

JdL

Robert Mueller

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	JdL	1
1.1	main	1
1.2	wichtig	3
1.3	vertrieb	4
1.4	vorbemerkung	6
1.5	programmstart	6
1.6	wichtige hinweise	8
1.7	konfigurationsdatei	9
1.8	geschichte cordovans	11
1.9	momentane lage	13
1.10	landschaftsbeschreibung	14
1.11	weitere infos ueber cordovan	16
1.12	zum spiel	17
1.13	tastaturbelegung	17
1.14	charaktereigenschaften	20
1.15	weitere charakterwerte	20
1.16	klassen	22
1.17	start des abenteuers	25
1.18	gruppe zusammenstellen	26
1.19	abkuerzungen	27
1.20	staedte	27
1.21	gebäude	28
1.22	landschaftsformen	30
1.23	gewölbe	30
1.24	monster	31
1.25	gegenstände	31
1.26	waffen	32
1.27	schilder	33
1.28	rüstungen	33
1.29	wurfwaffen	33

1.30	geschosse	33
1.31	gegenstandsliste	34
1.32	statusanzeigen1	35
1.33	statusanzeigen2	36
1.34	zaubersprueche	37
1.35	ueber das gelingen der zaubersprueche	37
1.36	kampf	38
1.37	hinweise zum kampf	40
1.38	versionen	41
1.39	guruschutz	53
1.40	anhang_a	53
1.41	anhang_b	55
1.42	anhang_c	56
1.43	glossar	58
1.44	cordovan	59
1.45	mokabe	59
1.46	glossar_charaktereigenschaften	59

Chapter 1

JdL

1.1 main

```
*****
*           *
*           *
*  Die Juwelen des Lichts V2.20      *
*           *
*           *
*****
```

(c) Matthias Lampe & Robert Mueller

Verbesserte Grafiken, Titelbild:
Michael Taupitz

Samples fuer die Soundeffekte:
Uwe Marburger

AmigaGuide-Anleitung vom 04.10.1996

WICHTIG WICHTIG WICHTIG... Bitte lesen!
Besonderen Dank an:

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

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

Inhaltsverzeichnis
=====

Vertrieb

Vorbemerkung

Spielstart, Speicherbedarf und Hardwarevoraussetzungen

Wichtige Hinweise

Die Konfigurationsdatei

Die Geschichte Cordovans

Die momentane Lage

Landschaftsbeschreibung

Weitere Informationen ueber Cordovan

Zum Spiel

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung

Charaktereigenschaften

Weitere Charakterwerte

Die Klassen

Start des Abenteuers

Eine Gruppe zusammenstellen

Abkuerzungen

Die Staedte

Die Gebaeude

Die Landschaftsformen

Die Gewoelbe

Die Monster

Gegenstaende

Liste einiger Gegenstaende

Statusanzeigen beim Umhergehen

Statusanzeige bei Informationen ueber eine Person

Zaubersprueche

Ueber das Gelingen der Zaubersprueche

Der Kampf

Hinweise zum Kampf

Versionen

Guruschutz

Anhang A: Tips zum Spiel

Anhang B: Was tun wenn...

Anhang C: Dateien

Glossar

1.2 wichtig

Stand: 01.10.1996

Einige wichtige Bemerkungen/Veraenderungen vorweg:

* V2.20

Das Textpuffersystem ist wieder repariert !!!

Der Textpuffer wird immer aktiviert (auch bei gesetzter #Lowmem-Anweisung)

Der Grund dafuer ist, dass wegen der Zweisprachigkeit verstaerkt Texte geladen werden muessen - ich denke, 50-70 KByte Speicher kann jeder eruebrigen.

Es wird jetzt bei allen Tastaturabfragen der Wait()-Befehl verwendet. Bisher geschah dies mittels Busy-Wait-Schleifen und das Multitasking konnte man vergessen... Auf meinem Rechner hat JdL um die 80 Prozent (!) der gesamten Rechnerleistung an sich gezogen!! Einen Nachteil hat die Sache allerdings: Die Fackel bewegt sich nicht mehr so schoen...

Weitere Texte wurden in die externe Textdatei ausgelagert - der Grund dafuer ist einfach: Es erleichtert die Uebersetzung oder besser gesagt: Die Verbesserung meiner Uebersetzungsfehler... Es ist naemlich nicht noetig, das gesamte Programm erneut zu compilieren.

Ausserdem wurde auf VANILLAKEY-Tastaturabfrage umgestellt - es werden also nun auch laenderspezifische Tastaturbelegungen unterstuetzt. Allerdings sind die Cursor- und F-Tasten ab Kickstart 2.0 auch weiterhin verwendbar.

Genauerer siehe:

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung

Ich fuerchte, mit dieser Umstellung habe ich zehntausend ↔

Fehlerteufel

im Programm aktiviert...

Alle Sprites wurden durch Grafiken ersetzt, d.h. das altbekannte Problem "Es erscheinen keine Sprites" sollte damit der Vergangenheit angehoren.

Es gibt die neue #NoTxtBuffer-Anweisung.

Genauerer siehe dort:

Die Konfigurationsdatei

* V2.12

Die Medplayer-Library ist nicht mehr noetig. Eine interne Routine erledigt das jetzt.
 Ausserdem haben sich die Sounddateien und ein Teil der Verzeichnisstruktur geaendert.
 Das Installer-Skript wird alte, unnoetig gewordene Dateien loeschen.

* V2.11

Es gibt eine Aenderung in der Konfigurationsdatei.
 Die Anweisung #Extended ist unnoetig geworden.
 Genaueres siehe dort:

Die Konfigurationsdatei

Bei allen Rueckmeldungen, die ich bisher erhalten habe, ←
 herrschte

die Meinung "Die neuen Grafiken sind besser" vor.
 Deswegen werden diese nun standardmaessig benutzt, d.h. auch ohne Verwendung der #Extensions-Anweisung bekommt man die neuen Landschaftsgrafiken zu Gesicht.

Viele Texte sind in die externe Textdatei ausgelagert worden.

NACHTEIL: Es muss oefters nachgeladen werden

VORTEIL: Ich konnte wieder auf das Small Data-Modell umschalten, wodurch das Programm wieder kuerzer und schneller wird.

Zur Zeit ueberlege ich mir ein intelligentes Puffersystem, um die Nachladezeiten zu minimieren.

* V2.06

Da es immer wieder (inzwischen auch des oefteren auf meinem Rechner) vorkam, dass das Positionsprite verschwunden ist, habe ich es entfernt und durch einen primitiven Cursor ersetzt (ein schoeneres Bild einzusetzen ist aufgrund des internen Chaos ohne grossen Aufwand nicht machbar). Als Nebeneffekt wurde das Scrolling in der Stadt veraendert (verbessert?), genauer gesagt in den Randgebieten. (ab V2.06)

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

1.3 vertrieb

Vertrieb

=====

*
 * *
 * W I C H T I G *
 * *
 * *

* Dies ist kein PD-Programm; alle Rechte an dem Programm *
 * verbleiben weiterhin bei den Autoren, allerdings darf das *
 * Programm zu den unten genannten Bedingungen frei kopiert *
 * werden. *
 * *

* Die Autoren dieses Programms sind fuer keine Schaeden *

* verantwortlich, die durch die Benutzung dieses Programms *
 * entstehen. *

* *

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

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

Des weiteren noch folgende Einschraenkung:

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

- Spielekiste
- Bernds PD
- AmiNet-CD

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

Da JdL inzwischen auch auf solchen Disketten zu finden war, ist dieser
 Zusatz leider noetig geworden.

Das es auch anders geht, sieht man an der "Spielekiste":

Dies ist eine Sammlung verschiedener FD-Spiele auf bootfaehigen
 Disketten und das alles zu einem niedrigen Preis!

Zu guter Letzt:

Fehler und Verbesserungsvorschlaege koennen an folgende
 Adresse geschickt werden:

Robert Mueller
 Lichtenbergstr. 21
 88677 Markdorf
 Deutschland

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

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

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

1.4 Vorbemerkung

Vorbemerkung

=====

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

Da zur Zeit einige verschiedene Versionen im Umlauf sind, sollte ich zur besseren Unterscheidung etwas erklaren: Das Spiel hat eine Versionsnummer (wie z.B. V1.21 oder V1.30) und eine Revisionsnummer (von 0 bis ??).

Bei gleicher Versionsnummer entscheidet die hoehere Revisionsnummer, welches die aktuellere Version ist. Datumsangaben bei einer Versionsnummer bei

Versionen

beziehen sich immer auf die Revisionsnummer 0.

