



Tarjeta de comienzo rápido
SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE 64

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64/128 Cassette

Teclaea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

SPECTRUM 48/128K. +2 Cassette:

Teclaea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

SPECTRUM Disco:

Selecciona la opción CARGADOR y pulsa ENTER. El juego se cargará ahora y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

AMSTRAD CPC Cassette:

Teclaea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

AMSTRAD CPC Disco:

Teclaea RUN y pulsa ENTER. El juego se cargará ahora y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Nota para los usuarios de Cassette:

Debido a las limitaciones del ordenador, el mismo tipo de personaje permanece en la pantalla, incluso si escoges otro personaje para que vaya al frente.

CONTROLES

COMMODORE

Joystick: Puerta 1 ó 2

Teclado: ; - Arriba
/ - Abajo
< - Izquierda
> - Derecha
= - Fuego

SPECTRUM:

Joystick: Compatible con Sinclair/Kempston

Teclado: Teclas cursor - Movimiento, o
A - Arriba
Z - Abajo
V - Izquierda
B - Derecha
N - Fuego

AMSTRAD:

Joystick Compatible.

Teclado: Teclas cursor - Movimiento
COPY - Fuego

COMO GANAR

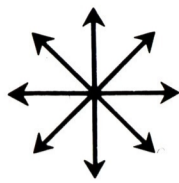
Para ganar el juego los compañeros deben entrar en las cuevas ocultas de Sla-Mori, encontrar la antigua espada Wyrmslayer, introducirse en la fortaleza de Pax Tharkas. Rescatar a la Princesa Laurana y liberar a las mujeres capturadas y a los niños de Qualinesti.

VISION DEL EXTERIOR
(SOLO COMMODORE)

En la visión del exterior, los personajes están representados por un solo icono en el centro de la pantalla. Cualquier objeto que haya en el exterior está representado por iconos de nómadas. Los monstruos están representados por iconos de monstruos. Cuando estás en la visión del exterior, si te encuentras con otro icono o pulsas la tecla **COMMODORE (CBM)** entrarás en la visión de combate.

Para moverte en la visión del exterior, muévete en la dirección que quieres que el equipo se mueva.

MOVIMIENTO EN LA VISION DEL EXTERIOR



VISION DE COMBATE

En la visión de combate el equipo está representado por su jefe en ese momento. Puedes cambiar al líder usando la función de "Seleccionar Héroe" (Hero Select) del menú principal.

La brújula que hay debajo de la visión de combate muestra la dirección a la que el personaje está mirando.

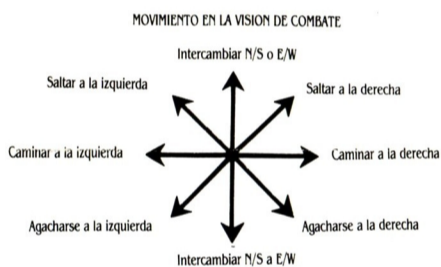
En Sla-Mori y Pax Tharkas, la visión de combate muestra el paisaje del Norte al Este del equipo.

NOTA PARA LOS USUARIOS DE COMMODORE:

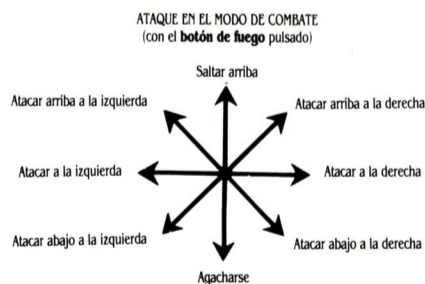
En la visión de combate el equipo se puede mover al Norte /Sur (N/S) o Este/Oeste. Moviéndote **ARRIBA** y **ABAJO** intercambias entre el punto de vista del personaje, entre el N/S y el E/W.

En el exterior, la visión de combate representa el terreno en la visión del exterior. Mientras el equipo se está moviendo en la visión de combate, también se está moviendo en la visión del exterior. Puedes moverte a través de terreno difícil, saltar ríos o saltar montañas que no se pueden pasar en la visión del exterior.

