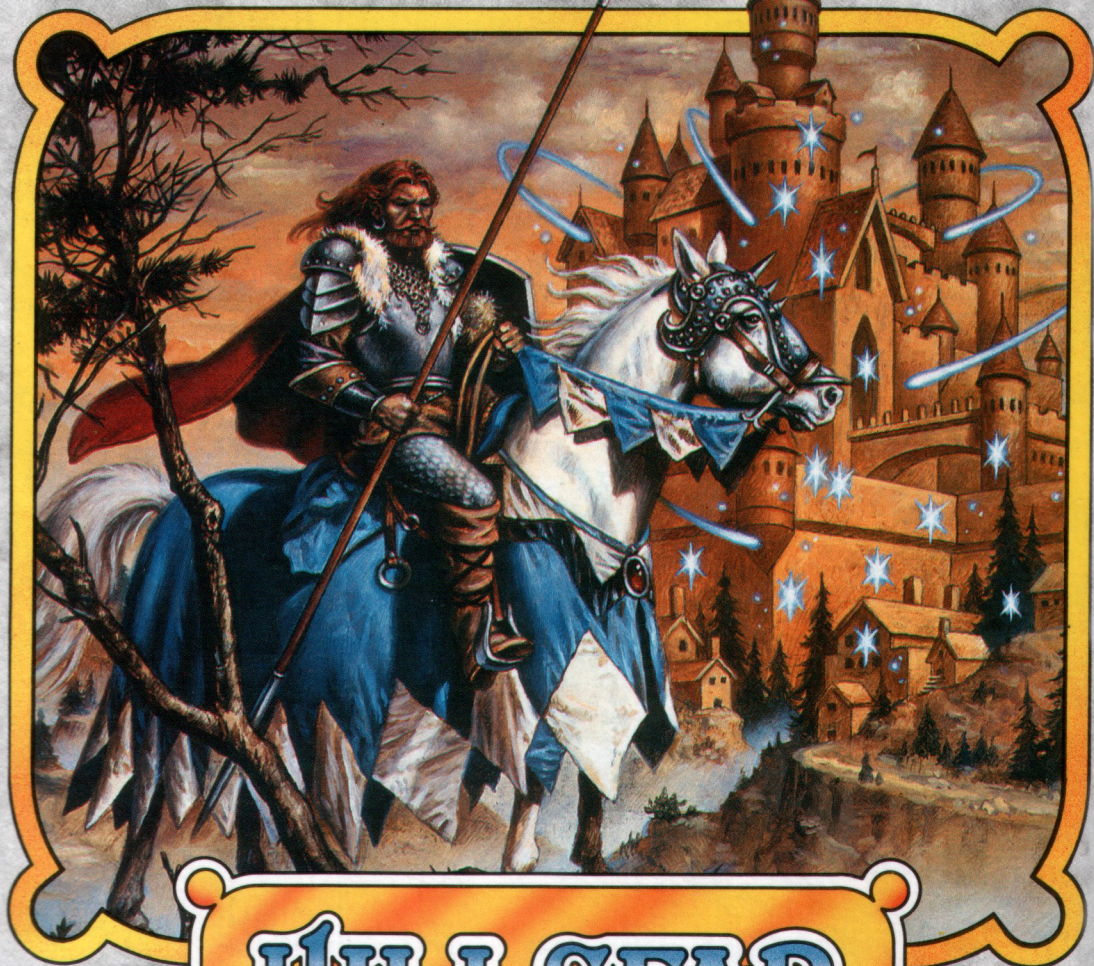


# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

OFFICIAL  
COMPUTER PRODUCT



TSR, Inc.

## HILLSFAR



© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

### A FORGOTTEN REALMS<sup>™</sup> ACTION ADVENTURE



# OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

**HILLSFAR:** A city in the magical FORGOTTEN REALMS™ game world, rich with quests and challenges.

**HILLSFAR:** An incredible fantasy that combines the best of role-playing adventures and fast-paced action games.

Every visit to Hillsfar is a different exhilarating experience. Explore the city, meet its colourful denizens on the streets or in pubs and discover a quest (there are many possible ones).

Transfer your favourite character from the POOL OF RADIANCE or CURSE OF THE AZURE BONDS AD&D® FORGOTTEN REALMS™ computer role-playing games, or create

one from scratch. Your quest and the options available to you each game will change to suit your character's speciality (thief, mage, cleric or fighter).

Your quest will keep you constantly on the move. Fight in the arena against raging minotaurs, ill tempered orcs or other evil opponents. Enter different buildings and your maze-running and lock-picking skills will be required. Archery and equestrian events may also be part of your overall quest.

Think fast. Move fast. These mini-games happen in real time!

For both adventure and action, there's no place like Hillsfar!

**HILLSFAR:** Une cité dans le monde des jeux des magiques FORGOTTEN REALMS™, riche de quêtes et de défis.

**HILLSFAR:** Une aventure incroyable qui allie les meilleures aventures où vous incarnez des personnages et les jeux d'action rapides.

Chaque visite à Hillsfar vous grisera de façon différente. Explorez la cité, rencontrez ses habitants pittoresques dans la rue ou dans les pubs et découvrez une quête (il existe de nombreuses possibilités).

Transférez votre personnage favori des jeux micro POOL OF RADIANCE ou CURSE OF THE AZURE BONDS AD&D® FORGOTTEN REALMS™ des jeux de rôle d'ordinateur ou créez un

personnage à partir de zéro. Votre quête et les options qui vous sont disponibles à chaque jeu changeront afin de convenir à la spécialité de votre personnage (voleur, mage, ecclésiastique ou combattant).

Lors de votre quête vous serez toujours par monts et par vaux. Vous vous battrez dans l'arène contre des minotaures en furie, des orcs mal léchés ou autres adversaires cruels. Vous pénétrerez dans différents bâtiments, vous devrez sortir de labyrinthes et ouvrir des serrures. Vous devrez peut-être aussi prendre part à des épreuves équestres et de tir à l'arc.

Pensez vite. Bougez vite. Ces mini-jeux se passent en temps réel.

Si c'est de l'aventure et de l'action que vous voulez, il n'y a rien de mieux que Hillsfar!

**HILLSFAR** - eine Stadt in den magischen FORGOTTEN REALMS™, einer Spielwelt reich an Rätseln und Herausforderungen.

**HILLSFAR** - eine unglaubliche Fantasiewelt, die die besten Rollenspiele und atemberaubendsten Abenteuerspiele kombiniert.

Jeder Besuch in Hillsfar ist ein aufregendes Erlebnis. Erforschen Sie die Stadt, treffen Sie die Einheimischen in den Straßen oder Kneipen und entdecken Sie ein neues Abenteuer (es gibt mehrere).

Übertragen Sie Ihre Lieblingsfiguren aus den Spielen POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS AD&D® FORGOTTEN REALMS™ Computer Rollenspiele oder erfinden Sie eine

neue Figur. Der Auftrag und die Ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten ändern sich in jedem Spiel je nach der gewählten Figur (Dieb, Zauberer, Schreiber oder Soldat).

Ihr Auftrag hält Sie ständig in Bewegung. Sie kämpfen in der Arena gegen den Minotaurus, gegen gemeine Orcs und andere bössartige Gegner. Sie betreten verschiedene Gebäude, in denen Sie Ihre Fertigkeiten in der Labyrinthdurchquerung und im Schloßaufknacken beweisen müssen. Bogenschießen und Reitkünste werden auch gefordert.

Überlegen Sie Blitzschnell. Handeln Sie blitzschnell. Diese Abenteuer spielen sich in realer Zeit ab.

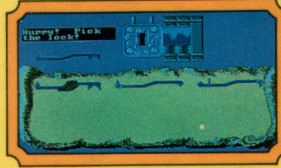
Wenn Sie Abenteuer und schnelle Handlung suchen, dann ist Hillsfar der Ort für Sie!



Screen displays shown are from the IBM PC.  
Actual screen displays may change without notice.



Les affichages sur l'écran peuvent  
changer sans préavis.



Darstellungen auf dem Bildschirm können  
sich ohne vorherigen Hinweis ändern.



TSR, Inc.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Mountain View, CA, USA.

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

U.S. GOLD LTD, UNITS 2/3, HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021-356 3388



All rights reserved. Copyright subsists on this program.  
Unauthorised copying, lending or resale under any scheme,  
in any manner is strictly prohibited.





OFFICIAL

# Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

## HILLSFAR

### DATA CARD – AMIGA

#### **Note:**

You must make a backup of your Hillsfar Amiga game disk and play from your backup disk. You do **not** need a separate save game disk! All save games should be put on the copy of the game disk..

#### **TO PLAY HILLSFAR (AMIGA 500, 1000, 2000):**

1. Set up your Amiga as shown in the user's manual.

2. Turn on your computer.
3. If you do not have Kick Start 1.2 or greater in ROM, then insert your KickStart disk in drive DF0: (this applies to 1000 owners).
4. When requested to enter your Workbench disk, please insert your Hillsfar Amiga game disk in drive DF0:.

#### **TO PLAY HILLSFAR FROM WORKBENCH (AMIGA 500, 1000, 2000):**

##### **Note:**

You may run Hillsfar from Workbench 1.2 or greater if you have at least 1 Megabyte of RAM.

1. After Workbench 1.2 or greater has been loaded, insert your Hillsfar Amiga game disk in any drive.
2. Double-click on the Hillsfar Amiga game disk icon.
3. Then double-click on the Chest icon to run Hillsfar.

#### **PLAY OPTIONS:**

1. Use **CONTROL-S** key combination to toggle the sound on and off.
2. The joystick instructions in the rulebook work as described with the following clarification: when picking locks (as described on page 7 of the rulebook), hitting the spacebar flips the pick over and hitting the joystick button or **RETURN** key will try the pick on the tumbler.

#### **TO INSTALL HILLSFAR ON A HARD DRIVE:**

1. Boot your computer and bring up a CLI window.
2. Insert your Hillsfar Amiga game disk in drive DFO:.
3. Make a Hillsfar directory on your Hard Drive by typing:  
**MAKEDIR DH0: Hillsfar.**
4. Type: **COPY DF0: DH0: Hillsfar ALL** in order to copy all of the Hillsfar tiles to your Hard Drive.
5. Change your current directory to the Hillsfar directory by typing:  
**CD DH0: Hillsfar.**
6. To run Hillsfar type: **Hillsfar.**



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and FORGOTTEN REALMS are registered trade-marks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA. USA.  
Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.  
Copyright © 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.



# CARTE DE DONNEES-AMIGA

## **Note:**

Vous devez faire une copie votre disque de données Hillsfar Amiga et jouer à partir de cette copie. Vous n'avez **pas** besoin d'un disque de sauvegarde de jeux séparé! Tous les jeux sauvegardés doivent être incorporés dans la copie du disque de jeu.

## **COMMENT JOUER HILLSFAR (AMIGA 500, 1000, 2000):**

1. Montez votre Amiga comme indiqué dans le manuel de l'utilisateur.
2. Allumez votre ordinateur.
3. Si vous n'avez pas le KickStart 1, 2 ou plus grand dans ROM, introduisez votre disque KickStart dans le lecteur DFO (ceci s'applique aux propriétaires de 1000).
4. Quand on vous demande d'introduire le disque Workbench, introduisez votre disque de jeu Hillsfar Amiga dans le lecteur DFO.

## **COMMENT JOUER HILLSFAR DE WORKBENCH (AMIGA 500, 1000, 2000):**

### **Note:**

Vous pouvez faire dérouler Hillsfar de Workbench 1, 2 ou plus grand si vous avez au moins 1 Mégabyte de RAM.

1. Après avoir chargé Workbench 1, 2 ou plus grand, introduisez votre disque de jeu Hillsfar Amiga dans l'un ou l'autre des lecteurs.
2. Cliquez deux fois sur l'icône du disque de jeu Hillsfar Amiga.
3. Ensuite, cliquez deux fois sur l'icône du coffre pour faire dérouler Hillsfar.

## **OPTIONS DE JEU:**

1. Utilisez **CONTROL-S** pour permuter entre son EN et HORS Fonction.
2. Suivez les instructions de manche à balai du règlement en ajoutant la clarification suivante: quand vous crochetez des serrures, si vous appuyez sur la barre d'espacement, vous ferez tourner le crochet et si vous appuyez sur le bouton de manche à

balai ou sur la touche **RETURN**, vous essaieriez le crochet de la gorge.

## **COMMENT INSTALLER HILLSFAR SUR UN LECTEUR RIGIDE:**

1. Amorcez votre ordinateur et faites apparaître une fenêtre CLI.
2. Introduisez votre disque de jeu Hillsfar Amiga dans le lecteur DFO.
3. Créez un répertoire Hillsfar sur votre lecteur rigide en tapant: **MAKEDIR DHO: Hillsfar.**
4. Tapez: **COPY DRO: DHO: Hillsfar ALL** pour copier tous les fichiers Hillsfar sur votre disque rigide.
5. Changez votre répertoire courant au répertoire Hillsfar en tapant: **CD DHO: Hillsfar.**
6. Pour faire dérouler Hillsfar, tapez: **Hillsfar.**

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et sont utilisés sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA. USA.  
Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.  
Copyright © 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.



# DATENKARTE – AMIGA

## WICHTIG:

Sie müssen eine Back Up-Kopie Ihrer Hillsfar Amiga-Spieldiskette anfertigen und von dieser Kopie aus spielen. Sie benötigen **keine** separate Speicherdiskette! Sämtliche Spiele, die Sie speichern wollen, sollten Sie auf der Kopie der Spieldiskette abspeichern.

## SPIELEN VON HILLSFAR (AMIGA 500, 1000, 2000):

1. Stellen Sie Ihren Amiga wie im Benutzerhandbuch beschrieben auf.
2. Schalten Sie Ihren Computer ein.
3. Haben Sie die KickStart-Version 1.2 (oder höher) nicht im ROM, sollten Sie Ihre KickStart-Diskette ins Laufwerk DFO: einschieben (dies gilt für Besitzer eines Amiga 1000).
4. Wenn die 'Workbench' angefordert wird, müssen Sie Ihre Hillsfar Amiga-Spieldiskette ins Laufwerk DFO: einschieben.

## SPIELEN VON HILLSFAR VON DER 'WORKBENCH' AUS (AMIGA 500, 1000, 2000):

1. Nachdem die Workbench mit der Version 1.2 (oder höher) geladen wurde, müssen Sie Ihre Hillsfar Amiga-Spieldiskette in eines der Laufwerke einschieben.
2. Klicken Sie dann zweimal auf das Icon für die Hillsfar Amiga-Spieldiskette.
3. Klicken Sie schließlich zweimal auf das Truhenicon, um Hillsfar zu starten.

## SPIELOPTIONEN:

1. Benutzen Sie die Kombination von **CONTROL-Taste** und Taste 'S', um den Sound an-und auszuschalten.
2. Die Joysticks funktionieren wie im Regelbuch beschrieben, allerdings mit der folgenden Ergänzung: Wenn Sie Schlösser knacken wollen, drehen Sie die Dietriche für die Schlösser durch Drücken der Leertaste um, während Drücken des Joystickknopfs oder der **RETURN**-Taste einen Dietrich an einer Türschloß-Zuhaltung ausprobiert.

## INSTALLIEREN VON HILLSFAR AUF FESTPLATTE:

1. Den Computer booten und ein CLI-Fenster öffnen.
2. Die Hillsfar Amiga-Spieldiskette ins Laufwerk DFO: einschieben.
3. Kreieren Sie ein Hillsfar-Verzeichnis auf der Festplatte, indem Sie **MAKEDIR DHO: Hillsfar** eintippen.
4. Tippen Sie dann **COPY DFO: Hillsfar ALL** ein, um sämtliche Hillsfar-Titel auf Ihre Festplatte zu kopieren.
5. Ändern Sie Ihr gegenwärtiges Verzeichnis zum Hillsfar-Verzeichnis durch Eintippen von **CD DHO: Hillsfar**.
6. Zum Starten des Spiels müssen Sie nun **Hillsfar** eintippen.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D und FORGOTTEN REALMS sind eingetragene 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.



OFFICIAL  
**Advanced Dungeons & Dragons**<sup>®</sup>  
COMPUTER PRODUCT

# HILLSFAR

## DATA CARD — ATARI ST

### **Note:**

The Atari ST game disks are 400K Twister format disks, rather than the usual 360K. In order to copy the game as the rulebook suggests, you will need a copy of the Twister formatter program or a copy program which can copy protected disks. The Twister program is available from Antic Publishing. If you cannot copy the program, you should simply play from the original disks.

### **TO PLAY HILLSFAR:**

1. Set up your Atari ST as shown in the user's manual.
2. Place the Hillsfar Disk #1 in drive A. If you have 2 disk drives place the Hillsfar Disk #2 in the second drive. Now turn on your computer.
3. If you are using 2 disk drives be sure to change the number of drives option in the camp menu.

### **PLAY OPTIONS:**

1. Use **CONTROL-S** key combination to toggle the sound on and off.
2. The joystick instructions in the rulebook work as described with the following clarification: when picking locks (as described on page 7 of the rulebook), hitting the spacebar flips the pick over and hitting the joystick button or **RETURN** key will try the pick on the tumbler.

### **TO INSTALL HILLSFAR ON A HARD DRIVE:**

1. Boot your computer with your hard drive turned on.
2. Insert your Hillsfar Disk #1 in Drive A.
3. Create a new folder (under File Menu) and rename it Hillsfar on your hard drive.
4. With your mouse, drag the Drive A icon onto the Hillsfar folder icon to copy the contents of the disk into the folder.
5. When all of the files have been copied, place Hillsfar Disk #2 in drive A. Repeat step #4 for this disk. Three files (Arena. cmp, Camp. cmp, and Hero. cmp) are on Disk #1 and Disk #2. Do not worry about the name conflicts.

6. Open the folder named **AUTO** (it is in the Hillsfar folder you just copied onto your Hard Drive).
7. Now double click on the hard disk icon to open a new window.
8. Copy the Hillsfar. prg file from the **AUTO** folder (it is the only program in the **Auto** folder) into the Hillsfar folder.

Note: You need to turn off any speed-up accessories you may have installed on your Hard Drive.

### **TO PLAY HILLSFAR FROM A HARD DRIVE:**

1. Make sure you have installed Hillsfar on your hard drive (see above).
2. Go into the Hillsfar folder and double click on Hillsfar. prg.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and FORGOTTEN REALMS are registered trade-marks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA. USA.  
Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.  
Copyright © 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.

# CARET DE DONNEES – ATARI ST

## **Note:**

Les disques de jeu pour Atari ST sont des disques de format Twister de 400K au lieu des disques habituels de 360K. Pour copier le jeu comme il est suggéré dans le règlement, vous aurez besoin d'un programme formatteur Twister ou d'un programme qui peut copier des disques protégés. Le programme Twister est disponible chez 'Antic Publishing'. Si vous ne pouvez pas copier le programme, vous aurez tout simplement à jouer à partir des disques originaux.

## **COMMENT JOUER HILLSFAR:**

1. Montez votre Atari ST comme indiqué dans le manuel de l'utilisateur.
2. Introduisez le Disque Hillsfar #1 dans le lecteur A. Si vous avez deux lecteurs de disques, introduisez le Disque Hillsfar #2 dans le deuxième lecteur. Allumez ensuite votre ordinateur.
3. Si vous utilisez 2 lecteurs de disques, assurez-vous de changer le nombre d'options de lecteurs dans le menu de campement.

## **OPTIONS DE JEU:**

1. Utilisez **CONTROL-S** pour permuter entre son EN et HORS Fonction.
2. Suivez les instructions de manche à balai du règlement en ajoutant la clarification suivante: quand vous crochetez des serrures (comme décrit à la page 7 du règlement), si vous appuyez sur la barre d'espacement, vous ferez tourner le crochet et si vous appuyez sur le bouton de manche à balai ou sur la touche **RETURN**, vous essaieriez le crochet de la gorge.

## **COMMENT INSTALLER HILLSFAR SUR UN LECTEUR RIGIDE:**

1. Amorcez votre ordinateur avec votre lecteur rigide allumé.
2. Introduisez votre Disque Hillsfar #1 dans le lecteur A.
3. Créez un nouveau fichier (sous le menu Fichier) et appelez-le Hillsfar sur votre lecteur rigide.
4. A l'aide de votre souris, draguez l'icône du lecteur A au-dessus de l'icône du fichier Hillsfar pour copier le contenu du disque sur le fichier.
5. Une fois tous les fichiers copiés, introduisez le Disque Hillsfar #2 dans le lecteur A. Refaitez l'opération #4 pour ce disque. Trois fichiers (Arena.cmp, Camp cmp et Hero cmp) sont sur le Disque #1 et le Disque #2. Ne faites pas attention aux conflits de noms.

6. Ouvrez le fichier appelé **AUTO** (il se trouve dans le fichier Hillsfar que vous venez de copier sur votre lecteur rigide).
7. Cliquez, à présent, deux fois sur l'icône du disque rigide pour ouvrir une nouvelle fenêtre.
8. Copiez le fichier de programme Hillsfar.prg du fichier **AUTO** (c'est le seul programme se trouvant dans le fichier **AUTO**) au fichier Hillsfar.

Note: Vous pourriez avoir à éteindre tous les accessoires d'accélération que vous pourriez avoir installés sur votre lecteur rigide.

