



LEGEND



Quick Reference and
Installation Guide

Quick Reference and Installation Guide

Please read the following computer specific information carefully before installing or playing LEGEND.

Playing Legend from floppy disk (Amiga/ST/PC)

Before playing LEGEND you will need to format a blank disk and label it 'GAMESAVE'. You will use this disk to save your game during play. Consult the manual supplied with your computer if you need any information on this procedure.

Playing Legend from hard disk (PC only)

There is no need to format a disk as saved games will be stored on your hard disk in the default LEGEND directory.

Amiga/Atari ST Loading instructions

To load LEGEND put the disk labelled 'Boot disk' into the internal drive of your computer. Switch your machine on and the game will load automatically. During the introduction press any key to quit the introduction and start the game. If you are playing LEGEND for the first time press any key to start a new game. If you wish to restore a saved game press the F1 function key. Follow any on screen instructions and insert disks when prompted. LEGEND does not support a hard disk on the Amiga or Atari ST.

Saving a game

During the quest you may wish to save your progress to disk. Select the 'Disk' Icon on the inventory screen which will display the disk menu. Insert your blank formatted disk before commencing the game save procedure.

IBM PC and 100% compatibles

Mouse users

If you intend to use a mouse when playing LEGEND, you must install a Microsoft compatible mouse driver prior to loading the game. Please consult the information supplied with your mouse on how to do this.

Installation instructions

You must install LEGEND to play the game. The disks supplied in the box contain compressed files and will not function without running the installation program.

If you are intending to install the game onto floppy disks you will need some blank formatted disks to complete the procedure. For example if you are intending to install on to 3.5" 1.44MB floppy disks you will need 2 disks.

To install LEGEND, place the disk labelled 'Install disk' into your floppy drive. Log yourself to that drive (for example A:) then type INSTALL and press the ENTER key.

Follow any on screen instructions, changing disks when prompted. Users installing to floppy disk please note that they should label the installed disks when prompted by the install program.

PC floppy disk

Starting a new game

Place the disk labelled 'Play Disk #1' into the internal drive of your machine.

At the DOS prompt (for example A:) type LEGEND and press ENTER to start the game.

Once the introduction has started press any key to start the game.

Saving a game

During the quest you may wish to save your progress to disk. Select the 'Disk' Icon within the inventory screen, this will display the save game menu. Insert your 'GAMESAVE' disk before commencing the save procedure.

Loading a saved game

To load a saved game choose the Restore Old Game option, by pressing the F1 function key, whilst on the title screen.

Hard drive systems

Starting a new game

Log yourself to the directory which contains the LEGEND program (for example C:\LEGEND).

Type LEGEND and press ENTER to start the program.

During the introduction press any key to start a new game or restore an old game using the F1 function key.

Saving a game

During the quest you may wish to save your progress to hard disk. Select the 'Disk Icon' within the inventory screen to display the Save menu.

Loading a saved game

Log yourself to the directory which contains the LEGEND program.

Type LEGEND to execute the program.

Once the introduction has started press any key. You will get an option to restore a saved game, the F1 function key.

Technical Support

Should you experience loading difficulties with this product, please put the disks ONLY (retain the packaging and documentation) into sturdy packaging and send it to:

Department LEGEND,
PO BOX 51
BURGESS HILL
WEST SUSSEX
RH15 9FH

Please include details of your computer and a brief description of the problem. We will endeavour to provide you with a replacement within 28 days of receiving the disk. This in no way affects your statutory rights.

Control summary

Atari ST/Commodore Amiga/IBM PC

Within the dungeons

Keyboard controls

F1	Select Berserker	
F2	Select Troubadour	
F3	Select Assassin	
F4	Select Runemaster	
F5	Push	
F6	Take	
F7	Look	
F8	Open	
F9	Shut	
F10	Special character ability	
or		
Spacebar	Special character ability	
1 to 0	Cast Spell (Runemaster only)	
Enter	Rally	
Numeric 2	On screen pointer DOWN	(IBM PC)
Numeric 4	On screen pointer LEFT	(IBM PC)
Numeric 6	On screen pointer RIGHT	(IBM PC)
Numeric 8	On screen pointer UP	(IBM PC)
Numeric 5	Select Button	(IBM PC)
Control	Select Button	
Escape	Flee/Run away/Chicken mode!	
Numeric *	Pause Game	(ST/Amiga)
Numeric -	Pause Game	(IBM PC)
Any key	Unpause Game	

Out of the dungeons

S Display Spell screen (Runemaster MUST be leader)

Mouse control

Left button Select button

Quick Start and Beginners' Tips

Quick Start

The term 'click on' is used throughout these instructions. To click on something you must move the on screen cursor (via either mouse or keyboard) over the object/item/option that you require and then press your select button to complete the move.

We assume that you have loaded the game and are on the loading screen with the options 'F1 to load save game' or 'Press any key for new game'. You should press any key to start a new game.

You will be presented with the character selection screen. You must first select your band of four characters. Just click on 'OK' to accept the four on offer.

Having selected a New Game, you will first see a map showing the land of Trazere. In the middle of the map is a lightly coloured banner with five small crosses on it. This banner represents your party. Don't worry about any other banners that you might see appear on the map, although you should try to avoid crossing paths with a red (evil) banner when your party is on the move.

Send your party of four adventurers to the town of Treihadwyl, (this town is immediately south from your banners starting position on the map. You will see its name appear in the scroll at the bottom of the screen as the cursor is positioned over it).

Treihadwyl is where your first 'initiation' quest will be completed. To move to a town on the land map, position the on screen cursor over the town and click on the desired destination. The party banner will move to Treihadwyl.

To complete the quest in Treihadwyl, you must explore the dungeon and locate the permit. This will allow your adventurers to visit King Necrix III in his castle (which is NW from Treihadwyl on the land map)

You are now presented with a list of places to visit within Treihadwyl.

Try visiting the Guild, (press 4 on your keyboard or move the on screen pointer over 4 and press the select button). Once in the Guild, you should enter the Cellar, (i.e select option 4).

You are now in the Treihadwyl Dungeon. This is where most of the action takes place!

Firstly, you should read the sign that is fixed to the pillar near the entrance that you just came through. Select LOOK from the menu bar displayed in the lower half of the screen, (the LOOK option will change colour to show you that it is ready and waiting for something to look at). Now select the floor tile that the pillar stands on. The sign will be displayed in the middle of the screen for you to read. When you're ready, click anywhere to remove it.

Note that to manipulate any objects or furniture, you must select the relevant option from the menu, then click on the floor tile that the target stands on, not the target itself.

Select OPEN from the menu then select the chest on the south-west side of the room. The Berserker will walk across and open the chest. Select LOOK and click on the chest again. If you find 'treasure' select TAKE from the menu then click on the chest again to take the item. A message in the lower half of the screen will tell you what you've taken if anything was there. Repeat the process with the clock in the NW corner of the room, except that this time you don't need to open it first.

Note that all of these actions have been performed by the Berserker as he is the current party leader. You can get each party member to do a different action by selecting a different character. To do this, click on the figurines in the bottom left hand corner of the screen. The base plinth of each character will highlight to show that they are now selected. You can get one to look at the sign, then another to open the chest and another to look at the clock if you wish.

To leave the room, click on the dark floor tile on the very edge of the location to the W (behind the door). The whole party will attempt to march out of the room. Unfortunately this particular door won't open. Select OPEN then click on the dark exit tile behind the door. The message 'The door will not budge' will be displayed, and it will remain closed.

Hopefully you have noticed a few strange symbols on the floor in this room. In the NW corner is the magical rune which represents DAMAGE, and in the NE corner opposite is the magical HEALING rune. Runes are used extensively by the Runemaster whenever he wants to mix or cast a spell. These runes are clues to what you must do to be able to get out of this first room.

Select the Runemaster (either click on the base plinth of the figurine in the bottom left hand corner, or press F4 on your keyboard). You will notice that he has a bowl on one of his plinths in the bottom right hand corner of the screen. Click on this bowl.

A different screen will load in. This is the Runemasters spell mixing screen. In the top right hand side you can see sixteen icons. Three of them are occupied by runes. The top rune (shaped like an arrow) is the MISSILE rune. The next rune down is the DAMAGE rune (which looks a bit like a Z), and the last one (which looks like a lop sided X) is the HEALING rune.

The top middle of the screen shows the Runemaster holding the bowl and a mixing implement in his hands. This is known as the mixing window. Beneath this you can see eight different ingredients, and the number of each displayed underneath.

There are also a few icons on the left hand side (a scroll and an eye) and two bowl icons on the right. Don't worry about these for now.

You need to mix a MISSILE DAMAGE and a MISSILE HEALING spell which the Runemaster can use in the first room to open the doors. To do this, follow these instructions:

Select the MISSILE Rune. You will see the Rune appear in the left hand side of the mixing window and its name appear in the bottom left hand corner of the screen.

Now select a WING OF BAT (the first ingredient in the ingredients). The ingredient will appear on the right hand side of the mixing window and the name will be displayed beneath the name of the rune in the bottom left hand corner of the screen.

Click on the MISSILE Rune in the mixing window and the MISSILE Rune will now appear in the bottom left hand corner of the screen. You will see the hand mix the two together in the bowl.

You have now made a MISSILE.

This isn't a finished spell. You have only created the first component.

The same process applies to making the HEALING component. Select the HEALING Rune, then select the Hedjog Venom ingredient to go with it, (this is the fifth ingredient which looks like a bottle). Follow the same process as described for MISSILE.

i.e select RUNE (will appear left hand side of window).

Select INGREDIENT (will appear on right hand side of window).

Click on RUNE in window (Symbol now appears in bottom left-hand of screen).

You now need to mix MISSILE and HEALING together. Select the top mixing bowl icon on the right of the screen to mix them. The spell has now been added to the 'Spells in Use' list. (You will notice that since spell 1 is now complete, the title in the mixing window now reads 'spell 2')

(To make a MISSILE DAMAGE spell, just substitute the DAMAGE rune and its ingredient (Brimstone) in place of HEALING and its ingredient. This will be spell number 2.)

How do you know which ingredient goes with which rune? Well, if you click on the eye on the left hand side of the screen another screen will be displayed which shows you what you need to know for the runes that your Runemaster currently possesses. (He can buy others from the Ancient in the mountains later on in the game). Click anywhere to return to the spell mixing screen.

To see the MISSILE HEALING spell, click on the scroll on the left hand side of the screen. The 'Spells in Use' screen will be overlaid on the screen. The spell is in the number 1 slot. The number 2 slot should have the MISSILE DAMAGE spell. Click on the number 1 then on the little scroll icon on the

right to see its name and a list of the ingredients you used. Click anywhere to remove this. Do the same with spell 2 if you wish.

You will want to use these spells more than once, so click on the spell number then click on the little bowl icon on the right. This re-mixes that spell. You will see the number of casts increase each time you click. When you've got 3 casts of MISSILE HEALING, click on number 2 and do the same with MISSILE DAMAGE. Note that the ingredients are also automatically taken off for you. Now click outside of the 'Spells in Use' to make it disappear.

To cast the spell, select the 'leave spell screen' icon.

Select the Runemaster in the Dungeon and either select his special ability (i.e. CAST SPELL) by clicking on the Action menu or press F10.

The 'Spells in Use' list will appear on screen. Now click on number 2 (the MISSILE DAMAGE spell) and the list will disappear. Note that the Runemaster has put his hands in the air, ready to cast the spell.

Move the on screen cursor so that it points to the DAMAGE rune which is on the floor. Click on that floor tile and the Runemaster will fire a missile at the rune. If the path was clear, the missile will hit the rune. The W door has now opened! Cast the MISSILE HEALING spell (number 1) at the heal rune in the NE corner and the E door will open too, if the path that the spell took was clear. If it wasn't, move the Runemaster closer and try again.

Now you can click on the dark exit floor tile behind the now open W door. The party will march out of the room and enter a corridor.

When in the corridor, click on the Dragon who sits in the top left hand corner of the screen. This will put up on screen a game map, showing you that you're now in a corridor. It will also tell you where you are and what Dungeon level you are on. Here you will be in Treihadwyl – Level 1. The game is also 'paused' whilst the map is on screen.

Click anywhere on the map to make it disappear. Now click on the backpack which is next to the Dragon. This will bring up an Inventory screen showing you all of the objects that your current character has as well as all of his strengths and weaknesses.

