

**JdL**

Robert Mueller

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> JdL		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Robert Mueller	August 5, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>JdL</b>	<b>1</b>
1.1	main	1
1.2	wichtig	3
1.3	vertrieb	3
1.4	vorbemerkung	5
1.5	programmstart	5
1.6	wichtige hinweise	7
1.7	konfigurationsdatei	8
1.8	geschichte cordovans	10
1.9	momentane lage	12
1.10	landschaftsbeschreibung	13
1.11	weitere infos ueber cordovan	15
1.12	zum spiel	16
1.13	tastaturbelegung	16
1.14	charaktereigenschaften	18
1.15	weitere charakterwerte	19
1.16	klassen	20
1.17	start des abenteuers	23
1.18	gruppe zusammenstellen	25
1.19	abkuerzungen	25
1.20	staedte	26
1.21	gebäude	26
1.22	landschaftsformen	28
1.23	gewölbe	29
1.24	monster	29
1.25	gegenstände	30
1.26	waffen	31
1.27	schilder	31
1.28	rüstungen	31
1.29	wurfwaffen	31

---

---

1.30	geschosse	32
1.31	gegenstandsliste	32
1.32	statusanzeigen1	33
1.33	statusanzeigen2	34
1.34	zaubersprueche	35
1.35	ueber das gelingen der zaubersprueche	35
1.36	kampf	36
1.37	hinweise zum kampf	37
1.38	versionen	39
1.39	guruschutz	49
1.40	anhang_a	50
1.41	anhang_b	51
1.42	anhang_c	52
1.43	glossar	53
1.44	cordovan	54
1.45	mokabe	54
1.46	glossar_charaktereigenschaften	54

---

# Chapter 1

## JdL

### 1.1 main

```

                *****
*                *
*                *
*  Die Juwelen des Lichts V2.10e      *
*                *
*                *
*****
```

(c) Matthias Lampe & Robert Mueller

Verbesserte Grafiken, Titelbild:  
Michael Taupitz

Samples fuer die Soundeffekte:  
Uwe Marburger

AmigaGuide-Anleitung vom 16.09.1996

WICHTIG WICHTIG WICHTIG... Bitte lesen!

NEU... Dauerhaftes Speichern der Dungeonkarten

.

Besonderen Dank an:

Christian Weber fuer die IFF-Library, ohne die all die Zwischenbilder  
nicht so schnell angezeigt wuerden.

Teijo Kinnunen fuer die MedPlayer-Library, ohne die JdL auch weiterhin  
stumm geblieben waere.

Inhaltsverzeichnis

---

=====

Vertrieb

Vorbemerkung

Spielstart, Speicherbedarf und Hardwarevoraussetzungen

Wichtige Hinweise

Die Konfigurationsdatei

Die Geschichte Cordovans

Die momentane Lage

Landschaftsbeschreibung

Weitere Informationen ueber Cordovan

Zum Spiel

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung

Charaktereigenschaften

Weitere Charakterwerte

Die Klassen

Start des Abenteuers

Eine Gruppe zusammenstellen

Abkuerzungen

Die Staedte

Die Gebaeude

Die Landschaftsformen

Die Gewoelbe

Die Monster

Gegenstaende

Liste einiger Gegenstaende

Statusanzeigen beim Umhergehen

Statusanzeige bei Informationen ueber eine Person

Zaubersprueche

Ueber das Gelingen der Zaubersprueche

Der Kampf

Hinweise zum Kampf

Versionen

Guruschutz

Anhang A: Tips zum Spiel

Anhang B: Was tun wenn...

Anhang C: Dateien

Glossar

## 1.2 wichtig

Einige wichtige Bemerkungen/Veraenderungen vorweg:

- \* Ich musste beim Compilieren auf das "Large Data"-Modell umschalten - es war nicht mehr machbar, die 64KByte Grenze zu halten. Dadurch wird JdL leider etwas langsamer.
- \* Auf einigen Systemen gibt es offenbar Probleme beim Start des Programms, sobald die MediaPlayer-Library geladen wird - da dies offenbar an einem Fehler in dieser Library liegt, ist die einzige Moeglichkeit, die Soundeffekte zu deaktivieren.
- \* Da es immer wieder (inzwischen auch des oefteren auf meinem Rechner) vorkam, dass das Positionsprite verschwunden ist, habe ich es entfernt und durch einen primitiven Cursor ersetzt (ein schoeneres Bild einzusetzen ist aufgrund des internen Chaos ohne grossen Aufwand nicht machbar). Als Nebeneffekt wurde das Scrolling in der Stadt veraendert (verbessert?), genauer gesagt in den Randgebieten. (ab V2.06)

Der Cursor sieht zwar nicht besonders schoen aus, aber er ist doch besser, als nicht zu wissen, wo man gerade ist...

## 1.3 vertrieb

Vertrieb

=====

\*\*\*\*\*

\*

\*

\*

W I C H T I G

\*

\*

\*

\* Dies ist kein PD-Programm; alle Rechte an dem Programm \*

\* verbleiben weiterhin bei den Autoren, allerdings darf das \*  
\* Programm zu den unten genannten Bedingungen frei kopiert \*  
\* werden. \*

\* Die Autoren dieses Programms sind fuer keine Schaeden \*  
\* verantwortlich, die durch die Benutzung dieses Programms \*  
\* entstehen. \*

\*\*\*\*\*

\* JEGliche KOMMERZIELLE NUTZUNG DES PROGRAMMS IST UNTERSAGT!!  
(Man denke nur an bestimmte Kaufhaeuser, die einige PD-Programme auf  
einer Disk zusammenwerfen [meistens von Fish-Disks], und Preise von  
zehn DMark aufwaerts kassieren [was das fueffache dessen ist, was ein  
normaler PD-Vertrieb verlangt] Dies kann man nicht als 'nichtkommerziellen  
Vertrieb' bezeichnen!!!).

\* Das Programm darf frei kopiert werden, so lange dies nicht kommerziell  
(d.h. wenn nur fuer Verpackung und Versand der Disketten Geld verlangt  
wird, um die Unkosten zu decken. Allerdings sind 3 (drei) Deutsche Mark  
pro Disk das absolute Maximum) erfolgt und alle Dateien (inklusive der  
Anleitung) zusammen kopiert werden.

Des weiteren noch folgende Einschraenkung:  
Damit dieses Programm nicht auf sogenannten Sonderserien,  
Programmpaketen und aehnlichem erscheint, darf dieses Programm  
nur auf den folgenden FD-Serien erscheinen:

- Spielekiste
- Bernds PD
- AmiNet-CD

Gegen die Aufnahme in andere Serien ist im Prinzip nichts einzuwenden,  
allerdings wollen wir vorher gefragt werden, denn es ist fuer uns  
wirklich aergerlich, wenn dieses Programm in "Sonderserien" oder  
"Programmpaketen" erscheint - und dann (wohl wegen des wahnsinnigen  
Arbeitsaufwandes, dass Programm von einer anderen Serie zu kopieren)  
hoehere Preise verlangt werden. Unschoene Beispiele sind Preise  
von 10 DM fuer eine Disk, oder 59 DM fuer so ein Programmpaket mit  
einigen artverwandten Programm - denn in der Regel kann man diese  
Programme, zusammen mit anderen Programmen auf anderen FD-Disketten  
finden, wo es wesentlich billiger ist.  
Da JdL inzwischen auch auf solchen Disketten zu finden war, ist dieser  
Zusatz leider noetig geworden.

Das es auch anders geht, sieht man an der "Spielekiste":  
Dies ist eine Sammlung verschiedener FD-Spiele auf bootfaehigen  
Disketten und das alles zu einem niedrigen Preis!

Zu guter Letzt:  
Fehler und Verbesserungsvorschlaege koennen an folgende  
Adresse geschickt werden:

Robert Mueller  
Lichtenbergstr. 21



88677 Markdorf  
Deutschland

Wir koennen nicht versprechen, dass ihr auf euren Brief eine Antwort erhaltet, da man als Student auch noch andere Dinge zu tun hat...

Noch etwas: Erstens, habe ich keine eigene Diskettenfabrik und zweitens keine gefuellte Portokasse. Wenn ihr mir also Fehlermeldungen schickt, und um eine neue Version bittet, dann denkt daran, und legt Rueckporto und am besten eine Diskette bei - Schlielich verdient man an einem solchen Programm in der Regel nichts.

Natuerlich haben wir auch gegen Geldsendungen nichts einzuwenden, obwohl nicht anzunehmen ist, dass wir durch dieses Programm reich werden. Immerhin haben wir im Dezember 1988 angefangen dieses Programm zu schein, und es waere wirklich erfreulich, wenigstens etwas Anerkennung dafuer zu erhalten.

## 1.4 vorbemerkung

Vorbemerkung

=====

Unseren herzlichsten Dank an alle Testspieler, durch deren Hilfe wir schon einige Fehler beheben konnten, die wir selbst wohl nicht gefunden haetten.

Einige uns bekannte Fehler werden jeweils bei den Erklaerungen zu einer Funktion mit Angabe der Version erwaehnt und sind zur Hervorhebung mit einem Stern gekennzeichnet (Weitere Fehler und neue Funktionen - siehe auch

Versionen  
)

Da zur Zeit einige verschiedene Versionen im Umlauf sind, sollte ich zur besseren Unterscheidung etwas erklaren: Das Spiel hat eine Versionsnummer (wie z.B. V1.21 oder V1.30) und eine Revisionsnummer (von 0 bis ??). Bei gleicher Versionsnummer entscheidet die hoehere Revisionsnummer, welches die aktuellere Version ist. Datumsangaben bei einer Versionsnummer bei

Versionen  
beziehen sich immer auf die Revisionsnummer 0.

## 1.5 programmstart

Spielstart, Speicherbedarf und Hardwarevoraussetzungen

=====

"Die Juwelen des Lichts" benoetigt:

\* Kickstart 1.2 oeder hoeher

\* 1 MByte Gesamtspeicher

(Bem.: Es ist durchaus moeglich, das bei Kickstart 2.x/3.x mehr Speicher

noetig ist, da dort wesentlich mehr RAM vom Betriebssystem selbst belegt wird als frueher - im Notfall eben alle Fenster schlisesen und alle Hintergrundprogramm beenden)

Sollte ausreichend Speicher vorhanden sein, so erkennt das Programm dies, und wird Puffer anlegen, um die Nachladezeiten zu verkuerzen (diese Option ist abschaltbar durch die Angabe der Option #Lowmem in der

```

        Konfigurationsdatei
    )

```

\* Den Font 'Topaz 8'

Befindet er sich nicht im ROM/RAM, so muss er im FONTS:-Verzeichnis zu finden sein, und zusaetzlich ist im LIBS:-Verzeichnis die diskfont.library noetig.

\* Die IFF.Library

Damit man die zusaetlichen Grafiken (Titelbild,...) zu sehen bekommt, ist die IFF.Library (Version 22.1) von Christian Weber (zu finden ist diese Lib zum Beispiel auf Fish-Disk 674) im LIBS:-Verzeichnis noetig.

\* Die MedPlayer.library

Damit man die Sounds zu hoeren bekommt, ist die MedPlayer.library von Teijo Kinnunen (zu finden ist diese Lib zum Beispiel auf Fish-Disk 483) im LIBS:-Verzeichnis noetig.

Nebenbei, wem die Soundeffekte nicht gefallen (schliesslich bin ich keine Kuenstler), kann sie mit der Taste 'O' waehrend des Spiels abschalten.

!! Auf einigen Systemen gibt es Probleme beim Start des Programms,  
!! sobald die MedPlayer-Library geladen wird - da dies offenbar an  
!! einem Fehler in dieser Library liegt, ist die einzige Moeglichkeit,  
!! die Soundeffekte zu deaktivieren.

\* Die ASL.Library

Mit dieser, ab Kickstart2.0 enthaltenen, Library werden Filerequester anstatt der Eingabe der Dateinamen ueber die Tastatur benutzt. Ein weiterer Vorteil ist, dass man die Pfade der Dateien selbst festlegen kann und nicht auf die fest vorgegebenen Pfade angewiesen ist.

JdL und Hardwareerweiterungen:

Erweiterungen wie schnellere Prozessoren und Festplatten bereiten keine Probleme - das Spiel laesst sich ausserdem ohne weiteres auf einer Festplatte installieren.

Bisher lief JdL auf folgenden Systemen ohne Probleme:

```

- Amiga 500, Kickstart 1.2, 512KByte ChipMem, 512 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 500, Kickstart 1.3, 512KByte ChipMem, 512 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 500, Kickstart 1.3, 1024KByte ChipMem, 0 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 2000, Kickstart 1.3, 1024KByte ChipMem, 0 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 1200, Kickstart 3.0, 2048KByte ChipMem, 0 KByte FastMem, MC68020

```

Also wie man sieht:

Keine Probleme mit den neuen Chipsets (ECS, AA) und neuen Prozessoren!

Das Spiel starten sie folgendermassen :

Workbench:

- Loesen sie einen Reset aus und legen sie ihre Workbench-Diskette ein.
- Wenn die Workbench geladen wurde legen sie die Spieldiskette ein und starten sie das Spiel durch Anklicken des Icons.

CLI:

- Wenn Sie das Programm vom CLI aus starten, dann vergroessern Sie zuvor den Stack mit dem Befehl: Stack 6000
- Wechseln Sie dann in das Verzeichnis von JdL
- Starten Sie das Programm  
(Bemerkung: Der Aufruf "JdL ?" zeigt moegliche CLI-Aufrufparamter an)

Wenn man sich dann nach einiger (Nachlade-)Zeit endlich in der Abenteurergilde befindet, hat man es geschafft...

## 1.6 wichtige hinweise

Wichtige Hinweise

=====

- Es gibt eine neue Option um die durch das Automapping erzeugten Karten dauerhaft zu speichern.  
Genauerer findet sich im Abschnitt Konfigurationsdatei.
- Beim Speichern/Laden/Loeschen von Spielstaenden und Charakteren wird jetzt, falls vorhanden, die ASL-Library von Kickstart 2.0 benutzt.

Dadurch ergeben sich folgende Unterschiede, die zu Problemen fuehren koennen, wenn man einmal mit der ASL-Library spielt, und dann wieder ohne diese Library:

Ohne ASL-Library | Mit ASL-Library

Ohne ASL-Library	Mit ASL-Library
Speichern von Personen: Die Datei wird im Spielstandsverzeichnis gespeichert, der Dateiname ist gleich dem Namen der Person und ist auf 10 Zeichen beschraenkt und an den Dateinamen wird die Endung ".CHRK" angehaengt	Die Datei kann in einem beliebigen Verzeichnis gespeichert werden und der Dateiname kann beliebig gewaehlt werden.
Speichern von Spielstaenden: Die Datei wird im Spielstandsverzeichnis gespeichert, der Dateiname ist auf 10 Zeichen beschraenkt	Die Datei kann in einem beliebigen Verzeichnis gespeichert werden und der Dateiname kann beliebig gewaehlt werden.
Laden von Personen: Die Datei wird aus dem Spielstandsverzeichnis gelesen, der Dateiname ist auf 10 Zeichen beschraenkt und es wird die Endung ".CHRK" angehaengt	Die Datei kann aus einem beliebigen Verzeichnis gelesen werden. Der Dateiname kann frei gewaehlt werden.

```

|
Laden von Spielstaenden:      |
Die Datei wird aus dem Spielstands- | Die Datei kann aus einem beliebigen
verzeichnis gelesen, der Dateiname | Verzeichnis gelesen werden.
ist auf 10 Zeichen beschraenkt     | Der Dateiname kann frei gewaehlt
| werden.

```

- Aufgrund gewaltiger grafischer Aenderungen ist es unmoeglich geworden, weiterhin eine spezielle 512KByte-Version zu erstellen - der Aufwand wuerde in keinem Verhaeltnis zum Nutzen mehr stehen. Ausserdem duerfte heutzutage inzwischen ja wohl jeder mindestens 1 MByte Speicher haben.
- Damit man die zusaetlichen Grafiken (Titelbild,...) zu sehen bekommt, ist die IFF.Library (Version 22.1) von Christian Weber (zu finden ist diese Lib zum Beispiel auf Fish-Disk 674) im LIBS-Verzeichnis noetig. Um die neuen Grafiken zu aktivieren ist die Anweisung #Extended in der

```

Konfigurationsdatei
zu setzen.