## **COMMENT JOUER HILLSFAR A PARTIR D'UN LECTEUR RIGIDE:**

1. Assurez-vous que vous avez bien installé Hillsfar sur votre lecteur rigide.
2. Allez au fichier Hillsfar et cliquez deux fois sur Hillsfar.Prg.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et sont utilisés sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA. USA.  
Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.  
Copyright © 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.



# DATENKARTE — ATARI ST

## ANMERKUNG:

Die Spieldisketten für den Atari ST sind Disketten, die für 400K ('Twister'-Format) anstelle der üblichen 360K formatiert wurden. Um das Spiel wie im Regelbuch vorgeschlagen kopieren zu können, benötigen Sie entweder eine Kopie vom Twister-Formatierprogramm oder ein Kopierprogramm, mit dem Sie geschützte Disketten kopieren können. Das Twister-Programm ist erhältlich von Antic Publishing. Wenn Sie das Programm nicht kopieren können, sollten Sie einfach von den Spieldisketten aus spielen.

## SPIELEN VON HILLSFAR:

1. Stellen Sie Ihren Atari ST wie im Benutzerhandbuch beschrieben auf.
2. Schieben Sie die Hillsfar-Diskette 1 ins Laufwerk A ein. Wenn Sie über zwei Diskettenlaufwerke verfügen, sollten Sie die Hillsfar-Diskette 2 ins zweite Laufwerk einschieben. Dann den Computer einschalten.
3. Wenn Sie zwei Diskettenlaufwerke benutzen, sollten Sie sich stets vergewissern, daß Sie die Zahl für die Laufwerkoption im Lagermenü ändern

## SPIELOPTIONEN:

1. Benutzen Sie die Kombination von **CONTROL-Taste** und Taste 'S', um den Sound an-und auszuschalten.
2. Die Joysticks funktionieren wie im Regelbuch beschrieben, allerdings mit der folgenden Ergänzung: Wenn Sie Schlösser knacken wollen, drehen Sie die Dietriche für die Schlösser durch Drücken der Leertaste um, während Drücken des Joystickknopfs oder der **RETURN-Taste** einen Dietrich an einer Türschloß-Zuhaltung ausprobiert.

## INSTALLIEREN VON HILLSFAR AUF FESTPLATTE:

1. Den Computer mit angeschalteter Festplatte booten.
2. Die Hillsfar-Diskette 1 ins Laufwerk A einschieben.
3. Kreieren Sie eine neu Mappe (im Dateienmenü – 'File Menu') und geben Sie Hillsfar einen neuen Namen auf der Festplatte.
4. Ziehen Sie mit der Maus das Icon fürs Laufwerk A auf die Hillsfar-Mappe, um die Disketten in die Mappe zu kopieren.
5. Nachdem Sie alle Dateien kopiert haben, müssen Sie die Hillsfar-Diskette 2 ins Laufwerk A einschieben. Dann Schritt 4. für diese Diskette wiederholen. Drei Dateien (Arena.cmp, Camp.cmp und Hero.cmp) befinden sich auf Diskette 1 und Diskette 2. Machen Sie sich keine Sorgen über die miteinander in Konflikt stehenden Namen.
6. Öffnen Sie die Mappe mit dem Namen **AUTO** (befindet sich in der Hillsfar-Mappe, die Sie gerade auf Ihre Festplatte kopiert haben).

7. Klicken Sie jetzt zweimal auf das Festplattenicon, um ein neues Fenster zu öffnen.
  8. Kopieren Sie die Datei **Hillsfar.prg** von der **AUTO-Mappe** (es ist das einzige Programm in der AUTO-Mappe) in die Hillsfar-Mappe.
- Anmerkung: Es kann passieren, daß Sie zuerst alle Beschleunigungs-Accessories, die Sie auf Ihrer Festplatte installiert haben, ausschalten müssen.

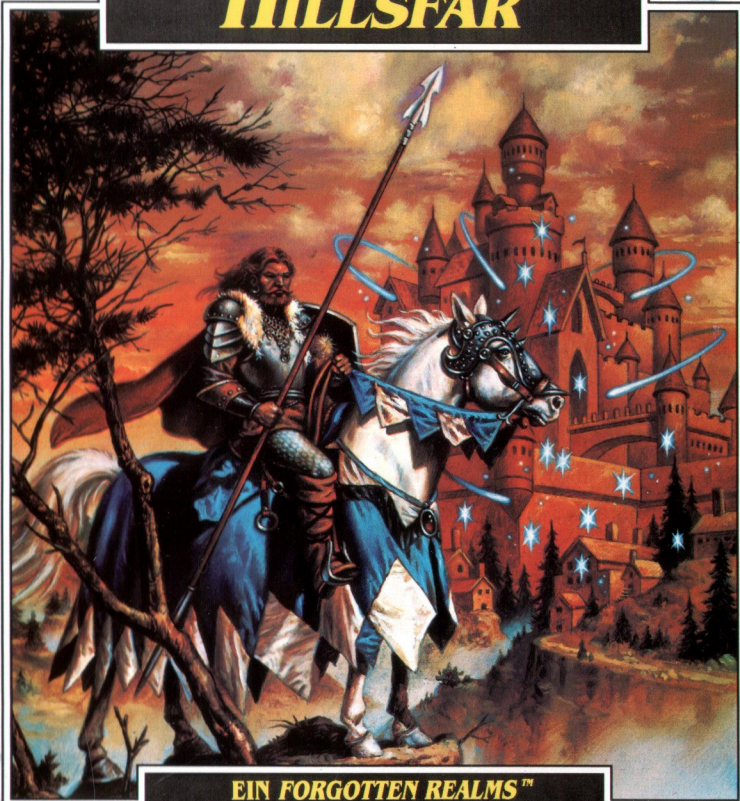
## SPIELEN VON HILLSFAR VON DER FESTPLATTE AUS:

1. Vergewissern Sie sich, daß Sie Hillsfar auf der Festplatte installiert haben.
2. Gehen Sie in die Hillsfar-Mappe und klicken Sie zweimal auf **Hillsfar. Prg.**

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D und FORGOTTEN REALMS sind eingetragene 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.

OFFICIAL  
**Advanced  
Dungeons & Dragons®**  
COMPUTERPRODUKT

**HILLSFAR**



**EIN FORGOTTEN REALMS™  
Action-Abenteuer**



TSR, Inc.

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

Alle Rechte vorbehalten.



TM

**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, GEBRÄUCHLICHKEIT, MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN "ALS SOLCHE" VERKAUFT. DAS GESAMTRISIKO BEZÜGLICH DER QUALITÄT UND DER GEBRÄUCHLICHKEIT 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 SCHÄDEN 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.

Jegliche 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 FEHLERHAFT 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 denken 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 Lords, 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 Moonsea, bis der Stadtrat gestürzt wurde. Der Händler und Zauberer Maalthiir, 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, Maalthiirs Privatarmee, gewahrt, die tagsüber wie nachts durch die Stadt schreiten und Ihre Aufmerksamkeit auf alles Ungewöhnliche richten.

Ah! Eine Stadt unter strenger Kontrolle ist eine Stadt unzähliger Möglichkeiten für jeden echten Abenteurer. 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 Moonseas. 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 Maalthiirs 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 Maalthiirs 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 finster dreinschauenden Roten Federn. Abenteuer sind kein Zuckersucken, 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 eintippen 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 Titelschirm 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 knacken 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 Abenteurer 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'), Wurfpeil ('Dart') oder Stock ('Staff') zur Verfügung. Es gibt jedoch magische Gegenstände, die nur die Mitglieder dieser Klasse benutzen können.

**Dibe ('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 Abenteurer 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 erlassen, 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.

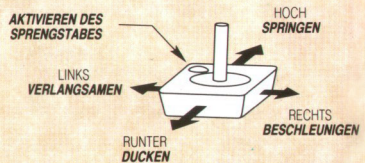
**Erfahrungspunkte (Experience oder 'EX').** Während ein Spielcharakter seine Abenteuer bewältigt und Schätze sammelt, erhält er Erfahrungspunkte. Je mehr Erfahrungspunkte ein Charakter hat, desto geübter ist er in seiner Klasse.

## 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.

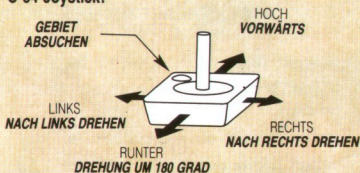
Seien Sie stets auf der Hut, wenn Ihnen Ihr Roß davongelaufen ist, denn es besteht die Gefahr, daß Sie überfallen und ausgeraubt werden oder daß noch viel Schlimmeres passiert.

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

## ABENTEUER IN HILLSFAR

Wenn Sie Hillsfar erreicht haben, finden Sie sich als aufblinkender 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 Vorwärtsgen 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 Türringe 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



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

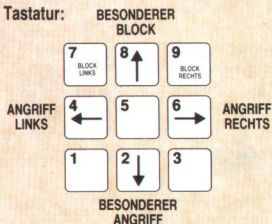
angezeigt, und etwaig gewonnene Preise werden Ihnen übergeben. Seien Sie nicht enttäuscht, wenn Sie in den ersten Runden nicht allzu gut abschneiden; selbst Wilhelm Tell mußte einmal trainieren.

## DIE ARENA

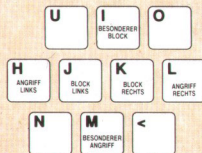
Auf Ihrem Weg durch Hillsfar werden Sie früher oder später in der Arena enden. In der Arena kämpfen Sie um Reichtum, Ruhm, Ehre oder vielleicht als Strafe für ein von Ihnen begangenes Verbrechen. Obwohl die Arena im Prinzip von Kämpfern bevorzugt wird, kann hier jeder antreten. Die meisten Kämpfe in 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.



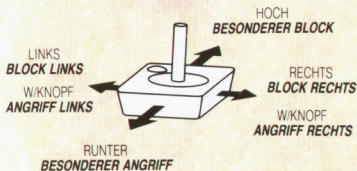
IBM Tastatur:



C-64 Tastatur:



## 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.

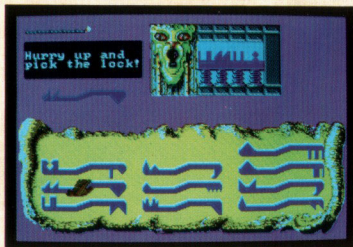
Das Fenster zur Linken zeigt die Kommentare der Kritiker zu Ihrem Kampf. Lassen Sie sich jedoch davon nicht ablenken, denn Sie kämpfen ja nicht mit ihnen.

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.

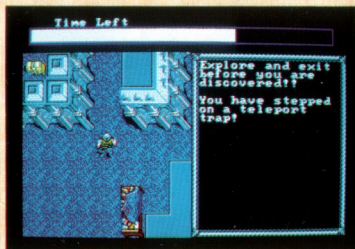
**'USE A KNOCK RING' (Benutzen eines Türrings):** Haben Sie einen Türring, so können Sie versuchen, ein Schloß damit zu öffnen. Türringe ('Knock Rings') stehen allen Charakteren in *HILLSFAR* zur Verfügung. Türringe öffnen nur ein Schloß pro Ring, denn beim Öffnen eines Schlosses wird die gesamte Energie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

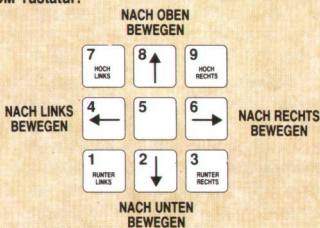
Ihnen steht nur eine kurze Zeitspanne zum Öffnen eines Schlosses zur Verfügung, und läuft diese aus, dann kehren Sie dorthin zurück, von wo Sie herkamen.

## GEBÄUDE UND LABYRINTHE

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. Jedermal, 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 überrannt. 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 unmenschlicher 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 Königreich. 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.

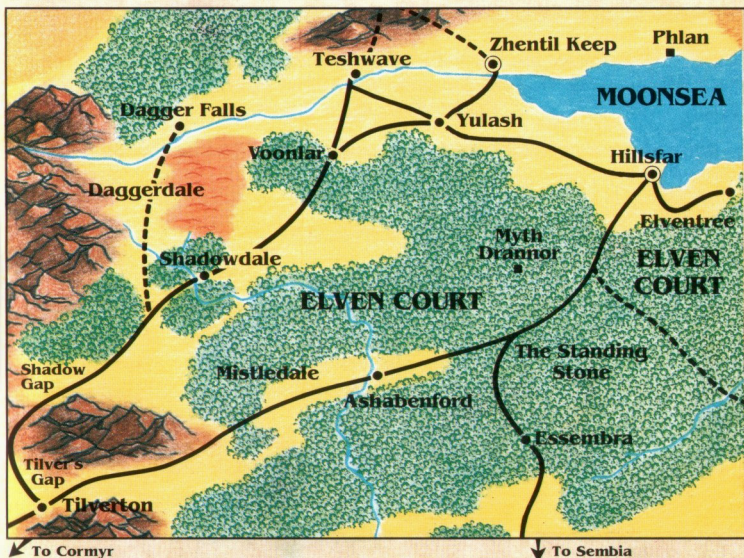
Der südliche Weg führt durch den Wald des Elven Court entlang der Straße mit dem 'Standing Stone'. Dies war einmal ein Monument der Kooperation zwischen Elfen und Menschen, doch jetzt ist es eine Warnung, daß Sie sich zu nahe an den Ruinen von Myth Drannor befinden.

Vor langer, langer Zeit war Myth Drannor eine wunderschöne Elfenstadt; jetzt gibt es nichts außer zerfallene Ruinen, die von unbeschreibbaren 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 Mistedale und die offene Stadt Ashabenford sind eine willkommene Erholung von der kalten und ermüdenden Straße. Von Mistedale windet sich die Straße durch die Hügel am Tilver's Gap zu den Toren der Zivilisation, nach Tilverton, 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. Diese 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.

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.

Außenstehenden gegenüber nicht sehr freundlich gesinnt.

Wenn Sie nach Tilverton 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 Tilverton vor einer arrangierten Hochzeit davongelaufen ist. Außerdem geht das Gerücht um, daß die beiden Streit miteinander hatten und daß Nacaria vor kurzem in der Umgebung von Tilverton 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.



---

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

---

### **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.

---

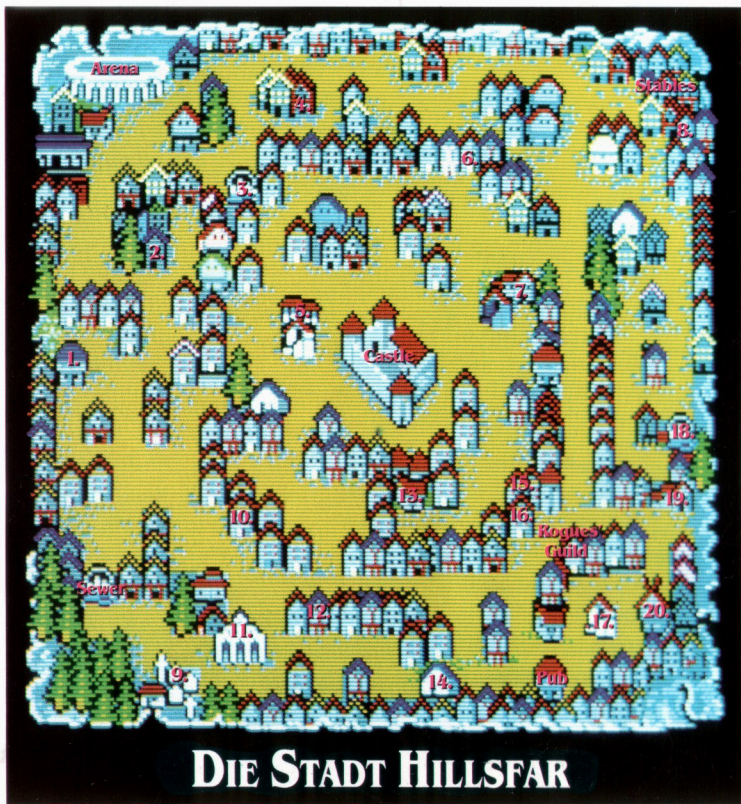
## Noten



## Noten







# 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.®



Dragonspine Mountains

A DRAGON'S-EYE VIEW OF

# HILLSFAR

AND VICINITY

Phlan

To Túlash

Ghost Lake

Rock Quarry

Hermit's Place

HILLSFAR

Trading Post

Flat

Ruins

Big Tree

Wizard's Labyrinth

MOONSEA

To Standing Stone

OFFICIAL  
**Advanced Dungeons & Dragons**

COMPUTER PRODUCT

**HILLSFAR**



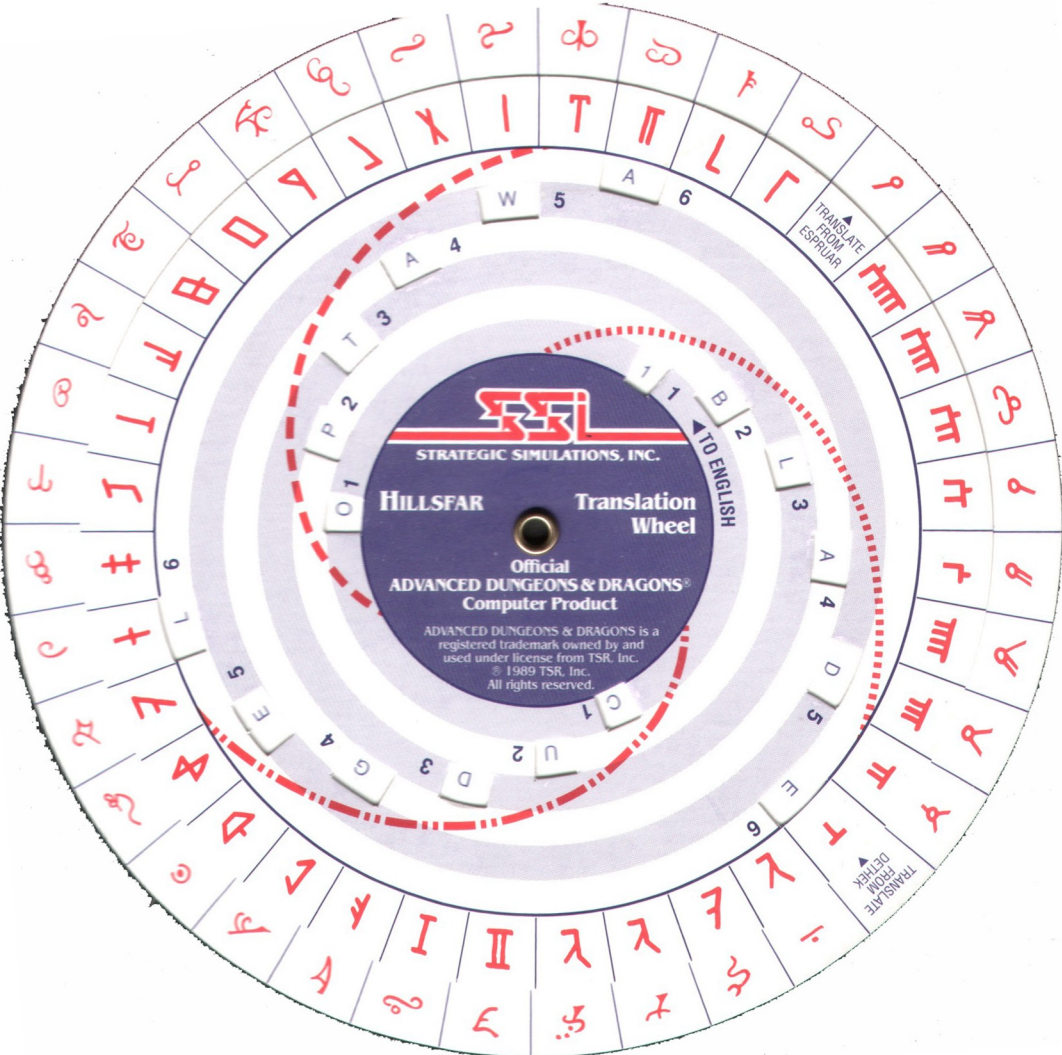
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR, Inc. ©1989 TSR, Inc. ©1989 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