1.5 programmstart

Stand: 30.09.1996

Spielstart, Speicherbedarf und Hardwarevoraussetzungen

=====

"Die Juwelen des Lichts" benoetigt:

* Kickstart 1.2 oeder hoeher

* 1 MByte Gesamtspeicher

(Bem.: Es ist durchaus moeglich, dass bei Kickstart 2.x/3.x mehr Speicher noetig ist, da dort wesentlich mehr RAM vom Betriebssystem selbst belegt wird als frueher - im Notfall eben alle Fenster schliessen und alle Hintergrundprogramm beenden)

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

Konfigurationsdatei

)

- * Den Font 'Topaz 8'
Befindet er sich nicht im ROM/RAM, so muss er im FONTS:-Verzeichnis zu finden sein, und zusaetzlich ist im LIBS:-Verzeichnis die diskfont.library noetig.
- * Die IFF.Library (optional)
Damit man die zusaetlichen Grafiken (Titelbild,...) zu sehen bekommt, ist die IFF.Library (Version 22.1) von Christian Weber (zu finden ist diese Lib zum Beispiel auf Fish-Disk 674) im LIBS:-Verzeichnis noetig. Diese Bibliothek ist nicht unbedingt noetig.
- * Die ASL.Library (optional)
Mit dieser, ab Kickstart2.0 enthaltenen, Library werden Filerequester anstatt der Eingabe der Dateinamen ueber die Tastatur benutzt. Ein weiterer Vorteil ist, dass man die Pfade der Dateien selbst festlegen kann und nicht auf die fest vorgegebenen Pfade angewiesen ist. Diese Bibliothek ist nicht unbedingt noetig.

JdL und Hardwareerweiterungen:

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

Bisher lief JdL auf folgenden Systemen ohne Probleme:

- Amiga 500, Kickstart 1.2, 512KByte ChipMem, 512 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 500, Kickstart 1.3, 512KByte ChipMem, 512 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 500, Kickstart 1.3, 1 MByte ChipMem, 0 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 2000, Kickstart 1.3, 1 MByte ChipMem, 0 KByte FastMem, MC68000
- Amiga 1200, Kickstart 3.0, 2 MByte ChipMem, 0 KByte FastMem, MC68020
- Amiga 1200, Kickstart 3.0, 2 MByte ChipMem, 4 MByte FastMem, MC68030
- Amiga 1200, Kickstart 3.1 2 MByte ChipMem, 0 KByte FastMem, MC68020 (68 ← EC020 !!)
- Amiga 1200, Kickstart 3.1 2 MByte ChipMem, 16 MByte FastMem, MC68030 (32 ← Bit-FastMem !!)

Also wie man sieht:

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

Das Spiel starten sie folgendermassen :

Workbench:

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

CLI:

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

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

1.6 wichtige hinweise

Wichtige Hinweise

=====

- Es gibt eine neue Option um die durch das Automapping erzeugten Karten dauerhaft zu speichern.
Genauerer findet sich im Abschnitt Konfigurationsdatei

- Beim Speichern/Laden/Loeschen von Spielstaenden und Charakteren wird jetzt, falls vorhanden, die ASL-Library von Kickstart 2.0 benutzt.

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

Ohne ASL-Library | Mit ASL-Library

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

- Aufgrund gewaltiger grafischer Aenderungen ist es unmoeglich geworden, weiterhin eine spezielle 512KByte-Version zu erstellen - der Aufwand wuerde in keinem Verhaeltnis zum Nutzen mehr stehen. Ausserdem duerfte heutzutage inzwischen ja wohl jeder mindestens 1 MByte Speicher haben.
- Damit man die zusaetlichen Grafiken (Titelbild,...) zu sehen bekommt, ist die IFF.Library (Version 22.1) von Christian Weber (zu finden ist diese

Lib zum Beispiel auf Fish-Disk 674) im LIBS-Verzeichnis noetig.
Um die neuen Grafiken zu aktivieren ist die Anweisung #Extended in der

Konfigurationsdatei
zu setzen.

- Um die Soundeffekte zu aktivieren ist die Anweisung #Sound in der

Konfigurationsdatei
zu setzen.

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

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

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

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

Versionen
lesen.

1.7 konfigurationsdatei

Stand: 03.10.1996

Konfigurationsdatei
=====

Wer das mitgelieferte Installer-Skript benutzt, kann diesen Abschnitt uebergehen, da das Skript die Konfigurationsdatei korrekt anlegt.

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

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

Ein *~am Anfang einer Zeile kennzeichnet eine Kommentarzeile. Beachten Sie, dass die Zeilen maximal 255 Buchstaben enthalten duerfen! Um die Konfigurationsdatei anzulegen, benutzen Sie einen Editor, mit dem Sie ASCII-Dateien schreiben koennen wie z.B. MicroEmacs oder Dme.

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

Bisher existieren diese Schluesselworte:

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

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

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

#Daten=<Pfad> - Hiermit koennen Sie einen neuen Pfad fuer die Daten des Spiels festlegen. Bisher sind diese Dateien im Verzeichnis 'Spiel_datei' zu finden. Daher ist 'Spiel_datei/' die Voreinstellung.

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

#English - Schaltet auf englisch Texte um

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

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

Um die Zusatzeffekte zu aktivieren muss man also folgende Zeile in die Konfigurationsdatei einfuegen:

```
#Extension=Extension/
```

#Sound - Schaltet die Soundeffekte ein
Diese Option kann nur in Verbindung mit der #Extension-Anweisung verwendet werden!!!

#Lowmem - Dies bewirkt, dass das Programm keinen Pufferspeicher fuer die Stadt-, Hoehlen- und Landkarten anlegt.

```
#NoTxtBuffer    - Dies bewirkt, dass das Programm keinen
                  Pufferspeicher fuer die Programmtexte anlegt.
```

Einige Worte zu dem verwendeten Puffersystem:

Die Puffer sind nicht notwendig um das Spiel zu starten, d.h. standardmaessig werden die Puffer aktiviert - sollte aber der zur Verfuegung stehende Speicher nicht zur Aktivierung aller Puffer ausreichen, dann wird das Spiel trotzdem starten. Allerdings werden dann nicht alle Puffer zu Verfuegung stehen.

Nach dem Start des Programms wird die aktuelle Konfiguration angezeigt.

Hier noch einige Beispiele:

- 1a Sie wollen die Spielstaende aus der RAM-Disk laden und speichern.
Dann muessen Sie eingeben: #Spielstaende=RAM:
- 1b Sie wollen die Spielstaende aus dem Verzeichnis 'Spiele' in der RAM-Disk laden und speichern.
Dann muessen Sie eingeben: #Spielstaende=RAM:Spiele/
- 2 Sie wollen die Spielstaende auf der Festplatte im Verzeichnis dh0:Spiele/JdL_Spielstaende speichern.
Dann muessen Sie eingeben: #Spielstaende=dh0:Spiele/JdL_Spielstaende/
- 3 Sie wollen die Daten der Staedte und der Gewoelbe aus der RAM-Disk lesen um Zeit zu sparen. Wobei die Staedte im Verzeichnis ram:Stadt und die Gewoelbe im Verzeichnis ram:Hoehle zu finden sind
Dann muessen Sie eingeben: #Staedte=RAM:Stadt/
#Dungeons=RAM:Hoehle/

1.8 geschichte cordovans

```
Die Geschichte
Cordovans
=====
```

Das Abenteuer spielt sich in dem Land
Cordovan
ab. Damit sie sich in diesem Land
zurechtfinden koennen erhalten sie im folgenden einige Informationen
ueber dieses Land.

Ueber die Entstehung der Welt und derer Bewohner ranken sich viele Sagen,
die jedoch keine Bedeutung fuer den Spieler haben. Auch ueber den Beginn
des Koenigreichs und die Kaempfe des Reiches gegen dunkle Maechte gibt es
nur Sagen und Erzaehlungen.

Die ersten schriftlichen Aufzeichnungen, die erhalten sind, stammen aus

dem Jahre 340, aus denen zu entnehmen ist, dass vermehrt Orks und Trolle ihr Unwesen trieben und das Reich bedrohten. Den Bemühungen König Harad I ist es zu verdanken, dass das Reich nicht unterging.

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

Mokabe

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

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

In dieser Zeit des Wohlstands wurde das Land von weisen Königen regiert, so dass der Handel blühte, und in allen Städten, die durch ein gut ausgebautes Wegenetz verbunden waren, die Läden gut gefüllt waren.

