HEROES OF THE LANCE

BACKGROUND

BACKGROUND

It is now more than three hundred years since the Cataclysm when the wrath of the gods descended upon Krynn. With the only direct access portal denied her, The Queen of Darkness spreads her power across the land by awakening the evil dragons and creating the Draconians. Once in control of Krynn, she will be free to force entry to the world. Only the 'Companions of The Lance' (they aren't 'Heroes' until the control into the world and darkness will cover krynn for all eternity, as she and her Draconians will control the into the world and darkness will cover krynn for all eternity, as she and her Draconians will control the The only threat to her awesome power is the possibility of a revival of the worship of the old gods. In the years since the Cataclysm, the inhabitants of Krynn have lost their belief in the gods. Before opposition to Takhisis can be united, you must restore faith in the old gods by recovering the Disks of Mishakal from the ruins of XaK Tsaroth. Use of their knowledge will bring frue Healing back to Krynn and restore faith in tae old gods, allowing them to intervene in the fate of their worshippers. More importantly, it allows them to confront the Queen of Darkness directly and restore the balance between Good. Evil and Neutrality. This mighty relic is the only hope for Krynn and you must aid the Companions in their quest to retrieve the Disks. Unfortunately, the Disks aren't just lying in the ruins but are actively guarded by Khisanth, an anc: nt, huge, black dragon, served by Draconians who have enslaved the local Aghar (gully dwarves).

PREPARING FOR PLAY:

PREPARING FOR PLAY:

Copying your disks - Before beginning to play the game, you MUST make a copy of your game disks. Set aside the original disks and play off the copies. The original disks do not have any physical copy protection on them. ST users will have to use a special format command, contained on Disk B (2). Insert that disk ard start your system. Double click on FORMAT. TOS and follow the prompts on screen. Because all versions will periodically write to disk, you should not write protect your copies. Saving Your Game - Before beginning to play, you will also need to format a blank disk to use as a saved game disk. You can save your game during play by selecting SAVE from the Main Menu and then following the screen prompts. These prompts will instruct you to insert the formatted disk at the proper time. Copy for the control of the ray ou load the game but before any action starts, you will be asked a question. This copy to control of the ray out load the game but before any action starts, you will be asked a question. This question and you will be able to proceed.

Contrast - Due to the wide variety of monitors available, some adjustments may be necessary to the contrast and brightness controls of your monitor in order to get the best picture.

and brightness controls of your monitor in order to get the best picture.

B. LOADING THE GAME:
AMIGA - Plug your joystick into Port 2. Turn on your system and boot with Kickstart 1.2 or greater (either built in as ROM or by disk, depending on model number). When the computer asks for the Workbench disk, insert Disk A (1) into your disk drive. The game will auto-boot and load into the computer, Follow the screen prompts which tell you when to swap Disk A (1) for Disk B (2) and vice versa.

AMSTRAD Cassette - Plug joystick into Port 1. Press CTRL and small ENTER keys then PLAV on the cassette recorder. Follow the screen prompts.

ATARI ST - Plug your joystick into Port 1. Press CTRL and small ENTER keys then PLAV on the cassette recorder. Follow streen PLAV on the Cassette screen prompts which will tell you when to swap disks.

G 128 Cassette - Plug joystick into Port 2 (C 128, as above for C64 mode). Press SHIFT and RUN/STOP keys together, then RETURN Press PLAV on the cassette recorder, Follow screen prompts.

IBM PC and Compatibles - Start your computer with D052.0 or greater. If you don't see the A prompt (A>) type A: and press ENTER. Remove DOS disk and insert Disk A (1) into your A disk drive. I playing tor the first time or if you wish to change a previous set-up, type HINSTALL and press ENTER. You will then be given a range of Louivice allowing you catomiac the game for your machine. These cover graphics mode, eor rol (IBM Joystick or keypad) and hard disk installation. Men you are satisfied with your selections and accept them, they will be written to disk. After this installation and in the future just type START and press ENTER. Follow the screen prompts. You do not need to use HINSTALL again unless you wish to change your current setting. Many All 128K by 2.2 Cassetta. Connect very service and the proper players and the setting with your current setting.

set-up.

SPECTRUM 48K-128K & +2 Cassette - Connect joystick interfaces before switching on. 128K or +2 use
Tape Loader option. 48K type LOAD "" and press ENTER then PLAY on the cassette recorder. Follow the
screen prompts.

IBM VERSION DIFFERENCES:
The IBM PC and Compatibles version can be played using either a joystick or the numeric keypad. If you play with the joystick, follow the general joystick directions given. If you play using the numeric keypad you will control your character using the numbers on the keypad and the letters on the keyboard. Read the rules so as to understand hew the commands work. A section at the end of the rules details the keyboard commands which you should read thoroughly before beginning to play.

CASSETTE/DISK VERSION DIFFERENCES

The major differences between cassette and disk concern the availability of a variety of monsters, disk access is needed during a game, for additional information. This is not possible with cassette so, although the game has the same variety of monsters, in any given location the number of different types is limited. It require: additional loads as you go deeper into the ruins but, whilst different monsters are added, it is at the expense of creature types already met.

PLAYING THE GAME

PLAYING THE GAME

This game has been designed to give you the feel of adventuring in the world of Krynn, a strange and dangerous place full of monsters and treasure. There are many things you can do during the course of the game, from movement and fighting to casting magic and collecting potions.

To enable you to engage; in all of these things, we have set up methods to control everything as simply as and compatibles), and everything else is dealt with by a maxture of some and Menne selection.

These methods have been designed to minimise interference in the flow of the game by never requiring you to let go of the joystick during the course of play. While playing, simply pressing the space bar will bring up the Main Menu and pause the game as you make your selection, and then restart when you quite menus. The easiest way to get to the menus is press the space bar with the side of your hand as you hold the joystick. The menus can be accessed at any time during the game.

The two methods of controlling actions are:

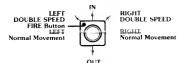
1. Joystick (and fire button) for movement, Close Combat (sword, staff etc.) and Ranged Combat (bow and arrows, spears etc.). Close Combat is possible when a character and monster approach each other within a quarter of the screen width.

2. Menu selection is for spell choice, character selection, picking objects up etc. and you can use it at any time by pressing the space bar to activate the Main Menu. Use the Joystick to select an option which will either give you further choices from a sub-menu or carry out the specified action.

MOVEMENT

MOVEMENT
All movement on screen is controlled by the joystick as shown here, including movement towards or away from the player - into or out from the screen. Moving the joystick in the various directions will move your character accordingly (e.g. if you are walking left at normal speed and you move the joystick to the upper right diagonal then your character turns around and starts running at double speed.

The IN (poystick pushed forward) and OUT (joystick pulled back) directions are active only at certain times. Whenever a corridor crosses or joins the corridor you're in, the compass direction, that your character car travel down that corridor; is highlighted. You will notice that if you choose to go down a cross-corridor, the compass direction will change. The doystick screen always shows your character moving left and right.



OUT

On the other hand, the compass is oriented were to be travelling along an east west corridor, the compass would show north as being up. If the character were to be travelling along an east west corridor, the compass would show north as being up. If the character then entered a corridor that went north, the compass would change. North would then be on the right of the compass since that is the direction the character is facing. This is not as complicated as it sounds and is easily mastered when you play the game. Pressing the fire button will cause one of two options to be available. depending on whether your character is running or stationary when the button is actually pressed:
STATIONARY-Pressing and holding the fire button puts the character in to one of two Combat modes. The character will enter Ranged Combat Mode (see details below) if the character is more than a quarter than several modes. The character will enter close Combat mode. You will see the word COMBAT displayed below the compass when your character comes within the quarter screen wifth. RUNNING - Pressing the fire button while you are running causes the character to JUMP in the direction of movement. This allows the character to pass over certain types of obstacles.

RANGED COMBAT/DODGE



This mode is used for two purposes: dodging and using a ranged weapon (one that fires over a distance such as a bow and arrows or a throwing axe). It can only be used by a stationary character and requires pressing the fire button to begin operating.