To Elventree





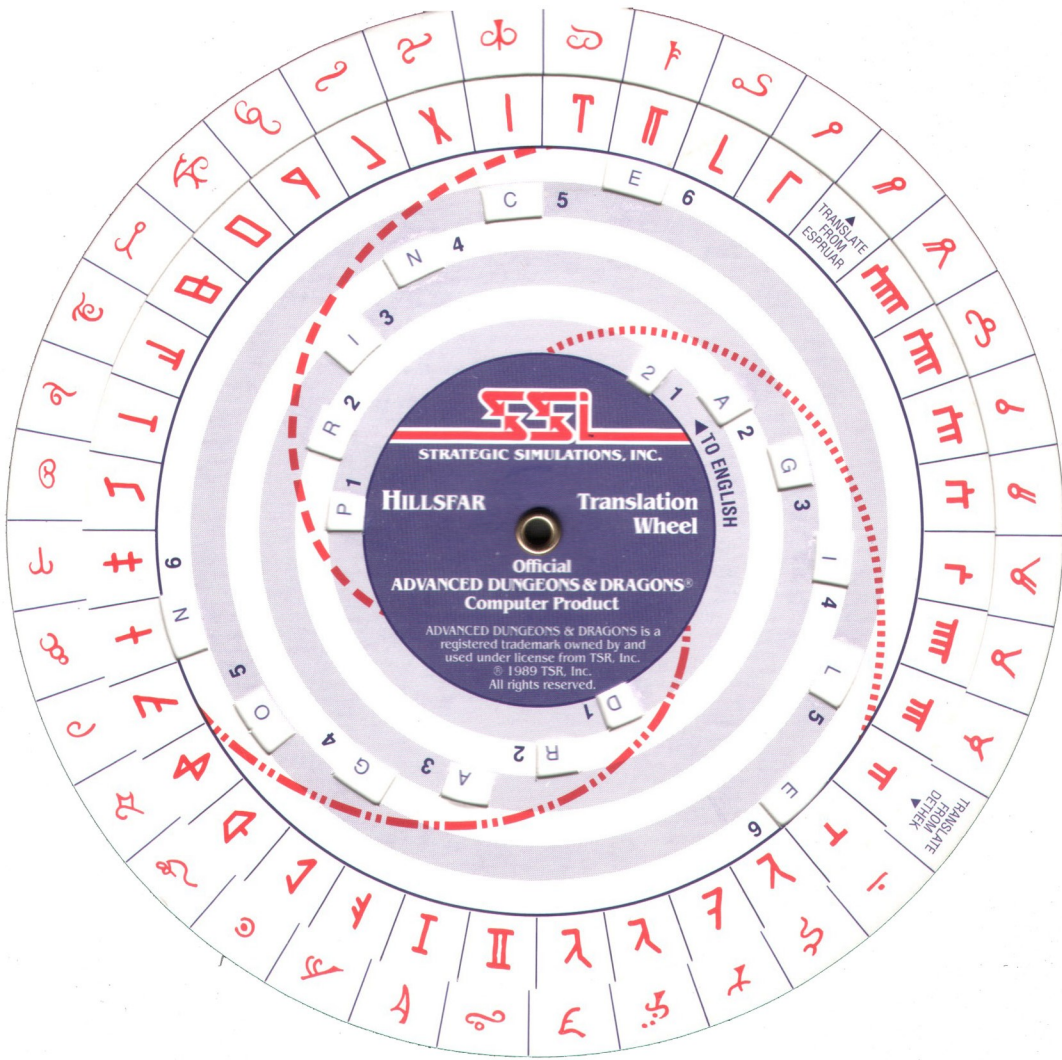
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

HILLSFAR

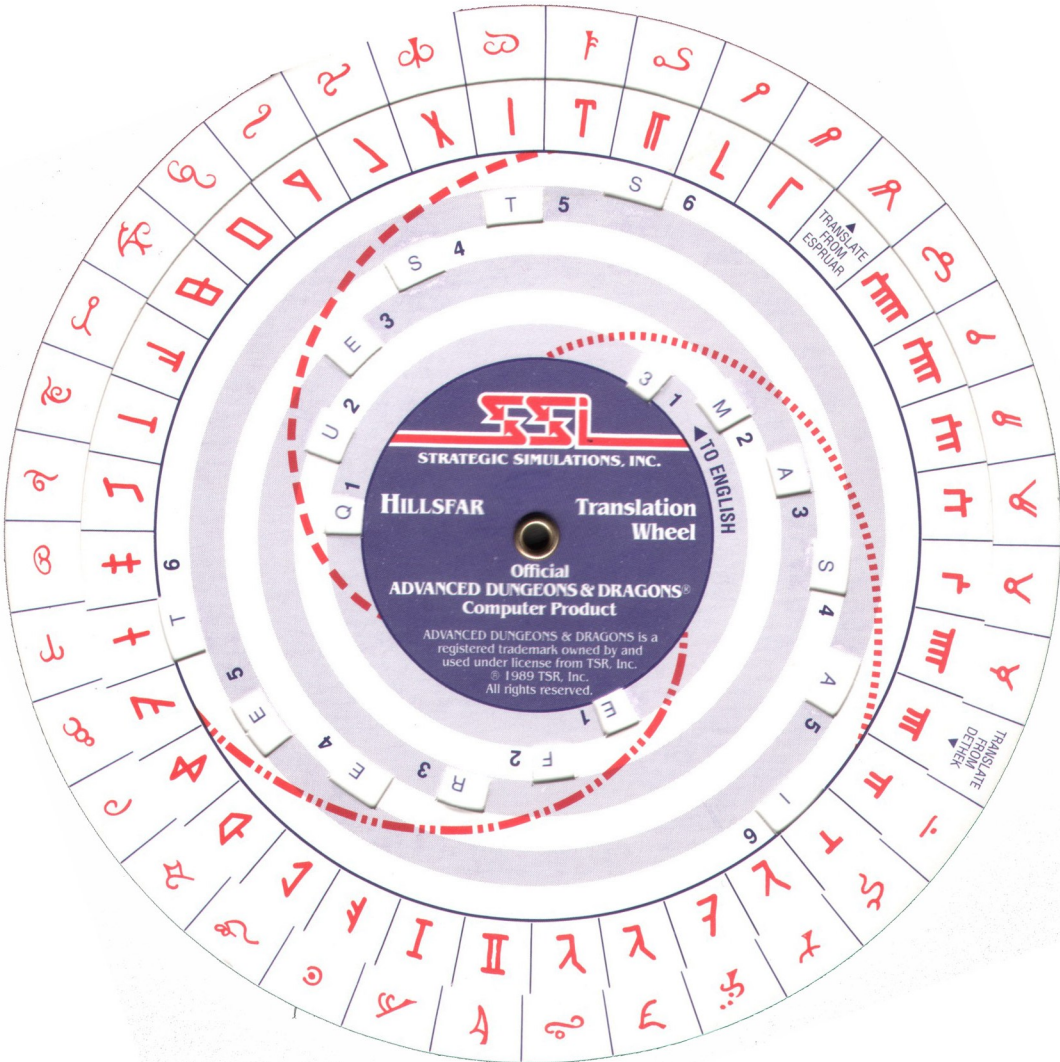
Translation  
Wheel

Official  
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®  
Computer Product

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a  
registered trademark owned by and  
used under license from TSR, Inc.  
© 1989 TSR, Inc.  
All rights reserved.







**TSR**  
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

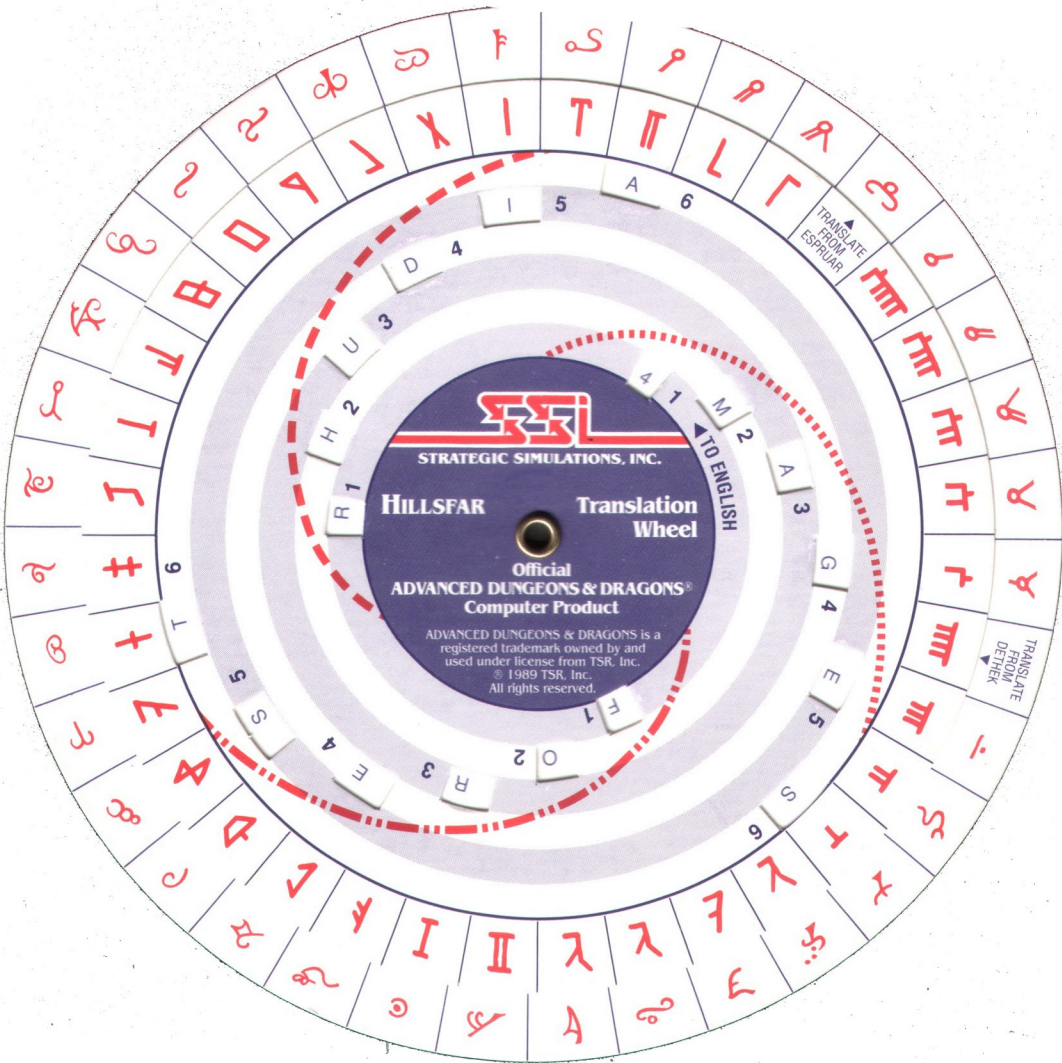
**HILLSFAR**      **Translation Wheel**  
**Official**  
**ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**  
**Computer Product**

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a  
registered trademark owned by and  
used under license from TSR, Inc.  
© 1989 TSR, Inc.  
All rights reserved.