Im Laufe der Jahre wurde die Hauptstadt

Mokabe

immer grösser und

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

Fünfhundert Jahre nach der grossen Schlacht bei

Mokabe

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

Zuerst nahm niemand diese Nachrichten sehr ernst, da seit 500 Jahren kein Ork mehr im Reich zu finden war. Man glaubte, diese Geschichten seien durch den (meist zu grossen) Alkoholgenuss der Führer zu erklären, die auch schon früher immer wieder solche Geschichten erfanden, um erklären zu können, wo die Ware abgeblieben war - die (angeblich) gestohlene Ware wurde dann im Normalfall irgendwo verkauft - natürlich nachdem die Versicherungssumme kassiert wurde... Da diese Praxis ein offenes Geheimnis war, gingen diese Nachrichten zum Grossteil in den Alltagssorgen der Menschen unter. Als dann jedoch auch gewöhnliche Bürger und sogar königliche Truppen angegriffen wurden, versuchte man den Grund für das Auftauchen dieser bösen Kreaturen zu finden - jedoch ohne Erfolg.

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

Besonders die Strassen durch den Wald und das Gebirge zerfielen, da sie zu unsicher wurden, und man die sichere Stadt nur verliess, wenn es unbedingt nötig war. Daher herrschte in vielen Städten bald ein Mangel an bestimmten Gegenständen, die, wie zum Beispiel Ritterrüstungen, nur in wenigen Städten hergestellt wurden, da man diese Waffen zuvor nur für Turniere benötigte.

Trotz allem blieb

Mokabe

recht wohlhabend, und auch die Läden

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

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

Mokabe

unter schweren Verlusten zurueck (870).

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

Es wurde erzaehlt, dass einige Staedte von den Monstern erobert wurden, und nun als Stuetzpunkt fuer die Monster dienen, aber genaues wusste niemand.

Nur in

Mokabe

konnten die koeniglichen Truppen die Monster einigermassen im Zaum halten, obwohl es auch in

Mokabe

nachts

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

1.9 momentane lage

Die momentane Lage

=====

Inzwischen schreibt man das Jahr 999.

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

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

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

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

Mokabe

zu bleiben, da man auch in der Stadt

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

Mokabe

genau

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

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

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

1.10 landschaftsbeschreibung

Landschaftsbeschreibung

=====

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

Der grosste Teil des Landes ist aber von Wald bedeckt, der vom Kirimya-Gebirge bis in die suedlichen Regionen reicht, und abgesehen von einigen gerodeten Stellen, praktisch unberuehrt ist. Im Kirinya-Gebirge entspringen die Fluesse Eisik und Trohel, die dann im grossen Waldsee muenden, der das grosste Binnengewasser

Cordovans

ist,

muenden. In diesem See liegt eine kleine Insel, die ueberall als die 'Verfluchte Insel' bekannt ist, und um die sich viele Legenden ranken. Der einzige Abfluss des Sees ist der grosse Waldfluss, der schliesslich in der Harad-Bucht [benannt zu Ehren Koenig Harads] nahe einer Stadt muendet. Etwas noerdlich der Muendung liegt

Mokabe

an der Muendung des

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

Cordovans

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

Folgen wir nun der Reichstrasse von

Mokabe

aus nach Sueden,

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

Folgt man nun dem kleinen Waldfluss stromaufwaerts, dann gelangt man an den kleinen Waldsee, in den die Fluesse Koschar und Al'Anza muenden, die in dem nahe dem See ligenden Gebirge entspringen.

Dieses Gebirge hat einen seltsamen Namen; es wird 'Die Zwillinge' genannt, da dieses Gebirge eigentlich aus zwei fast identischen Gebirgszuegen besteht, die die lebensfeindliche Habanay-Wueste, im wahrsten Sinne des Wortes, umschliessen. Am Sued-Ost-Rand dieses Gebirges liegt eine vorgeschobene Siedlung der Menschen und Hobbits am Rande der Wueste. Nahe dieser Stadt fliesst der Fluss Gelbsand, so benannt wegen seines durch Sandstuerme entstandenen Farbe, in das Suedmeer. Etwas weiter westlich muendet der Fluss Al'Baggara, der ebenfalls in den 'Zwillingen' entspringt, in die stille Bucht.

Durchqueren wir nun die gefaehrlich Wueste auf den schon lange verwehten

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

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

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

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

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

1.11 weitere infos ueber cordovan

Weitere Informationen ueber
Cordova

=====

Die Bewohner des Landes

Cordova

sind meist sehr glaeubig,

was sich auch in den Namen von Bergen und Fluessen widerspiegelt (z.B.Kirinya-Gebirge). Allerdings gibt es sehr viele Goetter die angebetet werden.Um ihnen einen kleinen Einblick in die Goetterwelt zu geben fuehren wir im folgenden einige der wichtigsten Goetter auf :

Feas : Gott des Feuers

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

1.12 zum spiel

Zum Spiel

=====

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

1.13 tastaturbelegung

Stand: 03.10.1996

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung

=====

-----ACHTUNG - ALTE BETRIEBSSYSTEME-----

Mit Betriebssystemversionen vor 2.0 sind die F-Tasten und die Cursortasten nicht mehr verwendbar.

Die F-Tasten sind ersetzt durch:

F1 => SHIFT 1

F2 => SHIFT 2

F3 => SHIFT 3

usw.

Die Cursortasten sind durch die entsprechenden Tasten auf dem Ziffernblock ersetzt worden.

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

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

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

Bemerkung: Die Taste HELP, die frueher die Pause-Funktion ausloeste, ist jetzt unnoetig, da das Programm nun nicht mehr in Endlosschleifen auf Tastatureingaben wartet. Deswegen wurde diese Funkt. entfernt.

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

F1-F5 = Info ueber eine Person anzeigen

B (F8) = Benutzen eines Gegenstandes (z.B. Fackeln, Traenke, Schlinge, magische Gegenstaende), sofern man etwas zum Benutzen hat. Wenn ein Gegenstand mehrmals benutzbar ist, dann steht hinter dem Gegenstand eine Zahl, die angibt wie oft man den Gegenstand noch benutzen kann.

H = Zeigt die Tastaturbelegung an.

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

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

M = Zeigt den freien Speicher an

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

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

Q = Beendet das Programm nach einer Sicherheitsabfrage

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

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

U = Die Tageszeit wird angezeigt

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

X = Iconify - Das Spiel wird in einen Wartezustand versetzt, d.h.

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

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

Z (F7) = Eine magische Formel sprechen. (Dies kann natuerlich nur ein Magiekundiger.) Die Abkuerzung hinter dem Namen gibt an welche Probe(n) abgelegt werden muessen. (siehe auch Zaubersprueche).
Zuerst muss man den Zauberer und dann den Zauberspruch auswaehlen.

DEL = ABBRUCH einer Funktion.

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

SPACE (Leertaste)

So lange man diese Taste gedruickt haelt, laeuft die Spielzeit weiter, d.h. Lebens- und Magiepunkte werden langsam aufgeladen, Monsterangriffe koennen erfolgen, Essen wird verbraucht usw.

+ bzw. - Hiermit kann man die programminterne Verzoegerung einstellen, die vor allem waehrend eines Kampfes verwendet wird. Ein Erhoehen der Verzoegerung verlangsamt z.B. den Kampf, wodurch man die Trefferanzeigen laenger sehen kann. Entsprechend beschleunigt ein Senken dieses Wertes den Kampf.

Der angezeigte Verzoegerungswert ist in 1/50 Sekunden angegeben.

INTERNE FUNKTIONEN:

T = Schaltet zwischen deutschen und englischen Texten um
ACHTUNG: Hierbei wird der Textpuffer geloescht, aber nicht erneut gelesen. Daher werden danach alle Texte von Disk gelesen.

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

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

- Die rechte Maustaste hat die Funktion der RETURN-Taste (zur Auswahl

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

1.14 charaktereigenschaften

@{ "Charaktereigenschaften" LINK Glossar_Charaktereigenschaften }

Es gibt folgende Eigenschaften :

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

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

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

Geschickl. = Abwehr von Wuergern (z.B. Wuergeschlangen). Ausserdem haengt es von der Geschicklichkeit ab, ob man mit einer
Geschoss-
oder
Wurfwaffen
trifft.

Ein Geschicklichkeitswert von 8 gibt einen Abzug,
ein Wert von 13 gibt einen Bonus auf den Paradowert.

