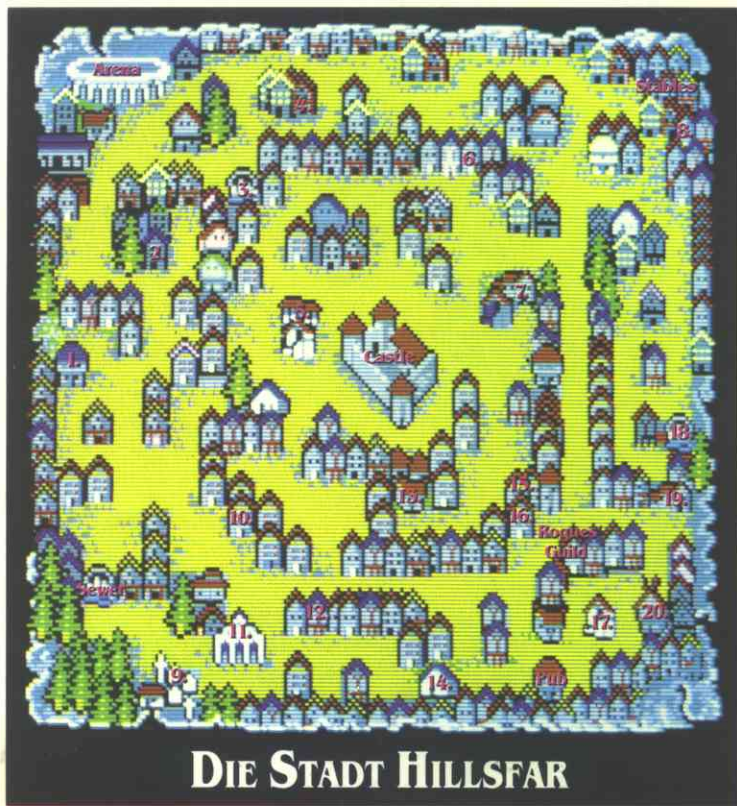




DIE STADT HILLSFAR

Tragen Sie die Namen der Gebäude ein, wenn Sie diese näher erforscht haben...

- | | | |
|----------|-----------|-----------|
| 1. _____ | 9. _____ | 17. _____ |
| 2. _____ | 10. _____ | 18. _____ |
| 3. _____ | 11. _____ | 19. _____ |
| 4. _____ | 12. _____ | 20. _____ |
| 5. _____ | 13. _____ | |
| 6. _____ | 14. _____ | |
| 7. _____ | 15. _____ | |
| 8. _____ | 16. _____ | |



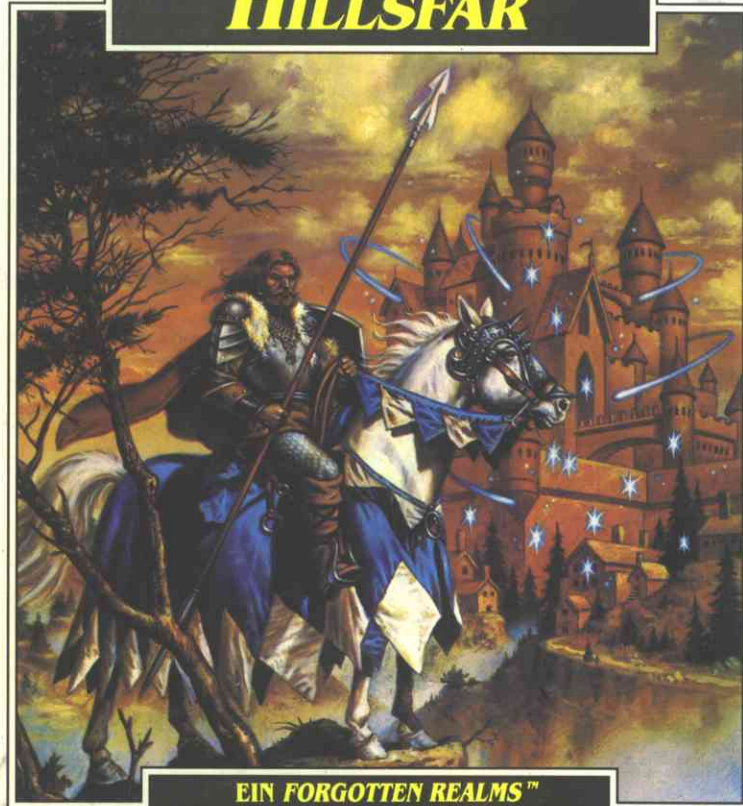
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

EmuMovies

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTERPRODUKT

HILLSFAR



EIN FORGOTTEN REALMS™
Action-Abenteuer



TSR, Inc.

© 1989 TSR, Inc.
© 1989 Strategic
Simulations, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

GARANTIEBESCHRÄNKUNGEN

Strategic Simulations, Inc. ("SSI") garantiert für den Zeitraum von 30 Tagen nach dem Kaufdatum, daß die Diskette (bzw. Disketten) mit dem darauf aufgenommenen Programm frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte sich trotzdem innerhalb dieser Zeitspanne eine Diskette als schadhaft erweisen, können Sie die Diskette an U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX zurücksenden, und wir werden Ihnen die Diskette kostenlos ersetzen.

SSI GIBT KEINE GARANTIE, WEDER EXPLIZIT NOCH IMPLIZIT, BEZÜGLICH DER AUF DER DISKETTE AUFGENOMMENEN SOFTWARE ODER DES IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBENEN SPIELS, SEINER QUALITÄT, GEBRAUCHLICHKEIT, MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN "ALS SOLCHE" VERKAUFT. DAS GESAMTRISIKO BEZÜGLICH DER QUALITÄT UND DER GEBRAUCHLICHKEIT TRÄGT DER KÄUFER. SSI HAFTET AUF KEINEN FALL FÜR DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS EINEM FEHLER IM PROGRAMM ODER SPIEL ERGEBEN, SELBST WENN SSI AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHADEN HINGEWIESEN WURDE. (IN EINIGEN STAATEN IST WEDER DIE AUSSCHLIESSUNG NOCH BESCHRÄNKUNG IMPLIZITER GARANTIE ODER DER HAFTBARKEIT FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN ERLAUBT, IN WELCHEM FALLE DIE OBIGE BESCHRÄNKUNG ODER AUSSCHLIESSUNG NICHT FÜR SIE ZUTRIFFT.)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR-Firmenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI. USA, und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations Inc., Sunnyvale, CA. USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Handbuch und sämtliches Begleitmaterial sowie die Computerprogramme auf den beigelegten Floppydisketten oder Kassetten, die hier beschrieben sind, sind urheberrechtlich geschützt und beinhalten gesetzlich Informationen im Besitz von SSI, Inc. und TSR, Inc. Ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von TSR, Inc. ist es niemandem gestattet, Kopien dieses Handbuchs, des Begleitmaterials oder der Programme auf den Disketten und Kassetten an andere Personen weiterzugeben oder weiterzuverkaufen. Das Kopieren oder Fotokopieren, die Reproduktion, die Übersetzung sowie die Reduktion dieses Handbuchs bzw. des Begleitmaterials auf maschinenlesbares Format – als Ganzes oder zu Teilen – sind nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von TSR, Inc. erlaubt.

Jedliche Person(en), die einen Teil oder das Ganze dieses Programms reproduziert, in welcher Form auch immer, macht sich einer Verletzung des Copyrights strafbar und wird nach Ermessen der Besitzer des Copyrights strafrechtlich verfolgt.

WAS ZU TUN IST, WENN SIE EINE FEHLERHAFTE DISKETTE HABEN

Alle Ihre Spiele werden ausführlichen Spieltests unterzogen, bevor sie auf den Markt kommen. Während dieses Vorgangs hoffen wir, etwaige Programmfehler zu entdecken und zu korrigieren. Wegen der komplexen Natur unserer Simulationen kann es jedoch passieren, daß einige Programmfehler bis zur Veröffentlichung unentdeckt bleiben. Außer den Programmfehlern gibt es manchmal Probleme mit den Disketten selber. Bei der Duplikation von Disketten haben wir die Erfahrung mit einer Fehlerquote von 3 bis 5% gemacht. Bevor Sie davon ausgehen, daß eine Diskette schadhaft ist, sollten Sie Ihr Diskettenlaufwerk überprüfen. Nahezu 95% der an uns als defekt zurückgeschickten Disketten erweisen sich auf unseren Computersystemen als fehlerfrei. Häufig liegt das Problem an einem Diskettenlaufwerk, das der Wartung bezüglich seiner Ausrichtung und Geschwindigkeit oder der Reinigung bedarf.

