

POOL OF RADIANCE

AMIGA DATA CARD

SYSTEM REQUIREMENTS:

This game will run on any Amiga computer with a minimum of 1 meg of RAM, a single floppy drive, and a monitor. The game is compatible with Kickstart 1.2 or greater. You can use either the keyboard or the mouse.

The game requires approximately 2 megabytes on a hard disk. Because the game can use up to 800K of RAM at any time we do not recommend playing off the hard drive unless you have more than 1 megabyte of RAM. Because the game is 100% memory resident after loading there is little difference between playing off the disks and playing off the hard drive.

Before you begin, make backup copies of your disks following the instructions that came with your system and put the originals away for safekeeping. Be sure the identifier for Disk 1 is "Poolgame" and Disk 2 is "Pooldata". Write protect the copies before you play. You will need to make a save disk as detailed later.

HARD DRIVE INSTALLATION:

The game requires 2 megabytes of memory on the hard drive. Boot your system to the Workbench. Insert Disk 1 of Pool of Radiance and double click on the disk icon. Double click on the icon labelled "Pool-to-HD". A screen will come up that allows you to modify the identifier for the hard drive.

The default is DHO. If you wish to change the identifier click on the box and enter the new identifier. When you are ready to install, click on the "GO" selector. The game will be installed on the hard drive in a directory called Pool_of_Radiance. When you have completed the installation, close the installation window, remove the disk(s) from the disk drive(s) and reboot your system. The game will be ready to play.

TO START THE GAME:

Turn on your monitor and follow the instructions appropriate for your system.

- Floppy Disk:

Insert Disk One into the internal drive and then turn on the computer. (A1000 users, remember to boot using your Kick Start Disk first, then insert Disk One when prompted for the Workbench Disk). The game will begin automatically.

- Hard Drive:

Boot the game to Workbench and open a CLI/SHELL window. Change the directory to the game directory by typing `CD Pool_of_Radiance`. From the Pool_of_Radiance directory type `Execute Program` to begin the game. As soon as you have completed the copy protection question and the first menu comes up you must set the Save path. To do this choose the *Load Save Game* option from the menu. Enter "SAVE/" when the requester appears and press `(RETURN)`.

- Workbench/CLI:

The game is not designed to run from the Workbench or from CLI.

NOTE: The game will run from CLI if it has been installed on the Hard Drive as noted above.

COPY PROTECTION:

The copy protection screen will appear after the game has finished loading. Two symbols and a path will be displayed. Find the first symbol on the outside of the translation wheel (provided with the game). Find the second symbol on the inside ring of the wheel and match up the symbols. Read the word listed under the path indicated on the screen. A correct answer will allow access to the game. Three incorrect answers will return the player to Workbench.

GETTING STARTED QUICKLY:

Use the pregenerated party of characters saved as saved game A on Disk One. These characters start at the very beginning of the game, but they have been equipped and the spellcasters have memorized their spells.

LOADING THE PREGENERATED PARTY:

At the first game screen after the copy protection question, choose the *Load Saved Game* option. A requester will appear asking for the path to the save disk (in order to load the pregenerated party you must tell the game where the party is located). The default save path is to the POOLSAVE disk. After the save path requester appears, insert Disk One into DFO; and type in the path "DFO:SAVE/". Save game "A" will appear. Load the saved game by typing "A" or clicking on the "A". The game will automatically load and place you at the entrance to the Slums in the city of Phlan.

Because the pregenerated party comes with spells and equipment, you may enter the slums immediately.

SAVING GAMES TO FLOPPY DISK:

Initialize a disk and name it "POOLSAVE" using the "Rename" command on the Workbench screen.

When you choose the *Save Game* option in the game a requester will appear asking for the path to the save games, the default is "POOLSAVE:" so just place the "POOLSAVE" disk in DFO; and press `(RETURN)`. If there is an error on saving, enter the save path as "POOLSAVE:".

You may have up to ten saves on a single disk. You also may save over previously saved games which you do not want to keep. If you run out of saves, you may begin

using another blank, formatted "POOLSAVE" disk. However, you may only use one save game disk for each time you boot the system. If you use two or more "POOLSAVE" disks during a single game play, you risk possible system crashes.

SAVING GAMES TO HARD DRIVE:

If you are playing off of a hard drive, and wish to save games on the hard disk you must make a save directory in the Pool_of_Radiance directory.

To do this open a SHELL/CLI window and change directories to the Pool_of_Radiance directory. Type `Makedir Save`.

When you choose the *Save Game* option in the game a requester will appear asking for the path to the save games. If you set the save path as noted in "To Start the Game - Hard Drive" just press `(RETURN)`. The games will be saved in the directory called SAVE inside the game directory, so keep in mind that you are limited to just ten saves.