Click on the X shaped icon to leave this screen and return to the Dungeon view.

Select the Assassin and get him to walk to just outside the W door. Now select the exit square behind the door to get the party to leave. You will find your party in a room with one solitary path leading around the middle of the room. There are also monsters here! (If you like, press Pause now, then read the following section so you are prepared for what you must do to survive the monsters here.)

Immediately Press F1 to select your Berserker, press F10 or Spacebar to send him into 'Berserker Rage' then hit the Rally key (ENTER) to throw everyone into combat mode. With the Berserker at the front of the party he

will wade into the monsters and begin attacking. Some monsters might teleport in behind your party, so be careful. If they do, then the remaining party members will fight them as long as they are still in combat mode.

When the others are fighting it is best to make use of the Assassin's ability to 'Hide in Shadows' – this makes him invisible to monsters. The Troubadour should play a 'Bardish Melody' (he has only one, 'March of the Bold Ones' at the start. This is a weak continuous regeneration spell). If the Runemaster has an attacking spell (like MISSILE DAMAGE) then he should use that.

Lastly, try selecting the chicken who sits in the top NE corner of the screen. Your party will now enter what is known as chicken mode, or run away mode, or flee mode etc. No self respecting adventurer would ever run away from danger but you might be excused, being a learner and all.

Chicken mode makes your party flee in a blind panic for the nearest available exit. To stop running away, wait until all four party members are in the same room and then click on the clenched fist icon which is in the bottom left corner of the screen. This is the RALLY icon and it tells everyone to stop and rally together. (You can press ENTER to turn this icon on if you prefer).

The monsters will follow you, but you should find the fight easier in a new location. Hopefully, you should survive the battle. If you do, congratulations! You have won your first experience points! If you didn't survive, try again. Once you've grasped how to react in a combat situation you will find things much easier. Don't panic. Always think about what each party member is doing during a battle and how they could help others.

If you killed any monsters, they might have left behind bags of gold. Select someone to pick up one of the bags and they will collect all of the available bags in the room for you. This is your only source of money in the game.

If one member loses hit points very quickly (his stack of skulls shown next to his figurine in the bottom left corner of the screen goes down suddenly), then select that character and hit RALLY to summon help from the others. They should hopefully reach him in time if there is room.

You have now taken your first steps into a world of magic and mayhem, of monsters and monstrosities, of anything that starts with the letter 'm'!

You can wander around the dungeon for a bit, Berserker Raging and Rallying whenever you get into a fight. The only way you'll get to complete the entire game is to learn how to use all of the features available to your party of adventurers. If you like, play the game as you read the main manual, pausing the action whenever you need to think.

Tips

- *Keep the Runemaster out of fights in the early stages until he has a few good damaging spells to use. Later on when he becomes more powerful, he could turn into the most important member of the party!*
- *If anyone dies in the early stages, take the bones back to a Temple to resurrect them. Having died won't affect your adventurers performance once he's brought back to life! You should boost their Luck scores back up before you re-enter a Dungeon by praying at a Holy Temple.*
- *After about a month has passed in the game, keep your eyes on the state of Keeps and how well they are defended. If they become lightly or barely defended then they are in need of a cash donation.*
- *SAVE regularly. If you're particularly paranoid, save after every few battles.*
- *There is a regeneration chamber in Treihadwyl if you can find it, where dead adventurers can be resurrected. The nearest Holy Temple to Treihadwyl is at Martindale if you can't!*
- *If you find a Golden Helm in Treihadwyl, give it to the Berserker and get him to equip it. Every time a battle is in progress put him in Berserker Rage as normal and then select the helm on his arcane plinth for magical intervention!*
- *Despite the fact that a map is drawn for you (by Elliott the Dragon), you will still need to make a note of where entrances and exits are and where you found particular keys etc. It is best to map the game on graph paper.*
- *Try and ensure that your party go up in levels at about the same rate. Don't let just one member do all of the fighting. Share the responsibility around else you will end up with an unbalanced party of very weak and very strong adventurers.*
- *Avoid banner encounters early on until your party has battled through a few dungeon levels. There are some banners who are easier to fight than others, (the hawk banner being the easiest and the skull being the hardest). You can get lots of experience points quickly if you win a banner encounter, but your party can also get massacred if they wade in without much battle experience!*
- *If a friend is also playing LEGEND on his computer, he may well have mixed some different spells from the ones you have. It is always a good idea to try out useful spells that other people have created and found useful in the game.*

Referenzkarte und Installationsanleitung

Lesen Sie die folgenden computerspezifischen Informationen sorgfältig, bevor Sie LEGEND installieren oder spielen.

Legend von Diskette spielen (Amiga/ST/PC)

Bevor Sie LEGEND spielen können, müssen Sie eine leere Diskette formatieren; nennen Sie sie 'GAMESAVE'. Verwenden Sie die Diskette zum Speichern der einzelnen Spiele. Informationen zum Speichervorgang entnehmen Sie bitte Ihrem Computer-Handbuch.

Legend von der Festplatte spielen (Nur PC)

Da die Spiele in das LEGEND-Standardverzeichnis auf der Festplatte gespeichert werden, muß keine Diskette formatiert werden.

Amiga/Atari ST

Ladeanweisungen

Um LEGEND zu laden, die als 'Boot disk' gekennzeichnete Diskette in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers einlegen. Gerät einschalten; das Spiel wird automatisch geladen. Während der Einführung eine beliebige Taste betätigen, um diese zu verlassen und mit dem Spiel zu beginnen. Wenn Sie LEGEND das erste Mal spielen, durch Betätigung einer beliebigen Taste ein neues Spiel beginnen. Zum Wiederaufnehmen eines gespeicherten Spiels die Funktionstaste F1 betätigen. Befolgen Sie die Bildschirm-Anweisungen, und legen Sie nach Aufforderung die Disketten ein. Auf dem Amiga oder Atari ST wird der Festplattenbetrieb von LEGEND nicht unterstützt.

Ein Spiel speichern

Während des Abenteuers möchten Sie sicher Ihre Fortschritte auf Diskette speichern. Wählen Sie auf dem Inventar-Bildschirm das 'Disketten-Icon'; es erscheint das Disketten-Menü. Legen Sie Ihre leere, formatierte Diskette ein, bevor Sie mit dem Speichern des Spiels beginnen.

IBM PC und 100% Kompatible

Maus-Benutzer

Falls Sie zum Spielen von LEGEND eine Maus verwenden wollen, muß ein Microsoft-kompatibler Maustreiber installiert werden, bevor Sie das Spiel laden. Nähere Informationen entnehmen Sie der Maus-Dokumentation.

Installationsanweisungen

Um LEGEND spielen zu können, muß es zuerst installiert werden. Die in der Verpackung mitgelieferten Disketten enthalten komprimierte Dateien und funktionieren erst nach Ablauf des Installationsprogramms.

Falls Sie das Spiel auf Diskette installieren wollen, benötigen Sie einige leere, formatierte Disketten. Wollen Sie das Spiel z.B. auf 3,5"-Disketten mit 1,44 MB installieren, brauchen Sie 2 Disketten.

Zur Installation die mit 'Install disk' gekennzeichnete Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen. Auf das Laufwerk wechseln (z.B. A:), Install eingeben und die [Eingabetaste] betätigen.

Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, und legen Sie nach Aufforderung die entsprechenden Disketten ein. Benutzer, die das Spiel auf Diskette installieren sollten die Programmdisketten entsprechend der Anweisungen des Installationsprogramms beschriften.

PC Diskette

Ein neues Spiel beginnen

Die mit 'Play Disk #1' gekennzeichnete Diskette in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers einlegen.

Zum Starten des Spiels nach der DOS-Systemanzeige (z.B. A:) LEGEND eingeben und die EINGABETASTE betätigen.

Nach Beginn der Einführung das Spiel durch Betätigung einer beliebigen Taste starten.

Ein Spiel speichern

Während des Abenteuers möchten Sie sicher Ihre Fortschritte auf Diskette speichern. Wählen Sie auf dem Inventar-Bildschirm das 'Disketten-Icon'; es erscheint das Spiel speichern Menü. Legen Sie Ihre 'SAVEGAME'-Diskette ein, bevor Sie mit dem Speichern des Spiels beginnen.

Ein gespeichertes Spiel laden

Wählen Sie auf dem Titel-Bildschirm durch Betätigung der Funktionstaste F1 die Option zur Wiederaufnahme eines alten Spiels, um ein gespeichertes Spiel zu laden.

Systeme mit Festplatten

Ein neues Spiel starten

Schalten Sie in das Verzeichnis, das das LEGEND-Programm enthält (z.B. C:\LEGEND), um.

Zum Starten des Programms LEGEND eingeben und die EINGABETASTE betätigen.

Während der Einführung durch Betätigung einer beliebigen Taste ein neues Spiel beginnen, oder mit der Funktionstaste F1 ein altes Spiel wiederaufnehmen.

Ein Spiel speichern

Während des Abenteuers möchten Sie sicher Ihre Fortschritte auf der Festplatte speichern. Wählen Sie auf dem Inventar-Bildschirm das 'Disketten-Icon'; es erscheint das Speichern-Menü.

Ein gespeichertes Spiel laden

In das Verzeichnis umschalten, das das LEGEND-Programm enthält.

Zum Starten des Programms LEGEND eingeben.

Nach Beginn der Einführung eine beliebige Taste betätigen. Mit der Funktionstaste F1 können Sie ein gespeichertes Spiel wiederaufnehmen.

Technische Hilfe

Falls Sie beim Laden des Spiels auf Schwierigkeiten stoßen sollten, senden Sie bitte ausschließlich die Disketten (nicht die Verpackung und Dokumentation) gut verpackt an:

Department LEGEND
PO BOX 51
BURGESS HILL
WEST SUSSEX
RH15 9FH
ENGLAND

Fügen Sie bitte genaue Angaben zu Ihrem Computer und eine kurze Beschreibung des Problems bei. Wir werden uns bemühen, Ihnen innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt der Diskette einen Ersatz zukommen zu lassen. Dies hat keine Auswirkungen auf Ihre Rechte.

Befehlszusammenfassung

Atari ST/Commodore Amiga/IBM PC

In Innern der Verliese

Tastaturbefehle

F1	Berserker wählen	
F2	Troubadour wählen	
F3	Mörder wählen	
F4	Runenmeister wählen	
F5	Drücken	
F6	Aufnehmen	
F7	Schauen	
F8	Öffnen	
F9	Schließen	
F10	Besondere Fähigkeit der Figur	
oder		
Leertaste	Besondere Fähigkeit der Figur	
1 - 0	Zauber anwenden (nur Runenmeister)	
Eingabetaste	Versammeln	
Numerische Tastatur 1	Bildschirm-Pfeil nach UNTEN	(IBM PC)
Numerische Tastatur 4	Bildschirm-Pfeil nach LINKS	(IBM PC)
Numerische Tastatur 6	Bildschirm-Pfeil nach RECHTS	(IBM PC)
Numerische Tastatur 8	Bildschirm-Pfeil nach OBEN	(IBM PC)
Numerische Tastatur 5	Auswahl-Knopf	(IBM PC)
Strg	Auswahl-Knopf	
Escape	Fliehen/Weglaufen/Huhn-Modus!	
Numerische Tastatur *	Spiel unterbrechen	(ST/Amiga)
Numerische Tastatur -	Spiel unterbrechen	(IBM PC)
Beliebige Taste	Weiterspielen	(IBM PC)

Außerhalb der Verliese

S	Ruft den Zauber-Bildschirm auf (der Runenmeister muß der Anführer sein)
---	---

Maussteuerung

Linke Maustaste	Auswahl-Knopf
-----------------	---------------

Schnellstart und Tips für Anfänger

Schnellstart

In dieser Anleitung wird immer wieder der Begriff 'auf ... klicken' verwendet. Um auf eine Sache zu klicken, muß der Bildschirm-Pfeil (mit Hilfe der Maus oder der Tastatur) auf den gewünschten Gegenstand/die Option bewegt und dann zur Durchführung der Handlung der Auswahl-Knopf betätigt werden.