```

- Damit man die Sounds zu hoeren bekommt, ist die MedPlayer.library von Teijo Kinnunen (zu finden ist diese Lib zum Beispiel auf Fish-Disk 483) im LIBS:-Verzeichnis noetig. Um die Soundeffekte zu aktivieren ist die Anweisung #Sound in der

```

Konfigurationsdatei
zu setzen.

```

- Die Abstuerze beim Start von der Workbench sind jetzt hoffentlich beseitigt. Sollte ihr Programm trotzdem abstuerzen, dann pruefen Sie, ob bei dem Icon in der Zeile TOOL TYPES folgendes eingetragen ist:

```

WINDOW=CON:0/0/630/50/JdL

```

Wenn nicht, tragen Sie es ein, und speichern Sie mit SAVE. Nun muesste das Programm laufen (falls nicht, teilen Sie es mir bitte mit)  
 Beim Start vom CLI aus gab es keine Abstuerze.

Um genauere Informationen ueber die Aenderungen in der jeweiligen Version zu erhalten, sollten Sie den Abschnitt

```

Versionen
lesen.

```

## 1.7 konfigurationsdatei

```

Konfigurationsdatei
=====

```

WICHTIG: Diese Datei werden Sie nur dann benoetigen, wenn Sie die Dateien des Programms in anderen Verzeichnissen haben wollen. (z.B. wenn Sie ihre Spielstaende in der RAM-Disk speichern wollen, dann muessten Sie diese Datei benutzen). Sind Sie allerdings mit der bisherigen Dateiverteilung zufrieden, dann benoetigen Sie diese

Datei nicht.

Die Konfigurationsdatei muss den Namen 'JdL.cnf' tragen, und sich im aktuellen Verzeichnis befinden.

Beachten Sie, dass Sie kein : oder / bei der Pfadangabe vergessen dürfen!

Bisher existieren diese Schlüsselworte:

#DKarte=<Pfad> - Hiermit können sie angeben, wo die durch das Automapping erzeugten Karten gespeichert werden sollen. Beim erneuten Betreten (auch wenn es eine andere Gruppe ist) ist die Karte dann wieder verfügbar. Jede Karte benötigt knapp 5 KByte Speicher - um alle Karten zu speichern müssten 150 bis 200 KByte Speicher nötig sein.

Wird diese Option nicht angegeben, dann werden die angelegten Karten weder gelesen noch gespeichert (d.h. alles wie gehabt...)

#Dungeons=<Pfad> - Hiermit können Sie einen neuen Pfad für die Daten der Gewölbe festlegen. Bisher sind diese Dateien im Verzeichnis 'Dungeondaten' zu finden. Daher ist 'Dungeondaten/' die Voreinstellung.

#Staedte=<Pfad> - Hiermit können Sie einen neuen Pfad für die Daten der Städte festlegen. Bisher sind diese Dateien im Verzeichnis 'Stadttdaten' zu finden. Daher ist 'Stadttdaten/' die Voreinstellung.

#Daten=<Pfad> - Hiermit können Sie einen neuen Pfad für die Daten des Spiels festlegen. Bisher sind diese Dateien im Verzeichnis 'Spiel\_daten' zu finden. Daher ist 'Spiel\_daten/' die Voreinstellung.

#Spielstaende=<Pfad> - Hiermit können Sie einen neuen Pfad für die Spielstände festlegen. Bisher sind diese Dateien im Verzeichnis 'Spielstaende' zu finden. Daher ist 'Spielstaende/' die Voreinstellung.

#English - Schaltet auf englisch Texte um

Hier noch einige Beispiele:

- 1a Sie wollen die Spielstände aus der RAM-Disk laden und speichern. Dann müssen Sie eingeben: #Spielstaende=RAM:
  - 1b Sie wollen die Spielstände aus dem Verzeichnis 'Spiele' in der RAM-Disk laden und speichern. Dann müssen Sie eingeben: #Spielstaende=RAM:Spiele/
  - 2 Sie wollen die Spielstände auf der Festplatte im Verzeichnis dh0:Spiele/JdL\_Spielstaende speichern. Dann müssen Sie eingeben: #Spielstaende=dh0:Spiele/JdL\_Spielstaende/
-

3 Sie wollen die Daten der Staedte und der Gewoelbe aus der RAM-Disk lesen um Zeit zu sparen. Wobei die Staedte im Verzeichnis ram:Stadt und die Gewoelbe im Verzeichnis ram:Hoehle zu finden sind  
Dann muessen Sie eingeben: #Staedte=RAM:Stadt/  
#Dungeons=RAM:Hoehle/

Es gibt noch ein weiteres Schluesselwort:

#Lowmem - Dies bewirkt, dass das Programm moeglichst wenig Speicher belegt - unter anderem werden keine Puffer angelegt.

Ein \*~am Anfang einer Zeile kennzeichnet eine Kommentarzeile. Beachten Sie, dass die Zeilen maximal 89 Buchstaben enthalten duerfen! Um die Konfigurationsdatei anzulegen, benutzen Sie einen Editor, mit dem Sie ASCII-Dateien schreiben koennen wie z.B. MicroEmacs oder Dme.

Nach dem Start des Programms wird die aktuelle Konfiguration angezeigt.

Endlich gibt es bessere Grafiken und Sound fuer JdL!

Damit man diese Grafiken zu sehen und den Sound zu hoeren bekommt, gibt es die #Extended- und die #Sound-Anweisung.

Mit dieser Anweisung werden die Erweiterungen aktiviert.

Mit der folgenden Anweisung kann man den Pfad dieser Zusatzdateien festlegen:

#Extension=<Pfad> - Hiermit koennen Sie einen neuen Pfad fuer die zusaetzlichen Grafiken und die Sounds festlegen.  
Bisher sind diese Dateien im Verzeichnis  
'Extension' zu finden  
Daher ist 'Extension/' die Voreinstellung.

#Extended - Schaltet die zusaetzlichen Grafiken ein

#Sound - Schaltet die Soundeffekte ein

Wer lieber die alten Grafiken benutzen will (und somit Platz auf der Disk sparen kann) - laesst die Anweisung #Extended einfach weg und loescht die Bilder aus dem Extension-Verzeichnis.

## 1.8 geschichte cordovans

Die Geschichte  
Cordovans  
=====

Das Abenteuer spielt sich in dem Land

Cordovan

ab.Damit sie sich in diesem Land

zurechtfinden koennen erhalten sie im folgenden einige Informationen ueber dieses Land.

Ueber die Entstehung der Welt und derer Bewohner ranken sich viele Sagen, die jedoch keine Bedeutung fuer den Spieler haben. Auch ueber den Beginn

des Koenigreichs und die Kaempfe des Reiches gegen dunkle Maechte gibt es nur Sagen und Erzaehlungen.

Die ersten schriftlichen Aufzeichnungen, die erhalten sind, stammen aus dem Jahre 340, aus denen zu entnehmen ist, dass vermehrt Orks und Trolle ihr Unwesen trieben und das Reich bedrohten. Den Bemuehungen Koenig Harad I ist es zu verdanken, dass das Reich nicht unterging.

Nach vielen kleineren Kaempfen sammelte sich das dunkle Heer zum Grossangriff auf die Hauptstadt. Diese Schlacht im Jahre 345 bei

Mokabe

wurde spaeter nur 'Die grosse Schlacht' genannt. In dieser ←

Schlacht wurde

das dunkle Heer unter der Fuehrung Ugdans durch die Vereinigten Heere des Koenigreichs unter der Fuehrung Koenig Harad I besiegt. Eine nicht unbedeutende Rolle soll dabei ein guter Zauberer namens Valpo gespielt haben - aber genaues weiss man nicht. Jedenfalls lebten die Buerger seit dieser Schlacht in Wohlstand und Frieden, da anscheinend saemtliche Monster verschwunden waren.

In dieser Zeit des Wohlstands wurde das Land von weisen Koenigen regiert, so dass der Handel bluehte, und in allen Staedte, die durch ein gut ausgebautes Wegenetz verbunden waren, die Laeden gut gefuellert waren.

Im Laufe der Jahre wurde die Hauptstadt

Mokabe

immer groesser und

schoener, und auch den umliegenden Staedten ging es ausserordentlich gut.

Fuenfhundert Jahre nach der grossen Schlacht bei

Mokabe

bestieg der junge Prinz Dabbert den Koenigsthron (845). Kaum hatte er die Regierung des Landes uebernommen, da erreichten ihn beunruhigende Nachrichten. Die Kaufleute berichteten von Ueberfaellen auf ihre Warentransporte durch Orks und Koboelde.

Zuerst nahm niemand diese Nachrichten sehr ernst, da seit 500 Jahren kein Ork mehr im Reich zu finden war. Man glaubte, diese Geschichten seien durch den (meist zu grossen) Alkoholgenuss der Fuhrleute zu erklaren, die auch schon frueher immer wieder solche Geschichten erfanden, um erklaren zu koennen, wo die Ware abgeblieben war - die (angeblich) gestohlene Ware wurde dann im Normalfall irgendwo verkauft - natuerlich nachdem die Versicherungssumme kassiert wurde... Da diese Praxis ein offenes Geheimnis war, gingen diese Nachrichten zum Grossteil in den Alltagsorgen der Menschen unter. Als dann jedoch auch gewoehnliche Buerger und sogar koenigliche Truppen angegriffen wurden, versuchte man den Grund fuer das Auftauchen dieser boesen Kreaturen zu finden - jedoch ohne Erfolg.

Schliesslich trieben sich auf den Strassen mehr Trolle und Orks als ehrliche Buerger herum. Und so kam es, dass noch vor dem Tode des Koenigs Dabbert der Handel praktisch zum Erliegen kam.

Besonders die Strassen durch den Wald und das Gebirge zerfielen, da sie zu unsicher wurden, und man die sichere Stadt nur verliess, wenn es unbedingt noetig war. Daher herrschte in vielen Staedten bald ein Mangel an bestimmten Gegenstaenden, die, wie zum Beispiel Ritterruestungen, nur in wenigen Staedten hergestellt wurden, da man diese Waffen zuvor nur fuer Turniere benoetigte.

Trotz allem blieb

Mokabe

recht wohlhabend, und auch die Laeden

boten weiterhin all das an, was man frueher auch kaufen konnte.

Im Jahre 869 drangen Geruechte an den Koenigshof, dass einige Staedte des Reiches von boesen Kreaturen angegriffen wurden. So erliess Koenigin Tsaja an alle Staedte den Befehl, dass jede Stadt Verteidigungsanlagen bauen und mit einer Buergerwehr die koeniglichen Truppen im Notfall unterstuetzen sollte. Obwohl man versuchte diesen Befehl so schnell wie moeglich an alle Staedte weiterzugeben, gibt es Geruechte, dass einige Staedte von den Monstern erobert und dem Erdboden gleichgemacht wurden, da der Befehl dort entweder nie ankam oder sie den Angreifern einfach unterlegen waren. Koenigin Tsaja selbst schlug einen Angriff der Oger auf

Mokabe

unter schweren Verlusten zurueck (870).

Nach dem Tode Tsajas bestieg Harad VI den Thron. Er fuehrte mehrere Schlachten gegen die Monster. Er selbst fiel in der Schlacht bei Heras, als die Stadt von einem Orkheer angegriffen wurde. Im Jahre 915 hatten schliesslich alle Staedte (falls die Botschaften richtig waren) den koeniglichen Befehl ausgefuehrt. Trotzdem gelangten immer wieder boese Kreaturen in die Staedte, so dass die Bevoelkerung fast immer in ihren Haeusern blieb. Es wurde erzaehlt, dass einige Staedte von den Monstern erobert wurden, und nun als Stuetzpunkt fuer die Monster dienen, aber genaues wusste niemand.

Nur in

Mokabe

konnten die koeniglichen Truppen die Monster

einigermassen im Zaum halten, obwohl es auch in

Mokabe

nachts

auf den Strassen recht unsicher ist (daher halten sich viele Leute nachts in den Tavernen auf...).

## 1.9 momentane lage

Die momentane Lage

=====

Inzwischen schreibt man das Jahr 999.

Du lebst in der Hauptstadt und fuehrst eigentlich ein normales Leben, bis du eines der vielen Geruechte hoerst : Es wird naemlich erzaehlt, dass nach der grossen Schlacht der gute Zauberer Valpo 7 Juwelen mit magischen Kraefte versehen hatte. Diese Juwelen, die 'Die Juwelen des Lichts' genannt wurden, sorgten dafuer, dass sich die Monster, die sich in dunklen Hoehlen verkrochen hatten sich nicht mehr an die Oberflaeche wagten. Denn diese Juwelen hatten die Macht jede boese Kreatur, die sich an die Erdoberflaeche wagte durch ihre magischen Kraefte zu toeten. Allerdings konnten sich die Monster in ihren Hoehlen vermehren und neue Kraft sammeln, bis schliesslich ein boeser Zauberer namens Quendan die sieben Juwelen trennte, und so deren magische Kraft aufhob. Die Folge war, dass die Monster aus ihren Hoehlen kamen und das Land bedrohten. Falls es jedoch gelingen sollte die sieben Juwelen



zu finden und wieder zu vereinen, dann wuerde ihre magische Kraft wieder hergestellt, die Monster wuerden besiegt, und die gluecklichen Jahre wuerden wiederkommen.

Da du Mitglied der Abenteuergilde bist, interessiert dich dieses Geruecht natuerlich sehr. Die Abenteuergilde war frueher eine Vereinigung derer, die das Gebirge im Nord-Osten des Landes ueberqueren wollten, um dort Abenteuer zu suchen, da in der Zeit nach der grossen Schlacht kein anderes Abenteuer zu finden war.

Heute allerdings ist schon das Ueberqueren einer Strasse zu einem Abenteuer geworden ...

Du und vier der anderen Mitglieder der Gilde habt euch entschlossen dem Geruecht nachzugehen und zu versuchen die Juwelen (falls es sie wirklich geben sollte) zu finden und zu vereinen. Nachdem ihr einige Vorbereitungen getroffen habt, eure Proviantbeutel gefuellt und euere Sparschweine geschlachtet habt, steht ihr in der Halle der Gilde, bereit zum Abmarsch.

Es wird eine Reise ins Ungewisse werden. Eure Freunde raten euch zuerst im nahegelegenen Laden einige Ausruestungsgegenstaende zu kaufen und danach noch einige Zeit in

Mokabe

zu bleiben, da man auch in der Stadt

einige Abenteuer erleben kann, die Gold und Erfahrung einbringen. Ausserdem, so sagen deine Freunde, solltet ihr zuerst

Mokabe

genau

erkunden, da die Stadt so gross ist, dass man unmoeglich alles gesehen haben kann. Man sollte versuchen eine Audienz beim Koenig Geryon II zu bekommen, da er eventuell eine Unterstuetzung (vielleicht in Form einiger Goldstuecke ...) gewaehrt. Aber auch ein Besuch im Tempelbezirk lohnt sich, um die Goetter fuer das Abenteuer gnaedig zu stimmen.

Was euch ausserhalb der Stadt erwarten wird, kann euch niemand genau sagen. Allerdings wisst ihr, dass in jeder Stadt eine Abenteuergilde zu finden ist, in der ihr sicherlich mit offenen Armen empfangen werdet.

Nach einem letzten Abschiedswort an eure zurueckbleibenden Freunde verlasst ihr, begleitet von ihren guten Wuenschen, die Gilde. Von jetzt an seid ihr auf euch gestellt - das Abenteuer beginnt ...

