

Ein klassisches Abenteuer mit Arkadensensationen

TIMES OF LORE

**Commodore 64/128
Version**

WARRANTY

ORIGIN SYSTEMS, INC LIMITED 90-DAY WARRANTY Origin Systems, Inc. warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording medium on which the software programs are recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase.

If the recording medium is found defective within 90 days of original purchase, Origin agrees to replace, free of charge, any such product upon receipt at its Factory Service Center of the product, postage paid, with proof of date of purchase. This warranty is limited to the recording medium containing the software program originally provided by Origin. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect. Any implied warranties applicable to this product are limited to the 90-day period described above. If failure of the software product, in the judgement of Origin, resulted from accident, abuse, mistreatment, or neglect; or if the recording medium should fail after the original 90-day warranty period has expired, you may return the software program to Origin Systems, Inc. at the address noted below with a check or money order for \$5.00 (U.S. currency), which includes postage and handling, and Origin will mail a replacement to you. To receive a replacement, you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by: (1) a \$5.00 check (2) a brief statement describing the defect, and (3) your return address.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NO OTHER REPRESENTATION OF CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ORIGIN. IN NO EVENT WILL ORIGIN BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGE RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, INCLUDING DAMAGE TO PROPERTY AND TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, EVEN IF ORIGIN HAS BEEN ADVISED TO THE POSSIBILITY FOR SUCH DAMAGES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE.

Eine Sagengeschichte



Meridith Lamby stand auf den Zehenspitzen, ihre Hände umklammerten die Holzleiste der Halbtür, als sie sich streckte, um darüber hinwegzusehen. Ihr Großvater kam heute aus Rhyder angereist. Er brachte ihr und ihrem Bruder Stephan immer die wunderschönsten Holzspielzeuge mit, die er selbst geschnitzt hatte. Sie schaute angestrengt den mit Kopfstein gepflasterten Weg hinunter – nach einem Anzeichen seiner Ankunft. Er war ihr immer wie ein sagenhafter Riese erschienen, als er so von einer Seite nach der anderen schwankte, während sich seine Backen durch die Anstrengung beim Schreiten einzogen und aufbliesen. Sie erspähte die große Eiche am Ende des Weges und erinnerte sich an die Zeiten, die sie und Stephan unter ihren Ästen beim Zuhören faszinierender Geschichten in den Armen ihres Großvaters verbracht hatten. Jeder Besuch brachte eine neue Erzählung unter dem Baum, wenn Großvater mit tiefer Stimme eine phantastische Sage vortrug. Plötzlich hörte sie das hohle Brechen kleiner Zweige, gefolgt von einem heftigen Schnaufen und Stöhnen, das mit jeder Sekunde lauter wurde.

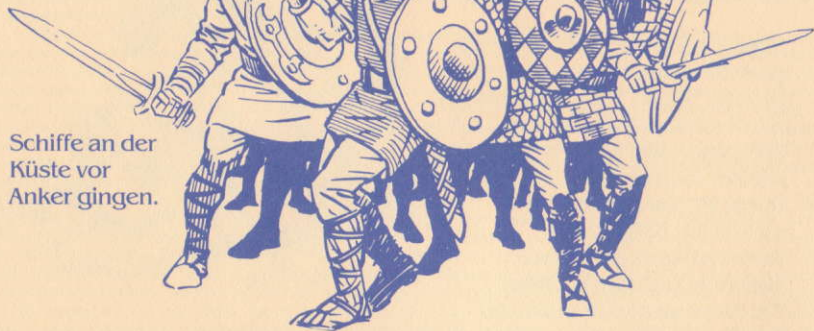
„Opa“, schrie sie, als sie ihn bis zum Ende des Weges entgegenrannte. „Hallo, Meri!“ gluckste er, als er sie in seinen Armen hochschwang. „Wie geht es meiner kleinen Elfe?“ fragte er, während er sie wie ein Baby in den Armen wiegte. Mit einem Rascheln und einem Bums fiel Stephan aus dem Baum darüber und landete auf dem Rücken des alten Mannes.



„Ah, und grüß Dich auch,
mein kesser Stephan“, sagte er, als er
den Jungen liebevoll von seinen Schultern
herunterhob.

„Bitte, Opa, erzähle uns eine Geschichte!“ schrie Stephan, indem er vor Begeisterung herumsprang. „Ja bitte Opa, erzähl uns ‘was!’ stimmte Merideth ein. Der alte Mann überlegte einen Moment und rieb sein bärtiges Kinn. „Ach ja, ich werde Euch eine Geschichte erzählen, und zwar eine, die von Geheimnissen, Schuften und Helden handelt! Aber zuerst holt mir mal etwas Tabak von Eurem Vater für meine Pfeife. Merideth und Stephan sprangen aus seinen Armen und rannten zum Haus, um ein paar Augenblicke später mit zwei weichen Kissen und einem Lederbeutel, den Stephan trug, zurückzukehren. Sie trafen mit dem alten Mann unter dem Baum zusammen, kletterten in seine Arme und schmiegteten sich tief in die Kissen. Mit einer Hand in den Beutel greifend, zog er eine lockere Prise dunkler Fasern heraus, wobei einige lose Tabakfäden zu Boden fielen. Indem er die Tabakenden in die Pfeife stopfte, lehnte er sich zurück und blickte zum Himmel hinauf. „Na mal sehen, ob ich mich erinnern kann . . . ach ja.“