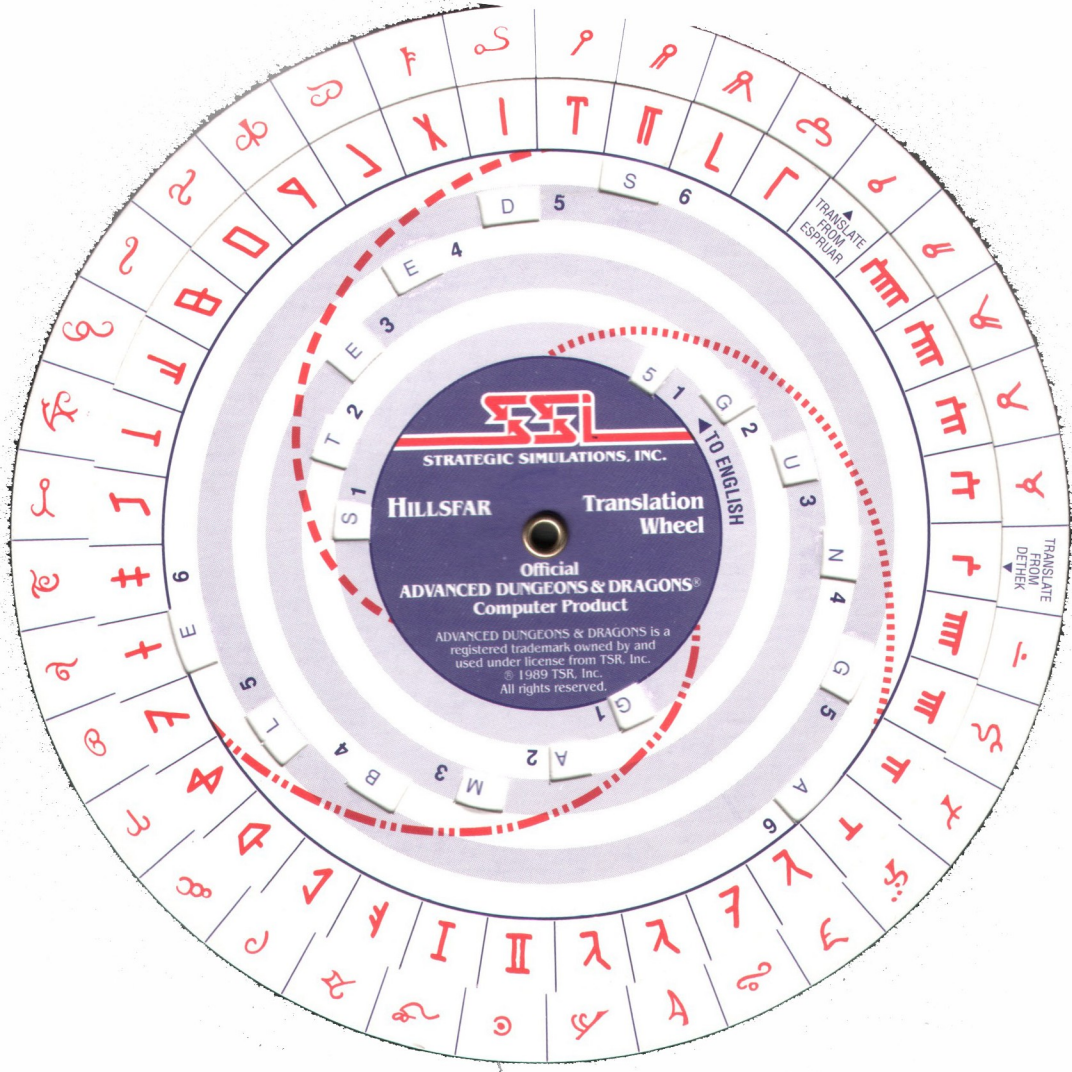
TRANSLATE  
FROM  
ENGLISH

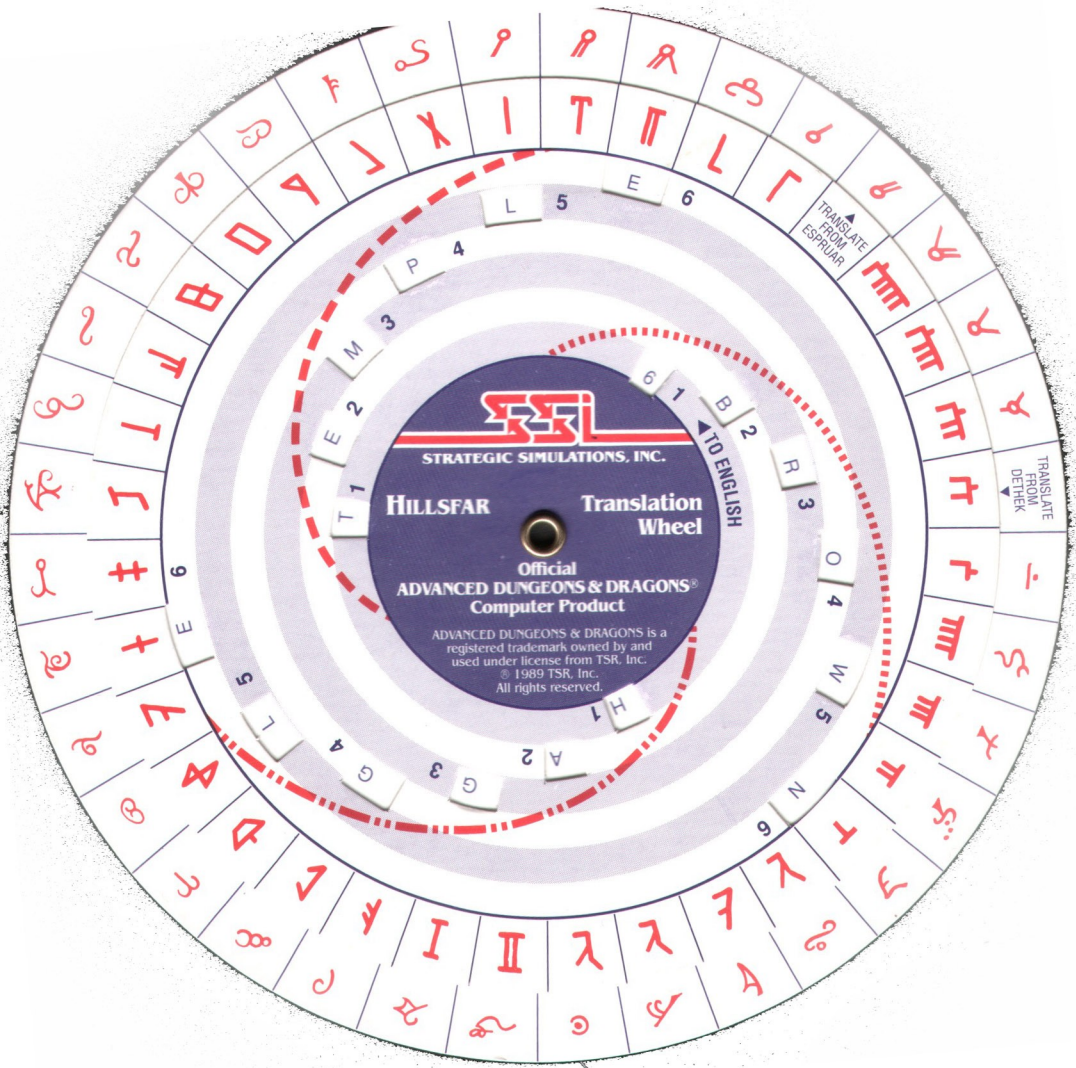
TRANSLATE  
FROM  
DUNGEON

6 5 4 3 2 1  
T S E U Q  
S M A S A E  
F H M  
1 2 3 4 5 6

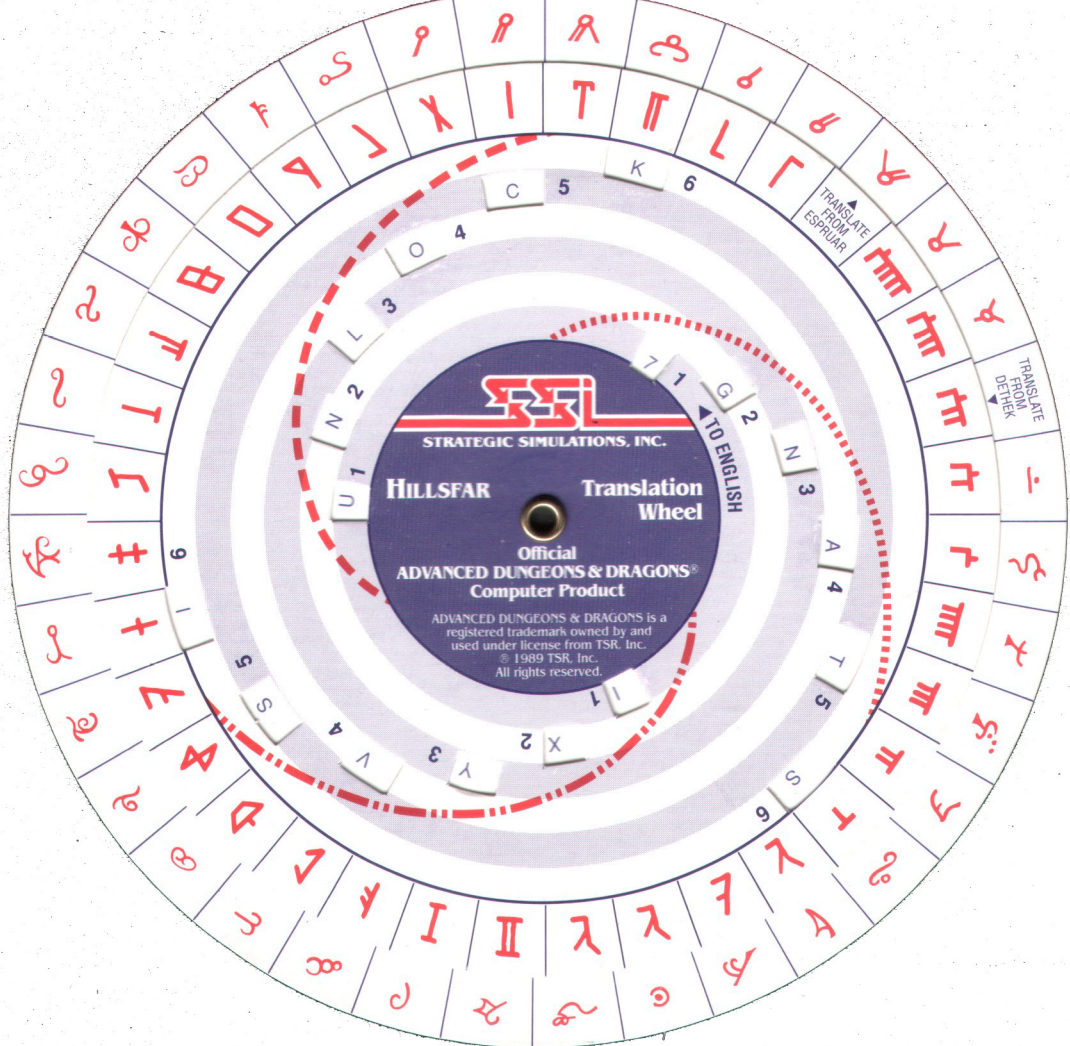


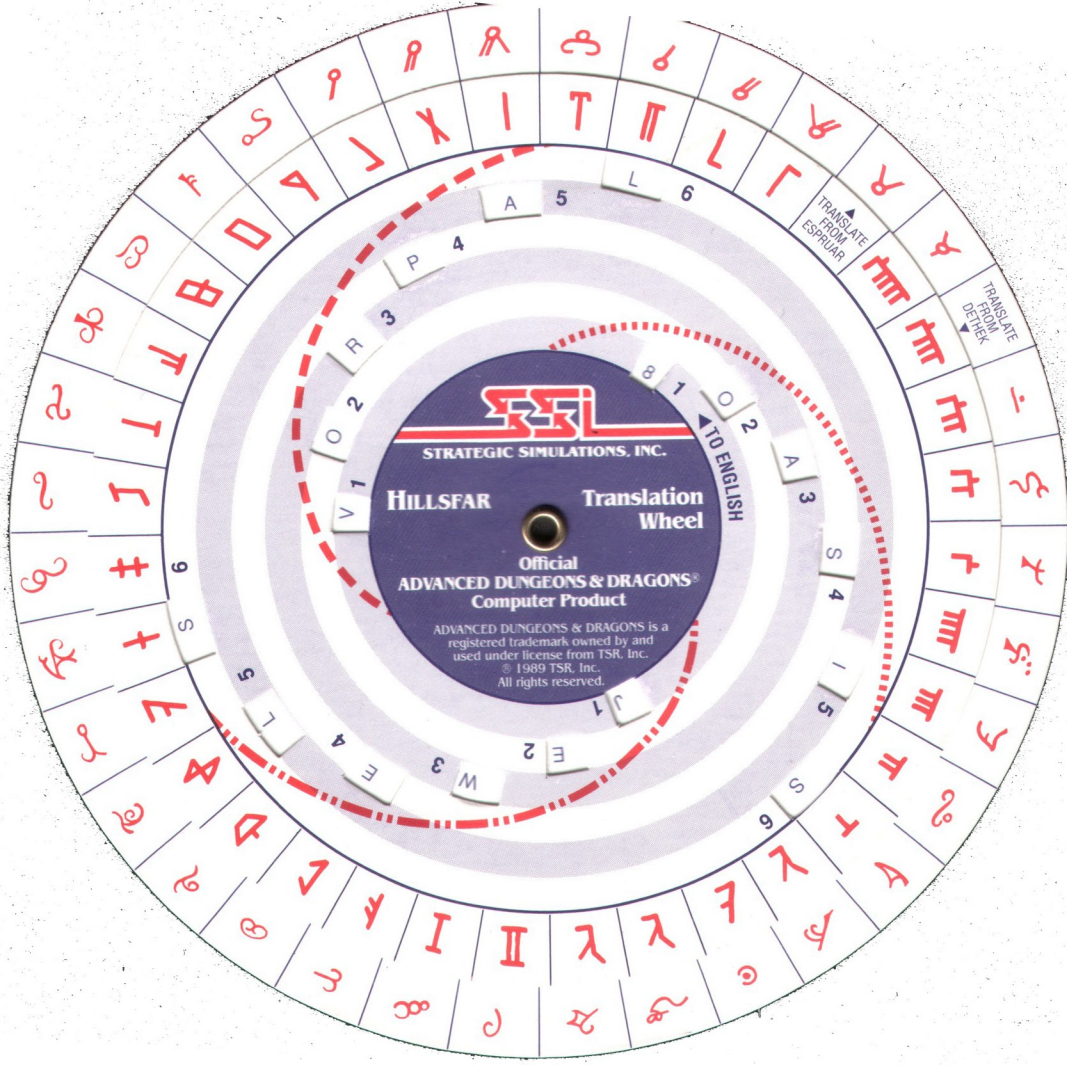




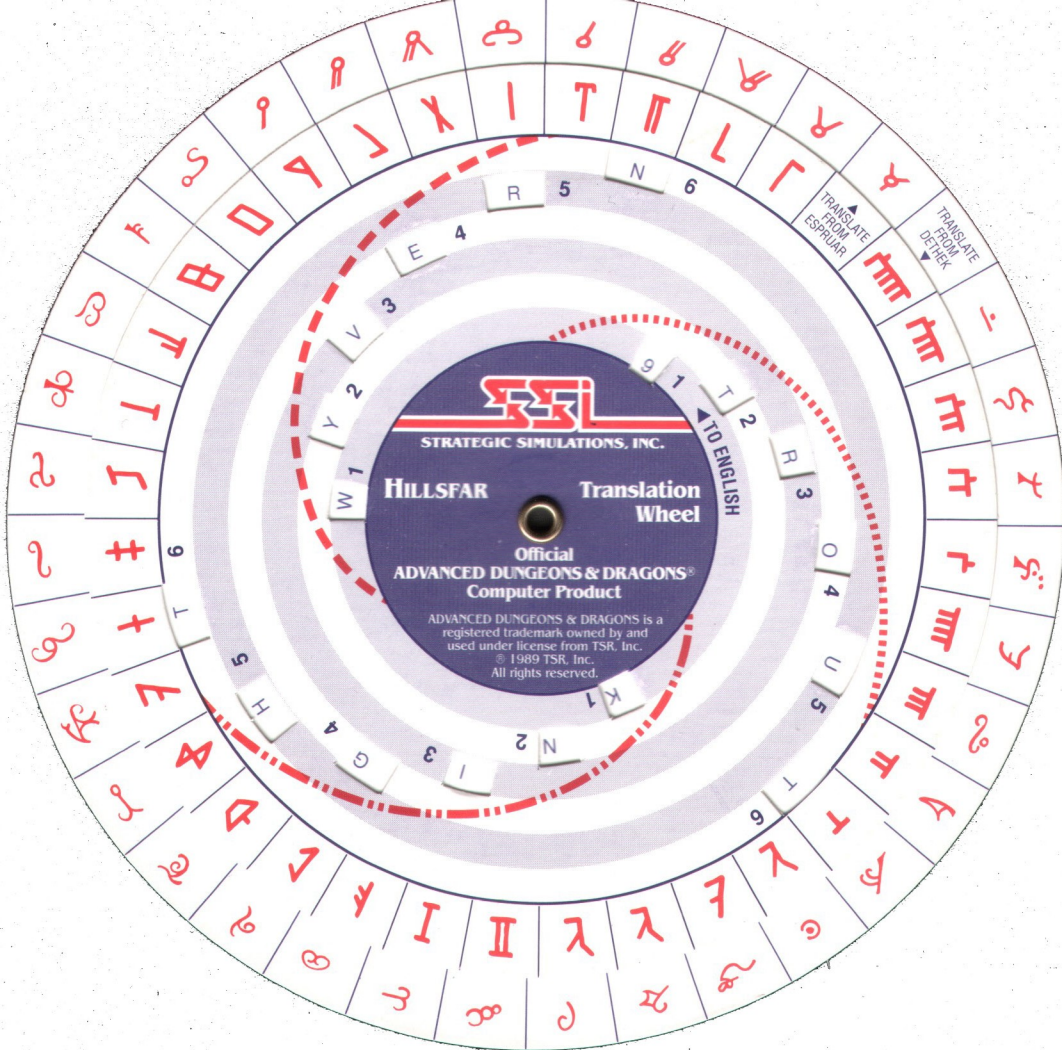


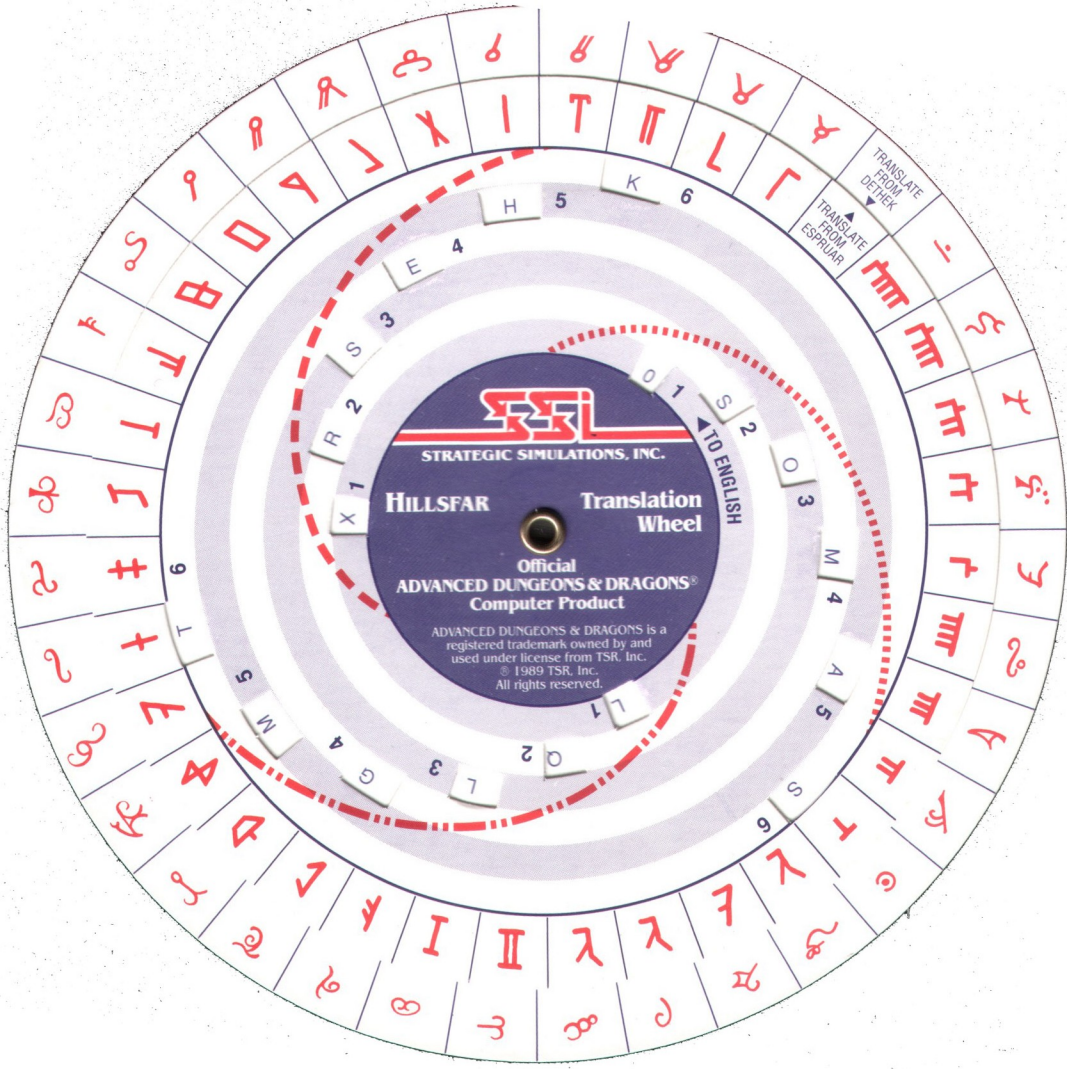




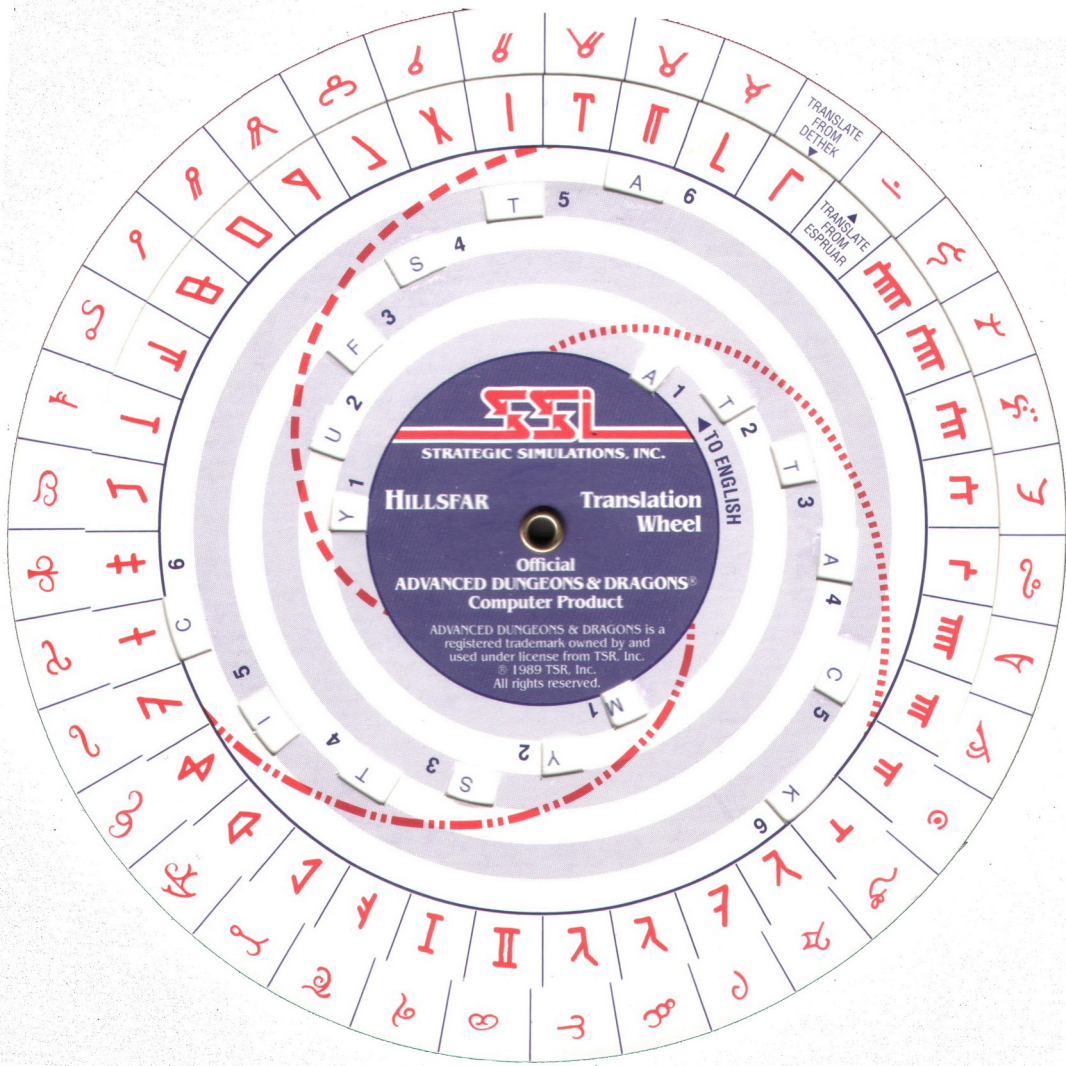












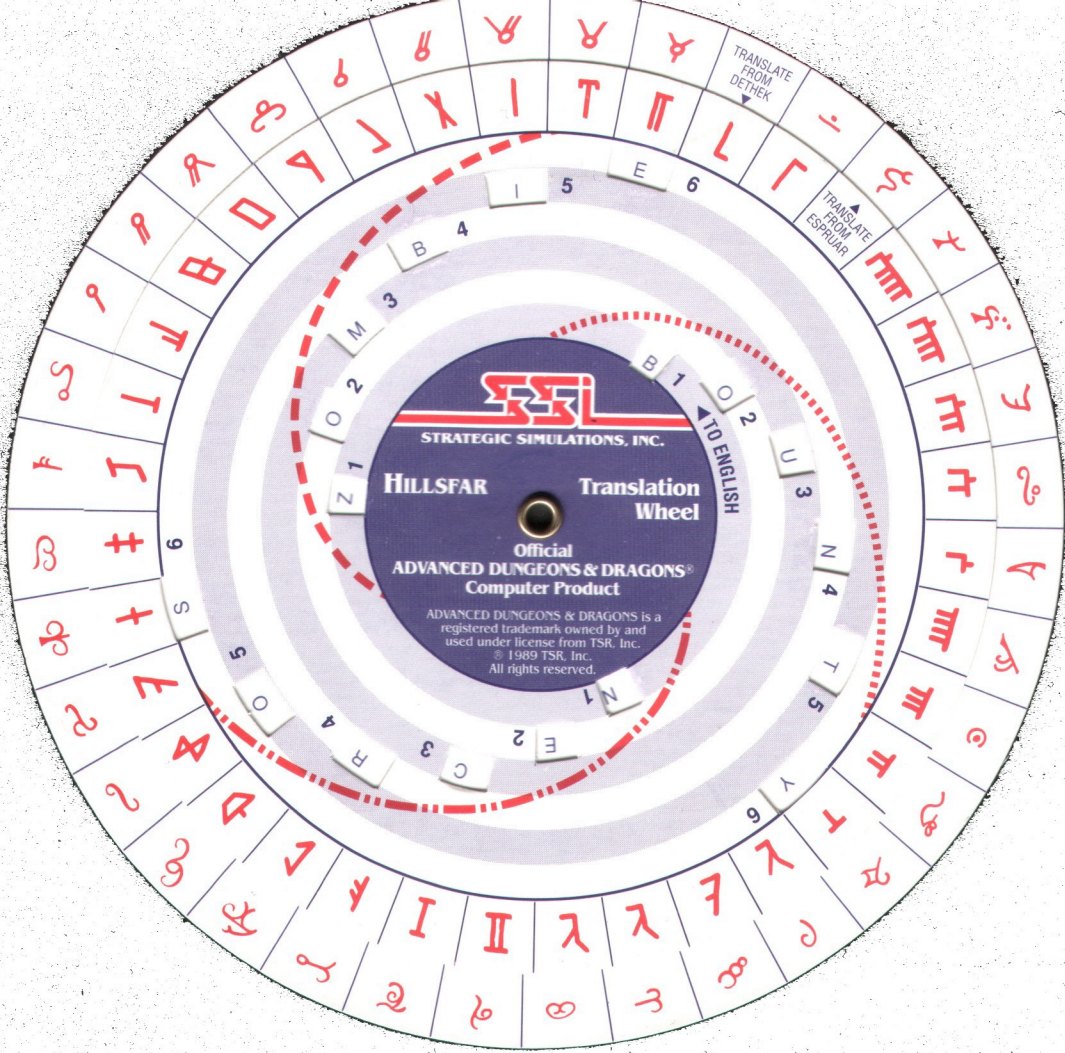
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

