



CBM Amiga Quickstart Card

BEFORE BEGINNING PLAY:

Make a backup copy of your master disks using the Wordbench DUPLICATE or the Command Line DISCOPY commands. Put your master disk away and play off your copy. Use the Wordbench INITIALIZE or Command Line FORMAT Commands to format a saved game disk. Dragons of Flame may not be installed to a hard disk. Refer to your introduction to the Amiga manual for information on how to use Wordbench or Command Line commands.

AMIGA 1,000 USERS:

Because of the differences in the arrangement of the ten key pad between the different Amiga models, the function of the "0" key on the ten key pad is also activated by the "-" key of the Amiga 1,000 ten key pad. The function of the "-" key on the ten key pad is also activated by the ENTER key on the Amiga 1,000 ten key pad.

HOW TO START THE GAME:

Plug the joystick into the second joystick port. Place the disk in drive dF0, and turn the computer on. The game will load and run automatically. Follow the instructions on the screen. Use the RETURN key to bypass the opening screens.

COPY PROTECTION:

At the beginning of the game, you have to type in a word from the background book. The game specifies a page, paragraph, and the first or last word in that paragraph. Ignore notes or captions when finding the specified paragraph. Type in the specified word and press ENTER. For example, if the game specifies the last word of page 1, paragraph 4 you would type in **FORTESS** and press the ENTER key.

HOW TO WIN:

To win the game, the companions must enter the hidden caves of Sla-Mori, find the ancient sword Wyrmslayer, sneak into the fortress of Pax Tharkas, rescue Princess Laurana, and free the captured women and children of Qualinesti.

WILDERNESS VIEW:

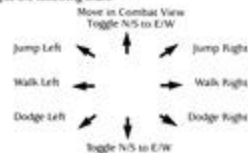
In the wilderness, the characters are represented by a single icon in the center of the screen. Any items in the wilderness are represented by small squares. Other characters you can encounter are represented by named icons. Monsters are represented by monster icons. When in the wilderness view, if you encounter another icon or press the "0" key on the key pad, you will switch into combat view. To move in wilderness view, move the joystick in the direction you want the party to move.

Move in Wilderness View



COMBAT VIEW:

In combat view, the party is represented by their current leader. You can change the current leader using the Hero Select function from the main menu. In the combat view the party can move either North/South (N/S) or East/West (E/W). The "2" and "8" keys toggle the characters' point of view between N/S and E/W. The compass below the combat view shows the direction the character is facing. Outdoors, the combat view represents the terrain in the wilderness view. In Sla-Mori and Pax Tharkas the combat view shows the background to the north or to the west of the party. While the party is moving in combat view they are also moving in wilderness view. The terrain in combat view is based on the terrain in wilderness view. In combat view, you may be able to move through difficult terrain, jump over rivers or jump up hills that are impassable in wilderness view. To move in combat view, move the joystick. The character moves according to the following chart.



To attack in combat view, hold down the joystick button and move the joystick. Do not tap the joystick or the joystick button, the lead character attacks as long as you hold both down. The character attacks according to the following chart.



If you attack while the crossed swords below the compass are dark, the character uses his ranged weapon. If you attack while the crossed swords are highlighted, the character uses his hand weapon.

Pressing the "0" key on the 10 key pad recalls Raistlin's last spell, if he is the second, third or fourth character, and if the spell is an attack. If Raistlin is in front, he casts attack spells by making a ranged attack.

After all monsters are off of the screen, switch back to wilderness view by pressing the "0" key on the key pad. You cannot switch back to wilderness view if you are now close to a river or other impassable terrain. If you can't get back to wilderness view, use the joystick to toggle N/S to E/W to make sure you are not adjacent to a river. You cannot enter wilderness view while in Sla-Mori or Pax Tharkas.

CLIMBING:

To climb the chain in Sla-Mori, jump up onto the chain by pressing the joystick button. Move the joystick up and down to climb up and down the chain.

MAIN MENU:

Access the functions of the main menu by pressing the SPACE BAR or by pressing the first letter of any command except Save Game and Restore Game. To select any menu item, highlight that menu item by moving the joystick and then press the joystick button. To exit a menu, choose the Exit Menu option or press the ESC key. The main menu includes:

Hero Select and Character Status Screen.