„**Es war einmal vor langer Zeit** da herrschte Chaos im Lande, und das gemeine Volk verlor die Hoffnung, jemals wieder in einem friedlichen Königreich zu leben. Es waren Zeiten, als kein Hoher König auf dem Thron von Albareth saß!“ Lächelnd zündete der Großvater seine Pfeife an und wartete, bis der erschrockene Ausdruck von den Gesichtern seiner Enkelkinder erblaßte. „Aber zuerst eine kleine Vorgeschichte. Vor nahezu achthundert Jahren kamen die ersten des Elden-Stammes an der Küste des Großen Meeres an. Unsere Vorfahren bebten vor Angst, als die riesigen



Schiffe an der
Küste vor
Anker gingen.

Denn damals, so müßt Ihr wissen, stritten sich unsere Vorfahren über solche Kleinigkeiten, wie beispielsweise wem das Land unter den Umfriedungen gehörte oder welcher der zwei Bauern Wasser aus dem Fluß, der ihr Land teilte, schöpfen sollte. Es gab keine großen Städte, keine furchtlosen Schlösser – nur kleine Gruppen von Leuten, die in Furcht vor einander lebten. Es wird Euch daher nicht verwundern, daß unsere Ahnen die Elden als Eindringlinge ansahen und sie angriffen.“

Stephan hörte auf, mit dem Daumen des alten Mannes zu spielen und schaute zu ihm auf. "Meinst Du, wir unternahmen einen Angriff gegen die Elden?"

"Ja, Stephan. Diejenigen, die uns schließlich beim Bau der Städte halfen und in der Begründung einer gerechten Führung unterwiesen haben, waren zuerst unsere Feinde! Es dauerte eine Zeit . . . eine recht lange Zeit, bis nach vielen hundert Jahren an Geduld und Lernen, das Königreich von Albareth schließlich zu gedeihen begann.

"Über die Jahre hinweg wurden die Elden zu den respektierten Anführern und Ratgebern von Albareth. Das neuvereinigte Königreich brauchte aber einen König, und vor ungefähr siebenhundert Jahren übernahm ein sehr geachteter Elden-Prinz das Amt des Hohen Königs von Albareth mit der Hoffnung und dem Segen des Volkes.

"Der ursprüngliche Hohe König brachte von den Heimatländern drei Kräfte mit. Sie stellten mächtige Artefakte der Zauberkunst dar, die von den Zauberern als Hilfsmittel zur Regierung des Reiches geschaffen worden waren. Diese Artefakte waren die Wahrheitstafel, die Voraussagenden Steine und das größte Artefakt von allen – das goldene Medaillon der Macht.

"Mit der Wahrheitstafel hatte der König das Vermögen, eine jeweilige Frage von großer Bedeutung für das Königreich zu beantworten.



Nur die Elden des rein-
sten Blutes können die Kräfte der
Tafel anwenden. Sie wurde dem Wärtter der
Südlichen Grenzländer übergeben, der ein solcher Mann war.

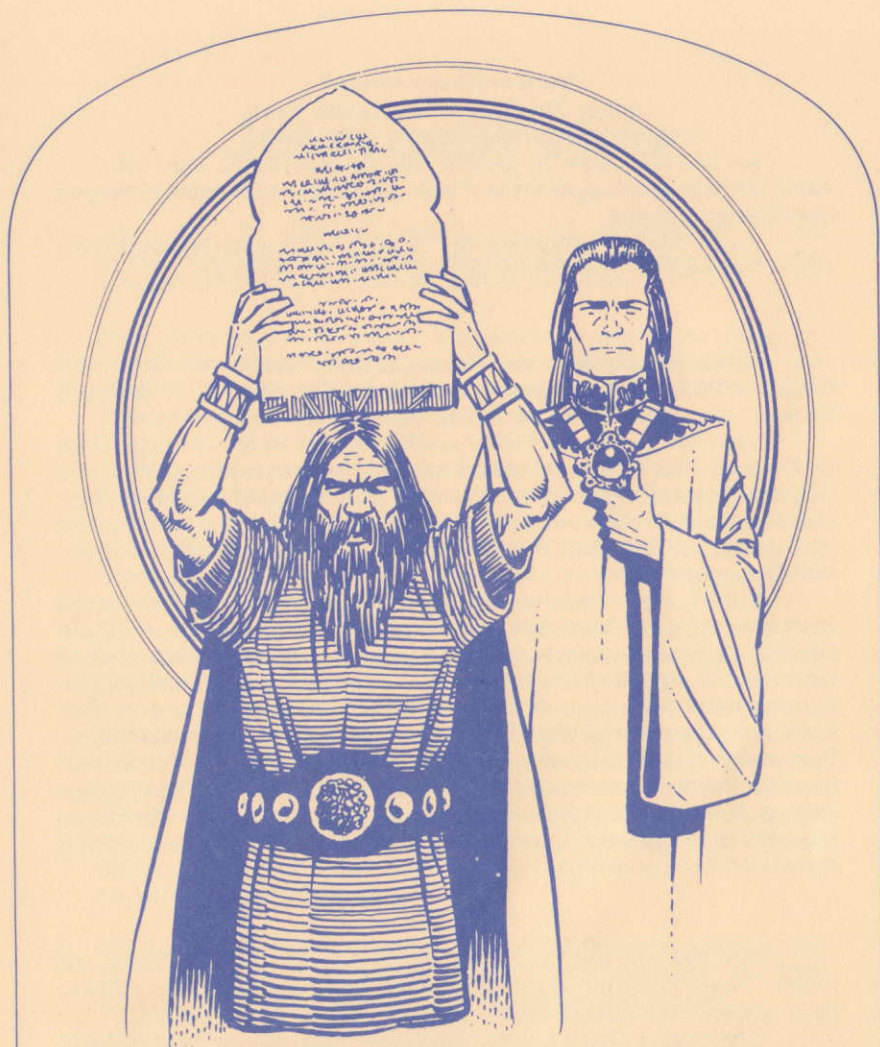
“Die Voraussagenden Steine besaßen die Fähigkeit, Visionen von weitentfernten Orten und Zeiten zu zeigen, um einem Elden oder Eingeborenen bei einer löblichen Sache zu unterstützen. Die Steine ließ der König in der Obhut des Priors von Marabout, dem größten Kloster in der Nähe von Rhyder im Norden.