MOUSE:

You may use the mouse at any time except when prompted to answer a question which requires keyboard input. To give commands with the mouse, move the pointer over the option you wish to choose and click the Left Mouse Button. In some menus, you may have to click once on the item to highlight it and then click on the *SELECT* command at the bottom of the screen.

KEYBOARD:

To select a command using the keyboard, press the highlighted letter of the desired command.

USING MENUS:

Most options in the game are selected using horizontal or vertical menus. Horizontal menus generally select actions such as casting spells and reading items. Vertical menus generally select the item to be acted upon, such as the spell to be cast or item to be readied.

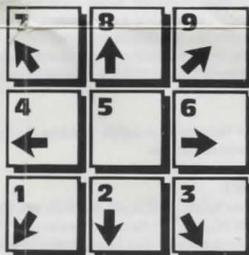
To access menus with the keyboard, use the up and down cursor controls for vertical menus and the "Hot Key" letters for horizontal menus. Press `(RETURN)` to make selections.

MOVING:

The party will move in three modes: 3D/area, Overland and Combat. Targeting spells and ranged weapons during combat is similar to moving characters. To move, select the *Move* option from the bottom of the screen and then give the directional commands using the keyboard or mouse, as listed below.

- Keyboard Movement:

The following keyboard controls are used for movement and targeting:



- Mouse Movement:

To move in the 3D/area mode with a mouse, click the mouse at the edges of the display window in the direction you want to face. Click when the mouse is a forward arrow to move forward.

To use the mouse in Overland movement, simply click when the mouse pointer indicates the direction you wish to move.

To use the mouse in Combat, follow the instructions for Overland movement.

RULES ERRATA:

Charmed monsters will not join your party but they will fight on your side for one battle. Evil clerics turn undead, they do not charm them to join your party. If you find "The Manual of Bodily Health" you can use it to raise your constitution. To use this go to an Inn, READY and USE the manual. Immediately rest for 31 UNINTERRUPTED days. Your CON will increase by 1.

AMIGA SPECIFIC:

The following items are Amiga only and are not in the Rule Book or Adventurer's Journal.

RIGHT MOUSE BUTTON:

Acts the same as the EXIT command from menus.

In combat, pressing this key will take back a move, but will not erase any damage taken during the move.

ESC: Performs the same function as the right mouse button.

F6: Will set the entire party to AUTO, or computer control for combat.

F8: Toggles magic on/off for characters under the AUTO control.

SPACE: Will return the party to your control from AUTO.

PREPARING CHARACTERS FOR TRANSFER TO HILLSFAR:

Your Pool characters can be used in Hillsfar-Amiga but they must be prepared using the "PtoH" transfer utility on the POOLGAME disk.

First you should initialize a disk and rename it "Hillsave". Next you must remove the character(s) you wish to transfer from the party. The removed characters must be on the "Poolsave" disk (hard drive users must copy their Pool_of_Radiance/SAVE directory to the Poolsave disk). Once you have the disks ready, boot your system and open a CLI/SHELL window. Insert the POOLGAME disk in DFO: and change directories to DFO: by typing **CD DFO:**. Prepare the character by typing: **"PtoH Poolsave: Hillsave:"**

The utility will ask for the Poolsave disk and will scan for characters (note that it will display all characters, even those in the party, so make a note of the ones you wish to transfer before starting the utility). The utility will list all characters and ask you to enter a character to transfer. Type in the name of the character (extender not required) and press **(RETURN)**. The game will prepare the character and save it out to the Hillsave disk. This can be repeated for as many characters as you wish to transfer. When completed, the characters on the Hillsave disk can be transferred into the Hillsfar-Amiga game using the Transfer Character option from the Hillsfar Camp Menu.



Strategic Simulations, Inc.®

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a registered trademark owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc.

© 1990 TSR, Inc.

All Rights Reserved.

OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons**
COMPUTER PRODUCT

POOL OF RADIANCE

**AMIGA
CARTE DES DONNEES**

EXIGENCES DU SYSTEME:

Ce jeu fonctionnera sur tout ordinateur Amiga ayant au minimum 1 méga-octet de RAM, une unité de disquettes et un moniteur. Ce jeu est compatible avec Kickstart 1.2 ou plus récent. Vous pouvez utiliser soit le clavier soit la souris.

Le jeu exige environ 2 méga-octets sur disque dur. Vu que le jeu peut utiliser jusqu'à 800K de RAM à tout moment, nous vous conseillons de ne pas jouer à partir du disque dur si vous ne disposez pas de plus d'1 méga-octet de RAM. Le jeu est résident en mémoire à 100% après le chargement; vous pouvez donc jouer soit à partir des disquettes soit à partir du disque dur.

