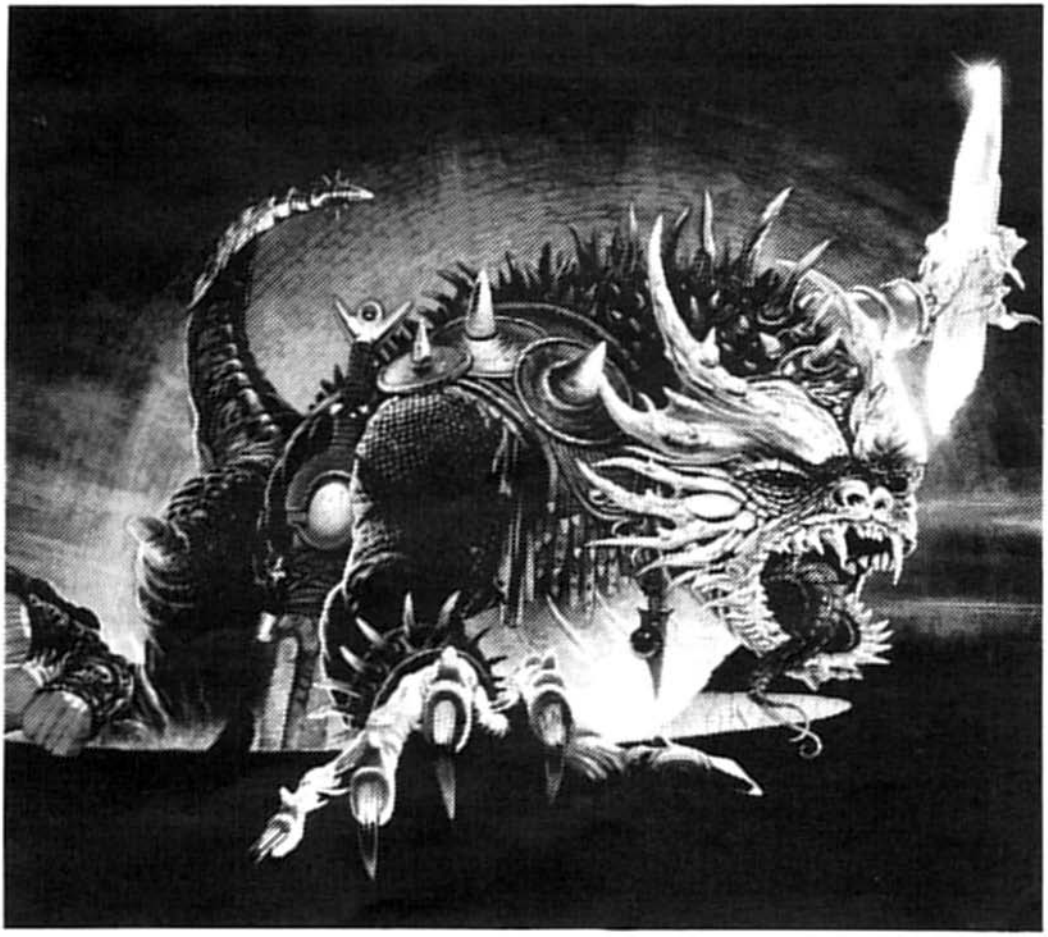
BLOODWYCH

DATA DISK'S VOLUME 1



BLOODWYCH DATA DISKS – VOL 1

AN INTRODUCTION

The Bloodwych extended levels are designed as a direct follow-on to Bloodwych.
You will need a copy of the original Bloodwych disc to play and also a saved game position from the original Bloodwych.
In the new levels there are many new features, including:

A whole new class of spells

Recruitable monsters

Enhanced graphics, communication and gameplay

Over twenty-five new levels to explore

Many new puzzles and monsters

Fresh and enhanced artefacts to aid your quest

THIS BOOKLET

This booklet contains background information and descriptions of the new game features. All the instructions needed to play the extended levels are included in the original Bloodwych manual.