“**Das heiligste** der drei Zauberartefakte war das dem König gehörende Medaillon der Macht. Kein Hoher König kann den Thron von Albareth besteigen, der nicht das Medaillon trägt. Und keiner darf das Medaillon tragen, ohne daß er durch seine eigene mystische Essenz als ein wahrer Abkömmling des Hohen Königs Strebar erkannt wird. Die Kraft des Medaillons verlieh seinem Träger die Fähigkeit, ganze Armeen zu kommandieren und sie als eine Einheit zum Sieg gegen die schlimmste gegnerische Übermacht einzusetzen. Aber die Stärke des Medaillons muß vom Herzen des Schwertschwingers kommen, und deshalb darf nur ein Elden mit dem Blut eines Königs es benutzen.

“Das Königreich war eine Zeitlang zufrieden, aber diese Periode ging mit der Ankunft der Barbaren zu Ende. Gewaltige Krieger griffen vom Süden an und überrannten den Außenposten von Ganestor. Die Armeen von Albareth marschierten vorwärts und trafen mit den Angreifern in den felsigen Ländern am Fuße des Ganestor-Gebirges zusammen. Zehn Jahre lang kämpften die Armeen, und jeden Tag tobte der Krieg weiter. Der Kummer des Hohen Königs wuchs . . .

“Schließlich versammelte der König selbst die Blüte der Elden-Ritterschaft und zog nach Süden, um die barbarischen Horden im Kampf zu konfrontieren, was später als die Schlacht von Ganestor bekannt sein würde. Das Medaillon sang für den Sieg, und Valwyns Streitkräfte schienen zehnmal so groß zu sein, als sie es eigentlich waren. Sie schlugen klaffende Breschen in die zerklüfteten Kampflinien der Barbaren, aber ihre Verstärkungen schienen endlos zu sein. Niemals hatten die Ritter so mit aller Macht gekämpft, aber auch ihnen waren Grenzen gesetzt, und sie konnten nur soviel tun und nicht mehr. Keine Seite konnte bei dieser ausweglosen Situation einen Durchbruch erzielen.

“**Letztlich** benutzte der Hohe König die Kraft des Medaillons, um die Schlacht anzuhalten, damit er mit Heidric, dem Anführer der Barbaren, sprechen konnte. Sie redeten viele Tage, und schließlich kamen die beiden zu einer Vereinbarung. Ganestor wurde an die Barbaren übergeben, aber sie mußten ihrerseits dem Thron Treue schwören. Über die Jahre hinweg, die folgten, lernten die beiden Männer sich einander zu respektieren, und zum Jahrestag des Waffenstillstandes präsentierte Valwyn Heidric mit der Wahrheitstafel und gewährte ihm den Titel des Wärtters von Ganestor.



“Valwyn war alt geworden, und sein Lebensgeist war fast geschwunden. Die zehn Jahre hatten seine innere Stärke hart auf die Probe gestellt, und er konnte das Medaillon nicht mehr bis zum Zenit seiner Macht benutzen.

“Daher kam es, daß er sein Medaillon und sein kleines Kind nahm und sich auf den Weg nach den Heitmatländern des Elden-Volkes machte, wo er ausruhen und seine Kräfte des Hohen Königtums erneuern würde. Valwyn ließ das Königreich in der Obhut seines getreuen Verwalters und Elden-Lords, Dariel genannt, und versprach in zwanzig Jahren wiederzukehren.“

„Kam er wieder zurück?“

fragte Merideth und schaute ihren Großvater mit großen, grünen Augen an.

„Ich komme gleich zu diesem Teil der Geschichte, Elfe.“ Er nahm einen langen Zug an seiner Pfeife und blickte zum orangefarbenen Abendhimmel hinauf.