Ist Ihre Diskette schadhaft, so schicken Sie nur die Diskette (behalten Sie die anderen Teile des Spiels) an unsere Kundenabteilung zurück ("Customer Support Department") zusammen mit einer Notiz, in der Sie die Probleme beschreiben. Sie erhalten eine Ersatzdiskette, nachdem wir Ihre defekte Diskette empfangen haben.

Entdecken Sie im Programm einen Fehler, sollten Sie die Spieldiskette und die Speicherdisketten an unsere Kundenabteilung ("Customer Support Department") zurückschicken. Fügen Sie bitte eine Beschreibung dessen bei, was im Spiel passiert, wenn sich der Fehler ereignet. Nach Korrektur des Programmfehlers erhalten Sie eine auf den neuesten Stand gebrachte Diskette.

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei Ihrem Schriftwechsel mit uns immer Ihren Namen, die Adresse und eine Telefonnummer beifügen, unter der Sie tagsüber erreichen können. Wir werden unser Bestes versuchen, jegliches Problem so schnell wie möglich zu korrigieren.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG IN HILLSFAR	1.
SPIELVORBEREITUNG	1.
Commodore 64®/128®	1.
IBM® PC, XT, AT, PS/2™, Tandy®	1.
Wenn Sie über eine Festplatte verfügen	2.
STARTEN DES SPIELS	2.
KREIEREN EINES CHARAKTERS	3.
1. Wahl der Rasse Ihres Charakters	3.
2. Wahl des Geschlechts Ihres Charakters	3.
3. Wahl der Klasse Ihres Charakters	3.
4. Wählen einer Ausrichtung	4.
5. Eigenschaftspunkte Ihres Charakters	5.
6. Wahl eines Namens	5.
REITEN EINES PFERDES	6.
ABENTEUER IN HILLSFAR	6.
Zusätzliche Befehle	6.
TANNAS ÜBUNGSPLATZ	6.
DIE ARENA	7.
SCHLÖSSER KNACKEN	8.
ÖFFNEN VON TÜREN UND TRUHEN	9.
Optionen	9.
GEBÄUDE UND LABYRINTHE	9.
Öffnungszeiten besonderer Gebäude	10.
EIN GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK ÜBER HILLSFAR UND DEN 'ELVEN COURT'	10.
NACH HILLSFAR – DER "CURSE OF THE AZURE BONDS"	11.

Die Bildschirmabbildungen in diesem Regelbuch stammen vom IBM®

Die Darstellungen anderer Computer können sich davon unterscheiden. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines Corp.

INFORMATION FÜR APPLE II UND IBM-KOMPATIBLE COMPUTER:

Viele unserer Spiele lassen sich auf Apple II und IBM-kompatiblen Computern spielen. Die meisten unserer Spiele lassen sich auf einem Apple II GS im Apple II-Emulationsmodus spielen.

Wenn Sie einen Apple II GS, einen Apple-kompatiblen oder einen IBM-kompatiblen Computer besitzen, empfehlen wir Ihnen, sich mit unserem "heißen Draht" ("Technical Hotline") in Verbindung zu setzen, um in Erfahrung zu bringen, ob das SSI-Programm, daß Sie kaufen wollen, auch mit Ihrem Computer kompatibel ist. Sie können uns werktags zwischen 9 und 17 Uhr (Pazifischer Zeit) unter der Telefonnummer (415) 964-1200 erreichen. Sollten wir jedoch nicht genügend Informationen zur Verfügung haben, um die Kompatibilität zu bestimmen, und Sie wollten das Programm kaufen und selber über die Kompatibilität herausfinden, so können Sie das Spiel innerhalb von 14 Tagen zusammen mit der datierten Quittung an uns zurückschicken, und wir erstatten das Geld zurück. Oder schicken Sie das Spiel innerhalb von 30 Tagen an uns zurück, so können Sie es gegen ein anderes Spiel tauschen.

EINFÜHRUNG IN HILLSFAR

Nach Monaten des Umherziehens sind Ihr Nachschub und Ihre Vorräte fast vollständig erschöpft. Ihre Gruppe schlägt Ihr Lager außerhalb von Hillsfar auf. Sie dachten nur an einen kurzen Aufenthalt in der Stadt, um Ihre Vorräte aufzufrischen und vielleicht bei Ihrer Gilde (Zunft) vorbeizuschauen und zu sehen, wie die Dinge stehen. Sie hatten keinen Schimmer einer Ahnung, was auf Sie zukommen würde, als Sie durch die Tore schritten...

Keine Waffen innerhalb der Tore gestattet! Magie? Nur die Magie seiner Exzellenz, der ersten Lord, wird in Hillsfar geduldet? Außerdem erlaubt seine Exzellenz es nicht, daß die höheren Levels innerhalb von Hillsfar trainiert werden. Die gefürchteten Roten Federn (Red Plumes) sehen alles und tolerieren keine Gefahr für Recht und Ordnung in der Region! Willkommen in **HILLSFAR**! Als ein Spielabenteuer der FORGOTTEN REALMS™ und Teil der neuesten Spielreihe von **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®** verspricht **HILLSFAR** Abenteuer und Intrigen, die jeden potentiellen Helden herausfordern. Es gilt, in jeder der vier Charakterklassen verschiedene Aufgaben erfolgreich zu bestehen.

Hillsfar war eine der offensten Städte am Moonsae, bis der Stadtrat gestürzt wurde. Der Händler und Zauberer Maalthilr, selbsternannter erster Lord von Hillsfar, herrscht jetzt mit eiserner Hand über die Region. Er ist gerissen, skrupellos und unabhängig und hat sich wenige Freunde gemacht, während Hillsfar versucht, sich gegen die mächtigen Lords der Umgebung zu behaupten, die mit einem gierigen Auge auf die reiche Hafenstadt schauen. Recht und Ordnung werden von den gefürchteten Roten Federn, Maalthilrs Privatarmee, gewahrt, die tagsüber wie nachts durch die Stadt schreiten und Ihre Aufmerksamkeit auf alles Ungewöhnliche richten.

Ahl Eine Stadt unter strenger Kontrolle ist eine Stadt unzähliger Möglichkeiten für jeden echten Abenteuerer. Ohne Waffen und mit wenig Magie ausgestattet sind es Ihr klarer Verstand und Ihre Flinkheit, die benötigt werden, um der Rätsel und Mysterien Herr zu werden, die die Stadt Hillsfar umgeben. Ihr Erfolg hängt davon ab, wie schnell Sie Labyrinth durchqueren, Schlösser knacken, Pferde reiten (ohne dabei abgeworfen zu werden), sich Informationen im Wirtshaus verschaffen und die unzähligen Hindernisse überwinden können, die es noch zu entdecken gilt. Trotz des kürzlichen Umsturzes bleibt

Hillsfar weiterhin das Kleinod des Moonsae. Reichtum und Abenteuer erwarten Sie in den Wirtshäusern der Stadt, den Gilden (Zünften) jeder Klasse, auf dem Friedhof, beim Bogenschießen, in den Abwässerkanälen, im Geisterhaus, in Maalthilrs Burg und vor allem in der Arena. Wenn Sie Glück haben, werden Sie nur etwas gröber angefaßt, wenn Sie einem der Roten Federn über den Weg laufen. Doch wenn nicht, werden Sie in die Arena geworfen, in der Sie um Ihr Leben und für Maalthilrs Unterhaltung kämpfen. Mit Stöcken und Pfählen bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich auf Ihre Geschicklichkeit und Ihre schnellen Reflexe zu verlassen, um aus diesem Schlamassel wieder herauszukommen.

Haben Sie das richtige Werkzeug, um die Schlösser zu knacken? Denken Sie, daß Sie sich in der Arena behaupten können? Das hoffen Sie jedenfalls nach einem kurzen Blick auf die finstere dreinschauenden Roten Federn. Abenteuer sind kein Zuckerschlecken, und wenn Sie durch die Tore schreiten und Hillsfar betreten, wissen Sie auch warum.

SPIELVORBEREITUNG

Für den Commodore 64®/128™:

1. Ihren Commodore 64/128-Computer gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung aufstellen.
2. Den Joystick an Port 2 anschließen.
3. Zuerst das Diskettenlaufwerk und dann den Computer einschalten.
4. Ihre HILLSFAR-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Laufwerk einschieben.
5. LOAD "*", 8, 1 eingippen und die RETURN-Taste drücken.