El personaje se mueve de acuerdo al siguiente esquema:



Para atacar en la visión de combate, mantén apretado **FUEGO** y muévete. No pulses ningún movimiento o **FUEGO**. El personaje líder atacará mientras mantengas ambos apretados. El personaje ataca de acuerdo al siguiente esquema:



Si atacas mientras las espadas están cruzadas debajo de la brújula, el personaje utilizará sus armas de larga distancia (Ranged Weapon). Si atacas mientras las espadas cruzadas están iluminadas el personaje utilizará su arma de mano.

Si pulsas **RETURN/ENTER** vuelves a lanzar el último hechizo de Raistlin, si es del segundo al cuarto personaje y si el hechizo es un ataque. Si Raistlin está al frente, lanza ataques de hechizos mientras está realizando ataques a distancia.

USUARIOS DE COMMODORE

Después de que los monstruos estén fuera de la pantalla, conecta de nuevo la visión del exterior usando la tecla que utilizaste para seleccionar la visión de combate. No puedes volver a la visión del exterior si estás demasiado cerca de un río u otro terreno inaccesible. Si no puedes volver a la visión del exterior, usa

ARRIBA o **ABAJO** para intercambiar entre N/S y E/W y asegurarte de que no estás al lado de un río. No puedes entrar en la visión del exterior mientras estás en Sla-Mori o Pax Tharkas.

ESCALANDO

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando **FUEGO**. Muévete **ARRIBA** y **ABAJO** para escalar por la cadena.

MENU PRINCIPAL

Pulsando la **BARRA ESPACIADORA**, o la primera letra de cualquier comando, accedes a las funciones del menú principal. Para seleccionar cualquier objeto del menú ilumina ese objeto moviéndote y luego pulsando **FUEGO**. Para salir de un menú, escoge la opción Exit Menu o pulsa en la tecla **ESC**.

HECHIZOS CLERICALES

Activa las habilidades clericales de Goldmoon. Goldmoon tiene tres tipos de habilidades: hechizos memorizados (marcados con un #), su habilidad para volver de la muerte (marcada con un *) y los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal (marcados con un 0). Los hechizos memorizados se usan cuando se lanzan y se regeneran descansando. Volverse inmortal es una habilidad que no se gasta. Los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal usan una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Los discos tienen hasta 100 cargas y no pueden ser recargados.

- # CURE LIGHT WOUNDS: Cura los daños menores a un personaje.
- # PROTECTION FROM EVIL: Te ayuda contra los adversarios malignos.
- # FIND TRAPS: Ilumina la situación de una trampa.
- # HOLD PERSON: Detiene a los humanos y humanoides en sus recorridos.
- # SPIRITUAL HAMMER: Lanza un martillo de guerra mágico.
- # PRAYER: Protección poderosa contra el mal.
- # BLESS: La protección más poderosa contra el mal.
- # DISPELL MAGIC: Elimina los hechizos mágicos.
- * TURN UNDEAD: Puede congelar o destruir a las criaturas que han vuelto de la muerte.
- 0 CURE CRITICAL WOUNDS (2): Cura los daños grandes que sufre un personaje.
- 0 RAISE DEAD (10): Levanta a los personajes muertos. Algunos personajes puede que no sobrevivan al shock de ser resucitados.
- 0 HEAL (5): Devuelve al personaje su pleno potencial de lucha.

HECHIZOS DE LOS PERSONAJES QUE USAN MAGIA

Los hechizos se lanzan desde el bastón de Raistlin o Magius. El bastón tiene 100 cargas y cada hechizo utiliza una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Si Raistlin es el líder del grupo, el bastón absorberá los hechizos que lance el equipo. Cada hechizo absorbido suma 1 al número de cargas en el bastón. Si el bastón está sobrecargado, se producirá una explosión.

- CHARM PERSON (1): Detiene a los humanoides en sus recorridos.
- SLEEP (1): Detiene a los monstruos de bajo nivel en sus recorridos.
- MAGIC MISSILE (1): Lanza un ataque.
- WEB (2): Enreda al adversario. Los monstruos fuertes se escapan rápidamente.

- DETECT MAGIC (1): Ilumina los objetos mágicos.
- DETECT INVISIBLE (2): Muestra los objetos invisibles. Puede haber tesoros invisibles en Sla-Mori y en Pax Tharkas.
- BURNING HANDS (1): Lanza un ataque de corto alcance
- FIREBALL (3): Lanza un ataque explosivo y a larga distancia.
- FINAL STRIKE (TODOS): Produce una gran explosión que usa todas las cargas y que puede matar a Raistlin.