„In Abwesenheit von Valwyns Führung wurde von Dariel erwartet, daß er mit allen Problemen von Albareth selbst fertig werde.“

„**Aber ich dachte**, die Schwierigkeiten waren vorbei, als die Barbaren den Waffenstillstand unterzeichnet hatten!“ unterbrach Stephan, als er sich umdrehte und den alten Mann ansah.

„Ah, aber es gab viele Elden-Lords aus dem Süden, die gegen den Pakt waren, den Valwyn mit den Barbaren über die Aushändigung von Ganestor geschlossen hatte. Mit der Zeit verwandelte sich diese Unstimmigkeit in Haß, und die Elden-Lords griffen Ganestor in der Hoffnung an, es Prinz Avar, Heidrics Sohn und Befehlshaber der Ganestor-Garnison, zu entreißen.“

„Der Verwalter Dariel war nicht in der Lage, bei den anderen hohen Herren von Albareth Anerkennung zu gewinnen, und seine Herrschaft war unwirksam. Er wurde zum Gefangenen in seinem eigenen Schloß. Selten setzte er Fuß außerhalb von Eralans Schutz, und es ging oft das Gerücht herum, daß der Mann aus Furcht vor seinen Feinden draußen in der Welt krank sei. Ohne eine starke Führung geriet das Land wieder ins Chaos. Nur wenige Handelsleute wagten auf den alten Straßen vor Furcht, von Banditen überfallen zu werden, zu reisen. Und die Dinge verschlimmerten sich noch, als Ungeheuer das Gebirge nach dem Norden von Albareth zu überqueren begannen. Das Königreich brauchte dringend einen Retter . . .“

„**Ein Ruf** war von einer Frau, die an der Tür der Hütte stand, zu hören. „Vater! Endlich bist Du hier. Komm und berichte mir über Deine Reise während des Abendessens. Stephan, Merideth! Rein mit Euch!“

„Aber Mutter, Opa hat seine Geschichte noch nicht zu Ende erzählt!“ riefen die Kinder und klammerten sich an seine Arme.

„Beeilt Euch und wascht Euch. Sofort!“ ertönte die Antwort.

„Kommt, meine Kleinen, laß uns gehen, und ich werde die Geschichte später beenden. Damit gingen sie in die Hütte hinein, und der Großvater folgte ihnen.“

Der Beginn . . .

Jetzt geht's los

1. Legen Sie die Diskette "Die Zeiten der Sagenkunde" in Ihr Diskettenlaufwerk ein, und zwar mit der Etikettseite nach oben, und schalten Sie den Strom zum Diskettenlaufwerk ein.
2. Einen Joystick in den Kanal 2 einstecken, und Ihren Computer einschalten. Beim Commodore 128 wird das Spiel automatisch geladen. Wenn Sie mit dem Commodore 64 spielen, **LADEN "*" ,8,1** schreiben und die **RÜCKKEHR**-Taste drücken.
3. Nach einer kurzen Wartezeit erscheint der Titelschirm von "**Die Zeiten der Sagenkunde**" und das Eröffnungsmenü. Wenn Sie bereit sind, mit dem Spiel zu beginnen, benutzen Sie den Joystick und rücken Sie den Zeiger zu **BEGINN EIN NEUES SPIEL**. Dann den Joystick-Knopf drücken, und Sie werden sich im Königreich von Albareth befinden!
4. Lesen Sie die Geschichte sorgfältig und befolgen Sie die zum Schluß gegebenen Anweisungen, um Ihre Gestalt bzw. Rolle im Spiel zu wählen. Wenn Sie den Ritter wählen, wird Ihre glänzende Rüstung aus blitzenden Panzerplatten Sie stark und mächtig im Kampf machen. Oder wenn Ihnen das Leben einer Walküre zusagt, wird Ihre Schnelligkeit und Behendigkeit Ihre Feinde um's Leben fliehen lassen. Obwohl das Lendentuch des Barbaren nicht unbedingt die undurchdringlichste Rüstung darstellt, wird seine reine brutale Stärke gewährleisten, daß der Schutz herkömmlicher Kleidung und Ausrüstung nie vermißt wird.
5. Bei zukünftigen Spielen können Sie die einleitende Geschichte und die Gestaltwahl überspringen, indem Sie **RÜCKKEHR ZU "DIE ZEITEN DER SAGENKUNDE"** im Eröffnungsmenü wählen.

Beim Spielen "Die Zeiten der Sagenkunde"

In der oberen Hälfte des Spielbildschirmes befindet sich das **Sichtfenster**, und Ihre gewählte Gestalt wird immer in der Mitte dieses Fensters gezeigt. Bewegung nach Norden, Süden, Osten und Westen erreicht man einfach durch das Bewegen des Joysticks in der von Ihnen gewünschten Richtung.

Wenn Sie die Leertase drücken, sehen Sie, wie eine glühende Hand im unteren Bildschirmfenster erscheint.

Benutzen Sie den Joystick und bewegen Sie die Hand so, daß sie auf eine der Kommando-Optionen zeigt. Die Leute werden aufhören, sich zu bewegen, sobald Sie die Kommandoweise eingegeben haben (obwohl die Ungeheuer von einer derartigen Beschränkung nicht betroffen sind). Sie können dann die Hand zu dem Symbol der Handlung bewegen, die Sie vornehmen wollen, und dann den Joystick-Knopf zur Ausführung des Kommandos drücken. Oder Sie können die Leertaste erneut drücken, um Ihre Handlung abzubrechen und wieder zum normalen **Bewegungsmodus** zurückzukehren.

