

WALT DISNEY'S
DUCKTALES



USERS **MANUAL**

HOOFDSTUK 1	5
1.1 Openingswoord	5
HOOFDSTUK 2	6
2.1 Het verhaal	6
HOOFDSTUK 3	8
3.1 Systemeisen	8
3.1.1 Soundchips	8
3.2 Bekabeling	8
HOOFDSTUK 4	10
4.1 Opstarten	10
4.1.1 Koude start	10
4.1.2 Warme start	10
4.2 Selecteren frequentie	10
HOOFDSTUK 5	11
5.1 Toetsenondersteuning	11
5.2 Het introscherm	11
5.3 Het menu	11
5.3.1 uitleg Password	12
5.3.2 Het invoeren van een Password	12
HOOFDSTUK 6	13
6.1 Het spel	13
6.1.1 Het basis-idee	13
6.2 Het speelscherm	15
6.3 Algemene obstakels	15
6.3.1 Village	16
6.3.1.1 Hotel	16
6.3.1.2 Weapon-, Defence- en Equipmentshops	16
6.3.1.3 Amusement, Chat! en Leave	17
6.3.2 Monsters	17
6.3.2.1 vechtmenu	17
6.3.2.2 uitleg attackpoint en defencepoint	18
6.3.2.3 Het vechten	18
6.3.2.4 Dood en credits	18
6.3.3 Bijzonderheden	19
6.4 Het gebruik van items	19
6.4.1 selecteren en gebruiken	19
6.4.2 weggaan uit de itemselect	20

6.5 Eindmonsters	20
HOOFDSTUK 7	21
7.1 Stage clear	21
HOOFDSTUK 8	22
8.1 Tips voor het spel	22
HOOFDSTUK 9	23
9.1 Emphasys Service	23
HOOFDSTUK 10	24
10.1 Copyrights	24

© MCMXCIV MSX Club Emphasys

Geproduceerd door Overflow!

Titel : "DuckTales™ -The Lucky Dime® -"

Schrijver : A.M. den Boer
Omslagontwerp : R. Stoffer
Illustraties : R. Stoffer
Druk : A.M. den Boer

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Emphasys.

All rights reserved. No part of this manual may be reproduced in any form, by print, photoprint, microfilm or any other means, without written permission from Emphasys.

Dag van uitgave : Internationale MSX beurs Zandvoort

Correspondentieadres: Emphasys
Oude Telgterweg 169 A
3851 EC Ermelo (Gld.)
[Holland]

Tot slot willen wij nog de volgende mensen bedanken, want zonder hen was DuckTales nooit een feit geweest:

- Walt Disney;
- A.H. Overwijk;
- R.C. Stoffer;
- J.L. Koopmans;
- M. Shuqair;
- R. Schrijvers;
- S.H. Koopmans.
- W.W. Overwijk
- J.B. Driesenaar (Nederlandse vertaling)

Ook willen de makers van DuckTales de auteurs van de volgende programma's bedanken:

- MoonBlaster v1.41;
- S.E.E. v2.0;
- WB-Ass v2.0;
- Tasword MSX-2 v1.0;
- WordPerfect 6.0b
- DOS-Edit
- GraphSaurus v2.01;
- DD-Graph v1.0;
- BK filecopier v1.0;
- FastCopy v3.0.
- SPE5 v1.0
- WP Ed

HOOFDSTUK 1

1.1 Openingswoord

Als eerste willen wij u hartelijk bedanken voor de aankoop van ons fantastische spel: "DuckTales". Sinds vorig jaar zijn wij zeer druk geweest met het vervaardigen van dit spel. Nu het eindelijk is gereleased kunnen wij met zekerheid zeggen dat "DuckTales" een zeer goed afgewerkt geheel is en bovendien leuk is om te spelen. U zult zeker geen spijt krijgen van de gedane aankoop!

DuckTales is een elektronisch bordspel. Wat dit precies inhoud kunt u zelf het beste bekijken. Het spel is speciaal gemaakt voor mensen met de leeftijd van 6 t/m 99 jaar. Dus lol voor jong en oud.

Wij wensen u veel plezier met het lezen van deze handleiding en natuurlijk met het eigenlijke spel: DUCKTALES! (oehoe!)

OverFlow! & Emphasys,
augustus, 1994

HOOFDSTUK 2

2.1 Het verhaal

Het is nacht. Heel Duckstad ligt op een oor. Zo ook Dagobert Duck, een stinkrijke multitriljardair en tevens suikeroom van Donald Duck en de neefjes. Dagobert ligt stil te dromen van zijn duizenden honderdjes en honderden duizendjes. En dan te bedenken dat hij alles te danken heeft aan dat ene dubbeltje. Dat dubbeltje dat hem de nodige dosis geluk in het leven geeft.

Dagobert moet er niet aan denken dat hij zijn geluksdubbeltje kwijt zou raken; dit zou immers het einde van zijn geluk, en dus z'n fortuin, zijn.