CLERICAL SPELLS:

Activates Goldmoon's clerical abilities. Goldmoon has three kinds of abilities: memorized spells (marked with an M), her ability to turn undead (marked with an U), and spells powered by the Disk of Mishakal (marked with an D). Memorized spells are used up when cast and are regenerated by resting. Turn undead is an ability and is not used up. Spells powered by the Disk of Mishakal use the number of charges listed in parentheses after the spell name. The disks hold 100 charges and are not used up when charged.

- **CURE LIGHT WOUNDS:** heals minor damage to a character.
- **PROTECTION FROM EVIL:** helps you against evil opponents.
- **FIND TRAPS:** highlights the location of a trap.
- **HOLD PERSON:** stops humans or humanoid in their tracks.
- **SPIRITUAL HAMMER:** casts a magical war hammer.
- **PRAYER:** even more powerful protection from evil.
- **BLESS:** the most powerful protection from evil.
- **DISPEL MAGIC:** eliminates magic spells.
- **TURN UNDEAD:** can freeze or destroy undead creatures.
- **CURE CRITICAL WOUNDS (2):** heals major damage to a character.
- **RAISE DEAD (10):** raises dead characters. Characters may not survive the system shock of being raised.
- **HEAL (5):** returns a character to full fighting potential.

MAGIC USER SPELLS:

Casts spells from Raistlin's Staff of Magics. The staff has 100 charges, and each spell uses the number of charges listed in parentheses after the spell name. If Raistlin is party leader, the staff will absorb spells cast at the party. Each absorbed spell adds 1 to the number of charges in the staff. If the staff is overcharged, it causes an explosion.

- **CHARM PERSON (1):** stops humanoid in their tracks.
- **SLEEP (1):** stops level monsters in their tracks.
- **MAGIC MISSILE (1):** throws an attack.
- **WEB (2):** entangles an opponent. Stronger monsters break out quickly.
- **DETECT MAGIC (1):** highlights magical items.
- **DETECT INVISIBLE (2):** displays invisible objects. Invisible treasures may be hidden in Sla-Mori and Pax Tharkas.
- **BURNING HANDS (1):** throws a short range attack.
- **FIREBALL (2):** throws a long range, explosive attack.
- **FINAL STRIKE (ALL):** causes a large explosion which uses all charges and may kill Raistlin.

USE: reads one of the lead character's items for use. Not all characters can use all items. Characters must use their arrows and sling bullets to attack with their ranged weapons.

- **REST:** restores Goldmoon's and Gilthain's memorized spells, heals all damaged characters one HP, and less the monsters move while you rest. Your rest will be interrupted if monsters encounter the party during the rest.
- **TAKE:** picks up items from the ground.
- **OPEN:** opens doors, chests, etc.
- **GIVE:** trades an unused item between characters.
- **INSPECT:** checks directly in front of the character for secret doors. If you come to a dead end, inspect the area for secret doors.
- **DROP:** drops unused items to the floor.
- **PUT:** places an item into a chest, bag, or enclosure.
- **SHUT:** closes doors, chests, etc.
- **QUEST MAP:** shows an overall map of the area of the quest, and the advance of the dragon armies. Press ESC to exit the Quest Map.
- **SAVE GAME:** saves the game to the current directory on disk. Save the game often to make it easier to restart.
- **RESTORE GAME:** loads a saved game from the current directory on disk.
- **XP:** lists the party's total experience points earned, and the number of each kind of monster killed. Use the F10 and F11 keys to view the whole list. Dead characters do not contribute their experience for killing monsters to the party's total experience points.

SPECIAL NOTES:

In ranged combat, Gilthain's throws three magic missiles, then he throws two webs, and then he uses a bow and arrow (if available). Gilthain gets his spells back when the party rests. Princess Laurana can use a sword and a bow and arrow (if available). Nomads fight only with swords. There are no systems, caches of money, potions of heroism or invulnerability, rings of spell storing, magic rope, wands, or magical armor or shields in the game. Monsters do not carry treasure, but they may guard treasure.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and DRAGONLANCE are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Copyright 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved. Copyright 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.