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

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

1.15 weitere charakterwerte

Weitere Charakterwerte

=====

Goldstuecke=Zahlungsmittel :

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

AT = Attacke :

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

PA = Parade :

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

LP = Lebenspunkte :

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

MP = Magiepunkte :

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

EP = Erfahrungspunkte :

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

Stufe = Je hoeher dieser Wert ist, um so erfahrener ist eine Person.

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

RS = Ruestungsschutz :

Dieser Wert gibt an wieviele Trefferpunkte im Kampf durch die

Ruestung
abgefangen werden.

ES / WA = Essen/Wasser :

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

groesseren Expedition aufbricht.

1.16 klassen

Die Klassen

=====

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

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

Waffen

,

Ruestungen

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

Eigenschaften

: Kraft mind 12 und Mut mind. 11

Lebenspunkte : 30-35

Magiepunkte : 0

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

Einhandwaffen

und

Ruestungen

bis zum Schuppenpanzer

benutzen.

Eigenschaften

: Geschickl. mind. 12 und

Kraft mind. 11

Lebenspunkte : 25-30

Magiepunkte : 0

3) Geweihter : Der Geweihte ist ein Universaltalent; er kann kaempfen und sich, dank seiner magischen Kraefte, als auesserst nuetzlich erweisen. Allerdings benutzt er aufgrund seines Glaubens bestimmte

Waffen
nicht. Er kann alle
Einhandwaffen und die meisten der
Ruestungen
benutzen.

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

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

Einhandwaffen
und
Ruestungen
bis zum Kettenhemd benutzen.

Eigenschaften
: Kraft mind. 12 und Geschickl.
mind. 11
Lebenspunkte : 35-40
Magiepunkte : 0

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

Waffen
und
nur die
Ruestungen
bis zum Waffenrock
benutzen.

Eigenschaften

: Klugheit mind. 12 und Charisma

mind. 11

Lebenspunkte : 20-25

Magiepunkte : 30-35

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

Ruestungen
bis zum Waffenrock benutzen.

Eigenschaften

: Klugheit mind. 12 und

Geschickl. mind. 11

Lebenspunkte : 25-30

Magiepunkte : 25-30

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

Waffen

und

Ruestungen

benutzen kann. Diesen

Nachteil gleicht er allerdings durch seine

Magie wieder aus.

Eigenschaften

: Klugheit mind. 12 und Mut

mind. 11

Lebenspunkte : 20-25

Magiepunkte : 25-30

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

Geschoss-
und
Wurfwaffen
. Die Chance, das der
Gegner getroffen wird ist daher groesser als

bei anderen Klassen. Ausserdem sind Elfen magiekundig und beherrschen einige Sprueche. Allerdings moegen Elfen Zwerge nicht besonders (aber das beruht auf Gegenseitigkeit). Da Elfen sich durch schwere Ruestungen und Waffen behindert fuehlen, kann ein Elf nur Ruestungen bis zur Lederruestung und leichtere Waffen benutzen.

```

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

```

1.17 start des abenteuers

Start des Abenteuers

=====

Nach dem Start des Spiels befinden sie sich in der Abenteurergilde. Dort gibt es folgende Menuepunkte (Auswahl mit Cursortasten+Return): (Um ein neues Spiel zu starten siehe:

```

    Eine Gruppe zusammenstellen
    )

```

- Eine Person laden :

```

    Nach Eingabe eines Namens wird die Person, falls
    vorhanden, geladen. (Man muss 5 Personen in die Gruppe
    aufnehmen)
    (Alte Personendateien von V1.00 und alter koennen nicht mehr geladen
    werden siehe auch:
    Versionen
    )

```

- Eine Person entfernen+speichern :

```

    Die gewuenschte Person wird entfernt und auf Diskette
    gespeichert.

```

- Eine Person erschaffen :

```

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

```

soll.

- Eine Person loeschen :
Nach Eingabe des Namens wird die Person nach einer Sicherheitsabfrage geloesch.
- Einen Spielstand loeschen :
Nach Eingabe des Namens wird die Person nach einer Sicherheitsabfrage geloesch.
- Einen Spielstand laden :
Nach Eingabe des Namens (!) des Spielstands wird dieser geladen.
Die Speichermethode wurde geaendert
(siehe auch:
 Version V1.60
 })
- Einen Spielstand speichern :
Nach Eingabe des Namens (!) des Spielstands wird dieser gespeichert.(Es werden hiermit die Personen und einige andere wichtige Daten gespeichert (wie z.B. geloeste Aufgaben/Raetsel,die Gegenstaende in den Laeden ...))
Sollte dieser Spielstand schon existieren, dann fragt das Programm nach, ob die Datei ueberschrieben werden soll.
- Ein neues Spiel beginnen :
Hiermit wird das Spiel in den Anfangszustand zurueckgesetzt. Diesen Menuepunkt muessen sie waehlen,wenn sie einen alten Spielstand geladen hatten, jetzt aber ein neues Spiel starten wollen.Es erfolgt eine Sicherheitsabfrage.
- Die Gruppe neu orden :
Zuerst waehlen sie die Person aus,die an eine andere Stelle soll (mit Cursor und RETURN),danach waehlen sie die Stelle,an die die Person hinkommen soll. (Abbruch mit DEL)
- Information ueber eine Person anfordern
Nach Auswaehlen einer Person werden deren Daten und Ausruestungs- gesgenstaende angezeigt.
- Die Gilde verlassen :
Die Gilde wird verlassen und die Stadt betreten.Man kann die Gilde aber nur verlassen,wenn man 5 Personen in der Gruppe hat und mindestens eine davon noch lebt.
- Das Spiel beenden :
Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Programm OHNE Speichern verlassen.
- Version anzeigen

1.18 gruppe zusammenstellen

Eine Gruppe zusammenstellen
 =====

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

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

1.19 abkuerzungen

Abkuerzungen
 =====

Hier die Erklaerung zu einigen oft gebrauchten Abkuerzungen:

GS : Goldstuecke (siehe
 Weitere Charakterwerte
)

LP : Lebenspunkte (siehe
 Weitere Charakterwerte
)

MP : Magiepunkte (siehe
 Weitere Charakterwerte
)

RS : Ruestungsschutz

TP : Trefferpunkte : So viel Schaden kann die
 Waffe
 verursachen.

SP : Schadenspunkte : Dies ist der Schaden,den der Gegner erleidet. Sie errechnen sich aus den
 TP der Waffe und dem RS des Gegners.

MU/KL/CH/GE/KR : Abkuerzungen fuer die Eigenschaften Mut/
 Klugheit/Charisma/Geschicklichkeit und Kraft.

1.20 staedte

Die Staedte
 =====

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

Mokabe

. Die

Staedte sind ueber das ganze Reich verteilt und teilweise noch mit Wegen untereinander verbunden.Man sollte also zuerst die Staedte besuchen, die man leicht ueber Wege erreichen kann,obwohl man nie wissen kann,ob sie

noch koenigstreu sind... Um den Stadtbereich zu verlassen und in die Landschaft zu kommen, muss man nur an einer der Seiten der Stadt aus dem sichtbaren Bereich hinaustreten.

1.21 gebaeude

Stand: 30.09.1996

Die Gebaeude

=====

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

Die Beschreibung in den runden Klammern bezieht sich auf die alten Grafiken. Die Beschreibung in den eckigen Klammern bezieht sich auf die neuen.

- Kommandantur: (Turm mit braunem Dach)

[Gebaeude mit gelber Fahne]

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

- Tempel : (Gebaeude mit 3 Saeulen)

[Gebaeude mit 3 Saeulen]

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

- Taverne : (Haus mit Kelch auf Wand)

[Haus mit Bierfass ueber der Tuere]

Hier kann man Nahrung und Wasser kaufen. Ausserdem kann man hier uebernachten. Allerdings geht dies nur in der Nachtzeit. Beim Erwachen ist es Morgen, die Wunden sind etwas geheilt und die Magiepunkte etwas aufgeladen.

- Spielhalle : (Haus mit 'tunnelartigem' Eingang)

Hier kann man, mit etwas Glueck sein Geld vermehren. Gespielt wird mit zwei Wuerfeln - wer die hoehere Zahl wuerfelt hat gewonnen und erhaelt seinen Einsatz verdoppelt zurueck. Der Einsatz betraegt 1-100 Goldstuecke.

- Magiergilde: (Haus mit 3 Sternen)

[Haus mit 3 Sternen]

Hier kann man seine

Magiepunkte

aufladen oder

dauerhaft erhoehen lassen. Natuerlich kostet das etwas ...

- Wachturm : (Turm mit rotem Dach)

[Strassenschild]

Hier erfaehrt man den Namen der Stadt.