Wir gehen von der Annahme aus, daß Sie das Spiel geladen haben und den Lade-Bildschirm mit der Option 'F1 to load save game' (F1 zum Laden eines gespeicherten Spiels) oder 'Press any key for new game' (Für ein neues Spiel beliebige Taste betätigen) sehen. Betätigen Sie eine beliebige Taste, um ein neues Spiel zu starten.

Es erscheint der Figurenauswahl-Bildschirm. Als erstes müssen Sie die Gruppe Ihrer vier Spielfiguren auswählen. Klicken Sie einfach auf 'OK', um die vier angebotenen Figuren zu übernehmen.

Bei der Wahl eines neuen Spiels sehen Sie als erstes eine Landkarte von Trazere. In der Mitte der Karte befindet sich ein hellfarbiges Banner mit fünf kleinen Kreuzen. Dieses Banner stellt Ihre Gruppe dar. Kümmern Sie sich nicht um die anderen Banner, die vielleicht auf der Karte erscheinen; wenn Ihre Gruppe auf der Reise ist, sollten Sie allerdings roten (bösen) Bannern aus dem Weg gehen.

Schicken Sie Ihre vier Abenteurer nach Treihadwyl. (Die Stadt befindet sich auf der Karte genau südlich der Startposition Ihrer Gruppe. Wenn sich der Pfeil auf der Stadt befindet, erscheint ihr Name auf der Schriftrolle am unteren Ende des Bildschirms.)

In Treihadwyl müssen Sie Ihr 'Initiations-' Abenteuer bestehen. Um zu einer Stadt auf der Landkarte zu gelangen, den Pfeil auf die Stadt bewegen und auf den gewünschten Zielpunkt klicken. Das Gruppen-Banner macht sich auf den Weg nach Treihadwyl.

Um das Abenteuer in Treihadwyl zu bestehen, müssen Sie das Verlies erkunden und den Genehmigungsschein finden. Hiermit können Ihre Abenteurer König Necrix III in seiner Burg besuchen (sie befindet sich auf der Karte nordwestlich von Treihadwyl).

Sie sehen nun eine Liste der Orte, die Sie in Treihadwyl besuchen können.

Besuchen Sie die Gilde (betätigen Sie auf der Tastatur die 4, oder bewegen Sie den Pfeil auf die 4 und betätigen Sie den Auswahl-Knopf). Wenn Sie in der Gilde sind, sollten Sie in den Keller gehen (d.h. Option 4 wählen).

Sie sind jetzt im Treihadwyl-Verlies. Die wichtigsten Ereignisse finden hier statt!

Lesen Sie als erstes das Schild auf der Säule neben dem Eingang, durch den Sie gerade gekommen sind. Wählen Sie auf der Menüzeile in der unteren

Hälfte des Bildschirms LOOK (Schauen) (die Option verfärbt sich, um anzuzeigen, daß Sie jetzt angeben können, worauf Sie schauen wollen). Wählen Sie jetzt die Bodenplatte, auf der die Säule steht. Das Schild erscheint auf der Mitte des Bildschirms und kann gelesen werden. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf eine beliebige Stelle; das Schild verschwindet.

Hinweis: Zum Umgang mit Gegenständen oder Möbelstücken auf die entsprechende Option in der Menüzeile und dann auf die Bodenplatte, auf der sich das Objekt befindet (nicht auf das Objekt selbst!) klicken.

Wählen Sie im Menü OPEN (Öffnen) und dann die Truhe im Südwesten des Raums. Der Berserker geht zu der Truhe und öffnet sie. Wählen Sie LOOK (Schauen), und klicken Sie erneut auf die Truhe. Falls Sie einen Schatz ('treasure') finden, wählen Sie im Menü TAKE (Aufnehmen) und klicken Sie erneut auf die Truhe, um den Schatz zu nehmen. Auf der unteren Hälfte des Bildschirms wird Ihnen mitgeteilt, was Sie gegebenenfalls aufgenommen haben. Wiederholen Sie den Vorgang mit der in der nordwestlichen Ecke des Raums befindlichen Uhr; die Uhr muß allerdings nicht zuerst geöffnet werden.

Hinweis: All diese Handlungen wurden von dem Berserker als dem aktuellen Anführer der Gruppe ausgeführt. Indem Sie immer eine andere Figur wählen, können die einzelnen Handlungen auch von unterschiedlichen Figuren ausgeführt werden. Klicken Sie dazu auf die Konterfeis in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Der Sockel der Figur wird markiert, um anzuzeigen, daß sie gewählt ist. Wenn Sie wollen, können Sie mit einer Figur auf das Schild schauen, mit einer anderen die Truhe öffnen und mit wieder einer anderen die Uhr betrachten.

Zum Verlassen des Raums auf die dunkle Bodenplatte am westlichen Ende der Räumlichkeit (hinter der Tür) klicken. Die gesamte Gruppe versucht, den Raum zu verlassen. Leider läßt sich gerade diese Tür nicht öffnen. Wählen Sie OPEN (Öffnen) und klicken Sie auf die dunkle Ausgangsplatte hinter der Tür. Es erscheint die Botschaft 'The door will not budge' (Die Tür bewegt sich nicht); die Tür bleibt geschlossen.

Sie haben hoffentlich ein paar seltsame Zeichen auf dem Boden des Raums bemerkt. In der nordwestlichen Ecke befindet sich eine magische Rune, die für DAMAGE (Schaden) steht, und in der gegenüberliegenden, nordöstlichen Ecke ist eine magische HEALING (Heilungs-) Rune. Der Runenmeister macht von Runen ausgiebig Gebrauch, wenn er einen Zauber brauen oder anwenden will. Die Runen geben Hinweise darauf, was Sie tun müssen, um diesen ersten Raum zu verlassen.

Wählen Sie den Runenmeister (entweder auf den Sockel des Konterfeis in der linken unteren Ecke klicken, oder auf der Tastatur F4 betätigen). Auf

einem seiner Sockel in der rechten unteren Ecke befindet sich eine Schlüssel. Klicken Sie auf die Schlüssel.

Es erscheint der Zauberbrau-Bildschirm des Runenmeisters. Rechts oben sehen Sie sechzehn Icons. In drei dieser Icons befinden sich Runen. Die oberste Rune (in der Form eines Pfeils) ist die MISSILE (Geschoß-) Rune. Darunter befindet sich die DAMAGE (Schadens-) Rune (ähnelt in der Form einem Z). Die letzte Rune (ähnelt einem schiefen X) ist die HEALING (Heilungs-) Rune.

Oben in der Mitte des Bildschirms sehen Sie den Runenmeister, der eine Schlüssel und einen Rührlöffel in den Händen hält. Es handelt sich hierbei um das Brau-Fenster. Unterhalb dieses Fensters sehen Sie acht verschiedene Ingredienzien mit der jeweiligen Nummer darunter.

Auf der linken Seite befinden sich noch ein paar Icons (eine Schriftrolle und ein Auge), und auf der rechten Seite sind zwei Schlüssel-Icons. Darum brauchen Sie sich im Augenblick jedoch nicht zu kümmern.

Damit der Runenmeister im ersten Raum die Türen öffnen kann, müssen Sie einen MISSILE DAMAGE (Geschoß-Schadens-) und einen MISSILE HEALING (Geschoß-Heilungs-) Zauber brauen. Befolgen Sie die folgenden Anweisungen:

Die MISSILE (Geschoß-) Rune wählen. Die Rune erscheint auf der linken Seite des Brau-Fensters, ihr Name in der linken unteren Ecke des Bildschirms.

Wählen Sie jetzt einen WING OF BAT (Fledermausflügel) (die erste der Ingredienzien). Die Ingredienz erscheint auf der rechten Seite des Brau-Fensters, ihr Name erscheint unter dem Namen der Rune in der linken unteren Ecke des Bildschirms.

Auf die MISSILE (Geschoß-) Rune im Braufenster klicken; sie erscheint in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Sie sehen jetzt eine Hand, die die beiden Zutaten in der Schlüssel verrührt.

Sie haben jetzt ein Geschoß hergestellt.

Der Zauber ist jedoch noch nicht fertig. Sie haben erst die eine Komponente geschaffen.

Zur Herstellung der HEALING (Heilungs-) Komponente wird auf die gleiche Weise verfahren. Zuerst die Heilungs-Rune und dann das dazugehörige Hedjog Venom (Hedjog-Gift) (fünfte, flaschenförmige Ingredienz) wählen. Das gleiche Verfahren anwenden, wie bei dem Geschoß, d.h. wählen Sie die RUNE (erscheint auf der linken Seite des Fensters) und dann die INGREDIENZ (erscheint auf der rechten Seite des Fensters). Auf die RUNE im Fenster klicken (das Symbol erscheint jetzt unten links auf dem Bildschirm). MISSILE (Geschoß) und HEALING (Heilung) müssen jetzt vermischt werden. Zu diesem Zweck das obere Schlüssel-Icon auf der rechten Seite des Bildschirms wählen. Der Zauber ist jetzt in der Liste der gebrauchsfertigen Zauber ('Spells in Use'). (Da der erste Zauber fertiggestellt wird, heißt die Überschrift im Braufenster jetzt 'spell 2' (2. Zauber.)

(Zur Herstellung eines Geschöß-Schadens-Zaubers anstatt der HEALING (Heilungs-) Rune und ihrer Ingredienz, die DAMAGE (Schadens-) Rune und ihre Ingredienz Brimstone (Schwefel) wählen. Sie erhalten somit den zweiten Zauber.)

Woher wissen Sie, welche Ingredienz zu welcher Rune gehört? Wenn Sie auf das Auge auf der linken Seite des Bildschirms klicken, erscheint ein anderer Bildschirm; hier erfahren Sie alles Wissenswerte über die Runen, die der Runenmeister z.Z. besitzt. (Später kann er bei dem in den Bergen lebendem Greis weitere Runen erstehen.) Zur Rückkehr zum Zauberbrau-Bildschirm auf eine beliebige Stelle klicken.

Zur Betrachtung des Geschöß-Heilungs-Zaubers auf die Schriftrolle links auf dem Bildschirm klicken. Der Bildschirm mit den gebrauchsfertigen Zaubern legt sich über Ihren aktuellen Bildschirm. Der Zauber steht an der ersten Stelle. An der zweiten Stelle sollte der Geschöß-Schadens-Zauber stehen. Klicken Sie auf die 1 und dann auf das Icon mit der kleinen Schriftrolle, um seinen Namen und eine Liste der verwendeten Ingredienzen zu sehen. Zu dessen Entfernung auf eine beliebige Stelle klicken. Verfahren Sie mit dem zweiten Zauber gegebenenfalls auf die gleiche Weise.

Wahrscheinlich werden Sie diese Zauber mehrmals benutzen wollen; klicken Sie dafür auf die Nummer des Zaubers und dann auf die kleine Schlüssel rechts. Der Zauber wird noch einmal gebraut. Die Zahl der Anwendungen erhöht sich mit jedem Klicken. Wenn Sie drei Portionen Geschöß-Heilungs-Zauber hergestellt haben, klicken Sie zum Brauen von weiteren Geschöß-Schadens-Zaubern auf die Nummer 2. Beachten Sie, daß die Ingredienzen automatisch hinzugefügt werden. Auf eine Stelle außerhalb der Liste der gebrauchsfertigen Zauber klicken, damit diese verschwindet. Zur Anwendung des Zaubers das Icon zum Verlassen den Zauber-Bildschirms wählen.

Im Verlies den Runenmeister wählen; klicken Sie entweder im Handlungsmenü auf seine besondere Fähigkeit (d.h. CAST SPELL (Zauber anwenden)), oder drücken Sie F10.

Auf dem Bildschirm erscheint die Liste der gebrauchsfertigen Zauber. Klicken Sie auf die 2 (Geschöß-Schadens-Zauber); die Liste verschwindet. Beachten Sie, daß der Runenmeister seine Arme in die Höhe streckt, bereit zum Zaubern.

Bewegen Sie den Bildschirm-Pfeil, so daß er auf die Schadensrune (DAMAGE) auf dem Boden zeigt. Klicken Sie auf diese Bodenplatte; der Runenmeister feuert das Geschöß auf die Rune. Falls der Weg frei ist, trifft das Geschöß die Rune. Die Tür im Westen ist jetzt offen! Den Geschöß-Heilungs-Zauber (Nr. 1) auf die Heilungsrune in der nordöstlichen Ecke zielen. Falls der Weg des Zaubers nicht versperrt war, öffnet sich auch die

östliche Tür. Bewegen Sie andernfalls den Runenmeister näher an das Ziel heran, und starten Sie einen weiteren Versuch.

