

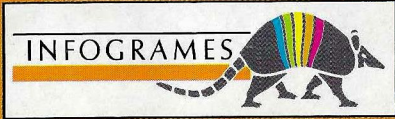
SNSP-DK-FRG/SERG

DRAKKHEN™



SPIELANLEITUNG

Distributed by STADLBAUER
Postfach 83 Magazinstraße 4
A-5027 Salzburg - Austria



TM

PRINTED IN JAPAN

© INFOGRAMES 1989 - 1992
Developed by KEMCO JAPAN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

DRAKKHEN



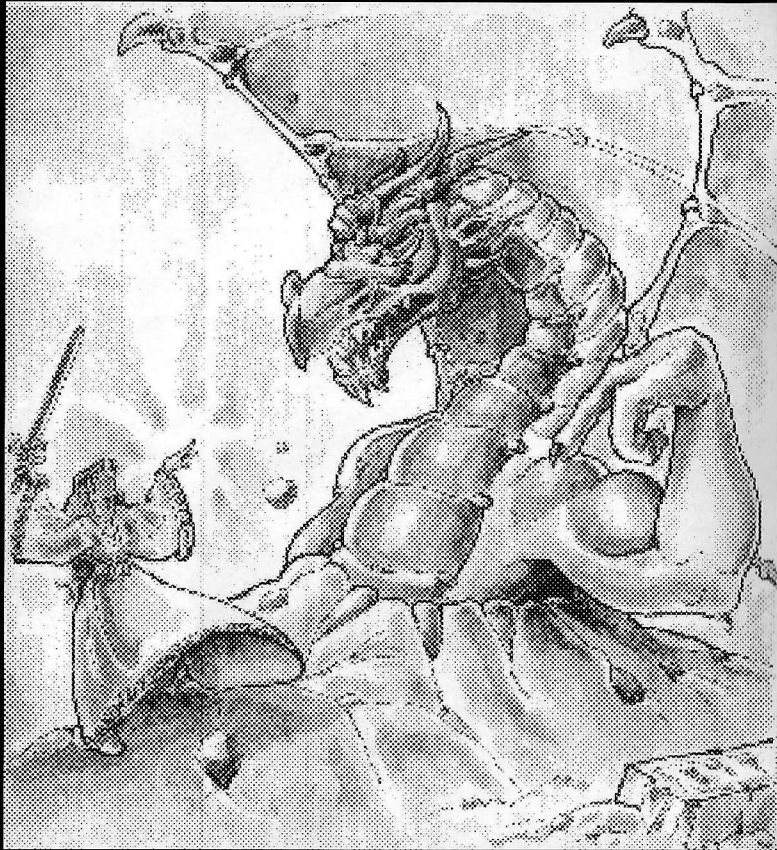
LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PART.

Drakkhen



7. Einleitung

9. Die Prophezeiung

10. Die Befehle

11. Spielbeginn

12. Der Bildschirm

14. Bewegung der Figuren

15. Kämpfe

16. Die Karte von Drakkhen

18. Befehlssymbole

26. Erforschung der Drakkhen-Insel

28. Waffen und Rüstungen

29. Die Gegenstände

32. Die Zaubersprüche

34. Charaktere kreieren

36. Einige Tips

Einleitung

Das Universum wird von den vier Drachen bedroht, die die vier Naturkräfte kontrollieren: Erde, Feuer, Luft und Wasser. Diese Drachen haben bereits die acht DRAKKHEN-Tränen gestohlen, die Edelsteine, die alle Zauberkräfte beherrschen.

Jeder Drache hat eine Tochter oder einen Sohn gezeugt. Seitdem haben vier Prinzen und vier Prinzessinnen jeweils eine Träne des Drachen geerbt. Das Volk der DRAKKHEN-Insel lebt in ständiger Sorge um das Überleben, da ohne die Zauberkräfte jegliches friedliches Leben unmöglich würde.

Sie machen sich auf, um die acht Edelsteine zu finden. Nur so können Sie den Drachen, die derzeit das Universum beherrschen, ihre Macht nehmen. Die Gewalt über die Kräfte des Universums muß in die Hände des wohlmeinenden DRAKKHEN-Zauberers zurückkehren, der zu Zeiten seiner Herrschaft immer Frieden und Wohlstand gebracht hat.

Ihre Aufgabe ist nicht einfach, da zweierlei Bündnisse zwischen den Prinzen und Prinzessinnen bestehen, die untereinander im Gegensatz stehen.

Der Bund der Neunten Träne wird Ihnen zur Seite stehen, da er um das Wohl des Volkes bemüht ist. Die Allianz des Feuers hingegen unterstützt die Drachen und ihre unheilbringenden Kräfte.

Kein Mitleid mit den Angehörigen dieses Bündnisses: Ihre Aufgabe können Sie nur dann zum guten Ende führen, wenn Sie sie alle beseitigen.

Betreten Sie die Zauberwelt von DRAKKHEN, aber übereilen Sie nichts. Erkennen Sie zuerst Ihre Verbündeten. Eine freundlich gesinnte, aber tote Prinzessin wird Ihnen nicht weiterhelfen können!

Erforschen Sie, entdecken Sie, aber denken Sie immer daran, daß das Schicksal der DRAKKHEN-Insel in Ihren Händen liegt!