- Haeuser :
Im Normalfall gehoeren die Haeuser redlichen Buergern. Es kann aber auch sein, dass sich einige Monster in einem Haus versteckt halten...

 - Laden : (Haus mit den zwei gekreuzten Schwertern)
[Haus mit den zwei gekreuzten Schwertern]
Hier kann man Gegenstaende kaufen/verkaufen. Die Gegenstaende sind manchmal nur begrenzt vorhanden. Gegenstaende, die eine Person nicht benutzen kann sind mit einem '@' ('Klammeraffe') gekennzeichnet. Natuerlich bekommt man beim Verkaufen von Gegenstaenden nur den halben Neupreis, da der Ladeninhaber diese gebrauchten Gegenstaende erst restaurieren muss, um sie spaeter (natuerlich zum vollen Preis) wieder zu verkaufen. Manchmal findet man in den Laeden einiger Staedte sogar magische Gegenstaende, die irgendwann von anderen Abenteurern gefunden und verkauft wurden. Man sollte sich das Angebot in den Laeden deshalb genau anschauen.

 - Bank : (Haus mit dem gelben Fleck, der ein Goldstueck darstellen soll!)
[Haus mit Dollarsymbol]
Diese Instituion ist nachts geschlossen. Hier kann man sein muehsam erarbeitetes Gold sicher hinterlegen (maximal 200000 Goldstuecke pro Stadt). Man kann das Gold nur in der Stadt abheben, in der man es deponiert hat, da wegen der unterbrochenen Verbindungen zwischen den Staedten kein Informationsaustausch mehr moeglich ist.

 - Aeltestenrat: (Turm mit rundem Torbogen)
[Pyramide]
Diese Instituion ist nachts geschlossen.
Hier kann man um eine Stufe aufsteigen, wenn man genug Erfahrungspunkte hat.
Man kann dann die Lebenspunkte ODER die Magiepunkte erhoehen und den Attacke- ODER Paradowert um 1 erhoehen und eine waelhbare Eigenschaft um 1 Punkt erhoehen. Dabei muss man jedoch die Maximalwerte fuer die Werte beachten.

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

 - Gilde : (Haus mit den Buchstaben AG)
[Haus mit einem symbolisierten Juwel auf dem Dach]
Der Treffpunkt der Abenteurer. Eine Gilde gibt es in allen Staedten des Reichs. Man startet am Anfang in der Gilde der Abenteurer in der Reichshauptstadt Mokabe
.

 - Hafen : (Ein Schiff)
[Ein Schiff]
Einige Staedte haben Haefen, so dass man von dort aus per Schiff zu Orten gelangen kann, die man zu Fuss nicht erreichen kann. Dazu muessen Sie einfach ein Schiffsymbol betreten. Allerdings verlangt der Kapitaen einige Goldstuecke
-

als Bezahlung fuer die Ueberfahrt.

- Sonstiges :

Es gibt auch Gebaeude, die zwar aeusserlich aussehen wie z.B. ein normaler Tempel oder eine Huette, es aber in Wahrheit nicht sind. Daher sollte man sie trotzdem betreten, es kann ja sein darin eine (schoene ?!) Ueberraschung wartet.

- Staedte : Das Stadtsymbol findet man nur in der Landschaft, betritt man es, kommt man in die Stadt

1.22 landschaftsformen

Die Landschaftsformen

=====

- Weg : Auf den gepflasterten Wege (bzw. deren Resten) kommt man am besten und sichersten voran.
- Gras : Die Grasflaechen sind ebenfalls gut geeignet um schnell voran zu kommen und man ist auch ziemlich sicher.
- Wald : Die Waelder des Landes sind teilweise sehr dicht und mit Gestruepp zugewachsen, so dass man streckenweise nur schlecht vorankommt und mit Angriffen rechnen muss, da das Unterholz oft als Versteck fuer lichtscheues Gesindel dient.
- Gebirge : Da das Gebirge ziemlich unwegsam ist, kommt man wegen der noetigen Kletterei nur langsam vorwaerts und muss nebenbei mit Angriffen der dort lebenden Monster rechnen. Es heisst, in den Gebirgen seien sogar Lindwuermer gesehen worden. Die groessten Berge kann man allerdings nicht ueberqueren - dazu fehlt die noetige Ausruestung.
- Sumpf : Der morastige Boden des Sumpfes verhindert ein schnelles Vorwaertskommen, und in den trueben Gewaessern tummeln sich einige unangenehme Zeitgenossen...
- Wueste : Die Sandduenen der Wueste geben dem Wanderer keinen festen Halt, wodurch die Wanderung durch die Wueste muehselig ist. Ausserdem wimmelt es dort nur so vor giftigen Schlangen.
- Eis : Obwohl in dieser Gegend Schneeverwehungen und Eisflaechen das Vorwaertskommen erschweren gibt es dort auch einige (meist feindliche) Lebewesen.
- Wasser : Das Wasser stellt fuer die Gruppe ein Hindernis dar, da selbst diejenigen, die schwimmen koennen, sich aus Angst vor den Monstern, die sich im Wasser tummeln lieber nicht hineinwagen.

1.23 gewoelbe

Die Gewoelbe
 =====

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

Einige Erlaeuterungen zur zweidimensionalen Darstellung:

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

1.24 monster

Die Monster

=====

Es gibt die verschiedensten Monster in

Cordovan

, wobei sich je

nach der

Landschaftsform

andere Monster finden werden. In

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

Mokabe

vorsichtig

sein muss, wenn man fremde Wesen trifft oder eine unbekannte Stadt betritt, denn sonst koennte Schreckliches mit den mutigen Abenteurern geschehen...

1.25 gegenstaende

Gegenstaende

=====

Allgemeines:

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

Ausruestbare Gegenstaende lassen sich in folgende Kategorieren einteilen:

Waffen

Schilde

Ruestungen

Wurfwaffen

Schusswaffen und Geschosse

1.26 waffen

Waffen :

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

und eine Zeihandwaffe
gleichzeitig benutzen. Als Zweihandwaffen gelten auch

Geschosswaffen
(wie z.B Bogen, ...)

1.27 schilde

Schilde :

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

Geschosswaffen
(wie z.B Bogen, ...)

1.28 ruestungen

Ruestungen :

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

1.29 wurfwaffen

Wurfwaffen :

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

1.30 geschosse

Schusswaffen und Geschosse :

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

Fuer die Geschosswaffen sind folgende Geschosse noetig:

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

1.31 gegenstandsliste

Liste einiger Gegenstaende

=====

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

Name	Gewicht	Preis	Bemerkung
Stein	2-4	1-3	Zum Laden einer Schleuder noetig
Seil	45	5	Nuetzlich fuer Fallgruben
Pfeile	10-30	10-30	Zum Laden von Kurz-/Langbogen
Bolzen	10-30	10-30	Zum Laden der Armbrust
Giftpfeile	10-30	10-30	Zum Laden eines Blasrohrs, vergiftet Gegner
Blaspfeile	10-30	10-30	Zum Laden eines Blasrohrs (TP: 6)
Stock	70	10	Zweihandwaffe (TP : 1-6)
Strickleiter	70	17	Nuetzlich fuer Fallgruben
Stahlbolzen	10-30	20-40	Zum Laden einer Armbrust (TP: +3)
Schleuder	100	20	Geschosswaffe (TP : 3-8) Reichweite : 60
feste Kleidung	40	20	leichteste Ruestung (RS : 1)
Kampfstab	70	20	Zweihandwaffe (TP : 2-7)
Dreschflegel	120	30	Zweihandwaffe (TP : 3-8)
Schlinge	30	30	Zum Jagen im Wald
schwerer Dolch	30	30	Ideale Waffe fuer Zauberer (TP : 3- 8)
Degen	40	35	gute, billige Waffe (TP : 3- 8)
Blasrohr	10	40	Geschosswaffe (TP : 0) Reichweite : 60
Kurzschwert	40	40	Kleinste Schwert (TP : 3- 8)
Waffenrock	120	40	Leichte Ruestung (RS : 2)
Heilkraut	5	40	Heilt kleine Wunden
Kurzbogen	20	45	Geschosswaffe (TP : 4- 9) Reichweite : 80
Rapier	40	50	Leichte Stichwaffe (TP : 4- 9)
Langbogen	30	50	Geschosswaffe (TP : 5-10) Reichweite : 100
Heiltrank	5	50	Wie Heilkraut, aber staerker
Saebel	60	60	Leichte Hiebwaaffe (TP : 4- 9)
Pike	120	70	Zweihandwaffe (TP : 6-11)
Gegengift	5	75	Damit kann jedes Gift neutralisiert werden
Hellebarde	150	75	Zweihandwaffe (TP : 5-10)
Schwert	80	80	Gute, leicht handzuhabende Waffe (TP : 5-10)
Lederruestung	180	80	Leichteste Nichtmetallruestung (RS : 3)