Für den IBM® PC, XT, AT, PS/2™, Tandy®:

1. Ihren IBM-PC oder kompatiblen Computer gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung aufstellen.
2. Den Computer einschalten.
3. Booten Sie Ihre DOS-Kopie (2.1 oder höher).
4. Formatieren Sie eine leere Diskette, auf der Sie Ihre Fortschritte abspeichern können. Nennen Sie diese: "HILLSFAR Save Game Disk" (Speicherdiskette)
5. Die Diskette 1 mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk A einschieben.

6. Wählen Sie Laufwerk A durch Eintippen von A: und Drücken der ENTER-Taste.
7. HILLSFAR eintippen und die ENTER-Taste drücken.
8. Sie werden gebeten, einen Grafik-Modus zu wählen. Wählen Sie Ihren Modus, indem Sie die entsprechende Nummer eintippen. Sind Sie sich nicht sicher, welchen Modus Sie haben, sollten Sie in Ihrer Hardware-Anleitung nachschauen. Der Tandy-Modus ist für die Tandy 1000-Computer.

Beachten Sie: Anstelle der Pfeiltasten kann die Zahlentastatur verwendet werden. Wenn sich dieses Handbuch auf die RETURN-Taste bezieht, müssen Sie dann die ENTER-Taste drücken.

Wenn Sie über eine Festplatte verfügen:

1. Die Diskette 1 mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk A einschieben.
2. Wählen Sie Laufwerk A durch Eintippen von A: und Drücken der ENTER-Taste.
3. "INSTALLH" (ohne die Anführungszeichen) eintippen und ENTER drücken.
4. Sie werden gebeten, den Buchstaben für die Festplatte einzugeben, die Sie benutzen wollen; zum Beispiel C, D, E usw.
5. Alle Dateien werden vom Laufwerk A zu dem von Ihnen bestimmten Laufwerk und in ein Unterverzeichnis mit dem Titel HILLSFAR kopiert. Besitzen Sie 5¼ Zoll-Disketten, werden Sie nach dem Kopieren der Dateien gebeten, die Diskette 2 ins Laufwerk einzuschieben und die ENTER-Taste zu drücken. Alle Dateien auf dieser Diskette werden ebenfalls kopiert.
6. Wollen Sie das Spiel von der Festplatte aus spielen, tippen Sie den Buchstaben des von Ihnen gewählten Laufwerks ein (C, D, E, usw.) gefolgt von einem Semikolon. Drücken Sie dann die ENTER-Taste. Dann CD HILLSFAR eintippen und die ENTER-Taste drücken. Vergessen Sie nicht, eine Lücke zwischen CD und HILLSFAR zu lassen. Schließlich HILLSFAR eintippen und ENTER drücken. Jetzt kann das Spiel beginnen.

STARTEN DES SPIELS

Wenn der Titelbildschirm von **HILLSFAR** erscheint, die RETURN-Taste* drücken. Als Nächstes erscheint der Bildschirm mit den "Camp"-Optionen. Zum Wählen benutzen Sie die Pfeiltasten für Hoch und Runter oder den Joystick, bis die von Ihnen gewünschte Option hervorgehoben wird, und drücken dann die RETURN-Taste.

* Auf dem Commodore drücken Sie den Joystickknopf anstelle der RETURN-Taste, es sei denn, Sie werden beim Schließen der Tastatur gebeten, Worte oder Zahlen einzutippen.

Laden (LOAD) eines Charakters, um nach HILLSFAR zu reiten:

Sie werden gebeten, Ihre Speicherdiskette ins Laufwerk einzuschieben und dann die RETURN-Taste zu drücken. Sie können den Joystick oder die Pfeiltasten für Hoch und Runter zum Hervorheben des von Ihnen gewünschten Charakters benutzen, den Sie nach Hillsfar übernehmen wollen. Die RETURN-Taste drücken oder EXIT wählen, um zu den Camp-Optionen zurückzukehren.

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, befinden Sie sich auf dem Rücken eines Pferdes, das nach Hillsfar reitet. Sie werden auf Ihrem Weg auf unzählige Hindernisse treffen. Für weitere Informationen über die Reitkunst sollten Sie sich den Abschnitt REITEN EINES PFERDES durchlesen.

Kreieren (CREATE) eines Charakters in HILLSFAR:

Kreieren Sie mit Hilfe dieser Option einen neuen Charakter. Für weitere Informationen über diese Option sollten Sie den Abschnitt KREIEREN EINES CHARAKTERS lesen.

Speichern (SAVE) Ihres gegenwärtigen HILLSFAR-Charakters:

Es ist eine gute Idee, den Status Ihres Charakters regelmäßig abzuspeichern. Sollte Ihr Charakter sterben, können Sie ihn über die Option "Laden eines Charakters, um nach Hillsfar zu reiten" ("Load a character...") wieder ins Spiel zurückholen.

Entfernen (REMOVE) eines HILLSFAR-Charakters von Diskette:

Mit diesem Befehl können Sie unerwünschte Charaktere entfernen. Bedenken Sie, daß ein entfernter Charakter unwiderruflich verloren geht.

Übertragen (TRANSFER) eines Charakters:

Mit Hilfe dieser Option können Sie Charaktere aus einigen der anderen AD&D®.

Computerprodukte von SSI wie z.B. *POOL OF RADIANCE* transferieren. Es ist möglich, Charaktere von *POOL OF RADIANCE* nach *HILLSFAR* zu übertragen, jedoch nicht von *HILLSFAR* nach *POOL OF RADIANCE*. Charaktere lassen sich zwischen den Fantasy-Rollenspielen *HILLSFAR* und *CURSE OF THE AZURE BONDS* in beide Richtungen transferieren.

Anmerkung: Bestimmte Gegenstände wie die Liste der Zaubersprüche, die Sie in *POOL OF RADIANCE* oder *CURSE OF THE AZURE BONDS* erworben haben, werden nicht nach *HILLSFAR* übertragen. Damit Sie diese unbenutzten Gegenstände mit Ihrem in *HILLSFAR* verbesserten Charakter zurück in das ursprüngliche Spiel transferieren können, müssen Sie den nach *HILLSFAR* übertragenen Charakter in *POOL OF RADIANCE* oder *CURSE OF THE AZURE BONDS* beibehalten.

Diese zwei verschiedenen Charaktere können sich auf derselben Speicherdiskette befinden.

† Nur für bestimmte Computerformate.

Anfertigen einer HILLSFAR-Speicherdiskette:

Mit dieser Option können Sie sich eine Speicherdiskette (Save Game Disk) anfertigen. Alle anderen Informationen, die sich vorher auf der Diskette befunden haben, werden gelöscht. Bezeichnen Sie die Diskette als "HILLSFAR Save Game Disk", wenn der Vorgang abgeschlossen ist.

† Nur für bestimmte Computerformate.

KREIEREN EINES CHARAKTERS

Sie müssen einen Charakter erschaffen, der die Abenteuer in *HILLSFAR* sucht und seine Aufgaben erfüllt. Die Charaktere unterscheiden sich in Ihrer Rasse, Klasse und Ihren Eigenschaftspunkten.

1. Wahl der Rasse (RACE) Ihres Charakters

Eine Liste der Rassen erscheint. Benutzen Sie den Joystick oder die Pfeiltasten zum Hervorheben der von Ihnen gewünschten Option und drücken Sie die Leertaste oder den Feuerknopf zum Treffen Ihrer Wahl.

Zwerge ('Dwarf'). Dies ist eine schlaue Rasse von robusten Arbeitern und Handwerkern. Sie können gleichzeitig Kämpfer und Diebe sein.

Elfen. So groß wie Menschen, jedoch etwas dünner. Sie können Kämpfer, Magier, Diebe, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Diebe, Magier/Diebe und Kämpfer/Magier/Diebe sein. Elfen haben außerdem bessere Chancen, versteckte Objekte zu finden.

Gnome. Mitglieder dieser Rasse sind etwas kleiner und dünner als ihre Vettern, die Zwerge. Sie können Kämpfer, Diebe oder Kämpfer/Diebe sein.

Halb-Elfen. Diese Mischlinge verfügen über viele der Tugenden sowohl der menschlichen Rasse als auch der Elfen. Wie die Elfen können sie mehr als einer Klasse gleichzeitig angehören.