Terwijl Dagobert rustig verder slaapt, wordt er een zacht brom-geluid hoorbaar. Het lijkt op een vrachtauto. Dagobert is echter altijd op z'n hoede, want hij heeft immers datgene wat iedereen graag van hem af zou willen pakken.

Een zacht gestommel weerklinkt in het geldpakhuis. Dagobert schiet overeind en kijkt voorzichtig om zich heen. Heeft hij zich vergist, of is er toch iets aan de hand?

Plotseling gaat alles heel snel. Dagobert voelt hoe sterke handen hem stevig vastpakken en hoe snijdende touwen ruw om zijn lichaam worden geslagen. Dan knipt een van de onbekende mannen het licht aan en krijgt Dagobert de schrik van zijn leven...



...oranje shirts? De shirts worden gedragen door niemand minder dan de zware jongens! "Ha! Ha! oude vrek", schreeuwt een zware jongen. "Wij komen je even helpen met het kwijtraken van je centen. En we hebben nog een vriendinnetje meegenomen."

Plotsklaps verschijnt er een grote bliksemflits. Een rookwolk maakt het onmogelijk voor Dagobert om te zien wat er gebeurt. Als de rook is weggetrokken kijkt Dagobert angstig naar beneden. "Gegroet, edele heer Duck!", zegt een stem. Dagobert kijkt nu langzaam omhoog en ziet tot z'n schrik...

"Inderdaad Duck, ik ben het, zwarte Magica. Ik kom je geluksdubbeltje ophalen! Ik heb er grootse plannen mee", spuwt Magica.

"Nooit! Nooit zul je mijn geluksdubbeltje krijgen. Nooit, hoor je me?", krijst Dagobert.

De zware jongens regelen het karweitje. Magica pakt het geluksdubbeltje en samen met de zware jongens verdwijnt ze! Voorgoed verdwenen?

Als Donald en de neefjes Dagobert een bezoekje gaan brengen, zien ze Dagobert op de stoel zitten, vastgebonden en hulpeloos. Snel maken ze de touwen los. Dagobert valt in een driftbui zoals nooit tevoren. "Raaaaaaaah!" krijst Dagobert. "Ik ben het zat! Donald, schiet op! Ik moet die heks zien te vinden" zegt Dagobert.

Van woede springt Dagobert dwars door de deur van zijn pakhuis en schreeuwt vervolgens tegen de wereld:

"Magica! Ik zal je vinden. Hoe dan ook, waar dan ook! Ik zal niet rusten totdat ik mijn geluksdubbeltje terug heb. Dat zweer ik!"

En met deze woorden van de stinkrijke eend, begint er een avontuur van spanning, vreemde ontmoetingen, avontuur en vooral... GELD!



HOOFDSTUK 3

3.1 Systeemeisen

Om DuckTales goed te kunnen spelen zijn er een aantal minimum eisen waaraan uw MSX-Computer moet voldoen.

De minimale eisen zijn:

- ✓ Een MSX 2/2+/turbo R computer;
- ✓ 128 kB RAM geheugen;
- ✓ 128 kB VideoRAM geheugen;
- ✓ Een dubbelzijdige diskdrive.

3.1.1 Soundchips

Er kunnen evt. nog muziekitbreidingen gebruikt worden bij DuckTales.

De soundchips die ondersteund worden zijn:

- ⇒ PSG (de standaard MSX soundchip);
- ⇒ MSX-Music;
- ⇒ MSX-Audio;
- ⇒ Of alle drie tegelijk.

Met deze laatste optie heeft u stereomuziek.

3.2 Bekabeling

Om het stereo-effect maximaal te laten overkomen is het noodzakelijk om uw kabels goed te verbinden aan uw versterker. U heeft 2 tulp-tulp stekertjes nodig om uw versterker te verbinden met uw muziekchips. U kunt het beste een kabeltje verbinden vanaf de line-out van de MSX-Audio naar bijv. rechts-in van uw versterker. Het andere kabeltje moet van uw line-out van de computer komen (of bij een FM-PAK van de line-out van voorgenoemde cartridge) en naar bijv. links-in van uw versterker worden gebracht.

Als u problemen heeft m.b.t. het aanleggen van de kabels voor een goede stereo-configuratie, dan verwijzen wij u door naar Stg. Sunrise of de handleiding van het muziekprogramma MoonBlaster 1.41.



HOOFDSTUK 4

4.1 Opstarten

Als u klaar bent om te beginnen met het spel, wilt u natuurlijk weten hoe deze op te starten. Dit kan op twee manieren, nl.:

4.1.1 Koude start

Een koude start voert u als volgt uit:

- ✓ Doe de diskette van DuckTales in uw (A:) diskdrive;
- ✓ Schakel uw MSX-computer aan.

4.1.2 Warme start

Een warme start voert u als volgt uit:

- ✓ Doe de diskette van DuckTales in uw (A:) diskdrive;
- ✓ druk op de RESET-toets van uw MSX.