Sie müssen die Kräfte des Bösen besiegen!





HUZHUL MEKTHUL "DIE PROPHEZEIUNG"

**UND WENN DER LETZTE
SCHON GEFALEN,
HÖRT DIE WELT ZU SEIN AUF,
WAS SIE EINSTMALS WAR.
ALSO WIRD VOM ÄTHER QUELLEN
DIE ZERSTÖRERISCHE MACHT.**

**EIN NARR SICH BALD ERHEBEN WIRD,
DES MUTES VOLL, DIE AUGEN BLIND.
DER LETZTE MEINER SÖHNE
DURCH DEN TOR
DEN HENKER IN IHM FIND'T.
SO DIE ALTE ORDNUNG NIEDERKOMMEN
WIRD.**

**IST ES ALDANN ZU SPÄT,
DASS HOFFNUNG WIEDER AUFERSTEHT?**

*AGENAIS HURTHD
DER STAMMVATER
"DER URDRACHEN"*

**"Vier Elemente bilden das Universum,
zwei Pole regieren diese Elemente.
Diese acht Urprinzipien entspringen dem
Ganzen.**

Das Ganze ist gleich dem Phönix."

*METHRATON
Der letzte Weise.*

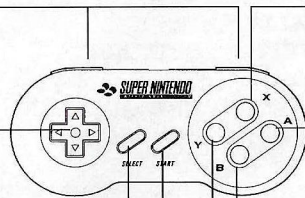
BESCHREIBUNG UND BEFEHLE

Tasten L & R
Umschalten von Modus FIGUR auf Modus UNSICHTBAR

Steuerung
Bewegung im Modus UNSICHTBAR
Bewegung der gewählten Figur im Modus FIGUR
Wahl einer Figur
Wahl der Symbole

SELECT-Taste
Einblick in die Inselkarte.

START-Taste
Spielbeginn
Während des Spiels Einblick in die Inselkarte.



Taste X
Wahl des Anführers oder einer anderen Figur

Taste A
Aktivierung der Symbolzone
Bestätigung einer Auswahl
Meldung weiterlesen

Taste B
Letzte Auswahl annullieren
Auswahl bestätigen

Taste Y
Wahl der aktiven Figur oder Auswahl einer anderen Figur.

SPIELBEGINN

- ◆ Legen Sie die Spielkassette ein.
- ◆ Schalten Sie Ihr Super NES ein.
- ◆ Der Bildschirm mit den Urheberrechtsvermerken erscheint, danach der Titelschirm.
- ◆ Links unten am Bildschirm erscheint eine gravierte Schriftplatte.
- ◆ Nach den einführenden Titeln sehen Sie folgenden Text:

WÄHLE

DATEI 1 NEU
DATEI 2 NEU

Sie können Ihre Spiele in den Dateien DATEI1 oder DATEI2 speichern. Auf diese Weise können Sie angefangene Partien unterbrechen und etwas später wieder aufnehmen.

Wenn Sie eine gespeicherte Datei löschen wollen, verwenden Sie den Befehl LÖSCHE.

Wenn Sie DRAKKHEN zum ersten Mal spielen, steht hinter den Dateinamen DATEI1 und DATEI2 der Ausdruck NEU, womit angezeigt wird, daß bisher noch nichts gespeichert wurde.

Zum Spielbeginn wählen Sie DATEI1 (mit dem karoförmigen Cursor) und betätigen die Taste A.

Betätigen Sie die Taste START. Das Spiel beginnt mit vier bereits vorhandenen Figuren. Wenn Sie Ihre eigenen Figuren gestalten wollen, wählen Sie CHARAKTERE KREIEREN.

DER BILDSCHIRM

Zu Beginn ist der Bildschirm in drei Zonen aufgeteilt.

HANDLUNGSZONE

Sie befinden sich auf DRAKKHEN und sehen eine Landschaft.

SYMBOLZONE

Rechts unten am Bildschirm erscheinen alle verfügbaren Befehle.

DIALOGZONE

Diese Zone ist für spezifische Beschreibungen und Gesprächen bestimmt.

Ein verkehrtes Dreieck rechts unten im Fenster bedeutet, daß der Text noch nicht zu Ende ist. Drücken Sie Taste A, um weiterzulesen.

Zu Beginn des Spieles und nach der Einleitung haben Sie Gelegenheit, sich die Bedienung der Tasten erklären zu lassen.

Dazu drücken Sie Taste A. Um die Erklärungen abzukürzen, drücken Sie Taste B. Das Spiel beginnt.

Die Tastenerklärung kann während des Spieles jederzeit einblendet werden.

- ◆ Wenn Sie mit dem Spiel beginnen, sehen Sie die vier Figuren in der Mitte der Handlungszone.
- ◆ Die Nachrichtenzone wird nun durch zwei neue Zonen ersetzt: WAFFEN/ZAUBER und FIGUREN.

- ZONE WAFFEN/ZAUBER

Diese Zone zeigt dem Spieler, daß die Figuren entweder ihre Waffen (Schwert) oder ihre Zaubersprüche (Zepter) bereithalten. Jedes Symbol entspricht einer der vier Figuren.