Sie können jetzt auf die dunkle Ausgangsplatte hinter der inzwischen offenen westlichen Tür klicken. Die Gruppe verläßt den Raum und gelangt in einen Gang.

Klicken Sie im Gang auf den Drachen, der in der linken oberen Ecke des Bildschirms sitzt. Auf dem Bildschirm erscheint eine Karte, die Ihnen zeigt, daß Sie sich in einem Gang befinden. Sie sehen auch, wo und auf welcher Verliesebene Sie sich befinden. In diesem Beispiel sind Sie in Treihadwyl – Ebene 1. Während Sie die Karte sehen, ist das Spiel 'unterbrochen'.

Auf eine beliebige Stelle auf der Karte klicken, damit diese verschwindet. Klicken Sie jetzt auf den Rucksack neben dem Drachen. Es erscheint der Inventar-Bildschirm mit all den Besitztümern, den Stärken und Schwächen Ihrer aktuellen Figur.

Klicken Sie auf das x-förmige Icon, um diesen Bildschirm zu verlassen und wieder zu der Verlies-Ansicht zu gelangen.

Wählen Sie den Mörder und lassen Sie ihn zur westlichen Tür gehen. Wählen Sie die Ausgangsplatte hinter der Tür, damit die Gruppe den Raum verläßt. Ihre Gruppe befindet sich jetzt in einem Raum, um dessen Zentrum sich ein einzelner Pfad windet. In dem Raum befinden sich auch Ungeheuer! (Wenn Sie möchten, können Sie das Spiel hier unterbrechen und den folgenden Abschnitt lesen, um zu erfahren, wie Sie die Ungeheuer überleben.)

Wählen Sie als erstes mit F1 den Berserker, lösen Sie mit F10 oder der Leertaste die 'Berserkerwut' aus; mit der Versammeln-Taste (EINGABETASTE) gehen alle Figuren in den Kampf-Modus über. Der Berserker an der Spitze Ihrer Gruppe stürzt sich auf die Ungeheuer und startet den Angriff. Durch Teleportation erscheinen vielleicht weitere Ungeheuer im Rücken Ihrer Gruppe, seien Sie also vorsichtig. In dem Falle werden Sie von den restlichen Mitgliedern Ihrer Gruppe bekämpft, solange sich diese im Kampf-Modus befinden.

Während die anderen kämpfen sollte man am besten von der besonderen Fähigkeit des Mörders 'Hide in Shadows' (Im Schatten verstecken) Gebrauch machen – der Mörder wird damit für die Ungeheuer unsichtbar. Der Troubadour sollte eine 'Bardish Melody' (Bardenweise) spielen (zu Beginn kennt er nur 'March of the Bold Ones', ein schwacher kontinuierlicher Regenerationszauber). Falls der Runenmeister über einen Angriffszauber verfügt (z.B. Geschöß-Schadens-Zauber), sollte er ihn anwenden.

Als letztes sollten Sie einmal das Huhn wählen, das in der oberen nordöstlichen Ecke des Bildschirms sitzt. Ihre Gruppe geht jetzt in den sogenannten 'Huhn-Modus' oder 'Weglauf-Modus' über. Kein Abenteurer, der

auf sich hält, würde jemals vor der Gefahr davonrennen, aber Sie sind ja noch Anfänger.

Im Huhn-Modus flieht Ihre Gruppe in blinder Panik zum nächsten Ausgang. Um die Gruppe am Weglaufen zu hindern, auf das Icon der geballten Faust in der linken unteren Ecke des Bildschirms klicken, wenn sich alle vier Figuren im gleichen Raum befinden. Das Icon ist das Versammeln-Icon, mit dessen Hilfe alle Figuren anhalten und sich versammeln. (Sie können dieses Icon auch mit der EINGABETASTE auslösen.)

Die Ungeheuer folgen Ihnen, der Kampf ist in einer anderen Räumlichkeit jedoch wahrscheinlich einfacher. Mit etwas Glück überleben Sie den Kampf. In dem Fall: Herzlichen Glückwunsch! Sie haben Ihre ersten Erfahrungspunkte gewonnen! Falls Sie nicht überlebt haben, versuchen Sie es noch einmal. Wenn Sie erst einmal gelernt haben, in einer Kampfsituation richtig zu reagieren, geht alles viel leichter. Nur keine Panik. Überlegen Sie sich immer, was die einzelnen Figuren in der Schlacht tun sollten und wie sie einander helfen können.

Wenn Sie Ungeheuer töten, lassen diese vielleicht Goldbeutel zurück. Wählen Sie eine Figur, die einen Beutel aufnimmt; sie wird alle im Raum befindlichen Beutel für Sie einsammeln. Nur so können Sie in dem Spiel zu Geld kommen.

Wenn eine Spielfigur sehr schnell Abwehrrpunkte verliert (die Anzahl der Schädel neben Ihrem Konterfei in der linken unteren Ecke des Bildschirms nimmt plötzlich ab), wählen Sie die Figur und dann Versammeln, damit der Rest der Gruppe dieser Figur zur Hilfe eilt. Wenn genügend Platz vorhanden ist, erreichen die anderen sie hoffentlich rechtzeitig.

Sie haben jetzt Ihre ersten Schritte in diese Welt der Magie und des Chaos, der Ungeheuer und Ungeheuerlichkeiten getan.

Erkunden Sie jetzt ein wenig die Verliese; vergessen Sie nicht die Berserkerwut und das Versammeln, wenn Sie in einem Kampf verwickelt werden. Sie können das Spiel nur lösen, wenn Sie lernen, mit allen Fähigkeiten Ihrer Spielfiguren umzugehen. Wenn Sie wollen können Sie beim Spielen von LEGEND nebenher das Handbuch lesen und immer wenn Sie eine Denkpause benötigen, das Spiel unterbrechen.

Tips

- Der Runenmeister sollte sich aus den Kämpfen heraushalten, bis er ein paar gute Schadenszauber kennt. Mit der Zeit gewinnt er mehr Macht und wird vielleicht zum wichtigsten Mitglied der Gruppe!
- Falls eine Figur früh im Spiel stirbt, bringen Sie seine Gebeine zur Wiederblebung in einen Tempel. Ist die Figur erst wiederbelebt, hat ihr vorheriger Tod keine Auswirkungen auf spätere Handlungen. Durch

Gebete in einem heiligen Tempel sollten Sie die Glückspunkte Ihrer Figuren aufstocken, bevor Sie wieder ein Verlies betreten.

- Nachdem im Spiel ca. ein Monat vergangen ist, sollten Sie den Zustand und die Befestigung der Wehrtürme im Auge behalten. Sind die Wehrtürme nur noch schlecht verteidigt, sollten Sie ihnen Geldspenden zukommen lassen.
- Regelmäßig SPEICHERN. Übervorsichtige Naturen sollten immer nach ein paar überstandenen Kämpfen speichern.
- In Treihadwyl gibt es eine Regenerationskammer. Falls Sie sie finden, können Sie dort Ihre toten Abenteurer wiederbeleben. Falls Sie sie nicht finden, der nächste heilige Temple von Treihadwyl aus befindet sich in Martindale!
- Sollten Sie in Treihadwyl einen goldenen Helm finden, geben Sie ihn dem Berserker, damit er ihn aktiviert. Lösen Sie in der Schlacht beim Berserker wie immer die Berserkerwut aus, und wählen Sie dann auf seinem Zaubersockel den Helm für ein bißchen Magie!
- Obwohl Elliott der Drache für Sie eine Karte anfertigt, sollten Sie notieren, wo sich die Ein- und Ausgänge befinden, wo Sie bestimmte Schlüssel gefunden haben usw. Verwenden Sie dafür am besten Milimeterpapier.
- Beachten Sie, daß Ihre Spielfiguren ungefähr gleichzeitig auf höhere Ebenen aufsteigen sollten. Die Kämpfe sollten auf keinen Fall immer nur von ein und derselben Figur ausgetragen werden. Teilen Sie die Verantwortung auf, damit am Ende in Ihrer Gruppe kein Ungleichgewicht mit sehr schwachen und sehr starken Figuren besteht.
- Vermeiden Sie Banner-Zusammenstöße, bis sich die Gruppe durch ein paar Verliesebenen hindurch gekämpft hat. Manche Banner lassen sich leichter schlagen als andere (das Habicht-Banner ist das schwächste, das Schädel-Banner das stärkste Banner). Wenn Sie einen Banner-Zusammenstoß gewinnen, erhalten Sie sehr schnell sehr viele Erfahrungspunkte; wenn sich Ihre Gruppe jedoch ohne Kampf-Erfahrung in einen Banner-Zusammenstoß stürzt, kann das leicht in einer Katastrophe enden!
- Falls einer Ihrer Bekannten auch LEGEND auf seinem Computer spielt, hat er vielleicht andere Zauber als Sie gebraut. Es ist immer ratsam, hilfreiche Zaubersprüche anderer Leute auszuprobieren.

Guide d'installation et de référence rapide

Veillez lire attentivement les instructions suivantes au sujet de votre ordinateur avant d'installer ou de jouer à LEGEND.

Pour jouer à Legend à partir de disquettes (Amiga/ST/PC)

Pour jouer à LEGEND, il vous faudra formater au préalable une disquette vierge que vous appellerez 'GAMESAVE'. Cette disquette vous servira à sauvegarder votre jeu. Pour toute information sur la procédure de création de disquette, consultez le manuel qui accompagne votre ordinateur.

Pour jouer à legend à partir d'un disque dur (PC seulement)

Vous n'avez pas besoin de formater une disquette car les jeux sauvegardés seront stockés sur votre disque dur dans le répertoire par défaut LEGEND.

Amiga/Atari ST

Instructions de chargement

Pour charger LEGEND, insérez la disquette appelée 'Boot disk' (disquette d'initialisation) dans l'unité interne de votre ordinateur. Allumez votre machine. Le jeu se charge automatiquement. Pendant l'introduction, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour quitter l'écran et commencer à jouer. Si c'est la première fois que vous jouez à LEGEND, appuyez sur une touche pour commencer un nouveau jeu. Si vous souhaitez restaurer un jeu sauvegardé, appuyez sur la touche de fonction F1. Suivez ensuite les instructions à l'écran et insérez les disquettes lorsque vous y êtes invité. LEGEND n'accepte pas de disque dur sur l'Amiga ou l'Atari ST.

Pour sauvegarder un jeu

Au cours de la quête, il se peut que vous désiriez sauvegarder votre progression dans le jeu sur une disquette. Sélectionnez pour cela l'icône de disquette à l'écran de stock. Elle affichera le menu de disquette. Insérez votre disquette vierge formatée avant de commencer la procédure de sauvegarde de jeu.

Les PC IBM et compatibles à 100%

Utilisateurs de souris

Si vous avez l'intention de jouer à LEGEND avec une souris, vous devez installer un gestionnaire de souris compatible avec Microsoft avant de charger le jeu. Pour connaître la procédure d'installation, consultez les informations fournies avec votre souris.

Instructions d'installation

Pour jouer à LEGEND, il vous faut installer le jeu, car les disquettes fournies dans la boîte contient des fichiers comprimés et ne peut fonctionner sans le programme d'installation.

Si vous comptez installer le jeu sur disquettes vous devrez formater quelques disquettes vierges. Pour installer le jeu sur des disquettes de format 3,5' 1,44Mo, il vous faudra par exemple 2 disquettes.

Pour installer LEGEND, placez la disquette 'Install disk' (disquette d'installation) dans votre unité de disquette. Connectez-vous à cette unité (par exemple A:) puis tapez INSTALL et appuyez sur la touche ENTER. Suivez toutes les instructions à l'écran et changez de disquette quand vous y êtes invité. En cas d'installation sur disquettes, notez que vous devez donner un nom aux disquettes installées à l'invite du programme d'installation.

Disquette PC

Pour commencer un nouveau jeu

Insérez la disquette appelée 'Play Disk #1' dans l'unité interne de votre ordinateur.

À l'invite du DOS (par exemple A:), tapez LEGEND et appuyez sur ENTER pour commencer le jeu.

Une fois l'introduction commencée, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour commencer à jouer.