With the tire button depressed, moving the joystick in the appropriate direction will cause your character to which the button depressed moving the joystick in the appropriate direction will cause your character to include the control of the property of the

CLOSE COMBAT. RD THRUST High THRUST High MOVE BACKWARD MOVEBACKWARD THRUST Centre THRUST Low THRUST LOW DODGE Character facing right DODGE Character facing left

Character facing right

Character facing right

Character facing left

Character move within one quarter of a screen of each other. You will see the word COMBAT below the compass pass when you can enter Close Combat mode. To enter this mode, keep the fire button depressed. This mode stays in force until one of the combatants is dead, they move away from each other until separated by more than a quarter of a screen or you release the fire button.

When in Close Combat, joystick moves change to those shown here and the character automatically uses his or her Close Combat weapon. In this mode, the player selects the indicated combat moves, for close (meke) fighting by moving the joystick in the relevant direction.

The terminology used applies to sword fighting but the physical moves apply equally to whatever weapon the character is using whether sword, staff, axe etc.

MOVE BACHWARDS means the character keeps the current facing and walks backwards. The character will bearing it his olding his or her weapon), moving to the edge of the screen or until reaching an impassable barrier. If this looking his or her weapon), moving to the edge of the screen or until reaching an impassable barrier. If this looking his character behaves the same as in Ranged Combat, with the ability to avoid things.

things.

You can still make selections from the menu if required and the computer will pause the game, making the necessary combat adjustments while any changes and selections are made. The menus allow you to change the lead character.

SCREEN DISPLAYS.

1. STANDARD SCREEN-1he main section of the screen shows the actual view of the area being explored with a double row of character icons along the right-bottom of the screen and a compass indicating viewpoint and exits. Next to the second display - the Main Menu.

2. MAIN MENU - The main section is overlayed with a scroll of selections with the top selection highlighted and the lower section of the screen continuing to hold the same information. Selection is either by moving the highlight with the joystick or the Up/Down cursor keys. When the required selection has been made, pressing the fire button or the Return Enter key (Insert on the ST) will activate the selection. An error message is displayed if you attempt a selection that is not available.

Choosing the Main Menu can also be used as a pause during gameplay should you require a short break and not wish to quit the game.



Should Goldmoon's hit points fall to a low level and she is the active character. Riverwind will switch positions with her in order to protect her. Once she is revitalised, she can once again assume the lead

Magic User/The Staff of Magius Spells.The number in parentheses (brackets) is the number of charges used per spell when Raistlin uses the staff of Magius. This staff holds up to 100 charges. Using scrolls and potions does not take charges. Wands use these charges.

Charm - each use takes 1 charge (1).

Charm - each use takes 1 charge {1}.

Stepn - uses nee cheme {1.eme one charge {1}.

Web - entangles an opponent for a limited amount of time {2}.

Detect Magic - shows location of magic items {1}.

Detect Invisible - shows location of anything invisible {2}.

Final Strike - destroys staff & causes intense damage when it explodes; provides option to cancel in case selected by mistake (uses all remaining charges).

Burning Hands - each use takes one charge {1}.

Exit - return to Main Menu.

3. Clerical Staff Spells:
This selects one of two sub-menus depending on who is using the staff. Only Goldmoon can use the staff unless she is incapacitated or dead. In that case, Riverwind, Caramon or Sturm can use it at a reduced capacity.
The number in parentheses (brackets) is the number of charges used per spell when using the clerical staff. This staff holds up to 200 charges but will absorb energy if attacked by energy-using monsters. When you select Clerical Staff Spells, a different sub-menu is displayed depending on whether Goldmoon is alive and conscious or one of the other characters is controlling the staff.

and conscious of one of the other characters is controlling the start and Conscious of one of the other character (1). Cure Light Wounds - heals minor damage to a character (1). Protection from Euil - helps you against evil opponents (1). Find Traps - indicates the location of a trap (2). Hold Person - stops a monster in its tracks (most of the time) (2). Spiritual Hammer - just like a warhammer but no hands (2). Prayer - a little extra help from on high (3). Cure Critical Wounds - more powerful healing (5). Cure Critical Wounds - more powerful healing (5). Raise Dead - resurrects dead characters whose bodies are available (5). Deflect Dragon Breath - very useful if you meet a dragon (10).

3b) Clerical Staff Spells for Riverwind, Caramon or Sturm: Cure Light Wounds - heals minor damage to a character (1). Find Traps - indicates the location of a trap (2). Cure Critical Wounds - more powerful healing (5). Deflect Dragon Breath - very useful if you meet a dragon (10). Esti - return to Main Meur.

4. USE:
This displays a list of the active character's possessions with the exception of his/her initial equipment (i.e. personal weapons and items won). It includes anything acquired during the course of play such as potions, scrolls, rings etc. Any weapons, in excess of the two usable by the character are listed here. Excess weapons can't be used by the character although they will contribute towards the experience points total at the end of the game. A character's carry limit is affected by quivers of arrows and pouches of bullets.

5. TAKE: 5. IARE: This command applies to the currently occupied area and lists any item that can be readily picked up as well as any magic or invisible items that have been found. Due to the limited number of items that any one character can carry, it may be necessary to select a different character to pick up an item or have the current character drop or give away an item first. Note that a dropped item will appear under this command when it is resoluted.

character drop or give away an item first. Note that a dropped item will appear under this command when it is reselected.

Should this list include one of the staffs (due to the death of Raistlin or Goldmoon) there are restrictions on picking them up and using them:

The Staff of Magius - Nobody can pick it up apart from Raistlin as they are all of the wrong alignment and will take damage if they attempt it.

Blue Crystal Staff - Apart from Goldmoon, Riverwind, Caramon and Sturm, anybody else will take damage from this clerical staff. Only Goldmoon can use the staff unless she is dead or incapacitated, in which case one of the others may use the staff.

6. GIVE: This lists all of the items owned by the lead character which can be transferred to another character. It does not include personal weapons or (for Goldmoon and Raistlin) the staffs but does include items such as

This lists all of the items owned by the lead character which can be transferred to another character. It does not include personal weapons or (for Goldmoon and Raistlin) the staffs but does include items such as potions, arrows etc.

To GIVE an item, choose it on this sub-menu and press the fire button (or equivalent) to initiate the transfer. The highlight will then appear on the character icons. Move it to the character you wish to receive the item and press the fire button to complete the transfer. A character scarry limit cannot be exceeded by this procedure and the game will not allow the transfer to be completed. If you attempt it, you will return to the start of the GIVE menu.

7. DROP: Drop shows all of a character's possessions which can be dropped to the floor. As with the other sub-menus this option does not list personal weapons (including Raistlin's and Goldmoon's staffs).

8. SAVE: Choosing Save allows you to save a game for completion at a later date. Before you perform this operation you must have a blank cassette or an already formatted disk as mentioned earlier. depending upon which machine you are using. Once Save is selected follow the prompts provided to complete the save procedure

RESTORE:
Use of this selection allows you to restart a previously saved game at any time. If you are already playing a game, it will be cancelled and replaced by the saved game which you reload. If you select it by mistake, you have the option to return to the Main Menu before any damage is done. If you proceed then you will be asked for the disk or cassette containing the saved game and prompted as to the correct procedure.

10. SCORE:

10. SCURE: You can view your accumulated experience points during play by choosing this option. The number shown as a total is a summary of all points accumulated by characters that are still alive. The number of monsters killer is a running total of all monsters of the given type killed to that point in the game.

WINNING THE GAME WINNING THE GAME.

You accumulate experience points during the play of the game. You get experience points for killing monsters, for gathering treasures or for surviving to the end of the game. The current total score for the party can be viewed at any time from the Main Menu. Detailed scores (character by character as well as total) are provided at the end of a game. At this time, scores are listed for each character and two party scores are given. One score is the total number of points of all surviving characters and the second is the total of all characters whether dead or alive at the end. These scores allow you to compare games as well as giving a numerical value as a measure of success in any one game.

IBM PC & COMPATIBLES VERSION: USING THE KEYBOARD

Introduction -As mentioned earlier in the rules, the IBM PC and Compatibles version can also be played using the numeric keypad and the keyboard. This section describes how playing this way differs from playing with a

The numeric keypad and the keypodate. This section describes how playing this way where strong playing wind joystick.

Using Menus- To access the Main Menu, press Insert. To select an option from a menu, press the first letter or number of that option. You may also select an option by using the cursor keys to move the highlight bar to the option and then pressing Enter. You can exit any menu either by using the Exit Menu option or by pressing the Escape key.