Die Zahl MP (Magiepunkte) zeigt die Zauberpunkte an, die die Figur hat. Wenn Sie einen Zauber verwenden, verringern sich die Magiepunkte. Glücklicherweise sammeln Sie während des Spieles Zauber und diverse Gegenstände, die Ihren Magiepunktstand wieder erhöhen.

- ZUSTAND DER FIGUREN

In dieser Zone stehen Informationen über den Zustand der vier Figuren. Die Darstellung der Figuren ermöglicht Ihnen einen schnellen Überblick über ihre Bewaffnung und über ihre Rüstung.

Die Zahl HP gibt die Anzahl der Lebenspunkte der Figuren an. Je mehr Lebenspunkte, desto widerstandsfähiger sind sie bei Kampfeinsätzen. Die Figuren sterben, sobald die Lebenspunkte auf Null gesunken sind. Während des Spieles können Sie Zauber und Gegenstände sammeln, um die Anzahl der Lebenspunkte zu erhöhen.

Unter jeder Figur wird durch ein blaues Signal angezeigt, daß die Figur ausgewählt wurde, um sich allein zu bewegen. Mit einem roten Signal wird gezeigt, daß die Figur Anführer der Gruppe ist.



BEWEGUNG DER FIGUREN

Es gibt zwei Darstellungsarten, um sich in der Welt von DRAK-KHEN zu bewegen: Die Figuren können sichtbar sein (Modus FIGUR) oder unsichtbar (Modus UNSICHTBAR).

Der Modus FIGUR:

In diesem Modus können Sie Ihre Figuren einzeln bewegen, um sie handeln zu lassen: Kämpfen, Nehmen von Objekten, Gespräche, usw.

Um eine einzelne Figur zu bewegen (aktive Figur), bezeichnen Sie sie zunächst, indem Sie X betätigen. Das ovale Signal unter der aktiven Figur wird blau.

Dieser Modus wird automatisch in folgenden Fällen benutzt:

- ◆ Sie begegnen einem feindlichen Geschöpf.
- ◆ Sie betreten eine Burg oder ein anderes Gebäude.
- ◆ Sie benutzen die Befehlssymbole.
- ◆ Sie betätigen die Taste L oder R, um die Figuren sichtbar zu machen.

Sie können auch die gesamte Gruppe gleichzeitig bewegen. Dazu muß ein Anführer gewählt werden, dem die Gruppe auf Schritt und Tritt folgt. Um diesen Anführer zu bestimmen, drücken Sie die Taste Y, bis das Signal unter der Figur rot wird.

Für die Bewegungen des Anführers benutzen Sie das Steuerkreuz. Die anderen Figuren folgen dem Anführer, wenn er im Innern einer Burg von einem Raum in einen anderen geht.

Der Modus UNSICHTBAR:

Sie sehen nur, was Ihre vier Figuren sehen, ohne daß sie auf dem Bildschirm erscheinen. Nur der Dekor bewegt sich.

Um weiterzugehen, geben Sie die Richtung mit dem Steuerkreuz an. Dieser Modus ist nur bei Bewegungen im Freien aktivierbar.

KÄMPFE UND ZAUBERSPRÜCHE

Wenn Sie den Kampf vermeiden wollen, drücken Sie die Tasten L und R abwechselnd. Ihre Feinde werden dadurch verjagt. Das geht nicht immer, aber manchmal ist es vernünftiger, einem Kampf aus dem Weg zu gehen.

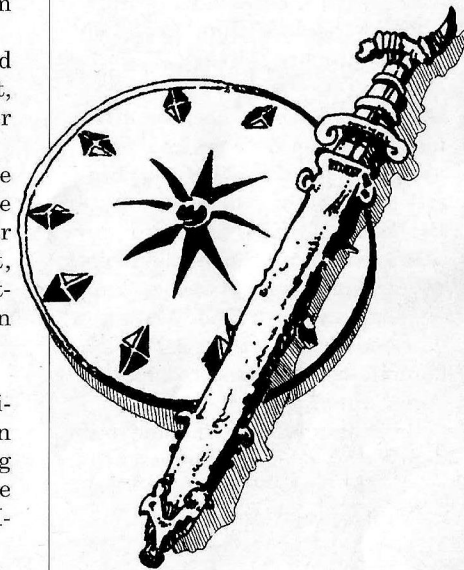
Wenn Sie sich in einer Burg befinden, können Sie einen Kampf nur vermeiden, indem Sie den Raum verlassen.

Wenn die gewählte Figur während des Kampfes einen Gegner trifft, erscheint ein gelber Pfeil unter der Figur.

Sie sehen dort auch eine Zahl: sie entspricht den Verletzungen, die der Feind erlitten hat. Wenn der gelbe Pfeil nicht erscheint, entspricht diese Zahl den Verletzungen, die Sie selbst erhalten haben.

Ihre Erfolgchancen während eines Kampfes hängen direkt von Ihrer Bewaffnung und Rüstung ab. Die gewählte Waffe ist die, die in der Zone ZUSTAND DER FIGUREN dargestellt wird.

Mit den einzelnen Befehlssymbolen können Sie sich bewaffnen, Rüstungen anlegen, die Zaubersprüche verwenden und damit Ihre Feinde besiegen.