USE: Prepara uno de los objetos del personaje líder para el uso. No todos los personajes pueden usar todos los objetos. Los personajes deben usar sus flechas y sus balas para atacar con armas de alcance.

REST: Restablece los hechizos memorizados de Goldmoon y Gilthanis, cura a todos los personajes dañados un HP (Hit Point- Punto de ataque) y permite que los monstruos se muevan mientras tú descansas. Este será interrumpido si los monstruos encuentran al equipo durante el descanso.

TAKE: Coge objetos del suelo.

OPEN: Abre puertas, cofres, etc.

GIVE: Intercambia un objeto usado, entre los personajes.

INSPECT: Comprueba las puertas secretas directamente enfrente de los personajes. Si llegas a un punto sin salida, inspecciona el área para buscar puertas secretas.

DROP: Deja los objetos no utilizados en el suelo.

PUT: Sitúa un objeto en un cofre, bolsa o envoltura.

SHUT: Cierra puertas, cofres, etc.

QUEST MAP: Muestra un mapa general del área de búsqueda, y el avance de los ejércitos de dragones (sólo versión Commodore).

XP: Muestra los puntos totales de experiencia obtenidos por el grupo y el número de cada tipo de monstruos eliminado. Los personajes muertos no contribuyen con su experiencia a los puntos de experiencia totales del grupo por haber matado monstruos.

NOTAS ESPECIALES

En el combate a distancia, Gilthanis lanza tres misiles mágicos y luego dos redes, y entonces usa un arco y una flecha (si está disponible). Gilthanis recupera de nuevo sus hechizos cuando el equipo descansa. La Princesa Laurana puede usar una espada, y un arco y una flecha (si está disponible). Los nómadas sólo luchan con espadas. No hay dragones con alas, escondites de dinero, pociones o heroísmo o invulnerabilidad, anillos o almacenaje de hechizos, cuerdas mágicas, varitas o armaduras mágicas o hechizos en el juego. Los monstruos no pueden llevar tesoros pero pueden vigilarlos.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D y DRAGONLANCE son marcas registradas de TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA y usadas bajo licencia de Strategic Simulations, Inc., Sunnwayle, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc. Todos los derechos reservados.

© 1990 TSR, Inc. Todos los derechos reservados.





Tarjeta de comienzo rápido IBM PC, AMIGA y ATARI ST

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

IBM PC Y COMPATIBLES

Haz una copia de seguridad de tus discos originales con el comando del DOS DISKCOPY. Dirígete a tu manual del DOS para tener información de cómo usar los comandos del DOS. Si estás jugando con diskettes, utiliza el comando del DOS FORMAT para formatear un disco para salvar el juego. Si dispones de una unidad de 3,5", el disco del juego que tienes funcionará como disco A y disco B.

Para copiar el juego a un disco duro (C:). Sitúa el disco A en la unidad A. Teclea C:\ y pulsa **ENTER**. Luego teclea **COPY A:.* C:\DOF** (debes crear este directorio antes con el mandato **MD DOF**) y pulsa **ENTER**. Si estás copiando discos de 5 1/4, pon el disco B en la unidad A, teclea **COPY A:.* C:\DOF** y pulsa **ENTER**.

INSTALACION DE GRAFICOS

El juego funcionará en los modos EGA, Tandy 16 color o CGA. Por defecto, el juego funciona en modo EGA. Deben instalarse los gráficos para funcionar en los modos Tandy 16 color o CGA.

ATENCIÓN

Utiliza las copias de tus discos para realizar todas las instalaciones de gráficos. La instalación en el modo de Tandy 16 color o CGA cambia permanentemente los datos en los discos. Si después de la instalación quieres jugar el juego en otro modo de gráficos, copia los discos originales de nuevo, y haz funcionar la instalación de gráficos en las copias de los discos. No hagas funcionar la opción **INSTALL** en un juego que ya ha sido instalado. Si lo haces estropearás los datos y la copia del juego será inservible.