## 1.10 landschaftsbeschreibung

Landschaftsbeschreibung

=====

Der Kontinent ist sehr gross, und daher sind praktisch alle Klimazonen, von der Eiswueste im Norden bis zu Sandwueste im Sueden, vertreten. Im Norden wird der Kontinent durch das Eismeer begrenzt, dass wegen der dort sehr haeufig auftretenden Eisberge praktisch nie mit Schiffen befahren wird, da das Risiko zu gross waere. Das Kirinya-Gebirge reicht bis an das Eismeer heran, und geht im Nord-Osten in ein Gebirge ueber, das 'Eherne Klinge' genannt wird und in Nord-Sued-Richtung den Kontinent nach Osten abgrenzt. Hinter diesem unueberwindlichen Gebirge soll ein weiterer Kontinent liegen. Es ist aber noch niemandem gelungen dies

festzustellen, da auch der Seeweg wegen widriger Winde versperrt ist. In der Ehernen Klinge entspringt der eiskalte Fluss Kaldflud, der schliesslich im Eismeer mündet.

Der grösste Teil des Landes ist aber von Wald bedeckt, der vom Kirinya-Gebirge bis in die südlichen Regionen reicht, und abgesehen von einigen gerodeten Stellen, praktisch unberührt ist. Im Kirinya-Gebirge entspringen die Flüsse Eisik und Trohel, die dann im grossen Waldsee münden, der das grösste Binnengewässer

Cordovans

ist,

münden. In diesem See liegt eine kleine Insel, die überall als die 'Verfluchte Insel' bekannt ist, und um die sich viele Legenden ranken. Der einzige Abfluss des Sees ist der grosse Waldfluss, der schliesslich in der Harad-Bucht [benannt zu Ehren König Harads] nahe einer Stadt mündet. Etwas nördlich der Mündung liegt

Mokabe

an der Mündung des

Flusses Eisenach, der im Vorgebirge der Ehernen Klinge entspringt. Etwas oberhalb der Mündung fliesst der Fluss Trollwasser, der in den Trollbergen entspringt [benannt wegen den dort häufig anzutreffenden Trollen], in die Eisenach. In der Harad-Bucht liegt die Goblininsel, auf der zwei (!) Flüsse mit dem Namen Goblinfluss zu finden sind, die beide in den Goblinfelsen entspringen. Diese seltsame Namensgebung stammt aus der frühen Geschichte

Cordovans

, als auf dieser Insel noch sehr viele Goblins lebten und die dort lebenden Menschen glaubten, dass die beiden Flussmündungen u ein und demselben Fluss gehörten.

Folgen wir nun der Reichstrasse von

Mokabe

aus nach Sueden,

vorbei an der Mündung des Waldflusses, und gelangt dann zu den Drachenbergen, benannt nach den dort sehr häufig lebenden Drachen. Das Südende dieses Gebirges grenzt an den grossen Sumpf (auch Totensumpf genannt), der vom Totenfluss, der in den Drachenbergen in zwei Quellen entspringt, durchflossen wird. Irgendwo in diesem Sumpf soll sogar noch ein Tempel der Kriegs Göttin zu finden sein. In den Drachenbergen entspringt auch der Wolfsfluss, der östlich der Berge in den kleinen Waldfluss mündet. Der Waldfluss fliesst schliesslich in die 'Ruhige Bucht'. In dieser Bucht liegt die Elfeninsel, die ihren Namen durch die dort lebenden Elfen erhielt. Auf dieser kleinen Insel gibt es einen kleinen Fluss und einige Felsen, die die Menschen aber nicht benannt haben, obwohl die Elfen sicherlich einen Namen dafür haben.

Folgt man nun dem kleinen Waldfluss stromaufwärts, dann gelangt man an den kleinen Waldsee, in den die Flüsse Koschar und Al'Anza münden, die in dem nahe dem See liegenden Gebirge entspringen.

Dieses Gebirge hat einen seltsamen Namen; es wird 'Die Zwillinge' genannt, da dieses Gebirge eigentlich aus zwei fast identischen Gebirgszügen besteht, die die lebensfeindliche Habanay-Wüste, im wahrsten Sinne des Wortes, umschliessen. Am Süd-Ost-Rand dieses Gebirges liegt eine vorgeschobene Siedlung der Menschen und Hobbits am Rande der Wüste. Nahe dieser Stadt fliesst der Fluss Gelbsand, so benannt wegen seines durch Sandstürme entstandenen Farbe, in das Südmeer. Etwas weiter westlich

muendet der Fluss Al'Baggara, der ebenfalls in den 'Zwillingen' entspringt, in die stille Bucht.

Durchqueren wir nun die gefaehrlich Wueste auf den schon lange verwehten Karawanenwegen. Dann gelangen wir an das Ufer des Meers der Stuerme und gehen weiter nach Norden. Wir gelangen nun an den Fluss Silberquell - er erhielt seinen Namen wegen der in im gehaeuft auftretenden Silberkoernern. Der Fluss entspringt in dem nahen Gebirge, das wegen seiner Form 'die grosse Keule' genannt wird, und in dem eine Bergbausiedlung der Zwerge ist, die aber nur schwer zu erreichen ist. Der Fluss Asfar entspringt ebenfalls in diesem Gebirge und muendet schliesslich im grossen Waldsee.

Die grosse Keule reicht bis an das Meer der Stuerme, in dem eine Insel liegt, auf der Vulkane taetig sind. Genaueres weiss man ueber diese Insel nicht, da sich niemand gerne dort aufhaelt, denn es scheint so, als ob dort dunkle Maechte am Werk sind...

Gehen wir weiter nach Norden, dann gelangen wird an die Muendung des Flusses Nordwasser, der in das Eismeer muendet. Zwischen der grossen Keule und dem Kirinya-Gebirge liegt eine Bucht, in der eine kleine Insel, genannt die Toteninsel liegt, auf der Geister umgehen sollen, aber genaues weiss man nicht. Auch in der an der Muendung des Anderinsa, der in der grossen Keule entspringt, liegende Stadt soll nicht alles mit rechten Dingen zugehen soll. Schliesslich ueberqueren wir die Bucht, und gelangen zum noerdlichsten Punkte des Kontinents, ein kleines Stueck Grasland, das am Nord-West-Rand des Kirinya-Gebirges liegt, und durch eine warme Stroemung aus dem Meer der Stuerme eisfrei gehalten wird. Dort sollen sich einige Siedlungen befinden, aber es besteht schon lange kein Kontakt mehr mit ihnen. Dort oben ist auch die Muendung des Kirinia, der in dem Kirinya-Gebirge entspringt.

Dies ist natuerlich nur eine ungenaue Beschreibung des Landes, da einige unbedeuten Inseln [wie die unbewohnte Insel suedlich des grossen Sumpfes] und andere Orte nicht erwaeht sind. Auch ueber Siedlungen kann man nur ungenaue Angaben machen - zuviel geschieht in diesen dunklen Tagen - da man meist keinen Kontakt mehr mit diesen Staedten hat. Auch ueber die angeblich in Hoehlen in den Gebirgen hausenden Drachen kann man nicht viel sagen... Niemand, der sie suchte kam zurueck...

Eine einzige Hilfe hat man aber doch : Sollten sie sich verlaufen, dann versuchen sie zu einen Fluss oder ans Meer zu gelangen und folgen sie dann dem Ufer. Irgendwann werden sie eine Stadt finden, da viele Staedte an Fluessen oder Flussmuendungen liegen.

## 1.11 weitere infos ueber cordovan

Weitere Informationen ueber  
Cordovan

=====

Die Bewohner des Landes

Cordovan

sind meist sehr glaeubig, was sich auch in den Namen von Bergen und Fluessen widerspiegelt (z.B.Kirinya-Gebirge). Allerdings gibt es sehr viele Goetter die angebetet

werden. Um ihnen einen kleinen Einblick in die Goetterwelt zu geben fuehren wir im folgenden einige der wichtigsten Goetter auf :

Feas : Gott des Feuers  
Soan : Gott der Sonne  
Sumuda : Goettin des Krieges  
Kalman : Gott des Todes  
Ilring : Gott des Lebens  
Avara : Goettin der Waelder und der Auen  
Kirinya : Goettin des Schnees und des Eises  
Yantur : Gott des Sturms

## 1.12 zum spiel

Zum Spiel  
=====

Da man sich zu Beginn nur auf Geruechte stuetzen kann, muss man als erstes genauere Informationen erhalten und versuchen eine moeglichst starke Gruppe zu bekommen, um das Endziel erreichen zu koennen. Ein Zeitlimit gibt es allerdings nicht.

## 1.13 tastaturbelegung

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung  
=====

Das Spiel kann ueber die Tastatur oder mit der Maus gesteuert werden.

Gesteuert wird mit den Cursor-Tasten. Mit den Cursor-Tasten kann man auch auswaehlen (z.B. die Person die zaubern soll). Dabei ist das, was gerade angewaehlt wird rot gedruckt. Um das Gewaehlte zu nehmen druecken Sie einfach RETURN. Um die Auswahl abubrechen druecken Sie DEL.

HINWEIS:

Das Programm benutzt RAWKEY und daher gibt es Probleme, wenn eine andere als die deutsche Tastatur benutzt wird. Momentan werden die RAWKEY-Codes mit einer eigenen Tabelle im Programm in deutsche Zeichen umgewandelt - ich weiss leider nicht, wie man die RAW-Codes mit der mit SETMAP eingestellten Tastaturbelegung in ASCII-Codes umwandelt.

Die Buchstaben in den Klammern geben an, welche F-Taste mit dieser Option belegt ist.

RETURN = in der Landschaft/Stadt/Hoehlen/Kampf wird durch diese Taste ein Menu mit allen verfuegbaren Aktionen angezeigt

F1-F5 = Info ueber eine Person anzeigen

B (F8) = Benutzen eines Gegenstandes (z.B. Fackeln, Traenke, Schlinge, magische Gegenstaende), sofern man etwas zum Benutzen hat. Wenn

---

ein Gegenstand mehrmals benutzbar ist, dann steht hinter dem Gegenstand eine Zahl, die angibt wie oft man den Gegenstand noch benutzen kann.

H = Zeigt die Tastaturbelegung an.

I (F6) = Eine Information ueber eine magische Formel anfordern. Zuerst muss man den Zauberer und dann den Zauberspruch auswaehlen.

K = Zeigt in der Landschaft eine Gesamtkarte mit der Position der Gruppe an.

M = Zeigt den freien Speicher an

N (F9) = Gruppe neu ordnen. Mit den Cursortasten und der RETURN-Taste kann man eine Person auswaehlen und sie dann an die neue Position setzen.

O = Schaltet die Soundeffekte ein/aus.  
Natuerlich geht dies nur, wenn der Sound aktiviert ist.

Q = Beendet das Programm nach einer Sicherheitsabfrage

R = Redraw: Baut den Bildschirm nach einem Fehler neu auf

S = nur in den Gewoelben mit aktiviertem Spruch 'Magisches Auge':  
Damit kann man in eine bestimmte Richtung sehen - normalerweise erfolgt dies beim Umhergehen automatisch, ab wenn man um eine Ecke geht, dann wird ein Feld nicht erfasst, naemlich das erste Feld nach der Ecke. Um auf dieses Feld zu schauen, kann man diese Funktion benutzen.

U = Die Tageszeit wird angezeigt

V (F10) = Versionsnummer und Revisionsnummer anzeigen (Die Revisionsnummer hat nur den Zweck, mir beim Unterscheiden der compilierten Programme zu helfen, da ich auch nach dem Erhoehen der Versionsnummer meist noch einige kleinere Aenderungen oder Verbesserungen vornehme, die sich allerdings nicht auf die Spielbarkeit des Programms auswirken wie zum Beispiel das Beheben eines Rechtschreibfehlers)

X = Iconify - Das Spiel wird in einen Wartezustand versetzt, d.h. sein Bildschirm wird geschlossen (was ca. 100 KByte Speicher spart) und das Spiel verbraucht keine Rechenzeit mehr. Auf der Workbench erscheint ein Window mit dem Titel 'JdL' durch anklicken dieses Windows und dem Druecken der rechten Maustaste oder eine beliebigen Taste, wird das Spiel wieder aktiviert. Durch Klicken auf das Close-Gadget wird das Programm nach einer Sicherheitsabfrage beendet.

HINWEIS: Sollte nicht genug Speicher vorhanden sein, um das Spiel wieder zu aktivieren, dann blinkt die Workbench kurz auf.

Z (F7) = Eine magische Formel sprechen. (Dies kann natuerlich nur ein Magiekundiger.). Die Abkuerzung hinter dem Namen gibt an welche Probe(n) abgelegt werden muessen. (siehe auch

Zaubersprueche  
).

Zuerst muss man den Zauberer und dann den Zauberspruch auswaehlen.

HELP = Pause an/aus - wenn die Pausefunktion aktiviert ist, verbraucht das Spiel keine Rechenzeit.

DEL = ABBRUCH einer Funktion.

RETURN = Damit waehlt man aus (z.B. im Laden waehlt man damit den Gegenstand aus den man kaufen will). Oft kann man auch durch eine Zifferntaste oder einen Buchstaben etwas auswaehlen (z.B. die Nummer der Person der zaubern will), anstatt dies mit den Cursor-Tasten und RETURN zu tun.

T = Schaltet zwischen deutschen und englischen Texten um

Der Vollstaendigkeit halber:

Eine (interne) Spielerei ist die Taste "Y". Mit dieser Taste kann man sich anzeigen lassen, wieviele Raetsel (d.h. Aufgaben, bestimmte Kaempfe,...) man schon erledigt hat. Das ist eigentlich nur fuer mich interessant (da es nicht als Score-Anzeige taugt) um Programmfehler festzustellen.

Die Tasten "W" und "E" dienen zum Entfernen der Sound aus dem Speicher bzw. zum Neu-Laden der Sounds, nachdem sie entfernt wuden.

Die Maussteuerung ist zwar nicht sehr komfortabel, aber hoffentlich doch recht hilfreich:

- Die rechte Maustaste hat die Funktion der RETURN-Taste (zur Auswahl von Menupunkten oder zum Aufruf des Menus)
- Durch Anklicken einer Person in der Anzeige mit der linken Maustaste wird in der Landschaft/Stadt/Hoehlen die Personeninfo angezeigt. Beim Auswaehlen einer Person (z.B. im Laden kann) kann man mit der Maus (oder der Tastatur) auswaehlen.
- Durch Anklicken des oberen/unteren/rechten/linken Rand des Bildschirm wird die Funktion der Cursortasten gesteuert. Wenn Sie eine dieser Zonen anklicken und die Maustaste gedrueckt lassen, so wirkt dies wie die Tastenwiederholung.
- Die Kaesten am oberen Bildschirm haben folgende Bedeutung:
  - Die Kaesten mit den Pfeilen dienen entsprechen der Steuerung mit den Cursortasten.
  - Der Kasten mit dem Kreuz entspricht der DEL-Taste
  - Die Kasten mit den Zahlen 1 bis 5 entsprechen den Tasten F1 bis F5.

## 1.14 charaktereigenschaften

@{ "Charaktereigenschaften" LINK Glossar\_Charaktereigenschaften }

Es gibt folgende Eigenschaften :

Mut = Bestimmt im Kampf die Reihenfolge des Zuschlagens. Eine Person mit hohem Mutwert schlaegt normalerweise zuerst zu.

Klugheit = Beeinflusst die Wirkung von Zauberspruechen. Ihre Magiekundigen sollten also moeglichst viel Klugheit haben.

Charisma = Schuetzt vor Drachenfeuer und schwarzer Magie und gibt einen Bonus bei der Effektivitaet von Zauberspruechen.

Geschickl. = Abwehr von Wuergern (z.B. Wuergeschlangen). Ausserdem haengt es von der Geschicklichkeit ab, ob man mit einer Wurfwaffe trifft. Ein Geschicklichkeitswert von 8 gibt einen Abzug, ein Wert von 13 gibt einen Bonus auf den Paradowert.

Kraft = Eine Person mit grosser Kraft kann im Kampf mehr Schaden verursachen. Ausserdem kann eine starke Person schwerere Lasten tragen. Die Last berechnet sich aus der Menge an Essen, Wasser, Gold und der Gegenstaende die ein Person traegt. Ein Kraftwert von 8 gibt einen Abzug, ein Wert von 13 und mehr gibt einen Bonus auf den verursachten Schaden im Kampf.

Diese Eigenschaften haben zu Beginn Werte zwischen 8 und 13. Sie koennen waehrend des Spiels maximal den Wert 20 erreichen.