BEFEHLSSYMBOLS

In diesem Abschnitt sehen wir uns die einzelnen Symbole an, besprechen ihre Funktionen und erklären, wie sie aktiviert werden.

SYMBOL AKTIVIEREN:

Um ein Symbol zu aktivieren, müssen Sie zum Modus FIGUR umschalten. Drücken Sie Taste A. Ein schwertförmiger Cursor erscheint. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um den Cursor zu verlagern, und drücken Sie Taste A, um Ihre Wahl zu bestätigen. Zur Annullierung einer Wahl drücken Sie Taste B.

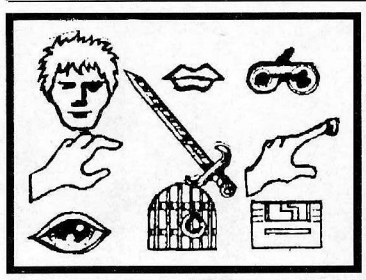
Die Symbole ermöglichen Ihren Figuren die Ausführung diverser Handlungen. Außerdem können Sie damit eine Spielanleitung einblenden und eine Datei abspeichern.

SYMBOL "FIGUR"

Jeder Charakter hat eine Reihe von Eigenschaften, Gegenständen, Waffen und Rüstungen, die ihm zugewiesen und von Ihnen verwaltet werden.

◆ Wenn Sie dieses Symbol bestätigen, erscheint ein erster Bildschirm mit Informationen über die vier Figuren. Das Spiel ist nun auf PAUSE geschaltet:

▲ LV zeigt den erreichten Level für jede Figur: je mehr Erfahrung ein Charakter hat, desto höher ist sein Level.



- ▲ Die **HP** (Lebenspunkte) messen die körperliche Verfassung der Figuren. Wenn die Zahl HP Null erreicht, stirbt die Figur.
- ▲ Die **MP** (Magiepunkte) zeigen die Fähigkeit der Figur an, die Zaubersprüche zu verwenden.

Rechts zeigt ein Kompaß, in welche Richtung sich die Figur bewegt (die Anzeige wird unter dem Kompaß auch in Grad angegeben). Die acht Punkte am unteren Rand des Bildschirms zeigen die zu sammelnden Edelsteine. Wenn Sie in den Besitz eines Edelsteins gelangen, wird der entsprechende Punkt blau.

◆ Sie können über alle angezeigten Figuren weitere Informationen erhalten, indem Sie den Pfeil links neben die gewünschte Figur setzen. Bestätigen Sie mit Taste A.

Auf dem nun eingeblendeten Bildschirm werden die folgenden Eigenschaften dargestellt: Name, Level, Erfahrung (EXP) und Anzahl der gesammelten Jade-münzen.

Sie können die vier Optionen des Menüs nacheinander auswählen, indem Sie den Cursor mit dem Steuerkreuz verlagern und mit der Taste A bestätigen:

- **WAFFEN+RÜSTUNG**
- **GEGENSTAND**
- **MAGIE**
- **INFORMATION**



WAFFEN-RÜSTUNG

Sie können die Waffen und die Rüstungen der ausgewählten Figur verändern.

In der Mitte des Bildschirms sehen Sie das Verzeichnis der Ausrüstung der Figur. Ein Stern bedeutet, daß ein Objekt häufig benutzt wird.

GIB

Wählen Sie diesen Befehl, um ein Element der Ausrüstung an eine der drei anderen Figuren zu geben.

AUSRÜSTUNG

Mit diesem Befehl können Sie neue Waffen oder Rüstungen erwerben, um damit die Figuren auszustatten.

Die Liste der verfügbaren Ausrüstungsgegenstände wird in den einzelnen Kategorien angezeigt. Um Ihre Wahl zu bestätigen, verlagern Sie den Cursor mit dem Steuerkreuz und drücken Taste A.

WIRF WEG

Mit diesem Befehl können Sie einen Teil Ihrer Ausrüstung abgeben. Achtung, bestimmte Teile können nicht entfernt werden.

EXIT

Damit kehren Sie auf die vorherige Bildschirmseite zurück.

GEGENSTAND

Mit dieser Option können Sie Objekte geben, benutzen oder wegwerfen: etwa Ringe oder Phiolen.

GIB

Sie können einen Gegenstand einer anderen Figur Ihrer Wahl geben.

BENUTZE

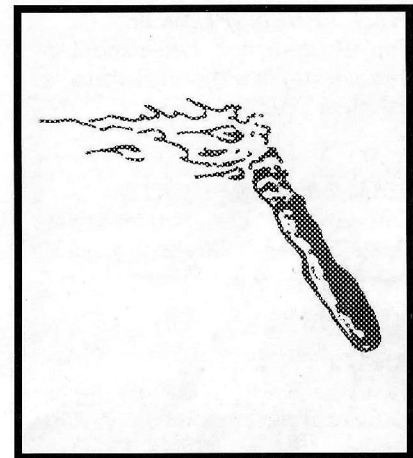
Ausgehend von der Liste der verfügbaren Objekte wählen Sie dasjenige, das Sie benutzen wollen.

WIRF WEG

Mit diesem Befehl können Sie sich eines Gegenstands entledigen.

EXIT

Damit kehren Sie auf die vorherige Bildschirmseite zurück.



