

von Rainer Sulzbach

Der größtenwahnsinnige Imperator »Malu-Krii« hat es sich in den Kopf gesetzt, das ganze Universum zu erobern und sein Hauptquartier in der kleinen Stadt »Tygus Horx« errichtet. Seit einigen Jahren beherrscht er mit seinen Kreaturen diese Ortschaft. Mit einer Untergrundorganisation versuchen die letzten Anhänger des Guten, ihn zu bekämpfen. Viele der Gefolgsleute sind dem bösen Malu Krii und seinen Häschern zum Opfer gefallen. Die Organisation scheint zu zerbröckeln. Schon haben sich einige Bewohner der Stadt dem Bösen angeschlossen.

Bevor Sie die Leitung der Organisation übernehmen, laden Sie das Programm mit

LOAD "TYGOS HORX", 8

und starten mit *RUN*. Nach der Kurzanleitung (in Englisch) erschaffen Sie sich als erstes die einzelnen Mitglieder mit »create character« (Abb.1). Bevor Sie in den Kampf schreiten, sollten Sie mit »save party« die gesamte Organisation abspeichern.

Nun geht's in den Kampf (Abb.2). Bei Tygus Horx können Ausrüstungsgegenstände nur verkauft, NICHT gekauft werden. Eine Attacke mit einer Waffe können nur die obersten vier Party-Mitglieder führen. Zauberer lernen bei Ytkura neue Sprüche (spell acquiring), dazu muß man sich allerdings im richtigen Level befinden. Ab dem vierten Level können die Zauberer in eine andere Klasse wechseln (change class).

Im folgenden erhalten Sie einige Erklärungen der Tastaturfunktionen:

- 1-6 Werte des Mitglieds, Nummer (1-6) ansehen
- d - Gegenstand wegwerfen (drop item)
- e - Gegenstand an- bzw. ausziehen
- t - Gegenstand einem anderen geben (trade item)
- p - gesamtes Gold an sich nehmen (pool gold)
- u - Gegenstand benutzen (use item)
- s - Spielstand speichern (save)
- d - Spielstand laden (load)
- c - Zauberspruch (cast spell)
- n - Rangfolge ändern (new order)
- i - vorwärts laufen
- k - vorwärts durch eine Tür
- j - nach links drehen
- l - nach rechts drehen
- <RUN STOP> - Pause

Zaubersprüche:

In den Erläuterungen werden folgende Abkürzungen benutzt:

- combat - nur im Kampf wirksam
- 1 foe - gegen einen Feind aus einer Gruppe
- group - gegen eine ganze feindliche Gruppe
- party - Wirkung des Spruches auf die eigene Gruppe
- 1 char - Wirkung des Spruches auf ein Mitglied der party
- short - kurze Wirkung des Spruches: wenige Minuten
- medium - doppelt so lang wie short
- long - doppelt so lang wie medium
- immediate - Wirkung sofort bemerkbar

Die Sprüche werden wie folgt erläutert:

Spruch - Erklärung

Abkürzung des Spruches, Anzahl der verbrauchten Spellpoints, Wirkung (gegen wen, wann)

Magician Spells (Magiersprüche)

Level 1:

Tell Place - zeigt die Richtung und in den Dungeons die Position der Party an

TEPL, 3, immediate, immediate

Tygus Horx -

Dunkle auf

Für alle, die das Bard's-Tale-Fieber noch nicht ganz verlassen hat, ist dieses neue Abenteuer ein absolutes Muß. Für alle anderen auf jeden Fall ein guter Tip, aber Vorsicht: SUCHTGEFAHR.

Help Power - verleiht den Waffen der Mitglieder eine zusätzliche Kraft von +5

HEPO, 4, party, combat

Orla's Healpower - heilt ein Mitglied von 1 bis Points of damage (Treffern)

ORHL, 4, 1 char, immediate

Level 2:

Power Fire - fügt dem Gegner 8 bis 23 Treffer bei

POFI, 5, 1 foe, combat

Magic Gloves - verleiht den Waffen der Mitglieder eine zusätzliche Kraft von +15

MAGL, 6, party, combat

Jorr's Shield - ein unsichtbares Schild, das vor der Party ist und sie schützt

JOSH, 6, party, short

Level 3:

Power Water - fügt dem Gegner 10 bis 30 Treffer bei

POWA, 8, 1 foe, combat

Combat Armor - wie JOSH nur länger

COAR, 8, party, medium

Level 4:

Power Touch - fügt dem Gegner 24 bis 50 Treffer bei

POTO, 9, group, combat

Holy Help - verleiht den Waffen der Mitglieder eine zusätzliche Kraft von +25

HOHE, 10, party, combat

Level 5:

Magic Shield - wie COAR nur länger

MASH, 12, party, long

Death Touch - fügt dem Gegner 48 bis 64 Treffer bei

DETO, 15, 1 foe, combat

Level 6:

Heilen aller Mitglieder auf die normale Anzahl der Punkte (condition)

HEAL, 18, party, immediate

Conjurer Spells (Beschwörungssprüche)

Level 1:

Conjurer Flame - Flamme, die die Umgebung in den Dungeons zeigt (Licht)

COFL, 2, immediate, short

ein Rollenspiel der Extraklasse

Mächte der Erde

Editor zu Tygus Horx in So 79 !



[1] Als erstes müssen Sie die Mitglieder Ihrer Organisation »erschaffen«



[2] Sie beginnen den Kampf gegen »Malu Krii« in der Stadt »Tygus Horx«

Bolan's Fire - fügt dem Gegner 5 bis 10 Treffer bei
BOFI, 3, 1 foe, combat

Level 2:

Conjurer Compass - Kompaß, der die Richtung anzeigt
COCO, 3, immediate, short

Freeze Enemies - fügt dem Gegner 8 bis 24 Treffer bei
FREN, 4, group, combat

Flesh Healing - heilt ein Mitglied von 5 bis 15 Treffern
FLHL, 5, 1 char, immediate

Level 3:

Conjurer Light - wie COFL nur länger
COLI, 5, immediate, medium

Electric Power - fügt dem Gegner 5 bis 20 Treffer bei
ELPO, 6, 1 foe, combat

Lor's Compass - wie COCO nur länger
LOCO, 6, immediate, medium

Level 4:

Greater Healing - heilt ein Mitglied von 10 bis 30 Treffern
GRHL, 8, 1 char, immediate

Evil Power - fügt dem Gegner 16 bis 35 Treffer bei
EVPO, 10, group, combat

Level 5:

Magic Torch - wie COLI nur länger
MATO, 11, immediate, long

Magic Compass - wie LOCO nur länger
MACO, 12, immediate, long

Level 6:

Magic Healing - heilt ein Mitglied auf die normale Anzahl der Punkte
MAHL, 16, 1 char, immediate

Wizard Spells (Zauberformeln)

Level 1:

Fire Wall - fügt dem Gegner 20 bis 30 Treffer bei
FIWA, 4, group, immediate

War Force - fügt dem Gegner 10 bis 36 Treffer bei
WAFO, 4, 1 foe, combat

Level 2:

Magic Lance - fügt dem Gegner 15 bis 47 Treffer bei
MALA, 6, 1 foe, combat

Power Force - fügt dem Gegner 28 bis 40 Treffer bei
POFO, 7, group, combat

Level 3:

Item Spell - MACO, MATO, MASH nur länger
ITSP, 8, party, immediate

Daquora's Dagger - fügt dem Gegner 30 bis 45 Treffer bei
DADA, 10, group, combat

Level 4:

Drain Power - senkt die Schlagkraft der Gegner um 10
DRPO, 12, all foes, combat

Ytkura's Sword - fügt dem Gegner 30 bis 50 Treffer bei
YTSW, 14, group, combat

Level 5:

Back to Live - Wiederbelebung eines Mitgliedes
BALI, 18, 1 char, immediate

Huge Force - fügt dem Gegner 35 bis 55 Treffer bei
HUFO, 22, group, combat

Level 6:

Malu Krii's Hammer - fügt dem Gegner 40 bis 65 Treffer bei
MAHA, 25, group, combat (gr)

Kurzinfo: Tygus Horx

Programmart: Abenteuerspiel (Rollenspiel)
Spielziel: Befreien Sie die Erde von Malu Krii
Laden: LOAD "TYGUS HORX",8,1
Starten: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Benötigte Blocks: 212
Programmautor: Rainer Sulzbach