



SLAINE — die Geschichte

Es war kurz vor Tagesanbruch. Slaine und ich waren auf dem Weg nach Tautega.

'Ukko,' sagte Slaine, 'Erzähle mir die Geschichte, die Du vom Druiden Cathbad gehört hast.'

Ich sagte, 'Das habe ich Dir doch schon zweimal erzählt. Du dickschädeliger Barbar!' Aber ein scharfer Kniff in mein Hinterteil überredete mich, die Geschichte noch einmal zu erzählen. . . .

Der Friede des Dorfes Tautega zerfiel, als der Sternenscher Cas Wallen starb. Sein Tod wurde, was vorauszu sehen war, dem einsiedlerischen Druiden zugeschrieben, der im Small Sky's Tower lebte. Zur Strafe wurde er in seiner eigenen Festung gefangen gehalten. Reya, die Tochter des Druiden, reiste voller Empörung nach Tautega und betrat ihren Vater bei Nacht. Nach seiner Befreiung, und wohl wissend daß Reya ihn durch Erwähnung seines Namens zerstören konnte, mauerte der Drune sie durch Magie in seinem Turm ein, da er nicht in der Lage war, sie umzubringen.

Als der Drune nach einigen Tagen seine Kraft wiedergewonnen hatte, nahm er Rache an den Dorfbewohnern. In der folgenden Schlacht wurde der Drune zerstört, aber vorher zerstörte er viele Anwesen und brachte viele Leute um. Als er im Sterben lag, murmelte er einen Fluch: 'Nie wieder sollt ihr das Licht des Tages sehen!' Um seine Magie zu schwächen, beschloßen die Dorfbewohner, den namenlosen Druiden innerhalb der Felsen von Cromm-lin zu begraben.

Als ich diese Geschichte beendigte, kamen wir zum Gipfel eines Hügels, und vor uns sahen wir das Land Lyonesse.

SLAINE — Auffadeanweisungen

Spectrum : LOAD "" und ENTER drücken. Sollten Sie 128 benutzen, müssen Sie zuerst 48K BASIC wählen.

Amstrad : SLAINE eingeben. Wenn Sie vom Band auf einer 6128 aufladen, zuerst Band eingeben.

Commodore : Band — RUN/STOP drücken, gleichzeitig SHIFT drücken. Platte — LOAD ""8,1.

Anleitung für Saving und für Aufladung des Spiel

Spectrum : Zuerst Pause, H drücken, S drücken für Saving, L für Aufladen.

Amstrad : Save oder Load vom Action Menu auswählen.

Commodore : Save oder Load vom Action Menu auswählen.

SLAINE — kurze Anleitung

Wenn Sie Slaine spielen, können Sie bei Spectrum, Amstrad und Commodore den Joystick (Steuerknüppel) benutzen. Beim Spectrum können Tasten undefiniert werden, aber die Bedeutung ist:

9 = aufwärts, 8 = abwärts, 6 = links, 7 = rechts, und 0 = Punkt.

Beim Amstrad können die folgenden Tasten benutzt werden:

0 = aufwärts, K = abwärts, Q = links, W = rechts, und P = Punkt.

Bewegen Sie das Abbild von Slaine's Hand innerhalb der Grenzen seiner Vorstellungskraft. Die Wörter stellen seine Gedanken dar. Beeinflussen Sie seine Handlungen, indem Sie auf sie zeigen. Wenn REFLEX auch zuerst verwirrend erscheinen mag, werden Sie doch bald SLAINE mit diesem System sehr leicht kontrollieren können. Zum besseren Verständnis bitte weiterlesen . . .

SLAINE — ausführliche Anleitung

REFLEX Benutzer haben folgende Aktionsmöglichkeiten:

Hauptgedanken:

MOVE — bewegt Slaine von Ort zu Ort.

STATUS — zeigt die Tageszeit und die WARP-Zahl.

ATTACK — ein Feind wird angegriffen.

OBJECTS — Bewegung von Gegenständen (siehe unten).

ACTIONS — siehe unten.

EXAMINE — einen Gegenstand genau untersuchen.

LOCK — siehe unten.

HIT UKKO — für freundliche Überredung . . .

Gegenstandsgedanken:

PICK UP — aufheben.

DROP — fallenlassen.

PUT IN — einen Gegenstand in einen Behälter legen.

PUT ON — einen Gegenstand auf etwas legen.

TAKE FROM/REMOVE — einen Gegenstand von einem Behälter, einer Oberfläche oder einer Person entfernen.

Aktionsgedanken:

OPEN — etwas öffnen.

CLOSE — etwas schließen.

CONSUME — etwas essen oder trinken.

REST — steigert WARP, aber verliert Zeit.

ASK — mit einem anderen Charakter unterhalten.

USE — einen Gegenstand für etwas benutzen.

Sichtgedanken:

AROUND — beschreibt Umgebungen und zeigt Gegenstände.

IN — zeigt was sich in einem Behälter befindet.