MAGIE

Wenn Sie Magie wählen, können Sie alle Zaubersprüche, die dem Charakter zur Verfügung stehen, auflisten bzw. verwenden.

Um einen Zauberspruch anzuwenden, setzen Sie den Cursor auf den gewünschten Zauber und bestätigen mit Taste A.

INFORMATION

Damit können Sie detaillierte Informationen über eine Figur aufrufen.

MAX. LEBENSPUNKTE

Die Anzahl der Lebenspunkte verändert sich während des Spiels mit dem Level der Figur.

MAX. ZAUBERPUNKTE

Die Anzahl der Magiepunkte verändert sich während des Spiels mit dem Level der Figur.

KRAFT

Je mehr Kraftpunkte die Figur hat, desto stärker sind die Verletzungen, die sie ihren Feinden zufügt.

VERTEIDIGUNG

Je mehr Verteidigungspunkte die Figur hat, desto weniger leidet sie in Kämpfen.

STATUR

Je besser die körperliche Verfassung der Figur, desto höher die Wirkung ihrer Waffen.

INTELLIGENZ

Mit den Intelligenzpunkten wird während der Kämpfe eine höhere Präzision gewährleistet.

WISSEN

Die Wissenspunkte ermöglichen die Anwendung von Zaubertänzen und Zaubersprüchen.

GESCHICK

Die Geschicklichkeitspunkte verleihen bei den Kämpfen erhöhte Wirkungskraft.

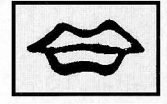
GLÜCK

Mit den Glückspunkten können Kämpfe unbeschadet überstanden werden.

Um zum Spiel zurückzukehren, setzen Sie den Pfeil auf EXIT und bestätigen mit Taste A. Erorderlichenfalls wiederholen.

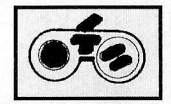
Symbol "SPRECHEN"

Mit diesem Symbol können Sie mit den Leuten sprechen, denen Sie begegnen. Manche geben Ihnen wertvolle Hinweise, wenn Sie sich ein bißchen bemühen. Sie sollten unbedingt mit allen Leuten sprechen.



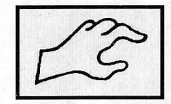
Symbol "STEUERUNG"

Dieses Symbol ermöglicht den Zugang zur Erklärung der Befehle und des Spielprinzips. Mit Taste A springen Sie von einer Meldung zur nächsten weiter. Drücken Sie Taste B, um zum Spiel zurückzukehren.



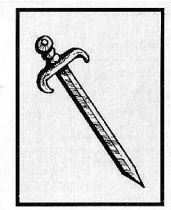
Symbol "NEHMEN"

Mit diesem Symbol können Sie einen Gegenstand nehmen, der sich vor einer Figur befindet.



Symbol "SCHWERT"

Mit diesem Symbol können Sie eine Figur mit einer Waffe oder Zauberspruch ausrüsten. Auf einem Bildschirm wird der Name der Figur und die Ausrüstung angezeigt. Um die Ausrüstung zu verändern, wählen Sie eine Figur, indem Sie den Cursor verlagern und mit der Taste A bestätigen.





anach werden die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände präsentiert.

WAFFE BEREITHALTEN

Wählen Sie diese Option, um mit einer Waffe zu kämpfen.

ANGRIFF+MAGIE

Wählen Sie diese Option, um Ihre magischen Kräfte einzusetzen.

VERTEIDIGUNG+MAGIE

Wählen Sie diese Option, um eine Figur mit magischen Verteidigungskräften auszustatten.

VERTEIDIGUNG

Wählen Sie diese Option, um den Schutz einer Figur zu verstärken. Das ist besonders dann sinnvoll, wenn die Figur bereits wenig Lebenspunkte hat.

EXIT

Zurück zum vorherigen Bildschirm.

Symbol "BETÄTIGEN"

Mit diesem Befehl können Sie jegliches Ding betätigen, das sich in der einer Figur befindet. Dadurch können Sie beispielsweise geheime Durchgänge entdecken.



Symbol "INSPIZIEREN"

Mit diesem Befehl können Sie Objekte, Mechanismen und sogar Fallen entdecken, die verborgen sind.



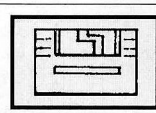
Symbol "AUSGANG"

Mit diesem Befehl können Sie eine Burg schnell verlassen.



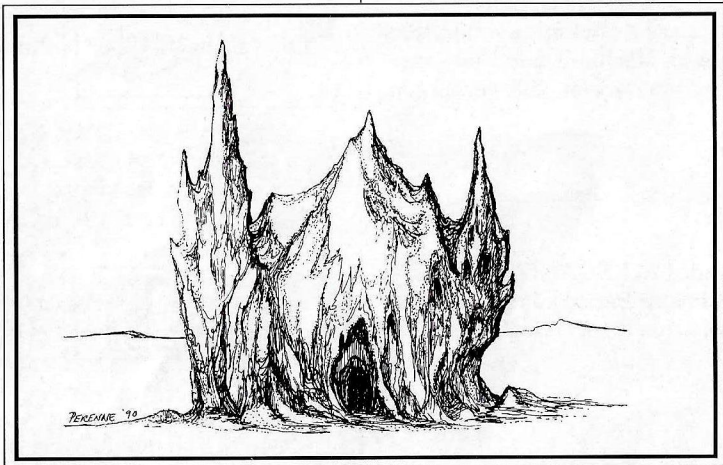
Symbol "KASSETTE"

Mit diesem Befehl können Sie Ihr Spiel speichern. Drücken Sie Taste A, um die Partie zu speichern und Taste B, um zu annullieren.



