

# The Bard's Tale III

## The Thief of Fate

### Referenzkarte

Zum Spielen von Bard's Tale III: The Thief of Fate brauchen Sie einen Amiga mit einem Diskettenlaufwerk und 512K RAM-Speicher sowie die beiden Spieldisketten namens "Thief" und "Thief\_data".

#### Achtung – Benutzer von 512K-Systemen

Bei Benutzung von Bard's Tale III mit dem Minimum von 512K muß dafür gesorgt werden, daß alle externen Laufwerke vom System getrennt sind. Das Programm muß mit der "Thief"-Diskette im internen Laufwerk gestartet werden, und auch während des Spiels darf nur das interne Laufwerk benutzt werden.

#### Benutzer von Floppy-Disketten

Bevor Sie mit dem Spielen anfangen, **fertigen Sie sich kopien von ihren Bard's Tale III Disketten an**. Zu diesem Zweck benötigen Sie zwei leere, initialisierte (formatierte) Disketten. Eine Beschreibung zum Formatieren finden Sie in Ihrem Amiga-Benutzerhandbuch.

#### Kopieren der Disketten

1. Computer einschalten.  
Amiga 1000 Benutzer legen die Kickstart-Diskette ein.
2. Workbench in das Laufwerk DF0: einlegen.
3. Bei Benutzung eines Systems mit nur einem Laufwerks die Workbench herausnehmen und die "Thief"-Diskette einlegen. Bei Benutzung eines Systems mit zwei Laufwerken die "Thief" -Diskette in das zweite Laufwerk legen.
4. Mauszeiger auf das "Thief"-Icon fahren und klicken, um es zu markieren.
5. Das Workbench-Menü von der Menüleiste aus öffnen und den Markierungsbalken mit gedrückter Maustaste nach unten auf die Option "Duplicate" ziehen. Dort die Maustaste freigeben.
6. Die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.  
Während des Kopierens wird das Programm Sie gelegentlich zum Auswechseln der Disketten auffordern.
7. Öffnen Sie von der Menüleiste aus das File-Menü. Markieren Sie mit gedrückter Maustaste die Option Rename und geben Sie die Maustaste frei.
8. Geben Sie nach dem Prompt den Namen **Thief** ein und klicken Sie OK.

# The Bard's Tale III

## The Thief of Fate

9. Wiederholen Sie diese Schritte für die Diskette "Thief\_data".

### Starten des Spiels

1. Legen Sie Ihre Kopie von "Thief" in das Laufwerk.
2. Öffnen Sie das Icon (Piktogramm) der Bard's Tale III Diskette mit einem Doppelklick.
3. Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf das Bard's Tale III Spiel-Icon.

### Festplattenbenutzer

#### Installation des Programms auf der Festplatte

1. Computer in der gewohnten Weise anlassen.
2. Beim Workbench-Prompt die "Thief"-Diskette in ein Diskettenlaufwerk legen.
3. Auf das Thief-Disketten-Icon (Piktogramm) doppelklicken.
4. Auf das HDInstall Icon doppelklicken.
5. Mit **Y** die Installation veranlassen.
6. Den Namen der Festplatten-Partition und der "Schubladen" eingeben, wo das Spiel abgelegt werden soll.  
Angenommen, Sie haben eine Schublade namens "Games" auf einem Festplattenlaufwerk "Fast." Um eine Schublade mit dem Titel "Bard's III" in "Games" einzurichten, geben Sie ein: **Fast:Games/Bard's III**.
7. Legen Sie "Thief\_data" in ein Laufwerk ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden, und klicken Sie auf **OK**.

### Starten des Spiels

1. Auf die Schublade doppelklicken, in der Sie Bard's Tale III installiert haben.
2. Auf das Bard's Tale III Spiel-Icon doppelklicken, um das Spiel zu beginnen.

### Änderungen zum Handbuch

**Seite 9 - Sorcerer:** Die Hexer müssen wenigstens sieben Spruchlevel kennen, nicht nur, wie im Handbuch erwähnt, drei.

**Seite 15 - Special Characters:** Achtung! Anders als im Handbuch beschrieben, können die besonderen Charaktere keine Gegenstände für Ihre Gruppe herumtragen.

**Seite 33 - Die Chronomancer** Teleport-Sprüche werden nach Abschluß jeder dimension durch die Angehörigen des Review-Board gegeben.