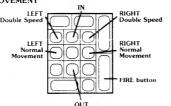
Selecting Heroes - To move a character to a different position, use the cursor keys to select the character you wish to move and press Enter. Use the cursor keys again to move the character to the desired position and press Enter.

A NOTE TO ST HARD DISK USERS. Heroes of the Lance can be played from a hard disk provided your machine has at least 1 megabyte of RAM. Copy all of the files over to the hard disk, and then remove the EXEC.PRG file from the AUTO 'older. Double click on EXEC.PRG and the game will begin.

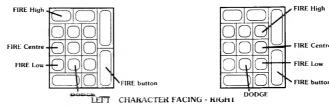
CHARACTER CONTROL USING THE KEYPAD:

The following diagrams illustrate how the numeric keypad is used to control your character during Movement Close Combat and Ranged Combat. Use the Return key in place of the fire button.

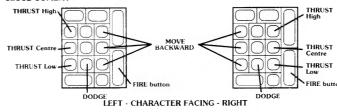
MOVEMENT



RANGED COMBAT/DODGE:



CLOSE COMBAT



CHARACTERS



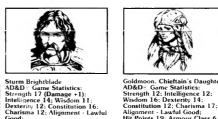
Dexterity 16: Constitution 12: Charisma 15: Constitution 12. – Alignment -Neutral Good; Hit Points 35; Armour Class 4.

EQUIPMENT:

Good: Hit Points 29: Armour Class 5.

Two Handed sword +3 (damage 1-10); No ranged weapon.

EQUIPMENT:



Caramon Majere AD&D* Game Statistics: Strength 18. 63 (Damage +3); Intelligence 12: Wisdom 10; Dexterity 11: Constitution 17; Charisma 15; Alignment - Lawful

Hit Points 36; Armour Class 6.

FOUIPMENT:

Goldmoon. Chieftain's Daughter: AD&D: Game Statistics: Strength 12: Intelligence 12: Wisdom 16: Dexterity 14: Constitution 12: Charisma 17; Alignment - Lawful Good; Hit Points 19: Armour Class 6.

EQUIPMENT: Leather armour; Blue Crystal Staff (damage 4-9,7-12 or 10-15), Clerical magic from Staff, see sub-menu.



Raistlin Majere: AD&D* Game Statistics: Strength 10; Intelligence 17; Wisdom 14; Dexterity 16; Constitution 10; Charisma 10; Alignment - Neutral; Hit Points 8 Alignment - Neur Armour Class 5.

EQUIPMENT: Staff of the Magin +2 to hit - damage 1-8); Close combat with Staff as weapon; Ranged combat - see spell list.

Riverwind: AD&D * Game Statistics: Strength 18/35 (Damage +3); Intelligence 13; Wisdom 14; Dexterity 16; Constitution 13; Charisma 13; Alignment - Lawful Good; Hit Points 34; Armour Class 5.

EQUIPMENT: EQUIPMENT: Leather armour & Shield; Longsword +2 (damage 1-8); Bow & quiver of 20 arrows (damage 1-6).



Leather armour:

Hot wak +2 (damage 3-8);

Slin +1 with a pouch of 20 bullets

(dat age 2-7)

EQUIPMENT:

MONSTERS:

EQUIPMENT:

During your travels through the ruins of Xak Tsaroth, you will meet many different beings, from ferocious animals to the evil and intelligent followers of Takhisis. The best response you can expect is indifference but the most usual is active hostility because you are enemies or look like food. All opposition is described as

morsters. If you meet anything, remember that it is safer to defend yourself by Ranged Combat than to wait until withir Clore Combat range. You can more easily retreat from Ranged Combat than from Close Combat.

Any humans whom you meet, if they are moving around freely, are going to be in the employ of the Dragon Highlands

BAAZ DRACONIANS:

These Draconians are the smallest and most plentiful kind. Used as common ground troops, they are at the bottom of the social order.

GIANT SPIDERS:

Not being intelligent, giant spiders conclude "If it moves then it must be food." They arc tough opponents and will take a large amount of damage before dying. They attack by biting. TROLLS:

Ther make very tough opponents as they are difficult to injure and, when finally wounded, their injuries start healing automatically.

HATCHLING BLACK DRAGONS The will breathe acid whenever you come across them. Like all young dragons, they can take punishment without serious injury and, although newly hatched, make vicious little killers since they aren't averse to a little fresh human now and then.

SPECTRAL MINIONS:

The spirits of humans or demihumans who died before they could complete powerful quests or vows. They use the weapons they died with, usually swords and are intelligent opponents not to be taken lightly.

BOZAK DRACONIANS:
These Draconians are slightly larger and less plentiful than their lesser Baaz kin. They are the magic users of the dragomenn, dedicated to the purposes of the Dragonlords. When killed, the flesh dries and crumbles from their bones which will then explode causing injury to anyone too close.

AGHAR (GULLY DWARVES):

The lowest class of dwarf. Their strongest instinct is survival and they see cowardice as a virtue and raise grovelling to the status of an art form. WRAITHS:

The spirits of evil beings, condemned or determined to stay in our world, these undead are amongst the most deadly opponents you could ever meet. KH SANTH: The guardian of the 'Disks of Mishakal' is probably the only thing deadlier than the wraiths. She is the final obstacle to be overcome before completing your task in the ruins of Xak Tsaroth.

LOST & FOUND - OBJECTS IN THE RUINS:

with the more obvious items have oven louted over the remainers, there remain many useful things simply overlooked, lost or abandoned by looters or later inhabitants of the ruins. While you have the ability to find magic items, remember that even detect spells use energy which may be more useful elsewhere. Using too magic tens, remember that even detect spells use energy which may be more useful elsewhere. Using too may detect spells may attract magic-sensitive monsters. Also, searching for things takes time and may allow you to be found by things you'd rather not meet. You must balance your actions accordingly.

These items contain pre-prepared spells that are ready for instant use by Raistlin. Any character may pick up a scroll but only Raistlin can use it. You must select the required scroll from the USE sub-menu and, the next time Raistlin enters Ranged Combat Mode, it will be the first spell used. Swords.

Although the characters cannot use weapons found within the ruins, they can gain experience points from picking up such items to improve their standing at the end of the game. Acquired weapons cannot be used as they are unfamiliar to the characters who would lose their skill bonuses for their normal weapons.

OTHER WEAPONS & AMMUNITION.

OTHER WEAPONS & AMMUNITION.

There are some other items around such as bows and daggers but they are subject to the same usage limitation as swords.

Amrunition available includes quivers of arrows and pouches of bullets for the sling users. These should be picked up whenever they are found as combat uses up large quantities of such things. Where possible, try to use single shots in Ranged Combat rather than rapid fire as it will considerably reduce the expenditure of arrows and bullets. A bullet is a small lead pellet that can inflict severe damage when fired by an experienced sling user.

POTIONS.

POTIONS.

There are many potions to be found in the ruins. Mostly concealed by magic. Many date back to the time of the lataclysm as few people took the time to recover concealed items while fleeing for their lives. They are not if the same and can help in a wariety of ways. The onlyway, to find out the effect of a potion is to try it. White they are different colours, each type is the same colour. If you try one and discover it effect that mansher of the same colour has the same effect.

Any character can pick up a potion but you may have to transfer it to another character to use it. To drink a potion, it must be in the inventory of the character you wish to drink it. If this is the case, select USE from the potion, it must be in the inventory of the character you wish to drink it. If this is the case, select USE from the total contains the contained of the character. If you see no change, the potion may be unsuitable for that character or you may be in the wrong location for its effect.

Heaing potions cause a permanent change by healing wounds. They are not all of the same strength and their effect varies. They only restore damage taken but can't increase a character's 'fill Points' beyond the starting value. These potions can be drunk by anyone.

Strength and Invulnerability potions both last for a certain amount of time (variable) and only affect Tanis, Rivervind, Caramon, Sturm and Flint. While their effects last, they can be very useful in dangerous situations. Opponent. The mountains of the damage inflicted by the character every time a successful hit is inflicted on an opponent. The mountains of the mountain probability potions are capable of lasting much longer.

If you are very lucky you may even find potions that allow you to control monsters for a short time or until you artempt to kill them. Unfortunately, it is difficult to discover the effect of this type of potion as it apparently does nothing unless your characters are in the presence of the target monster-types. However, if you do discover t

RINGS.