HILLSFAR

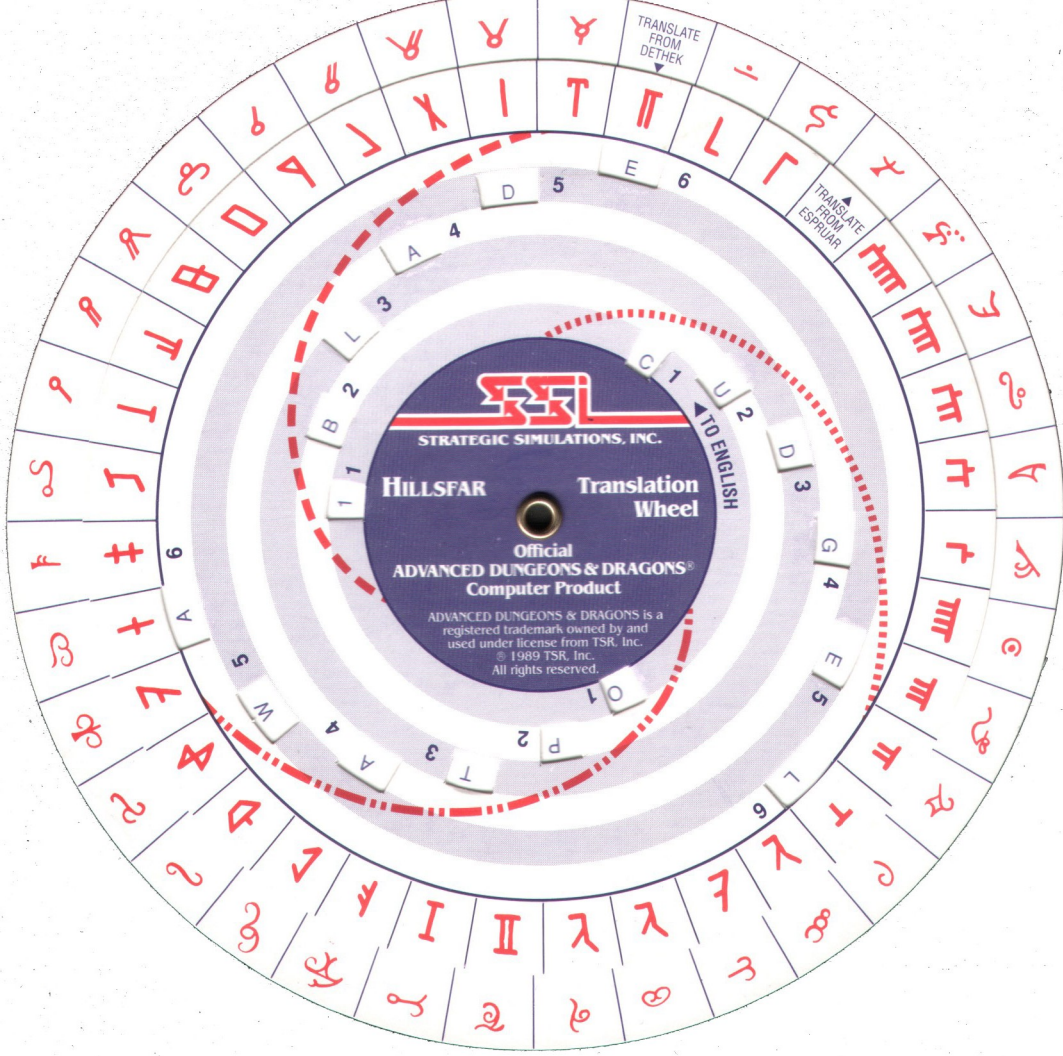
Translation  
Wheel

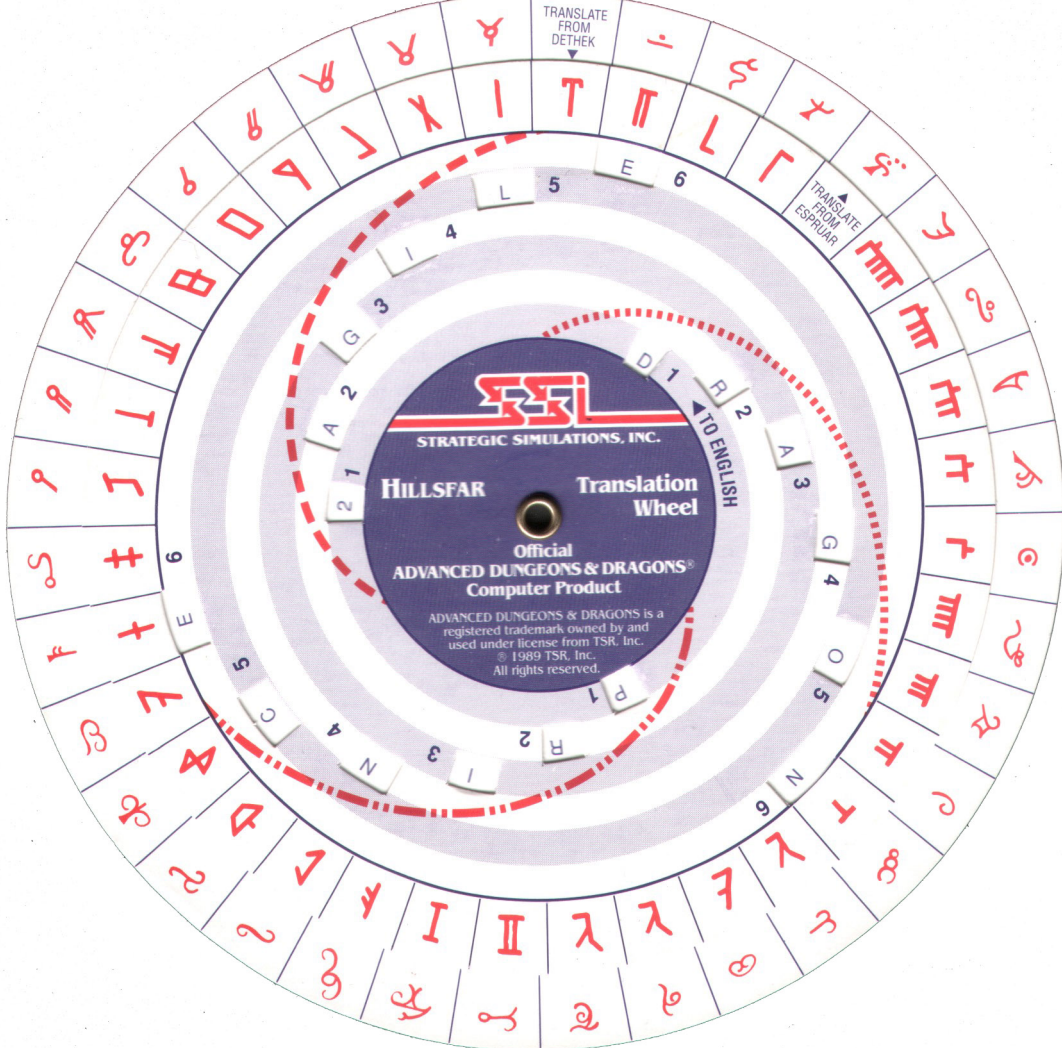
Official  
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®  
Computer Product

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a  
registered trademark owned by and  
used under license from TSR, Inc.  
© 1989 TSR, Inc.  
All rights reserved.