ERFORSCHUNG DER DRAKKHEN-INSEL

Während des Spiels werden Sie außergewöhnliche Orte, Landschaften und Leute kennenlernen: Die Priester des Tempels Anak beispielsweise sind hervorragende Heilkünstler.

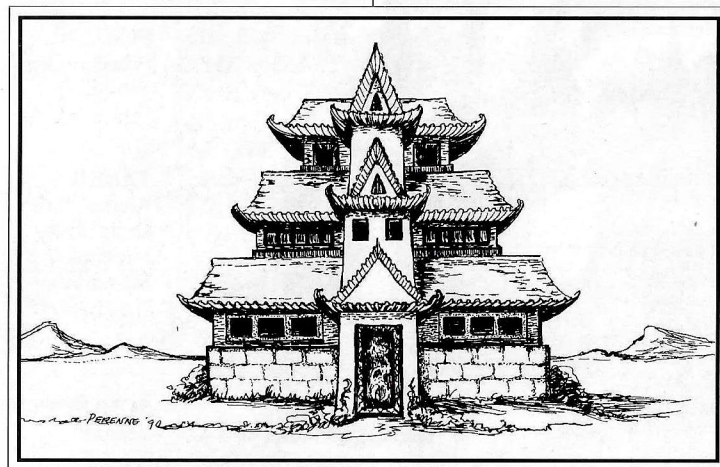


Sie können nicht nur Ihre Krankheiten heilen, sondern geben unter Umständen auch einer im Kampf gefallenen Figur das Leben wieder zurück. Wenn erforderlich, suchen Sie den ANAK-Tempel und den Hohepriester auf. Er kann sicherlich etwas für Sie tun.

Die Herberge ist eine wunderbare Stätte der Begegnung. Die Gäste sind geschwätzig und geben Ihnen wichtige Hinweise während ihrer Gespräche.

Sie können nach langem Suchen die Teleportationszonen erreichen: Tatsächlich gibt es magische Orte, an denen Sie die einmalige Möglichkeit haben, unverzüglich in einen anderen Teil der Insel zu teleportieren.

Wenn alles gut geht, kommen Sie schließlich zu den "Schimmern der Hoffnung", verzauberten Erdflecken, die das Universum säumen. Machen Sie sich auf, sie zu entdecken!



WAFFEN UND RÜSTUNGEN

RÜSTUNG UND PANZER

Leder
Lederplatte
Leichtrüstung
Harnisch
Schwerrüstung
Superrüstung
Hyperrüstung
Drachentrüstung

HELM

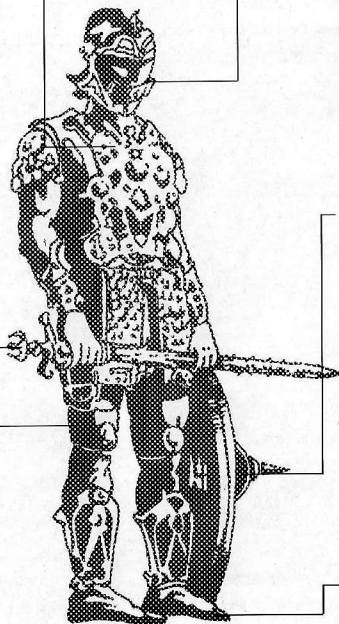
Leichthelm
Schwerhelm
Machthelm
Hyperhelm
Drachenhelm

WAFFEN

Dolch
Keule
Bogen(Pfeil)
Stock
Kurzschwert
Langschwert
Säbel
Degen

GAMASCHEN

Gam. leicht
Gam. mittel
Gam. stark
Super Gam.
Hyper Gam.
Drachen Gam.



SCHUTZKLEIDUNG

Hemd
Jacke
Kettenhemd

ANDERE KLEIDUNG

Leichtkleid
Mittelkleid
Dickes Kleid
Leichtmantel
Mittelmantel
Dicker Mantel

SCHILD

Schild leicht
Schild
Schild schwer

TALER

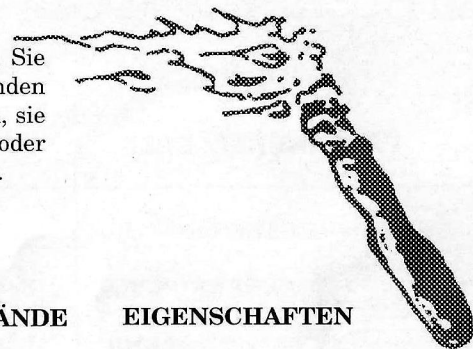
Kleiner Taler
Großer Taler
Supertaler
Riesentaler
Drachentaler

SCHUHWERK

Schuhe
Stiefel

DIE GEGENSTÄNDE

Während des Spieles haben Sie häufig Gelegenheit, bei fahrenden Händlern Dinge zu erwerben, sie in den Burgen zu entdecken oder Ihren Feinden zu entwenden.



