di sinistra, l'oggetto vuoto apparirà nella scheda di personaggio.

#### BERE il contenuto di una fiala.

Nella scheda di personaggio, convalidate (pulsante di destra) sopra l'oggetto. Ad ogni convalida, il personaggio beve un sorso.

## PROMEMORIA : quello che c'è nella mia borsa, quello che porto.

Gli oggetti in verde sono quelli trasportati nello zaino, gli oggetti in rosso sono quelli che avete addosso (o in mano).

# VI - CREAZIONE DI UN DISCHETTO "CHARACTERS"

Dovete avere preparato un dischetto vergine formattato. Spegnete il computer e aspettate 30 minuti prima di caricare i dischetti originali n'2 (per Atari e Amiga), o n'1 (per PC IBM).

La vostra squadra è costituita da quattro personaggi, uomini o donne. Ogni personaggio è caratterizzato da determinate qualità: forza, abilità, intelligenza, resistenza, istruzione. Tali qualità possono essere più o meno sviluppate, e la loro "potenza" è data da un numero di punti che potrete determinare voi stessi, liberamente. La vostra squadra verrà salvata sul dischetto CHARACTERS (dischetto vergine formattato).

#### SALVATAGGIO DELLA SQUADRA SUL DISCHETTO CHARACTERS

"Group completed. Do you want to keep these characters ?", convalidate (pulsante sinistro) YES. Alla demanda, inserite il dischetto CHARACTERS nell' unità a dischetti.

# VII - LA SALA DELLE ARMI

Entrando nella sala delle armi, l'interfaccia viene leggermente modificata.

#### **1/VENDERE QUALCOSA**

- Aprire la scheda del personaggio che possiede l'oggetto da vendere (fare click sul pulsante di destra),
- posizionare il cursore sull'oggetto da vendere (nella scheda di personaggio),
- fare click sul pulsante di sinistra,

- mantenendo premuto il pulsante, spostare l'oggetto sulla testa del mercante (che si trova vicino al pozzo),

- lasciare il pulsante del mouse,

- il mercante vi fa una proposta (nella finestra dialogo),

- dategli la vostra risposta facendo click (pulsante di sinistra) sopra il YES (si) o il NO.

#### 2/COMPRARE QUALCOSA

Spostare il cursore nella zona d'azione ; ogni volta che lo vedrete trasformarsi in lente d'ingrandimento potrete ottenere delle informazioni sugli oggetti in vendita.

- fare click (pulsante di sinistra),

 - otterrete un catalogo delle merci; ad ogni pagina corrisponde un oggetto in vendita; sul catalogo appare una freccia che cambia direzione ogni volta che si sposta il mouse (o il joystick); per voltare pagina premere il pulsante di sinistra quando la freccia è nella direzione desiderata.

- Ogni volta che si volta pagina, nella finestra di dialogo appaiono delle informazioni sull'oggetto in vendita.

PER COMPRARE l'oggetto visualizzato, premere sull'icona PRENDERE.

Per uscire dalla sala delle armi, premere sul'icona USCITA.

N.B. : solo il personaggio ATTIVO può comprare.

DRAKKHEN is an INFOGRAMES production DRAKKHEN est une réalisation INFOGRAMES DRAKKHEN ist ein Produkt der Fa. INFOGRAMES DRAKKHEN è una realizzazione INFOGRAMES

Richard BOTTET - Charles CALLET - Dominique GIROU -François MARCELA FROIDEVAL - Michel ROYER - Laurent SALMERON

With contributions from / Ont participé / Es haben mitgewirkt / Hanno partecipato :

Stéphane BAUDET - Pascal BUREL - Daniel CHARPY - Najib EL MAADANI Véronique GENOT - Frédéric BASCOU - Franck PIGNARD - Bernard CHAFFANGE

> With thanks to the people at GAME OVER for their help. Avec faimable participation de l'équipe de GAME OVER. Mit der freundlichen Mitwirkung des Teams von GAME OVER. Con la gentile partecipazione dell'équipe di GAME OVER.

> > Couverture : illustration originale de CAZA Originalcover von CAZA Übersetzung: Beate VIALLE

> > > © INFOGRAMES 1989

Imprimé en France CAAV -Audio-Vidéo-Informatique-Dpt. Impression BP 24 - 06370 MOUANS SARTOUX - Tél : 93 75 75 08