## 1.15 weitere charakterwerte

### Weitere Charakterwerte

=====

Goldstuecke=Zahlungsmittel :

Goldstuecke sind das Zahlungsmittel. Jede Person hat anfangs einige Goldstuecke. Durch das Besiegen von Gegnern kann man Gold dazubekommen.

AT = Attacke :

Gibt die Chance einen Feind zu treffen an (kann im Laufe des Spiels den Wert 18 erreichen, anfangs hat sie den Wert 10).

PA = Parade :

Gibt die Chance einen Schlag abzuwehren an (kann im Laufe des Spiels den Wert 17 erreichen, anfangs hat sie den Wert 7-9 -je nach Geschicklichkeit).

LP = Lebenspunkte :

Die Anzahl ist je nach Klasse verschieden. Je mehr Lebenspunkte eine Person hat, um so schwerer ist sie zu toeten. Wenn die Lebenspunkte den Wert 0 erreichen stirbt die Person. Dieser Wert sinkt zum Beispiel wenn man im Kampf Treffer einsteckt, in Fallen tritt oder verhungert und/oder verdurstet. Allerdings heilen die Wunden mit der Zeit - sofern die Wunden nicht zu stark sind - oder bei einer Rast (Nachtlager in Tavernen oder in der Landschaft)

MP = Magiepunkte :

Magiepunkte sind noetig um zu zaubern.Sie werden beim Sprechen von mag. Formeln verbraucht.Allerdings laden sie sich am Tag, wenn man sich an der Oberflaeche bewegt langsam wieder auf. Man kann sie auch bei der Magiergilde aufladen lassen. (Naturerlich kostet dies eine Kleinigkeit)

EP = Erfahrungspunkte :  
Erfahrungspunkte sind noetig um eine Stufe aufzusteigen.Man bekommt sie fuer das Toeten von Monstern.Die Anzahl haengt von der Gefaehrlichkeit des getoeteten Monsters ab.

Stufe = Je hoeher dieser Wert ist,um so erfahrener ist eine Person. Sobald man genug Erfahrungspunkte gesammelt hat kann man vom Aeltestenrat um eine Stufe hoeher gehoben werden.Anfangs ist dieser Wert 1,um eine Stufe hoeher zu kommen benoetigt man Erfahrungspunkte.

RS = Ruestungsschutz :  
Dieser Wert gibt an wieviele Trefferpunkte im Kampf durch die Ruestung abgefangen werden.

ES / WA = Essen/Wasser :  
Diese Werte sinken beim Umhergehen je nach Landschaftsart verschieden schnell.Erreicht einer der Werte den Wert 0 verliert man Lebenspunkte. Man sollte darauf achten das man genug Essen und Wasser bei sich hat,bevor man zu einer groesseren Expedition aufbricht.

## 1.16 klassen

Die Klassen

=====

Fuer jede dieser Klassen sind bestimmte Mindestwerte in einigen Eigenschaften erforderlich.Es kann daher sein,dass man mehrere Versuche braucht,um eine bestimmte Klasse waehlen zu koennen.

1) Krieger : Der Krieger ist der beste Kaempfer. Aufgrund seiner Ausbildung kann er mit praktisch allen

Waffen

,

Ruestungen

und Schilden umgehen. Daher sollte er in keiner Gruppe fehlen,da man hervorragende magische Waffen finden kann, die nur ein Krieger benutzen kann.Er kann alle Ruestungen und Waffen benutzen,aber nie eine Zweihandwaffe und ein Schild zusammen.

Eigenschaften



: Kraft mind 12 und Mut mind. 11  
 Lebenspunkte : 30-35  
 Magiepunkte : 0

- 2) Jaeger : Der Jaeger ist zwar kein so guter Kaempfer wie der Krieger, da ihm die notwendige Ausbildung fehlt, aber er kann dies durch eine spezielle Kampftechnik ausgleichen : Den 'moerderische Schlag', der staerkeren Schaden verursacht. Dieser Schlag kann nicht abgewehrt werden, und eine Ruestung bietet keinen Schutz dagegen. Mit steigender Stufe verbessert sich diese Faehigkeit. Der Jaeger kann alle
- Einhandwaffen  
und  
Ruestungen  
bis zum Schuppenpanzer
- benutzen.

Eigenschaften  
 : Geschickl. mind. 12 und  
 Kraft mind. 11  
 Lebenspunkte : 25-30  
 Magiepunkte : 0

- 3) Geweihter : Der Geweihte ist ein Universaltalent; er kann kaempfen und sich, dank seiner magischen Kraefte, als auesserst nuetzlich erweisen. Allerdings benutzt er aufgrund seines Glauben bestimmte
- Waffen  
nicht. Er kann alle  
Einhandwaffen und die meisten der  
Ruestungen  
benutzen.

Eigenschaften  
 : Charisma mind. 12 und  
 Geschickl. mind. 11  
 Lebenspunkte : 25-30  
 Magiepunkte : 15-20

- 4) Zwerg : Dies ist die robusteste aller Klassen, obwohl sie eine grosse Vorliebe fuer Gold haben (man koennte es auch Goldgier nennen) und sich mit Elfen nicht sehr gut verstehen, ist er als Kaempfer nicht zu verachten, da er im Kampf zu einem wahren Berserker werden kann, und somit zu einem gefaehrlichen Kaempfer. Mit steigender Stufe verbessert sich die Faehigkeit in diesen Kampfesrausch zu verfallen. Der Zwerg kann alle

Einhandwaffen  
 und  
 Ruestungen  
 bis zum Kettenhemd benutzen.

Eigenschaften  
 : Kraft mind. 12 und Geschickl.

mind. 11  
 Lebenspunkte : 35-40  
 Magiepunkte : 0

- 5) Magier : Der Magier beherrscht wohl die maechtigsten Kampfsprueche, die es gibt und kann daher in einem Kampf von Nutzen sein, obwohl er kein guter Kaempfer ist. Allerdings bedient sich ein Magier seiner Geisteskraft und seltener seiner Koerperkraft um einen Gegner zu besiegen. Er kann daher nur leichte

Waffen  
 und

nur die

Ruestungen  
 bis zum Waffenrock

benutzen.

Eigenschaften  
 : Klugheit mind. 12 und Charisma

mind. 11  
 Lebenspunkte : 20-25  
 Magiepunkte : 30-35

- 6) Hexer : Die Kampfsprueche des Hexers sind zwar nicht so stark wie die des Magiers, da es keine 'Hexergilden' gibt, wo sie ausgebildet werden, aber trotzdem sind seine Zauber mindestens genauso hilfreich. Aufgrund seiner mangelnden Erfahrung im Umgang mit

Waffen  
 und

Ruestungen  
 kann er nur leichte Waffen und nur die

Ruestungen  
 bis zum Waffenrock benutzen.

Eigenschaften  
 : Klugheit mind. 12 und

Geschickl. mind. 11  
 Lebenspunkte : 25-30  
 Magiepunkte : 25-30

7) Druiden : Die Magie des Druiden ist sehr hilfreich, da er unglaubliche Kräfte mit seiner Magie freisetzen kann. Allerdings benutzt ein Druiden - aufgrund seiner Weltanschauung - keine Metallgegenstände, so dass er nur wenige

Waffen  
und  
Rüstungen  
benutzen kann. Diesen  
Nachteil gleicht er allerdings durch seine  
Magie wieder aus.

Eigenschaften  
: Klugheit mind. 12 und Mut  
mind. 11  
Lebenspunkte : 20-25  
Magiepunkte : 25-30

8) Elf : Diese Klasse ist besonders gut im Umgang mit

Geschoss-  
und  
Wurfwaffen  
. Die Chance, dass der  
Gegner getroffen wird ist daher grösser als  
bei anderen Klassen. Ausserdem sind Elfen  
magiekundig und beherrschen einige Sprüche.  
Allerdings mögen Elfen Zwerge nicht besonders  
(aber das beruht auf Gegenseitigkeit). Da  
Elfen sich durch schwere  
Rüstungen  
und  
Waffen  
behindert fühlen, kann ein Elf nur Rüstungen  
bis zur Lederrüstung und leichtere Waffen  
benutzen.

Eigenschaften  
: Geschickl. mind. 12 und  
Klugheit mind. 11  
Lebenspunkte : 25-30  
Magiepunkte : 25-30

## 1.17 start des abenteuers

Start des Abenteuers

=====

Nach dem Start des Spiels befinden sie sich in der  
Abenteurergilde. Dort gibt es folgende Menüpunkte (Auswahl

---

mit Cursortasten+Return): (Um ein neues Spiel zu starten siehe:

```
    Eine Gruppe zusammenstellen
  )
```

- Eine Person laden :

Nach Eingabe eines Namens wird die Person, falls vorhanden, geladen. (Man muss 5 Personen in die Gruppe aufnehmen)

(Alte Personendateien von V1.00 und alter koennen nicht mehr geladen werden siehe auch:

```
    Versionen
  )
```

- Eine Person entfernen+speichern :

Die gewuenschte Person wird entfernt und auf Diskette gespeichert.

- Eine Person erschaffen :

Hiermit werden zufaellig die Eigenschaftswerte einer Person festgelegt. Die Klassen fuer die die Person aufgrund ihrer Eigenschaften nicht geeignet ist, werden mit einem Klammeraffen '@' gekennzeichnet. Die Klasse waehlt man durch druecken der eintsprechenden Ziffer. Danach muessen sie noch den Namen eingeben. Geben sie hier nichts ein, und druecken Sie RETURN, dann koennen Sie die Klasse erneut auswaehlen. Sollte diese Person schon existieren, dann fragt das Programm nach, ob die Datei ueberschrieben werden soll.

- Eine Person loeschen :

Nach Eingabe des Namens wird die Person nach einer Sicherheitsabfrage geloescht.

- Einen Spielstand loeschen :

Nach Eingabe des Namens wird die Person nach einer Sicherheitsabfrage geloescht.

- Einen Spielstand laden :

Nach Eingabe des Namens (!) des Spielstands wird dieser geladen.

Die Speichermethode wurde geaendert

(siehe auch:

```
    Version V1.60
  }
```

- Einen Spielstand speichern :

Nach Eingabe des Namens (!) des Spielstands wird dieser gespeichert. (Es werden hiermit die Personen und einige andere wichtige Daten gespeichert (wie z.B. geloeste Aufgaben/Raetsel, die Gegenstaende in den Laeden ...))

Sollte dieser Spielstand schon existieren, dann fragt das Programm nach, ob die Datei ueberschrieben werden soll.

- Ein neues Spiel beginnen :

Hiermit wird das Spiel in den Anfangszustand

zurueckgesetzt. Diesen Menuepunkt muessen sie waehlen, wenn

sie einen alten Spielstand geladen hatten, jetzt aber ein neues Spiel starten wollen. Es erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

- Die Gruppe neu ordnen :  
Zuerst waehlen sie die Person aus, die an eine andere Stelle soll (mit Cursor und RETURN), danach waehlen sie die Stelle, an die die Person hinkommen soll. (Abbruch mit DEL)
- Information ueber eine Person anfordern  
Nach Auswaehlen einer Person werden deren Daten und Ausruestungs- gesgenstaende angezeigt.
- Die Gilde verlassen :  
Die Gilde wird verlassen und die Stadt betreten. Man kann die Gilde aber nur verlassen, wenn man 5 Personen in der Gruppe hat und mindestens eine davon noch lebt.
- Das Spiel beenden :  
Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Programm OHNE Speichern verlassen.
- Version anzeigen

## 1.18 gruppe zusammenstellen

Eine Gruppe zusammenstellen  
=====

Wenn sie sich in der Gilde der Abenteurer befinden gehen sie folgendermassen vor :

- Sicherheitshalber den Menüpunkt "Ein neues Spiel beginnen" auswaehlen und die folgende Frage mit (J)a beantworten.
- Mit Menüpunkt "Eine Person erschaffen" fuenf Personen erschaffen.
- Mit Menüpunkt "Eine Person laden" alle diese Personen laden.
- Diesen Spielstand mit Menüpunkt "Einen Spielstand speichern" speichern.
- Der Spielstand wird von nun an mit Menüpunkt "Einen Spielstand laden" geladen und mit Menüpunkt "Einen Spielstand speichern" gespeichert.

## 1.19 abkuerzungen

Abkuerzungen  
=====

Hier die Erklaerung zu einigen oft gebrauchten Abkuerzungen:

- GS : Goldstuecke (siehe  
Weitere Charakterwerte  
)
- LP : Lebenspunkte (siehe  
Weitere Charakterwerte  
)
- MP : Magiepunkte (siehe

Weitere Charakterwerte  
)  
RS : Ruestungsschutz  
TP : Trefferpunkte : So viel Schaden kann die  
Waffe  
verursachen.  
SP : Schadenspunkte : Dies ist der Schaden, den der Gegner  
erleidet. Sie errechnen sich aus den  
TP der Waffe und dem RS des Gegners.  
MU/KL/CH/GE/KR : Abkuerzungen fuer die Eigenschaften Mut/  
Klugheit/Charisma/Geschicklichkeit und Kraft.

## 1.20 staedte

Die Staedte

=====

Nach dem Verlassen der Gilde befinden sie sich in der  
Stadt. Anfangs ist man in der Reichshauptstadt

Mokabe

. Die

Staedte sind ueber das ganze Reich verteilt und teilweise noch mit Wegen  
untereinander verbunden. Man sollte also zuerst die Staedte besuchen, die  
man leicht ueber Wege erreichen kann, obwohl man nie wissen kann, ob sie  
noch koenigstreu sind... Um den Stadtbereich zu verlassen und in die  
Landschaft zu kommen, muss man nur an einer der Seiten der Stadt aus dem  
sichtbaren Bereich hinaustreten.

## 1.21 gebaeude

Die Gebaeude

=====

Die hier aufgefuehrten Gebaeude koennen sowohl in den Staedten als auch  
in der Landschaft zu finden sein und es duerfte eigentlich leicht sein  
die Gebaeude anhand ihrer Grafiken zu erkennen -- im Zweifelsfall betritt  
man das Gebaeude eben. Nebenbei, die Beschreibung in den Klammern bezieht  
sich auf die alten Grafiken.

- Kommandantur: (Turm mit braunem Dach)

In jeder Stadt des Reiches gibt es eine Kommandantur. Dies  
ist der Sitz des Oberkommandierenden der koeniglichen Truppen  
der jeweiligen Stadt. Man sollte die Kommandanten ruhig  
besuchen, da sie der Gruppe vielleicht helfen koennen.

- Tempel : (Gebaeude mit 3 Saeulen)

Hier kann man Personen heilen, wiederbeleben oder Vergiftungen  
neutralisieren lassen (sofern man es bezahlen kann ...)

- Taverne : (Haus mit Kelch auf Wand)

Hier kann man Nahrung und Wasser kaufen. Ausserdem kann man

hier uebernachten. Allerdings geht dies nur in der Nachtzeit  
Beim Erwachen ist es Morgen, die Wunden sind etwas geheilt  
und die Magiepunkte etwas aufgeladen.