Carte CBM Amiga Quickstart

AVANT DE COMMENCER LE JEU:

Faites une copie de sauvegarde de vos disques d'exploitation en utilisant les commandes DUPLICATE de votre ensemble d'utilitaires ou DISCOPY de la ligne de commande. Rangez votre disque d'exploitation et jouez avec votre copie. Utilisez les commandes INITIALIZE de votre ensemble d'utilitaires ou FORMAT de votre ligne de commande pour formater un disque de jeu sauvegardé. Les Disques de Flamme ne peuvent pas être installés sur disque dur. Référez-vous à l'introduction du manuel Amiga pour les informations relatives à l'utilisation des commandes de l'ensemble d'utilitaires ou de la ligne de commande.

UTILISATEURS DE L'AMIGA 1,000:

On lui des différences dans l'agencement des claviers à 10 touches

entre les différents modèles Amiga, la fonction de la touche "0" sur le clavier à 10 touches est aussi activée par la touche "-" sur le clavier à 10 touches de l'Amiga 1000. La fonction de la touche "-" sur le clavier à 10 touches est aussi activée par la touche ENTER sur le clavier de 10 touches de l'Amiga 1000.

COMMENT COMMENCER LE JEU:

Brancher la manette de jeu dans la seconde porte pour connexion de jeux électroniques. Placer le disque dans l'unité dF0, et mettre l'ordinateur sous tension. Le jeu est chargé et passe automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran. Utilisez la touche RETURN pour ne pas passer par les écrans d'ouverture.

PROTECTION DE LA COPIE:

Au commencement du jeu vous devez taper un mot provenant du livre de références. Le jeu spécifie une page, un paragraphe et le premier ou dernier mot de ce paragraphe. Lorsque vous cherchez le paragraphe indiqué, ne tenez pas compte des titres ou des légendes. Tapez le mot spécifié et appuyez sur ENTER. Par exemple si le jeu spécifie le dernier mot de la page 1, paragraphe 4, vous devez taper **MONTAGNE** et appuyer ensuite sur ENTER.

POUR GAGNER:

Pour gagner, les compagnons doivent pénétrer dans les caves cachées de Sla-Mori, trouver l'ancienne épée Wyrmslayer, s'infiltrer dans la forteresse de Pax Tharkas, sauver la Princesse Laurana et libérer les femmes et enfants de Qualinesti liés prisonniers.

LA VUE SAUVAGE:

Dans la nature, les caractères sont représentés par une simple icône au centre de l'écran. Tout élément appartenant à la vue sauvage est représenté par un petit carré. Les autres caractères que vous pourriez rencontrer sont représentés par des icônes normales. Les monstres sont représentés par des icônes de monstre. Quand vous êtes sur la vue sauvage, si vous rencontrez une autre icône ou si vous appuyez sur la touche "0" sur le pavé à 10 touches, vous passerez sur la vue de combat.

Pour vous déplacer dans la vue du pays sauvage, déplacez la manette de jeu dans le sens dans lequel vous voulez que le groupe se déplace.

Déplacement dans la vue sauvage



LA VUE DE COMBAT:

Sur la vue de combat le groupe est représenté par son chef du moment. Vous pouvez changer le chef à l'aide de la fonction de Sélection de Héros (Hero Select) sur le menu principal.

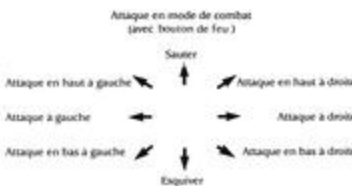
Sur la vue de combat, le groupe peut se déplacer dans le sens Nord/Sud (N/S) ou dans le sens Est/Ouest (E/W). Les touches "2" et "8" permettent de changer le point de vue des caractères de N/S à E/W. La boussole au bas de la vue de combat indique la direction vers laquelle est dirigé le groupe. A l'extérieur, la vue de combat représente le terrain dans la vue sauvage. A Sla-Mori et Pax Tharkas, la vue de combat montre l'arrière-plan au nord ou à l'ouest du groupe.

Quand le groupe se déplace dans la vue de combat, il se déplace en même temps dans la vue sauvage. Le terrain dans la vue de combat est basé sur le terrain de la vue sauvage. Dans la vue de combat vous êtes à même de vous déplacer sur des terrains très difficiles, de sauter des rivières ou d'escalader des collines que sont infranchissables sur la vue sauvage.

Pour vous déplacer dans la vue de combat, déplacez la manette de jeu. Le caractère se déplace selon le diagramme suivant.