Pour sauvegarder un jeu

Au cours de la quête, il se peut que vous désiriez sauvegarder sur disquette votre progression dans le jeu. Sélectionnez pour cela l'icône de disquette ('Disk Icon') à l'écran de stock. Le menu de sauvegarde de jeu s'affiche. Insérez votre disquette 'gamesave' avant de commencer la procédure de sauvegarde.

Pour charger un jeu sauvegardé

Pour charger un jeu sauvegardé, choisissez l'option de restauration d'un ancien jeu en appuyant sur la touche de fonction F1 lorsque vous êtes à l'écran de titre.

Systèmes à disque durs

Pour commencer un nouveau jeu

Connectez-vous au répertoire qui contient le programme LEGEND (par exemple C:\LEGEND).

Tapez LEGEND et appuyez sur ENTER pour faire démarrer le programme.

Pendant l'introduction, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour commencer un nouveau jeu ou restaurer un ancien jeu, en utilisant la touche de fonction F1.

Pour sauvegarder un jeu

Au cours de la quête, il se peut que vous désiriez sauvegarder sur disque dur votre progression dans le jeu. Sélectionnez pour cela l'icône de disquette à l'écran de stock pour obtenir le menu de sauvegarde.

Pour charger un jeu sauvegardé

Connectez-vous au répertoire qui contient le programme LEGEND.

Tapez LEGEND pour exécuter le programme.

Une fois que l'introduction a commencé, appuyez sur n'importe quelle touche. Une option vous permettra de restaurer un jeu sauvegardé, en appuyant sur la touche F1.

Assistance technique

Au cas où vous rencontriez des problèmes de chargement avec ce produit, veuillez nous expédier les disquettes et les disquettes SEULEMENT (gardez l'emballage d'origine et la documentation), solidement emballées, à l'adresse suivante :

Department LEGEND
PO BOX 51
BURGESS HILL
WEST SUSSEX
RH15 9FH
GRANDE-BRETAGNE

Veuillez joindre à votre envoi des informations sur votre ordinateur ainsi qu'une brève description du problème. Vous nous efforcerons de remplacer le jeu dans les 28 jours suivant la réception de votre envoi. Cette procédure n'affecte en rien vos droits statutaires.

Résumé des commandes

Atari ST/Commodore Amiga/PC IBM

A l'intérieur des cachots

Commandes au clavier

F1	Sélectionner guerrier sauvage (Berserker)
F2	Sélectionner troubadour (Troubadour)
F3	Sélectionner assassin (Assassin)
F4	Sélectionner maître des runes (Runemaster)
F5	Push (appuyer)
F6	Take (prendre)
F7	Look (regarder)
F8	Open (ouvrir)
F9	Shut (fermer)
F10	Fonction spéciale de personnage

ou

Barre d'espace	Fonction spéciale de personnage
1 à 0	Jeter sort (maître des runes seulement)
Enter	Rallier
2 du pavé numérique	Curseur d'écran vers le BAS (PC IBM)
4 du pavé numérique	Curseur d'écran vers la GAUCHE (PC IBM)
6 du pavé numérique	Curseur d'écran vers la DROITE (PC IBM)
8 du pavé numérique	Curseur d'écran vers le HAUT (PC IBM)
5 du pavé numérique	Bouton de sélection (PC IBM)
Control (touche de commande)	Bouton de sélection
Escape	Fuir/s'échapper/le mode poule mouillée !
* sur le pavé numérique	Interrompre le jeu (ST/Amiga)
- sur le pavé numérique	Interrompre le jeu (PC IBM)
N'importe quelle touche	Reprendre le jeu

En dehors des cachots

S	Afficher l'écran de sortilèges (le maître des runes doit être le chef)
---	--

Commandes avec la souris

Bouton de gauche	Bouton de sélection
------------------	---------------------

Démarrage rapide – conseils aux débutants

Démarrage rapide

Dans ces instructions, nous utilisons l'expression 'cliquer sur'. Pour cliquer sur quelque chose, vous devez positionner le curseur à l'écran (en utilisant soit la souris, soit le clavier) sur l'objet ou l'option choisi (e) et appuyer sur votre bouton de sélection pour terminer le geste désiré.

Nous supposons que vous avez chargé le jeu et vous trouvez à l'écran de chargement qui comporte les options 'F1 to load saved game' (F1 pour charger un jeu sauvegardé) ou 'Press any key for new game' (appuyez sur n'importe quelle touche pour un nouveau jeu). Pour commencer un nouveau jeu, il vous faut appuyer sur n'importe quelle touche.

Apparaît alors l'écran de sélection de personnage. Commencez par sélectionner votre groupe de quatre personnages. Cliquez simplement sur 'OK' pour accepter les quatre personnages proposés.

Après avoir sélectionné un nouveau jeu, vous verrez d'abord apparaître une carte du pays de Trazère. Au centre de la carte se trouve une bannière de couleur pâle comportant cinq petites croix. Cette bannière représente votre équipe. Ne vous occupez pas des autres bannières qui peuvent éventuellement apparaître sur la carte ; évitez tout de même de croiser le chemin d'une bannière rouge (bannières maléfiques) lorsque votre équipe se déplace.

Envoyez votre groupe d'aventuriers à la ville de Treihadwyl, qui se trouve juste au sud de l'emplacement de départ de votre bannière sur la carte. En plaçant le curseur sur le parchemin qui se trouve en bas de l'écran, vous verrez s'afficher le nom de la ville dans celui-ci.

Treihadwyl est l'endroit où vous allez mener votre première quête d'"initiation". Pour vous rendre à une ville de la carte du pays, positionnez le curseur à l'écran sur la ville de destination et cliquez sur celle-ci. La bannière d'équipe se dirige donc vers Treihadwyl.

Pour mener à bien votre quête à Treihadwyl, vous devez explorer le cachot et localiser le laissez-passer. Ce laissez-passer permettra à vos aventuriers de rendre visite au roi Necrix III dans son château (qui se trouve au nord-ouest de Treihadwyl sur la carte de pays).

Vous verrez maintenant s'afficher une liste d'endroits à visiter dans Treihadwyl.

Essayez de visiter la guilde. Appuyez pour cela sur 4 sur votre clavier ou placez le curseur à l'écran sur 4 et appuyez sur le bouton de sélection. Une fois à la guilde, il vous faut entrer dans la cave (en sélectionnant l'option 4).

Vous voilà dans le cachot de Treihadwyl. C'est ici que se déroule la majeure partie de l'action !

En premier lieu, lisez la pancarte fixée au pilier qui se trouve à côté de l'entrée que vous venez d'emprunter. Pour ce faire, sélectionner LOOK (regarder) dans la barre de menu apparaissant dans la partie inférieure de l'écran (l'option LOOK change de couleur pour vous indiquer qu'elle est prête et qu'elle attend d'avoir quelque chose à regarder). Sélectionnez ensuite le carreau de sol sur lequel se trouve le pilier. La pancarte s'affiche alors au centre de l'écran pour que vous puissiez la lire. Quand vous avez terminé, cliquez n'importe où pour la faire disparaître.

Notez que pour manipuler n'importe quel objet ou meuble, vous devez sélectionner l'option de menu correspondante, puis cliquer au sol sur le carreau où se trouve la cible et non pas sur la cible elle-même.

Sélectionnez OPEN (ouvrir) dans le menu, puis sélectionnez le coffre qui se trouve au sud-ouest de la pièce. Le guerrier sauvage s'avancera pour ouvrir le coffre. Sélectionnez ensuite LOOK (regarder) et cliquez à nouveau sur le coffre. Si vous trouvez un trésor ('treasure'), sélectionnez TAKE (prendre) dans le menu puis cliquez à nouveau sur le coffre pour prendre le trésor. Un message dans la partie inférieure de l'écran vous indiquera ce que vous avez pris s'il y avait quelque chose. Répétez la manœuvre avec l'horloge qui se trouve dans le coin nord-ouest de la pièce. Vous n'avez toutefois pas besoin de l'ouvrir au préalable.

Notez que tous ces gestes ont été accomplis par le guerrier sauvage, car il est le chef d'équipe actuel. Vous pouvez faire faire une action différente à chaque membre de l'équipe en sélectionnant un personnage différent. Pour cela, cliquez sur les figurines qui se trouvent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le socle de chaque personnage s'illumine pour indiquer qu'il a été sélectionné. Vous pouvez faire regarder la pancarte à l'un d'eux, ouvrir le coffre à un autre, regarder l'horloge à un troisième.

Pour quitter la pièce, cliquez sur le carreau de sol foncé à l'extrême limite ouest de celle-ci (derrière la porte). L'ensemble de l'équipe va alors essayer de sortir de la pièce. Malheureusement, cette porte-là ne s'ouvre pas. Sélectionnez OPEN (ouvrir) puis cliquez sur le carreau de sortie foncé derrière la porte. Le message 'The door will not budge' (la porte refuse de s'ouvrir) s'affiche, et la porte reste fermée.

Vous aurez sans doute remarqué un certain nombre de symboles étranges sur le sol de la pièce. Dans le coin nord-ouest se trouve la rune magique qui représente les dégâts (DAMAGE), et en face, dans le coin nord-est, la rune magique de guérison (HEALING). Le maître des runes fait un large usage des runes à chaque fois qu'il désire préparer ou jeter un sort. Ces runes représentent des indices qui doivent vous aider à entreprendre les actions nécessaires pour sortir de cette pièce.

Sélectionnez le maître des runes (soit en cliquant sur le socle de la figurine dans le coin inférieur gauche, soit en appuyant sur la touche F4 de votre clavier). Vous noterez qu'il possède un bol posé sur l'un de ses socles dans le coin inférieur droit de l'écran. Cliquez sur ce bol.

Un écran différent se charge. Il s'agit de l'écran de préparation de sorts du maître des runes. Dans la partie supérieure droite, vous voyez seize icônes. Trois d'entre elles sont occupées par des runes. La rune du haut (en forme de flèche) est la rune MISSILE. La suivante est la rune DAMAGE (de dégâts) (qui ressemble un peu à un Z) et la dernière (en forme de X penché) est la rune HEALING (de guérison).

Au milieu du haut de l'écran apparaît le maître des runes, qui tient à la main un bol et un pilon : vous êtes dans la fenêtre de préparation. En dessous de cette fenêtre sont affichés huit ingrédients différents, chacun accompagné de son numéro.

A gauche apparaissent également quelques icônes (un parchemin et un œil) et à droite deux icônes de bol. Ne vous en occupez pas pour le moment.

Vous devez préparer un sort MISSILE DAMAGE (missile/dégâts) et un sort MISSILE HEALING (missile/guérison) que le maître des runes pourra utiliser dans la première pièce pour ouvrir les portes. Pour cela, suivez les instructions suivantes :

Sélectionnez la rune MISSILE. Vous la verrez apparaître dans la partie gauche de la fenêtre de préparation, son nom s'affichant dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Sélectionnez maintenant une aile de chauve-souris (WING OF BAT), le premier ingrédient de la réserve d'ingrédients. Elle apparaît à droite de la fenêtre de préparation, son nom étant affiché au-dessous du nom de la rune dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Cliquez sur la rune MISSILE dans la fenêtre de préparation. Elle apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran : la main mélange les deux éléments dans le bol de cuisine.

Vous venez de créer un sort MISSILE.

Cependant, ce sort n'est pas encore prêt. Vous n'avez produit que le premier de ses composants.

La même méthode s'applique à l'ingrédient HEALING (guérison). Sélectionnez la rune HEALING, puis sélectionnez le venin de Hedjog (Hedjog venom) pour l'y ajouter (c'est le cinquième ingrédient, en forme de bouteille). Suivez ensuite la même procédure que pour le MISSILE.

Sélectionnez RUNE (qui apparaît à gauche de la fenêtre), puis INGREDIENT (à droite de la fenêtre). Cliquez sur RUNE dans la fenêtre (le symbole apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran). Il vous faut maintenant mélanger MISSILE et HEALING (guérison). Sélectionnez le bol de

cuisine pour les mélanger. Le sort figure maintenant sur la liste des sorts en cours d'utilisation ('Spells in Use'). Vous noterez que, maintenant que le sort n°1 est terminé, le titre de la fenêtre est maintenant 'spell 2' (sort n°2).