De rest gaat nu vanzelf en na enige tijd verschijnt het eerste plaatje van uw aankoop op het scherm.

4.2 Selecteren frequentie

Het selecteren van een frequentie gaat als volgt. Bij het opstarten, zoals hierboven beschreven, de BS-toets inhouden totdat de beep klinkt. Nu staat DuckTales ingesteld op 50 Hz. Doet u bovenstaande handeling niet, dan zal DuckTales met 60 Hz opstarten.

HOOFDSTUK 5

5.1 Toetsenondersteuning

Ducktales ondersteund meerdere toetsen voor uw eigen speelgemak.

Toets	actie
Spatiebalk	activeren
Cursor omhoog	omhoog
Cursor omlaag	omlaag
Cursor rechts	rechts
Cursor links	links
ESCape	verlaten
Select	selecteren item

5.2 Het introscherm

Als u even heeft gewacht voor het laden, dan verschijnt al snel het intro-logo. Als de muziek begint kunt u twee dingen doen.

- ☛ U kunt wachten op de credits, die na enige tijd wachten op uw scherm komen;
- ☛ U kunt op de spatiebalk drukken, waarna u een menu te zien krijgt.

5.3 Het menu

In het menu kunt u een paar keuzes maken. De keuze wordt gedaan d.m.v. de cursors omhoog en omlaag. Bevestiging van de keuze wordt gedaan d.m.v. de spatiebalk.

De volgende menu-items zijn beschikbaar:

- ☛ Game;
(Het starten van het ingestelde level. Standaard staat dit op level 1)

- ☞ Demo;
(Het bekijken van de demo van het ingestelde level. Standaard staat dit op level 1)
- ☞ Password;
(Het invoeren van een, door uzelf verkregen, password)

5.3.1 uitleg Password

Een password is een soort van handmatige save-stand. U kunt met een verkregen password weer verder gaan waar u de vorige keer gebleven was. U krijgt een password, elke keer als u een stage van Ducktales tot een goed einde brengt. Onthoud deze passwords goed, of schrijf ze op!

Er moet echter opgelet worden, dat een password alles onthoud, behalve uw geld. Dus als u bijna aan het einde bent van een level, probeer dan het geld zoveel mogelijk op te maken aan handige items enz. enz.

5.3.2 Het invoeren van een Password

Het invoeren van een password gaat heel simpel. U mag alle letters van het alfabet gebruiken. Passwords kunnen elke lengte, met een maximum van 8, bezitten.

Als u een password heeft ingevoerd en deze is OK bevonden, dan verschijnt het hoofdmenu weer. U kunt nu de demo van het ingestelde level nog eens bekijken of u kunt het ingestelde level gaan spelen.

HOOFDSTUK 6

6.1 Het spel

Zoals reeds gezegd is Ducktales een soort elektronisch ganzenbord bedoeld voor 1 speler. De overeenkomsten met het bekende ganzenbord zijn echter beperkt; in principe is alleen het loopgedeelte op dit gezelschapsspel gebaseerd; uw MSX is tot veel meer in staat! (mits u een gezellige familie-reunie bij opa's openhaard prefereert).