- Spielhalle : (Haus mit 'tunnelartigem' Eingang)  
Hier kann man, mit etwas Glueck sein Geld vermehren. Gespielt  
wird mit zwei Wuerfeln - wer die hoehere Zahl wuerfelt hat  
gewonnen und erhaelt seinen Einsatz verdoppelt zurueck. Der  
Einsatz betraegt 1-100 Goldstuecke.
- Magiergilde: (Haus mit 3 Sternen)  
Hier kann man seine  
Magiepunkte  
aufladen oder  
dauerhaft erhoehen lassen. Natuerlich kostet das etwas ...
- Wachturm : (Turm mit rotem Dach)  
Hier erfaehrt man den Namen der Stadt.
- Haeuser :  
Im Normalfall gehoeren die Haeuser redlichen Buergern. Es  
kann aber auch sein, dass sich einige Monster in einem Haus  
versteckt halten...
- Laden : (Haus mit den zwei gekreuzten Schwertern)  
Hier kann man Gegenstaende kaufen/verkaufen. Die Gegenstaende  
sind manchmal nur begrenzt vorhanden. Gegenstaende, die eine  
Person nicht benutzen kann sind mit einem '@' ('Klammeraffe')  
gekennzeichnet. Natuerlich bekommt man beim Verkaufen von  
Gegenstaenden nur den halben Neupreis, da der Ladeninhaber  
diese gebrauchten Gegenstaende erst restaurieren muss, um sie  
spaeter (natuerlich zum vollen Preis) wieder zu verkaufen.  
Manchmal findet man in den Laeden einiger Staedte sogar  
magische Gegenstaende, die irgendwann von anderen Abenteurern  
gefunden und verkauft wurden. Man sollte sich das Angebot in  
den Laeden deshalb genau anschauen.
- Bank : (Haus mit dem gelben Fleck [der ein Goldstueck darstellen  
soll!])  
Diese Instituion ist nachts geschlossen. Hier kann man sein  
muehsam erarbeitetes Gold sicher hinterlegen (maximal  
200000 Goldstuecke pro Stadt). Man kann das Gold nur in der  
Stadt abheben, in der man es deponiert hat, da wegen der  
unterbrochenen Verbindungen zwischen den Staedten kein  
Informationsaustausch mehr moeglich ist.
- Aeltestenrat: (Turm mit rundem Torbogen)  
Diese Instituion ist nachts geschlossen.  
Hier kann man um eine Stufe aufsteigen, wenn man genug  
  
Erfahrungspunkte  
hat.  
Man kann dann die Lebenspunkte ODER die Magiepunkte erhoehen  
und den Attacke- ODER Paradowert um 1 erhoehen und eine  
waehlbare Eigenschaft um 1 Punkt erhoehen. Dabei muss man  
jedoch die Maximalwerte fuer die Werte beachten.

Hat man noch nicht genug Erfahrungspunkte, so wird angezeigt, wieviele Erfahrungspunkte noch noetig sind.

- Gilde : (Haus mit den Buchstaben AG)  
Der Treffpunkt der Abenteurer. Eine Gilde gibt es in allen Staedten des Reichs. Man startet am Anfang in der Gilde der Abenteurer in der Reichshauptstadt  
Mokabe  
.
- Hafen :  
Einige Staedte haben Haefen, so dass man von dort aus per Schiff zu Orten gelangen kann, die man zu Fuss nicht erreichen kann. Dazu muessen Sie einfach ein Schiffsymbol betreten. Allerdings verlangt der Kapitaen einige Goldstuecke als Bezahlung fuer die Ueberfahrt.
- Sonstiges :  
Es gibt auch Gebaeude, die zwar aeusserlich aussehen wie z.B. ein normaler Tempel oder eine Huette, es aber in Wahrheit nicht sind. Daher sollte man sie trotzdem betreten, es kann ja sein darin eine (schoene ?!) Ueberraschung wartet.
- Staedte : Das Stadtsymbol findet man nur in der Landschaft, betritt man es, kommt man in die Stadt

## 1.22 landschaftsformen

Die Landschaftsformen

=====

- Weg : Auf den gepflasterten Wege (bzw. deren Resten) kommt man am besten und sichersten voran.
  - Gras : Die Grasflaechen sind ebenfalls gut geeignet um schnell voran zu kommen und man ist auch ziemlich sicher.
  - Wald : Die Waelder des Landes sind teilweise sehr dicht und mit Gestruemp zugewachsen, so dass man streckenweise nur schlecht vorankommt und mit Angriffen rechnen muss, da das Unterholz oft als Versteck fuer lichtscheues Gesindel dient.
  - Gebirge : Da das Gebirge ziemlich unwegsam ist, kommt man wegen der noetigen Kletterei nur langsam vorwaerts und muss nebenbei mit Angriffen der dort lebenden Monster rechnen. Es heisst, in den Gebirgen seien sogar Lindwuermer gesehen worden. Die groessten Berge kann man allerdings nicht ueberqueren - dazu fehlt die noetige Ausruestung.
  - Sumpf : Der morastige Boden des Sumpfes verhindert ein schnelles Vorwaertskommen, und in den trueben Gewaessern tummeln sich einige unangenehme Zeitgenossen...
  - Wueste : Die Sandduenen der Wueste geben dem Wanderer keinen festen Halt,
-



wodurch die Wanderung durch die Wueste muehselig ist. Ausserdem wimmelt es dort nur so vor giftigen Schlangen.

- Eis : Obwohl in dieser Gegend Schneeverwehungen und Eisflaechen das Vorwaertskommen erschweren gibt es dort auch einige (meist feindliche) Lebewesen.
- Wasser : Das Wasser stellt fuer die Gruppe ein Hindernis dar, da selbst diejenigen, die schwimmen koennen, sich aus Angst vor den Monstern, die sich im Wasser tummeln lieber nicht hineinwagen.

## 1.23 gewoelbe

Die Gewoelbe  
=====

Unter Gewoelbe versteht man zum Beispiel die Keller unter einem Schloss, aber auch die Hoehlen der Drachen, die man in den grossen Gebirgszuegen des Landes finden kann. Da in die Gewoelbe kein Tageslicht eindringt, muss man selbst fuer Licht sorgen (z.B. mit Fackeln, ... ). In den Gewoelben wird der Gruppe das Leben durch Geheimtueren, Teleporter, Fallen und andere Gemeinheiten erschwert. In den Hoehlen soll es noch schlimmere Monster als an der Oberflaeche geben - es wird erzaehlt, dass in diesen dunklen Gewoelben Vampire, Daemonen und noch entsetzlichere Wesen hausen sollen. Also seid vorsichtig...

Einige Erlaeuterungen zur zweidimensionalen Darstellung:

- Man sieht nur die direkt an die eigene Positon angrenzenden Felder.
- Durch eine Automapping-Funktion werden alle Felder, die man schon betreten hat angezeigt, um die Orientierung zu erleichtern. Allerdings wird diese Karte beim Verlassen des Gewoelbes wieder geloescht.

## 1.24 monster

Die Monster  
=====

Es gibt die verschiedensten Monster in  
Cordova  
, wobei sich je  
nach der

Landschaftsform  
andere Monster finden werden. In

gewisser Weise zaehlen auch menschliche Wesen zu den Monstern, da sie sich im Vergleich zu den friedlichen Vertretern ihrer Rasse sich der dunklen Seite zugewandt haben. Als Beispiel sollen nur die Schwarzelfen, boese Zwerge oder Raeuber dienen. Durch diese Boesewichte, die auf den ersten Blick nicht als solche zu erkennen sind, sollen viele Staedte an die dunklen Maechte ausgeliefert worden sein. In solchen Staedten haben dunkle Maechte die Macht uebernommen. Die einzige Moeglichkeit um festzustellen wem eine Stadt die Treue haelt ist, die oertliche Kommandantur aufzusuchen und festzustellen ob sie von koenigstreuen Truppen kontrolliert wird.

Grundsätzlich gilt aber, das man ausserhalb von  
 Mokabe  
 vorsichtig  
 sein muss, wenn man fremde Wesen trifft oder eine unbekannte Stadt betritt,  
 denn sonst koennte Schreckliches mit den mutigen Abenteurern geschehen...

## 1.25 gegenstaende

### Gegenstaende

=====

Allgemeines:

- In allen Staedten des Reiches gibt es  
 Laeden  
 , wo man  
 Gegenstaende erwerben kann, obwohl es nicht ueberall alles zu kaufen geben  
 wird. Zum Bewegen der Liste in den Laeden benutzen sie die Cursortasten  
 (die <- und -> Taste dient zum schnellen Bewegen).
- Im Normalfall gilt: Je teurer ein Gegenstand ,um so wirksamer ist er.  
 Aber trotzdem sollte man alle Gegenstaende einmal ausprobieren.
- Es gibt natuerlich auch noch unbekannte, magische Gegenstaende die man  
 normalerweise nicht kaufen, sondern nur finden kann, indem man Raetsel  
 loest oder diese den im Kampf getoeteten Monstern abnimmt. Es gibt jedoch  
 auch hin und wieder einige magische Gegenstaende zu kaufen, deren Wirkung  
 man dann schon selbst herausfinden muss.
- Jeder Gegenstand hat ein bestimmtes Gewicht (in Unzen ausgedrueckt,  
 1 Unze = ca. 25g), so dass man schon sehr stark sein muss um schwere  
 Gegenstaende (wie z.B. Ruestungen) tragen zu koennen.
- Man kann auch die Ladeninhaber - gegen ein kleines Entgelt - ueber die  
 Gegenstaende die man besitzt ausfragen.
- Einige Gegenstaende kann man mehrmals benutzen. Die Zahl, die hinter dem  
 Gegenstand angedrueckt wird, gibt an wie oft man den Gegenstand benutzen  
 kann (z.B. #3 : Dieser Gegenstand kann dreimal benutzt werden)

Ausruestbare Gegenstaende lassen sich in folgende Kategorieren einteilen:

Waffen

Schilde

Ruestungen

Wurfwaffen

Schusswaffen und Geschosse

## 1.26 waffen

Waffen :

- Waffen koennen im Kampf zerbrechen. (Dies passiert meist im unpassendsten Moment ...). Natuerlich kann ein Knueppel schneller brechen als ein Schwert.
- Waffen koennen beim Benutzen etwas vom Parade- und/oder Attackewert abziehen, z.B. wenn es schwere oder unhandliche Waffen sind. Wenn man die Waffe nicht mehr benutzt gehen der Parade- und Attackewert wieder auf ihren normalen Wert zurueck.
- Man kann niemals ein  
Schild  
und eine Zeihandwaffe  
gleichzeitig benutzen. Als Zweihandwaffen gelten auch  
Geschosswaffen  
(wie z.B Bogen, ...)

## 1.27 schilde

Schilde :

- Es heisst zwar, es gaebe Schilde mit magischen Eigenschaften, aber man sollte ja nicht alle Geruechte glauben ...
- Man kann niemals ein Schild und eine  
Zeihandwaffe  
gleichzeitig benutzen. Als Zweihandwaffen gelten auch  
Geschosswaffen  
(wie z.B Bogen, ...)

## 1.28 ruestungen

Ruestungen :

- Ruestungen sind wichtig um zu ueberleben, nur leider ist es so, dass gute Ruestungen teuer und sehr schwer sind ...

## 1.29 wurfwaffen

Wurfwaffen :

- Die Reichweite der Wurfwaffen ist beschraenkt, und wird hinter der Wurfwaffe angedruckt. (Angabe in Fuss; 10 Fuss entsprechen 1 Feld im Kampf z.B. 40' bedeutete : Reichweite 40 Fuss = 4 Felder im Kampf)

## 1.30 geschosse

Schusswaffen und Geschosse :

- Die meisten Geschosse gibt es in unterschiedlich grossen (und unterschiedlich teuern und schweren) Packungen.
- Einige Geschosse verstaerken die Wirkung der Geschosswaffen (z.B. Stahlbolzen verursachen mehr Schaden als normale Bolzen).

Fuer die Geschosswaffen sind folgende Geschosse noetig:

- Schleuder : Steine
- Kurz-/Langbogen : Pfeile
- Armbrust : Bolzen oder Stahlbolzen
- Blasrohr : Blaspfeile, Giftpfeile und andere

## 1.31 gegenstandsliste

Liste einiger Gegenstaende

=====

Erklaerungen zu einigen ausgewaehlten Gegenstaende :  
Das Gewicht ist in Unzen (1 Unze = 25 Gramm) angegeben,  
die Preise in Goldstuecken.

Name	Gewicht	Preis	Bemerkung
Stein	2-4	1-3	Zum Laden einer Schleuder noetig
Seil	45	5	Nuetzlich fuer Fallgruben
Pfeile	10-30	10-30	Zum Laden von Kurz-/Langbogen
Bolzen	10-30	10-30	Zum Laden der Armbrust
Giftpfeile	10-30	10-30	Zum Laden eines Blasrohrs, vergiftet Gegner
Blaspfeile	10-30	10-30	Zum Laden eines Blasrohrs (TP: 6)
Stock	70	10	Zweihandwaffe (TP : 1-6)
Strickleiter	70	17	Nuetzlich fuer Fallgruben
Stahlbolzen	10-30	20-40	Zum Laden einer Armbrust (TP: +3)
Schleuder	100	20	Geschosswaffe (TP : 3-8) Reichweite : 60
feste Kleidung	40	20	leichteste Ruestung (RS : 1)
Kampfstab	70	20	Zweihandwaffe (TP : 2-7)
Dreschflegel	120	30	Zweihandwaffe (TP : 3-8)
Schlinge	30	30	Zum Jagen im Wald
schwerer Dolch	30	30	Ideale Waffe fuer Zauberer (TP : 3- 8)
Degen	40	35	gute, billige Waffe (TP : 3- 8)
Blasrohr	10	40	Geschosswaffe (TP : 0) Reichweite : 60
Kurzschwert	40	40	Kleinste Schwert (TP : 3- 8)
Waffenrock	120	40	Leichte Ruestung (RS : 2)
Heilkraut	5	40	Heilt kleine Wunden
Kurzbogen	20	45	Geschosswaffe (TP : 4- 9) Reichweite : 80
Rapier	40	50	Leichte Stichwaffe (TP : 4- 9)

Langbogen 30 50 Geschosswaffe (TP : 5-10)  
 Reichweite : 100  
 Heiltrank 5 50 Wie Heilkraut, aber staerker  
 Saebel 60 60 Leichte Hiebwaaffe (TP : 4- 9)  
 Pike 120 70 Zweihandwaaffe (TP : 6-11)  
 Gegengift 5 75 Damit kann jedes Gift  
 neutralisiert werden  
 Hellebarde 150 75 Zweihandwaaffe (TP : 5-10)  
 Schwert 80 80 Gute, leicht handzuhabende Waaffe  
 (TP : 5-10)  
 Lederruestung 180 80 Leichteste Nichtmetallruestung  
 (RS : 3)  
 Breitschwert 140 100 Zweihandwaaffe (TP : 6-11)  
 Kriegshammer 150 100 Zweihandwaaffe (TP : 7-12)  
 Armbrust 200 125 Geschosswaffe (TP : 6-11)  
 Reichweite : 100  
 Zweihaender 160 130 Zweihandwaaffe (TP : 7-12)  
 Holzschild 140 140 Kleinstes, leichtestes Schild  
 (RS : 1)  
 Morgenstern 150 150 Starke Einhandwaaffe (TP : 6-11)  
 Streitaxt 140 180 Zweihandwaaffe (TP : 4-14)  
 Metallschild 200 200 Groesstes nichtmagisches Schild  
 (RS : 2)  
 Kettenhemd 320 200 leichteste Metallruestung (RS: 4)  
 Schuppenpanzer 480 1000 eine der besten Ruestungen  
 (RS: 5)  
 Ritterruestung 900 4000 staerkste nichtmagische Ruestung  
 (RS : 6)

Gewichte weiterer Gegenstaende:

Gold : 10 Goldstuecke wiegen 1 Unze  
 Nahrung : 1 Einheit wiegt 1 Unze.  
 (Maximal 100 Nahrung/Person)  
 Wasser : 1 Einheit wiegt 1 Unze.  
 (Maximal 100 Wasser/Person)

Traegt eine Person zu schwer, dann erscheint bei der  
 Statusanzeige ein 'Ü' und sie verliert LP (dann sollte man das  
 Gewicht sofort verringern).

## 1.32 statusanzeigen1

Statusanzeigen beim Umhergehen

=====

Folgende Werte werden im unteren Kasten mit den jeweiligen  
 aktuellen Werten angezeigt (von links nach rechts);

Name = Name der Person

RS = Ruestunsschutz :  
 siehe

Charaktereigenschaften

S = Status:

Hier koennen folgende Zeichen stehen :

'T' = Die Person ist tot.  
 'V' = Die Person ist vergiftet und verliert LP.  
 'D' = Die Person verdurstet - Sie hat kein Wasser mehr.  
 'H' = Die Person verhungert - Sie hat kein Essen mehr.  
 'Ü' ~ = Die Person traegt zu schwer. - Sie wird dadurch  
 Lebenspunkte verlieren  
 ' ' = Alles in Ordnung  
 Bem.: Falls mehrere dieser Ereignisse eintreten, wird  
 immer das oberste Ereigniss (und Zeichen  
 angezeigt).  
 z.B.: Bei einer Person die verhungert und verdurstet,  
 wird nur ein 'D' angezeigt. Stirbt die Person;  
 dann wird nur ein 'T' angezeigt.