Avant de commencer, faites des copies de secours de vos disquettes en suivant les instructions qui accompagnent votre système et mettez les originaux en lieu sûr. Assurez-vous que l'identificateur de la Disquette 1 soit bien "Poolgame" et celui de la Disquette 2, "Pooldata". Protégez les copies de l'écriture avant de les utiliser. Plus tard, on vous expliquera comment faire une disquette de sauvegarde.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR:

Le jeu nécessite 2 méga-octets de mémoire sur le disque dur. Amorcez votre système avec Workbench. Introduisez la Disquette 1 de Pool of Radiance et cliquez deux fois sur l'icône de la disquette. Cliquez deux fois sur l'icône portant la marque "Pool-to-HD". Un écran apparaîtra alors qui vous permettra de modifier l'identificateur du disque dur.

Le défaut est DHO: Si vous voulez changer l'identificateur, cliquez sur le cadre et introduisez le nouvel identificateur. Quand vous êtes prêt pour l'installation, cliquez sur le sélecteur "GO". Le jeu sera installé sur le disque dur dans un répertoire appelé Pool_of_Radiance. Quand vous avez terminé l'installation, fermez la fenêtre d'installation, retirez le/les disquette(s) de l'unité de disquettes (ou des unités de disquettes) et réamorcez votre système. Le jeu est maintenant prêt.

LE DEMARRAGE DU JEU:

Allumez votre moniteur et suivez les instructions qui se rapportent à votre système.

- Disquette:

Introduisez la Disquette 1 dans l'unité de disquettes interne et allumez ensuite l'ordinateur. (Utilisateurs de A1000: souvenez-vous d'amorcer à l'aide du disque Kickstart d'abord et d'introduire la Disquette 1 quand on vous demande le disque Workbench). Le jeu démarrera automatiquement.

- Disque Dur:

Amorcez le jeu au Workbench et ouvrez une fenêtre CLI/SHELL. Changez le répertoire en répertoire du jeu en tapant **CD Pool_of_Radiance**. A partir du répertoire de Pool_of_Radiance, tapez **Execute Program** pour commencer le jeu. Dès que vous avez fini de répondre à la question sur la protection des copies et dès que le premier

menu arrive, vous devez établir le chemin de sauvegarde. Pour cela, choisissez l'option **Load Save Game** du menu. Introduisez **"SAVE/"** quand le demandeur apparaît et appuyez sur **(RETURN)**.

Workbench/CLI:

Ce jeu ne fonctionne pas sur Workbench ou CLI.

NOTE: Le jeu se déroulera à partir de CLI s'il a été installé sur le Disque Dur comme il a été indiqué auparavant.

PROTECTION DES COPIES:

L'écran de protection des copies apparaîtra à la fin du chargement du jeu. Deux symboles et un chemin seront affichés. Trouvez le premier symbole sur l'extérieur de la roue de traduction (qui vient avec le jeu). Trouvez le second symbole sur l'anneau intérieur de la roue et accoupez les symboles. Lisez le mot affiché sous le chemin indiqué sur l'écran. Si vous trouvez la réponse correcte, vous accédez au jeu. Si vous donnez trois réponses incorrectes, vous retournez au Workbench.

COMMENT DEMARRER RAPIDEMENT:

Utilisez le groupe de personnages créés à l'avance et sauvegardés sous le nom de jeu sauvegardé A sur la Disquette 1. Ces personnages commencent tout à fait au début du jeu mais ils ont été équipés à l'avance et les lanceurs de sortilèges ont déjà appris leurs sortilèges par cœur.

COMMENT CHARGER LE GROUPE CREE A L'AVANCE:

Au premier écran de jeu et après la question sur la protection des copies, choisissez l'option **Load Saved Game (Charge un Jeu Sauvegardé)**. Un demandeur apparaîtra et exigera de vous le chemin de la disquette de sauvegarde (pour charger le groupe créé à l'avance, vous devez communiquer au jeu l'endroit où se trouve le groupe). Le chemin de sauvegarde par défaut est sur la disquette **POOLSAVE**. Après l'apparition du demandeur de sauvegarde du chemin, introduisez la Disquette 1 dans le DFO: et tapez le chemin **"DFO:SAVE"**. Le jeu sauvegardé A apparaîtra. Chargez le jeu sauvegardé en tapant **"A"** ou en cliquant sur le **"A"**. Le jeu se chargera automatiquement et vous vous retrouverez à l'entrée des bidonvilles de la ville de Phlan.

Vous pouvez entrer dans les bidonvilles immédiatement car le groupe créé à l'avance possède déjà les sortilèges et l'équipement.