Halblinge ('Halfling'). Diese sind etwa halb so groß wie Menschen, was ihnen den Namen gab. Sie verfügen über wenig Geschicklichkeit mit Magie, aber sind widerstandsfähig gegen ihre Einflüsse. Sie können Kämpfer, Diebe oder Kämpfer/Diebe sein.

Menschen ('Humans'). Die häufigste Spielerrasse in den Vergessenen Realms. Ihre Aufstiegsmöglichkeiten in den Klassen der Kämpfer, Magier, Kleriker und Diebe sind unbeschränkt.

2. Wahl des Geschlechts (GENDER) Ihres Charakters

Sie müssen bestimmen, ob Ihr Charakter weiblich ('female') oder männlich ('male') sein soll. Wie bei der Wahl der Rasse die von Ihnen gewünschte Option hervorheben und die Leertaste oder den Feuerknopf zum Treffen Ihrer Wahl drücken.

3. Wahl der Klasse (CLASS) Ihres Charakters

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Klassen erfolgt weiter unten. Seien Sie nicht beunruhigt, wenn nicht alle der aufgelisteten Klassen auf Ihrem Bildschirm erscheinen. Einige Rassen können nicht bestimmten Klassen angehören. Ein menschlicher Abenteuerer kann nur jeweils einer Klasse angehören, während Nicht-Menschen mehrere Klassen kombinieren können. Einem Charakter mit verbundenen Klassen stehen mehrere Optionen offen, aber dafür sind seine Fortschritte langsamer. Heben Sie die gewünschte Klasse hervor und drücken Sie die Leertaste oder den Feuerknopf, um mit dem Spiel fortzufahren.

Kleriker ('Cleric'). Der Kleriker ist ein Kreuzfahrer, der für die Verbreitung seiner Religion kämpft. Aufgrund religiöser Beschränkungen darf er keine scharfen Waffen wie Schwert oder Pfeil benutzen, da diese Blut vergießen, aber er darf sämtliche Rüstungen und zerschmetternde Waffen wie z.B. Keulen benutzen.

Kämpfer ('Fighter'). Ein Kämpfer kann jegliche Rüstungen oder Waffen einschließlich magischer Waffen wählen, doch die meisten magischen Gegenstände und sämtliche Zaubersprüche bleiben für ihn außer Reichweite.

Magier ('Magic-User'). Ein Magier gehört zur potentiell stärksten Charakterklasse. Zu Anfang jedoch ist er schwach und er hat nur wenige Schlagpunkte ('Hit Points'). Außerdem kann er sich nur an wenige Zaubersprüche erinnern und muß mit diesen sparsam umgehen, bis er weitere Sprüche durch Aufsteigen in den Levels erlernt.

Ein Magier kann nicht jede beliebige Rüstung oder Waffe benutzen. Ihm stehen nur Dolch ('Dagger'), Wurfpfeil ('Dart') oder Stock ('Staff') zur Verfügung. Es gibt jedoch magische Gegenstände, die nur die Mitglieder dieser Klasse benutzen können.

Dieb ('Thief'). Der Dieb verwendet Betrug und Ablenkung anstelle von roher Gewalt, um an sein Ziel zu gelangen. Dies ist die einzige Klasse, in der Halbmenschen bis zur gleichen Position wie Menschen aufsteigen können. Und in der Tat, Halblinge und Halbelfen sind besonders geschickt in diesem Handwerk. Für einen tüchtigen Dieb benötigt ein Charakter einen hohen Grad an Gewandtheit.

Diebe dürfen nur Lederrüstungen benutzen, und ihnen steht nur eine beschränkte Auswahl an Waffen zur Verfügung.

Mehrfach-Klassen ('Multiple'). Nicht-Menschen können manchmal mehreren Klassen angehören. Ist ein Charakter in mehr als einer Klasse, wird in jedem Level ein Durchschnitt seiner Schlagpunkte in allen betroffenen Klassen ermittelt. Seine Erfahrungspunkte werden jedoch zwischen den Klassen aufgeteilt, auch wenn er in einer davon nicht mehr weiter aufsteigen kann. Er erhält alle Vorteile der Klassen bezüglich der Waffen und der Ausrüstung.

4. Wahl einer Ausrichtung ('Alignment')

Als "Alignment" wird die Lebensphilosophie eines Charakters bezeichnet. Während Sie die

Kontrolle über die Handlungen eines Charakters haben, kann die 'Ausrichtung' Ihres Charakters Einfluß darauf nehmen, wie sich NPCs ('Non-Player Charakter' = Charaktere, die nicht von einem Spieler kontrolliert werden) ihm gegenüber verhalten. Der Computer bietet Ihnen alle zur Verfügung stehenden "Alignments" an.

5. Eigenschaftspunkte Ihres Charakters

Nach der Wahl des Geschlechts für Ihren Charakter zeigt der Computer automatisch alle Eigenschaften der Abenteuerer zusammen mit den Punkten an. Eigenschaftspunkte reichen von 3 (niedrig) bis 19 (hoch). Sie haben die Möglichkeit, die Charakter-Punkte nochmals auszuwürfeln oder beizubehalten. Würfeln Sie solange, bis Sie die von Ihnen gewünschten Eigenschaftspunkte erhalten. Die Eigenschaftspunkte sind wie folgt:

Stärke ('Strength' oder 'Str'). Hiermit wird gemessen, wieviel Gewicht ein Charakter tragen kann und wieviel Schaden er beim Kämpfen anrichten kann. Stärke ist die wichtigste Eigenschaft eines Kämpfers.

Intelligenz ('Int'). Hiermit wird ermittelt, an wieviel sich ein Charakter erinnern kann. Intelligenz ist die wichtigste Eigenschaft eines Magiers.

Weisheit ('Wisdom' oder 'Wis'). Dies ist ein Maß für die Fähigkeit eines Charakters, die Vorgänge in der Welt zu verstehen und auf sie Einfluß zu nehmen. Weisheit ist die wichtigste Eigenschaft eines Klerikers.

Gewandtheit ('Dexterity' oder 'Dex'). Hier wird gemessen, wie groß die Handfertigkeit und Flinkheit eines Charakters ist. Offensichtlich ist Gewandtheit die wichtigste Eigenschaft eines Diebes.

Konstitution ('Con'). Dies gibt die Gesundheit eines Charakters an und übt den größten Einfluß darauf aus, wieviele Schlagpunkte ('Hit Points') ein Charakter erhält.

Charisma ('Cha'). Dies ist das Maß dafür, wie gut sich ein Charakter mit anderen Charakteren versteht und zusammenarbeiten kann. Manchmal ist es ein entscheidender Faktor, wenn Ihr Charakter auf einen sogenannten NPC trifft ('Non-Player Charakter' = Charaktere, die nicht von einem Spieler kontrolliert werden).

6. Wahl eines Namens

Dies ist der letzte Schritt bei der Schaffung eines Charakters. Der Name Ihres Charakters darf bis zu 15 Buchstaben beinhalten. Seien Sie sorgfältig bei der Namenswahl, denn später wird es nicht mehr möglich sein, den Namen zu ändern. Nach der Namenseingabe RETURN drücken, worauf ein Zusammenfassungsbildschirm mit sämtlichen Informationen über Ihren Charakter erscheint. Gehen Sie diese nochmals sorgfältig durch, bevor Sie sich entscheiden, Ihren Charakter abzuspeichern. Zwei weitere Charaktereigenschaften werden auf dem zusammenfassenden Bildschirm erscheinen:

Schlagpunkte ('Hit Points' oder 'hp'). Diese Eigenschaft hängt von der Konstitution des Charakters, seinem Level und seiner Charakterklasse ab (siehe weiter unten). Jedesmal, wenn ein Charakter geschlagen oder getroffen wird, verliert er Schlagpunkte. Ein Charakter mit vielen Schlagpunkten überlebt sehr viel länger in einem Kampf als ein Charakter mit wenigen Schlagpunkten. Ein Charakter stirbt, wenn er keine Schlagpunkte mehr übrig hat.

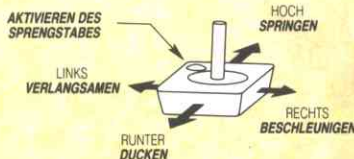
Erfahrungspunkte (Experience oder 'EX'). Während ein Spielcharakter seine Abenteuer bewältigt und Schätze sammelt, erhält er Erfahrungspunkte. Je mehr Erfahrungspunkte ein Charakter hat, desto geübter ist er in seiner Klasse.