Si estás jugando desde un diskette, sitúa el disco A en la unidad A, teclea **A:**, y pulsa **ENTER**. Si estás jugando desde tu disco duro (C:), teclea **C:** y pulsa **ENTER**, teclea **CD DOF** y pulsa **ENTER**. Teclea **INSTALL TANDY** o **INSTALL CGA** y pulsa **ENTER**, luego sigue todas las instrucciones en la pantalla.

JOYSTICK (OPCIONAL)

El juego puede funcionar desde el teclado o con un joystick. El joystick debe conectarse en el gameport A en los ordenadores IBM y compatibles y en la puerta izquierda del joystick en los ordenadores Tandy 1000. En cualquier momento que el juego muestre la visión exterior o la visión de combate, pulsa J para activar el joystick. Sigue las instrucciones de la pantalla para calibrar el joystick.

En el juego, el joystick emula las 10 teclas del panel. Si mueves el joystick a la parte inferior izquierda, provocas el mismo efecto que si pulsas la tecla 1 del teclado numérico. Si mueves el joystick arriba a la derecha, causas el mismo efecto que si pulsas la tecla 9 en el teclado numérico, y así en adelante. En el combate, el botón del joystick tiene el mismo efecto que la tecla "+". En el menú, el botón del joystick tiene el mismo efecto que la tecla **ENTER**.

AMIGA

Haz una copia de seguridad de tus discos originales utilizando los comandos **DUPLICATE** del Workbench o el comando del **CLI DISKCOPY**. Guarda tu disco original y juega con tu copia. Usa los comandos **INITIALIZE** del Workbench o el comando del **CLI FORMAT** para formatear un disco donde salvar el juego. Dragons of Flame no puede instalarse en el disco duro. Dirígete a tu manual de introducción del Amiga para tener información sobre cómo usar los comandos del Workbench o los comandos **CLI**.

USUARIOS DEL AMIGA 1000

Debido a las diferentes disposiciones de las diez teclas del teclado entre los diferentes modelos de Amiga, la función de la tecla 0 del teclado numérico también se activa con la tecla "-" del Amiga 1000 del teclado numérico. La función de la tecla "-" en el teclado también se activa por la tecla **ENTER** del teclado numérico del Amiga.

ATARI ST

Haz una copia de seguridad de tus discos originales con el programa **FORMAT.TOS**. Para usar el programa **FORMAT.TOS**, sitúa el disco A en la unidad A. Abre el disco A y pulsa dos veces en el programa **FORMAT.TOS**. Sigue las instrucciones utilizando el disco A como disco fuente y el diskette en blanco como el disco destino. Cuando esté completado, pulsa dos veces en el programa **FORMAT.TOS** de nuevo. Repite el procedimiento de copia usando el disco B como el disco fuente y otro diskette en blanco como el disco destino. Guarda tus discos originales y juega con tus copias. Si estás jugando desde diskettes, usa la opción **GEM FORMAT** para formatear un disco donde salvar el juego. Dirígete al manual **GEM** para tener información de cómo usar las opciones **GEM**.

Para copiar el juego en el disco duro, pon el disco A en la unidad A. Crea una carpeta llamada **DOF** en el disco duro. Abre la carpeta **DOF**. Copia los archivos desde el directorio raíz del disco A en la carpeta **DOF** del disco duro. Abre la carpeta **AUTO** en el disco A.

Copia el programa **EXEC.PRG** de la carpeta **AUTO** en el disco A, a la carpeta **DOF** en el disco duro. Pon el disco B en la unidad A. Copia los archivos del directorio raíz del disco B a la carpeta **DOF** en el disco duro.

¡NO INSTALES EL JUEGO DESDE TUS DISCOS ORIGINALES!

COMO EMPEZAR EL JUEGO

IBM PC Y COMPATIBLES

Arranca tu ordenador con una versión del DOS 2.11 o superior. Asegúrate de que el NUM LOCK del teclado está conectado. Si estás jugando desde diskette, sitúa el disco A en la unidad A, teclea **A:** y pulsa **ENTER**. Si estás jugando desde tu disco duro (C:), teclea C: y pulsa **ENTER**, teclea **CD DOF** y pulsa **ENTER**. Teclea **START** y pulsa **ENTER**. Sigue las instrucciones en la pantalla.

AMIGA

Conecta el joystick a la segunda puerta del joystick. Sitúa el disco en la **df0:** y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones en la pantalla. Usa la tecla **RETURN** para pasar las pantallas de presentación.