Breitschwert 140 100 Zweihandwaffe (TP : 6-11)
 Kriegshammer 150 100 Zweihandwaffe (TP : 7-12)
 Armbrust 200 125 Geschosswaffe (TP : 6-11)
 Reichweite : 100
 Zweihaender 160 130 Zweihandwaffe (TP : 7-12)
 Holzschild 140 140 Kleinstes, leichtestes Schild
 (RS : 1)
 Morgenstern 150 150 Starke Einhandwaffe (TP : 6-11)
 Streitaxt 140 180 Zweihandwaffe (TP : 4-14)
 Metallschild 200 200 Groesstes nichtmagisches Schild
 (RS : 2)
 Kettenhemd 320 200 leichteste Metallruestung (RS: 4)
 Schuppenpanzer 480 1000 eine der besten Ruestungen
 (RS: 5)
 Ritterruestung 900 4000 staerkste nichtmagische Ruestung
 (RS : 6)

Gewichte weiterer Gegenstaende:

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

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

1.32 statusanzeigen1

 Statusanzeigen beim Umhergehen

=====

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

Name = Name der Person

RS = Ruestunsschutz :
 siehe

 Charaktereigenschaften

 S = Status:

Hier koennen folgende Zeichen stehen :

'T' = Die Person ist tot.
 'V' = Die Person ist vergiftet und verliert LP.
 'D' = Die Person verdurstet - Sie hat kein Wasser mehr.
 'H' = Die Person verhungert - Sie hat kein Essen mehr.
 'Ü' ~ = Die Person traegt zu schwer. - Sie wird dadurch
 Lebenspunkte verlieren
 ' ' = Alles in Ordnung

Bem.: Falls mehrere dieser Ereignisse eintreten,wird immer das oberste Ereigniss (und Zeichen angezeigt).

z.B.: Bei einer Person die verhungert und verdurstet, wird nur ein 'D' angezeigt.Stirbt die Person;

dann wird nur ein 'T' angezeigt.

LP = die aktuellen Lebenspunkte - hat eine Spielfigur nicht die maximal moegliche Anzahl, dann wird dieser Wert in dunklem Grau gedruckt.

MP = die aktuellen Magiepunkte - hat eine Spielfigur nicht die maximal moegliche Anzahl, dann wird dieser Wert in dunklem Grau gedruckt.

ES/WA = Essen/Wasser :
siehe

Charaktereigenschaften

Hat eine Spielfigur weniger als 10 Einheiten Wasser/Essen, dann wird der betreffende Wert rot angezeigt.

Kl = Klasse :

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

Klassen
)

1.33 statusanzeigen2

Statusanzeige bei Informationen ueber eine Person

=====

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

Charaktereigenschaften

anzeigt. Die Zeile 'Status'

zeigt, den kompletten Status an.

(siehe

Statusanzeigen beim Umhergehen

).

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

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

Folgende Gegenstaende kann man ausruesten :

-

Waffen

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

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

1.34 zaubersprueche

Zaubersprueche
=====

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

1.35 ueber das gelingen der zaubersprueche

Ueber das Gelingen der Zaubersprueche
=====

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

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

1.36 kampf

Stand: 02.10.1996

Der Kampf
=====

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

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

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

ACHTUNG - ALTE BETRIEBSSYSTEME

Mit Betriebssystemversion vor 2.0 sind die F-Tasten und die Cursortasten nicht mehr verwendbar.

Die F-Tasten sind ersetzt durch:

F1 => SHIFT 1

F2 => SHIFT 2

F3 => SHIFT 3

usw.

Die Cursortasten sind durch die entsprechenden Tasten auf dem Ziffernblock ersetzt worden.

Moeglichkeiten : (In Klammern die zugehoerigen F-Tasten)

Bewegen : Mit den Cursortasten :

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

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

A) Kampf mit einer
Nahkampfwaffe

:

Dann schlaegt die Person zu. Ob die Person trifft haengt von

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

B) Kampf mit einer
Geschosswaffe

:

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

(B)enutzen : Etwas Benutzen (z.B. einen Heiltrank, magische
(F8) Gegenstaende und anderes)

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

(M)emory : Zeigt den noch freien Speicher an

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

(U)hrzeit : Zeigt die Tageszeit an

(V)ersion : Versionsangabe

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

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

'SPACE' : Nichts tun

1.37 hinweise zum kampf

Hinweise zum Kampf

=====

- Wenn eine Person
Geschosswaffen
einsetzt, dann kommt, wenn das
letzte Geschoss verbraucht wurde die Meldung 'Geschosse
alle'. Sind dann noch passende Geschosse fuer die Waffe
vorhanden, dann wird automatisch der naechste Geschossack
ausgeruestet.
- Im Kampf eingesetzte
Wurfwaffen
findet man nach einem Kampf
wieder, sofern die Waffen nicht zerbrochen sind. Am Ende
eines gewonnenen Kampfes kann man Gold und/oder Gegenstaende
finden.
- Ein Gegner, der schwer verletzt ist wird versuchen zu fliehen.
- Wurfwaffen
werden durch Wald, Berge und Vulkane gestoppt.
- Kampfsprueche werden durch Berge und Vulkane gestoppt.
Allerdings kann man ueber die eigenen Leute hinweg werfen
oder Zaubersprueche anwenden.
- Im Nahkampf koennen die Waffen der Gruppe brechen.
- Toetet eine Person ein Monster bekommt sie Erfahrungspunkte.
- Siegt die Gruppe bekommt sie einige Goldstuecke. Dies
haengt vom Monstertyp ab. (z.B. Stechmuecken haben kein Gold)
- Die Monster koennen ebenfalls Magie benutzen oder Wurfwaffen
einsetzen.
- Schlaegt ein Monster mit einer Nahkampfwaffe zu laeuft im
Prinzip das gleiche ab, wie wenn eine Person auf ein Monster
schlaegt.
- Einige Monster vergiften denjenigen den sie getroffen haben
(z.B Spinnen, Schlangen,...), so dass man dann in jeder
Kampfrunde Lebenspunkte verliert.
- Feindliche Magie :
Sie wird durch die Entfernung abgeschwaecht und mag.
Schilder
oder
Ruestungen

die eine Person benutzt, koennen vor der schwarzen Magie (aber nicht gegen Drachenfeuer) schuetzen.

- Diebische Gegner:
Einige Gegner koennen nach einem Treffer Gold stehlen !
(z.B. Diebe, Raeuber, ...) Allerdings bekommt man das Gold nach einem Sieg wieder zurueck.
- Einige Gegner koennen auch Gift spritzen, eine Person laehmen oder verwirren oder ihr Erfahrungspunkte abziehen.
- Besonders gefaehrlich sind Monster, die sich mehrmals in einer Runde bewegen koennen (z.B. einige flugfaehige Monster).
- Zur besseren Unterscheidung werden die Texte zu den Aktionen bei der Gruppe weiss, bei den Monstern grau gedruckt. Wichtige Texte (wie z.B. 'Waffe bricht') werden ROT gedruckt, damit sie nicht uebersehen werden.

1.38 versionen

Stand: 01.10.1996

Versionen
=====

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

V 2.20: vom 03.10.1996 (=> Aminet)

AUFGETRETENE FEHLER:

BEHOBENE FEHLER:

- Das Spriteproblem ist geloest?!
Alle Sprites wurden durch Grafiken ersetzt, d.h. das altbekannte Problem "Es erscheinen keine Sprites" sollte damit der Vergangenheit angehoren.
- Die Farbfehler bei Tag-Nacht-Uebergaengen bzw. in Hoehlen sind hoffentlich beseitigt.

VERBESSERUNGEN :

- Die Beschraenkung auf 89 Zeichen pro Zeile in der Konfigurationsdatei ist aufgehoben - jetzt kann man dort bis zu 255 Zeichen pro Zeile eingeben.
 - In der Schmiede kann man jetzt die Charakterinfo der jeweiligen Person aufrufen.
-

- Das Textpuffersystem ist wieder repariert !!!
Der Textpuffer wird immer aktiviert (auch bei gesetzter #Lowmem-Anweisung)
Der Grund dafuer ist, dass wegen der Zweisprachigkeit verstaerkt Texte geladen werden muessen - ich denke, 50-70 KByte Speicher kann jeder eruebrigen.
- Es wird jetzt bei allen Tastaturabfragen der Wait()-Befehl verwendet.
Bisher geschah dies mittels Busy-Wait-Schleifen und das Multitasking konnte man vergessen... Auf meinem Rechner hat JdL um die 80 Prozent (!) der gesamten Rechnerleistung an sich gezogen!!