REITEN EINES PFERDES

Im Camp erhalten Sie ein Pferd, mit dem Sie nach Hillsfar oder zu anderen interessanten Orten außerhalb der Stadt reiten können. Eine Karte mit der Umgebung der Stadt wird dazu benutzt, Ihre Richtung zu bestimmen. Sie können die möglichen Reiserouten durch Drücken der Pfeiltasten hervorheben. Drücken Sie die Leertaste, um auf dem von Ihnen gewählten Weg entlangzureiten. Von bestimmten Punkten aus, wie z.B. dem Camp, ist Ihre Auswahl auf eine Route beschränkt.



C-64 Joystick:



Manchmal erscheint dort, wo sich Ihr Pferd befindet, ein Fragezeichen auf dem Bildschirm. Sie erhalten dann die Möglichkeit, auf einem vergessenen Pfad entlangzureiten. Wollen Sie einen unmarkierten Weg benutzen, müssen Sie bei Erscheinen des Fragezeichens die Leertaste drücken. Man sagt, daß einige dieser Pfade zu Ruhm, Glück und Gefahr führen.

Die Steuerung von Pferd und Reiter erfolgt wie oben abgebildet. Den Joystick oder die Pfeiltasten nach rechts drücken, um zu beschleunigen, oder nach links, um zu verlangsamen. Bewegen des Joysticks nach vorne oder Drücken der Pfeiltaste nach oben läßt das Pferd springen, und Zurückziehen des Joysticks oder Drücken der Pfeiltaste nach unten läßt den Reiter ducken, um fliegenden Vögeln oder Pfeilen auszuweichen.

Sollten Sie einen Sprengstab finden, können Sie ihn auf dem Reiterpfad zum Zerstören von Hindernissen verwenden. Drücken Sie dafür den Feuerknopf des Joysticks oder die Leertaste. Sämtliche Stäbe verfügen nur über eine beschränkte Anzahl von Ladungen, und wenn diese aufgebraucht wurden, verschwinden sie.

Seien Sie vorsichtig! Die Wege und Straßen sind in der Tat trügerisch! Sie müssen über Hindernisse springen oder sich vor ihnen ducken, damit Sie nicht vom Pferd geworfen werden. Vermeiden Sie Heuballen, Gräben und Löcher, Pfützen, Zäune, Büsche und

Baumstümpfe. Jedesmal, wenn Sie ein Hindernis falsch einschätzen, laufen Sie die Gefahr, Ihr Pferd zu verlieren. Obwohl einige Pferde sich loyaler zu ihren Reitern verhalten als andere, wird Ihnen jedes Pferd davonlaufen, wenn Sie es ständig bis an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit antreiben. Sollte dies dennoch passieren, erscheint eine Liste mit den folgenden Optionen:

'Walk on ahead' (Weitergehen): Diese Option läßt Sie zu Fuß zu Ihrem gewählten Zielort weitergehen.

'Look for a horse' (Pferd suchen): Halten Sie nach einem Pferd Ausschau. Wenn Sie eins finden, können Sie Ihren Ritt fortsetzen.

'Wait for passerby' (Auf Vorbeigehende warten): Warten Sie auf einen Vorbeigehenden, der Ihnen den Weg zum Handelsposten zeigt.

'Start walking back' (Zurückgehen): Diese Option läßt Sie zu Ihrer Startposition zurückkehren.

Seien Sie stets auf der Hut, wenn Ihnen Ihr Roß davongelaufen ist, denn es besteht die Gefahr, daß Sie überfallen und ausgeraubt werden oder daß noch viel Schlimmeres passiert.

ABENTEUER IN HILLSFAR

Wenn Sie Hillsfar erreicht haben, finden Sie sich als aufblinkernde Pfeil in der oberen rechten Ecke der Stadt wieder. Hier befinden sich die Ställe, und hierher müssen Sie zurückkehren, wenn Sie die Stadt wieder verlassen wollen. Auf der linken Seite des Bildschirms erscheint eine 3D-Ansicht der vor Ihnen befindlichen Gebäude. Wenn Sie sich drehen wollen, benutzen Sie die Pfeiltasten nach links oder rechts. Zum Vorwärtsgang benutzen Sie den Hoch-Pfeil, und für eine Drehung um 180 Grad den Runter-Pfeil. Oder bewegen Sie den Joystick in dieselben Richtungen.

Unten links auf dem Bildschirm erscheinen der Status Ihres Charakters und was er oder sie bei sich trägt. Behalten Sie immer ein Auge auf den Schlagpunkten Ihres Charakters. Sollten Ihnen diese ausgehen, stirbt Ihr Charakter. Außerdem wird die Anzahl der in Ihrem Besitz befindlichen Türme und Heilungstränke angezeigt.

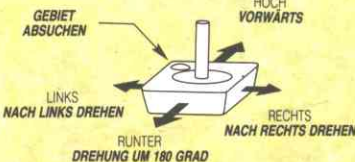
Abhängig von Ihrer Charakterklasse wollen Sie ein Wirtshaus oder eine Gilde (Zunft) aufsuchen. Lassen Sie sich dabei genügend Zeit und machen Sie sich mit der Stadt vertraut. Sie werden feststellen, daß das Nachrichtenfenster zwei verschiedene Positionen auf dem

Bildschirm einnehmen kann. Wenn Sie sich in der nördlichen Hälfte der Stadt befinden, erscheint es am unteren Bildschirmrand. Befinden Sie sich im Süden der Stadt, erscheint es am oberen Bildschirmrand.

Während des Spiels werden Ihnen häufig Anhaltspunkte mitgeteilt und neue Aufgaben zugeteilt. In einigen Gebieten der Stadt müssen Sie Ausschau nach Gegenständen, neuen Anhaltspunkten oder Personen halten. Wenn Sie sich ein Gebiet näher anschauen wollen, brauchen Sie einfach nur die Leertaste oder den Feuerknopf drücken.



C-64 Joystick:



Zusätzliche Befehle:

- R – Den letzten Anhaltspunkt zurückrufen.
- S – Sound an/aus.
- P – Heilungstrank benutzen.
- ← oder ESC – Pause.

TANNAS ÜBUNGSPLATZ

Auf Tannas Übungsplatz ('Target Range') können Sie Gold gewinnen oder einfach nur trainieren. Gegen einen niedrigen Preis können Sie gegen andere Meisterschützen antreten und um Ruhm und gold wetteifern.

Bei Betreten des Übungsplatzes erscheint eine Punktetabelle zusammen mit dem Geldbeutel, den Sie gewinnen können, wenn Sie die Punkte überbieten können. Ihnen wird der Eintrittspreis

genannt, und Sie werden gefragt, ob Sie teilnehmen wollen ('participate').



Ist dies der Fall, werden Sie als nächstes gefragt, ob Sie zuerst trainieren wollen ('practice'). Der einzige Unterschied zwischen Training und Wettkampf besteht darin, daß das Training kostenlos ist, aber dafür können Sie dann auch keine Preise gewinnen und Ihre Punktzahl wird nicht auf der Punktetabelle.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, werden Sie gebeten, die Waffe zu wählen, die Sie sich ausleihen wollen. Zur Wahl stehen Ihnen Schlinge, Dolch, Wurfpeile oder ein Bogen mit einigen Pfeilen.

'Sling' (Schlinge) – die einzige Waffe, die ein Kleriker benutzen darf.

'Dagger' (Dolch) – die schwerste Waffe.

'Darts' (Wurfpeile) – schneller und leichter als Dolche.

'Arrow' (Pfeil) – die schnellste Waffe.

'Wand' (Zauberstab) – nur für Magier.

Nachdem Sie Ihre Waffe gewählt haben, ist es an der Zeit zu zeigen, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind. Die Zielscheiben unterscheiden sich je nach Schwierigkeitsgrad in ihrem Wert. Der Joystick oder die Tastatur steuern das Fadenkreuz. Zum Feuern die Leertaste oder den Joystickknopf drücken. Sie werden sehen, daß Ihre Waffe beim Zielen abzuweichen scheint. Je größer Ihre Gewandtheit, desto geringer die Abweichung.

Behalten Sie ein Auge auf der Windmühle. Diese zeigt Ihnen die Windgeschwindigkeit an. Für einen genauen Schuß müssen der Windeinfluß einkalkuliert werden. Je leichter die Waffe, desto größer der Einfluß des Windes.