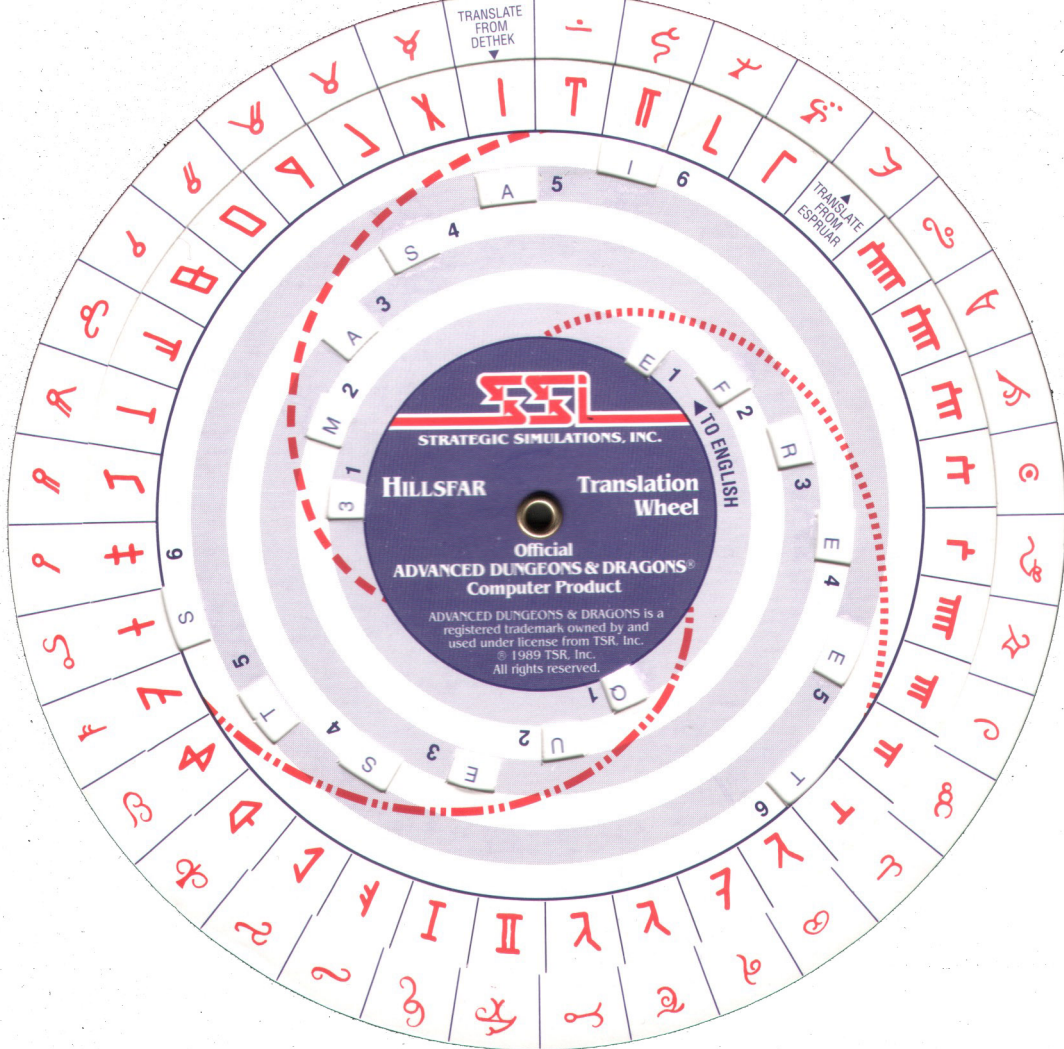


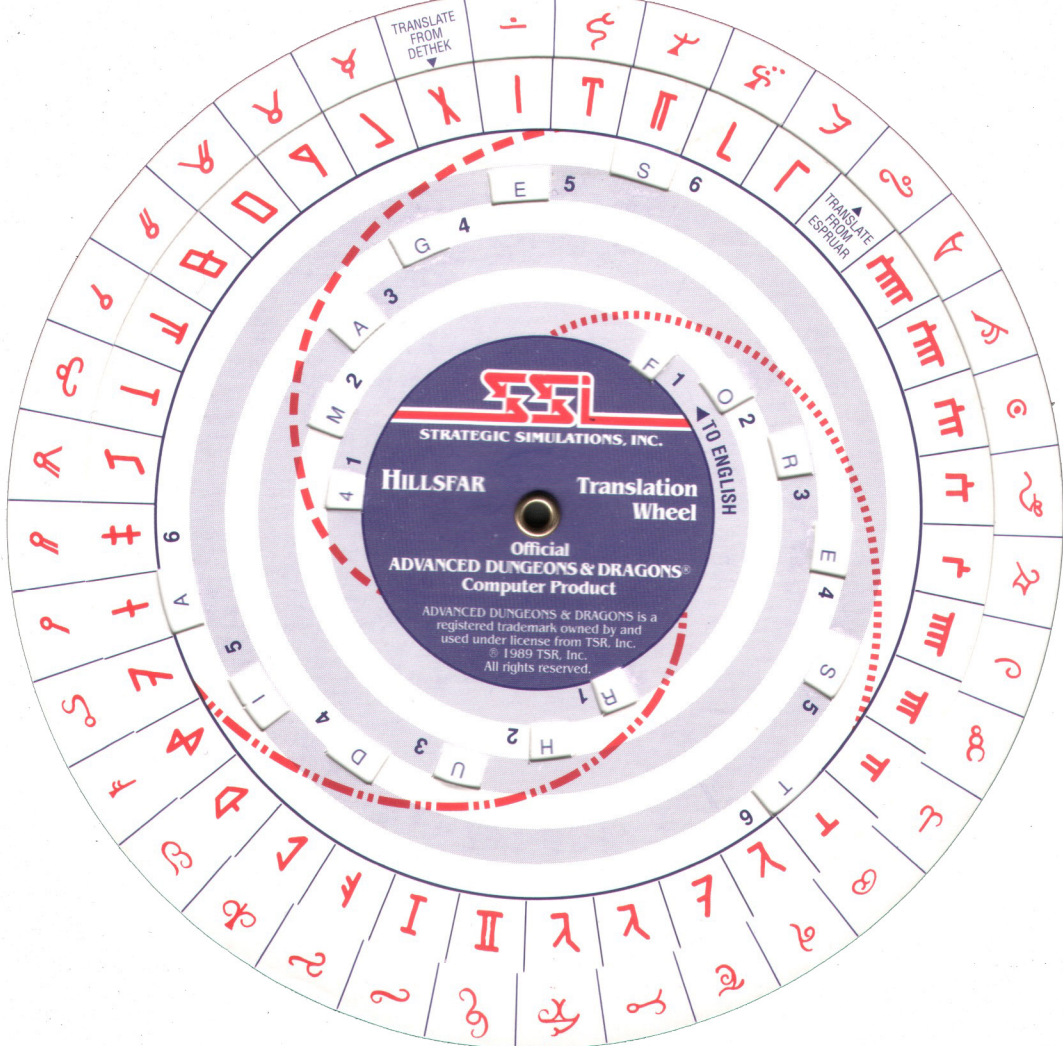




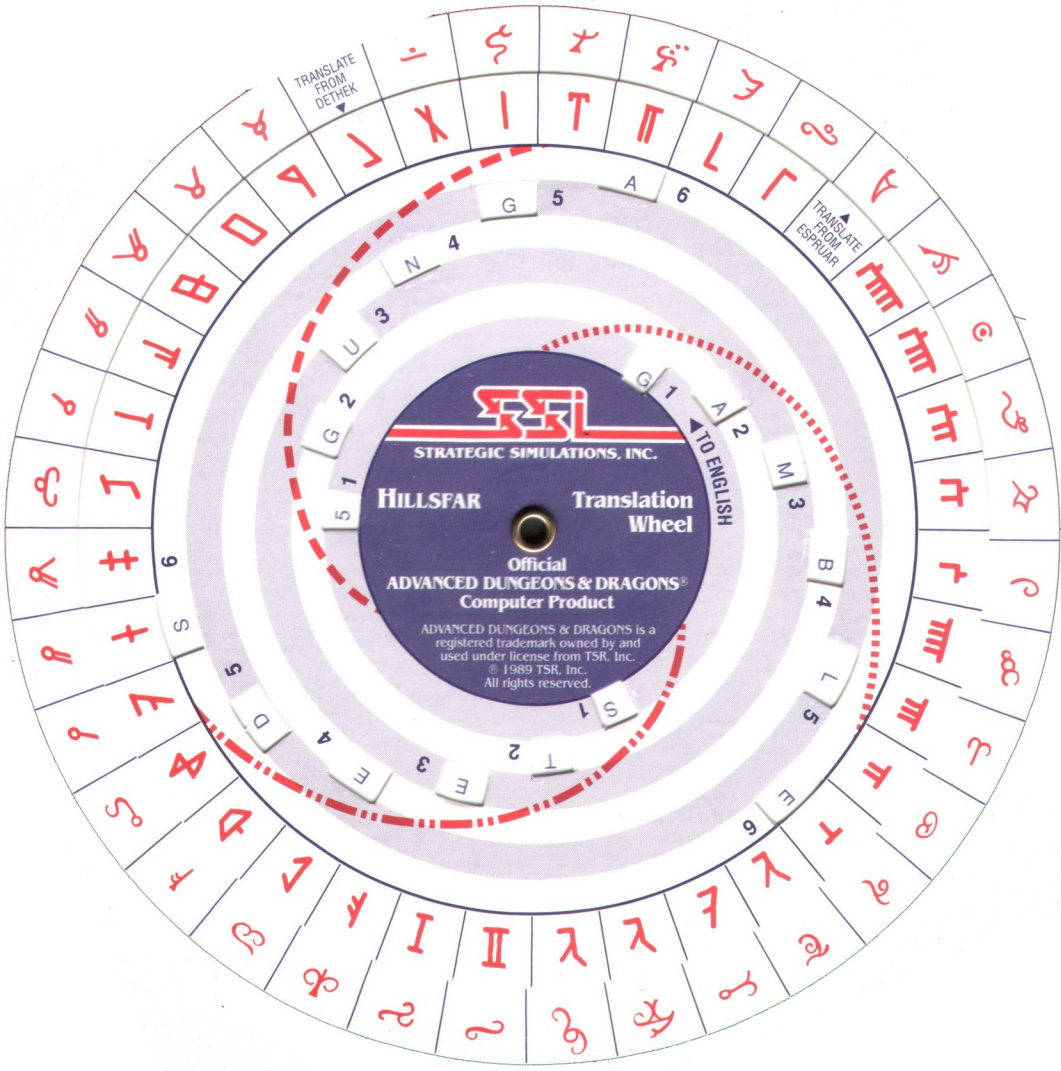


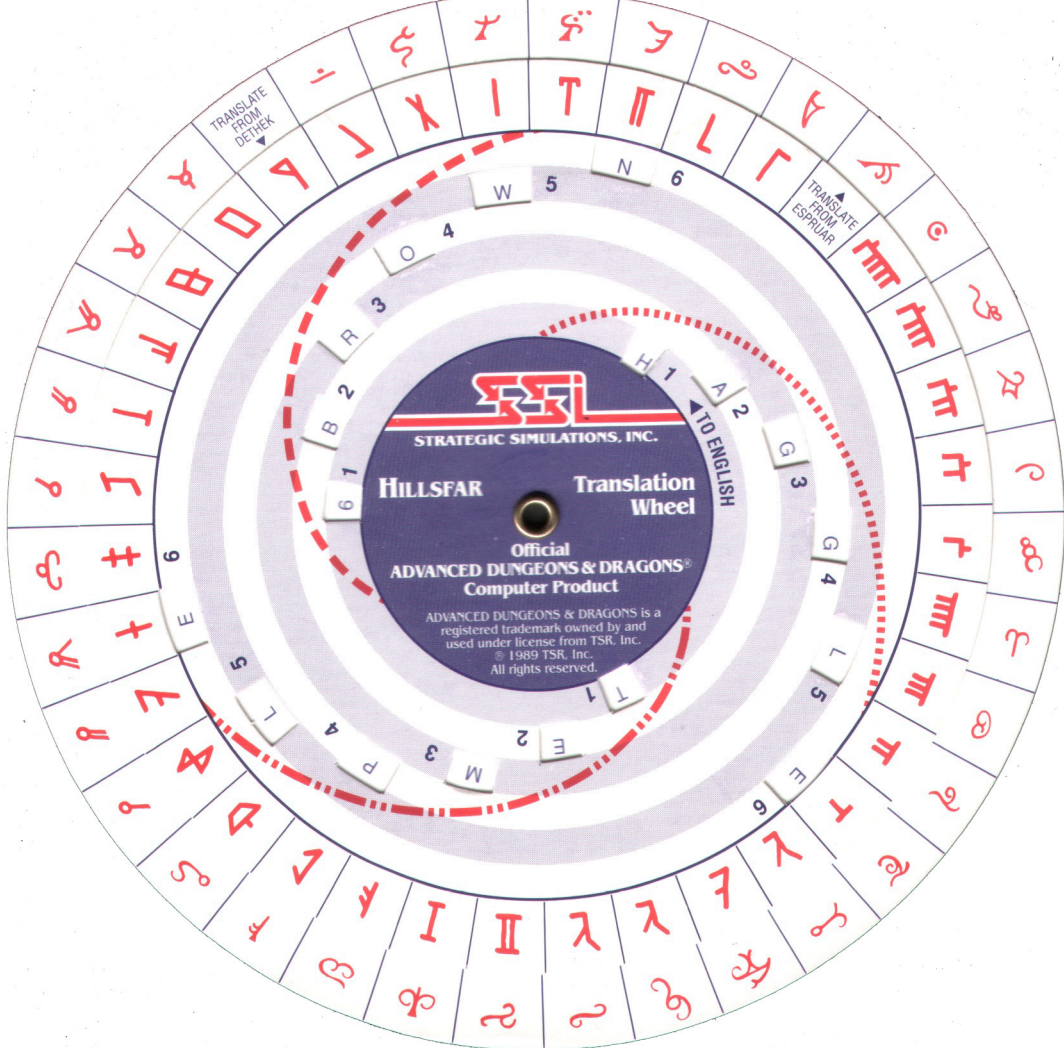




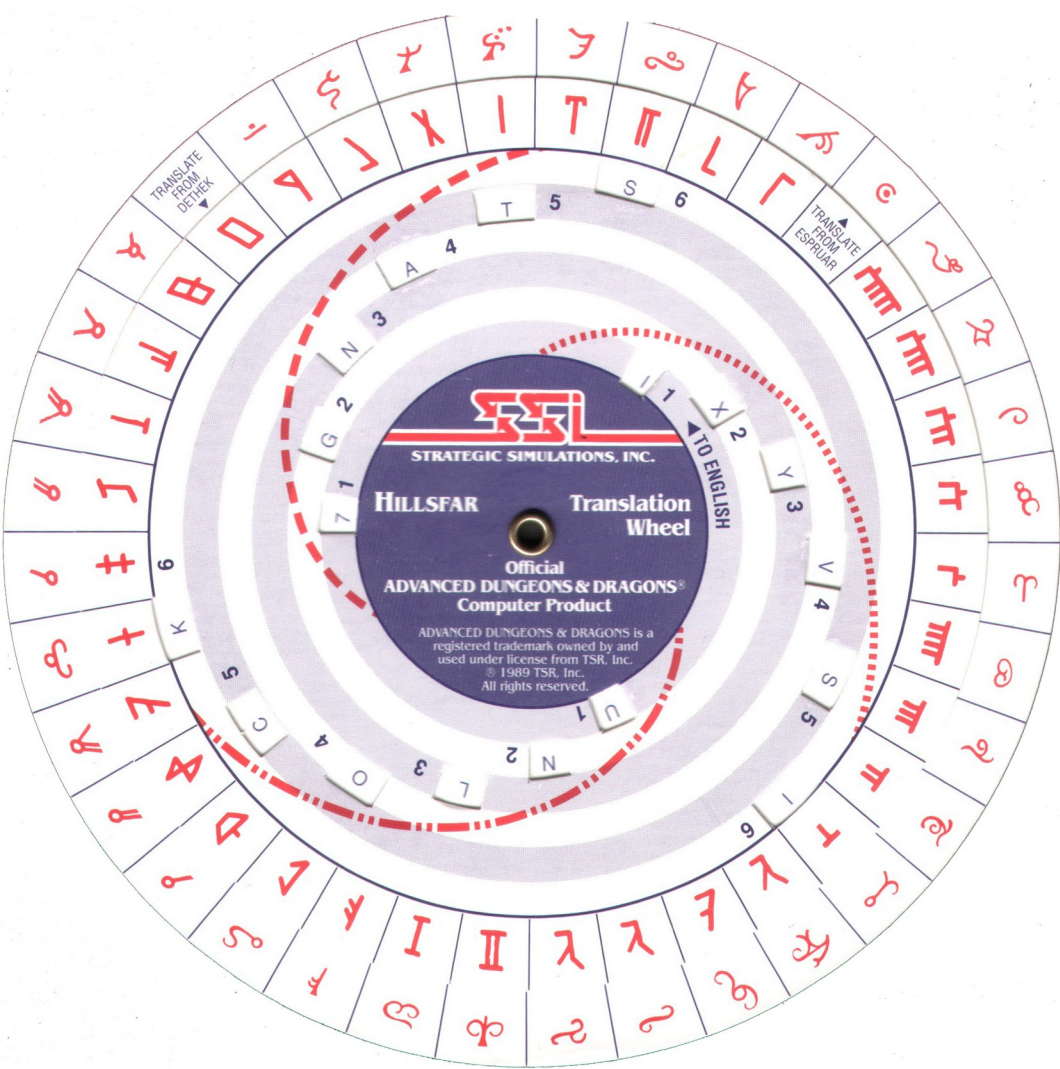


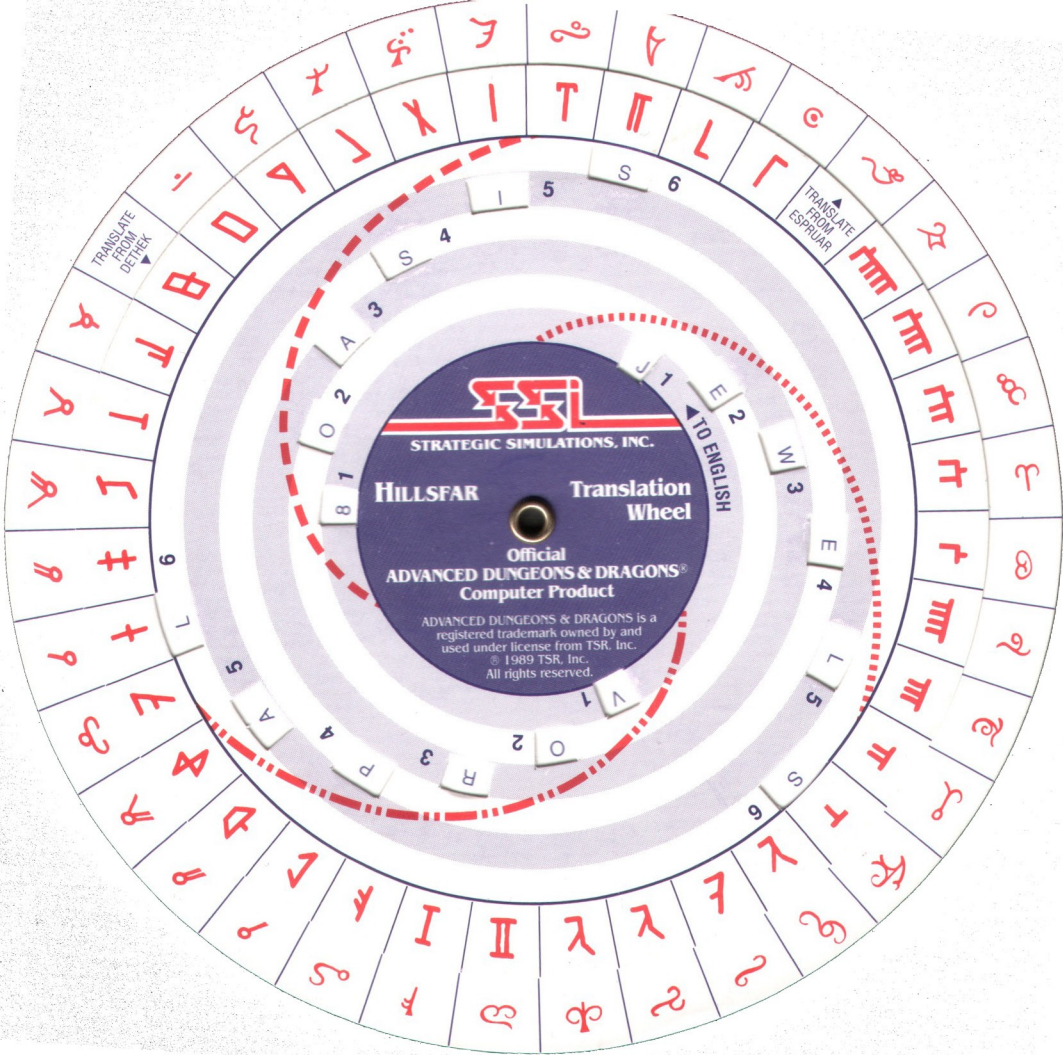




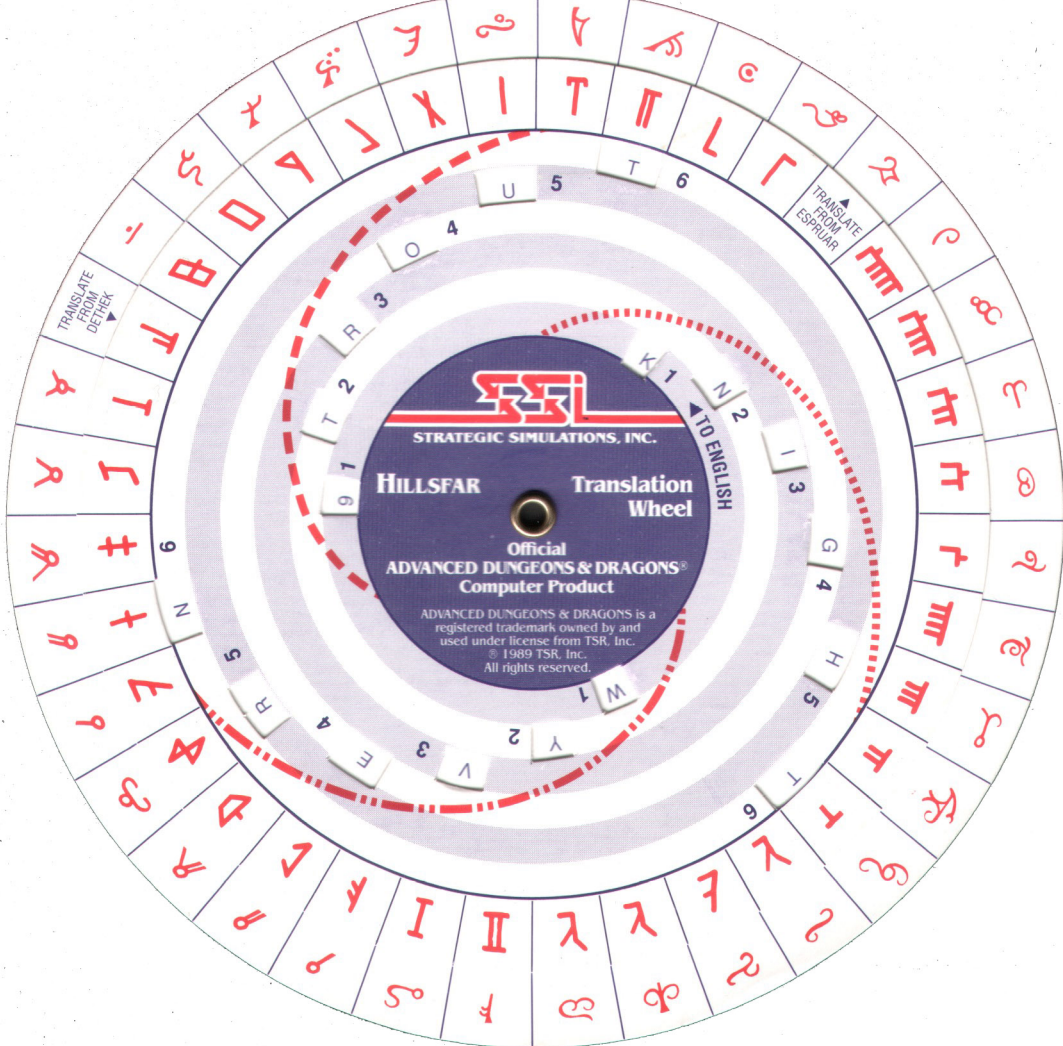


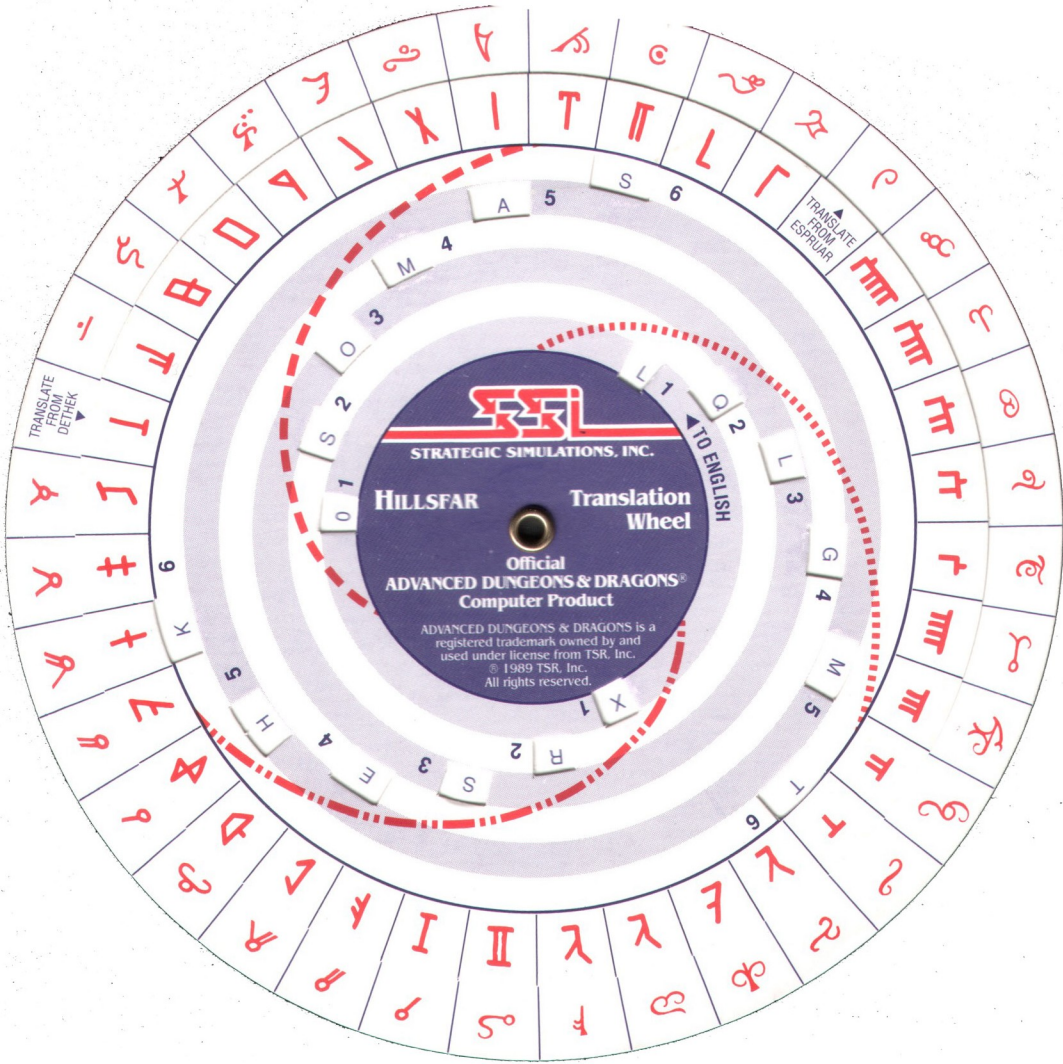




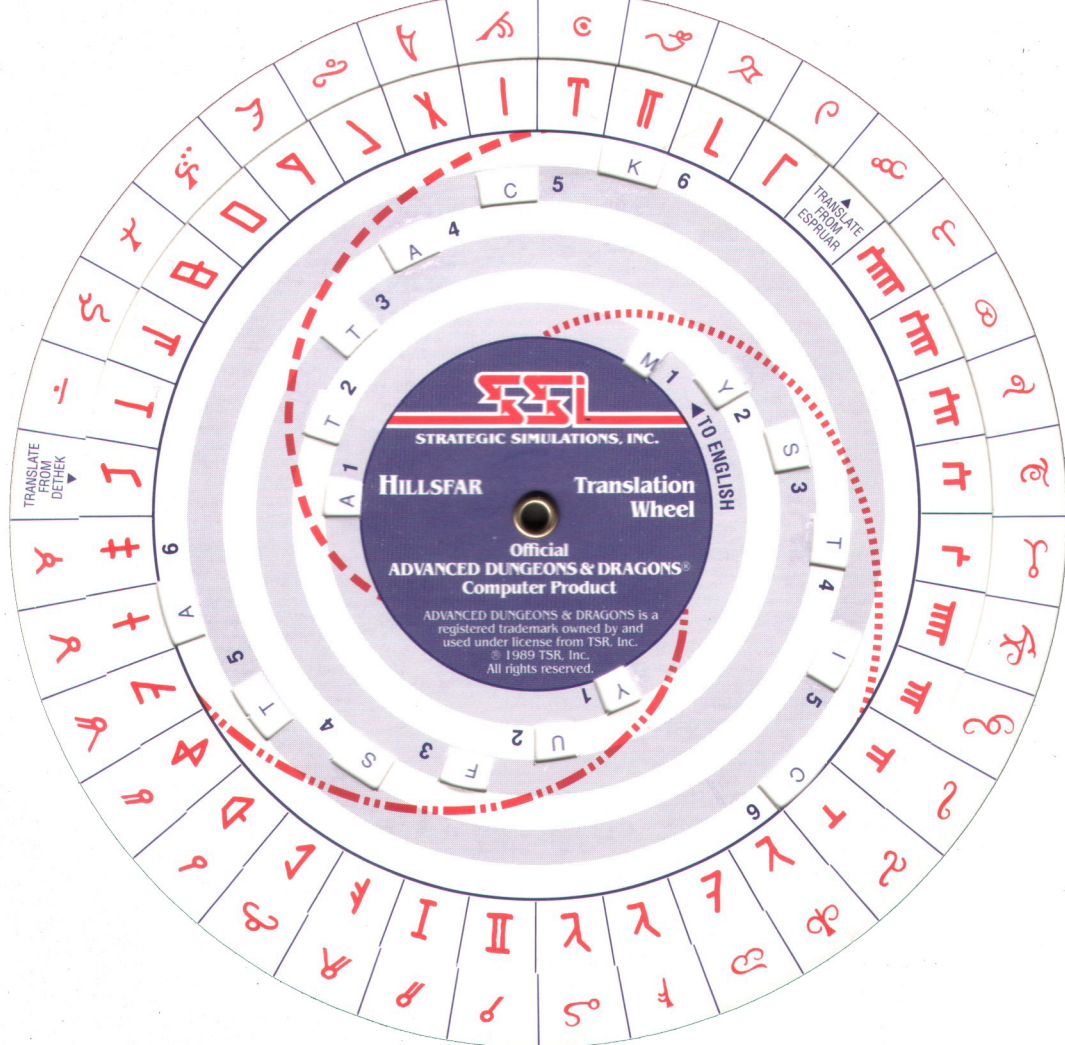


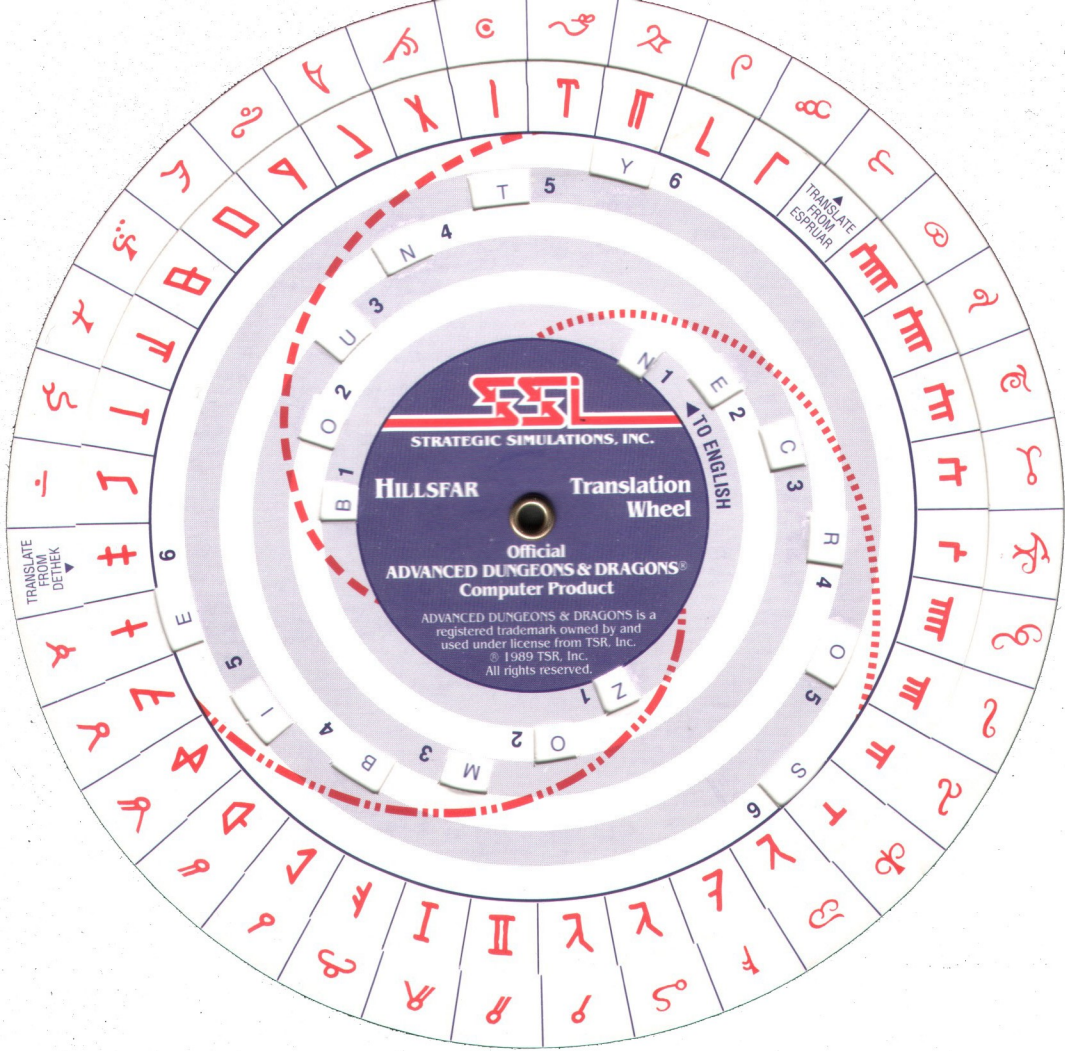




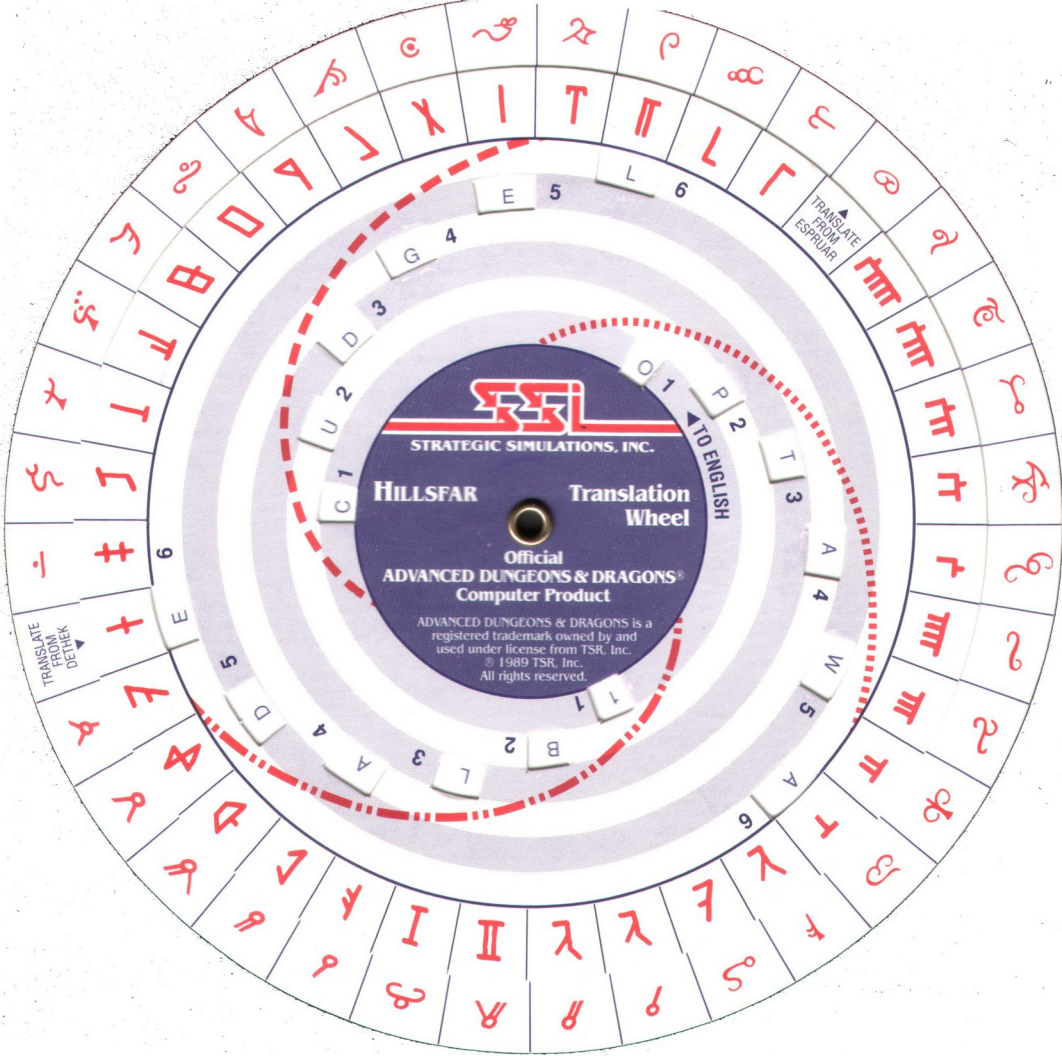


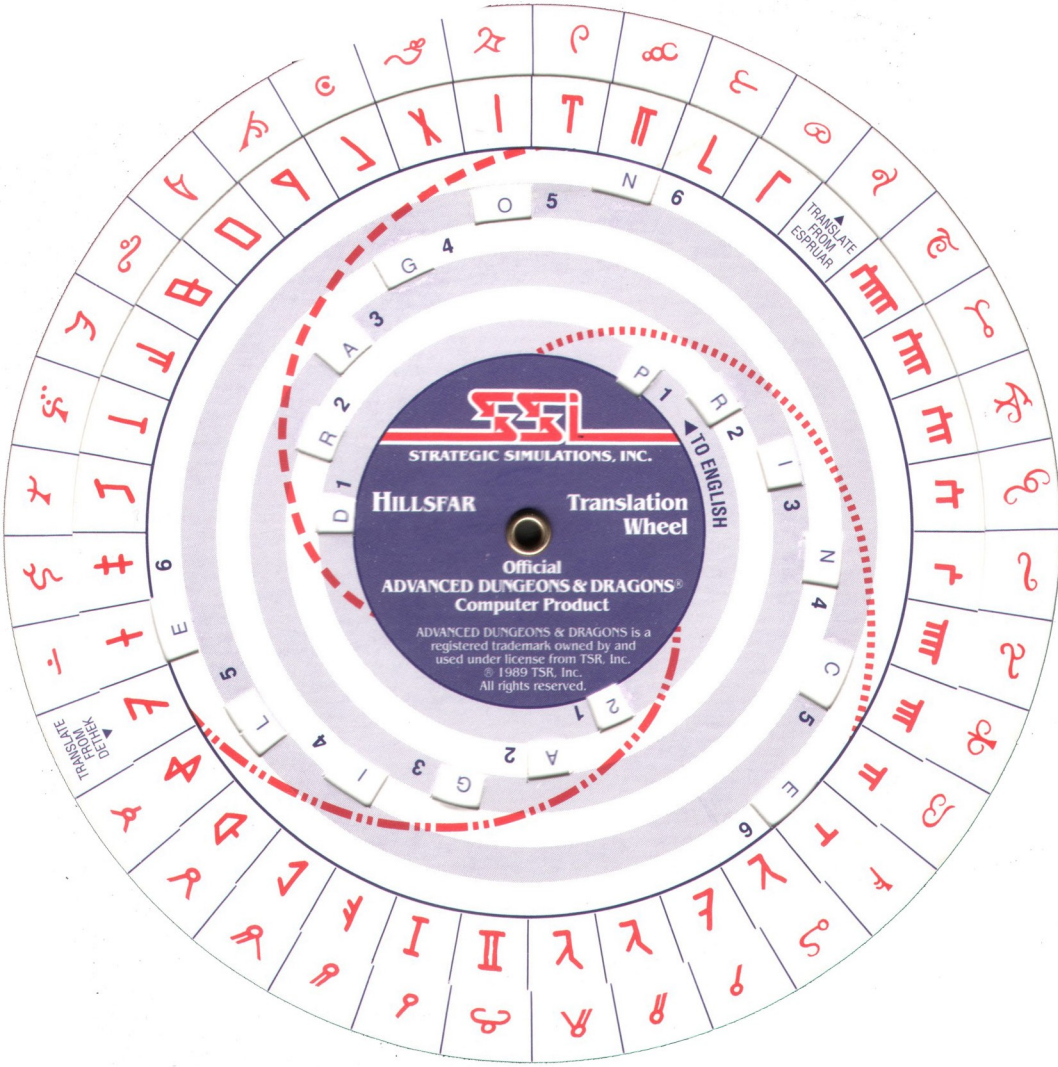