Pour attaquer dans la vue de combat, maintenez le bouton de la manette de jeu enfoncé et déplacez la manette. Ne tapez pas sur la manette de jeu, ni sur le bouton de la manette de jeu, le caractère principal attaque aussi longtemps que vous les maintenez tous les deux enfoncés. Le caractère attaque selon le diagramme suivant.



Si vous attaquez quand les épées croisées en-dessous de la boussole sont sombres, le caractère utilise son arme longue portée. Si vous attaquez quand les épées croisées sont en relief, le caractère utilise son arme à main.

Une pression de la touche "-" sur le pavé à 10 touches change le dernier sort de Raistlin, s'il est le deuxième, troisième ou quatrième caractère, et si le sort est une attaque. Si Raistlin est en première ligne, il exécuter les sorts d'attaque en utilisant une attaque longue portée.

Quand tous les monstres ont disparu de l'écran, revenez sur la vue sauvage en appuyant sur la touche "0" sur le pavé à 10 touches. Vous ne pouvez pas revenir sur la vue sauvage si vous vous trouvez trop près d'un rivière ou sur tout autre terrain infranchissable. Si vous ne gardez pas à revenir dans la vue du pays sauvage, utilisez la manette de jeu pour basculer de N/S à E/W, pour faire en sorte que vous ne soyez pas près d'un autre élément. Vous ne pouvez pas passer sur la vue sauvage quand vous êtes à Sla-Mori ou Pax Tharkas.

ESCALADE:

Pour grimper sur la chaîne dans Sla-Mori, sautez sur la chaîne en appuyant sur le bouton de la manette de jeu. Déplacez la manette de

jeu vers le haut et vers le bas pour grimper sur la chaîne et en descendant.

MENU PRINCIPAL:

Pour accéder aux fonctions du menu principal pressez la BARRE D'ESPACEMENT ou la première lettre d'une commande quelconque à l'exception de "Save Game" et "Restore Game". Pour sélectionner l'importer quel élément du menu, mettez cet élément du menu en évidence en déplaçant la manette de jeu et en appuyant ensuite sur le bouton de la manette. La liste des éléments du menu, choisissez l'option Exit Menu ou pressez la touche d'échappement (ESC).

Le menu principal comporte:

La vue de sélection de héros (Hero Select) et d'état des caractères (Character Status).

SORTS ECCLÉSIASTIQUES:

Ceci active les pouvoirs ecclésiastiques de Goldmoon. Goldmoon a le pouvoir de faire trois choses: mémoriser les sorts (inscrit par un M), changer les créatures immortelles (inscrit par un U) et effacer les sorts alimenter par les Disks of Mishakal (inscrit par un D). Les sorts mémorisés s'épuisent au fur et à mesure qu'ils sont jetés et sont régénérés par le repos. Le changement des créatures immortelles est un pouvoir qui ne s'épuise pas. Les sorts alimenter par les Disks of Mishakal utilisent le nombre de charges dont disposez vos parchemins après le nom du sort. Les disques contiennent 100 charges et ne peuvent pas être rechargés.

- **CURE LIGHT WOUNDS:** permet de soigner les blessures légères infligées par un caractère.
- **PROTECTION FROM EVIL:** ceci vous aide contre les opposants diaboliques.
- **FIND TRAPS:** indique l'emplacement d'un piège.
- **HOLD PERSON:** arrête net les humains ou humanoides.
- **SPIRITUAL HAMMER:** actionne un marteau de guerre magique.
- **PRAYER:** protection encore plus grande contre les Forces du Mal.
- **BLESS:** la plus grande protection possible contre les Forces du Mal.
- **DISPEL MAGIC:** élimine les sorts magiques.
- **TURN UNDEAD:** peut geler ou détruire les créatures immortelles.
- **CURE CRITICAL WOUNDS (2):** soigne les blessures graves infligées par un caractère.
- **RAISE DEAD (10):** ressuscite les caractères morts. Pour certains caractères le choc de la résuscitation peut s'avérer insupportable.
- **HEAL (5):** ramène un caractère à 100% de son potentiel humain.

SORTS MAGIQUES:

Permet à la troupe de Magus de Raistlin de jeter des sorts. La troupe dispose de 100 charges et chaque sort utilise le nombre de charges donné entre parenthèses après le nom du sort. Si Raistlin est le chef du groupe, la troupe absorbera les sorts jetés au groupe. Chaque sort absorbera à jouer à un nombre de charges dans la troupe. Si la troupe est surchargée, une explosion intervient.