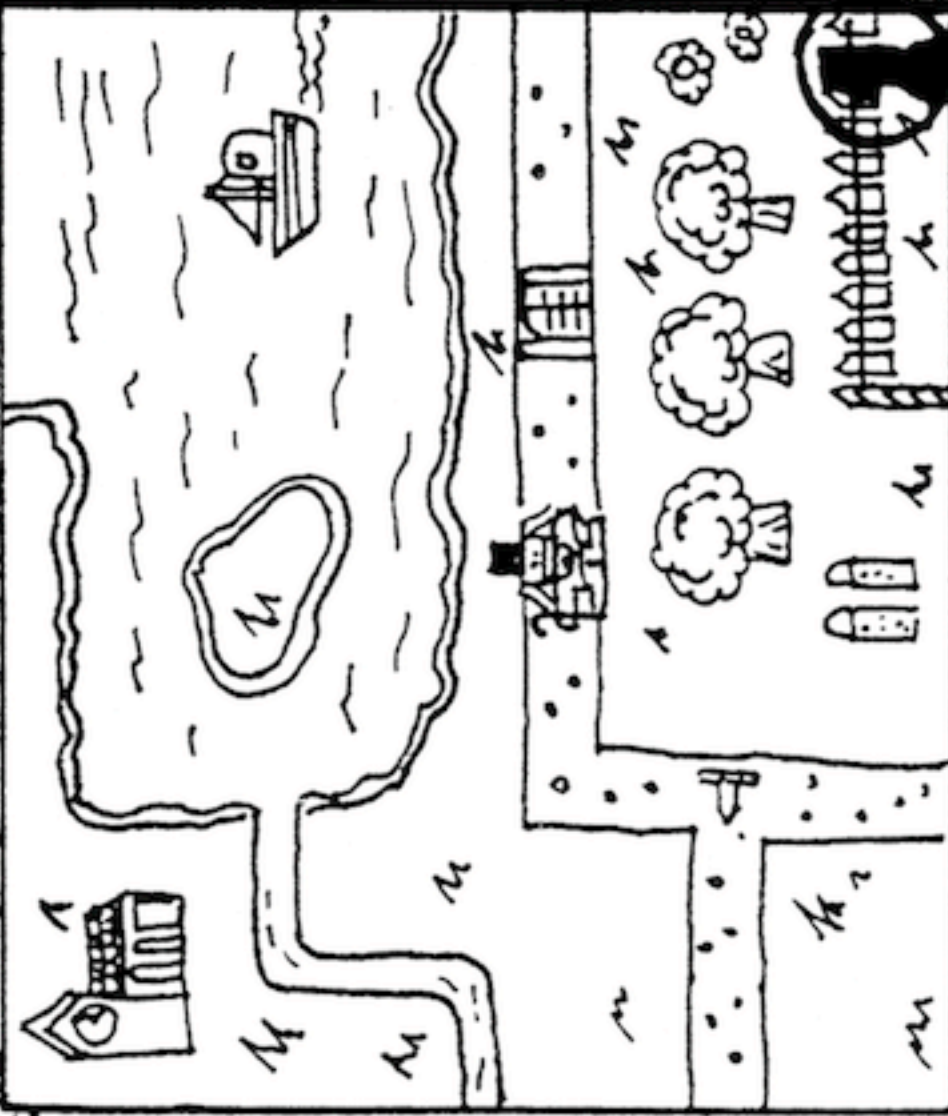
6.1.1 Het basis-idee

De bedoeling van het spel is, d.m.v. het gooien van een dobbelsteen, jezelf te verplaatsen over het speelbord. Dit gooien gaat m.b.v. de spatiebalk. Onderweg kun je een aantal verschillende obstakels tegen komen. Deze obstakels kunnen je van dienst zijn of je juist tegenwerken.

Als u alle levels tot een goed einde heeft gebracht, zult u getrakteerd worden op een schitterende einddemo!



DUCKTALES

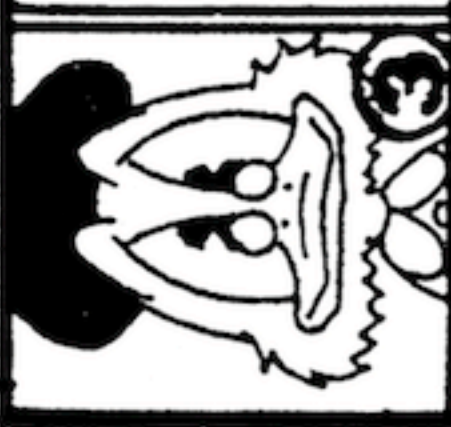









**DO YOU WANT TO ENTER
THE VILLAGE ?**



YES, YES, YES !!!...

NO, NOT TODAY.


2

 : 00+0
 : 0000
 HP: 0000
 ①: 0000
POCKET
 1
 6
 3
 1

 : 00+0
 : 0000
 HP: 0000

5



6.2 Het speelscherm

Het speelscherm is in verschillende vensters ingedeeld. Om een goed overzicht te krijgen van alle vensters kunt u naar figuur 1 kijken. Op figuur 1 ziet u een compleet overzicht van uw speelscherm. De verschillende vensters worden hieronder uitgelegd:

- ① Het eigenlijke speelscherm, met middenin de speler;
- ② Het conversatiescherm. In dit scherm zal alle tekst verschijnen die door Dagobert of door een ander figuur wordt gezegd. Tevens kunnen hier keuzes gemaakt worden en dient dit venster als mededelingenbord;
- ③ Dagobert zelf. Let tijdens het spel eens op zijn gemoedsuitdrukkingen. Dit is soms erg grappig om te zien;
- ④ In dit venster verschijnen de vergrotingen van o.a. dorpjes, monsters en andere dingen die je op je avontuur zal tegenkomen;
- ⑤ Het dobbelsteenvakje. In dit vakje wordt de dobbelsteen gegooid en tijdens gevechten wordt dit venster gebruikt voor de vechopties;
- ⑥ Dit venster geeft de status van Dagobert weer;
 - Het zwaardje geeft je attackpoint weer (later meer hierover);
 - Het schildje geeft je defencepoint weer (later meer hierover);
 - HP staat voor HitPoint. Dit is je levensenergie;
 - ● geeft je geld weer;
 - Onder je status zie je de inhoud van je broekzak.
- ⑦ Dit is de status van het monster dat jouw aanvalt (later meer hierover);

6.3 Algemene obstakels

Zoals al gezegd kunt u verschillende obstakels tegenkomen. Ik zal ze proberen zo helder mogelijk uit te leggen.