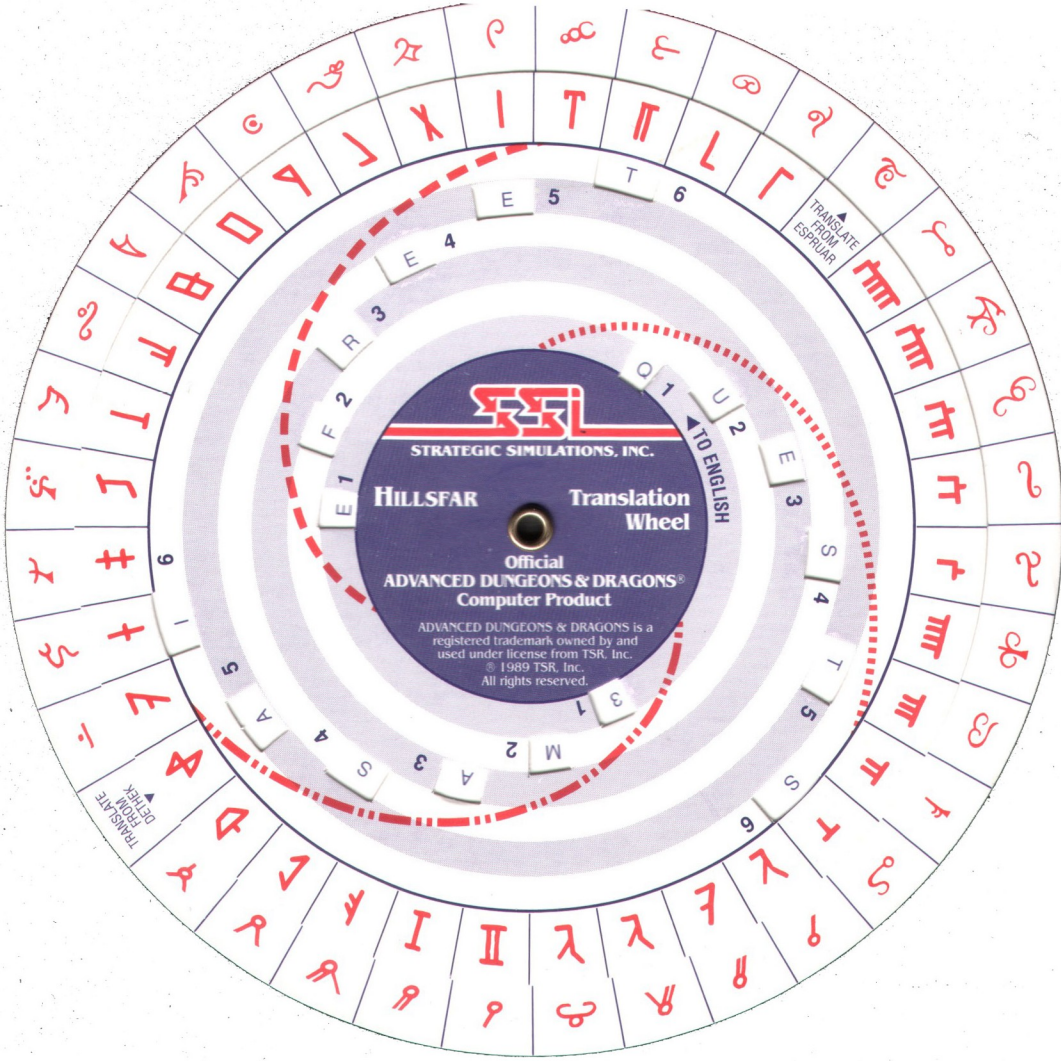


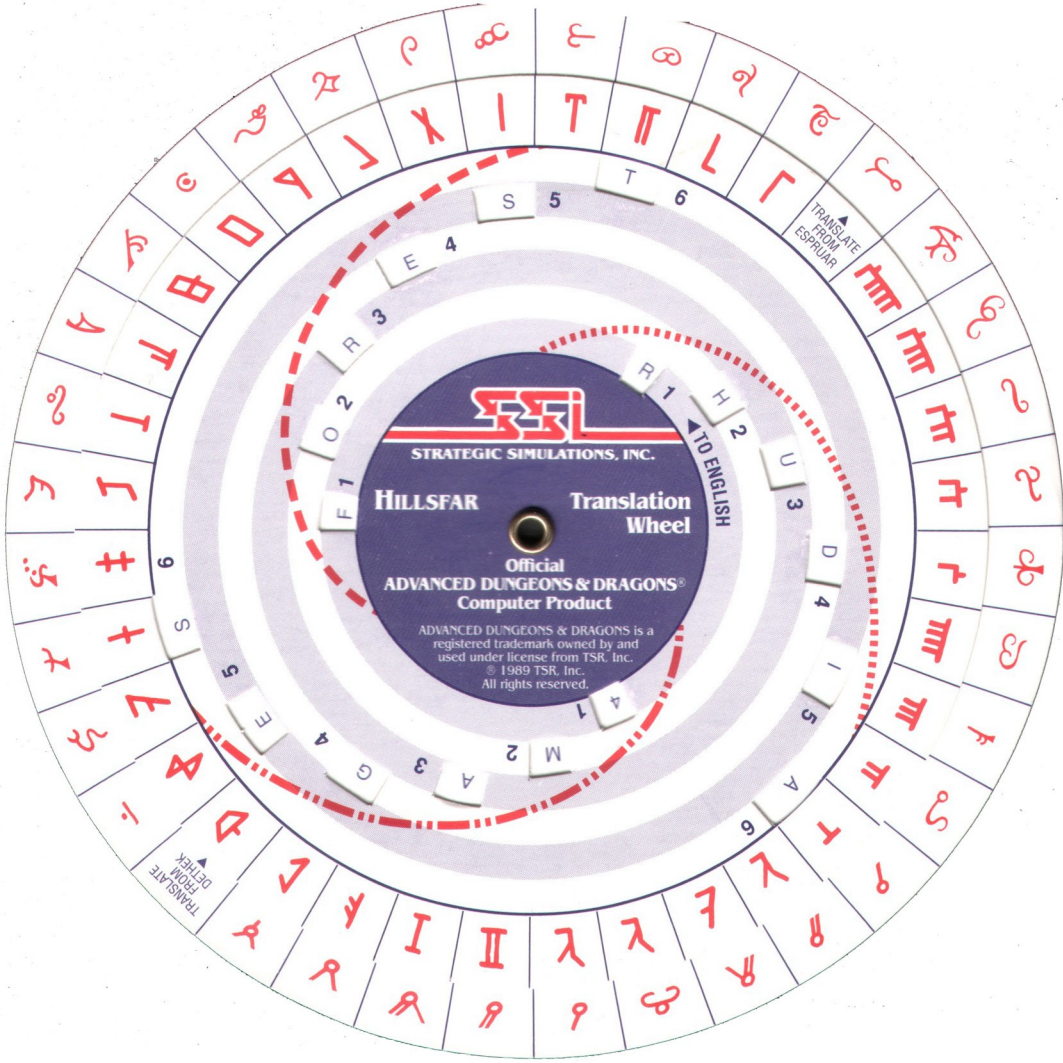




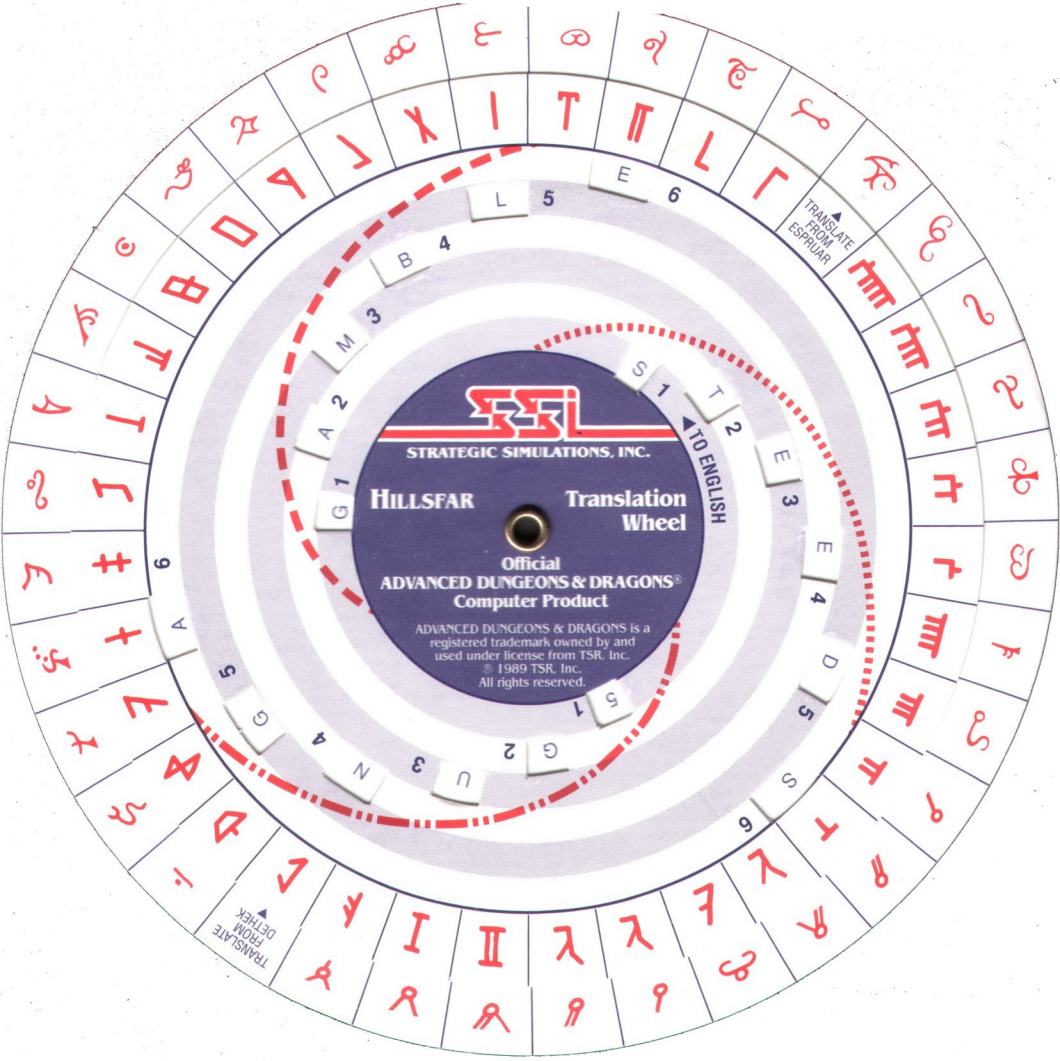












STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

HILLSFAR

Translation  
Wheel

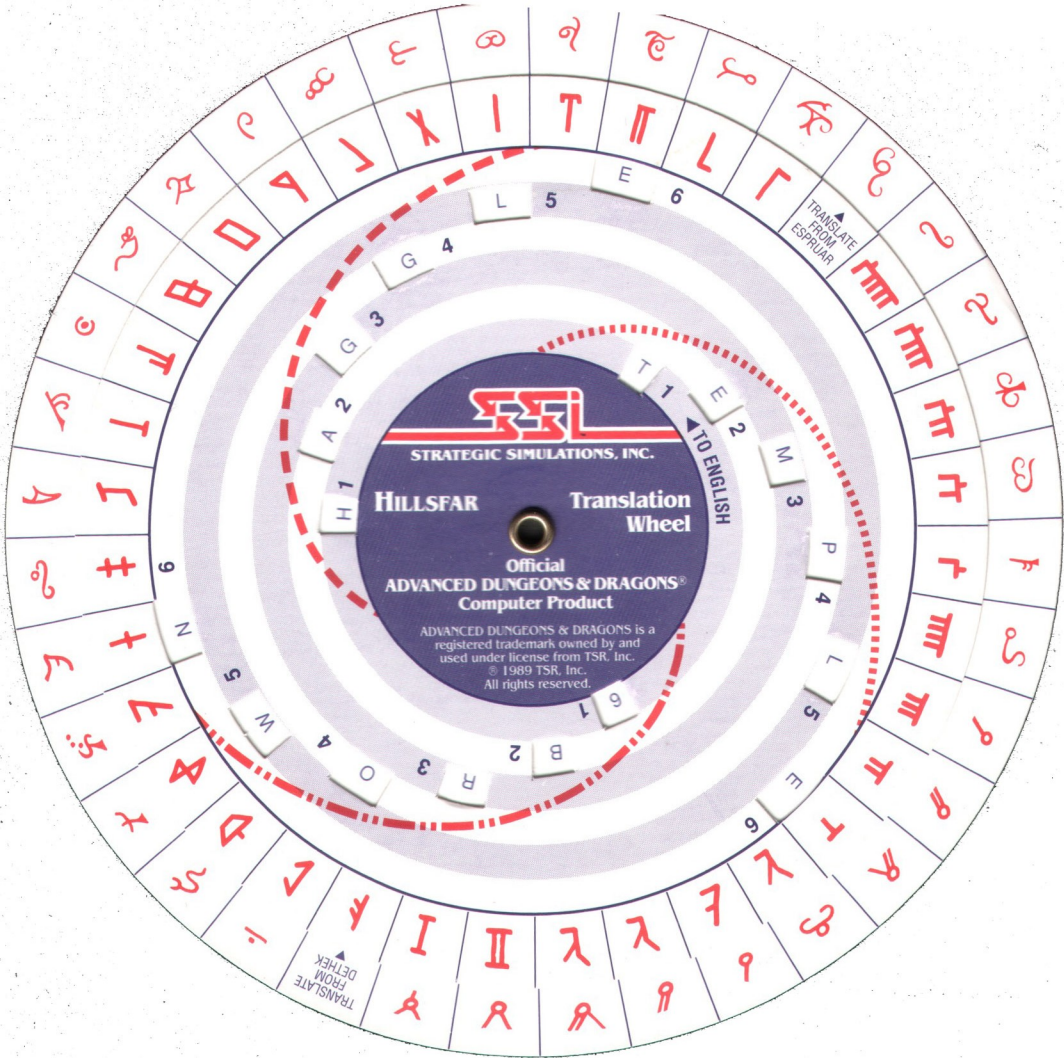
Official  
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®  
Computer Product

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a  
registered trademark owned by and  
used under license from TSR, Inc.  
© 1989 TSR, Inc.  
All rights reserved.