Pour créer un sort MISSILE DAMAGE (missile/dégâts), remplacez simplement la rune HEALING (guérison) et ses ingrédients par la rune DAMAGE (dégâts) et ses ingrédients (Brimstone). Ce sera le sort n°2.

Comment savez-vous quel ingrédient va avec quelle rune ? Eh bien, si vous cliquez sur l'œil qui se trouve dans la partie gauche de l'écran, vous voyez s'afficher un autre écran qui vous montre ce que vous devez savoir sur les runes que votre maître des runes a actuellement en sa possession (plus tard, au cours du jeu, il pourra s'en procurer d'autres auprès de l'Ancien dans les montagnes). Pour retourner à l'écran de préparation de sortilèges, cliquez à n'importe quel endroit.

Pour voir le sort MISSILE HEALING (missile/guérison), cliquez sur le parchemin dans la partie gauche de l'écran. L'écran 'Spells in use' (sorts en cours d'utilisation) se superpose au précédent. Le sort se trouve à l'emplacement n°1. L'emplacement n°2 doit contenir le sort MISSILE DAMAGE (missile/dégâts). Cliquez sur le numéro 1 puis sur la petite icône de parchemin qui se trouve à droite pour obtenir son nom ainsi que la liste des ingrédients que vous avez utilisés. Cliquez ensuite n'importe où pour faire disparaître cet écran. Vous pouvez procéder de la même manière pour le sort n° 2.

Vous aurez besoin de ces sorts plusieurs fois ; cliquez sur le numéro du sort puis sur la petite icône de bol à droite. Cette procédure prépare une deuxième mouture du sort. Le nombre de fois que vous pourrez jeter ce sort augmente à chaque nouveau clic. Lorsque vous possédez trois sorts de MISSILE HEALING (missile/guérison), cliquez sur le numéro 2 et procédez de la même façon avec MISSILE DAMAGE (missile/dégâts). Vous remarquerez que les ingrédients sont automatiquement prélevés. Cliquez maintenant en dehors de l'écran 'Spells in use' (sorts en cours d'utilisation) pour le quitter.

Pour jeter le sort, sélectionnez l'icône de sortie de l'écran de sortilèges.

Sélectionnez le maître des runes dans le cachot puis sélectionnez son aptitude personnelle, c.-à-d. CAST SPELL (jeter des sorts), en cliquant sur le menu d'actions, ou appuyez sur la touche F10.

La liste des sorts en cours d'utilisation s'affiche. Placez le pointeur sur le numéro 2 (le sort MISSILE DAMAGE). La liste apparaît. Vous noterez que le maître des runes a levé les mains vers le ciel, prêt à jeter le sort.

Déplacez le curseur à l'écran pour le faire pointer sur la rune de dégâts qui se trouve au sol. Cliquez sur le carreau correspondant. Le maître des runes va jeter un projectile sur la rune. Si la voie est libre, le projectile touchera la cible. La porte ouest est alors ouverte ! Jetez le sort MISSILE HEALING (missile/guérison) (sort n°1) sur la rune de guérison qui se trouve dans le coin

nord est et la porte est s'ouvrira également, si aucun obstacle ne se trouve sur son chemin. S'il y a un obstacle, faites s'approcher le maître des runes de la cible et réessayez.

Vous pouvez maintenant cliquer sur le carreau de sortie foncé se trouvant derrière la porte ouest qui est maintenant ouverte. L'équipe va sortir de la pièce et s'engager dans un couloir.

Une fois dans le couloir, cliquez sur le dragon qui se trouve dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous ferez ainsi apparaître à l'écran une carte de jeu qui vous montrera que vous vous trouvez maintenant dans un couloir. Elle vous dira également en quel lieu et à quel niveau de cachot vous vous situez. Dans le cas présent, vous êtes à Treihadwyl, au niveau 1. Le jeu s'interrompt le temps que la carte est à l'écran.

Pour faire disparaître la carte, cliquez sur celle-ci à n'importe quel endroit. Cliquez ensuite sur le sac à dos qui se trouve à côté du dragon. Vous ferez ainsi apparaître un écran de stock qui affichera tous les objets que votre personnage actuel possède ainsi que toutes ses forces et faiblesses.

Pour quitter cet écran et retourner à l'image du cachot, cliquez sur l'icône en forme de X.

Sélectionnez maintenant l'assassin et faites-le avancer juste au-delà de la porte ouest. Sélectionnez ensuite le carré de sortie derrière la porte pour faire partir l'équipe. Vous retrouverez votre équipe dans une pièce qui contient un unique chemin faisant le tour du centre de la pièce. Cette pièce contient également des monstres ! (Si vous voulez, vous pouvez interrompre le jeu ici et lire le passage suivant pour vous préparer à agir pour survivre aux monstres de cet endroit.)

Appuyez immédiatement sur F1 pour sélectionner votre guerrier sauvage, puis appuyez sur F10 ou sur la barre d'espacement pour le faire entrer dans la 'Berserker Rage' (rage du guerrier sauvage). Appuyez ensuite sur la touche de ralliement (ENTER) pour faire passer tout le monde en mode de combat. Le guerrier sauvage, à la tête de l'équipe, va se jeter sur les monstres pour commencer à se battre avec eux. Certains des monstres peuvent se téléporter derrière le groupe, alors prenez garde. S'ils le font, les autres membres de l'équipe les combattront tant qu'ils seront en mode de combat.

Lorsque les autres se battent, il est préférable de se servir de l'aptitude de l'assassin à se cacher dans l'ombre ('Hide in Shadows') qui le rend invisible aux yeux des monstres. Le troubadour sera bien avisé de jouer une mélodie de barde ('Bardish Melody') – au début, il n'en possède qu'une, la 'March of the Bold Ones' (marche des intrépides). Si le maître des runes possède un sort d'attaque (comme MISSILE DAMAGE par exemple), il fera bien de s'en servir.

Enfin, essayez de sélectionner le coq qui est assis dans le coin supérieur gauche de l'écran. Votre équipe va maintenant passer à ce que nous appelons

le mode coq, ou mode poule mouillée, ou mode de fuite, etc. Aucun aventurier qui se respecte ne fuit jamais le danger, mais vous avez l'excuse d'être un débutant, etc.

Le mode poule mouillée fait fuir votre équipe, dans la panique générale, vers la sortie la plus proche. Pour arrêter la ruée, attendez que les quatre membres du groupe soient dans la même pièce et cliquez sur l'icône de poing serré qui se trouve dans le coin inférieur gauche de l'écran. Ce poing est l'icône de ralliement qui donne à tout le monde l'ordre de s'arrêter et de se rassembler (si vous préférez, vous pouvez aussi appuyer sur ENTER pour activer cette icône).

Les monstres vont vous suivre, mais la bataille devrait vous sembler plus facile maintenant qu'elle se déroule dans un nouvel endroit. Vous devriez normalement survivre au combat. Si c'est le cas, félicitations ! Vous avez gagné vos premiers points d'expérience ! Si vous ne survivez pas, recommencez. Une fois que vous aurez compris la manière de réagir en situation de combat, les choses vous paraîtront beaucoup plus faciles. Ne cédez pas à la panique. Pensez toujours à ce que fait chaque membre de l'équipe pendant la bataille et à la manière dont il peut aider les autres.

Si vous avez tué des monstres, il se peut qu'ils aient laissé des sacs d'or dans la pièce. Sélectionnez quelqu'un pour récupérer l'un de ces sacs. Le personnage choisi ramassera automatiquement l'ensemble des sacs présents dans la pièce. Ce butin représente votre unique source de revenus dans le jeu.

Si l'un des membres perd très rapidement ses points (son stock de crânes dans le coin inférieur gauche de l'écran dégénère alors très vite), sélectionnez ce personnage et appuyez sur RALLY (ralliement) pour appeler les autres à l'aide. S'il y a de la place, ils devraient arriver à temps.

Vous venez de faire vos premiers pas dans un monde rempli de magie et de massacre, de monstres et de monstruosité.

Vous pouvez déambuler quelques temps dans le cachot, en utilisant la rage du guerrier sauvage (Berserker Rage) et le ralliement (Rally) quand vous vous trouvez engagé dans un combat. Le seul moyen de terminer le jeu consiste à apprendre la manière d'utiliser l'ensemble des éléments à la disposition de votre équipe d'aventuriers. Si vous voulez, jouez au jeu en lisant le manuel principal, en interrompant l'action lorsque vous avez besoin de réfléchir.

Tuyaux

- *Au début du jeu, gardez le maître des runes en dehors des combats et attendez qu'il dispose de quelques bons sortilèges de dégâts. Plus tard, lorsqu'il sera plus puissant, il pourrait bien s'avérer être le personnage le plus important de votre équipe !*
- *Si quelqu'un meurt au début du jeu, rapportez ses os au temple pour le ressusciter. Le fait d'être mort une fois n'affectera en rien les performances de vos personnages une fois revenus à la vie ! Il vous faut toutefois stimuler à nouveau leur score de chance avant de pénétrer une nouvelle fois dans un cachot en priant dans un temple sacré.*
- *Lorsqu'un mois s'est écoulé dans le jeu, commencez à surveiller l'état des donjons pour voir comment ils sont défendus. S'ils deviennent seulement peu défendus ou à peine gardés, c'est qu'ils ont grand besoin d'un don en argent.*
- *SAUVEGARDEZ régulièrement votre jeu. Si vous êtes particulièrement paranoïaque, sauvegardez toutes les deux ou trois batailles.*
- *Il y a à Treihadwyl une chambre de régénération. Si vous arrivez à la trouver, les aventuriers morts peuvent y être ressuscités. Si vous ne la trouvez pas, le temple sacré le plus proche de Treihadwyl se trouve à Martindale !*
- *Si vous trouvez un casque sacré à Treihadwyl, donnez-le au guerrier sauvage et faites-le l'équiper. À chaque fois qu'une bataille se déroule, faites-le entrer dans la rage du guerrier sauvage comme à l'accoutumée et sélectionnez le casque sur son socle d'arcane pour lui faire faire une intervention magique !*
- *Malgré le fait que vous ayez à votre disposition une carte (celle d'Elliot le dragon), il vous faudra quand même noter où se trouvent les entrées et les sorties ainsi que l'endroit où vous avez trouvé certaines clés spéciales, etc. Le mieux est d'établir un suivi du jeu sur papier quadrillé.*
- *Essayez de faire en sorte que votre équipe progresse d'un niveau à l'autre au même rythme. Ne laissez pas un seul des membres du groupe se charger de tous les combats. Répartissez les responsabilités, sans quoi vous finirez avec une équipe déséquilibrée où se côtoieront aventuriers très forts et personnages très faibles.*
- *Évitez les rencontres de bannières au tout début du jeu ; attendez que les combats aient fait monter votre équipe de plusieurs niveaux de cachots. Certaines bannières sont plus faciles à combattre que d'autres (celle du faucon étant la plus facile et celle du crâne la plus difficile). Vous pouvez rapidement accumuler de nombreux points d'expérience en remportant une rencontre de bannières, mais votre équipe peut aussi être massacrée si elle se précipite sur l'ennemi sans expérience suffisante du combat !*

- *Si vous avez un ami qui joue également à LEGEND sur son ordinateur, il se peut qu'il ait préparé des sorts différents des vôtres. Il est toujours bon d'essayer des sorts que d'autres personnes ont créés et trouvés utiles dans le jeu.*

Guida veloce di riferimento e di installazione

Si prega di leggere attentamente le seguenti informazioni specifiche al computer prima di installare o giocare a LEGEND.

Giocare a Legend dal floppy disk (Amiga/ST/PC)

Prima di giocare a LEGEND avete bisogno di un dischetto vuoto formattato che etichetterete 'GAMESAVE' (salvate il gioco); ne avrete bisogno mentre giocate per salvare il gioco. Consultate il manuale che accompagna il vostro computer se avete bisogno di informazioni relative a questo procedimento.

Giocare a Legend dal disco rigido (solo con PC)

Non c'è bisogno di formattare un dischetto poiché i giochi salvati verranno immagazzinati sul vostro disco rigido nella directory di default di LEGEND.