6.3.1 Village

Een "Village" is een dorp waarin u van alles en nog wat kunt aanschaffen. Het spreekt voor zich, dat je hiervoor een gedeelte van je zuurverdiende geld moet inleveren. Alle keuzes kunnen hier gedaan worden met de cursortoetsen omhoog en omlaag. Bevestiging geschiedt weer met de spatiebalk.

6.3.1.1 Hotel

In het hotel kunt u heerlijk tot rust komen of een stevig maaltje Duckstadse kost eten. Het eten zorgt ervoor dat uw hitpoints volledig herstelt worden. Het slapen zorgt ervoor dat uw hitpoints volledig herstelt worden en tevens met 10 punten worden verhoogt.

6.3.1.2 Weapon-, Defence- en Equipmentshops

Het spel kan natuurlijk niet gespeeld worden zonder de nodige wapens, schilden en items. Het dorp voldoet uitstekend aan die wensen en heeft een groot assortiment aan spullen.

Alle wapens en schilden zijn beter en worden natuurlijk ook duurder van boven naar beneden. Dus het eerste wapen is het zwakst, maar ook het goedkoopst. Het laatste wapen is het best, maar ook het duurst.

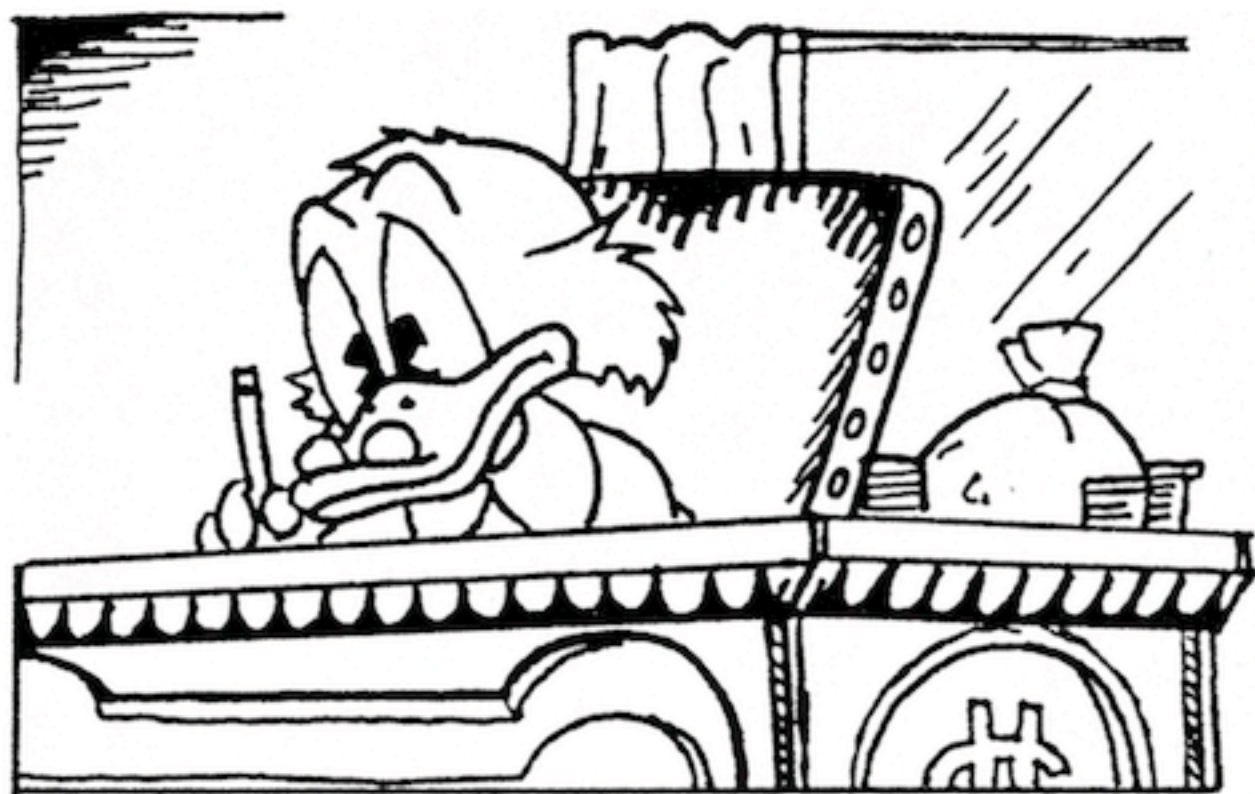
De items zijn van levensbelang in dit spel, vandaar dat u hieronder een tekening ziet met een paar items die in het spel zitten.



- ① Herkomst onbekend. Niemand weet waar dit item voor dient, zelfs de programmeur van dit spel niet!;
- ② Bijbel. Bijbels werden vroeger gebruikt om duivels af te schrikken;
- ③ Antidote. Als u zich niet zo lekker voelt;
- ④ Spuit. Geeft u weer wat zelfvertrouwen;

DUCKTALES
THE LUCKY DIME

Emphasys
Overflow!