GEGENSTÄNDE

EIGENSCHAFTEN



FACKEL

Nützlich, um die finsternen Winkel in den Burgen zu erhellen.

SCHLÜSSEL

Zum Öffnen geschlossener Türen erforderlich.

PHIOLE MIT LEBENSPUNKTEN

(LP- bzw. HP-Phiole) Füllt die Lebenspunkte wieder auf. Enthält sieben Dosen.

PHIOLE MIT MAGIEPUNKTEN (MP-Phiole)

Füllt die Magiepunkte wieder auf. Enthält sieben Dosen.

LEERE PHIOLE

Zu spät! Jemand hat sich schon vor Ihnen bedient.

HERZ

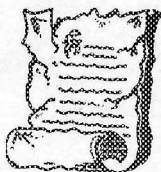
Gewährt Ihnen ein neues Leben.



Sie finden auf Ihrem Weg auch **Pergamentrollen**, die Zauberkräfte haben:

PERGAMENTROLLEN

EIGENSCHAFTEN



GEISTER

Die Figur wird unsichtbar.

ERDENKÖRPER

Die im Kampf erlittenen Verletzungen werden auf die Hälfte reduziert.

LUFTKÖRPER

Die Wirkung eines erlittenen Zauberspruchs werden auf die Hälfte reduziert.

LEBENSKÖRPER

Ihre Lebenspunkte regenerieren sich schneller.

ZAUBERKÖRPER

Ihre Magiepunkte regenerieren sich schneller.

DIETRICH

Damit sind geschlossene Türen kein Hindernis mehr.

GLÜCK

Notwendig, um Fallen zu vermeiden.

Während Ihres Abenteuers finden Sie auch **Zauberringe**.

ZAUBERRINGE

EIGENSCHAFTEN



KRIEG

Gibt Ihnen mehr Kraft.

WINDRING

Ihre Beweglichkeit nimmt zu.

LICHTRING

Ihre Intelligenz entwickelt sich.

WEISER RING

Ihre Kenntnisse vermehren sich.

KRAFTRING

Ihre physische Leistungsfähigkeit steigt.

STERNRING

Ihr Glück vermehrt sich.

SCHUTZRING

Ihre Verteidigung ist wirkungsvoller.

DIE ZAUBERSPRÜCHE

Sie werden vielleicht das Glück haben, die folgenden Zaubersprüche zu entdecken und für sich zu benutzen:

HEILT WENIGE

Dieser Zauberspruch braucht nur geringe Energie und reicht, um leichte Verletzungen zu heilen.

FEUERBALL

Dies ist ein mächtiger Zauber, der alle erschreckt, die Sie ansehen. Der davon betroffene Gegner wird verstört und verängstigt. Der Zauber braucht viel Energie, wirkt aber blitzartig, schrecklich und vielleicht sogar tödlich.

TARNKAPPE

Diesen Zauberspruch zu erlernen ist sehr schwer, aber wenn es gelingt, haben Sie die faszinierende Möglichkeit, aus dem Gesichtsfeld der Feinde zu verschwinden. Der Zauber ist teuer, kann aber sehr nützlich sein.

HEILEN

Dieser Zauberspruch ist der einzige, der Infektionen, Krankheiten und Gifte bekämpft. Er ist billig und sehr hilfreich.

LICHT

Licht ins Dunkel! Dieser Zauber ist leicht anzuwenden, billig und beeindruckend.

STÄRKE

Ihre Kraft wird vervielfacht und überwindet Ihre Feinde. Dieser Zauber ist nicht aufwendig und verbessert sich im Verlauf des Abenteuers.

SCHILD

Diesen Zauber werden Sie besonders zu schätzen wissen, wenn Sie leicht angezogen sind. Dieser Zauber ist leicht zu erringen und gewährt guten Schutz gegen die Feinde.

HEILT SEHR

Mit diesem Zauber können Sie schwere Verletzungen heilen. In einigen Fällen wird es nötig sein, ihn mehrmals zu verwenden, damit die Verletzungen völlig verheilen.

ÖFFNET

"Berühre das Schloß, das Dir widersteht, und die Türe öffnet sich." Dieser Zauber ist billig und sehr nützlich.

GEGENSACHE

Mit diesem Zauber blasen Sie die Kälte der Antimaterie Ihren Feinden entgegen. Die feindliche Kreatur wird unwiederbringlich zerstört. Der Zauber ist nicht besonders teuer, aber wichtig.

PARALYSIS

Mit diesem Zauberspruch wird der Feind mit sofortiger Wirkung gelähmt. Allerdings nur vorübergehend, danach erlangt er seine Kräfte wieder. Beachten Sie, daß dieser wertvolle Zauber nur gegen ein Lebewesen wirkt - wenden Sie ihn daher nicht auf den falschen Gegner an!

LÖST AUF

Dieser Zauberspruch ist teuer, aber sehr wirkungsvoll.

WIRRWARR

Ihr Feind wird in tiefste Verwirrung gestürzt.

SCHNELLIGKT

Mit diesem billigen Zauber können Sie sich mit Lichtgeschwindigkeit fortbewegen.