Vom äußersten linken Symbol angefangen, sind die durch die verschiedenen Ikone dargestellten Kommandos wie folgt:



Sprechen – Benutzen Sie die **Mund**-Ikone, um mit einer anderen Gestalt im Spiel ins Gespräch zu kommen. Die Person, mit der Sie sich unterhalten wollen, muß sich entweder direkt neben Ihnen oder ganz in der Nähe befinden. Schreien in der Öffentlichkeit wird für unhöflich gehalten. Siehe **GESPÄCH** zwecks weiterer Informationen.

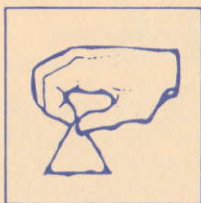


Untersuchen – Gelegentlich werden Sie einen nahegelegenen Gegenstand untersuchen wollen, um ihn zu identifizieren. Oder vielleicht wollen Sie etwas, was Sie bei sich tragen, genauer ansehen. Das **Auge** kann bei besonderen Artikeln eingesetzt werden, wie z.B. Schriftrollen, Tränken und gleichartigen Artefakten. Es ermöglicht Ihnen auch, nach Dingen zu suchen, die nicht unmittelbar sichtbar sind.

Inventar – Der Beutel zeigt eine Liste von Artikeln, die Sie bei sich tragen und auch wieviel Geld und Nahrungsmittel Sie haben.

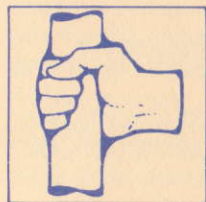


Fallenlassen – Sie können nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen tragen. Wenn Ihr Beutel voll ist, werden Sie Dinge weggeben bzw. fallen lassen müssen, die für Sie nicht mehr nützlich sind, ehe Sie wieder neue Artikel anschaffen können.



Aufnehmen –

Benutzen Sie dieses Kommando, um Gold, Nahrungsmittel, Schätze und eine Sammlung anderer Artikel, die man nach Schlachten oder bei der Erkundung von Städten und Kerkern antreffen mag, aufzunehmen.



Benutzen – Dieses Kommando erlaubt es Ihnen, einen Trank zu trinken, von einer Schriftrolle einen Zauberban zu aussprechen oder sonst von einer Sache, die Sie bei sich tragen, Gebrauch zu machen.

Anbieten – Versuchen Sie, einen Gegenstand an eine in der Nähe befindliche Person **auszuhändigen**. Wenn die Person keinen Nutzen für den bestimmten Gegenstand hat, wird sie ihn wahrscheinlich trotzdem als ein Zeichen des guten Willens annehmen.



Spieloptionen – Dieses Kommando gibt Ihnen die folgenden Optionen:

SPIELERGEBNIS läßt Sie Ihren derzeitigen Spielstand feststellen, der sich durch das Töten von Ungeheuern und die Lösung von Aufgaben erhöht.

SPIEL LADEN läßt Sie das zuvor gesicherte Spiel wiederherstellen (siehe **GESPRÄCH** zwecks weiterer Informationen).

SPIEL PAUSIEREN läßt Sie das Spiel pausieren, bis der Joystick-Knopf gedrückt wird.



Einige Kommandos im Spiel mögen Sie ersuchen, die Wahl zu treffen, mit welchem Gegenstand oder welcher Person Sie sich befassen wollen. Zum Beispiel, wenn Sie das Kommando **FALLENLASSEN** aktivieren, wird eine Liste Ihrer **ABGEBBAREN** Artikel zusammen mit einem Cursorbalken oben erscheinen. Jetzt können Sie entweder die Leertaste drücken, um das Kommando abzubrechen, oder den mit dem Joystick kontrollierten Cursor benutzen, um einen fallenzulassenden Artikel zu wählen.

Gespräch



Viele der Bewohner in den Klein- und Großstädten von Albareth können Ihnen auf Ihren Reisen Rat geben oder Unterstützung bieten, und manche mögen Sie sogar auf die Suche nach Reichtum und Heldentaten schicken. Wenn Sie mit einem Dorfbewohner sprechen wollen, drücken Sie die Leertaste und wählen das Symbol **SPRECHEN** mit dem Joystick und dem Knopf. Daraufhin wird ein Menü mit Gesprächsoptionen erscheinen. Die Gestalten mögen auch mit Ihnen ein Gespräch anfangen. Wenn Ihnen jemand eine Frage stellt, wird das Kommando **SPRECHEN** in Vorwegnahme Ihrer Antwort aktiviert werden.

Es ist ein eingeführter Brauch im Königreich von Albareth, seine Bekannten mit einem fröhlichen Zuruf "Schönes Wetter haben wir!" oder



vielleicht "Ich hoffe, bei Ihnen ist alles in Ordnung," zu begrüßen. Um einen Reisenden auf diese Weise zu grüßen, wählen Sie die Option **Beginn Gerede**. Sie werden bald bemerken, daß eine so beiläufige Begrüßung den Ton für einen Wortwechsel oder freundlichen Schwatz oder die Mitteilung wichtiger Auskünfte bestimmt.