HOOFDSTUK 10

10.1 Copyrights

Misschien heeft u er nog nooit bij stil gestaan als u software copieert, maar wist u dat dit een serieuze wetsovertreding is. Er staan namelijk copyrights op, die u bij het copieeren schendt. Vooral MSX-software is de laatste tijd schaarser aan het worden. Dit komt voor het grootste gedeelte door mensen die commerciële programma's copieeren. De makers van een programma krijgen niet meer genoeg omzet en stoppen vervolgens met het maken van nieuwe software.

Op dit moment beginnen vooral veel Nederlandse clubs en programmeurs met het ontwikkelen van software voor uw MSX computer. Dankzij hen kunt u nog van uw MSX-computer genieten. Laten we dit ook zo houden en copieer de aangekochte software niet door, want u verpest het niet alleen voor uzelf, maar tevens voor anderen.

Wij willen na deze preek uw aandacht vestigen op het volgende:

- DuckTales 'The Lucky Dime' is beschermd door copyrights ■
- Uw naam, adres, woonplaats en de aankoopdatum staan op de diskette ■
- Uw naam, adres en woonplaats staan bij Emphasys geregistreerd ■

Mochten wij na deze waarschuwingen toch nog copieën aantreffen bij zgn. clubs of in copieercircuits, dan zal de naam van de originele koper worden uitgelezen en zal er door Emphasys eerst contact met deze persoon worden opgenomen. Blijkt het geen misverstand, dan zullen er gerechtelijke stappen worden ondernomen.

Sorry voor deze sombere melding, maar ik neem aan dat u het begrijpt.

Veel plezier bij het spelen van DuckTales!

HOOFDSTUK 9

9.1 Emphasys Service

Mocht u, ondanks onze zeer zorgvuldige behandeling, een niet of niet goed werkend exemplaar van DuckTales hebben ontvangen, dan is de Emphasys service er voor u.

Het niet of niet goed werkend exemplaar wordt door ons GRATIS vervangen en portokosten worden VERGOED. Maak hier ook gebruik van!

Het kapotte exemplaar kan (zonder doos en handleiding) worden opgestuurd naar het volgende contactadres:

Emphasys Afd. service
o.v.v. DuckTales retour
Oude Telgterweg 169A
3851 EC Ermelo (Gld.)

Vergeet niet uw naam, adres en een korte omschrijving van de problemen mee te sturen. Een nieuw exemplaar van DuckTales zal dan zo spoedig mogelijk naar u terug gezonden worden.

N.B. Diskettes die het begeven, worden alleen gedurende het eerste jaar na aanschaf door ons vervangen.

HOOFDSTUK 8

8.1 Tips voor het spel

Hieronder een aantal tips voor het spel, die van belang kunnen zijn:

- ☛ Ga altijd een dorpje binnen. Let erop dat, als je dood gaat, je weer begint bij het laatst bezochte dorp;
- ☛ Chat altijd in een dorp. Het kan van levensbelang zijn;
- ☛ Maak aan het einde van een stage altijd je geld op. Je geld wordt namelijk niet meegenomen naar de volgende ronde (zoals bij het rad van fortuin);
- ☛ Het spel herbergt vele extra's, die je na een keer spelen niet altijd tegenkomt. Als je alles wilt ontdekken is een tweede keer spelen geen slecht idee.
- ☛ Als je vergiftigd bent, is het ook mogelijk om het gif weg te halen door dood te gaan. Dit kost echter wel een credit.

HOOFDSTUK 7

7.1 Stage clear

Heeft u het eindmonster verslagen, dan heeft u het level uitgespeeld en zal er na enige tijd de melding "STAGE CLEAR" op uw scherm verschijnen. Onder dit woord staat tevens een password, dat u hard nodig zult hebben. Schrijf het password op, of onthoud het, en druk op de spatiebalk voor de tussendemo, waarin het verhaal vervolgt wordt, waarna u de volgende stage weer kunt gaan spelen.

Heeft u het laatste level uitgespeeld, dan zult u geen password krijgen, maar een schitterende einddemo waarin u de uiteindelijke afloop van het avontuur kunt bewonderen.

Hier moet wel vermeld worden, dat niet alle items onder het lopen gebruikt kunnen worden. Welke u kunt gebruiken, is een kwestie van uitproberen.