ATARI ST

Conecta el joystick a la segunda puerta del joystick. Si estás jugando desde un diskette, pon el disco A en la unidad A y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Si estás jugando desde tu disco duro, abre la carpeta **DOF** y pulsa dos veces en el programa **EXEC.PRG**. Sigue las instrucciones en la pantalla. Usa la tecla **RETURN** para pasar las pantallas de presentación.

COMO GANAR

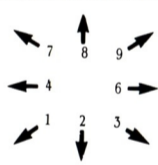
Para ganar el juego, los compañeros deben entrar en las cuevas ocultas de Sla-Mori, encontrar la antigua espada Wyrmslayer, introducirse en la fortaleza de Paz Tharkas, rescatar a la Princesa Laurana y liberar a las mujeres y niños capturados en Qualinesti.

VISION DEL EXTERIOR

En la visión del exterior, los personajes están representados por un único icono en el centro de la pantalla. Cualquier objeto que se encuentre en el exterior, estará representado por pequeños cuadrados. Los otros personajes con los que te encontrarás están representados por iconos de nómadas. Los monstruos están representados por iconos de monstruos. Cuando estés en la visión del exterior, si te encuentras con otro icono o pulsas la tecla "0" en el teclado, entrarás en la visión de combate.

Para moverte por la visión del exterior, pulsa la tecla del teclado numérico que representa la dirección en la que quieres que se mueva el equipo. (Amigo: Mueve el joystick en la dirección deseada.)

Movimiento en la visión del exterior



VISION DE COMBATE

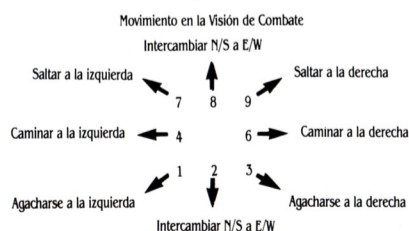
En la visión de combate, el equipo está representado por su líder en ese momento. Puedes cambiar al líder usando la función de "Seleccionar Héroe" (Hero Select) desde el menú principal.

En la visión de combate, el equipo se puede mover al Norte o al Sur (N/S) o al Este/Oeste (E/W). Las teclas 2 y 8 intercambian el punto de visión de los personajes entre el N/S y el E/W. La brújula que hay bajo la visión de combate muestra la dirección en la que está mirando el personaje.

Fuera, la visión de combate representa el terreno que ves en la visión exterior. En Sla-Mori y Pax Tharkas, la vista de combate muestra el terreno hacia el norte o el oeste del equipo.

Mientras el equipo se está moviendo en la vista de combate, también se mueve en la visión del exterior. El terreno en la vista de combate está basado en el terreno que viste en la visión exterior. En la visión de combate puedes moverte a través de terrenos difíciles, saltar sobre ríos o subir montañas que no se pueden pasar en la visión del exterior.

Para moverte en la visión de combate, pulsa una tecla del teclado numérico. El personaje se moverá de acuerdo al siguiente esquema:

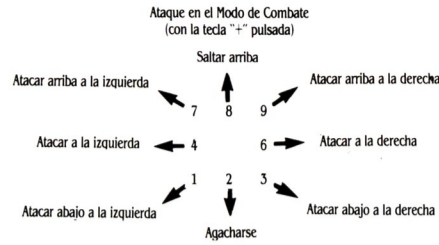


En Amiga, usa el joystick en lugar del teclado numérico.

IBM PC y ATARI ST

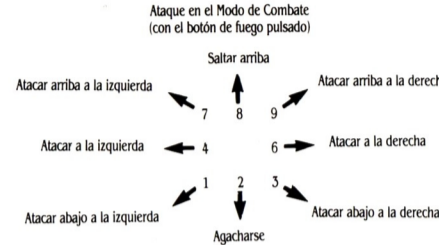
Para atacar en la visión de combate, mantén apretada la tecla "+" y una tecla del teclado numérico. Si tu teclado numérico de 10 teclas no tiene una tecla "+" utiliza la tecla de la FLECHA DERECHA situada al lado del 0 en el panel numérico. No pulses y sueltes la tecla "+" o en las teclas numéricas. El personaje líder

ataca mientras que mantengas apretadas ambas teclas. El personaje ataca de acuerdo al siguiente esquema:



AMIGA

Para atacar en la visión de combate, mantén apretado el botón del joystick y muévelo. No pulses y sueltes el botón del joystick, ya que el personaje líder ataca mientras que lo mantengas apretado. El personaje ataca de acuerdo al siguiente esquema:



Si atacas mientras las espadas cruzadas que hay debajo de la brújula están oscuras, el personaje utiliza sus arma de larga distancia (ranged weapons). Si atacas mientras las espadas cruzadas están iluminadas, el personaje utiliza su arma de mano.