There are several magic rings which may be used by any character. Selecting a ring from the USE sub-menu means it will then be worn and confer its benefit on the wearer. Rings can have many effects but the types you are likely to find will make the wearer more difficult for monsters to hit. Some are more effective than others and once put on, all work indefinitely. Until selected as above, they do nothing and are regarded as being carried around in a pouch or pocket rather than being worn. Once put on, a ring is permanently asscribed with a character, vanishing from the game in the event of the character's permanent death.

WAINDS.

Only usable by Raistlin, wands provide a device to fire a spell. Each one has a limited number of charges and, when used up, the wand crumbles to dust. If you are lucky enough to find a wand, once it is in Raistlin's possession. It can be used by selecting from the USE sub-menu and it will stay as the active 'Ranged Combat' weapon until discharged or changed by another selection.

MISCELLANEOUS.

There are various other items such as jewellery or other treasure but these, like much of the above, are not just lying around unguarded. They may have monsters with them or your efforts to search for things may attract their at attentions. Another possibility is the trap - some items and areas are protected by traps which you may trigger. There may be some indication of a trap, either something obvious or maybe a situation too temping to be true. Such traps can be triggered from a distance or avoided if a suitable character finds them. You will learn about these, and many other things as you experience the world of the 'Heroes of The Lance.'

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under licence from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. ©1988, 1991 TSR, Inc. ©1988, 1991 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.





HEROES OF THE LANCE

ANTEFATTO E STORIA

ANTEFATTO E STORIA

Sono ormai passati trecento anni dal Cataclisma, quando la rabbia degli dei si abbatte su Krynn. Non potondo accedere all'unico ingresso diretto la Regina delle Tenebre fa sentire allora il suo potere risvegliando i dra; hi infernal e creando Draconiani. Impadronendosi di Krynn in questo modo essa sara in grado di penetrare nel mondo. Solo Compagni ella Lancia fore sono ancora Eroi fino a che non vincono possono impedirle di vincere. Set falliscono la Regina delle Tenebre sara in grado di entrare el mondo sorgendo dall'Abisso, avvolgendo per sempre nelle tenebre Krynn, controllando con i suo Draconiani il più grande e malefico

monto. Journal de la Regina delle Tenebre sara in grando in suoi Draconiani il più granue e manconiani di granue e manconiani più granue e manconiani di granue e man

Neutralità. Questa potente reliquia è l'unica speranza di Krynn e tu devi aiutare i Compagni della Lancia a recuperan dischi. Purtroppo, questi non giacciono soltanto nelle rovine, ma sono custoditi attiviamente da Khisanth, u antico ed enorme drago nero, servito dai Draconiani che hanno fatto schiavi gil Aghar del posto (nani gudi:

antico ed enorme drago nero, servito dai Draconiani che hanno fatto schiavi gli Aghar del posto (nani guili).

PREPARAZIONE PER IL GIOCO;
Copiatura dei dischetti - Prima di iniziare a giocare BISOGNA fare una copia dei dischetti del programma, ooi metti via gli originali e gioca con le copie. Gli originali non sono protetti. Gli utenti di ST devono usare una opposita con contenta dei manatazione contenuto nel dischetto C (3), inserendolo e avviando il compute. Poi are doppio clic su FORMAT. TOS e seguire le indicazioni sullo schermo. Poiche tutte le versioni scrivono periodicamente su disco non bisogna proteggere in write le copie.

geriodicamente su disco non bisogna proteggere in write le copie.

geriodicamente su disco non bisogna proteggere in write le copie.

salvare. Il gioco può essere salvato anche durante l'esecuzione, selezionando SAVE dal Menu Principale e seguendo le indicazioni sullo schermo. Queste indicazioni il diranno quando inserire il dischot ormatato. Protezione - Dopo aver caricato il gioco, ma prima che inizi l'azione, ti verra fatta una domanda, alla quale potrai rispondere consultando il manuale di istruzioni. Dal la risposta giusta e potrai cinspondere consultando il manuale di sirtuzioni. Dal la risposta giusta e potrai contrasto e la luminosità, in modo da ottenere l'immagine migliore.

AMIGA - Inserire il joystick nella Porta 2. Accendere il sistema e inizializzare con I Kickstart 1.2 o anche)

maggiore (sia che sia integrale come ROM oppure con dischetto, a seconda del numero di serie del modello).

Amitos - insertie ii jusistici fielia e orda 2. Accelerare ii sistema e inizializzare con i nicolaria. 1. / o alcino maggiore (sia che sia integrale come ROM oppure con dischetto, a seconda del numero di sede del modello). Quando il computer chiede il Workbench insertie il disco A (I) nel drive. 11 gloco si autionizializza e si casul computer. Seguire le indicazioni sullo schermo che diranno quando cambiante tra disco più le disco B (2).

e viceversa. ATARI ST - Inserire il joystick nella Porta 2. Inserire il dischetto A (I) nel drive. Accendere il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo per sapere quando scambiari

gioco si carica e gira automaticamente. Segunto dischetti. dischetti. C64/128 Cassetta - Inserire il joystick nella Porta 2 (Per entrare in C64 vedere sopra). Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, poi RETURN. Premere PLAY sul registratore. Seguire le

contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, poi RETURN. Premere PLAY sui registrature. Seguina in indicazioni sullo schermo.

IBM PC e Compatibili - Far partire il computer con DOS 2. O o maggiore. Se non appare l'indicazione A (A>), battere A: e premere ENTER. Niemuovere il dischetto DOS e inserire il dischetto A() nel drive A. Sesi gioca per la prima volta o se si desidera cambiare un'impostazione precedente, battere HINSTALL e premere ENTER. Viene, quindi, data una serie di scette per adeguare il gioco alla macchina. Queste scette comprendono grafica, controlli (Joystick o tastierina numerica IBM) e installazione disco rigido. Terminatae e premere ENTER. Seguine le indicazioni sullo schermo. Non occorre utilizzare HINSTALL di nuovo, a nic. o che non si desideri cambiare l'impostazione corrente.

DIFFERENZE VERSIONI IRM-

DIFFERENZE VERSIONI IBM:

Le versioni IBM PC e Compatibili possono essere eseguite sia con il juystick che con la tastierina numerica. Se si gioca con il joystick, seguire le istruzioni generali del joystick. Se si usa la tastierina numerica, il controllo dei personaggi avviene mediante i numeri sul numerico e le lettere sulla tastiera. Leggere le istruzioni per capire come funzionano i comandi. Una sezione, alla fine delle istruzioni, riporta i dettagli di comandi tastiera. Questi vanno letti attentamente prima di iniziare a giocare.

DIFFERENZE NELLE VERSIONI DISCHETTO/CASSETTA

Le maggiori differenze tra le versioni Dischetto e Cassetta riguardano la disponibilità di una varieta di mostri, per cui durante il gioco occorre accedere al disco per ulteriori informazioni. Questo non è possibile con la cassetta per cui, anche se il gioco dispone della stessa varietà di mostri, il numero dei vari tipresenti in ana data locazione risulta limitato. Questo richiede caricamenti aggiuntivi mentre si procede nelle rovine ma, come si aggiungono altri tipi di mostri, questo avviene a scapito di quelli già presenti.

GIOCO

Questo gioco è stato disegnato per darti la sensazione dell'avventura nel mondo di Krynn, uno strano e pericoloso mondo pieno di mostri e di tesori. Molte sono le cose da fare durante il corso del gioco, dai

pericoloso mondo pieno di mostri e di tesori. Molte sono le cose da lare durante il corso del gioco, dai movimenti e dagli scontri al lanciare incantesimi e raccogliere pozioni.

Per metterti in grado di eseguire tutti questo abbiamo stabilito dei metodi di controllo semplicissimi. I movimenti e combattimenti sono tutti controllati dal joystick (o tastierina numerica su IBM PC e Compatibli) mentre tutto il resto viene controllato con selezioni da Menu e Icone.

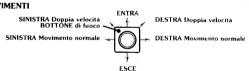
Questi metodi sono stati disegnati per minimizzare l'interferenza sullo scorrere del programma, non richiedendo in nessun modo di lasciare il joystick durante il algioco. Premendo semplicemente la barra spaziatrice durante il gioco appare il Menu Principale e avviene una pausa per permettere la selezione. Quando abbandoni il menu il gioco riprende. Il modo più semplice per accedere ai menu il premere la barra statistica con il tradici del gioco.