Einen Nachteil hat die Sache allerdings:
Die Fackel bewegt sich nicht mehr so schoen...

Ausserdem wurde auf VANILLAKEY-Tastaturabfrage umgestellt - es werden also nun auch laenderspezifische Tastaturbelegungen unterstuetzt. Allerdings sind die Cursor- und F-Tasten ab Kickstart 2.0 auch weiterhin verwendbar.

Genauerer siehe:

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung

Ich fuerchte, mit dieser Umstellung habe ich zehntausend ↔

Fehlerteufel

im Programm aktiviert...

- Es gibt die neue #NoTxtBuffer-Anweisung.
Genauerer siehe dort:
Die Konfigurationsdatei
V 2.12: vom 30.09.1996

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

- Beim Verkaufen von Pfeilen, Steinen und anderen Geschossen wurde bisher nichts gezahlt - obwohl ein Preis angezeigt wurde.
Jetzt wird der korrekte Preis angezeigt (und auch ausbezahlt)

VERBESSERUNGEN :

- Die medplayer-Library ist nicht mehr noetig: Es wird nun eine interne Routine verwendet (ist kuerzer - und verursacht hoffentlich keine Probleme...)
Die Sounddateien liegen nun im 8SVX-Format vor und die Verzeichnisstruktur hat sich geaendert.
- Hat ein Charakter weniger als 10 Essen oder Wasser, dann wird dies rot angezeigt.
Hat ein Charakter nicht seine maximalen Lebens- oder Magiepunkte, dann wird dies durch ein dunkles grau angezeigt.

V 2.11: vom 26.09.1996

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

VERBESSERUNGEN :

- Die verbesserten Grafiken werden nun auch in der Standardinstallation verwendet.
- Die #Extended-Anweisung in der Konfigurationsdatei ist unnötig geworden. Allerdings hat sich damit auch die Verwendung der #Extension-Anweisung geändert.

Genauerer findet sich bei:

Die Konfigurationsdatei

- Viele Texte sind in die externe Textdatei ausgelagert worden.

NACHTEIL: Es muss öfters nachgeladen werden

VORTEIL: Ich konnte wieder auf das Small Data-Modell umschalten, wodurch das Programm wieder kürzer und schneller wird.

V 2.10e: vom 13.09.1996

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

VERBESSERUNGEN :

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

V 2.10: vom 06.09.1996 (=> AmiNet)

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

VERBESSERUNGEN :

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

V 2.06: vom 26.03.1996 (=> AmiNet)

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

VERBESSERUNGEN :

- Ein Installer-Skript!!!
- Da es immer wieder (inzwischen auch des öfteren auf meinem Rechner) vorkam, dass das Positionsprite verschwunden ist, habe ich es

entfernt und durch einen primitiven Cursor ersetzt (ein schoeneres Bild einzusetzen ist aufgrund des internen Chaos ohne grossen Aufwand nicht machbar). Als Nebeneffekt wurde das Scrolling in der Stadt veraendert (verbessert?), genauer gesagt in den Randgebieten.

Ein weiterer Nebeneffekt ist, dass der Cursor nicht auf allen Bildschirmen zu sehen ist...

- Ein Versionstring im Hauptprogramm (Rev. 1)
- Ein verbessertes Installer-Skript!!!

V 2.05: vom 24.03.1996 (=> AmiNet)

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

V 2.04: vom 10.02.1994 (=> AmiNet)

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

- Neue Bilder: DWARF_MINES.pic, ELF_ISLAND.pic, SUNKEN_TEMPLE.pic, VULKANTOWER.pic

V 2.03: vom 24.09.1993

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

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

Wichtige Hinweise
erlaeutert. (Rev. 2)

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

V 2.02: vom 23.09.1993

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

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

V 2.01: vom 18.09.1993

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

- In V2.00 habe ich die Abfrage "Datei ueberschreiben?" so geaendert, dass jede andere Taste als "J" die Frage verneint (ist sicherer, falls man aus Versehen irgendeine Taste drueckt)
Dabei ist mir ein Fehler unterlaufen, so dass die Frage mit der Taste "J" verneint, mit allen anderen Tasten bejaht wurde - jetzt ist die Sache wieder richtig herum...

VERBESSERUNGEN :

- In dieser Version habe ich die Dateien "Spruch_Info_Text" und "Item_Info_Text" in die Datei "Texte" integriert. Zusammen mit einer

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

- Neuer Sound: Pariertes Nahkampftreffer, Tempel, Pfeilfalle, Schiffsreise

V 2.00: vom 11.09.1993

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

AUFGETRETENE FEHLER:

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

BEHOEBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

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

V 2.00 beta: vom 27.07.1993

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

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOEBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

Revision 0:

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

Revision 1:

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

Revision 2:

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

Revision 3:

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

Revision 4:

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

Konfigurationsdatei

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

Revision 5:

- Soundeffekte fuer den Nahkampf und gelungene Zauber

Revision 6:

- Soundeffekte fuer den Drachenatem und Kauf eines Gegenstandes.

Revision 7:

- Soundeffekte fuer den Orkangriff (Trompetensignal und Schritte)

V 1.60XT : vom 13.07.1993:

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

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

- Durch die #Extended-Anweisung kann man die neuen Grafiken aktivieren
- Verbesserung des Automappings im Dungeon: Benutzt man eine Geheimtuere, dann wird diese auf der Karte als normale Tuere angezeigt und ist ab sofort leicht wiederzufinden.

V 1.60 : vom 12.12.1992:

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

V 1.55 : vom 26.11.1992:

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

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

V 1.54 : vom 17.10.1992:

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

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

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

V 1.50 : vom 07.10.1992:

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

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

VERBESSERUNGEN :

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

V 1.40 : vom 02.10.1992:

AUFGETRETENE FEHLER:

wie bei der Vorversion

BEHOBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

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

V 1.30 : vom 01.03.1992:

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

AUFGETRETENE FEHLER:

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

BEHOEBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN :

- Konfigurationsdatei
 - Durch den Schalter #Lowmem wird der Speicherbedarf (etwas) ←
 gesenkt
- Die Anleitung wurde etwas ueberarbeitet, alle deutschen Sonderzeichen wurden ersetzt (durch ae,oe,ue und ss) abgesehen von 2 Stellen, neu formatiert und hat jetzt nur noch eine Textbreite von 78 Zeichen
- Schatztruhen in den Gewoelben werden erst dann entfernt, wenn man die Kiste wirklich geoeffnet hat
- Nach dem Besiegen einer bestimmten Monstergruppe erscheint diese Gruppe nicht mehr (z.B. die 10 Druiden im Keller des Koenigschlosses)
- Beim Verlassen einer Huette in der Landschaft wird die Landschaft nicht erneut geladen - wodurch das laestige Warten entfaellt.
- (S)chauen-Funktion

(siehe

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung
)

- auch bei Schatzkisten erfolgt jetzt die Auswahl mit den Cursortasten.
- Das Programm legt bei ausreichendem Speicher (sofern #Lowmem nicht gesetzt ist) Puffer fuer die Textdateien, Staedte- und Gewoelbedaten an, wodurch weniger/nicht mehr nachgeladen werden muss.
- Kein Verzoegern der Bewegung in der Landschaft mehr
- Mausunterstuetzung !!
- Anleitung wurde nochmals neu formatiert (21.06.1992)
Es gibt jetzt einen rechten und einen linken Rand. Bedauerlicherweise besitzt der DME keine grossartigen Funktionen zur Textverarbeitung - daher sieht jetzt alles etwas seltsam aus.
- Die Gewoelbe sind jetzt nicht mehr dreidimensional sondern nur noch zweidimensional. (seit V1.30)

Dies hat mehrere Gruende:

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

V 1.21 : vom 11.10.1991:

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

AUFGETRETENE FEHLER:

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

BEHOEBENE FEHLER:

- Flackern des Bildschirms beim Erschaffen der Personen beseitigt.