Si pulsas la tecla "-" en el teclado numérico, vuelves a lanzar el último hechizo de Raistlin, si él es el segundo, tercero o cuarto personaje y si el hechizo es un ataque. Si Raistlin está al frente, lanzará hechizos de ataque, llevando a cabo un ataque a distancia.

Después de que los monstruos estén fuera de la pantalla, conecta de nuevo la visión del exterior pulsando la tecla "0" en el teclado. No puedes volver a la visión del exterior si estás demasiado cerca de un río u otro terreno no accesible. Si no puedes volver a la visión del exterior, usa las teclas 2 y 8 para intercambiar entre N/S y E/W y asegurarte de que no estás al lado de un río. No puedes entrar en la visión del exterior mientras estás en Sla-Mori o Pax Tharkas.

ESCALANDO

IBM y ATARI ST

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando las teclas "+" y 8. Usa las teclas 8 y 2 para subir y bajar por la cadena.

AMIGA

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando el botón del joystick. Mueve el joystick arriba y abajo para subir y bajar por la cadena.

MENU PRINCIPAL

IBM y ATARI ST

Pulsando la **BARRA ESPACIADORA** o pulsando la primera letra de cualquier comando excepto Save Game y Restore Game, accedes a las funciones del menú principal. Para seleccionar cualquier objeto del menú, ilumina ese objeto del menú usando las teclas 2 y 8 para mover el cursor arriba y abajo, y luego pulsa la tecla **ENTER**. Para salir de un menú, escoge la opción Exit Menu o pulsa en la tecla **ESC**.

El menú Principal incluye:

Selección del Héroe y Pantalla de Situación del Personaje.
(Hero Select) (Character Status Screen)

AMIGA

Pulsando la **BARRA ESPACIADORA** o pulsando la primera letra de cualquier comando excepto Save Game y Restore Game, accedes a las funciones del menú principal. Para seleccionar cualquier objeto del menú, ilumina ese objeto del menú **MOVIENDO** el joystick para mover el cursor arriba y abajo, y luego pulsa el botón del joystick. Para salir de un menú, escoge la opción Exit Menu o pulsa en la tecla **ESC**. El menú Principal incluye:

Selección del Héroe y Pantalla de Situación del Personaje.
(Hero Select) (Character Status Screen)

HECHIZOS CLERICALES

Activa las habilidades clericales de Goldmoon. Goldmoon tiene tres tipos de habilidades: hechizos memorizados (marcados con un #), su habilidad para volver de la muerte (marcada con un *) y los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal (marcados con un 0). Los hechizos memorizados se usan cuando se lanzan y se regeneran descansando. Volverse inmortal es una habilidad que no se gasta. Los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal usan una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Los discos tienen hasta 100 cargas y no pueden ser recargados.

- # **CURE LIGHT WOUNDS**: Cura los daños menores a un personaje.
- # **PROTECTION FROM EVIL**: Te ayuda contra los adversarios malignos.
- # **FIND TRAPS**: Ilumina la situación de una trampa.

- # **HOLD PERSON**: Detiene a los humanos y humanoides en sus recorridos.
- # **SPIRITUAL HAMMER**: Lanza un martillo de guerra mágico.
- # **PRAYER**: Protección poderosa contra el mal.
- # **BLESS**: La protección más poderosa contra el mal.
- # **DISPELL MAGIC**: Elimina los hechizos mágicos.
- * **TURN UNDEAD**: Puede congelar o destruir a las criaturas que han vuelto de la muerte.
- 0 **CURE CRITICAL WOUNDS (2)**: Cura los daños grandes que sufre un personaje.
- 0 **RAISE DEAD (10)**: Levanta a los personajes muertos. Algunos personajes puede que no sobrevivan al shock de ser resucitados.
- 0 **HEAL (5)**: Devuelve al personaje su pleno potencial de lucha.