# The Bard's Tale III

## The Thief of Fate

### Erschaffen, Sichern und Übernahme von Spielfiguren

Das Schaffen und Spielfiguren und das Zusammenstellen von Gruppen ist nur am Anfang des Spiels, vom Flüchtlingslager aus, möglich. Man benutzt dazu, und auch zum Entfernen von Figuren und zum Neueinteilen der Marschordnung, die Character Creation (Personen-Erschaffungs-) Befehle, die im folgenden beschrieben werden.

#### Die vordefinierte Gruppe

Das Programm enthält eine bereits vordefinierte Gruppe von Abenteurern mit dem Namen INTERPLAYERS. Sie können das Spiel mit diesen Figuren spielen oder Sie können damit experimentieren, um herauszufinden, was für eine Gruppe den Herausforderungen von Thief of Fate am besten gewachsen ist. Zum Laden dieser Gruppe drücken Sie A, markieren INTER-PLAYERS und drücken **Enter**. Mit Eingabe von E geht das Abenteuer los.

#### Übernahme von Spielfiguren

Auf Wunsch kann man Spielfiguren aus den Vorgängerprogrammen Bard's I und Bard's II, aber auch aus gespeicherten Spielen von Bard's III übernehmen. Vgl. die Anweisungen zur Übernahme von Spielfiguren im Abschnitt zu den Tastenbefehlen.

### Tastenbefehle

#### Personenerschaffungsbefehle (Character Creation)

- A Add a member:** Zur Übernahme von Einzelfiguren oder einer ganzen Gruppe in das Game-Roster (Liste der Charaktere). Die Figur oder Gruppe markieren, die geladen werden soll, und **Enter** drücken. (Hinweis: der Gruppenname beginnt mit einem ">".) Die Liste der Charaktere kann bis zu 7 Figuren enthalten, und es muß wenigstens ein Lebendiger dabei sein, wenn Sie sich in die Wildnis aufmachen wollen.
- R Rename a character:** Die Figur, die einen neuen Namen bekommen soll, markieren und den neuen Namen eingeben (diese Option erscheint nur, wenn die Charakterliste leer ist).
- R Remove a character:** Die Nummer der Figur drücken, die entfernt werden soll, oder ein zweites Mal drücken, um alle zu entlassen. (Diese Option erscheint nur, wenn mindestens eine Figur auf der Charakterliste ist.)

# The Bard's Tale III

## The Thief of Fate

- C Create a character.** Geschlecht , Rasse und Kategorie der Figur wählen, dann einen Namen eingeben, der bis zu 14 Zeichen lang sein darf, und **Enter** drücken. Eine Diskette kann bis zu 30 Figuren- und Gruppennamen aufnehmen.
- T Transfer a character.** Auf Wunsch kann man Spielfiguren aus Bard's I und Bard's II, aber auch aus gespeicherten Spielen von Bard's III übernehmen, solange man diese auf einer Diskette oder in einem Verzeichnis auf der Festplatte hat. Nach Eingabe von **T** zum Transferieren einer Spielfigur haben Sie diese 3 Möglichkeiten:
1. **Bard's I**
  2. **Bard's II**
  3. **Bard's III**
- Drücken Sie den entsprechenden Buchstaben, worauf diese Frage erscheint: "Path to transfer character from?". Wenn Sie eine Figur von Diskette einlesen, schreiben Sie **DF0:** und drücken **Enter**. (Wir nehmen an, daß sich die Diskette im Laufwerk DF0: befindet. Andernfalls schreiben Sie den entsprechenden Buchstaben, gefolgt von ":", und drücken **Enter** . ) Wenn Sie die Figur von der Festplatte übernehmen, geben Sie **DH2:/bards1** ein und drücken **Enter** . (Dieses Beispiel geht davon aus, daß Ihre Festplatte den Kennbuchstaben DH2 hat und daß Sie eine Figur aus Bard's Tale I herüberholen. Wenn Ihre Festplatte eine andere Bezeichnung trägt und Sie eine Spielfigur aus The Bard's Tale II oder III transferieren, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein und den Unterverzeichnisnamen, also z.B. **DH3:/bards2** und **Enter** .
- D Delete a character.** Die Spielfigur, die gelöscht werden soll, markieren und **Enter** drücken. Den Löschvorgang mit **Y** bestätigen oder mit **Escape** annullieren.
- S Save the party:** WICHTIG: Dieser Befehl sichert nicht die Spielfiguren selbst, sondern faßt sie nur unter einem Gruppennamen zusammen.
- L Leave the game:** Mit **Enter** speichern Sie alle Figuren aus der Figurenliste und verlassen das Spiel.
- E Enter the wilderness** - Zum Verlassen des Flüchtlingslagers und Eintritt in die Wildnis.