ES/WA = Essen/Wasser :

siehe

Charaktereigenschaften

Kl = Klasse :

Dort stehen 2 Buchstaben. Dies sind die  
 Anfangsbuchstaben der Klasse der Person - so weiss man  
 immer welcher Person welcher Klasse angehoert. (Genaue  
 Namen : siehe

Klassen

)

### 1.33 statusanzeigen2

Statusanzeige bei Informationen ueber eine Person

=====

Durch Druck auf eine der F-Tasten erscheint eine Anzeige, die  
 alle

Charaktereigenschaften

anzeigt. Die Zeile 'Status'

zeigt, den kompletten Status an.

(siehe

Statusanzeigen beim Umhergehen

).

Durch Tastendruck kommt man in ein Menue , in dem man Gold, Nahrung,  
 asser, u.a. zwischen den einzelnen Personen der Gruppe verteilen.  
 Ausserdem kann man Personen mit den mitgefuehrten Gegenstaenden  
 ausruesten

Zum Bewegen der Objektliste Laeden benutzen sie die  
 Cursortasten (die <- und -> Taste dient zum schnellen  
 Bewegen).

Folgende Gegenstaende kann man ausruesten :

-

Waffen

(Wenn eine Waffe ausgeruestet wurde, wird  
 angezeigt, wieviele Trefferpunkte die Waffe verursachen kann  
 [allerdings schuetzt die Ruestung das Monster])

- Ruestungen  
(Wenn sie ausgeruestet werden, wird angezeigt, wie stark die Ruestung schuetzt)
- Schilde  
(Wenn sie ausgeruestet werden, wird angezeigt, wie stark sie schuetzen.)
- Geschosse  
wie Steine, Pfeile, Bolzen und Blaspfeile muessen ebenfalls ausgeruestet werden um sie mit der jeweiligen Waffe abschiessen zu koennen. (Falls das Geschoss zusaetlichen Schaden verursacht (wie zum Beispiel irgendwelche magische Geschosse, wird dieser Schaden hinter dem Geschoss angezeigt)
- Wenn man ein Geschoss ausruestet und schon eine Geschosswaffe benutzt, bzw. wenn man schon ein Geschoss benutzt und eine Geschosswaffe ausruestet prueft das Programm ob diese Gegenstaende zusammenpassen (z.B. man kann mit einer Armbrust keine Blaspfeile abfeuern).

## 1.34 zaubersprueche

Zaubersprueche

=====

Um einen bestimmten Spruch zu sprechen muss man den Spruch auswaehlen (eventuell muss man zuerst auswaehlen wer den Spruch sprechen will) und dann die Wirkung und/oder die Staerke und/oder das Ziel bestimmen. Natuerlich muss man genug Magiepunkte haben um diesen Spruch zu sprechen, da jeder Spruch Magiepunkte verbraucht. Zu Beginn des Abenteuers sind den Magiekundigen nur wenige Sprueche bekannt. Allerdings koennen sie im Laufe der Zeit weitere maechtige Sprueche lernen. Aber nicht jeder Magiekundige kann Spruch lernen. Einige Sprueche sind einer bestimmten Klasse vorbehalten.

## 1.35 ueber das gelingen der zaubersprueche

Ueber das Gelingen der Zaubersprueche

=====

Hinter jedem Spruch sind Abkuerzungen der Eigenschaften angegeben, von denen es abhaengt ob der Spruch gelingt. (Z.B. (KL/CH) bedeutet, dass fuer diesen Spruch Klugheit und Charisma noetig sind). Je hoeher der Eigenschaftswert ist, um so hoeher ist die Chance, dass der Spruch gelingt.

Vor allem noch nicht sehr erfahrenen Magiern gelingen die Zauber oft nicht immer; vor allem Zauber die von zwei Eigenschaften abhaengen sind fuer die unerfahrenen Magier schwer zu beherrschen. Allerdings werden mit steigender Stufe auch die schweren Zauber oefters gelingen

## 1.36 kampf

Der Kampf

=====

Die Monsterart, die erscheint haengt von Ort und Tageszeit ab. Vor allem Nachts treiben sich vermehrt Monster herum. Bevor es dann zum Kampf kommt kann man versuchen zu fliehen.

Die Reihenfolge der Kaempfer wird je nach Mut festgelegt. Jeder Kaempfer darf einen Zug taetigen, sobald er an der Reihe ist. Das Monster oder die Person die am Zug ist, ist durch einen Kreis gekennzeichnet.

Ausserdem leuchten die Daten der Person rot auf. Zu Beginn jedes Kampfes besteht die Chance, dass eine Person in einen Kampfesrausch verfaellt (bei Zwergen geschieht dies recht haeufig)

Moeglichkeiten : (In Klammern die zugehoerigen F-Tasten)

Bewegen : Mit den Cursortasten :

Bewegt man sich aus dem Kampffeld flieht man, und kann danach nicht mehr in den Kampf ablauf nicht mehr eingreifen, ist dafuer aber sicher. Flieht die ganze Gruppe endet der Kampf, wonach es fuer die Gruppe KEIN Gold gibt (das ist eben der Preis der Feigheit). Man kann nur Felder betreten, die nicht von einem Gegner oder einer anderen Person besetzt sind. Ausserdem kann man nicht ueber Waende und Mauern gehen.

(A)ngriff : Hier muss noch die Richtung angegeben werden.  
(Abbruch mit 'SPACE')

A) Kampf mit einer  
Nahkampfwaffe

:

Dann schlaegt die Person zu. Ob die Person trifft haengt von dem Attackewert der Person und dem Paradowerts des Gegners ab. (Wenn man den Attacke-/Paradowert mit 5 multipliziert, erhaelt man die Prozentchance zu treffen/abzuwehren). Trifft man den Gegner und kann dieser nicht parieren, erleidet er Schaden, der von den TP der Waffe und dem RS des Gegners abhaengt. Schaden = TP-RS. (Ein Kraftwert von 8 bringt Abzuege, ein Kraftwert von 13 oder mehr einen Bonus auf den Schaden) Dieser Schaden wird von den LP des Gegners abgezogen. Sinken die LP auf 0, dann wurde er getoetet und man erhaelt Erfahrungspunkte:

B) Kampf mit einer  
Geschosswaffe

:



Hat die Person eine Geschosswaffe (Bogen, Schleuder, Armbrust, Blasrohr) ausgeruestet, so benoetigt sie eine Kampfrunde um die Waffe mit den ausgeruesteten Geschossen zu laden. In der naechsten Kampfrunde kann er dann das Geschoss in eine anzugebende Richtung abfeuern. Die Trefferchance haengt von der Groesse des Ziels, der Waffe, der Entfernung zum Ziel und vom Geschick des Schuetzen ab. Der Schaden, den das Gegner erleidet wird wie bei A) Nahkampf berechnet. (Auf die Reichweite der Waffe achten !) Und hoffentlich versuchen sie nicht, ihr Blasrohr mit Bolzen zu laden ...

(B)enutzen : Etwas Benutzen (z.B. einen Heiltrank, magische Gegenstaende und anderes)

(I)nfo : Die Daten der Person werden angezeigt. Hiermit kann man auch im Kampf andere Gegenstaende einsetzen (z.B. man kann die Waffe wechseln).

(M)emory : Zeigt den noch freien Speicher an

(R)edraw : Baut den Bildschirm nach einem Fehler neu auf (Zaehlt nicht als Zug)

(U)hrzeit : Zeigt die Tageszeit an

(V)ersion : Versionsangabe

(W)erfen : Hier muss man die Wurfwaffe und die Richtung angeben. (Auf die Reichweite der Wurfwaffen achten !). Hiermit kann man eine Wurfwaffe werfen, sofern man eine hat. Die Trefferchance haengt von der Groesse des Ziels, der Entfernung und vom Geschick des Schuetzen ab. Der Schaden, den der Gegner erleidet wird wie bei A) Nahkampf berechnet

(Z)aubern : Hiermit kann man die mag. Zauberformeln, die der (F7) Magiekundige beherrscht sprechen. Gelingt der Spruch nicht, ist der Zug vertan und man muss bis zur naechsten Kampfrunde warten.

'SPACE' : Nichts tun

## 1.37 hinweise zum kampf

Hinweise zum Kampf

=====

- Wenn eine Person Geschosswaffen einsetzt, dann kommt, wenn das letzte Geschoss verbraucht wurde die Meldung 'Geschosse alle'. Sind dann noch passende Geschosse fuer die Waffe vorhanden, dann wird automatisch der naechste Geschosspack

ausgeruestet.

- Im Kampf eingesetzte  
Wurfaffen  
findet man nach einem Kampf  
wieder, sofern die Waffen nicht zerbrochen sind. Am Ende  
eines gewonnenen Kampfes kann man Gold und/oder Gegenstaende  
finden.
  - Ein Gegner, der schwer verletzt ist wird versuchen zu fliehen.
  - Wurfaffen  
werden durch Wald, Berge und Vulkane gestoppt.
  - Kampfsprueche werden durch Berge und Vulkane gestoppt.  
Allerdings kann man ueber die eigenen Leute hinweg werfen  
oder Zaubersprueche anwenden.
  - Im Nahkampf koennen die Waffen der Gruppe brechen.
  - Toetet eine Person ein Monster bekommt sie Erfahrungspunkte.
  - Siegt die Gruppe bekommt sie einige Goldstuecke. Dies  
haengt vom Monstertyp ab. (z.B. Stechmuecken haben kein Gold)
  - Die Monster koennen ebenfalls Magie benutzen oder Wurfaffen  
einsetzen.
  - Schlaegt ein Monster mit einer Nahkampfwaffe zu laeuft im  
Prinzip das gleiche ab, wie wenn eine Person auf ein Monster  
schlaegt.
  - Einige Monster vergiften denjenigen den sie getroffen haben  
(z.B. Spinnen, Schlangen, ...), so dass man dann in jeder  
Kampfrunde Lebenspunkte verliert.
  - Feindliche Magie :  
Sie wird durch die Entfernung abgeschwaecht und mag.  
Schilde  
oder  
Ruestungen  
die eine Person benutzt, koennen vor der  
schwarzen Magie (aber nicht gegen Drachenfeuer) schuetzen.
  - Diebische Gegner:  
Einige Gegner koennen nach einem Treffer Gold stehlen !  
(z.B. Diebe, Raeuber, ...) Allerdings bekommt man das Gold  
nach einem Sieg wieder zurueck.
  - Einige Gegner koennen auch Gift spritzen, eine Person laehmen  
oder verwirren oder ihr Erfahrungspunkte abziehen.
  - Besonders gefaehrlich sind Monster, die sich mehrmals in  
einer Runde bewegen koennen (z.B. einige flugfaehige  
Monster).
-

- Zur besseren Unterscheidung werden die Texte zu den Aktionen bei der Gruppe weiss, bei den Monstern grau gedruckt. Wichtige Texte (wie z.B. 'Waffe bricht') werden ROT gedruckt, damit sie nicht uebersehen werden.

## 1.38 versionen

### Versionen

=====

Nun folgt eine Liste der Versionen von 'DIE JUWELEN DES LICHTS'. Versionen unter V1.01 sind nicht mehr aufgefuehrt, da dies nur interne Versionen/Testversionen waren bzw. die Spielstandsformate inkompatibel zu denen ab V1.01 sind, und somit ohne Bedeutung sind. Zu jeder Version ist angegeben, welche Verbesserungen vorgenommen, welche Fehler behoben wurden und welche schwereren Fehler in dieser Version bekannt sind, die noch nicht behoben wurden.

V 2.10e: vom 13.09.1996

#### AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

#### BEHOBENE FEHLER:

#### VERBESSERUNGEN :

- Ich musste beim Compilieren auf das "Large Data"-Modell umschalten - es war nicht mehr machbar, die 64KByte Grenze zu halten. Dadurch wird JdL leider etwas langsamer.
- Aufgrund von Nachfragen englischer Amiga-Fans gibt es jetzt den Versuch, JdL ins Englische zu uebersetzen. Mit der Konfigurationsanweisung  
#English  
werden die englischen Texte aktiviert. Alternativ kann man mit der Taste T die Sprache wechseln.

V 2.10: vom 06.09.1996 (=> AmiNet)

#### AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

#### BEHOBENE FEHLER:

#### VERBESSERUNGEN :

- Eine Option, um die durch das Automapping erzeugten Karten dauerhaft zu speichern.

V 2.06: vom 26.03.1996 (=> AmiNet)

#### AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

---

## BEHOBENE FEHLER:

## VERBESSERUNGEN :

- Ein Installer-Skript!!!
- Da es immer wieder (inzwischen auch des oeffteren auf meinem Rechner) vorkam, dass das Positionsprite verschwunden ist, habe ich es entfernt und durch einen primitiven Cursor ersetzt (ein schoeneres Bild einzusetzen ist aufgrund des internen Chaos ohne grossen Aufwand nicht machbar). Als Nebeneffekt wurde das Scrolling in der Stadt veraendert (verbessert?), genauer gesagt in den Randgebieten.  
Ein weiterer Nebeneffekt ist, dass der Cursor nicht auf allen Bildschirmen zu sehen ist...
- Ein Versionstring im Hauptprogramm (Rev. 1)
- Ein verbessertes Installer-Skript!!!

V 2.05: vom 24.03.1996 (=> AmiNet)

## AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

## BEHOBENE FEHLER:

- Die ASL-Requester funktionierten nur, wenn man das Verzeichnis nicht wechselte (mal ehrlich, wozu braucht man dann noch einen File-Requester...). Dieses unangenehme "Feature" ist nun behoben - nochmals vielen Dank an Juergen Ruehle, der mir diesen Fehler berichtet hat.

## VERBESSERUNGEN :

V 2.04: vom 10.02.1994 (=> AmiNet)

## AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

## BEHOBENE FEHLER:

- Vor dem Anzeigen eines Bildes wird nun der Tastaturpuffer geloescht und eine kurze Pause eingelegt, damit das Bild nicht zu schnell verschwindet.
- Das Programm stuerzte ab, wenn eine aeltere Version der IFF-Library benutzt wurde - nun wird explizit die Versionsnummer 22 (oder hoeher) de Bibliothek angefordert. (ab Rev. 1)
- Bei Dunkelheit wurden auch die Farben des Filerequesters abgedunkelt, so daB man nichts mehr oder nur wenig erkennen konnte. Dieser Fehler ist jetzt behoben. (ab Rev. 2)
- Beim Verkaufen von Gegenständen mit hohen Preisen wurden die Verkaufspreise falsch ermittelt weil eine short-Variable ueberlief. Und es ist sehr unschoen, wenn man einen Diamanten (10000 Goldstücke) verkauft und nur 84 Goldstücke bekommt... Der Fehler ist jetzt behoben - Danke Volker!