Feuern Sie genau. Sie haben nur zehn Versuche, um die Punktwertungen auf der Tabelle zu überbieten. Nachdem Sie Ihren letzten Versuch abgefeuert haben, werden Ihre Punkte

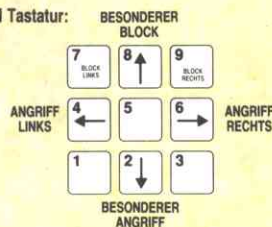
angezeigt, und etwaig gewonnene Preise werden Ihnen übergeben. Seien Sie nicht enttäuscht, wenn Sie in den ersten Runden nicht allzu gut abschneiden; selbst Wilhelm Tell mußte einmal trainieren.

DIE ARENA

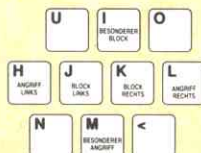
Auf Ihrem Weg durch Hillsfar werden Sie früher oder später in der Arena enden. In der Arena kämpfen Sie um Reichtum, Ruhm, Ehre oder vielleicht als Strafe für ein von Ihnen begangenes Verbrechen. Obwohl die Arena im Prinzip von Kämpfern bevorzugt wird, kann hier jeder antreten. Die meisten Kämpfe in der Arena werden so lange gefochten, bis einer der beiden Gegner besinnungslos ist. Findet ein Kampf als Resultat eines schweren Verbrechens statt, kann es um Leben oder Tod gehen.



IBM Tastatur:



C-64 Tastatur:



Dragonspine
Mountains

A DRAGON'S-EYE VIEW OF

HILLSFAR

AND VICINITY

Phlan

To Hlath

Ghost Lake

Rock
Quarry

Hermit's
Place

Trading
Post

Yurt

HILLSFAR

Ruins

Big
Tree

Wizard's
Labyrinth

MOONSEA

OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons**
COMPUTER PRODUCT

HILLSFAR

A
FORGOTTEN REALMS
ACTION ADVENTURE

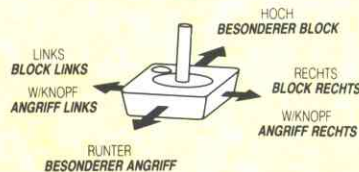
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, ADND, FORGOTTEN REALMS, and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR, Inc. ©1989 TSR, Inc. ©1989 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

To Elventree

C-64 Joystick



Jeder Gegner, gegen den Sie in der Arena antreten, hat seinen eigenen Kampfstil. Studieren Sie diesen genau, um ihn besiegen zu können. Beuten Sie seine Schwächen aus; weichen Sie seinen Stärken aus.

Wenn Sie in der Arena kämpfen, erhalten Sie einen Stock als Waffe. Wer zuerst seinen Gegner bewußtlos schlägt, hat gewonnen.

Die obige Abbildung zeigt den gesamten Kampfbildschirm. Der linke Balken zeigt an, wieviel Prozent Ihrer Schlagpunkte Ihnen noch zur Verfügung stehen. Der rechte Balken zeigt die Schlagpunkte Ihres Gegners an. Haben Sie zum Beispiel nur noch die Hälfte Ihrer Schlagpunkte, leuchtet der Balken nur noch bis zur Hälfte farbig auf. Manchmal ist es nicht möglich, die genaue Stärke Ihres Gegners einzuschätzen, bis Sie ihn mehrmals getroffen haben.

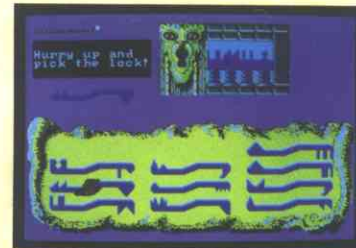
Das Fenster zur Linken zeigt die Kommentare der Kritiker zu Ihrem Kampf. Lassen Sie sich jedoch davon nicht ablenken, denn Sie kämpfen ja nicht mit ihnen.

Die Abbildung zeigt die verschiedenen Kampftechniken, die Ihnen zur Verfügung stehen. Wenn Sie die Attacken Ihres Gegners nicht abblocken, werden Sie vom Schlag getroffen. Bedenken Sie: Übung macht den Meister. Und da die meisten Kämpfe nicht auf Leben oder Tod sind, besteht immer die Möglichkeit einer Wiederholung des Kampfes.

SCHLÖSSER KNACKEN

Ob Sie nun ein Dieb sind oder nicht, irgendwann ergibt sich die Situation, daß Ihnen der Weg zugesperrt ist. Wenn Sie kein Dieb sind, kann es passieren, daß Sie eine Tür einschlagen oder eine Truhe aufbrechen müssen. Sind Sie jedoch ein Dieb oder haben Sie sich einen NPC-Dieb angeheuert und haben Sie einige Dietriche bei sich, stehen Ihnen andere Optionen zur Verfügung.

Wenn Sie mit Ihrem zuverlässigen Bund von Dietrichen auf eine verschlossene Tür oder Truhe treffen, werden Sie gefragt, ob Sie das Schloß knacken wollen. Wenn ja, erscheint als nächstes der hier abgebildete Bildschirm.



Schlösser werden geknackt, indem Sie von links nach rechts eine Zuhaltung des Schlosses nach der anderen lösen. Benutzen Sie die Pfeiltasten oder den Joystick, um den Dietrich zu wählen, der zu der jeweiligen Zuhaltung paßt. Den Feuerknopf oder die Leertaste drücken, um den Dietrich zur anderen Seite umzudrehen. Drücken Sie die RETURN-Taste, um sich an die Zuhaltung ranzumachen. Wenn Sie einen falschen Dietrich oder das falsche Ende des richtigen Dietrichs wählen, kann es passieren, daß er auseinanderbricht. Manchmal stehen Ihnen nicht alle notwendigen Dietriche zum Öffnen eines Schlosses zur Verfügung. Sollte dies der Fall sein, können Sie durch Drücken der 'E'-Taste das Schloß wieder verlassen, bevor Sie einen der Dietriche ausprobieren.

Es ist möglich, daß eine Zuhaltung verklemmt ist. In einem solchen Falle müssen Sie den Dietrich mehrmals benutzen, um die verklemmte Zuhaltung mit Kraft herunterzudrücken.

Beachten Sie: Die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Dietrich auseinanderbricht, ist größer, wenn Sie versuchen, eine verklemmte Zuhaltung mit Gewalt zu öffnen. Denken Sie daran, daß zerbrochene Dietriche zwar weiterhin auf dem Bildschirm erscheinen, aber daß Sie diese erst wieder benutzen können, wenn sie repariert wurden. Einige Schlösser sind schwerer zu öffnen als andere und einige sind mit Fallen ausgestattet. Bei der Verwendung eines falschen Dietrichs in einem solchen Schloß wird die Falle mit größter Wahrscheinlichkeit ausgelöst.

Sind sie erfolgreich und verwenden Sie den richtigen Dietrich, wird die Zuhaltung herunterfallen und Ihnen den Weg zur nächsten

freigeben. Wenn Sie die letzte Zuhaltung knacken, öffnet sich die Tür oder die Truhe. Ihnen steht nur eine begrenzte Zeitspanne zum Öffnen eines Schlosses zur Verfügung. Können Sie ein Schloß nicht innerhalb dieser Zeit öffnen, werden mit absoluter Sicherheit sämtliche vorhandenen Fallen ausgelöst.

Sobald Sie sich mit Ihren Dietrichen vertraut gemacht haben, sollten Sie wenige Probleme beim Öffnen eines Schlosses haben, solange Sie die notwendigen Dietriche mit sich führen. Haben Sie Probleme beim Knacken eines Schlosses, können Sie die 'F'-Taste drücken, um Kraft anzuwenden, oder die 'Z'-Taste, um einen Türring zu benutzen (wenn Sie einen solchen bei sich haben).

ÖFFNEN VON TÜREN UND TRUHEN

Sind Sie selber kein Dieb und haben Sie keinen NPC-Dieb angeheuert oder haben Sie keinen Bund von Dietrichen, können Sie trotzdem ein Schloß öffnen. Wenn Sie eine verschlossene Tür oder Truhe vorfinden, werden Sie gefragt, ob Sie diese öffnen wollen. Wenn ja, erscheinen die folgenden Optionen, wobei einige davon nicht immer angeboten werden:

Optionen:

'LEAVE! DO NOT TRY THIS LOCK' (Verlassen! Nicht versuchen, das Schloß zu öffnen): Diese Option steht nur solange zur Verfügung, bis Sie sich an einem Schloß versuchen.

'USE PHYSICAL STRENGTH TO FORCE IT' (Mit Gewalt versuchen): Versuchen Sie, das Schloß mit roher Gewalt zu öffnen. Seien Sie vorsichtig, denn ist dieses Schloß mit einer Falle ausgestattet, wird diese ausgelöst.