- **CHARM PERSON (1):** empêche les humanoides d'aller plus loin.
- **SLEEP (1):** empêche les monstres peu dangereux d'aller plus loin.
- **MAGIC MISSILE (1):** lance une attaque.
- **WEB (2):** emprêe l'opposant dans une soie. Les monstres plus résistants s'échappent rapidement.
- **DETECT MAGIC (1):** identifie les éléments magiques.
- **DETECT INVISIBLE (2):** rend visible les objets invisibles. Des trésors invisibles peuvent être cachés à Sla-Mori et Pax Tharkas.
- **BURNING HANDS (1):** lance une attaque à courte distance.
- **FIREBALL (2):** lance une attaque longue portée avec explosifs.
- **FINAL STRIKE (ALL):** entraîne une grande explosion qui utilise toutes les charges et peut tuer Raistlin.

USE: prépare l'un des éléments pour le caractère principal. Tous les éléments ne peuvent pas être utilisés par tous les caractères. Les caractères doivent utiliser leurs flèches et balles en bandoulière pour attaquer avec leurs armes longue portée.

REST: rétablit les sorts mémorisés de Goldmoon et de Gilthain, soigne tous les caractères blessés en leur rendant un HP et laisse les monstres se déplacer pendant que vous vous reposez. Votre repos sera interrompu si les monstres rencontrent le groupe durant le repos.

- **TAKE:** ramasse les éléments tombés au sol.
- **OPEN:** ouvre portes, coffres, etc...
- **GIVE:** fait passer d'un caractère à un autre un élément non utilisé.
- **INSPECT:** vérifie directement devant le caractère s'il n'y a pas une porte secrète. Si vous arrivez dans une impasse, inspecter le secteur pour savoir s'il n'y a pas une porte secrète.
- **DROP:** fait tomber les éléments inutilisés.
- **PUT:** place un élément dans un coffre, sac, ou contenant.
- **SHUT:** ferme portes, coffres, etc...
- **QUEST MAP:** donne une carte générale du secteur des recherches et l'avance des armées du dragon. Appuyez sur la touche d'échappement pour abandonner cette carte.
- **SAVE GAME:** copie le jeu sur le répertoire en cours du disque. Le jeu sera plus facile à redémarrer si vous le sauvegardez fréquemment.
- **RESTORE GAME:** charge un jeu sauvegardé sur le répertoire en cours du disque.
- **XP:** donne le total des points d'expérience du groupe et le nombre de chaque type de monstres éliminés. Utilisez les touches de défilement vers le haut et vers le bas pour visualiser la liste complète. L'expérience d'élimination de monstres des caractères morts n'entre pas dans le compte du total des points d'expérience du groupe.

NOTES SPÉCIALES:

Dans les combats longue portée, Gilthain lance trois missiles magiques, lance ensuite deux toiles et utilise finalement un arc et des flèches (si ces derniers éléments sont disponibles). Gilthain recourt aux sorts lorsque le groupe se repose. La Princesse Laurana peut utiliser une épée et un arc et des flèches (si ces éléments sont disponibles). Les nomades ne se battent qu'avec des épées. Le jeu ne comporte aucun dragon, carabennes d'argent, poisons mortels, herpissures ou invulnérables, anneaux consommables de sorts et aucune corde, baguette, armure ni aucun élan magique. Les monstres ne transporteront aucun trésor mais peuvent garder un trésor. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and DRAGONLANCE sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et sont utilisées sous licence d'Advanced Dungeons & Dragons, Inc., Sunnyvale, CA, USA. Copyright 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. Copyright 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.

STOP PRESS NEWS!

Strategic Simulations, Inc. announces the **Advanced Dungeons & Dragons** **DRAGONS OF FLAME** Clubbox.

- All the maps, hints and clues you need to complete the game.
- Tactics and strategy hints for arena combat.
- Only £4.00.
- Available December 1989.

HOW TO ORDER: Mail out a cheque/postal order for £4.00 (includes P&P) to US Gold Ltd., Units 2/3 Heddon Way, Holford, Birmingham B37 3XX. Allow 28 days for delivery. Subject to availability.