I due metodi di controllo dell'azione sono:

1. Con joystick (e bottone di fuoco) per il movimento, il Combattimento Ravvicinato (spada, bastone, ecc.) e il
Combattimento in Linea (archi e frecce, lance, ecc.). Il Combattimento Ravvicinato avviene quando un
personaggio e un mostro si avvicinano all'interno di un quarto di schermo.

2. La selezione da menu avviene per le scelte di incantesimi, per la selezione di personaggi, per raccoglieroggetti, ecc. e puoi ricorrervi in ogni momento premendo la barra per attivare il Menu Principale. Utilizza il joystick per selezionare un 'opzione che ti porta altre scelte da un sub-menu, oppure esegui l'azione specificata.

MOVIMENTI



Tutti i movimenti sullo schermo sono controllati dal joystick, come mostrato qui, compresi i movimenti verso o via dal giocatore - dentro o fuori lo schermo. Muovendo il joystick nelle varie direzioni, il personaggio si sposta di consequenza (p. es. se cammini a sinistra a velocita normale e muovi il joystick sulla diagonale destra in alto, il personaggio ! Si gira e inizia a correre a velocita doppia!

Le direzioni IN (Entra) (joystick spinto avanti) e OUT (Esce) (joystick tirato indicito) sono attive solo in ce ti momenti. Ogni volta che un corridoio attraversa o si congiunne con il corridoio in eu il travil a direzione bussola che il personaggio segue in quel corridoio viene evidenziata. Notera che, se segui di andare in un corridoio che incrocia, la direzione bussola cambia. 11 personaggio sullo schermo va sempre a sinistra e a destra.

destra. D'altra per la bussola è orientata in modo da mantenere la stessa direzione assoluta, esattamente come una bussola vera. Per esempio, se il tuo personaggio andasse per un corridoio a direzione est-ovest, il nort sulla bussola viene indicato in su. Se il personaggio, poi, entra in un corridoio che va a nord, la bussola cambia ancora. Il nord verrebb adesso a trovarsi sulla destra della bussola, dato che quella de la direzione verso cui è rivolto il personaggio. Tutto questo è molto meno compilcato di quello che sembra e, una volta in disca à facile asstrilo.

verso cui è rivolto il personaggio. Tutto questo è molto meno complicato di quello che sembra e, una volta in gioco, e facile gestirlo.

Premendo il bottone di fuoco si ottiene la disponibilita di una delle due opzioni, a seconda che il tuo personaggio si ta correndo o sia fermo quando premi il bottone:

FERMO - Tenendo premuto il bottone di fuoco si pone il personaggio in una delle due modalita di Combattimento. Se il personaggio i un quarto di schermo da un mostro, va in modalita di Combattimento in Linea (vedere dettagli più sotto). Se, invece, si trova entro questa distanza, il personaggio va in modalità di Combattimento Ravvicinato, Quando il personaggio arriva entro un quarto di schermo appare la parola "COMBAT" (Combattimento) sotto la bussola.

IN CORSA - Premendo il bottone di fuoco mentre sei in corsa fai SALTARE il personaggio nella direzione cel movimento. Questo permette di far passare il personaggio

COMBATTIMENTO IN LINEA/SCHIVARE



Questa modalità viene utilizzata per due scopi: per schivare e per usare un arma di posizione (un'arma che colpisce da lontano, come un arco con frecce o un'ascia da lancio). Può essere usata solo da un personaggio fermo e per l'esecuzione occorre premere il bottone di fuoco. Tenendo premuto il bottone di fuoco muoti i joystick nella direzione appropriata e il personaggio esegue l'azione indicata. Quando miovi il joystick nella posizione di tiro l'arma del personaggio viene selezionata automaticamente. Per gli archi e hoppak devi prima selezionare il comando Use (Usa) dal Menu Principale e scegliere o una cartucciera o una faretta pr. na di usare un'arma di posizione. I movimenti vengono invertiti a seconda della direzione verso ui e rivolto il personaggio sullo schermo (vedere diagrammi) Fintanto che il joystick viene mantenuto in posizione, I arma continua a a sparare fino a che non si esauriscono le munizioni o fino a che un mostoro non si vucicina alla posizione di Combattimento Ravvicinato. Se spingi il joystick nella posizione di tiro e poi lo lasci andare l'arma fa (usco solo una volta.

posserone en combattumento Navvicinato. Se spingi il joystick nella posizione di titro e poi lo laccia indare l'arma fa fuoco solo una volta. Se miri al CENTRO (Centre), il tiro è parallelo al terreno ad altezza d'uomo ed è la scella piu comune querdo si spara ai mostri. Mirare BASSO (Low) e ALTO (High) permette al personaggio di sparare sopra o sotto la linea mediana. SCHIVA (Dodge) permette al personaggio di schivare un assalto ed è anche disponibile nel Combattimento Ravvicinato.

Comoattimento Kavvicinato . Se il personaggio e il mostro si spostano entro un quarto dello schermo tutte le selezioni di Combattiment) i Linea vengono cancellate cambiandosi in Combattimento Ravvicinato. Contemporaneamente, anche l'arma viene cambiata con una da Combattimento Ravvicinato.

COMBATTIMENTO RAVVICINATO



ermette di accedere alla modalità di Combattimento Ravvicinato tutte le volte che un mostro Il computer permette di accedere ana modalità di Colindationello navvinciato ditte è volte tile di il nontro un personaggio si portano ad un quarto di schermo di distanza i uno dall'altro. Quando questo si verifica appare la parola COMBAT sotto la bussola ad indicare che puoi accedere alla modalità Combattimento Ravvicinato. Per eseguire tieni premuto il bottone di fuoco. Questa modalità rimane fino a quando uno dei contendenti muore o quando i due si allonianano ponendosì a più di un quarto di schermo, oppure quando

contendenti muore o quando i due si allontanano ponendosi a piu di un quarto di schermo, oppure quando rilasci il bottone di fuoco. Nel Combattimento Ravvicinato i movimenti joystick cambiano in quelli illustrati qui accanto e il personaggio usa automaticamente la sua arma. Il giocatore, inoltre, seleziona le mosse indicate per la lotta (mischia) muovendo il joystick nella direzione appropriata. La terminologia usata si riferisce alla lota con la spada ma i movimenti fisici si applicano a qualsiasi tipo di arma usata dal personaggio, spada, bastone, ascia, ecc.

MUOVE INDIETRO (Move Backwards) significa che il personaggio indietreggia mantenendosi rivolto nella direzione corrente. Il personaggio indietreggia (sempre tenendo l'arma) muovendosi verso il bordo dello schermo o fino a quando non trova un ostacolo insormontabile. Se questo porta il personaggio fuori tiro (quarto di schermo) il movimento ritorna alla normale modalità joystick. SCHIVA (Dodge) è disponibile e il personaggio si comporta come nel Combattimento in Linea, capace cioè di

schivare. Puoi sempre fare selezioni dal menu, se necessario, e il computer sospende il gioco, eseguendo i necessari angiustamenti montre fai i cambiamenti e le selezioni. Il menu ti permette anche di cambiare il personaggio

VIDEATE

Durante il gioco vi sono due videate principali:

1. VIDEATA STANDARD - La sezione principali:

1. VIDEATA STANDARD - La sezione principale dello schermo visualizza l'area che si sta esplorando, con una doppia fila di icone - personaggio in basso a destra dello schermo e una bussola che indica vedute ed uscite. Vicino ad ogni personaggio vi è la situazione di Punteggio (fili Point) indicata da una barra verticale. Premendo la BARRA SPAZIATRICE appare le seconda videata, il Menu Principale.

Premenio la BARKA SPAZIATRILE appare le seconda viocata, il menu Principale.

2. MENU PRINCIPALE - La sezione principale reca una pergamena con le selezioni, con quella di testa evidenziata, mentre la sezione in basso mantiene le stesse informazioni. La selezione si effettua muovendo l'evidenziatore con il joystick, oppure con i tasti cursore Su (Giu. Effettuata la selezione desiderata questa viene attivata premendo il bottone di fuoco, oppure il tasto Return/Enter (Con ST, usare Insert). Se provi una selezione non disponibile appare un messaggio di errore.