LOADING INSTRUCTIONS

ST & Amiga
Insert the disk into the drive and switch on. It will then boot automatically.
During the procedure you may be asked to insert the original Bloodwych disk. Just follow the on-screen prompts.

THE STORY CONTINUES...

Just when you thought you'd won!
In the final battle of Bloodwych, the Lord of Entropy was not in fact killed, he was merely "ejected" from our world into his own. Now he wants revenge and has constructed a new dungeon in his own dimension full of foul creatures and some really nasty traps and puzzles which make Treihadwyl seem like a holiday camp. You have been summoned to this place in order to prove your worth. If you can solve the mazes and defeat the Crystal Guardians he will release you and vow nevermore to trouble the land of Trazere. If you fail in this quest, then he will deem you unworthy and destroy the world after he has feasted on your souls!
To begin the quest you must import your characters from a Bloodwych saved position, or load a previously saved game from the extended levels.

Le Vieux Manuel

The new game is designed to be played with characters who have reached level fourteen but it is not necessary to have finished Bloodwych first. If you wish to play and do not have any level fourteen characters, don't panic! When you enter the game you will gain all the levels up to fourteen at a highly accelerated rate. It is therefore essential that you sleep after each encounter or you may lose out on valuable experience points and spells. All of the control features of Bloodwych have been retained.

ABOUT CHARACTERS, OLD AND NEW

The characters you import from Bloodwych will have retained all of their levels, spells and vital statistics, with exception of their hit points, which are doubled. Also, their inventories will have been empited, so all your equipment must be found, bought or won. A new feature is the option for a player to recruit any humanoid monsters they meet, as well as the characters they import. These monsters all have their own names, character class and magical alignment, but differ from the original sixteen in several ways:

They cannot be raised levels.

They do not recover hit points or spell points through sleep.

When dismissed they immediately become hostile.

Their spellbook will already contain the maximum number of spells that they can have, this being determined by character class.

NEW SPELLS

Available to characters of level fifteen or higher is the magic of the ancients. This long-forgotten magic is far more potent and devastating than any of the previous four spell classes.

The only snag is that you have to sacrifice an old spell class, one of Serpent, Dragon, Moon or Chaos. If a character chooses to discard his own spell class then all their usual alignment plusses will be given to the new spells. So, for example, if Murlock and Zastaph each discard Chaos magic, then Murlock will be better at the new spells.

The eight new spells are also very expensive, but worth the money!

HINTS AND TIPS

Some monsters, humanoid or otherwise, will be carrying valuable objects which are essential in completing the quest. These can be identified using the Inquiry sub-menu.

You can now determine a character's or monster's magical alignment by asking them about legends.

If you are using recruited monsters in your party and their hit points and/or spell points are low, try using potions or heal spells.

Since recruited monsters don't gain experience levels, be on the lookout for eager and mightier replacements.

Le Vieux Manuel

BLOODWYCH DATENDISKETTEN – BAND 1

EINFÜHRUNG

Die erweiterte Fassung von Bloodwych wurde als eine direkte Fortsetzung von Bloodwych entwickelt.
Sie benötigen ein Exemplar der Original-Diskette Bloodwych für das Spiel und eine gespeicherte Spielposition des Originalspiels.
Die erweiterte Fassung besitzt einige neue Charakteristika:

Eine neue Sorte von Zaubersprüchen

Rekrutierbare Monster

Grafiken, Kommunikation und Spielen wurden verbessert

Mehr als 25 neue Spielstufen, die erforscht werden können

Viele neue Rätsel und Monster

Neue und verbesserte Gegenstände, die Ihnen helfen können.

Diese Broschüre enthält Hintergrundsinformationen und Beschreibungen der neuen Spielcharakteristika. Alle Anweisungen für das Spielen der erweiterten Fassung sind im Handbuch des Originalspiels enthalten.