HECHIZOS DE LOS PERSONAJES QUE USAN MAGIA

Los hechizos se lanzan desde el bastón de Raistlin o Magius. El bastón tiene 100 cargas y cada hechizo utiliza una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Si Raistlin es el líder del grupo, el bastón absorberá los hechizos que lance el equipo. Cada hechizo absorbido suma 1 al número de cargas en el bastón. Si el bastón está sobrecargado, se producirá una explosión.

CHARM PERSON (1): Detiene a los humanoides en sus recorridos.

SLEEP (1): Detiene a los monstruos de bajo nivel en sus recorridos.

MAGIC MISSILE (1): Lanza un ataque.

WEB (2): Enreda al adversario. Los monstruos fuertes se escapan rápidamente.

DETECT MAGIC (1): Ilumina los objetos mágicos.

DETECT INVISIBLE (2): Muestra los objetos invisibles. Puede haber tesoros invisibles en Sla-Mori y en Pax Tharkas.

BURNING HANDS (1): Lanza un ataque de corto alcance

FIREBALL (3): Lanza un ataque explosivo y a larga distancia.

FINAL STRIKE (TODOS): Produce una gran explosión que usa todas las cargas y que puede matar a Raistlin.

USE: Prepara uno de los objetos del personaje líder para el uso. No todos los personajes pueden usar todos los objetos. Los personajes deben usar sus flechas y sus balas para atacar con armas de alcance.

REST: Restablece los hechizos memorizados de Goldmoon y Gilthanis, cura a todos los personajes dañados un HP (Hit Point- Punto de ataque) y permite que los monstruos se muevan mientras tú descansas. Este será interrumpido si los monstruos encuentran al equipo durante el descanso.

TAKE: Coge objetos del suelo.

OPEN: Abre puertas, cofres, etc.

GIVE: Intercambia un objeto usado, entre los personajes.

INSPECT: Comprueba las puertas secretas directamente enfrente de los personajes. Si llegas a un punto sin salida, inspecciona el área para buscar puertas secretas.

DROP: Deja los objetos no utilizados en el suelo.

PUT: Sitúa un objeto en un cofre, bolsa o envoltura.

SHUT: Cierra puertas, cofres, etc.

QUEST MAP: Muestra un mapa general del área de búsqueda, y el avance de los ejércitos de dragones. Pulsa ESC para salir del Mapa de la Búsqueda.

SAVE GAME: Salva el juego al directorio en el disco. Salva el juego a menudo para que sea más fácil si tienes que volver a empezar.

RESTORE GAME: Carga un juego salvado desde el directorio al disco.

XP: Muestra los puntos totales de experiencia obtenidos por el grupo y el número de cada tipo de monstruos eliminado. Usa las teclas PgUp (RePág) y PgDn (AvPág) para ver la lista completa. Los personajes muertos no contribuyen con su experiencia a los puntos de experiencia totales del grupo por haber matado monstruos.

OTRAS FUNCIONES (SOLO IBM)

Si pulsas la tecla "V" intercambias entre conectar/desconectar el sonido y el volumen. Pulsando CTRL-C sales del juego. Usa el comando del DOS MODE CO80 para restablecer la pantalla de 80 columnas.

NOTAS ESPECIALES

En el combate a distancia, Gilthanis lanza tres misiles mágicos y luego dos redes, y entonces usa un arco y una flecha (si está disponible). Gilthanis recupera de nuevo sus hechizos cuando el equipo descansa. La Princesa Laurana puede usar una espada, y un arco y una flecha (si está disponible). Los nómadas sólo luchan con espadas. No hay dragones con alas, escondites de dinero, pociones o heroísmo o invulnerabilidad, anillos o almacenaje de hechizos, cuerdas mágicas, varitas o armaduras mágicas o hechizos en el juego. Los monstruos no pueden llevar tesoros, pero pueden vigilarlos.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D y DRAGONLANCE son marcas registradas de TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA y usadas bajo licencia de Strategic Simulations, Inc., Sunnysvale, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc. Todos los derechos reservados.

© 1990 TSR, Inc. Todos los derechos reservados.