Esiste anche una terza videdata: la sequenza di animazione. Per tornare al gioco normale premi la barra

spaziatrice. La scelta del Menu Principale può essere usata anche per fare una pausa nel gioco, quando hai bisogno di

MENTLE SUB-MENU



Selezione Eroe - visualizza videata Status:
 Verdies in acti i personaggi opodomo sullo solicono condiziona il gioco. Il personaggio in alto a sinistra e il primo della serie ed e il personaggio attivo. Quello immediatamente alla sua destra è il secondo e cosi via. Il personaggio in fondo a destra è il secondo e cosi via. Il personaggio in fondo a destra è il secondo e del primo personaggio appare sullo schermo e rappresenta tutto il gruppo. Gli incantesimi possono essere fatti solo sei ilpersonaggio che il effettua e tra i primi quattro. I personaggio della filia di fondo non possono.

Il personaggio attivo è quello che subisce più danni in combattimento, anche se tutti i primi 4 subiscono qualche tipo di danno.

Puoi cambiare l' ordine dei personaggi nel gruppo mediante Selezione Eroe (Hero Select) dal Menu Principale. Quando lo fai, appara una casella bianca intorno al personaggio attivo. Puoi usare il joystick o i tasti cursore personaggio catte e questo acsella si trova si personaggio che vuoi spostare. Quando la casella si trova si personaggio che vuoi spostare. Quando la casella si trova si seconda casella bianca. Muovi questa seconda casella bianca. Muovi questa seconda casella bianca. Muovi questa seconda casella si personaggio con cui vuoi scambiare il primo. Premi di nuovo il tasto Return Enter (Insert con ST), oppure il bottone di fuoco. I personaggi si scambiano di posizione. Se vuoi cambiare il ordine di più di un paio di personaggi seleziona questa opzione per ogni scambio che vuoi eseguire.

2. Uso della Magia Gli Incantesimi del Bastone di Magius:

Il numero tra parentesi rappresenta le cariche usate per ogni incantesimo, quando Raistlin usa il bastone di Magius. Questo bastone contiene fino a 100 cariche: L'uso di pergamene e di pozioni non fa impiego di cariche. Le bacchette magiche usano le seguenti cariche;

cariche. Le bacchette magiche usano le seguenti cariche:

Clusson (vanibett) - ognimo usa i carica (1).

Sleep (Sonno» - usa una carica (1).

Magic Missile (Missile Magico) - una carica ciascuno (1).

Web (Ragnatela) - avviluppa un avversario per poco tempo (2).

Detect Magic (Scopri Magico) - localizza cutto l'invisibile (2).

Final Strike (Coppi Finale) - distrugge il bastone e provoca danni intensi quando esplode; contiene opzione di cancellazione nel caso sia selezionato per sbaglio (usa tutte le cariche rimanenti).

3. Incantesimi del Bastone Sacerdotale. Questo seleziona uno dei due sub-menu, a seconda di chi usa il bastone. Solo Goldmoon può usarlo, a meno che non sia impedita o morta - il nquesto caso lo possono usare Riverwind, Caramon o Sturm, ma con capacità ridotte. Il numero tra parentesi rappresenta la cariche usate per ogni incantesimo. Questo bastone contiene fino a 200 cariche ma puo assorbire energia se viene attaccato da mostri che usano energia. Quando scegli gli Incantesimi con il Bastone Sacerdotale appare un diverso sub-menu, a seconda che Goldmoon sia viva e cosciente, oppure uno degli altri personaggi sia in controllo del bastone.

controllo del bastone.

3a] Incantesimi del Bastone Sacerdotale (per Goldmoon):
Cure Light Wounds (Cura Ferite Leggere) - guarisce i danni minori di un personaggio (1). Protection from
Evil (Protection del Male) - ti aiuta contro avversari malefici (1).
Find Traps (Trova 'Trappole) - localizza le trappole (2).
Hold Person (Ferma Persone) - blocca un mostro (quasi sempre) (2).
Spiritual Hammer (Martello Spirituale) - come una mazza da guerra ma senza manico (2).
Prayer (Prephiera) - un piccolo aiuto supplementare dell'alto (3).
Cure Critical Wounds (Cura Ferite Grav) esponaggi morti il cui corpo sia disponibile (5).
Deflect Dragon Breath (Devia Respiro di Drago) - molto utile quando incontri un drago (10).
Exit (Uscita) - ritorna al menu principale.

LAN (VASCIA)* FROMA AL MENU PRINCIPALE.

A STH INCARRESHINT CON BASCINGE SACEROLISHE PER TRIVERWING; CATAMON O STUTM:

CUTE Light Wounds (Cuta Ferrite Leggere) - guarisce danni minori (I)

Find Traps, (Trova Trappole) - localizat arappole (2)

Cute Critical Wounds (Cuta Ferrite Gravi) - guarisce con maggiore potenza (5)

Deflect Dragon Breath (Devia Respirod i Drago) - molto utile quando incontri un drago

Esti (Uscita) - ritorna al Menu Principale.

4. USA: (Visualizza una lista di cose in possesso del personaggio attivo, escluso l'equipaggiamento iniziale (p. es. a personali e oggetti indossati). Comprende tutto quello che si acquisice durante il gioco, come pozioni, pergamene, anelli, ecc. Tutte le armi, oltre le due utilizzabili dal personaggio, sono elencate qui. Le armi eccedenti non possono essere usate dal personaggio, anche se contribuiscono al punteggio totale espenial lini fine di gioco. Quello che può portare un personaggio viene influenzato dalle laretre di frecce e dalle

5. PRENDI:
Questo comando si adopera nell'area attualmente occupata ed elenca tutti gli oggetti che possono essere raccolti subito, come pure tutti gli oggetti magici o invisibili che sono-, stati trovati. Dato il limitato numero di oggetti che un personaggio può portare può essere necessario selezionare un diverso personaggio per raccogliere un oggetto appure far lasciare prima un oggetto al personaggio in corso. Da notare che un oggetto lasciato apparirà sotto questo comando quando lo si riseleziona.

Se l'elenco include uno dei bastoni (per la morte di Raistliu o di Goldmoon) vi sono delle restri, raccoglierli e nell'usarli:

IB Bastone di Magius - Nessuno puo raccogherlo, eccetto Raistlin, dato che tutti sono in allineamento sbagliato e se ci provano, subiscono danni.
IB Bastone di Cristallo Azeurro - A parte Goldmoon, Riverwind, Caramon e Sturm chiunque altro subisce danni da questo bastone sacerdotale. Solo Goldmoon puo usarlo, a meno che non sia morta o impedita, nel qual caso puo essere usato da uno degli altro.

Questo elenca tutti gli oggetti posseduti dal personaggio di testa e che possono essere trasferiti ad un altro personaggio. Non comprende armi personali (per Goldmoon e Raistlin). i bastoni ma include le pozioni, le frecce, ecc.

Per DARE un uggetto sceglilo in questo sub-menu e premi il bottone di fuoco (» l'equivalente) per iniziare il trasferimento. Appare quindi. l'evidenziatore sulle icone dei personaggio sullo sul personaggio su cui vuoi trasferire l'oggetto e premi il bottone di fuoco per eseguirlo. Il limiti di trasporto di un personaggio non possono essere superati con questa procedura e il gioco non permette il trasferimento. Se ci provi, ritorni all'inizio.

7. LASCIARE

.8 . SALVARE: Segliendo Salvare, ti permette di salvare un gioco da compietare in un secondo tempo. Prima di compiere questa operazione, devi disporre di una cassetta vuota o di un dischetto già formattato, come detto prima, a seconda della macchina che usi. Una volta selezionato Salvare, segui le indicazioni fornite per completare la procedura.