LADEN

ST und Amiga
Diskette in das eingebaute Laufwerk eingeben und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Während des Spiels werden Sie aufgefordert, die Originaldiskette einzugeben. Folgen Sie Bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DIE GESCHICHTE GEHT WEITER...

Und Sie dachten, Sie hätten das Spiel gewonnen!
In der letzten Schlacht von Bloodwych wurde der Lord of Entropy nicht getötet, sondern nur aus unserer Welt in die seinige geschleudert. Jetzt sinnt er auf Rache und hat ein neues Verlies gebaut in seiner Dimension, voll mit widerlichen Kreaturen, tückischen Fallen und Rätseln, die Treihadwyl wie einen Sonntagsspaziergang erscheinen lassen. Sie wurden an diesen Ort gerufen, um Ihren Wert unter Beweis zu stellen. Wenn Sie die Rätsel lösen und die Crystal Guardians besiegen können, wird der Lord Sie freilassen und schwören, das Land von Trazere nie wieder zu belästigen. Gelingt es Ihnen nicht, so wird er Sie für unwürdig erklären und die Welt zerstören, nachdem er Ihre Seelen an sich genommen hat.

Le Vieux Manuel

DIE ERWEITERTE FASSUNG

Um Ihr Abenteuer zu beginnen, müssen Sie Ihre Charaktere von einem vorher gespeicherten Originalspiel "importieren" oder ein vorher gespeichertes Spiel der erweiterten Fassung laden. Das neue Spiel wurde so entworfen, daß es mit Charakteren gespielt wird, die die 14. Stufe des Originalspiels erreicht haben, aber es besteht keine Bedingung, das Spiel vollständig zu absolvieren. Wollen Sie die neue Fassung spielen und haben keine Charaktere aus der 14. Stufe, so brauchen Sie nicht zu verzweifeln. Wenn Sie das Spiel eingeben, erwerben Sie alle 14 Stufen in einer beschleunigten Form. Es ist daher notwendig, daß Sie nach jeder Begegnung schlafen, denn sonst könnten Sie wertvolle Erfahrungspunkte und Zaubersprüche verlieren.
Alle Steuerungsfunktionen von Bloodwych wurden beibehalten.

CHARAKTERE, ALT UND NEU

Die Charaktere, die Sie vom Originalspiel her übernehmen, besitzen alle ihre absolvierten Stufen, Zaubersprüche und Statistiken, außer ihren Trefferpunkten, die verdoppelt werden. Zudem sind ihre Inventare leer, so daß all ihre Ausrüstung gesammelt, gekauft oder gewonnen werden muß. Eine neue Option erlaubt Ihnen, alle menschlichen Monster zu rekrutieren, denen Sie begegnen, sowie die Charaktere, die sie mit sich bringen. Diese Monster haben alle ihre eigenen Namen, Charakterklasse und magische Zugehörigkeit, aber unterscheiden sich von den ursprünglichen 16 in folgender Hinsicht:
Sie können nicht auf Stufen gehoben werden
Trefferpunkte und Zauberspruchpunkte können nicht durch Schlaf aufgeholt werden
Werden sie entlassen, so gehen sie auf die feindliche Seite über.
Ihr Zauberspruchbuch enthält die maximale Anzahl an Zaubersprüchen, die ihnen je nach Charakterklasse zusteht

NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Für Charaktere der Stufe 15 und darüber hinaus steht die Magie der Alten (Magic of the Ancients) zur Verfügung. Dieser lang vergessene Zauber ist mächtiger und verheerender als die vorherigen vier Zauberspruchklassen. Nur müssen Sie leider eine der vorherigen Zauberspruchklassen, Schlange, Drachen, Mond oder Chaos, dafür aufopfern. Wenn ein Charakter seine eigene Zauberspruchklasse abgibt, so werden die üblichen Zugehörigkeitsmerkmale auf die neuen Zaubersprüche übertragen. Geben zum Beispiel Murlock und Zastaph beide ihre Chaosmagie ab, so kann Murlock besser mit den neuen Zaubersprüchen umgehen.
Die acht neuen Zaubersprüche sind zudem sehr teuer, aber die Ausgabe lohnt sich.