Amiga/Atari ST

Istruzioni di caricamento

Per caricare LEGEND mettete il dischetto chiamato 'Boot disk' (Dischetto di avvio) nell'unità interna del vostro computer. Accendete il computer e il gioco caricherà automaticamente. Durante l'introduzione premete qualsiasi tasto per abbandonare l'introduzione e avviare il gioco. Se giocate a LEGEND per la prima volta premete qualsiasi tasto per avviare un nuovo gioco. Se volete ripristinare un gioco salvato premete il tasto di funzione F1. Seguite le istruzioni sullo schermo e al prompt inserite i dischetti. Legend non supporta un disco rigido su ST di Amiga e Atari.

Salvare un gioco

Durante la ricerca vorrete salvare i vostri progressi sul dischetto. Selezionate la icona del dischetto sullo schermo dell'inventario che mostrerà il menu del dischetto. Inserite il dischetto vuoto formattato prima di iniziare il procedimento di salvataggio del dischetto.

PC IBM e compatibili al 100%

Utenti di mouse

Se volete usare un mouse quando giocate a LEGEND, dovete installare un dispositivo del mouse Microsoft compatibile prima di caricare il gioco. Si prega di consultare le informazioni fornite con il mouse per sapere come fare questo.

Istruzioni di installazione

Dovete installare LEGEND per giocare. I dischetti forniti nella scatola contiene file compressi e non funziona senza far girare il programma di installazione.

Se volete installare il gioco su dischetti floppy avrete bisogno di dischetti vuoti formattati per completare il procedimento. Ad esempio se volete installarlo su floppy disk da 3,5' 1,44Mb avrete bisogno di 2 dischetti.

Per installare LEGEND mettete il dischetto chiamato 'Install disk' (Dischetto di installazione) nella vostra unità floppy. Passate a quell'unità (ad esempio A:), poi digitate install e premete il tasto INVIO.

Seguite le istruzioni sullo schermo, cambiando dischetti quando siete sollecitati. Si pregano gli utenti che installano su floppy disk di etichettare i dischetti installati quando sollecitati dal programma di installazione.

Floppy disk per PC

Avviare un nuovo gioco

Mettete il dischetto etichettato 'Play Disk #1' (Dischetto del gioco #1) nell'unità interna del vostro computer.

Al prompt del DOS (ad esempio A:) digitate LEGEND e premete INVIO per avviare il gioco.

Una volta che l'introduzione è iniziata, premete qualsiasi tasto per avviare il gioco.

Salvare un gioco

Durante la ricerca vorrete salvare i vostri progressi sul dischetto. Selezionate la icona del dischetto all'interno dello schermo dell'inventario per fare apparire il menu del save game (Salvate il gioco). Inserite il vostro dischetto 'GAMESAVE' (salvate il gioco) prima di iniziare l'operazione di salvataggio.

Caricare un gioco salvato

Per caricare un gioco salvato scegliete l'opzione, ripristinate il gioco, premendo il tasto di funzione F1, mentre siete sullo schermo dei titoli.

Sistemi di unità rigida

Avviare un nuovo gioco

Passate alla directory che contiene il programma LEGEND (ad esempio C:\LEGEND).

Digitate LEGEND e premete INVIO per avviare il programma.

Durante l'introduzione premete qualsiasi tasto per avviare un nuovo gioco o ripristinare un vecchio gioco usando il tasto di funzione F1.

Salvare un gioco

Durante la ricerca vorrete salvare i vostri progressi sul disco rigido. Selezionate la icona del dischetto all'interno dello schermo dell'inventario per fare apparire il menu di salvataggio.

Caricare un gioco salvato

Passate alla directory che contiene il programma LEGEND.

Digitate LEGEND per fare girare il programma.

Una volta che l'introduzione è iniziata, premete qualsiasi tasto. Avrete un'opzione per ripristinare un gioco salvato, il tasto di funzione F1.

Assistenza tecnica

Nel caso in cui incontraste delle difficoltà con questo prodotto, si prega di porre solo i dischetti (tenete il pacchetto e la documentazione) in un pacco resistente e spediteli a:

Department LEGEND
PO BOX 51
BURGESS HILL
WEST SUSSEX
RH15 9FH

Si prega di includere i dettagli del vostro computer e una breve descrizione del problema incontrato. Cercheremo di sostituirlo entro 28 giorni dal ricevimento del dischetto. Questo non influisce in nessun modo sui vostri diritti statuari.

Sommario dei controlli

Atari ST/Commodore Amiga/PC IBM

Nei sotterranei

Controlli della tastiera

F1	Selezionate Berserker (Guerriero vichingo)	
F2	Selezionate Troubador	
F3	Selezionate Assassin	
F4	Selezionate Runemaster	
F5	Push (Spingete)	
F6	Take (Prendete)	
F7	Look (Guardate)	
F8	Open (Aprite)	
F9	Shut (Chiudete)	
F10	Abilità speciali del personaggio	
o		
Barra di spaziatura da 1 a 0	Abilità speciale del personaggio Cast Spell (Pronuncia di incantesimi) (solo il Runemaster)	
Invio	Rally (Adunata)	
Tasto numerico 2	Puntatore sullo schermo IN GIU'	(PC IBM)
Tasto numerico 4	Puntatore sullo schermo A SINISTRA	(PC IBM)
Tasto numerico 6	Puntatore sullo schermo A DESTRA	(PC IBM)
Tasto numerico 8	Puntatore sullo schermo IN SU	(PC IBM)
Tasto numerico 5	Pulsante di selezione	(PC IBM)
Control	Pulsante di selezione	
Escape	Modalità Fuga/Correte via/Pollo!	
Tasto numerico *	Interrompete il gioco	(ST/Amiga)
Tasto numerico -	Interrompete il gioco	(PC IBM)
Qualsiasi tasto	Togliete la pausa	(PC IBM)

Fuori dei sotterranei

S	Mostra lo schermo degli incantesimi (Il Runemaster deve essere il capo)	
---	---	--

Controllo del mouse

Pulsante del sinistro Pulsante di selezione

Avvio veloce e suggerimenti per i principianti

Avvio veloce

Il termine 'clickare su' viene usato in tutte le istruzioni. Per clickare su qualcosa dovete spostare il cursore sullo schermo (per mezzo del mouse o della tastiera) sull'oggetto/elemento/opzione che volete e poi premere il pulsante di selezione per completare la mossa.

Supponiamo che abbiate caricato il gioco e che siate sullo schermo di caricamento con le opzioni 'F1 to load save game' (F1 per caricare salvate il gioco) o 'Press any key for new game' (Premete qualsiasi tasto per nuovo gioco). Dovete premere qualsiasi tasto per avviare un nuovo gioco.

Apparirà lo schermo di selezione del personaggio. Prima dovete selezionare il vostro gruppo di quattro personaggi. Basta clickare su 'OK' per accettare i quattro in offerta.

Dopo aver selezionato un nuovo gioco, vedrete prima una mappa che mostra la terra di Trazere. Nel mezzo della mappa c'è uno stendardo di colore chiaro con cinque piccole croci sopra. Questo stendardo rappresenta il vostro gruppo. Non vi preoccupate degli altri stendardi che potranno apparire sulla mappa, anche se dovreste cercare di evitare di attraversare i percorsi con uno stendardo rosso (cattivi) quando il vostro gruppo sta per partire.

Mandate il vostro gruppo di quattro avventurieri alla città di Treihadwyl, (questa città si trova immediatamente a sud della posizione di partenza dei vostri stendardi sulla mappa. Vedrete il suo nome apparire nella pergamena in fondo allo schermo quando il cursore viene posizionato sopra).

Treihadwyl rappresenta il luogo in cui la prima ricerca di 'iniziazione' verrà completata. Per spostarsi sulla mappa del territorio, posizionate il cursore sullo schermo sulla città e clickate sulla destinazione desiderata. Lo stendardo del gruppo si sposterà a Treihadwyl.

Per completare la ricerca a Treihadwyl dovete esplorare il sotterraneo e localizzare il permesso. Questo permetterà ai vostri avventurieri di visitare Re Necrix III nel suo castello (che si trova a nord ovest di Treihadwyl sulla mappa del territorio).

Ora vi appare un elenco di posti da visitare all'interno di Treihadwyl.

Provate a visitare la Guild (Gilda), (premete 4 sulla tastiera o spostate il puntatore sullo schermo su 4 e premete il pulsante di selezione). Una volta che siete nella Gilda, dovete entrare nella Cellar (Cantina) (selezionate cioè l'opzione 4).

Ora siete nel sotterraneo di Treihadwyl. E' qua che si svolge la maggior parte dell'azione!

Prima di tutto dovete leggere il segnale che è appeso alla colonna vicino all'entrata attraverso cui siete entrati. Selezionate LOOK (Guardate) dalla barra dei menu mostrata nella metà inferiore dello schermo, (l'opzione LOOK cambierà colore per indicare che è pronta e aspetta qualcosa da guardare). Ora selezionate la mattonella del pavimento su cui si trova la colonna. Il segnale verrà mostrato al centro dello schermo perché lo leggiate. Quando siete pronti, clickate ovunque per toglierlo.

Notate che per manipolare qualsiasi oggetto o mobile, dovete selezionare l'opzione pertinente dal menu, poi clickate sulla mattonella del pavimento su cui si trova il bersaglio, non il bersaglio stesso.

Selezionate OPEN (Aprite) dal menu, poi selezionate il forziere che si trova nella parte sud occidentale della stanza. Il Guerriero Vichingo attraverserà e aprirà il forziere. Selezionate LOOK (Guardate) e clickate sul forziere di nuovo. Se trovate 'treasure' (tesoro) selezionate TAKE (Prendete) dal menu, poi clickate di nuovo sul forziere per prendere l'oggetto. Un messaggio nella metà inferiore dello schermo vi dirà cosa avete preso se non c'era niente. Ripetete l'operazione con l'orologio all'angolo a nord ovest della stanza, eccetto che questa volta non avete bisogno di aprirlo prima.

Notate che tutte le azioni sono state eseguite dal Guerriero Vichingo ed egli è l'attuale capo del gruppo. Potete far fare ad ogni membro del gruppo un'azione diversa selezionando un personaggio diverso. Per fare questo clickate sulle statuette nell'angolo in basso a sinistra sullo schermo. Il piedistallo alla base di ciascun personaggio sarà evidenziato per indicare che è stato selezionato. Se volete, ad uno potete fare vedere il segnale, ad un altro potete fare aprire il forziere e ad un altro ancora guardare l'orologio.

Per abbandonare la stanza, clickate sulla mattonella scura al limite di ogni località ad ovest (dietro la porta). Tutto il gruppo tenterà di marciare fuori della stanza. Sfortunatamente questa porta particolare non si aprirà. Selezionate OPEN (Aprite), poi clickate sulla mattonella scura all'uscita dietro alla porta. Il messaggio 'The door will not budge' (La porta non si muoverà) non verrà mostrato e rimarrà chiusa.

Se avete prestato attenzione avrete notato alcuni strani simboli sul pavimento in questa stanza. All'angolo a nord ovest c'è la runa magica che rappresenta Damage (Danni) e all'angolo opposto c'è la runa magica Healing (Guarigione). Le rune vengono usate largamente dal Runemaster in qualunque momento voglia mescolare o operare un incantesimo. Queste rune sono tracce su quello che dovete fare per uscire dalla prima stanza.

Selezionate il Runemaster (clickate sul piedistallo alla base della statuetta all'angolo in basso a sinistra o premete F4 sulla vostra tastiera). Noterete che

egli ha una ciotola in uno dei suoi piedistalli all'angolo in basso a destra sullo schermo. Clickate su questa ciotola.

Uno schermo diverso caricherà. E' lo schermo di miscugli degli incantesimi del Runemaster. In alto a destra potete vedere sedici icone, tre delle quali sono occupate da rune. La runa in alto (a forma di freccia) è la runa missile. La runa successiva in basso è la runa DAMAGE (Danni), che assomiglia un po' ad una Z) e l'ultima, che assomiglia un po' ad una X asimmetrica, è la runa HEALING (Guarigione).

La metà superiore dello schermo mostra il Runemaster che tiene in mano la ciotola e un utensile per mescolare. Questa è chiamata finestra dei miscugli. Sotto ad essa potete vedere otto ingredienti diversi e il numero di ciascuno di essi viene mostrato sotto.

Ci sono anche alcune icone a sinistra (una pergamena e un occhio) e due icone di ciotole a destra. Non vi preoccupate di queste per il momento.