9. RIPRISTINA z, nr RISTIPA; L'uso di questa selezione ti permette di ricominciare un gioco salvato in precedenza in qualsiasi momento. Se stai già eseguendo un gioco questo viene cancellato e sostituito dal gioco salvato che stai ricaricando . Se lo selezioni per sbaglio hai sempre l'opzione di tornare al Menu Principale prima di provocare qualche danno. Se invece procedi ti verrà chiesto il dischetto o la cassetta con il gioco salvato e date le indicazioni per una

10. PUNTEGGIO: Puoi visionare i tuoi punti esperienza accumulati durante il gioco mediante questa opzione. Il numero indicato come totale rappresenta un riassunto di tutti i punti accumulati dai personaggi che sono ancora vivi. Il numero dei mostri uccisi rappresenta il totale corrente di tutti i mostri di un dato tipo uccisi no a quel

11. MENU USCITA

ornisce i mezzi per tornare alla videata principale e per continuare a giocar

PER VINCERE

PER VINCERE.

Durante il gioco accumuli punti esperienza. I punti esperienza li ottieni uccidendo mostri, ammassando tesso sopravvivendo fino alla fine del gioco. Il punteggio totale del gruppo puo essere visionanto in ogni mome dal Menu Principale. Punteggi dettagliati (personaggio per personaggio - oltre che in totale) vengono fornit alla fine di un gioco. A questo punto, vengono elencati i punteggi per ogni personaggio evengono dati del punteggi di gruppo. Uno rappresenta il totale dei punti di tutti i personaggi sopravvissuti. il secondo è il totale di tutti i personaggi sopravvissuti, su condo è il totale di tutti i personaggi sopravvissuti punteggi di permettono di fare paragoni tra i giochi, ol che a dare un valore numerico come misura del tuo successo.

VERSIONE IBM PC E COMPATIBILI: USA DELLA TASTIERA

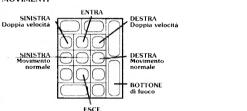
Introduzione: Come accennato prima, nelle istruzioni la versione IBM PC e Compatibili può essere giocata anche usando la tastierina numerica e la tastiera. Questa sezione descrive le differenze dal gioco con il inseticie

anche usando la tastierina numerica e la manera. Con control dei Menu - Per accedere al Menu Principale premi linsert. Per selezionare un'opzione da un menu premi li prima lettera o numero di quella opzione. Puoi anche selezionare un'opzione con i tasti Corsero per muovere l'evidenziatore sull'opzione e poi premere Enter. Puoi uscire da ogni menu usando sia l'opzione Uscita Menu oppure premendo il tasto Escape. Selezione degli Eroi - Per muovere un personaggio in una diversa posizione, usa i tasti cursore per selezionare il personaggio da spostare e premi Enter. Usa di nuovo i tasti cursore per spostare il personaggio nella posizione prescelta e premi Enter.

NOTA PER UTENTI ST A DISCHETTO RIGIDO
Gli Eroi della Lancia può essere giocato da un disco rigido a patto che la tua macchina disponga almeno di 1
megabyte di RAM. Copia tutti i file sul disco rigido, poi rimuovi il file EXEC.PRG dal classificatore
AUTOMATICO. Fai doppio clic su EXEC.PRG e il gioco ha inizio.

Controllo personaggi con Tastierina Numerica. I diagrammi seguenti illustrano l'uso della tastierina numerica per il controllo del tuo personaggio durante i Movimenti, il Combattimento Ravvicinato e il Combattimento in Linea. Al posto del bottone di fuoco usa il tasto Return

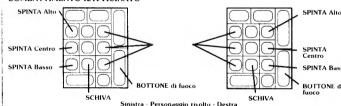
MOVIMENTI



COMBATTIMENTO IN LINEA/SCHIVA



COMBATTIMENTO RAVARENCE



PERSONAGGI



Statistiche: Forza 16 (Danni +I); Intelligenza 12; Saggezza 13; Destrezza 16; Costituzione 12; Carisma 15; Tendenza Neutrale per il Bene: Punti Bersaglio 35; Classe Armatura 4

EQUIPAGGIAMENTO Armatura di cuoio +2 Spada +2 (danni 1 · 8/1 · 12

Sturm Brightblade

EQUIPAGGIAMENTO:

Maglia di ferro; Spadone +3 (danni 1 - 10); Nessuna arma da gittata.

Sturm Brightblade Statistiche: Forza 17 (Danni +1): Intelligenza 14: Saggezza 11: Destrezza 12: Costituzione 1 Carisma 12: Tendenza Per il Giusto Bene: Punti Bersaglio 29; Classe Armatura 5.



Caramon Majere Forza 18/63 (Danni +3).: arisma 13, ._ iusto Bene; unti Bersaglio 36; Classe

EQUIPAGGIAMENTO:



Raistlin Majere Statistiche:

EQUIPAGGIAMENTO: Bastone del Mago (prote: colpire +2 - danni 1 - 8) Combattimento Ravvicina

Goldmoon, la Figlia del Cano Forza 12: Intelligenza 12: Saggezza 16: Destrezza 14. Costituzione 12: Carisma 17: Tendenza Per il Giusto Bene; Punti Bersaglio 19: Classe Armatura 6.

EQUIPAGGIAMENTO: Armatura di cuolo; Bastone di Cristallo Azzurro (danni 4 · 9, 7 · 12, o 10 · 15); Magia sacerdotale del Bastone, vedi al sub-menu.



Riverwind Statistiche: Forza 18/35 (danni +3): Intelligenza 13; Saggezza 14: Destrezza 16: Costituzione 1 Carisma 13: Tendenza Per il Giusto Reg Giusto Bene: Punti Bersaglio 34; Armour Class 5.

EQUIPAGGIAMENTO: Armatura di cuoio e Scudo Spada +2 (danni 1 · 8); Arco e faretra di 20 frecce (danni 1 · 6)

Tassiehoff Burrfoot Statistiche : Forza 13: Forza I 3; Intengenza 9; Saggezza 12; Desitezza 16; Costituzione:14; Caritma 11: ~Tendenza - Neutrale; Punt Bersaglio 15; Classe Armatura 6

FOLIPAGGIAMENTO: Arm tura di cuoio. Hoc ak +2 (danni 3 - 8); Fion a + 1 con una sacca 20 proiettiii (danni 2 - 7)



Flint Fireforge: Statistiche: " Forza 16 (danni +1); Intelligenza 7; Saggezza 12; Destrezza 10, Costituzione 18; Carisma 13; Tendenza Neutrale per il Bene: Punti Bersaglio 15: Classe Armatura 6.

FOUTPAGGIAMENTO Armatura in cuoio bullonato e Scudo: Ascia da guerra 1 (danni 1 - 8); Asce da tiro (danni 1 - 6).

MOSTRI

Nel orso delle tue esplorazioni tra le rovine di Xak Tsaroth incontrerai parecchi esseri diversi, dagli animali feroi ai furbi e malvagi seguaci di Takhisis. Il meglio che ti puoi aspettare da questi è l'indifferenza, ma di solito troverai aperta ostilità, o perche sei visto come un nemico o perché sei visto come cibo ambulante. Tutt, questi nemici vengono descrititi come mostri. Quaunque cosa tu incontri, ricordati che è sempre meglio difenderti con il Combattimento in Linea che asputare di arrivare al Combattimento Ravvicinato. Questo perche è più facile battere in ritirata dal primo che aon dal secondo.

UOMINI: Tutti ali esseri umani che incontri e che girano liberamente sono servi dei Signori del Drago.

DRACOMANI BAAZ:
Questi Draconiani sono del tipo piu piccolo e numeroso. Usati come fanterie comuni, si trovano all' ultimo
gracino della scala sociale. RAGNI GIGANTI:

RAI;SNI GIGANTI: Non essendo molto intelligenti i ragni giganti seguono un ragionamento molto semplice: "se si muove, vuol dire che è cibo". Sono avversari molto duri e occorre colpirli molte volte prima di ucciderli. Quando attaccano, lo Janno a morsi. TROLLS: TROLLS: Son» degli avversari piuttosto duri e difficili da colpire, e quando sono feriti guariscono automaticamente. Per colprli bene occorre bruciarli. Con le loro clave sono capaci di infliggere danni terribili.

CUCCIOLI DE DRAGO NERO:

Qui do gli val viction i le sofiana avidi addosso. Come tutti i giovani draghi, riescono ad assorbire i colpi sen, i risentirne e, anche se sono appena nati, sono dei leroci assassini, anche perche non disdegnano la carne umana.

Sono gli spiriti di umani o semi-umani morti prima di portare a termine i loro voti o missioni portentose. Le emi che usano sono quelle che avevano morendo, di solito spade, e sono avversari intelligenti e da nor prendere sottagamba.