'PICK THE LOCK WITH A SMALL OBJECT' (Es mit einem kleinen Gegenstand versuchen): Mit dieser Option können Sie versuchen, ein Schloß mit einem kleinen Stöckchen oder Stück Metall zu öffnen. Seien Sie vorsichtig, denn ist dieses Schloß mit einer Falle ausgestattet, wird diese ausgelöst.

'USE A KNOCK RING' (Benutzen eines Türrings): Haben Sie einen Türring, so können Sie versuchen, ein Schloß damit zu öffnen. Türringe ('Knock Rings') stehen allen Charakteren in *HILLSFAR* zur Verfügung. Türringe öffnen nur ein Schloß pro Ring, denn beim Öffnen eines Schlosses wird die gesamte Energie verbraucht.

'USE THE CHIME OF OPENING' (Glockenspiel zum Öffnen benutzen): Mit diesem magischen Gegenstand werden alle Zuhaltungen aufgedrückt. Natürlich müssen Sie zuerst einen 'Chime of Opening' finden...

Ihnen steht nur eine kurze Zeitspanne zum Öffnen eines Schlosses zur Verfügung, und kauft diese aus, dann kehren Sie dorthin zurück, von wo Sie herkamen.

GEBÄUDE UND LABYRINTH

Bei Ihren Abenteuern in *Hillsfar* erhalten Sie viel Gelegenheit, die Gebäude der Stadt und die Abwasserkanäle zu betreten sowie Irrgärten mit Hecken und andere Labyrinth. Es ist wichtig, daß Sie diese sorgfältig untersuchen. Dort warten wertvolle Gegenstände, Informationen und Gold auf Sie.



IBM Tastatur:



C-64 Tastatur



Doch seien Sie gewarnt. Viele dieser Orte werden von Wächtern oder den Roten Federn selber bewacht. In vielen Fällen steht Ihnen nur eine beschränkte Zeitspanne zur Verfügung, um diese Dinge einzusammeln. In den meisten Fällen werden Sie versuchen, soviel einzusammeln wie Sie können und dann den Ausgang zu finden, der als eine Treppe nach unten erscheint, bevor die Wächter Sie finden. Jedesmal, wenn ein oder mehrere Wächter Sie berühren, nimmt Ihre Gesamtzeit ab, die am oberen Bildschirmrand angezeigt wird. Ist die Zeit abgelaufen, werden Sie von dem Wächter gefangen, der Sie als Erster berührt. Wenn dies passiert, verlieren Sie alle Gegenstände, die Sie eingesammelt haben, und werden möglicherweise zu einem Kampf auf Leben und Tod in die Arena geschickt. Werden Sie innerhalb der Burg gefangen genommen, enden Sie immer in der Arena.

Bewegen Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten oder des Joysticks durch ein Labyrinth. Seien Sie dabei so schnell wie möglich und achten Sie auf Fallen.

Öffnungszeiten bestimmter Gebäude

GEBÄUDE	UHRZEIT
1) Arena	8.00–23.00
2) Bogenschießen	8.00–15.00
('Archery')	
3) Bank	8.00–15.00
4) Buchladen	8.00–15.00
('Book Store')	
5) Burg	nie geöffnet
('Castle')	
6) Friedhof	12.00–19.00
('Cemetery')	
7) Tempel von Tempus	immer geöffnet
8) Ställe	immer geöffnet
('Stables')	
9) Kämpfergilde	immer geöffnet
('Fighters' Guild')	
10) Geisterhaus	nie geöffnet
('Haunted Mansion')	
11) Heilungsläden	8.00–15.00
(Healer Shops)	
12) Gefängnis	nie geöffnet
('Jail')	
13) Magiergilde	immer geöffnet
('Mages' Guild')	
14) Magierläden	8.00–15.00
('Mages' Shops')	
15) Magierturm	8.00–15.00
('Mages' Tower')	
16) Gasthäuser	16.00–7.00
('Pubs')	

- 17) Abwasserkanäle immer geöffnet ('Sewers')
- 18) Gaunergilde immer geöffnet ('Rogues' Guild')

Anmerkung: Die Gilden sind immer für ihre eigenen Mitglieder geöffnet, jedoch niemals für Fremde.

EIN GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK ÜBER HILLSFAR UND DEN 'ELVEN COURT'

Hillsfar ist eine der großen von Mauern umgebenen Städte, die den Moonsea umgeben. Ihre Geschichte beinhaltet Menschen und Elfen und reflektiert das Vertrauen sowie den Verrat zwischen beiden Rassen.

Vor 1357 Jahren fanden die ersten nach Norden vordringenden Menschen den 'Elven Court' vor, ein riesiges Waldgebiet südlich des Moonsea ('Mondsee'). Diese Menschen erhielten die Erlaubnis, sich in den Tälern ('Dales') niederzulassen, die den Wald umgaben. So wurden die verschiedenen Talländer gegründet. Der 'Standing Stone' (Stehende Stein) wurde errichtet, um an dieses Ereignis zu erinnern. Im Süden und Osten des Waldes lag das sich ausdehnende menschliche Königreich Sembia. Die Sembianer begannen, den Wald für ihre Schiffe abzuholzen. Die Elfen bereiteten dem jedoch ein Ende, als Sie die Sembianer vor 473 Jahren in der 'Schlacht der Singenden Pfeile' vernichtend schlugen.

Nach der Schlacht wurde ein Abkommen zwischen den Sembianern und den Elfen getroffen, miteinander in Handel zu treten und die kriegerischen Handlungen einzustellen. Dieses Abkommen erlaubte den Menschen, eine Straße von Sembia im Süden durch den 'Elven Court' bis zum Moonsea im Norden zu bauen, während die Elfen die Kontrolle über die Route der Straße behielten und sicherstellten, daß sie am 'Standing Stone' vorbeiging. Dies sollte die Menschen an frühere friedlichere Zeiten erinnern.

Am nördlichen Ende der Straße bildeten die Elfen an den Gestaden des Moonsea ein Handelszentrum, in dem Menschen wie Elfen begannen, regen Handel zu treiben. Beide Rassen lernten sich in den Wirtshäusern und Trainingshallen einander näher kennen. Die Verwaltung des Handelszentrums wurde gemeinsam ausgeübt, und über die Jahre dehnte es sich erst zu einer Siedlung, dann zu einer ummauerten Stadt und schließlich zu einem

Stadtstaat aus, der heute den Namen Hillsfar trägt.

Hillsfars Handel florierte trotz der Konkurrenz anderer großer Städte am Moonsea. Phlan und Zhentil Keep erreichten großen Einfluß und zerfielen wieder, während Hillsfar durch den Handel zwischen Elven Court und den Ufern des Moonsea gedieh.

Aber die 'Schlacht der Singenden Pfeile' und die Straße von Sembia nach Hillsfar starteten eine große Debatte unter den Elfen. Konnten Elfen und Menschen in Frieden nebeneinander leben oder war der Expansionsdrang der Menschen eine Gefahr für den Lebensstil der Elfen? Hunderte von Jahren diskutierten die Elfen im Geheimen darüber. Vor wenigen Jahren schließlich wurde die Entscheidung getroffen und die Elfen begannen ihren Rückzug.

Dies kam für die Menschen in der Umgebung des Elven Court als eine völlige Überraschung. Fast über Nacht schienen die Einwohner des Waldes und der großartigen Stadt Myth Drannor verschwunden zu sein. Nachdem die Elfen ihre Entscheidung getroffen hatten, setzten sie diese schnell in die Tat um. Einige der Elfen, die in den Gemeinschaften außerhalb des Waldes lebten, folgten ihnen, doch andere blieben.

Der Rückzug hatte ein riesiges Gebiet unbewohnt zurückgelassen, und böse Mächte waren sofort, da, um das Machtvakuum zu füllen. Der lichte Elfenwald wurde schnell düster, was ein schlechtes Omen war. Die sagenumwobene Stadt Myth Drannor zerfiel zu Ruinen und wurde von bösen Kreaturen überannt. Die Straße von Sembia nach Hillsfar war kein sicherer Weg mehr für reiche Händler, sondern eine gefährliche Herausforderung für Abenteurer.