Dovete mescolare un incantesimo MISSILE DAMAGE (Danni Missile) e un MISSILE HEALING (Guarigione Missile) che il Runemaster può usare nella prima stanza per aprire le porte. Per fare questo seguite le istruzioni:

Selezionate la runa missile. Vedrete apparire la runa a sinistra nella finestra di mescolamento e il suo nome appare all'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Ora selezionate WING OF BAT (ala di pipistrello), il primo ingrediente tra i vari ingredienti. L'ingrediente apparirà a destra della finestra dei miscugli e il nome verrà mostrato sotto il nome della runa all'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Clickate sulla Runa MISSILE nella finestra dei miscugli ed essa apparirà nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Vedrete la mano che mescolerà i due insieme.

Ora avete creato un MISSILE.

Questo non è un incantesimo completo. Avete creato solo il primo componente.

Lo stesso procedimento riguarda la creazione del componente della runa HEALING (Guarigione), poi selezionate Hedjog Venom (Veneno di porcupin) per accompagnarlo, (è il quinto ingrediente che assomiglia ad una bottiglia). Seguite lo stesso procedimento descritto in missile.

Selezionate quindi runa (che apparirà a sinistra sulla finestra), selezionate ingrediente, (apparirà alla destra della finestra). Clickate su runa nella finestra (il simbolo appare ora in basso a sinistra sullo schermo) Ora dovete mescolare MISSILE e HEALING (Guarigione) insieme. Selezionate l'icona della ciotola in alto a destra dello schermo per mescolarli. L'incantesimo è stato ora aggiunto all'elenco 'Spells in Use' (Incantesimi in uso). Noterete che poiché l'incantesimo 1 è ora completo, il titolo nella finestra dei miscugli dice 'spell 2' (incantesimo 2).

Per operare un incantesimo MISSILE DAMAGE (Danni Missile), basta sostituire la runa DAMAGE (Danni) e il suo ingrediente Brimstone (Zolfo) al posto di HEALING (Guarigione) e il suo ingrediente. Questo sarà l'incantesimo numero 2.

Come fate a sapere quale ingrediente va con quale runa? Be', se clickate sull'occhio a sinistra sullo schermo apparirà un altro schermo che indica quello che dovete sapere per le rune che il vostro runemaster possiede attualmente. (Ne può comprare delle altre dall'Ancient nelle montagne più tardi nel gioco.) Clickate ovunque per ritornare allo schermo dei miscugli degli incantesimi.

Per vedere l'incantesimo MISSILE HEALING (Guarigione Missile), clickate sulla pergamena a sinistra sullo schermo. Lo schermo 'Spells in Use' (Incantesimi in uso) verrà mostrato sullo schermo. L'incantesimo è al posto numero 1. Il posto numero 2 deve avere l'incantesimo MISSILE DAMAGE (Danni Missile). Clickate sul numero 1, poi sulla piccola icona della pergamena a destra per vedere il suo nome e un elenco degli ingredienti che avete usato. Clickate ovunque per toglierlo. Se volete fate lo stesso con l'incantesimo 2 se volete.

Per usare questi incantesimi più di una volta clickate sul numero dell'incantesimo, poi clickate sull'icona della ciotola a destra. Questo rimescola quell'incantesimo. Vedrete che il numero degli incantesimi aumenta ogni volta che clickate. Quando avete 3 pronunce di MISSILE HEALING (Guarigione Missile), clickate sul numero 2 e fate lo stesso con MISSILE DAMAGE (Danni Missile). Notate che gli ingredienti sono presi automaticamente per voi. Ora clickate fuori di 'Spells in Use' (Incantesimi in uso) per farlo scomparire.

Per operare l'incantesimo, selezionate l'icona di abbandono dello schermo degli incantesimi.

Selezionate il Runemaster nel sotterraneo e selezionate la sua abilità speciale (cio è CAST SPELL) (pronuncia di incantesimi) clickando sul menu dell'azione o premete F10.

Gli incantesimi nell'elenco in uso apparirà sullo schermo. Ora clickate sul numero 2 (l'incantesimo MISSILE DAMAGE) (Danni Missile) e l'elenco scomparirà. Notate che il Runemaster ha messo le sue mani in aria, pronto per pronunciare un incantesimo.

Spostate il cursore sullo schermo in modo che punti alla runa danni che è per terra. Clickate su quella mattonella del pavimento e il runemaster lancerà un missile alla runa. Se il passaggio era libero, il missile colpirà la runa. La porta ad ovest si è aperta ora! Pronunciate l'incantesimo MISSILE HEALING (Guarigione Missile) (numero 1) alla runa di guarigione nell'angolo a nord est, ed anche la porta ad est si aprirà, se il percorso che l'incantesimo segue è libero. Se non lo era, spostate il Runemaster più vicino e provate di nuovo.

Ora potete clickare sulla mattonella scura di uscita del pavimento dietro alla porta ad ovest che si apre adesso. Il gruppo andrà fuori della stanza e entrerà in un corridoio.

Quando siete nel corridoio clickate sul Drago che siede in alto a sinistra sullo schermo. Questo farà apparire una mappa del gioco che vi mostra che siete ora in un corridoio. Vi dirà anche dove siete e a che livello di sotterraneo siete. Qui sarete a Treihadwyl, Livello 1. Il gioco viene anche 'interrotto' mentre la mappa appare sullo schermo.

Clickate ovunque sulla mappa per farlo scomparire. Ora clickate sullo zaino che è accanto al Drago. Questo farà apparire uno schermo dell'Inventario che vi mostra tutti gli oggetti che il vostro personaggio attuale ha, oltre a tutte le sue forze e le sue debolezze.

Clickate sull'icona a forma di X per abbandonare questo schermo e ritornare alla visuale del sotterraneo.

Selezionate l'Assassin e fatelo camminare proprio fuori della porta ad ovest. Ora selezionate il quadrato di uscita dietro la porta per fare partire il gruppo. Troverete il vostro gruppo in una stanza con un sentiero solitario che conduce vicino al centro della stanza. Ci sono anche i mostri qui! (Se volete, ora premete Pause (Interruzione), poi leggete la seguente sezione in modo da essere pronti a quello che dovete fare per sopravvivere ai mostri.)

Premete subito F1 per selezionare il vostro Guerriero Vichingo, premete F10 o la barra di spaziatura per mandarlo in 'Berserker Rage' (Furia scatenata), poi premete il tasto Rally (Adunata) (INVIO) per gettare tutti nella modalità di combattimento. Con il Guerriero Vichingo come capo, il vostro gruppo si farà strada tra mostri e comincerà ad attaccare. Alcuni mostri possono teletrasportare dietro al vostro gruppo, quindi state attenti. Se lo fanno, allora gli altri membri del gruppo combatteranno contro di essi finché sono ancora nella modalità di combattimento.

Quando gli altri stanno combattendo è consigliabile fare uso dell'abilità dell'Assassin 'Hide in Shadows' (Invisibilità), che lo rende invisibile ai mostri. Il Troubadour dovrebbe suonare una 'Bardish Melody' (Melodia bardica) (ne ha solo una, 'March of the Bold Ones' (La marcia dei prodi) all'inizio. Questo è un incantesimo continuo di rigenerazione). Se il Runemaster ha un incantesimo di attacco (come MISSILE DAMAGE (Danni Missile), allora dovrebbe usarlo.

Infine cercate di selezionare il pollo che siede in alto a nord est sullo schermo. Il vostro gruppo entrerà ora nella modalità chicken (pollo), o correte via, o fuga, etc. Nessun avventuriero che si rispetti fuggirebbe dal pericolo ma potrete essere giustificati per essere un principiante.

La modalità pollo fa fuggire il vostro gruppo in panico completo all'uscita più vicina. Per smettere di fuggire via, aspettate che tutti e quattro i membri del gruppo siano nella stessa stanza e poi clickate sull'icona del pugno serrato

che è in basso a sinistra sullo schermo. Questa è l'icona RALLY (Adunata) e dice a tutti di fermarsi e adunarsi. (Potete premere INVIO per attivare questa icona se preferite).

I mostri vi seguiranno, ma il combattimento dovrebbe essere più facile nella nuova postazione. Dovreste sopravvivere alla battaglia. Se lo fate, congratulazioni! Avete vinto i vostri primi punti di esperienza! Se non sopravvivete, provate di nuovo. Una volta che capite come reagire in una situazione di combattimento le cose vi saranno molto più facili. Niente panico. Pensate sempre a quello che ogni membro del gruppo fa durante una battaglia e come gli altri potrebbero aiutare.

Se avete ucciso qualche mostro, forse essi hanno lasciato borse piene di oro. Selezionate qualcuno per raccogliere una delle borse e raccoglierà per voi tutte le borse disponibili nella stanza. Questa è la vostra unica fonte di denaro nel gioco.

Se un membro perde i punti molto velocemente (la sua pila di teschi mostrata accanto alla sua statuetta in basso a sinistra sullo schermo si abbassa improvvisamente), poi selezionate quel personaggio e premete RALLY (Adunata) per chiedere aiuto agli altri. Dovrebbero raggiungerlo in tempo se c'è spazio.

Avete fatto i primi passi nel mondo della magia, del caos, dei mostri e delle mostruosità, e di tutto ciò ad esso correlato.

Potete vagare nel sotterraneo per un po', infuriandovi o facendo adunate ogni volta che entrate in combattimento. L'unico modo per completare tutto il gioco è quello di imparare ad usare tutte le caratteristiche che il vostro gruppo di avventurieri ha a disposizione. Se volete giocare leggendo il manuale principale, interrompete l'azione quando avete bisogno di pensare.

Suggerimenti

- All'inizio tenete il Runemaster fuori delle battaglie fino a quando non ha a disposizione alcuni incantesimi che danneggiano. Più tardi, quando diventa più potente, potrebbe diventare il membro più importante del gruppo!
- Se qualcuno muore all'inizio, riportate le ossa al Temple (Tempio) per risuscitarlo. La sua morte non influirà sulla prestazione dei vostri avventurieri una volta che ritorna in vita! Dovete aumentare i loro punti di Luck (Fortuna) prima di rientrare in un sotterraneo pregando in un Holy Temple (Tempio sacro).
- Dopo circa un mese nel gioco, tenete d'occhio Keeps (Fortezze) e quanto sono difese. Se diventano poco difese allora hanno bisogno di una donazione in denaro.
- SALVATE regolarmente. Se siete particolarmente scrupolosi, salvate dopo alcune battaglie.

- *Se riuscite a trovarla, a Treihadwyl c'è una camera di rigenerazione in cui gli avventurieri morti possono resuscitare. Se non ci riuscite, il Holy Temple (Tempio sacro) più vicino a Treihadwyl è a Martindale!*
- *Se trovate un Golden Helm (Elmo d'oro) a Treihadwyl datelo al Berserker (Guerriero Vichingo) e fatelo preparare da lui. Ogni volta che è in corso una battaglia mettetelo in Berserker Rage (Furia scatenata) come di solito e poi selezionate l'elmo sul suo piedistallo misterioso per un intervento magico!*
- *Nonostante il fatto che una mappa viene disegnata per voi (da Elliott il drago) avrete sempre bisogno di annotarvi dove sono le entrate e le uscite e dove avete trovato le chiavi speciali. E' consigliabile fare una mappa del gioco su carta millimetrata.*
- *Cercate di fare in modo che il vostro gruppo aumenti di livello con lo stesso ritmo. Non fate combattere solo un membro. Dividete le responsabilità, altrimenti finirete per avere un gruppo non omogeneo di avventurieri molto deboli e molto forti.*
- *Evitate gli scontri tra standardi all'inizio fino a che il vostro gruppo non ha combattuto in alcuni livelli dei sotterranei. Ci sono alcuni standardi che sono più facili di altri da combattere, (lo standardo del falco è il più semplice e quello del teschio è il più difficile). Potete ottenere facilmente molti punti di esperienza se vincete uno scontro tra standardi, ma il vostro gruppo può anche venire massacrato se si lancia in campo senza esperienza di combattimento!*
- *Se un altro amico gioca a LEGEND sul computer, può aver mescolato incantesimi diversi da quelli che avete. E' sempre una buona idea provare incantesimi utili che altre persone hanno creato e che hanno trovato utili per il gioco.*

LEGEND

MINDSCAPE INTERNATIONAL
Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, W. Sussex RH15 9PQ
Tel: (0444) 246333

TQ130121