Eine **Frage stellen**, die zweite Wahl auf dem Menü, gestattet es Ihnen auch, bestimmte Fragen an ihren Bekannten zu stellen. Nach Wahl dieser Option muß die gewünschte Frage von einer Liste der Themen, die Ihnen gegenwärtig vom Spiel "bekannt sind", gewählt werden.

Sie können immer über **Gerüchte** fragen, aber die von Ihnen angesprochene Person mag oder mag nicht in der Lage sein, Ihre Frage sinnvoll zu beantworten. Die Liste der anderen Themen, über die Sie Fragen stellen können, besteht aus wichtigen "Schlüsselworten" von vorherigen Gesprächen. Wenn immer eine Person eine Angelegenheit von offensichtlicher Bedeutung erwähnt. Ertönt eine sanfte Glocke, und das Thema wird der Liste Ihrer Gestalt an "bekanntem" aktuellen Fragen hinzugefügt.

Einige Leute können je nach der Situation zusätzliche Optionen in ihren Gesprächsmenüs haben. Zum Beispiel haben Gastwirte viel mehr als die normale Palette an Höflichkeiten zu bieten. Wenn Sie Geld ausgeben können, werden Sie Ihnen die Chance geben, Ihren Proviant wieder aufzufüllen oder im Gasthaus eine gute Übernachtung zu finden. Wenn Sie in einem Gasthaus nach Unterkunft fragen, wird die gegenwärtige Position und der Status Ihrer Gestalt im Spiel auf der Diskette gesichert. Beim nächsten Mal wird die Eingabe der Diskette das Spiel im gleichen Gasthaus mit allen Ihren Besitztümern und "Schlüsselworten" intakt beginnen. Es ist gewöhnlich eine gute Idee, sich am Ende einer langen Reise oder nach Vollbringung einer schwierigen oder gefährlichen Tat in einem Gasthaus einzuquartieren. Während des Spielens können Sie zu Ihrer letzten gesicherten Position zurückkehren, indem Sie die Ikone SPIEL-OPTIONEN aktivieren und die Option **Spiel laden** wählen.

Sie sollten es sich zur Gewohnheit machen, mit jedem, den Sie in den Städten oder Vorposten von Albareth treffen – egal ob König oder Schurke – zu schwatzen. Subtile, aber wichtige Ereignisse im Spiel können durch das Gespräch mit einigen Hauptfiguren ausgelöst werden, und wichtige Schlüsselworte mögen verloren gehen, wenn man versäumt, das Spiel vor Beendigung einer Spielpartie zu sichern.

Alle Gespräche und anderen Spielmitteilungen werden im Nachrichtenfenster unten auf dem Bildschirm erscheinen. Wenn sich die untere rechte Ecke des Fensters umzuschlagen scheint, bedeutet das, es gibt mehr Text für Sie zu lesen. Den Joystick-Knopf zum Weiterlesen drücken.

In einem frei erfundenen Beispiel der Wechselwirkung im Spiel "Die Zeiten der Sagenkunde" mögen Sie sich der Frau eines Leibeigenen nähern, während sie eifrig das Feld pflügt.

Nach Aktivierung der Option SPRECHEN wählen Sie 'Gerede beginnen' auf dem Menü.

Indem Sie zur Frau des Leibeigenen gestikulieren, sagen Sie: "Sie sehen heute recht gut aus!"

Indem Sie Ihnen in die Augen blickt, sagt die Frau des Leibeigenen: "Na, schönen Dank auch. Oh, und nebenbei, mein Mann ist weg, um irgendwo gegen die Trolle zu kämpfen."

An dieser Stelle ertönt eine Glocke und zeigt an, daß Sie jetzt ein neues 'Schlüsselwort' haben, nach dem Sie fragen können. Sie wählen die Option 'Frage stellen' auf dem Menü und sehen, daß Ihre Fragenthemen jetzt Gerüchte und Trolle umfassen. Sie wählen Trolle.

Indem Sie die Frau des leibeigenen ansehen, sagen Sie: "Was wissen Sie über die Trolle?"

Die Frau des Leibeigenen wendet sich Ihnen zu und sagt: "Mein Mann ist in letzter Zeit viel von zu Hause weg. Er behauptet, die Trolle hätten einen Schatz von unschätzbarem Wert gestohlen, und er hat die Absicht, ihn wieder zurückzugewinnen!"

Die Glocke ertönt wieder. Ihr Menü 'Frage stellen' enthält jetzt 'Gerüchte' und das neue Wort 'Schatz', das Sie wählen. Das Wort 'Trolle' ist entfernt worden, da Sie nunmehr alle von Ihnen benötigten Auskünfte über Trolle haben.

Indem Sie die Frau des Leibeigenen ansehen, sagen Sie: "Was wissen Sie über den Schatz?"

Die Frau des Leibeigenen sagt: "Tut mir leid, aber da kann ich Ihnen nicht helfen. Möchten Sie nicht auf eine schöne, warme Kohlrübensuppe hereinkommen?"