Le vieux Manoir

HINWEISE

Einige Monster, ob menschlich oder nicht, tragen wertvolle Gegenstände bei sich, die für das Spiel unentbehrlich sind. Diese können identifiziert werden, indem man das Frage-Untermenü benutzt (Inquiry).

Sie können die magische Zugehörigkeit eines Charakters oder Monsters bestimmen, indem Sie sie nach Legenden fragen.

Benutzen Sie rekrutierte Monster in Ihrer Gruppe und deren Treffer- und/oder Zauberspruchpunkte sind niedrig, so versuchen Sie es mit Tränken oder Heilsprüchen (potions; heal spells).

Da rekrutierte Monster keine Erfahrungsstufen erwerben, halten Sie nach eifrigem und mächtigeren Ersatz Ausschau.

Le Vieux Manuel

BLOODWYCH

INTRODUCTION

Les niveaux agrandis de Bloodwych sont une suite directe de Bloodwych.
Il vous faut une copie du disque original de Bloodwych pour jouer à ce jeu, ainsi qu'une position de jeu sauvegardée du Bloodwych original.
Les nouveaux niveaux comprennent plusieurs nouvelles options, parmi lesquelles:

toute une nouvelle classe de sorts

des monstres que l'on peut recruter

des graphismes, une communication et un jeu améliorés

plus de trente cinq nouveaux niveaux à explorer

beaucoup de nouveaux mystères et monstres

de nouveaux et meilleurs objets fabriqués pour vous aider dans votre quête.

AU SUJET CETTE BROCHURE

Cette brochure contient des informations et des descriptions relatives aux nouvelles options du jeu. Toutes les instructions nécessaires pour jouer dans les niveaux agrandis sont contenues dans le manuel Bloodwych original.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST & Amiga
Introduisez le disque dans le lecteur de disques et allumez l'ordinateur. Le jeu s'amorcera automatiquement.
Lors de la procédure, il se peut que l'on vous demande d'introduire le disque Bloodwych original. Vous n'aurez qu'à suivre les instructions d'écran.

L'HISTOIRE CONTINUE

Au moment même où vous pensiez enfin avoir gagné!
Dans la dernière bataille de Bloodwych, le Seigneur d'Entropy ne fut pas, en fait, tué, mais simplement "éjecté" de notre monde au sien. A présent, il veut sa revanche! Il a construit un nouveau donjon de sa propre taille, plein d'horribles créatures et de pièges et mystères si méchants que Treihadwyl est, en comparaison, un jeu d'enfant. Vous avez comme mission de vous rendre à cet endroit et de montrer ce dont vous êtes capable. Si vous pouvez résoudre les problèmes et défaire le Gardien Crystal, il vous laissera partir et jurera de ne plus se mêler des affaires de la terre de

Le Vieux Manuel

Trazere. Si votre mission venait à échouer, il détruira le monde après s'être régalé de vos âmes!

COMMENT JOUER AVEC LES NIVEAUX AGRANDIS

Pour commencer votre quête, vous devez importer vos personnages à partir d'une position sauvegardée de Bloodwych ou charger un jeu sauvegardé auparavant à partir des niveaux agrandis.

Le nouveau jeu se joue avec des personnages qui ont atteint le niveau quatorze mais il n'est pas nécessaire de terminer d'abord Bloodwych. Si vous voulez jouer sans que vous n'ayez de personnage de niveau 14, rassurez-vous! Quand vous entrez dans le jeu, vous gagnerez tous les niveaux, jusqu'au quatorzième, à un rythme accéléré. Il est donc essentiel que vous dormiez après chaque recontre, sinon vous risquez de perdre des points d'expérience et des sorts importants. Toutes les options de contrôle de Bloodwych ont été maintenues.