ANTIMAGIE

Schützen Sie sich vorübergehend vor feindlichen Zaubersprüchen. Dieser Zauber ist teuer und anstrengend.

AUFERSTEHUNG

Konzentrieren Sie sich auf die Figur, die Sie zum Leben erwecken wollen. Das Wunder geschieht. Dieser Zauberspruch ist faszinierend, aber teuer.

TELEPORTATION

Sie können zum gewählten Ziel teleportieren. Vorsicht, dieser Zauber ist teuer, anstrengend und schwierig.

DRACHENKRAFT

Sie erhalten kurzfristig die übernatürlichen Kräfte eines Drachen. Gehen Sie mit diesem teuren Zauber nicht verschwenderisch um.

CHARAKTERE KREIEREN

Sie können Ihre eigene Mannschaft aus vier Figuren, Frauen oder Männern, zusammenstellen.

Wenn Sie eine Partie beginnen, wählen Sie DATE11 oder DATE12. Dann wählen Sie CHARAKTERE KREIEREN.

Sie müssen nun die Eigenschaften der einzelnen Figuren bestimmen:

Wählen Sie das Geschlecht Ihrer Figur.

Wählen Sie mit dem Steuerkreuz MANN oder FRAU. Danach bestätigen Sie mit Taste A.

Wählen Sie die Klasse Ihrer Figur.

Sie haben die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten: Krieger, Scout, Magier, Priester oder, wenn Sie eine weibliche Figur wählen: Kriegerin, Scout, Magier oder Priesterin.

Geben Sie den Figuren einen Namen,

Indem Sie die vorgeschlagenen Buchstaben mit dem Steuerkreuz wählen und mit Taste A bestätigen. Bestätigen Sie dann, indem Sie ENDE wählen.

Ordnen Sie jeder Eigenschaft Punkte zu.

Jede Figur hat eigene Qualitäten und Eigenschaften:

Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz, Wissen, Statur, Lebenspunkte (HP), Glück und Münzen. Diese Qualitäten sind mehr oder weniger ausgebildet. Der Level wird nach Punkten berechnet.

Für jede Eigenschaft vergeben Sie Punkte nach dem folgenden Prinzip:

Im Fenster links unten erscheinen Werte. Einer der Werte wird markiert (gelb). Um ihn zuzuordnen, führen Sie den Cursor auf die gewählte Eigenschaft und drücken Taste A. Der Wert wird gegenüber der gewählten Eigenschaft angezeigt. Zum Annullieren eines Wertes drücken Sie Taste B.

Die Werte HP (Lebenspunkte), Glück und Münze werden automatisch zugeordnet.

ZUFRIEDEN?

Um das Spiel mit den Figuren zu beginnen, drücken Sie Taste A.

Wenn Ihre Figuren Ihnen nicht zusagen, können Sie nochmals CHARAKTERE KREIEREN wählen und die Punktevergabe neu vornehmen.



EINIGE

TIPS

Zu Beginn Ihres Abenteuers sind Sie schwach und unerfahren. Versuchen Sie, möglichst schnell einige Kämpfe zu gewinnen, um rasch Erfahrungspunkte (EXP) zu sammeln.

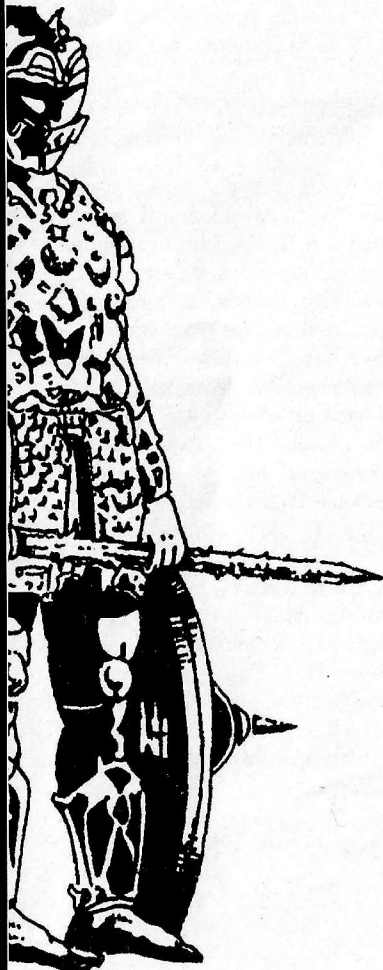
Die erste Burg, die Sie auf Ihrem Weg finden, gehört Prinz Hordkhen. Beginnen Sie Ihr Abenteuer mit einem Besuch in dieser Burg.

Sehen Sie häufig auf der Karte nach, um Ihren Standort und Ihre Richtung zu überprüfen.

Vergewissern Sie sich, daß Ihre Figuren richtig ausgestattet sind.

Führen Sie regelmäßig Abspeicherungen durch, bevor Sie einer Gefahr erliegen.

Vergessen Sie nicht, das Schicksal der DRAKKHEN-Insel liegt in Ihrer Hand!



DRAKKHEN ist eine Originalproduktion von INFOGRAMES

Unser besonderer Dank geht an:

Hiroyoki MASUNO
Masahiro ISHII
Michel ROYER
Richard BOTTET



© INFOGRAMES 1989-1992