Auf dem Menü sind zwei weitere Optionen angegeben: Antwort Ja und Antwort Nein. Da Sie bestrebt sind, die Schatzsuche fortzusetzen, wählen Sie die letztere Antwort.

Indem Sie der Frau des Leibeigenen tief in die Augen blicken, antworten Sie: "Nein danke."

Die Frau des Leibeigenen sagt: "Na gut."

Sie drücken die Leertaste, um die Betriebsweise SPRECHEN zu verlassen und gehen weg.

Da die Frau des Leibeigenen zum Thema **Schatz** nichts weiter sagen konnte, müssen Sie jetzt andere wahrscheinliche Informationsquellen ausfindig machen. Ein Besuch der Schenke mag angebracht sein, oder Sie mögen nach anderen Dorfbewohnern ausschau halten wollen, um von ihnen mehr zu erfahren.

Kampf



Um Angriff bewegen Sie Ihre Gestalt, so daß sie einen in der Nähe befindlichen Feind gegenübersteht, und dann drücken Sie den Joystick-Knopf. Je nachdem, welche Gestaltklasse Sie gewählt haben und wie hartnäckig Ihr Gegner ist, dürften oft zwei oder drei harte Schläge genügen, um Ihren Feind zu beseitigen. Zu Beginn werden Sie Ihre Gefechte mit einer gewöhnlichen Handwaffe kämpfen, aber wer weiß, worauf ein unerschrockener Abenteurer in diesen verräterischen Zeiten stoßen mag?

Am hellichten Tage werden Sie in den gefestigten Städten und den meisten Dörfern kaum auf irgendwelche herumwandernden Ungeheuer treffen, die die ländliche Gegend heimsuchen. Bis Sie über die Absicht



einer sich nähernden Person gewiß sind, halten Sie besser Ihre Waffen im Schach. Außerdem würde ein Versuch, die Städte durch Niedermetzeln der Bauern zu erobern, zweifellos zur Ächtung seitens der Gesellschaft führen. Aber wenn Sie sich in die Welt hinauswagen, ist das eine andere Geschichte. Die Geschöpfe, die von gewöhnlichen Räubern bis zu übernatürlichen Gespenstern reichen, werden Sie konfrontieren, und eine einfache Reise von einer Stadt in die andere kann sich in eine tödliche Herausforderung verwandeln. Zögern Sie nicht, zum Angriff überzugehen . . .

**– die Ungeheuer werden
nicht warten.**

Nachfolgend ist eine Liste der Gestalten, welchen Sie wahrscheinlich begegnen werden, angeführt.



Wächter – Die Wächter auf den Schlössern und in den größeren Städten sind robuste Kerle und bis zu den Zähnen bewaffnet. Sie werden mit diesen Söldnern keine Schwierigkeiten haben, solange Sie sich mit ihnen gut stehen.

Bauer – Die bescheidenen, vergnügten Bauern von Albareth sind der Lebensnerv der Klein- und Großstädte des Königreichs. Reden Sie mit jedem, dem Sie begegnen – das gemeine Volk heißt gewöhnlich die Gelegenheit willkommen, ihre Folklore und Gesellschaft zu teilen.



Gastwirt – Die Gastwirte von Albareth können sehr entgegenkommend sein, wenn Sie ein starkes Getränk oder eine schnelle Spielsicherung brauchen.



Schurke – Diese verhüllten Wegelagerer, Schützen mit tödlichem Geschick, stellen den Alptraum eines jeden Händlers und Karawanenführers dar. Seien Sie auf der Hut, denn in diesen unruhigen Zeiten haben sich viele starke Männer ihren Reihen angeschlossen.



Ungeheuer – In der nicht zu weit zurückliegenden Vergangenheit wurden diese ungewaschenen Barbaren mit ihren schweinsartigen Antlitzern selten außerhalb ihrer Gebiete in den nördlichen Gebirgen angetroffen, aber in letzter Zeit haben die verhaßten Ungeheuer begonnen, in die Wälder von Albareth einzudringen. Sie sind zum Alptraum eines jeden Reisenden und Karawanenführers geworden.

Skelett – Die lebenden Skelette, die im Land umhergehen und tückisch ihre Dolche nach den Reisenden schleudern, werden angeblich von böswürdigen Zauberern belebt, um Unordnung und Böses überall im Königreich zu verbreiten. Die Skelette sind bedrohliche Gegner im Kampf, denn sie fühlen weder Schmerz noch Erbarmen.



Geist – Geister, die Schatten böser Menschen und Ungeheuer, welche einmal im Kampf hingemetzelt wurden, können am schwierigsten von allen finsternen Geschöpfen zu bekämpfen sein . . . sie müssen sich mehr erproben!



Schleim – Keiner kennt den Ursprung dieses schauerlichen Geschöpfes. Obgleich unbewaffnet, kann dieser kriechende Schaumpilz trotzdem eine tödliche Gefahr für unachtsame Abenteurer bedeuten. Ein Schleim kriecht auch an den Kerkerwänden entlang seinen Feinden entgegen, wobei er eine korrosive Flüssigkeit ausscheidet, die Schwerter und Dolche in schmackhafte Hors d'oeuvres verwandelt. Dann sucht er sich sein Hauptgericht aus.