AU SUJET DES PERSONNAGES, ANCIENS ET NOUVEAUX

Les personnages que vous importez de Bloodwych gardent tous leurs anciens niveaux, sorts et statistiques vitales, à l'exception de leur points de touche qui doublent. Leurs inventaires sont vides et vous devez donc trouver, acheter ou gagner tout votre équipement. Une nouvelle option permet au joueur de recruter tout monstre humanoïde rencontré ainsi que tout personnage importé. Ces monstres ont tous leurs propres noms, classes de personnages et alignements magiques mais diffèrent des 16 monstres originaux en plusieurs points:

Ils ne peuvent pas monter de niveau.

Ils ne récupèrent pas de points de touche ou de sorts en dormant.

Quand ils sont renvoyés, ils deviennent immédiatement agressifs.

Leurs cahiers de sorts renferment déjà le maximum de sorts qu'ils puissent contenir. Ce nombre est déterminé par leur classe de personnage.

LES NOUVEAUX SORTS

La magie des anciens est disponible aux personnages à partir du niveau quinze. Cette magie, si longtemps oubliée, est plus puissante et a des effets plus dévastateurs que toutes les autres classes de sorts précédentes. L'ennui, c'est que vous devez sacrifier une ancienne classe de sorts, celle de Serpent, Dragon, Lune ou Chaos. Si un personnage décide de se débarrasser de sa propre classe de sorts, tous les advantages d'alignement habituels de cette classe seront transférés à de nouveaux sorts. Ainsi, si Murock et Zastaph se débarrassent chacun de la magie Chaos, Murlock se débrouillera mieux avec les nouveaux sorts.

Les huit nouveaux sorts coûtent très chers, mais ils en valent la peine!

Le Vieux Manuel

CONSEILS ET TUVAUX

Certains monstres, humanoïdes ou autres, transporteront des objets de valeur qui sont indispensables pour terminer la quête. Vous pouvez les indentifier à l'aide du sous-menu Inquiry.

Vous pouvez déterminer l'alignement magique d'un personnage ou d'un monstre en leur posant des questions sur les légendes.

Si vous utilisez des monstres recrutés à votre groupe dont les points de touche ou/et de sorts sont faibles, essayez d'utiliser des potions magiques ou des sorts cicatrisants.

Puisque les monstres recrutés ne gagnent pas de niveaux d'expérience, essayez de trouver des remplaçants plus ambitieux et plus puissants.

Le Vieux Manuel

BLOODWYCH

INTRODUZIONE

La versione a livelli estesi di Bloodwych rappresenta un seguito diretto dell'originale Bloodwych. Per giocarlo, hai bisogno di una copia del dischetto originale, e inoltre, anche una posizione salvata dall'originale.
Nei nuovi livelli figurano diverse novità, tra cui:

Una intera classe di nuovi incantesimi

Mostri reclutabili

Soggetto, comunicazioni e grafica potenziati

Più di venticinque nuovi livelli da esplorare

Diversi nuovi indovinelli e mostri

Nuovi manufatti potenziati per aiutarti nella tua ricerca

IL MANUALETTO

Il manualetto contiene i precedenti e la descrizione delle caratteristiche del nuovo gioco. Tutte le instruzioni necessarie all'esecuzione dei livelli estesi, sono incluse nel manuale originale.

INSTRUZIONI DI CARICAMENTO

ST e Amiga
Inserisci il dischetto nel drive e accendi. L'inizializzazione avviene automaticamente.
Durante questa procedura, ti viene chiesto di inserire il dischetto originale di Bloodwych. Segui le indicazioni sullo schermo.

LA STORIA CONTINUA...