## VERBESSERUNGEN :

- Neue Bilder: DWARF\_MINES.pic, ELF\_ISLAND.pic, SUNKEN\_TEMPLE.pic, VULKANTOWER.pic

V 2.03: vom 24.09.1993

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

- Ein Fehler, der seit Ewigkeiten im Programm sein muss, habe ich bei meinen Aufraeumarbeiten im Sourcecode entdeckt: Die Dos.library wurde zweimal geoeffnet...  
Beim Umlenken der Systemrequester auf das Window von JdL gab es ebenfalls einen Fehler: Unter unguenstigen Umstaenden waere auf eine ungueltige Process-Struktur zugegriffen worden. (Rev. 6)

VERBESSERUNGEN :

- Beim Speichern/Laden/Loeschen von Spielstaenden und Charakteren wird jetzt, falls vorhanden, die ASL-Library von Kickstart 2.0 benutzt.  
Die daraus moeglicherweise entstehende Probleme sind im Kapitel

Wichtige Hinweise

erlaeutert. (Rev. 2)

- Fehlermeldungen werden jetzt durch einen Requester angezeigt, der erst durch einen gezielten Mausclick verschwindet. Dadurch uebersieht man schwere Fehler nicht mehr. (Rev. 3)
- Einige Routinen wurden neu geschrieben, und sind jetzt schneller und kuerzer. Einige interne Datenstrukturen wurden aufgeraeumt und sind jetzt wesentlich kleiner geworden (spart Speicher...)  
Hoffentlich verursacht das keine neuen Fehler - allerdings habe ich die betroffenen Routinen so gut als moeglich getestet. (Rev. 4ff)

V 2.02: vom 23.09.1993

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

- Einige externe Dateien wurden, da an ihnen keine Aenderungen mehr vorgenommen werden muessen in das Hauptprogramm integriert, wodurch unnoetiges Nachladen/Anlegen von Pufferspeichern vermieden wird: (Rev. 0)
  - \* Die Datei "Spiel\_Daten/Spiel\_Ladenitems"
  - \* Die Datei "Spiel\_Daten/Extra\_Grafik"
- Die Sprueche "Trebors Fallenschutz" und "Mag. Auge" wirkten bisher nur in Gehrichtung, was zu unnoetigen Verwirrungen fuehrte. Deshalb wirken diese Zauber jetzt in alle Richtungen um die Gruppenposition herum. (Rev. 3)

V 2.01: vom 18.09.1993

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

- In V2.00 habe ich die Abfrage "Datei ueberschreiben?" so geaendert, dass jede andere Taste als "J" die Frage verneint (ist sicherer, falls man aus Versehen irgendeine Taste drueckt)

Dabei ist mir ein Fehler unterlaufen, so dass die Frage mit der Taste "J" verneint, mit allen anderen Taste bejaht wurde - jetzt ist die Sache wieder richtig herum...

#### VERBESSERUNGEN :

- In dieser Version habe ich die Dateien "Spruch\_Info\_Text" und "Item\_Info\_Text" in die Datei "Texte" integriert. Zusammen mit einer neuen Methode der Textverwaltung wurde es einfacher, Puffer fuer die Texte anzulegen bzw. Texte von Disk zu lesen und anzuzeigen. (Abgesehen davon, ist es erfolgt das Konvertieren eines normalen ASCII-Textes in das Spezialformat wesentlich schneller als vorher, was fuer mich eine erfreuliche Verbesserung ist - frueher hat es ziemlich lange gedauert, die im Urzustand 80 KByte Text zu konvertieren) Der Vorteil fuer den Benutzer ist, dass die Texte schneller angezeigt werden als zuvor (frueher wurden die Texte byteweise gelesen und waehrenddessen angezeigt, jetzt wird er komplett gelesen und dann erst angezeigt). Der Nachteil duerfte sein, dass das Anlegen der Puffer vermutlich etwas langsamer geworden ist. Ich hoffe, durch diese neuen Routinen sind keine neuen Fehler entstanden. Bei einigen Versuchen habe ich allerdings keine Fehler bei der Textanzeige gesehen. Gleichzeitig wurden die Gegenstandsinfotexte neu formatiert, und nutzen jetzt die 38 moeglichen Zeichen je Zeile aus.
- Neuer Sound: Pariertes Nahkampftreffer, Tempel, Pfeilfalle, Schiffsreise

V 2.00: vom 11.09.1993

Es ist vollbracht! Endlich laeuft alles ohne Gurus und sonstige Stoerungen...

#### AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion, das Uebliche eben, der seltsame Spritefehler...

#### BEHOEBENE FEHLER:

- Findet man eine Schriftrolle, auf der ein Spruch steht, den man schon kennt, dann wurde im Dungeon die Bildschirmanzeige geloescht, anstatt eine Meldung auszugeben...  
Der Bug wurde entfernt  
(Schliesslich habe ich den den Fehler doch noch gefunden, Michael :-)
- Die Umstellung auf die neuen Grafiken machte eine Aenderung der Farbpalette noetig. Bei der Umstellung der Farbe der Textausgabe habe ich einige Stellen uebersehen, was zu interessanten Farbkombinationen fuehren konnte (Dunkelgraue Schrift auf schwarzem Grund ist eben nicht so leicht lesbar ;-)  
Ich hoffe, jetzt sind alle farblichen Fehler behoben...

#### VERBESSERUNGEN :

- Der Spruch "Kraftfeld entfernen" wirkte bisher nur in Gehrichtung, was zu unnoetigen Verwirrungen fuehrte. Deshalb wirkt dieser Zauber jetzt in alle Richtungen um die Gruppenposition herum. (Rev. 4)

V 2.00 beta: vom 27.07.1993

Endlich wieder etwas Zeit gehabt... Das Ergebnis ist diese Version, mit zahlreichen Revisionen... Irgendwann wird daraus JdL2.00 entstehen.

#### AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

**BEHOBENE FEHLER:**

- Beim Erhalten eines Gegenstandes kam es nach mehrmaligem Druecken der DEL-Taste zu seltsamen Effekten (im Extremfall zum Guru...) Das ist jetzt behoben.

**VERBESSERUNGEN :**

## Revision 0:

- In dieser Version ist ausserdem ein Guru entfernt worden, der im Zusammenhang mit den neuen Grafiken auftrat.

## Revision 1:

- Es wird kein Pufferscreen mehr geoeffnet um die neuen Grafiken vor dem Anzeigen "zwischenzuspeichern". Das ganze wird jetzt mit einer BitMap erledigt.

## Revision 2:

- Zur besseren Orientierung (ok, ich gebe zu, dass war noetig) kann man in der Landschaft jetzt eine Gesamtkarte mit der Position der Gruppe anzeigen lassen
- Ueberarbeitete Anleitung (nebenbei, es gibt auch eine Anleitung im AmigaGuide-Format, die vermutlich wesentlich besser ist, da ich diese ueberarbeite und dann die Aenderungen in die normale Textdatei uebertrage - wenn ich Zeit dafuer habe, da dies ziemlich aufwendig ist)

## Revision 3:

- Weitere Zwischengrafiken von Michael Taupitz
- Routinen fuer Soundeffekte eingebaut, jetzt fehlen bloss noch die Sfx.

## Revision 4:

- Soundeffekte fuer den Laden und die Dungeons
- Aktiviert werden die Sounds durch die #Sound-Anweisung in der

Konfigurationsdatei

- Ein-/Ausschalten der Soundeffekte waehrend des Spiels durch die Taste 'O'

## Revision 5:

- Soundeffekte fuer den Nahkampf und gelungene Zauber

## Revision 6:

- Soundeffekte fuer den Drachenatem und Kauf eines Gegenstandes.

## Revision 7:

- Soundeffekte fuer den Orkangriff (Trompetensignal und Schritte)

V 1.60XT : vom 13.07.1993:

Eigentlich wie V1.60, allerdings sind hier neue Grafiken eingesetzt worden.

**AUFGETRETENE FEHLER:**

wie bei der Vorversion

**VERBESSERUNGEN :**

- Durch die #Extended-Anweisung kann man die neuen Grafiken aktivieren
-

- Verbesserung des Automappings im Dungeon: Benutzt man eine Geheimtuere, dann wird diese auf der Karte als normale Tuere angezeigt und ist ab sofort leicht wiederzufinden.

V 1.60 : vom 12.12.1992:

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

- Versionen fuer 512 KByte-Amigas und Amigas mit mehr Speicher
- Beim Stufenaufstieg ist die Auswahl, was erhöht werden soll wesentlich komfortabler und einfacher geworden (z.B. werden die aktuellen Werte jetzt angezeigt)
- Spielstaende werden jetzt "wirklich" gespeichert (und nicht nur "scheinbar" - diese seltsame "Eigenschaft" ist einigen Leuten aufgefallen. Uns selbst ist es eben nie aufgefallen, wie verwirrend dieser Umstand fuer den Spieler ist).

Das ganze muss ich wohl erklaren, dazu muss ich aber etwas ausholen: Im Verzeichnis "Spielstaende" werden die Dateien der Gruppenmitglieder (Endung: .CHRK) abgespeichert und die Spielstaende (diese haben den eingegebenen Namen).

Angenommen, man hat eine Gruppe, die aus den Personen Aragorn, Boromir, Gimli, Gandalf, Legolas besteht. Speichert man nun den Spielstand mit Namen "Spiel1", dann werden die Dateien Aragorn.CHRK, Boromir.CHRK, Gimli.CHRK, Gandalf.CHRK, Legolas.CHRK und Spiel1 geschrieben.

Stirbt nun die Person Gandalf, und speichert man die Gruppe dann als "Spiel2" dann werden wieder die Personen wieder ueberschrieben.

Laedt man nun "Spiel1", dann ist Gandalf immer noch tot! Die Datei Gandalf.CHRK wurde beim Speichern von "Spiel2" ueberschrieben.

Die Datei "Spiel1" enthaelt nur Informationen ueber Position der Gruppe, geloeste Aufgaben,...

Der Grund fuer diese seltsame "Eigenschaft" war, dass urspruenglich nur ein Spielstand vorgesehen war (somit haette es keine Probleme gegeben). Spaeter konnte man die Spielstaende allerdings benennen und, ohne dass es uns bewusst wurde, haben wir dieses Problem geschaffen.

Jetzt (seit V1.60) werden beim Speichern eines Spielstandes die Daten der Personen IN DIE SPIELSTANDSDATEI GESCHRIEBEN. In unserem Beispiel wuerde in "Spiel1" jetzt zusaetzlich die Daten der fuenf Gruppenmitglieder stehen und die Spielstaende "Spiel1" und "Spiel2" sind jetzt wirklich verschieden.

Entfernt man eine Person aus der Gruppe oder erschafft eine neue Person, dann wird diese weiterhin in <name>.CHRK abgespeichert.

So, ich hoffe das jetzt alle Klarheiten beseitigt sind...



Natuerlich gibt es daher ein neues Spielstandsformat - selbstverstaendlich kann man DIE SPIELSTAENDE DER VERSIONEN V1.01 BIS V1.55 WEITERHIN LADEN. Das Programm erkennt diese Spielstaende und wandelt sie in das neue Format um. Wenn Sie diesen Spielstand dann speichern wird er im neuen Format abgespeichert.

Hinweis: Die Meldung "(Vermutlich) altes Spielstandsformat" erscheint beim Laden von alten Spielstandsdateien und soll darauf hinweisen, dass dieser Spielstand noch alle oben genannten Nachteile aufweist.

V 1.55 : vom 26.11.1992:

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOEBENE FEHLER:

- Die Burg des Alchemisten kann jetzt betreten werden (durch einen Programmfehler landete man bisher in Trebors Turm - Sorry)
- Verschiedene Fehler in Dungeons behoben (Endlosschleifen durch Doppeltueren,...)

VERBESSERUNGEN :

- Der Zauber Antimagiefeld wirkt jetzt auch gegen das Verwirren und Laehmen durch den Gegner

V 1.54 : vom 17.10.1992:

(Falls jemand V1.52 und V1.53 vermisst - diese Versionen hat niemand ausser mir je gesehen, da sie Zwischenergebnisse bei der schrittweisen Umstellung der Dateiformate waren)

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

- Aenderung des Dateiformats der Stadt- und Dungeondaten, wodurch einige KByte auf der Disk gespart werden

V 1.50 : vom 07.10.1992:

V 1.51 : vom 08.10.1992: (nahezu identisch mit V1.51)

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

- Der Platzbedarf fuer die Textdateien wurde durch eine veraenderte Speichermethode um die Haelfte verringert
- Aktivierung des Double-Bufferings durch die Taste D (V1.51)

V 1.40 : vom 02.10.1992:

---

## AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

## BEHOBENE FEHLER:

- EP-Abzug durch einige Monster geht jetzt (hoffentlich)

## VERBESSERUNGEN :

- JdL laeuft mit 512 KByte Speicher!!!!
- Umstellung auf Small Code/Data => Speicherersparnis (Hoert sich einfach an - es waren aber grosse Umstellungen in der Programmstruktur noetig)
- Den Kompass gibt es nicht mehr.
- Schild/Mehrmals ziehen wird nicht mehr durch bewegte Symbole dargestellt.
- Der Stack-Bedarf ist dramatisch gesunken (warum weiss ich auch nicht genau - so viel duerfte die Aufraeumaktion in den Variablen nicht gebracht haben) Jedenfalls scheint das Spiel jetzt nur noch knapp 4000 Byte Stack benoetigen - sicherheitshalber sollte man den Stack doch auf 6000 oder hoeher setzen.

V 1.30 : vom 01.03.1992:

Diese Version hat ein neues Spielstandsformat, aber die Spielstaende der Versionen V1.01 bis V1.21 koennen weiterhin benutzt werden.

## AUFGETRETENE FEHLER:

- (?????) Probleme bei der Anzeige der Sprites: Manchmal wird ein Sprite gar nicht angezeigt oder nicht mehr entfernt (versuchen Sie es mit (R)edraw, diese Funktion entfernt alle Sprites und zeigt die benoetigten Sprites wieder neu an) Dieser Fehler ist nicht reproduzierbar - d.h. es kann sein, dass nach Beenden und Neustart des Programms die Sprites erscheinen.

## BEHOBENE FEHLER:

- Beim Start von der Workbench stuerzt das Programm nicht mehr ab (hoffentlich) - falls doch, dann lesen Sie bitte das Kapitel  
Wichtige Hinweise  
da dort erkluert wird,  
was zu tun ist.
- Der Fehler beim Anzeigen der Gegenstandsinfo wurde behoben
- (?????) Das Problem mit den Sprites ist jetzt vielleicht behoben - es wird jetzt beim Programmstart ein Sprite belegt und es beim Programmende wieder freigegeben. Sollte auch durch (R)edraw das Sprite nicht erscheinen, dann weiss ich auch nicht mehr weiter.
- Nach dem Kampf mit bestimmten Monstern (insbesondere mit Hoehlendrachern) erhielt man Gegenstaende, die Namen wie "-23552", "a#sh+" oder aehnliches trugen. Dieser Fehler ist jetzt hoffentlich behoben.

## VERBESSERUNGEN :

- Konfigurationsdatei  
- Durch den Schalter #Lowmem wird der Speicherbedarf (etwas) ←  
gesenkt
- Die Anleitung wurde etwas ueberarbeitet, alle deutschen Sonderzeichen wurden ersetzt (durch ae,oe,ue und ss) abgesehen von 2 Stellen, neu formatiert und hat jetzt nur noch eine Textbreite von 78 Zeichen

- Schatztruhen in den Gewoelben werden erst dann entfernt, wenn man die Kiste wirklich geoeffnet hat
- Nach dem Besiegen einer bestimmten Monstergruppe erscheint diese Gruppe nicht mehr (z.B. die 10 Druiden im Keller des Koenigschlosses)
- Beim Verlassen einer Huette in der Landschaft wird die Landschaft nicht erneut geladen - wodurch das laestige Warten entfaellt.
- (S)chauen-Funktion  
(siehe  
  - Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung
  - )
- auch bei Schatzkisten erfolgt jetzt die Auswahl mit den Cursortasten.
- Das Programm legt bei ausreichendem Speicher (sofern #Lowmem nicht gesetzt ist) Puffer fuer die Textdateien, Staedte- und Gewoelbedaten an, wodurch weniger/nicht mehr nachgeladen werden muss.
- Kein Verzoegern der Bewegung in der Landschaft mehr
- Mausunterstuetzung !!
- Anleitung wurde nochmals neu formatiert (21.06.1992)  
Es gibt jetzt einen rechten und einen linken Rand. Bedauerlicherweise besitzt der DME keine grossartigen Funktionen zur Textverarbeitung - daher sieht jetzt alles etwas seltsam aus.
- Die Gewoelbe sind jetzt nicht mehr dreidimensional sondern nur noch zweidimensional. (seit V1.30)

Dies hat mehrere Gruende:

- es spart Speicherplatz auf der Diskette und im RAM.
- diese Art der Darstellung zusammen mit der Automappingfunktion erleichtert die Orientierung und das Kartenzeichnen.
- Da durch die 2D-Grafik der Kompaß recht unnoetig wurde, ist dieser Zauberspruch durch einen neuen Kampfzauber ersetzt worden. Der Kompaß wird allerdings weiterhin als Gratisservice angezeigt. Den Gegenstand 'Magischer Kompaß' wurde ebenfalls durch einen anderen ersetzt.