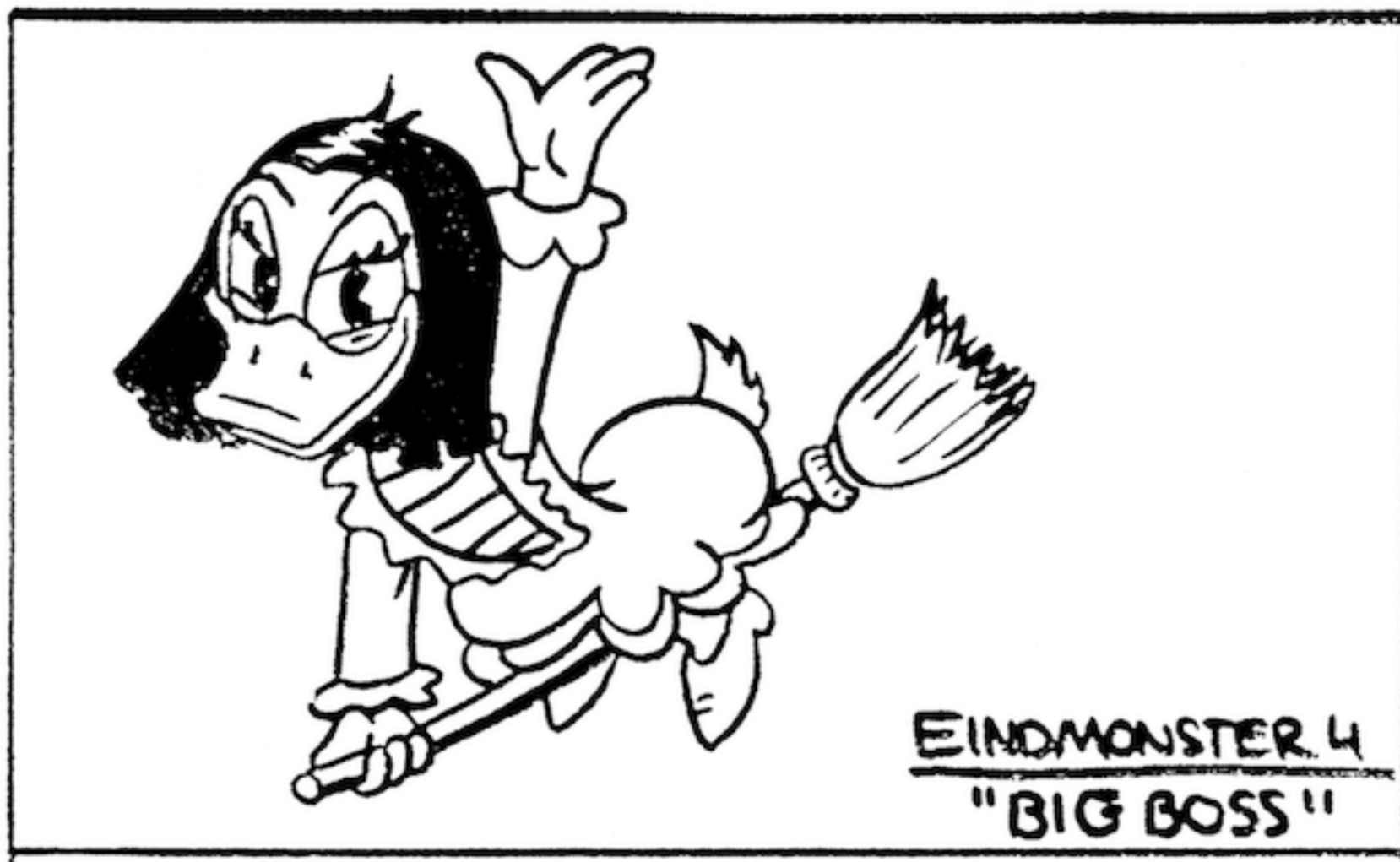
Ook kunnen niet alle items onder het vechten gebruikt worden en ook dit is weer een kwestie van uitproberen.

6.4.2 weggaan uit de itemselect

Als u per ongeluk op de SELECT-toets heeft gedrukt, of u komt erachter dat u niets zinvols kunt gebruiken, dan kunt u de itemselect altijd weer verlaten met een druk op ESCape.

6.5 Eindmonsters

Aan het einde van een level krijgt u een eindmonster. Het eindmonster zal het u zo moeilijk mogelijk maken, dus is het zinvol om goed in te kopen voordat u de confrontatie aangaat. Het vechten tegen een eindmonster gaat op dezelfde wijze als bij de normale monsters. Voor meer informatie verwijst ik u naar paragraaf 6.3.2



Als Dagobert verslagen wordt of hij moet om een andere reden zijn avontuur beëindigen, dan verschijnt er een GAME OVER-scherm. In dit scherm kunt u, mits u een aantal credits over heeft, kiezen uit twee opties:

- Continue (verder gaan waar u gebleven was);
- Game over (stoppen met het spel).

Uw startaantal van credits is 3. Gebruikt u een credit, dan zal het aantal credits met 1 verminderen en begint u weer bij het laatst bezochte dorp (niet bij het laatst gepasseerde dorp). Zijn uw credits op, dan is het spel afgelopen.

6.3.3 Bijzonderheden

Tijdens het spel zult u diverse malen obstakels tegenkomen, die hierboven niet vermeldt staan. Zo zal het dorpje aan de hand van het level een andere vorm aan kunnen nemen.