### Bewegungsbefehle

Sämtliche Bewegungen erfolgen mit Hilfe der Pfeiltasten oder mit der Maus.

# The Bard's Tale III

## The Thief of Fate

### Kampfbefehle

Wenn Sie angegriffen werden, stehen Ihnen zwei Kategorien von Optionen offen. Beträgt die Entfernung zu den Angreifern 20 Fuß oder mehr, dann haben Sie die Wahl zwischen Fight Bravely (**F**-Taste), Advance (**A**-Taste) oder Run Away (**R**-Taste). Wenn Sie 10 Fuß weit weg sind, können Sie nur noch Kämpfen oder Weglaufen. Wenn der Feind zum Angriff übergeht, haben Sie keine andere Wahl, als stehenzubleiben und zu kämpfen.

- A** Attack foes. Angriff aller Monster in 10 Fuß Umgebung, verfügbar für die Gruppenmitglieder Nr. 1 bis 4.
- D** Defend. Verteidigung. Gibt Ihrer Gruppe eine bessere Chance, gegen die angreifenden Gegner anzukommen.
- P** Party Attack (gruppeninterner Kampf).
- C** Cast a Spell. Mit den Pfeiltasten den gewünschten Zauberspruch markieren, dann diesen mit **Enter** aussprechen. Steht nur den Zauberkundigen zur Verfügung.
- U** Use. Zum Benutzen eines magischen Objekts oder einer Wurfwaffe.
- H** Hide. Um sich im Schatten zu verstecken (nur für "Schurken").
- B** Bard Song. Zum Singen einer der acht Bardenlieder (gewünschte Nummer eingeben). Steht nur den Barden zur Verfügung.
- >** Beschleunigt das Abrollen der Nachrichtenanzeige.
- <** Verlangsamt das Abrollen der Nachrichtenanzeige.
- Leertaste** Verhindert ein Anhalten der Nachrichtenanzeige.

### Befehle nicht-kämpferischer Natur

- B** Zum Singen einer der acht Bardenlieder unterwegs. Die Position des Barden eingeben, zusammen mit der Nummer der gewünschten Melodie. Nur für Barden verfügbar.
- C** Cast a spell. Aufsagen eines Zauberspruchs. Die Nummer des Zauberkundigen klicken, mit den Pfeiltasten den gewünschten Zauberspruch markieren, dann den Spruch mit **Enter** aussprechen. Nur für in der Magie Bewanderte verfügbar.
- F1-F7** Aussprechen eines Zauberspruchs. Die Funktionstaste (**F1-F7**) drücken, die dem Magiekundigen entspricht, dann zum 4-Buchstaben-Code des gewünschten Zauberspruchs rollen.
- D** (Drop). Zum Entlassen eines Spezialmitglieds aus der Gruppe. Seine Nummer eingeben.

# The Bard's Tale III

## The Thief of Fate

- E** (Elevate). Durch ein Portal emporschweben. Funktioniert nur in Verliesen, zusammen mit einem Erhebungs-Spruch.
- W** Durch ein Portal hinuntersteigen.
- H** Hilfe: Zur Anzeige aller nicht-kämpferischen Befehle.
- N** Neue Marschordnung (Positionswechsel innerhalb der Gruppe). Auf Anfrage die Nummer der Figur eingeben, die auf Position 1 zu stehen kommen soll, dann die Nummer der Figur in Position 2 usw., bis alle Positionen belegt sind.
- U** (Use). Ein Objekt benutzen. Bestimmte Gegenstände, z.B. Fackeln, müssen über diesen Befehl aktiviert werden. Die Nummer der Figur eingeben, die den Gegenstand trägt, dann mit Hilfe der Auf- und Abwärtspfeile den betreffenden Gegenstand im Inventar markieren und **Enter** drücken. Hinweis: Manche Gegenstände können nur ein einziges Mal benutzt werden.
- K** (Kick). Türen mit einem Tritt aufstoßen.
- V** Zum Ein- / Ausschalten des Tons.
- S** Save game. Sichert die Gruppe an der aktuellen Position, mit all ihren Besitztümern, Fertigkeiten, Erfahrung usw. Wenn Sie das Spiel verlassen, werden Sie, wenn Sie es das nächste Mal laden, gefragt: "Do you wish to restore your last saved game?" (Möchten Sie das zuletzt gesicherte Spiel wiederaufnehmen?). Antworten Sie mit "yes", wenn Sie an derselben Stelle weiterfahren wollen, oder mit "no", wenn Sie im Flüchtlingslager neu anfangen möchten.
- Hinweis:** Es sei denn, Sie haben Ihre Gruppe zurück ins Flüchtlingslager geführt *und* sie entfernt, nachdem Sie zuletzt gesichert haben, antworten Sie mit "yes". Andernfalls spielen Sie mit den Spielfiguren *abzüglich* der Erfahrung und der Gegenstände, die Sie errungen haben, seit Sie sie das letztemal im Flüchtlingslager abgesetzt haben (während die durch Erfahrung weise gewordenen Figuren noch draußen in der Wildnis herumsitzen!).
- Wenn Sie Ihre Spielfiguren auf eine andere Diskette übertragen möchten, müssen Sie ins Flüchtlingslager zurück und die Gruppe aus der Charakterliste entfernen. Wenn Sie dies nicht tun, wird Ihre an Erfahrungen reiche Gruppe im Flüchtlingslager nicht gespeichert (dem einzigen Ort, von dem aus sie Figuren übernehmen können).
- ?** Dient zur Anzeige des Standorts Ihrer Gruppe und der Tageszeit. In Verliesen wird dadurch auch die automatische