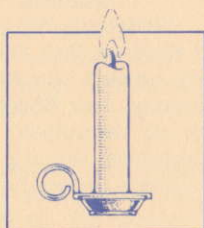
Geistlicher – Die guten Geistlichen von Albareth sind für ihre Hingabe zur Erhaltung und Unantastbarkeit des Lebens bekannt, während die bösen Geistlichen dazu neigen, erst anzugreifen und dann später um Spenden zu bitten.

Überleben



Auf jeden Fall passen Sie auf die Kerze in der unteren rechten Hälfte Ihres Bildschirms auf. Die Kerze brennt herunter, wenn Sie durch Kampfverletzungen oder aus Nahrungsmangel schwächer werden. Sollte die Flamme jemals ausgehen, stirbt Ihre Gestalt, und Sie werden wieder von Ihrer zuletzt gesicherten Position beginnen müssen. Schlafen in einem Gasthaus wird Ihre Gesundheit wieder herstellen. Stillstehen an einem sicheren Ort wird auch Ihre Kräfte wieder erneuern, obwohl das eine lange Zeit dauern wird. Bestimmte Zauberartikel können Ihnen auch helfen.

Haben Sie keine Angst davor, mit den Wirkungen der verschiedenen Tränke zu experimentieren.



Schatz



Die Ungeheuer tragen manchmal gemischte und verschiedenartige Schätze bei sich, die sie Ihnen gern geben werden, solange Sie die Ungeheuer zuerst töten. Gold, Nahrung, Zaubertänke und Schriftrollen mögen nach einer blutigen Schlacht herumliegen und gefunden werden. Eine seltsame Eigenschaft der Zauberschätze besteht darin, daß nur jeweils eine Schriftrolle oder ein Trank von jeder Art zur gleichen Zeit getragen werden kann. Das bedeutet, wenn Sie einen blauen Trank tragen, werden Sie auf keine weiteren blauen Tränke treffen, bis Sie den in Ihrem Besitz befindlichen Trank getrunken haben. Einige dieser obskuren Artikel sind sehr schwer zu finden, und Sie sollten immer Vorsicht üben, wenn Sie ihre Effekte anwenden.



Weggang von zu Hause



Bei Ihrem ersten Blick auf das reiche und ausgedehnte Königreich von Albareth steht Ihre Gestalt in einem Gästezimmer im Obergeschoß von Eralans berühmter Schenke Zum Schäumenden Suff. Eralan ist die Hauptstadt von Albareth. Auf der Landkarte in Ihrer Spielpackung ist sie zentral im westlichen Teil des Kontinents gerade südlich des Finsteren Waldes und einige Meilen nach dem Landesinneren von der Küste des Großen Meeres gelegen. Albareth ist ein weitreichendes Land hoher Gebirge, großer Wälder, ausgedehnter Ebenen und Wüsten. Daher sollten Sie die ersten Ihrer Unternehmen von der Schenke her dazu widmen, in Eralan herumzustrreifen und sich mit den Spielkommandos und Spielmerkmalen vertraut zu machen.

Zuerst versuchen Sie einmal, die Treppen hinunter und zum Aufenthaltsraum zu gehen. Gehen Sie zwischen den Bierfässern des Gastwirtes und am massiven Kamin vorbei zur Theke hinüber. Spricht Sie jemand an? Nehmen Sie sich die Zeit und reden Sie mit jedem in Sicht, und haben Sie Geduld. Oftmals mag eine Person, die etwas Interessantes zu sagen hat, es vorziehen, dieses nicht gleich mitzuteilen. Sogar morgens ist die Schenke Zum Schäumenden Suff ein belebter Platz, und wer weiß? Einer in der kunterbunten Menge der Kunden mag vielleicht gerade einen Auftrag für einen jungen und unternehmungslustigen Abenteurer wie Sie selbst haben!



Anerkennungen

Regie	Chris Roberts
Produktion	Dallas Snell
Spiel-Design und Konzeption	Chris Roberts
Handlung	Bryan Roberts, Paul C. Isaac und Chris Roberts
Kodierung	Paul C. Isaac und Chris Roberts
Zusätzliche Kodierung	Martin Galway, Chris Yates und Ken Arnold
Musik und Toneffekte	Martin Galway
Umschlaggestaltung und Computergrafik	Denis Loubet
Landkarte	Denise Therrien
Produktverpackung	Lori Ogwulu, Denis Loubet, Doug Wike, Denise Therrien
Zusätzliche Ideen	Nick Elms, Richard Garriot und Alan Gardner
Textbuch	Verfaßt von John Miles und Todd Porter
Spielprüfung	Jean Tauscher, Tim Beaudoin, Dave Jaracz, Ian Manchester, Kirk Hutcheon, Dale Nichols, John Aslin, Laurel Treamer, Holly Ruggieri, John Miles, Paul C. Isaac, Todd Porter und Chris Roberts

Besonderen Dank all den ungenannten Mitarbeitern bei Origin Systems, die an der Verwirklichung und Herstellung dieses Produktes beteiligt waren.

JOINT VENTURERS IN EUROPE
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE



MICROPROSE, 2 MARKET PLACE, TETBURY, GLOUCESTERSHIRE GL8 8DA. Tel: (0666) 54326. Tlx: 43422 MPS UKG