ON — zeigt was sich auf der Oberfläche befindet.

(Bei der Amstrad-Ausführung wird UKKO etwas anders gehandhabt. Auf 'Hauptgedanken' wird der Gedanke 'UKKO' folgendes auslösen: 'GIVE TO', 'GET OFF' und 'HIT' UKKO.)

Untenstehend sind einige Beispiele für die Bewegung von Gegenständen:
USE / KEY (on)? CHEST (Schlüssel in Truhe stecken)
PUT IN / POUCH / KEYS (Schlüssel in Tasche stecken)
TAKE FROM / POUCH / KEYS (Schlüssel aus der Tasche nehmen)

SLAINE — Kampfpläne

Combat (Kampf) spielt man in einer Serie von 'Runden' mit aufeinanderfolgenden Angriffen, wobei der Feind sich auf einen Angriff vorbereitet, und dann, je nach Können der Opponenten, gibt es eine kurze Pause bevor der Angriff beginnt. In dieser Pause kann man den Angriff abwehren. Die beste Abwehr ist mit 'DEFEND', worfür Sie die Axt halten müssen. Normale Angriffe macht man mit SWING, KICK und PUNCH (schwingen, treten und schlagen) die alle unterschiedlich viel Schaden zufügen. Sie können die Axt den Feind werfen, was massiven Schaden anrichten kann, Sie aber ohne Verteidigung hinterläßt. Um die Axt wiederzubekommen, können Sie UKKO rufen (SHOUT) und, wenn er sich hilfsbereit fühlt, kann es sein, daß er sie zurückgibt. Sollten Sie WARP Punkte haben die Ihrer maximalen WARP Zahl entsprechen, so können Sie in WARP gehen, wobei Slaine Amok läuft und alles umbringt.

SLAINE — WARP Zahlen

Die WARP Zahl ist Ihr Maßgerät für Ihre Stärke und Kraft, welche durch REST, CONSUME, und ATTACK (erfolgreich) erhöht werden kann, und welche sich vermindert wenn Sie in einem Angriff Schaden erhalten. Sie müssen die maximale WARP Zahl haben bevor Sie in WARP gehen können.

SLAINE — Notizen zum Entwurf

Die Idee für SLAINE kam durch die Reaktion zum 'Nemesis the Warlock' Spiel. Dieses Spiel hatte eine gute Rezeption, aber Anhänger von 2000AD fanden, daß es nicht weit genug ging, um Nemesis wahrheitsgetreu darzustellen, so wie es in den Comics dargestellt ist. Fragen wurden gestellt wie: 'Wo ist Torquemada?' oder 'Was ist denn mit Grobledonk passiert', oder 'Wo sind denn die ABC Krieger?', usw. Wir sahen ein, daß SLAINE anders aufgebaut werden mußte.

Wir wollten eine Art von interaktiver Geschichte gestalten, natürlich mit Bildern, die die Geschehnisse voll darstellen. Ursprünglich war geplant, eine Art fortlaufender Schriftrolle zu haben, die die Geschichte abspielte, und wobei man mit Hilfe eines freibeweglichen Cursors verschiedene Optionen wählen konnte. Dann sollten, durch sich vergrößernde Felder, die Ergebnisse der Wahl dargestellt werden. Nach und nach ergab sich aus dieser Schriftrolle die Idee für 'Gedanken' in Slaine's Kopf, und der Cursor wurde zur Hand. Diese einmalige Art von Spielkontrolle wurde 'REFLEX' genannt. Das Spiel wurde innerhalb von 6 Monaten angefertigt, von der Ursprungsidee zum Verkauf. Wir glauben, daß dieses Spiel ein wertvoller Beitrag zur Weiterentwicklung von originaler Computer Software ist. Wir hoffen, daß Sie diese Meinung teilen, und freuen uns über Kommentare!

Wir möchten den folgenden Leuten danken:

Pat Mills — für Hilfe mit Geschichte und Text.

Glen Fabry — für die phantastische Umschlaggestaltung.

Steiner Lund — für die Gestaltung des Creative Reality Logo.

Besonderheiten dieses Spieles

REFLEX-Kontrolle über Slaine's Gedanken.

Große Spielmöglichkeiten.

Weiterführende Aktionen.

Personen haben Wechselbeziehungen.

Realistisches Kampfvverhalten.

Bewegung von Gegenständen.

Großartige Grafiken.

SLAINE — eininge Hinweise

Soll Ukko etwas tun? Versuchen Sie es doch sanfter Überredung!

Wenn Sie anlangen, versuchen Sie bitte, an Geld zu kommen. Sie werden es später brauchen.

Brauchen Sie Informationen? Fragen Sie doch die Dorfbewohner.



SLAINE

Gebrauchsanweisung und Spielanleitung

Programm: Creative Reality

© Merteck Games Ltd 1987

SLAINE © Fleetway Publications Ltd 1987

Umschlag: Glenn Fabry