Am stärksten getroffen von diesem Rückzug wurde Hillsfar. Der Stadtrat wurde immer korrupter und diente nur noch seinen eigenen Zwecken. Die Offenheit der Stadt ermöglichte den Feinden von außerhalb Zugang. Und als der verstrittene Stadtrat am schwächsten war, wurde er von Maalthiir, einem mächtigen Handelsmann und Magier, umgestürzt.

Hillsfar hat sich unter Maalthiirs Verwaltung vollständig geändert. Einerseits hat seine Herrschaft wieder Ordnung in das Chaos der korrupten Stadt gebracht, doch andererseits hat er das Erbe der Elfen zerstört, das Hillsfar zu einem besonderen Ort gemacht hatte.

Maalthiir vergrößerte seine Armee und heuerte immer mehr gnadenlose Rote Federn an. Mit diesen marschierte er gegen Zhentil Keep. Er

baute neue Handelsschiffe, um den Moonsea zu befahren, begleitet von einer Armada von Kriegsschiffen, die diesen Handel schützen sollten.

Mit Maalthiir als neuen Herren wurde Hillsfar immer unumschlicher und schließlich mittels Unterdrückung und voller Expansionsgelüste regiert. Heutzutage ist es nichts anderes als ein trauriges Spiegelbild seiner ehemaligen Rivalen, die den Moonsea umgeben.

NACH HILLSFAR – DER 'CURSE OF THE AZURE BONDS'

Dies hörte man von einem Reiseführer in einer der Tavernen außerhalb von Hillsfar:

"Hillsfar ist keine richtige Zivilisation mehr, mein Freund. Cormyr, das ist ein zivilisiertes Königsreich. Es liegt weit entfernt in südwestlicher Richtung, doch es ist jeden Schritt seiner Reise wert.

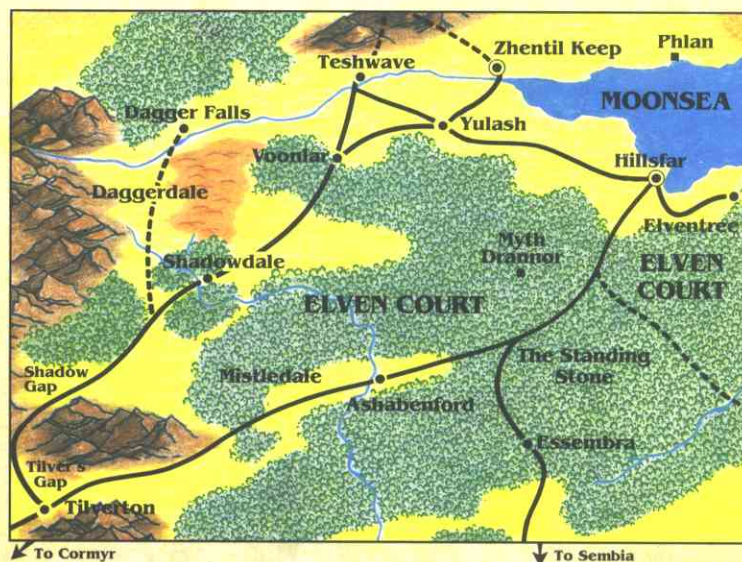
Es gibt zwei Haupttrouten dorthin, eine im Süden und eine im Westen. Beide sind voller Gefahren. Sie brauchen mächtige Freunde, wenn Sie eine solche Reise machen wollen. Mächtige Freunde oder einen schlauen Führer.

Der südliche Weg führt durch den Wald des Elven Court entlang der Straße mit dem 'Standing Stone'. Dies war einmal ein Monument der Kooperation zwischen Elfen und Menschen, doch jetzt ist es eine Warnung, daß Sie sich zu nahe an den Ruinen von Myth Drannor befinden.

Vor langer, langer Zeit war Myth Drannor eine wunderschöne Elfenstadt; jetzt gibt es nichts außer zerfallene Ruinen, die von unschreibbaren Bestien bewohnt werden. Wir können den Rittern von Myth Drannor dankbar sein, daß sie die Überreste der Stadt bewachen.

Wenn Sie erst einmal den 'Standing Stone' und den Elven Court hinter sich gelassen haben, wird die Reise einfacher. Die bestellten Felder von Mistledale und die offene Stadt Ashabenford sind eine willkommene Erholung von der kalten und ermüdenden Straße. Von Mistledale windet sich die Straße durch die Hügel am Tilvert's Gap zu den Toren der Zivilisation, nach Tilvert, der nördlichsten Stadt des Königreichs von Cormyr.

Reisende, die sich nicht in den dunklen Elven Court wagen möchten, können von Hillsfar aus die Straße nach Westen nehmen. Dieses bringt Sie zu den Ruinen von Yulash, dem Ort der Schlacht zwischen Zhentil Keep und den Söldnern der Roten Federn. Der kluge Reisende



hält sich südlich von Yulash und versucht, beide Armeen zu vermeiden. Dies erspart einem ebenfalls die Städte Zhentil Keep und Teshwave.

Nachdem Sie die Stadt südlich umgangen haben, begibt sich der Reisende auf die Straße nach Voonlar, und südlich von Voonlar nach Shadowdale. Viele Abenteurer haben Shadowdale zu ihrer neuen Heimat gemacht. Die Stadt nimmt eine mutige Seele, die tapfere Taten vollbracht hat, immer mit offenen Armen auf.

Shadowdale ist außerdem die Heimat des Weisen Elminster. Doch versuchen Sie nicht, ihn zu sehen. Seine Leute lassen einen nur ziellos in der Gegend rumlaufen. Elminster soll ein Mitglied jener seltsamen Gruppe der 'Harper' sein. Man sagt, daß viele mächtige Personen zu den 'Harpers' gehören, und ich hätte sicher gerne eine solche Gruppe beim nächsten Mal auf meiner Seite, wenn ich mal wieder in Schwierigkeiten gerate.

Von Shadowdale aus führt eine gutbereitete Straße durch das Shadow Gap in Richtung Süden bis nach Tilvert. Aufmerksame Reisende werden einen Pfad bemerken, der in nordwestlicher Richtung nach Daggerdale und nach Yulash führt. Vermeiden Sie diesen Pfad; die Bewohner von Daggerdale sind allen

Außenstehenden gegenüber nicht sehr freundlich gesinnt.

Nachdem der Reisende das Shadow Gap durchquert hat, führt ihn die Straße direkt nach Tilvert, obwohl dafür ein gewisser Preis verlangt wird. Von Tilvert aus erstreckt sich Cormyr in südlicher Richtung.

Wenn Sie nach Tilvert reisen wollen, sind Sie vielleicht an dieser Geschichte interessiert. König Azouns Tochter, Prinzessin Nacacia, ist vor etwa einem Jahr von ihrem königlichen Zuhause weggelaufen. Gerüchte besagen, daß sie mit einem Kleriker von Tilvert vor einer arrangierten Hochzeit davongelaufen ist. Außerdem geht das Gerücht um, daß die beiden Streit miteinander hatten und daß Nacacia vor kurzem in der Umgebung von Tilvert gesehen wurde. Der König hat demjenigen eine große Belohnung versprochen, der seine Tochter zurückbringt. Eine kluge Gruppe von Abenteurern könnte sich eine goldene Nase verdienen, sollte es ihr gelingen, die Prinzessin zu finden und zum König zurückzubringen.

Viel Glück, mein Freund, egal welchen Weg Du für deine Reise wählst. Und genieße die zivilisierten Länder im Süden."

Freuen Sie sich auf weitere Abenteuer im nächsten
Fantasy-Rollenspiel auf Computer von AD&D® FORGOTTEN REALMS™
CURSE OF THE AZURE BONDS

Noten

ANERKENNUNGEN

Programmierer

Kirk Fitzgerald & Ethan Grimes

Künstler

Joseph Hewitt & Maurine Starkey

Entwicklung

Chuck Kroegel, Bret Berry & Graeme Bayless

Spieltester

Rick White, Glen Sperry & Alex Hewitt

Handbuch

Westwood Associates

Kunst & Grafik-Design

Louis Saekow Design: David Boudreau & Peter Gascoyne

Desktop Publishing

David Boudreau & Peter Gascoyne

Druck

A&a Printers and Lithographers

Fragen oder Probleme?

Sollten Sie beim Laden oder Spielen von 'HILLSFAR' auf Schwierigkeiten stoßen, erreichen Sie uns unter der Telefonnummer 021-625-3388. Lassen Sie sich (zwischen 14.00 und 16.30) mit unserer Software-Abteilung verbinden. Man wird versuchen, Ihnen bei jedem Problem behilflich zu sein.

Noten