VERBESSERUNGEN:

- Gesamte Auswahl von Menuepunkten mit den Cursortasten.
- Bei der Auswahl von Personen und Menuepunkten kann man nun wenn man am Anfang der Liste steht durch Cursor-hoch an das Ende der Liste gelangen (analog dazu gelangt man vom Ende der Liste an den Anfang)
- Das Flackern der Grafik in den Gewoelben wurde verringert.
- Guru-Schutz verbessert
- Interne Optimierungen
- Aenderung im Kampf: Jede Person kann in Kampfesrausch verfallen, wobei Zwerge eine erhoehrte Chance haben.

V 1.20 : vom 10.10.1991:

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

AUFGETRETENE FEHLER:

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

BEHOBENE FEHLER:

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

VERBESSERUNGEN:

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

Die Tastaturbelegung/Mausunterstuetzung
)

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

V 1.11a : vom 25.09.1991

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

AUFGETRETENE FEHLER:

- Die Grafik der Bank sieht wie ein normales Haus aus (man erkennt die Bank also nicht)
- In der Bank (sollte man sie doch gefunden haben, geraet das Programm in eine Endlosschleife)

- Aufgrund eines Fehlers im Menüpunkt 'Person loeschen' wird immer eine Fehlermeldung ausgegeben und die Person wird nicht gelöscht.

VERBESSERUNGEN:

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

V 1.11 : vom 19.12.1990

VERBESSERUNGEN:

- Einige kleine Fehler behoben
- Verschiedenes

V 1.01 : vom 14.11.1990

VERBESSERUNGEN:

- Spielstaende kann man jetzt benennen
- Verschiedenes

HINWEIS:

- Spielstaende aelterer Versionen koennen NICHT mehr benutzt werden!

1.39 guruschutz

Guruschutz

=====

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

Sollte bei Ihnen ein Guru abgefangen werden oder sogar auftreten, dann teilen Sie uns dies bitte unbedingt mit, und beschreiben Sie moeglichst genau, unter welchen Umstaenden der Fehler auftrat.

1.40 anhang_a

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

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

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

Schusswaffe
ausruesten.

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

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

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

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

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

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

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

Schusswaffen
in den

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

Krieger, Geweihter, Elf, Druide, Magier
Der Geweihte kann gute Ruestungen benutzen und ist daher ganz gut als Kämpfer mit Heilkraeften zu gebrauchen

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

6. Die Hauptstadt (und Startstadt)

Mokabe
ist ein

Sonderfall:

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

Mokabe
nicht so gefaehrlich wie in anderen Staedten.

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

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

7.

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

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

1.41 anhang_b

Stand: 03.10.1996

Anhang B: Was tun wenn...

- 1) ... zuwenig Hauptspeicher vorhanden ist?
Aktivieren sie in diesem Fall die #NoTxtBuffer und #Lowmem Anweisung in der Konfigurationsdatei.
Dies kann Abhilfe schaffen - aber erhoffen sie sich keine Wunder.
 - 2) ... beim Laden eines Spielstandes und/oder eines Charakters erscheint die Meldung: "(Vermutlich) altes Spielstandsformat"
Keine Panik - dies ist nur ein Hinweis des Programms, dass eine alte Dateiversion erkannt wurde, und beim Lesen der Daten diese in das korrekte Format gebracht wurden.
 - 3) ... der Platz auf der Diskette nicht ausreicht?
Da gibt es mehrere Moeglichkeiten:
A) Sie wollen die zusaetzlichen Grafiken und Sounds nicht benutzen:
Loeschen Sie im Verzeichnis 'Extensions/Bilder' bzw 'Extensions/Sounds' ~die Grafikdateien (Dateiendung: .pic) und Sounddateien
-

(Dateiendung: .8svx)
Entfernen sie danach den eventuell in der

Konfigurationsdatei
enthaltenen Eintrag #Extension.

B) Sie koennen auf die Soundeffekte verzichten:
Entfernen Sie die Dateien im Verzeichnis
'Extension/Sounds' die Dateien mit der Endung .8svx

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

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

5) ... ich eine
Schusswaffe
habe, damit aber nicht schiessen kann?
Um mit einer Schusswaffe zu schiessen, muss
die Schusswaffe (Bogen, Armbrust, Blasrohr)
UND die dazu passenden
Geschosse
ausgeruestet
sein - ein Bogen kann mit Stahlbolzen nicht
benutzt werden.

1.42 anhang_c

Dateien und Verzeichnisse - Stand: 30.09.1996 / Version 2.12

In der Grundinstallation:

```
dungeondaten (dir)
Dungeon_0      Dungeon_1
Dungeon_10     Dungeon_11
Dungeon_12     Dungeon_13
dungeon_14     Dungeon_15
Dungeon_16     Dungeon_17
Dungeon_18     Dungeon_19
Dungeon_2      Dungeon_20
Dungeon_21     Dungeon_22
```

```
Dungeon_23      Dungeon_24
Dungeon_25      Dungeon_26
Dungeon_27      Dungeon_28
Dungeon_29      Dungeon_3
Dungeon_30      Dungeon_31
Dungeon_4       Dungeon_5
Dungeon_6       Dungeon_7
Dungeon_8       Dungeon_9
spiel_daten (dir)
  Landschaft_Elements_Extended spiel.landschaft
  Texte          Texte.english
stadt_daten (dir)
  Stadt_0        Stadt_1
  Stadt_10       Stadt_11
  Stadt_12       Stadt_13
  Stadt_14       Stadt_15
  Stadt_16       Stadt_17
  Stadt_18       Stadt_19
  Stadt_2        Stadt_20
  Stadt_21       Stadt_22
  Stadt_23       Stadt_24
  Stadt_25       Stadt_26
  Stadt_27       Stadt_28
  Stadt_29       Stadt_3
  Stadt_4        Stadt_5
  Stadt_6        Stadt_7
  Stadt_8        Stadt_9
spielstaende (dir)

.info           JdL
JdL.cnf         JdL.cnf_1Disk
JdL.cnf_2DiskExt JdL.info
jdl.readme     JdL_deutsch.guide
JdL_deutsch.guide.info
```

In der vollstaendigen Installation:

```
dungeondaten (dir)
  Dungeon_0      Dungeon_1
  Dungeon_10     Dungeon_11
  Dungeon_12     Dungeon_13
  dungeon_14     Dungeon_15
  Dungeon_16     Dungeon_17
  Dungeon_18     Dungeon_19
  Dungeon_2      Dungeon_20
  Dungeon_21     Dungeon_22
  Dungeon_23     Dungeon_24
  Dungeon_25     Dungeon_26
  Dungeon_27     Dungeon_28
  Dungeon_29     Dungeon_3
  Dungeon_30     Dungeon_31
  Dungeon_4      Dungeon_5
  Dungeon_6      Dungeon_7
  Dungeon_8      Dungeon_9
spiel_daten (dir)
  Landschaft_Elements_Extended spiel.landschaft
```

```

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

Extension (dir)
Bilder (dir)
  Alchemist.pic   Drache.pic
  Dwarf_Mines.pic Elf_Island.pic
  FortressOfLight.pic Graf.pic
  Koenig.pic      Orkangriff.pic
  Snowtower.pic   Sunken_Temple.pic
  Titel.pic       TreppeR.pic
  Vulkantower.pic

Sounds (dir)
  Drachenatem.8svx   Dungeon1.8svx
  Dungeon2.8svx      GelungenerZauber.8svx
  Korken.8svx        Lachen.8svx
  Orkangriff.8svx    Pfeilfalle.8svx
  Registrierkasse.8svx Schiff.8svx
  Schmiedel.8svx     Schmiede2.8svx
  Schmiede3.8svx     Tempell.8svx
  Treffer1.8svx      Treffer2.8svx
.info                JdL
JdL.cnf              JdL.cnf_1Disk
JdL.cnf_2DiskExt    JdL.info
jdl.readme          JdL_deutsch.guide
JdL_deutsch.guide.info

```

Zusaetzlich werden im LIBS:-Verzeichnis folgende optionale Libraries benoetigt:

```

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

```

1.43 glossar

Glossar zu "Die Juwelen des Lichts"

(Ist zwar noch nicht sehr umfangreich, aber wenn ich mal Zeit habe,

werde ich es erweitern ROM)

Cordovan

Mokabe

@{ "Charaktereigenschaften" LINK Glossar_Charaktereigenschaften }

1.44 cordovan

Glossar: Cordovan

Cordovan ist das Koenigreich, in dem dieses Abenteuer spielt.

1.45 mokabe

Glossar: Mokabe

Dies ist die Hauptstadt des Reiches Cordovan.

1.46 glossar_charaktereigenschaften

Glossar: Charaktereigenschaften

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

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