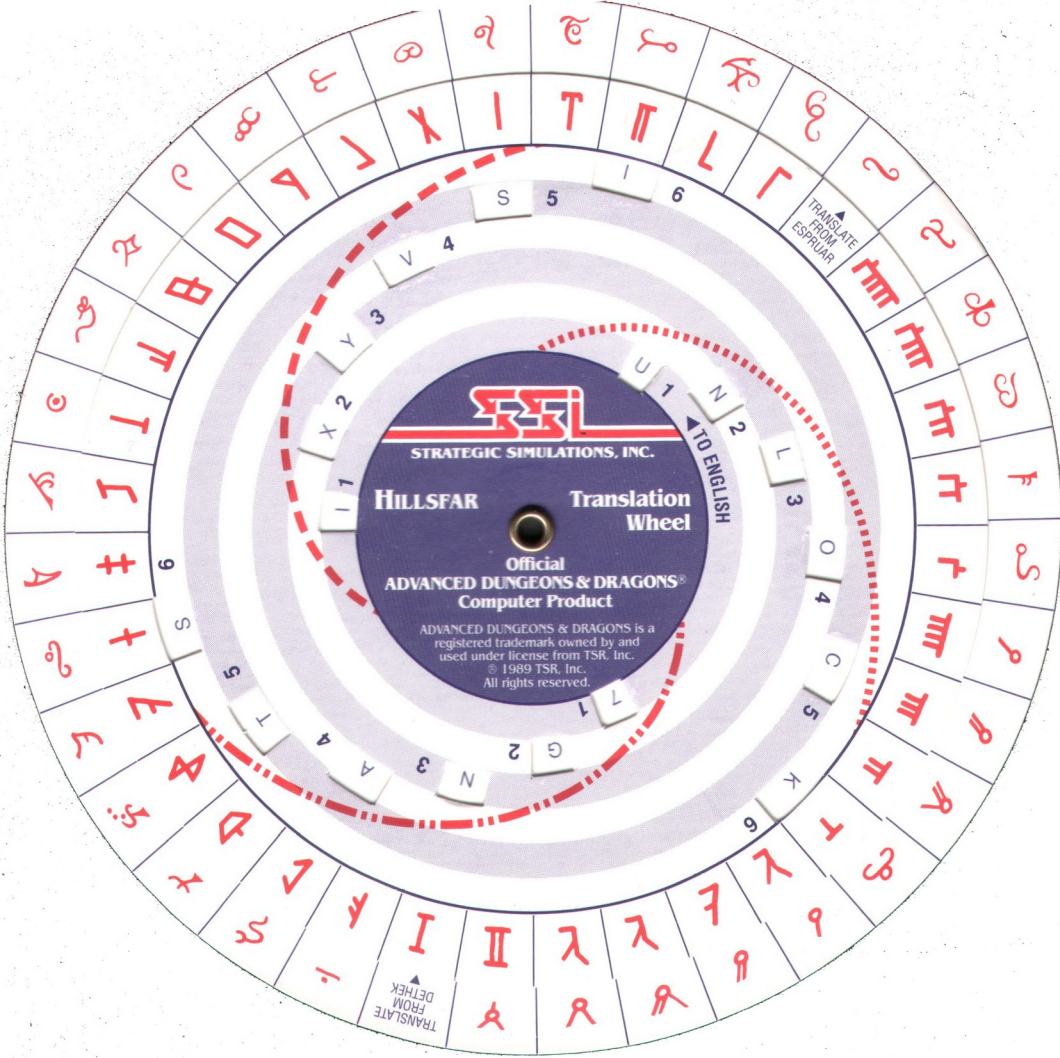
TRANSLATE  
FROM  
ENGLISH

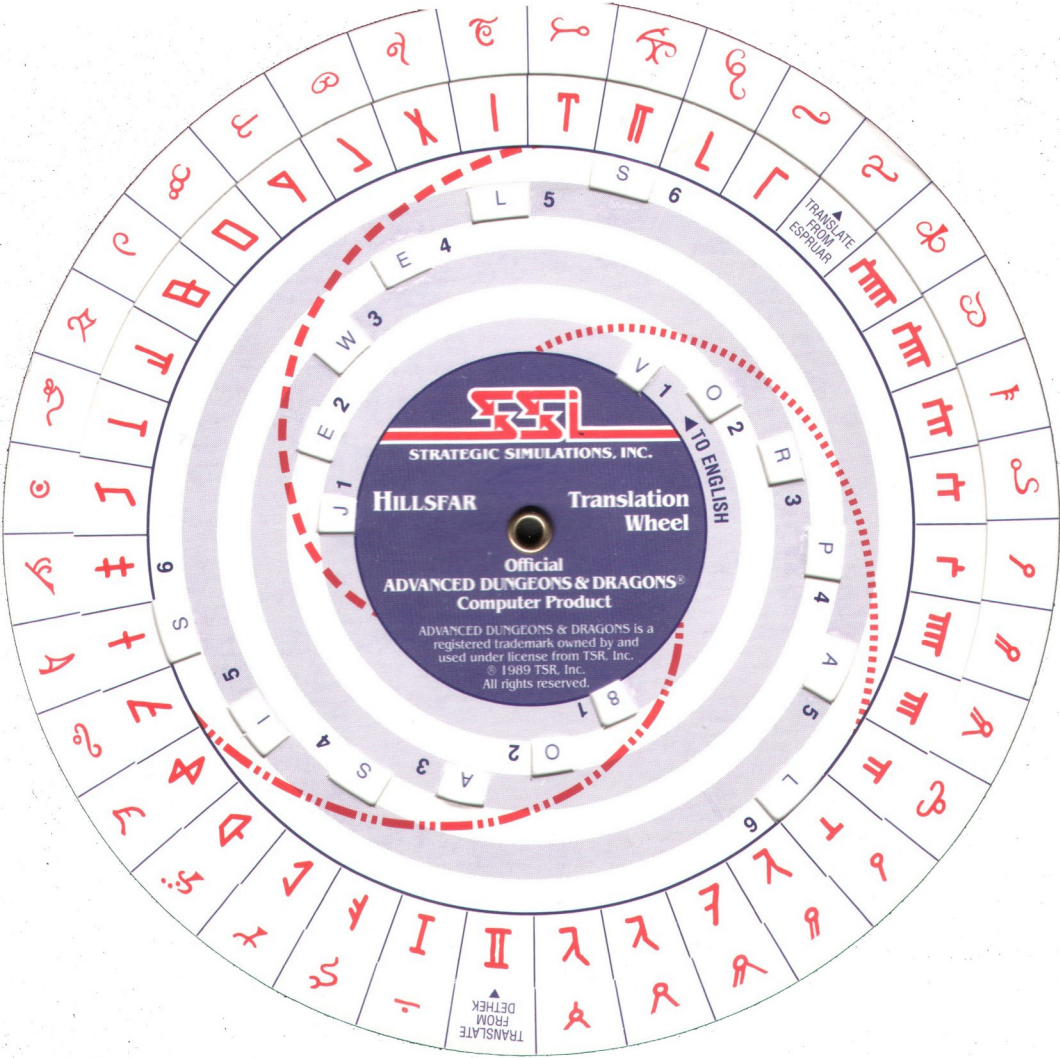
TO ENGLISH

TRANSLATE  
FROM  
DUTCH

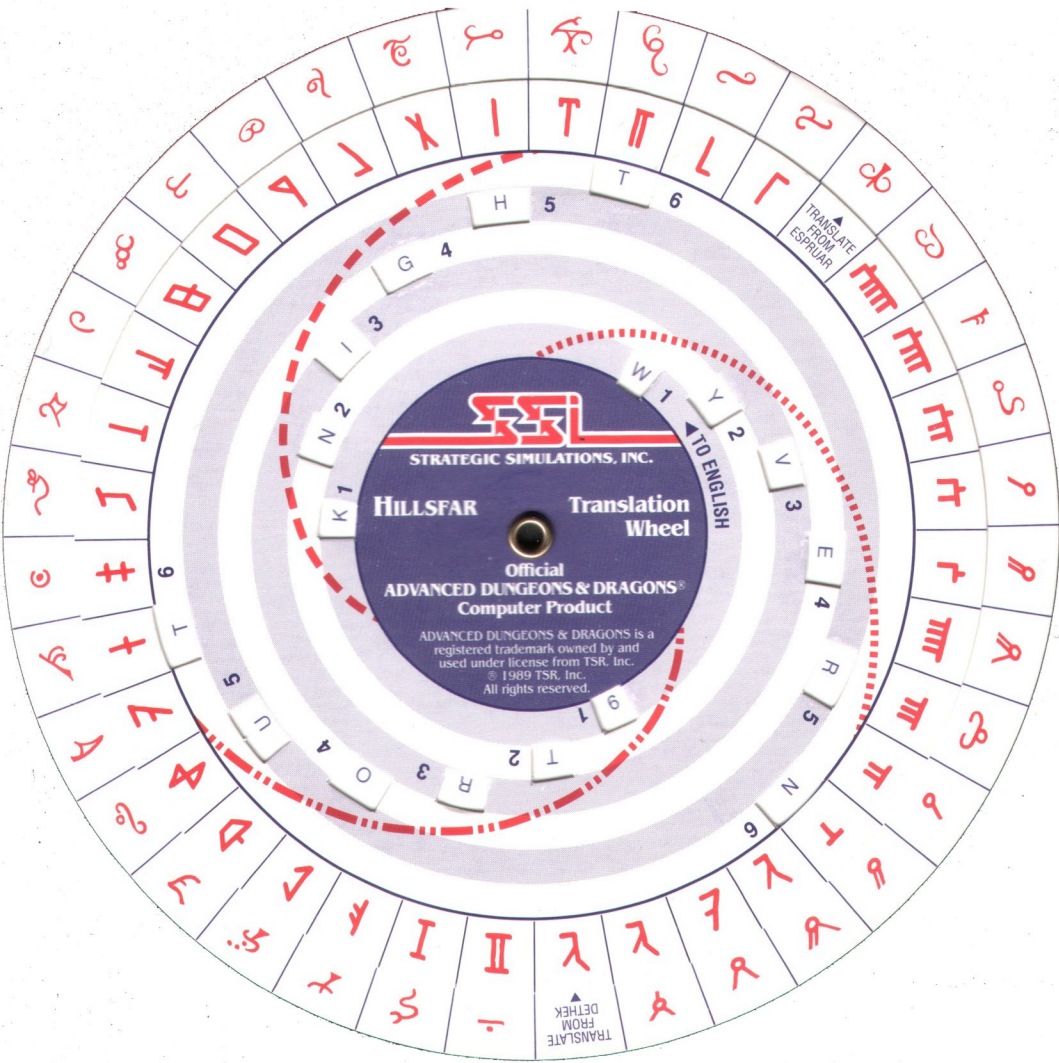


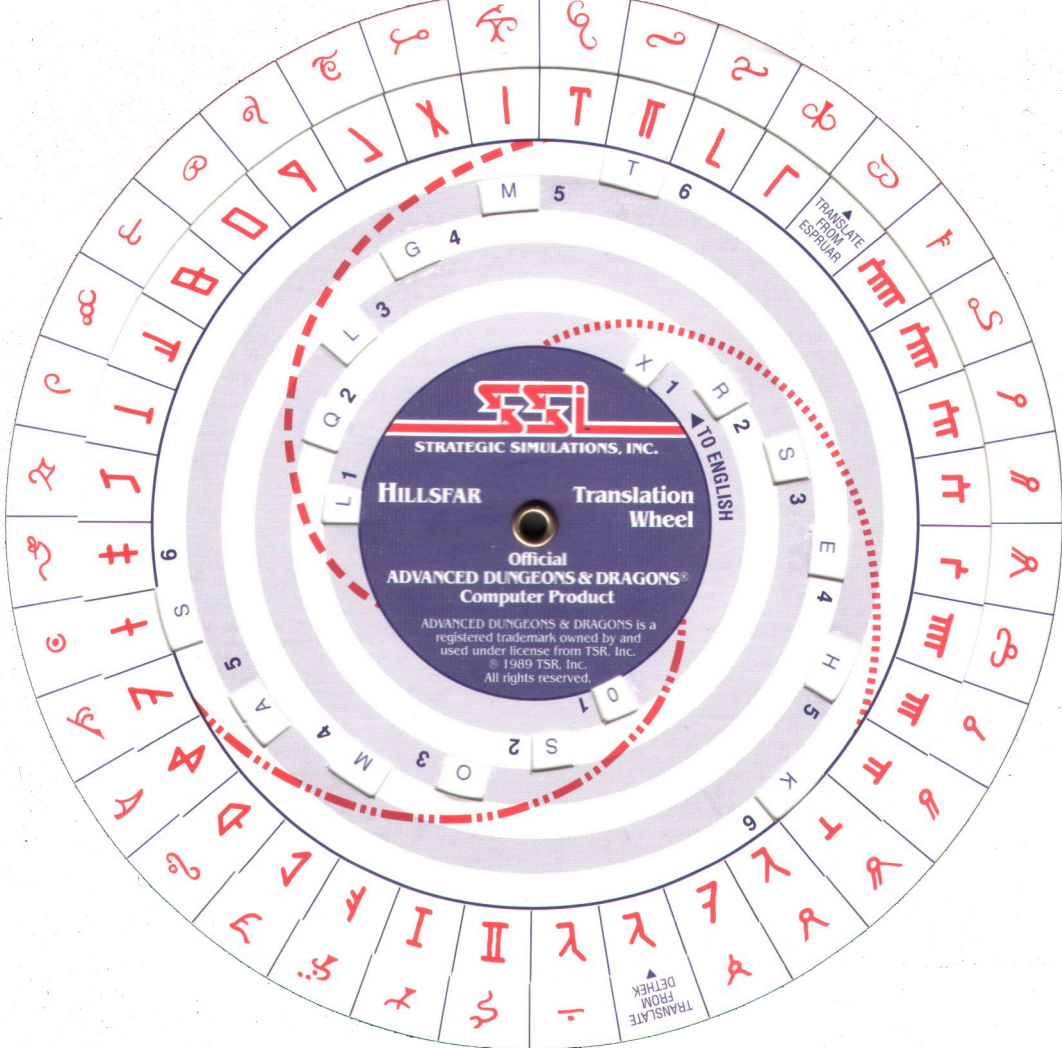




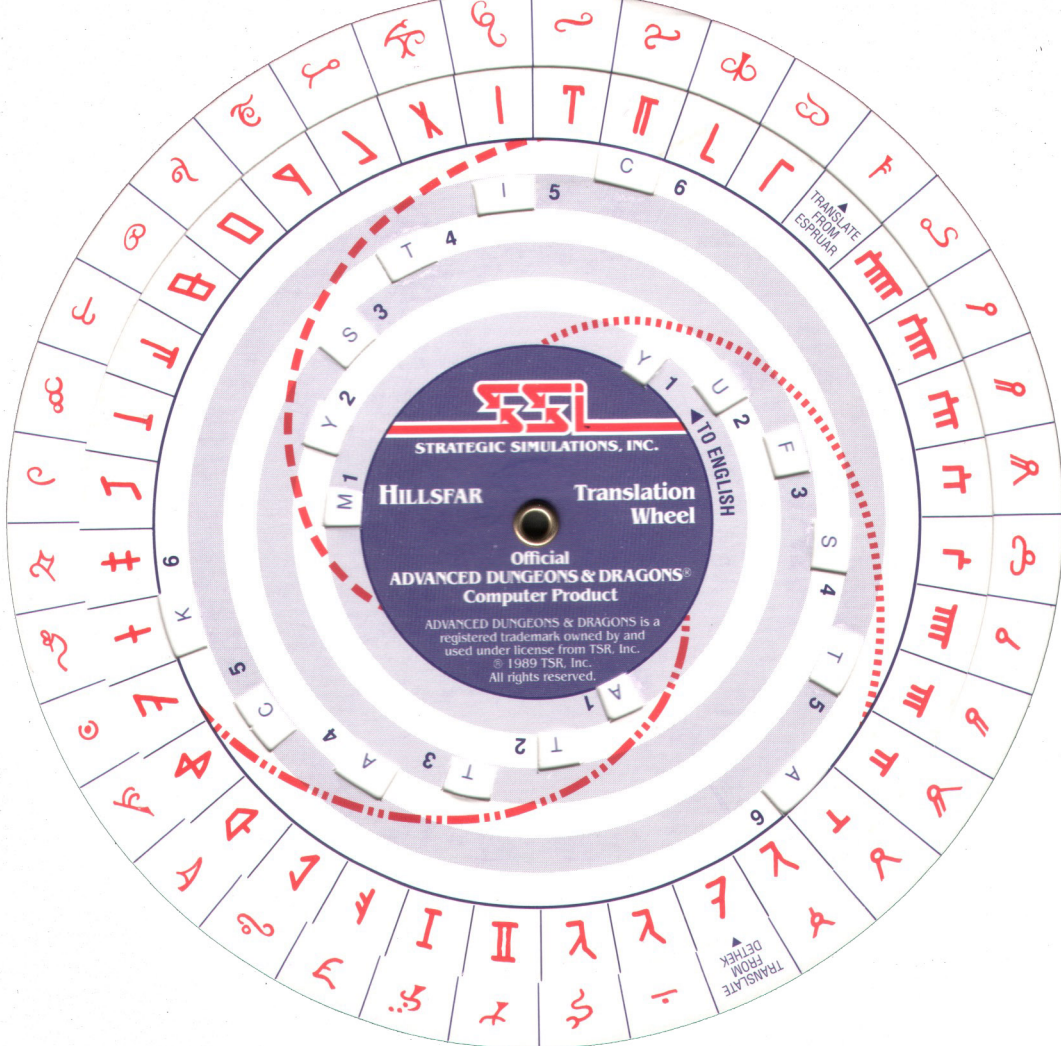












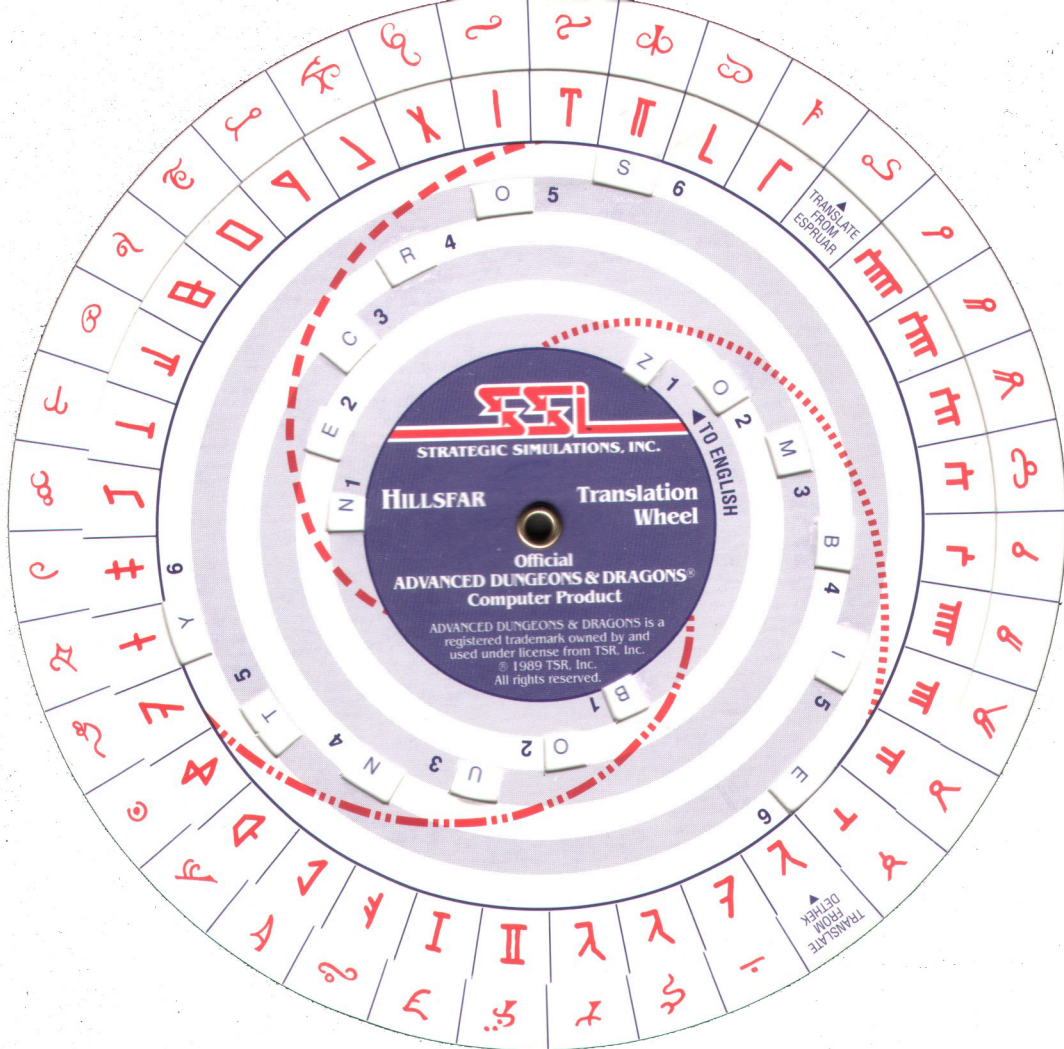
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

HILLSFAR

Translation  
Wheel

Official  
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®  
Computer Product

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a  
registered trademark owned by and  
used under license from TSR, Inc.  
© 1989 TSR, Inc.  
All rights reserved.

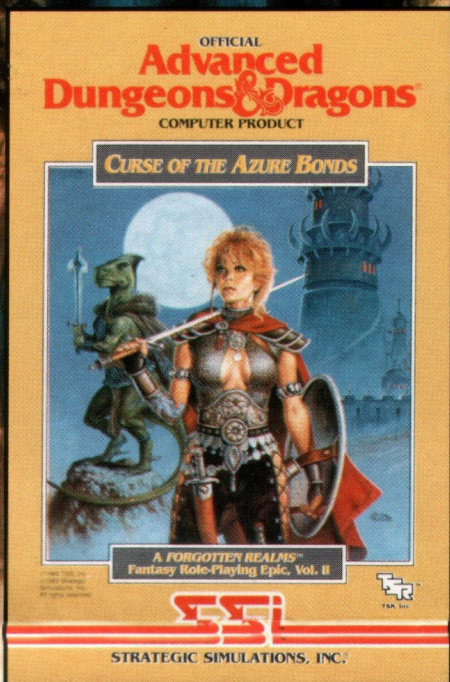
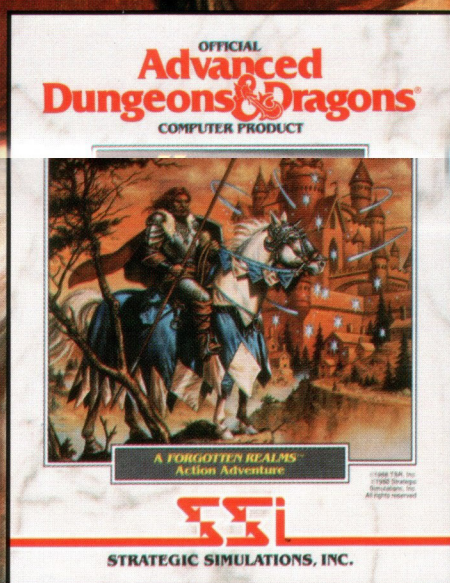
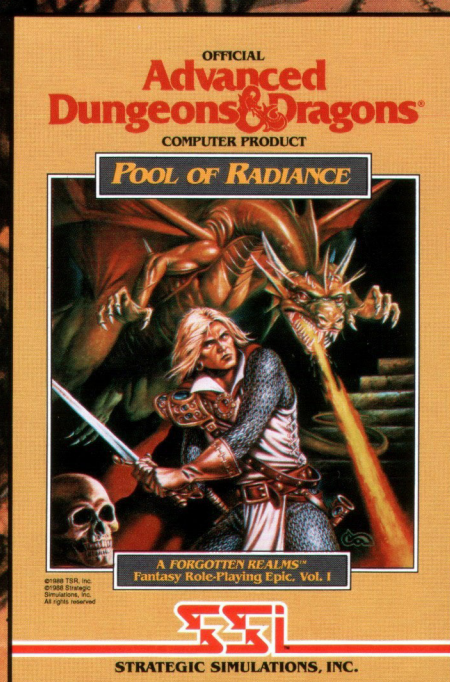






# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

## COMPUTER PRODUCTS



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.<sup>®</sup>

Poster Credits:  
Design and art direction: LOUIS SAEKOW DESIGN  
Main illustration: CLYDE CALDWELL II  
Filmwork: PRE-PRESS GRAPHICS/LOUIS SAEKOW DESIGN  
Printing: ALEX PRINTERS AND LITHOGRAPHERS

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, 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.