V 1.21 : vom 11.10.1991:

In dieser Version sind einige kleinere Verbesserungen eingebaut, die sich aber nicht wesentlich auf das Spiel auswirken, sondern mehr dem Spiel- komfort dienen.

#### AUFGETRETENE FEHLER:

- Seit der Umstellung auf Aztec5.0 in V1.11a stuerzt das Programm beim Start von der Workbench aus manchmal ab - vom CLI startet es aber korrekt.
- Probleme bei der Anzeige der Sprites: Manchmal wird ein Sprite gar nicht angezeigt oder nicht mehr entfernt (versuchen Sie es mit (R)edraw, diese Funktion entfernt alle Sprites und zeigt die benoetigten Sprites wieder neu an)
- Im Laden wird bei den Infos ueber einen Gegenstand nur Schrott angezeigt. Dieser Fehler hat aber sonst keine negativen Auswirkungen auf den Programmablauf

#### BEHOEBENE FEHLER:

- Flackern des Bildschirms beim Erschaffen der Personen beseitigt.

#### VERBESSERUNGEN:

- Gesamte Auswahl von Menuepunkten mit den Cursortasten.
- Bei der Auswahl von Personen und Menuepunkten kann man nun wenn man am Anfang der Liste steht durch Cursor-hoch an das Ende der Liste gelangen

- (analog dazu gelangt man vom Ende der Liste an den Anfang)
- Das Flackern der Grafik in den Gewoelben wurde verringert.
  - Guru-Schutz verbessert
  - Interne Optimierungen
  - Aenderung im Kampf: Jede Person kann in Kampfesrausch verfallen, wobei Zwerge eine erhoehte Chance haben.

V 1.20 : vom 10.10.1991:

Die Umstellung auf Aztec5.0 und ANSI-C hat mehr Fehler erzeugt als behoben... Daher nun diese neue Version mit neuen Funktionen und beseitigten Fehlern.

#### AUFGETRETENE FEHLER:

- Seit der Umstellung auf Aztec5.0 in V1.11a stuerzt das Programm beim Start von der Workbench aus manchmal ab - vom CLI startet es aber korrekt (Keine Ahnung warum, vielleicht ein Fehler des Compilers?).
- Im Kampf wird manchmal das Treffersprite nicht entfernt, obwohl es mit FreeSprite() entfernt wurde (Keine Ahnung weshalb..).

#### BEHOEBENE FEHLER:

- Die Grafik fuer die Bank ist jetzt eingebaut (in den vorhergehenden Versionen sah die Bank wie ein normales Haus aus).
- Verschiedene Fehler in der Bank behoben (unter anderem eine Endlosschleife)
- Einige, aufgrund der Umstellung auf Aztec5.0 entstandene Fehler behoben (z.B. ein Fehler in der Zeitzaehlung)
- Fehler in dem Menuepunkt 'Person loeschen' behoben

#### VERBESSERUNGEN:

- Die Tastaturabfrage wurde weiter verbessert
- Jetzt bewegte Grafik bei den Zauberspruchsymbolen.
- Die Pause-Funktion bewirkt nun, dass das Spiel keine Rechenzeit mehr verbraucht.
- Die Iconify-Funktion eingebaut
- Anzeige der Tastenbelegung (aufrufbar mit Taste 'H').
- Das Programm wird wann immer es moeglich ist, in den Task-Status 'Waiting'~ versetzt [Mittels der Exec-Funktion Wait()], wodurch mehr Rechenzeit fuer andere Programme bleibt (siehe auch Iconify und Pause-Funktion bei

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung  
)

- Das Flackern bei der Anzeige von toten Personen ist (hoffentlich) beseitigt.
- Programmintern: Einige Optimierungen (hoffentlich entstehen dadurch keine neuen Fehler...)
- Teilweise Umstellung der Auswahl von Menuepunkten auf Auswahl mit Cursortasten (z.B. in der Gilde, der Bank,...)
- Spaeter wird die Auswahl vielleicht sogar per Maus moeglich sein.
- Spielstaende kann man jetzt auch loeschen.

V 1.11a : vom 25.09.1991

Obwohl diese Version auf den ersten Blick keine Unterschiede zu V1.11 aufweist, gibt es doch gewaltige (programminterne)

Unterschiede:

AUFGETRETENE FEHLER:

- Die Grafik der Bank sieht wie ein normales Haus aus (man erkennt die Bank also nicht)
- In der Bank (sollte man sie doch gefunden haben, geraet das Programm in eine Endlosschleife)
- Aufgrund eines Fehlers im Menüpunkt 'Person loeschen' wird immer eine Fehlermeldung ausgegeben und die Person wird nicht geloescht.

VERBESSERUNGEN:

- Verbesserte Tastaturabfrage (schneller und genauer!)
- Geringerer Speicherbedarf
- Vollkommen multitaskingfaehig!
- Umstellung auf Aztec5.0 (ANSI-C)  
Vermutlich verursacht diese Umstellung neue Fehler...
- Routinen zum Abfangen von GURUs wurden eingebaut.
- Insgesamt ist das Programm schneller und kuerzer geworden.

V 1.11 : vom 19.12.1990

VERBESSERUNGEN:

- Einige kleine Fehler behoben
- Verschiedenes

V 1.01 : vom 14.11.1990

VERBESSERUNGEN:

- Spielstaende kann man jetzt benennen
- Verschiedenes

HINWEIS:

- Spielstaende aelterer Versionen koennen NICHT mehr benutzt werden!

## 1.39 guruschutz

Guruschutz

=====

Das Programm ist in der Lage einige Guru-Meditations abzufangen (genauer gesagt Division durch Null, Overflow, illegale Adressierung, Busfehler und illegale Anweisung). Sollte eines dieser Ereignisse eintreten, dann wird Ihnen dies mitgeteilt. Sie koennen dann einen Reset ausloesen oder versuchen weiterzuspielen (und moeglichst schnell abzuspeichern). Da der Bildschirm durch die Warnung durcheinandergebracht wurde koennen Sie mit (R)edraw. den Bildschirm neu aufbauen. Allerdings kann nicht garantiert werden, dass das Programm noch ordnungsgemaess funktioniert.

Sollte bei Ihnen ein Guru abgefangen werden oder sogar auftreten, dann teilen Sie uns dies bitte unbedingt mit, und beschreiben Sie moeglichst

genau, unter welchen Umstaenden der Fehler auftrat.

## 1.40 anhang\_a

Anhang A: Tips zum Spiel  
(in keiner besonderen Ordnung)

1. Sucht in jeder Stadt die Kommandatur auf - dort erhaelt man oft wertvolle Hinweise Betretet auch jede Huette vielleicht haben die Bewohner ein paar Tips.

2. Das Essen und Wasser reicht sehr lange - zuerst sollte man sich eine brauchbare Ausruestung leisten Ein Schwert fuer den besten Kaempfer der Gruppe reicht fuer den Anfang - die anderen Kaempfer muessen mit billigeren Waffen vorliebnehmen. Ist ein Elf in der Gruppe, dann sollte man ihn mit einer

Schusswaffe  
ausruesten.

Die Magiekundigen muessen sich mit billigen Waffen wie Kneueppeln und Messern begnuegen - wozu koennen sie den zaubern?

Ruestungen  
sollte man sich erst leisten, wenn man zu etwas Geld gekommen ist - was nuetzt die beste Ruestung, wenn man mit schlechten Waffen kaempft, und viele Treffer einsteckt...

3. Jedes gute Abenteuerspiel hat Geheimtueren in den Hoehlen! Wenn es also mal nicht weitergeht: Suchen!

4. Das Spiel laesst sich mit jeder Gruppenzusammenstellung loesen - zumindest theoretisch. Es ist keine bestimmte Klasse zur Loesung des Spiels noetig.

Meine persoenliche Lieblingsgruppe besteht aus:  
Krieger, Zwerg, Elf, Magier, Hexer

Aber auch diese Gruppen haben sich bewaehrt:  
Krieger, Jaeger, Elf, Magier, Hexer

Krieger, Druide, Elf, Magier, Hexer - hierbei muessen dann die Zauberer durch

Schusswaffen  
in den

Kampf eingreifen, und der Elf muss eben zeitweise als Kaempfer herhalten (er kann ja ein Schwert und eine Lederruestung benutzen!)

5. Wozu Magie verschwenden, wenn es auch konventionelle Mittel gibt - Oellampen zum Beispiel sind leicht und billig.

6. Die Hauptstadt (und Startstadt)

Mokabe  
ist ein

Sonderfall:

Um es den Anfaengern leichter zu machen, sind die Monster in

Mokabe  
nicht so gefaehrlich wie in anderen Staedten.

Die hier zu loesenden Aufgaben bringen einen dicken Erfahrungspunktbonus, um die Gruppe fuer die harte Aussenwelt zu staerken.

In der Stadt und in den Hoehlen unter der Stadt findet man auch einige gute Gegenstaende und nuetzliche Zaubersprueche - man muss nur suchen!

7.

Schusswaffen  
sind sehr praktisch, fuer die in den hinteren Reihen stehenden Magiekundigen. Wenn man es sich leisten kann (und die Magier einen brauchbaren Geschicklichkeitswert haben) sollte man sie mit Schusswaffen ausstatten. Eine sehr gemeine Waffe ist das Blasrohr, wenn es mit Giftpfeilen benutzt wird - allerdings erhaelt man keine Erfahrungspunkte fuer Gegner, die aufgrund des Gifts gestorben sind!

8. Vorsicht vor feuerspeienden Monstern! Diese koennen auch eine starke Gruppe ohne Probleme toeten - selbst ich habe mit solchen Gegnern Schwierigkeiten.

## 1.41 anhang\_b

Anhang B: Was tun wenn...

1) ... eine Waffe nicht ausgeruestet werden kann?

Die meisten Waffen in diesem Spiel kann man mit einer Hand fuehren (Dolche, Degen,...) Es ist daher moeglich zusaetzlich zu der Waffe ein Schild zu benutzen. Schwere Waffen wie z.B. Streitaexte muessen mit beiden Haenden gehalten werden, so dass es unmoeglich ist, zusaetzlich ein Schild zu halten. Sorgen Sie dafuer, dass kein Schild ausgeruestet ist, und dann duerfte es keine Probleme geben.

Wurfwaffen (Wurfmesser, ...) kann man ebenfalls nicht ausruesten - diese Waffen setzt man im Kampf mit der Taste "W" ein.

Wurfwaffen kann man also zusaetzlich zu der ausgeruesteten Waffen einsetzen.

2) ... ich eine

Schusswaffe  
habe, damit aber nicht schiessen kann?

Um mit einer Schusswaffe zu schiessen, muss die Schusswaffe (Bogen, Armbrust, Blasrohr)

UND die dazu passenden

Geschosse  
ausgeruestet

sein - ein Bogen kann mit Stahlbolzen nicht

---

benutzt werden.

- 3) ... beim Laden eines Spielstandes und/oder eines Charakters erscheint die Meldung: "(Vermutlich) altes Spielstandsformat"  
Keine Panik - dies ist nur ein Hinweis des Programms, dass eine alte Dateiversion erkannt wurde, und beim Lesen der Daten diese in das korrekte Format gebracht wurden.
- 4) ... der Platz auf der Diskette nicht ausreicht?  
Da gibt es mehrere Moeglichkeiten:
- A) Sie wollen die neuen Grafiken nicht benutzen:  
Loeschen Sie im Verzeichnis 'Extensions' die Grafikdateien (Dateiendung: .pic) und die Datei Landschaft\_Elemente\_Extended und entfernen Sie den eventuell in der Konfigurationsdatei enthaltenen Eintrag #Extended.
- B) Sie wollen die neuen Grafiken benutzen, koennen aber auf Zusaetze wie das Titelbild verzichten:  
Loeschen Sie Dateien ihrer Wahl aus dem Verzeichnis 'Extension' - nur die Datei 'Landschaft\_Elemente\_Extended' duerfen Sie auf keinen Fall loeschen.  
Die Datei 'Landschaft\_Elemente' im Verzeichnis 'Spiel\_Daten' ist dann ebenfalls unnoetig - es sei denn, dass Sie irgendwann wieder die alten Grafiken benutzen wollen.
- C) Sie koennen auf die Soundeffekte verzichten:  
Entfernen Sie die Dateien im Verzeichnis 'Extension' die Dateien mit der Endung .snd

## 1.42 anhang\_c

Dateien:

Die folgenden Dateien und Verzeichnisse gehoeren zu JdL: (Stand: 23.09.1993)

```
dungeondaten (dir)
  Dungeon_0      Dungeon_1
  Dungeon_10     Dungeon_11
  Dungeon_12     Dungeon_13
  dungeon_14     Dungeon_15
  Dungeon_16     Dungeon_17
  Dungeon_18     Dungeon_19
  Dungeon_2      Dungeon_20
  Dungeon_21     Dungeon_22
  Dungeon_23     Dungeon_24
  Dungeon_25     Dungeon_26
  Dungeon_27     Dungeon_28
  Dungeon_29     Dungeon_3
  Dungeon_30     Dungeon_31
  Dungeon_4      Dungeon_5
  Dungeon_6      Dungeon_7
```



```

Dungeon_8      Dungeon_9

extension (dir)
  ALCHEMIST.pic      Drache.pic
  Drachenatem.snd   Dungeon.snd
  DWARF_MINES.pic   ELF_ISLAND.pic
  FortressOfLight.pic  GelungenerZauber.snd
  Graf.pic          Koenig.pic
  Lachen.snd        Landschaft_Elemente_Extended
  Orkangriff.pic    Orkangriff.snd
  Pfeilfalle.snd    Registrierkasse.snd
  Schiff1.snd       Schmiede.snd
  SNOWTOWER.pic     SUNKEN_TEMPLE.pic
  Tempell.snd       Titel.pic
  Treffer1.snd      Treffer2.snd
  TreppeR.pic       VULKANTOWER.pic

stadtdate (dir)
  Stadt_0           Stadt_1
  Stadt_10          Stadt_11
  Stadt_12          Stadt_13
  Stadt_14          Stadt_15
  Stadt_16          Stadt_17
  Stadt_18          Stadt_19
  Stadt_2           Stadt_20
  Stadt_21          Stadt_22
  Stadt_23          Stadt_24
  Stadt_25          Stadt_26
  Stadt_27          Stadt_28
  Stadt_29          Stadt_3
  Stadt_4           Stadt_5
  Stadt_6           Stadt_7
  Stadt_8           Stadt_9

spielstaende (dir)

spiel_date (dir)
  Landschaft_Elemente  spiel.landschaft
  Texte

Anleitung.guide      Anleitung.guide.info
JdL                  JdL.cnf
JdL.cnf_1Disk        JdL.info
Karte.pic            Karte.pic.info

```

Zusaetzlich werden im LIBS:-Verzeichnis folgende Libraries benoetigt:

```

iff.library - Fuer die Zusatzgrafiken
medplayer.library - Fuer die Soundeffekte
asl.library - Fuer die Dateirequester (ab Kickstart 2.0)

```

## 1.43 glossar

Glossar zu "Die Juwelen des Lichts"

(Ist zwar noch nicht sehr umfangreich, aber wenn ich mal Zeit habe,  
werde ich es erweitern RoM)

Cordovan

Mokabe

@{ "Charaktereigenschaften" LINK Glossar\_Charaktereigenschaften }

## 1.44 cordovan

Glossar: Cordovan

-----

Cordovan ist das Koenigreich, in dem dieses Abenteuer spielt.

## 1.45 mokabe

Glossar: Mokabe

-----

Dies ist die Hauptstadt des Reiches Cordovan.

## 1.46 glossar\_charaktereigenschaften

Glossar: Charaktereigenschaften

-----

In einem Rollenspiel werden die Eigenschaften einer Spielfigur durch  
Zahlenwerte beschrieben. In der Regel gilt: Je groesser dieser Wert,  
um so besser.

Hier in JdL werden die Eigenschaften durch Zahlenwerte von 1-20 festgelegt.

---