Andere obstakels zijn gesprekspartners. Deze kunnen worden aangesproken volgens het, door ons zelf ontwikkelde, BE-SMART-ANSWERING. Deze methode wordt soms ook toegepast bij dorpjes. Het is een praat-methode waarbij u zelf moet kiezen wat u terug gaat zeggen tegen bepaalde personages. De zinnen waaruit u kunt kiezen zijn meestal nogal cryptisch omschreven, en het is dan ook aan uzelf, wat u het beste antwoord vindt.

6.4 Het gebruik van items

Tijdens het lopen kunt u ook items gebruiken. Dagobert hoeft hierbij geen beurt over te slaan. Dit in tegenstelling tot het vechten, waar dit wel het geval is.

6.4.1 selecteren en gebruiken

Het selecteren van een item gaat als volgt:

- ✓ Druk op SELECT;
- ✓ kies een item met de cursors rechts en links;
- ✓ bevestig uw keuze met de spatiebalk.

6.3.2.2 uitleg attackpoint en defencepoint

Het vechten is gebaseerd op het gooien met dobbelstenen. Met hoeveel dobbelstenen u gooit kunt u zien aan uw attackpoint. Staat er bij uw attackpoint bijvoorbeeld $2D + 4$, dan wil dat zeggen dat u met 2 Dobbelstenen gooit en dat bij het totaal van die 2 dobbelstenen nog eens 4 punten wordt opgeteld. gooit bijvoorbeeld 5 en 2. Het uiteindelijke resultaat is dan:
 $5 + 2 + 4 = 11$ attackpoints.

Je defencepoint is gewoon uitgedrukt in een getal. Dit getal houdt alle worpen van de tegenstander tegen die kleiner of gelijk aan dit getal zijn. Gooit de tegenstander een hoger getal, dan is de uitkomst van zijn worp: het aantal van zijn worp minus uw defencepoint. Heeft u bijvoorbeeld 8 defencepoints, dan gaan er, met het resultaat van het vorige voorbeeld als uitgangspunt, $11 - 8 = 3$ hitpoints van uw totaal aantal hitpoints af.

6.3.2.3 Het vechten

Als u voor "attack" heeft gekozen, dan mag u eerst gooien met een bepaald aantal dobbelstenen (afhankelijk van uw attackpoint). Het aantal ogen wat u gooit wordt opgeteld en de restwaarde, die achter de term "?D +" staat, ook. Nu wordt de defencepoint van uw tegenstander van uw worp afgetrokken. De uitkomst is het absolute totaal dat u van uw tegenstander afslaat. (zie 6.3.2.2 voor een rekenvoorbeeld)

Na uw worp mag de tegenstander gooien. Dit gaat op dezelfde wijze als hierboven beschreven. Als dit is gebeurd, en het monster of u bent niet dood, dan komt u weer terug in het vechtscherp en kunt u weer een keuze maken.

N.B. Als u een ontsnapping probeert, kan het zijn dat de poging mislukt. U bent nu een beurt kwijt. Ook als u een item gebruikt moet u een beurt overslaan.

6.3.2.4 Dood en credits

U heeft voor het uitspelen van het spel een aantal credits tot uw beschikking. Deze credits zorgen ervoor dat u verder kunt gaan met het spel als u verslagen bent door een monster of om een andere reden uit het avontuur bent gestapt.

- ⑤ Dobbelsteen. Misschien gooit u hier hoger mee?;
- ⑥ Rolschaatsen. Op een paar wielen ga je een stuk sneller;
- ⑦ Rookbom. Het zicht ontrekt bij het gooien van deze bom... Rennen!;
- ⑧ Healpotion. Geeft u weer wat levenskracht.

6.3.1.3 Amusement, Chat! en Leave

Als u wat geld wilt verdienen kunt u zelfs in DuckTales een potje gokken. Een spelletje boter, kaas en eieren is bij winst goed voor 100 Gold. Maar pas op, je tegenstander is erg goed in dit spel.

Bij "Chat!" kunt u een babbel maken met de plaatselijke handelaar. Deze is altijd op de hoogte van de laatste nieuwtjes. Zorg ervoor dat u zoveel mogelijk babbelt met hem, want hij kan u tips geven die van belang zijn om het spel tot een goed einde te brengen.

Met de laatste optie in het dorp verlaat u het nederige stadje en gaat u weer verder met uw avontuur.

6.3.2 Monsters

Monsters kunt u door het gehele speelveld tegenkomen. Meestal zijn ze kwaadaardig, sommige ook niet. Als u een monster tegenkomt schakelt het speelscherm om in het vechtscherm.

6.3.2.1 vechtmenu

In het vechtmenu kunt u voor 3 opties kiezen. Dit kiezen gebeurt met de cursors omhoog, omlaag en de spatiebalk.

- Attack! (ga de confrontatie aan met het monster);
- Use item (gebruik een gekocht of gevonden item);
- Escape (Een ontsnappingsPOGING!).