Proprio quando credevi di aver vinto!
Nella battaglia finale di Bloodwych, il Signore di Entropia non era stato veramente ucciso, ma semplicement "espulso" dal nostro mondo verso il suo.
Adesso è in cerca di vendetta e ha costruito un nuovo sottorraneo nella sua dimensione, pieno di creature orrende e trappole e rompicapo veramente pestiferi, in confronto ai quali Treihadwy era un luogo di villeggiatura. Tu sei stato chiamato in questo posto per provare il tuo valore. Se riesci a superare i labirinti e a battere i Custodi del Cristallo, egli ti lascia libero e giura che mai più disturberà la terra di Trazere. Se fallisci, allora ti riterrà indegno e distruggerà il mondo, dopo aver divorato la tua anima!

The Vieux Manuel

COME ESEGUIRE I LIVELLI ESTESI

Per iniziare, devi importare i personaggi da una posizione di Bloodwych salvata, oppure caricare un gioco salvato in precedenza dai livelli estesi.
Il nuovo gioco è stato disegnato per essere giocato con personaggi che hanno raggiunto il livello quattordici, ma che non hanno necessariament finito il primo. Se vuoi giocare e non disponi di personaggi a livello quattordici, non andare in panico! Quando accedi al gioco, ottieni tutti i livelli fino al quattordicesimo a ritmo acceleratissimo. Per cui è essenziale che dopo ogni incontro tu possa dormire, altrimenti potresti perdere punti di esperienza e incantesimi preziosi.
Tutti i controlli di Bloodwych sono rimasti inalterati.

PERSONAGGI VECCHI E NUOVI

I personaggi che importi da Bloodwych mantengono tutti i loro livelli, incantesimi e statistiche essenziali, con l'eccezione dei punti che vengono raddoppiati. Inoltre, gli inventari sono stati azzerati, per cui l'attrezzatura deve essere tutta ritrovata, comprata o conquistata. Una delle nuove caratteristiche è l'opzione di reclutare qualunque mostro unanoide che incontri, come pure i personaggi che importi. Questi mostri hanno tutti un nome, una classe e un allineamento magico, ma differiscono dai sedici originali in diversi modi:
Non possono alzare i livelli.
Non possono recuperare punti o incantesimi con il sonno.
Quando vengono licenziati, diventano ostili.
Il loro libro magico contiene già il massimo numero di incantesimi che possono avere, determinato dalla classe di appartenenza.

NUOVI INCANTESIMI

La magia degli antichi è disponibile per i personaggi del livello quindici o superiore. Questa magia semi-dimenticata è molto più potente e devastante di quella delle quattro classi di incantesimi precedenti.
L'unico inconveniente è che devi sacrificare una vecchia classe di incantesimi, una di Serpente, di Drago, di Luna o di Caos. Se un personaggio sceglie di scartare la sua classe di incantesimo, tutti i vantaggi del loro normale allineamento vengono trasferiti a quelli nuovi. Pe4r cui, ad esempio, se Murlock e Zastaph scartano un Caos ciascuno, Murlock diventa più efficace con i nuovi incantesimi.
Gli otto nuovi incantesimi sono anche molto cari, ma ne vale la pena!

Lo Vieux Manoir

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Alcuni dei mostri, umanoidi o no, portano oggetti preziosi per il completamento della missione. Li puoi identificare mediante il sotto-menu Inquiry (Indagine).

Adesso puoi stabilire l'allineamento magico di mostri o personaggi facendo domande su leggende.

Se utilizzi mostri reclutati, e i loro punti sono bassi, prova con delle pozioni o incantesimi di guarigione.

Dal momento che i mostri reclutati non ottengono livelli di esperienza, cerca dei sostituti più potenti e meglio motivati.

Le Vieux Manuel

The computer program and all its associated documentation are protected by National and International Copyright Laws. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

© 1989 MIRRORSOFT Ltd

Mirrorsoft Limited
Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW
Telephone: 01-928 1454



Le Vieux Manuel