# The Bard's Tale III

## The Thief of Fate

Kartographierungsfunktion eingeschaltet, die mit **Escape** abgeschaltet werden kann.

**T** Zum Ein- / Ausschalten der Pause.

**Q** Spiel beenden und auf DOS zurückkehren.

### Betrachten der Spielfiguren

Die Nummer (1-7) drücken, die der Spielfigur entspricht, die Sie sich anschauen wollen. Innerhalb dieses Modus können Sie die folgenden Optionen wählen:

*Von der ersten (Gold) Seite aus:*

**P** Pool Gold. Alles Gold einsammeln und es der gewählten Spielfigur aushändigen.

**T** Trade Gold. Zur Aushändigung von Gold an eine andere Spielfigur. Die Nummer des Empfängers eingeben, dann die Menge Goldes, die gehandelt werden soll.

(Mit **ESC** von der ersten Seite auf die zweite übergehen.)

*Von der zweiten (Inventar-) Bildschirmseite aus:*

Artikel, die mit einem ":" versehen sind, wurden (mit Equip) bereitgemacht und können von ihrem Besitzer verwendet werden. Artikel, die mit einem "^" markiert sind, können von ihrem Besitzer unter gar keinen Umständen verwendet, sondern lediglich umhergetragen, weggeworfen oder eingetauscht werden. Mit einem ? versehene Gegenstände sind unidentifizierte Objekte.

Verwenden Sie die Pfeiltasten zum Markieren eines Objektes und drücken Sie **Enter**, worauf Ihnen die folgenden Optionen angeboten werden:

**U** Unequip. Einen Gegenstand "deaktivieren", damit er eingehandelt oder abgelegt werden kann.

**T** Trade. Mit einem Objekt handeln. Die Nummer der Spielfigur drücken, an den das Objekt übergeben werden soll.

**D** Discard. Ein Objekt ablegen. **HINWEIS:** Ein einmal abgelegtes Objekt ist für immer verloren. Vergewissern Sie sich also vorher, daß Sie es nicht mehr brauchen.

**E** Equip. Ein Objekt "bereitmachen", so daß die Figur es benutzen kann.

**I** Identifikation eines Objekts. (Nur für Schurken verfügbar. Schurken erhalten nur eine einzige Chance, ein bestimmtes Objekt zu identifizieren.)

## Geheimcode-"Rad"

Aus dem Code-Rad können Sie einen numerischen Code entnehmen, der Sie von der Wildnis in verschiedene Dimensionen teleportiert. Wenn Sie sich am richtigen Ort aufhalten und den richtigen Teleport-Zauberspruch sprechen, erscheinen vier Worte auf dem Bildschirm. Suchen Sie das erste Wort am Rand der inneren (kleinsten) Scheibe, das zweite auf der mittleren und das dritte auf der äußeren und drehen Sie die Scheiben, so, daß alle untereinander zu stehen kommen. Suchen Sie dann das vierte Wort im mittleren Bereich der inneren Scheibe. In der Aussparung darüber steht der Geheimcode (eine Zahl). Diese Zahl geben Sie über die Tastatur ein und drücken **Enter**, um sich in die neue Dimension teleportieren zu lassen.



**ELECTRONIC ARTS®**

Langley Business Centre  
11/49 Station Road, Langley  
Berks, SL3 8YN  
England  
Tel: (0753) 49442

P.O. Box 7578,  
San Mateo,  
CA 94403-7578  
USA  
Tel. (415) 572-ARTS