DRACONIANI BOZAK:
Som un po più grossi e meno numerosi degli altri, i Baaz. Usano le magie degli uomini-drago e sono devoti
alla :ausa dei Signori del Drago. Quando vengono uccisi, la loro carne si secca e si stacca dalle ossa che
esplodono ferendo chiunque stia nelle vicinanze.

espisiono tereno criunque stia neile vicinanze. AGHAR (NANI GULLY): La classe più infima dei nani. Il loro istinto predominante è quello della sopravvivenza e per loro la vigliaccheria è una virtu, lo strisciare un'arte. SPIRITI (WRAITHS): SPERTI (WKALITIS); Sono gli spiriti dei malvagi, condannati o decisi a rimanere nel nostro mondo. Questi non morti sono tra i più miciliali avversari che puoi incontrare.

KHISANTH: Il grardiano dei 'Dischi di Mishakal' è probabilmente l'unica cosa più letale ancora degli spinti. Questo è l'ostrucio ultimo da superare per portare a termine la missione nelle rovine di Xak Tsaroth.

OGGETTI SMARRITI E TROVATI NELLE ROVINE: Men re gli oggetti più ovvii sono stati saccheggiati durante i secoli . molte altre cose utili sono rimaste, o perc ie stuggite, o perse o abbandonate dai ladri e da altri abitanti delle rovine. Anche se disponi della cap: ità di trovare oggetti magici, ricordati che anche gli scopri-incantesimi usano energia, che pottreble esse e più utile altrive. Usare troppi scopri-incantesimi attira anche riostri sensibili altà magia. Inoltre, la comparate di incontrare. Dovrati darti rego ata. PEF GAMENE:

Queste contengono incantesimi gia pronti per l'uso da parte di Raistlin. Chiunque può raccogliere una pergumena ma solo Raistlin la puo usare. Dovrai selezionare la pergamena richiesta dal sub-menu USA e, quar do Raistlin si trova in Combattimento in Linea, questo sarà il primo incantesimo ad essere usato.. SPADE:

SPPDE:

Sebtene i personaggi non possano utilizzare le armi trovate nelle rovine possono però ottenere puntiesperienza raccogliendone, migliorando così la propria posizione alla fine del gioco. Le armi acquisite non
possono essere usate perché sono sconosciute ai personaggi, i quali perderebbero anche in premi capacità
per le loro armi normali.

ALTRE ARMI E MUNIZIONI:

ALTRE ARMI E MUNIZIONI:

Vi scno altri oggetti in gipro, quali archi e pugnali, ma sono tutti soggetti alle stesse limitazioni delle spade. Le munizioni disponibili comprendono taretre di frecce e sacche di proiettili per le fionde . Queste munizioni devono essere raccolte ogni volta che le trovi, dato che nei combattimenti se ne usano in grade quantità. Durante il Combattimento in Linea cerca di usare colpi singoli tutte le volte che è possibile, piuttosto che il fuoco rapido, Questo ti fara risparmiare lo spreco di frecce e di proiettili. Un proiettile consiste di una piccola sfera di piombo, che puo nfliggere seri danni quando viene lanciata da un fromboliere esperto.

POZIONI.

Tra le rovine ci sono multe pozioni, in genere nascoste dalla magia. Molte di queste risalgono ai tempi del Cataclisma, quando pochi persero tempo a cercare le cose nascoste prima di fuggire. Non tutte sono uguali e possono essere di aiuto in vari modi. L'unico mezzo per scoprire l'effetto di una pozione e di bene. Anche se sono diversamente colorate, ogni tipo porta lo stesso colore. Se ne provi una scoprendone gli effetti un'altra dello stesso colore avzi lo stesso effetto.

ueuto stesso cotore avra lo stesso effetto.

Chiu que può raccogliere una pozione ma per usarla occorre trasferirla ad un altro personaggio. Per essere bev. a la pozione deve trouvasi nell'inventario del personaggio che la deve bere, in questo caso, sefeziona USA dal menu principale e la pozione dal sub-menu che elenca le cose usabili. Quando la pozione viene bevu: a, i suoi effetti si applicano a quel personaggio. Se non vi sono cambiamenti la pozione può essere non adati a quel personaggio, oppure sei nella locazione sbagliata per quegli effetti.

Le pezioni guaritrici quencano un cambiamento permanente guarendo le ferite. Non tutte sono della stessa potenza e anche gli effetti variano. Inoltre esse possono solo riparare i danni subito ma non possono aumentare i "Punti Bersaglio" di un personaggio oltre i valori iniziali. Questo tipo di pozione può essere bevuto da tutti.

oevus oa tutti.
Le pozioni di Forza e Invulnerabilità durano entrambe per un certo periodo (variabile) ed hanno effetto solo su T.nis, Riverwind, Caramon, Sturm e Flint. Sono utilissime in situazioni pericolose.
Le pozioni de Forza aumentano i danni inflitti dal personaggio tutte le volte che colpis cono un avversario.
L'enittà di danni varia, dato che alcune pozioni sono più forti di altre.

Le pozioni di Invulnerabilità rendono immuni da attacchi non magici, rendono difficile essere colpiti dalla magis e aumentano la resistenza agli effetti di colpi magici. Il periodo minimo di efficacia è uguale per le due pozioni, ma quella di Invulnerabilità dura più a lungo.

Se si proprio fortunato, può anche trovare pozioni che ti permettono di controllare i mostri per un breve tempo o fino a quando non li uccidi. Purtroppo è difficile scoprire gli effetti di questo tipo di pozione, poiche non succede niente a meno che il personaggio non sia in presenza del tipo di mostro adatto. Comunque, quando scopri gli effetti di questa pozione, potrai di solito portarti vicino al mostro e attaccarlo senza che lui si ditenda, fino a che non viene colpito.

ANELLI.

ANELLI.
Vi sono diversi anelli magici che possono essere usati da qualsiasi personaggio. Quando seleziona un anello dal sab-menu USA, significa che questo viene infilato e conferisce i suoi poteri al possessore. Gli anelli hanno diversi poteri, ma i tipi che trovera i piu comunemente rendono chi I porta molto difficie da colpire. Alcuni sono piu efficaci di altri e una volta infilati funzionano per sempre. Fino a che non vengono selezionati, però, non l'anno alcun effetto e vengono considerati come portati in tasca o in borsa, invece che infilati al dito. Una volta infilato, l'anello viene associato per sempre al personaggio che io porta, e se questo muore, svanisce dai

DAC CHEFTE MAULTHE.

Utilizzabili solo da Raistlin le bacchette magiche sono congegni per mandare incantesimi. Ognuna di esse dispene di un limitato numero di cariche e, quando queste si esauriscono, la bacchetta si sgretola poluc rizzandosi. Se sei così fortunato da trovare unna bacchetta magica, una volta messa a gratola poluc rizzandosi. Se sei così fortunato da trovare unna bacchetta magica, una volta messa a gratola polici rigidi, può essere usata selezionando dal sub-menu USE (USA) e rimagica, una volta messa a mana nel Compattimento in Linea fino a che si scarica o viene cambiata da un'altra selezione arma nel

MISCELLANEA.

MISCELLANEA.
Vi sono anche altri oggetti vari, quali gioielli e tesori ma questi, come quasi tutto, non giacciono li indifesi,
Possono esserci mostri a guardia, oppure i tuoi sforzi per prenderli attirano la loro attenzione. Altra
possibilità sono le trappole - alcuni oggetti ed aree sono protetti da trappole pronte a scattare. Queste
trapp ole possono essere identificate, o perche sono ovvie, o perche la situazione si presenta troppo allettante
per essere vera. Queste trappole possono essere fatte scattare a distanza, oppure evitate se un personaggio
adatto le trova.
In ogni modo, imparerai parecchio su queste ed altre cose, facendo la tua esperienza nel mondo degli 'Eroi
della Lancia'. Buona fortuna... ne avrai bisogno!

ADV.ANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D e DRAGONLANCE, sono marchi registrati della TSR Inc., Lake Geneva. WI, USA, utilizzati su licenza dalla Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA, © 1988, 1991 della Strategic Simulations Inc. Tutti i diritti riservati. & 1988, 1991 della TSR Inc. Tutti i diritti riservati.