COMMENT SAUVEGARDER LES JEUX SUR DISQUETTE:

Initialisez une disquette et donnez-lui le nom de **"POOLSAVE"** à l'aide de la commande **"Rename"** se trouvant sur l'écran Workbench.

Quand vous choisissez l'option **Save Game (sauvegarder le jeu)** dans le jeu, un demandeur apparaîtra vous demandant le chemin des jeux sauvegardés. Le défaut est **"POOLSAVE:"** Vous n'avez donc qu'à mettre la disquette dans le DFO: et appuyez sur **(RETURN)**. S'il y a une erreur dans la sauvegarde, introduisez le chemin de sauvegarde, **"POOLSAVE"**.

Vous pouvez avoir jusqu'à dix sauvegardés sur une seule disquette. Vous pouvez aussi sauvegarder sur des jeux qui ont été sauvegardés auparavant et dont vous n'avez plus besoin. Si vous êtes à court de sauvegardés, vous pouvez utiliser une autre disquette vierge et formatée **"POOLSAVE"**. Cependant, vous ne pouvez utiliser qu'une seule disquette de sauvegarde chaque fois que vous amorcez le système. Si vous utilisez deux disquettes **"POOLSAVE"** ou plus pendant le même jeu, vous risquez des arrêts du système sur incident.

COMMENT SAUVEGARDER LES JEUX SUR DISQUE DUR:

Si vous jouez à partir d'un disque dur et que vous voulez sauvegarder des jeux sur le disque dur, vous devez créer un répertoire de sauvegarde dans le répertoire de Pool_of_Radiance:

Pour cela, ouvrez une fenêtre **SHELL/CLI** et changez les répertoires à celui de Pool_of_Radiance. Tapez **Makedir Save**.

Quand vous choisissez l'option **Save Game** dans le jeu, un demandeur vous demandera le chemin des jeux sauvegardés. Si vous avez établi le chemin de sauvegarde comme il a été indiqué dans le paragraphe "Le Démarrage du Jeu (Disque Dur)", il vous suffit d'appuyer sur **(RETURN)**. Les jeux seront sauvegardés dans le répertoire appelé **SAVE**, à l'intérieur du répertoire des jeux. N'oubliez donc pas que vous n'avez droit qu'à dix sauvegardés.

SOURIS:

Vous pouvez utiliser la souris à tout moment, sauf quand on vous demande de répondre à une question qui nécessite une introduction par clavier. Pour donner des ordres avec la souris, placez le pointeur sur l'option que vous voulez choisir et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Sur certains menus, vous devrez cliquer une fois sur l'article pour le mettre en évidence puis cliquer sur la commande **SELECT** située au bas de l'écran.

CLAVIER:

Pour sélectionner une commande du clavier, appuyez sur la lettre mise en évidence de la commande voulue.

COMMENT UTILISER LES MENUS:

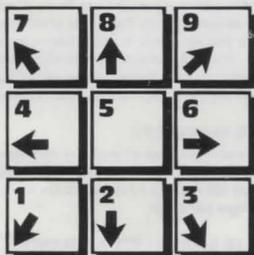
La plupart des options du jeu se sélectionnent par des menus horizontaux ou verticaux. Les menus horizontaux sélectionnent généralement des actions telles que les lanceurs de sortilèges ou la préparation des articles. Les menus verticaux sélectionnent en général l'article qui subit l'action tel que le sortilège à lancer ou l'article à préparer. Pour accéder aux menus à travers le clavier, utilisez les touches de curseur Haut/Bas pour les menus verticaux et les lettres des touches "chaudes" pour les menus horizontaux. Appuyez sur **(RETURN)** pour faire vos sélections.

LE DEPLACEMENT:

Le groupe se déplace en trois modes: zone 3/D, voie de terre et combat. La direction des sortilèges et des armes de portée est similaire au déplacement des personnages durant le combat. Pour vous déplacer, sélectionnez l'option *Mover* du bas de l'écran et donnez les ordres de direction à l'aide du clavier ou de la souris, comme indiqué ci-dessous:

– Mouvement Avec Clavier:

Les commandes de clavier suivantes sont utilisées pour le mouvement et pour la direction.



– Mouvement Avec la Souris:

Pour vous déplacer dans la zone 3/D avec la souris, cliquez avec la souris sur les côtés de la fenêtre d'affichage dans la direction à laquelle vous voulez faire face. Cliquez quand la souris prend la forme d'une flèche dirigée vers l'avant pour vous déplacer dans cette direction.

Pour utiliser la souris en mode Voie de Terre, il suffit de cliquer quand le pointeur de la souris indique la direction dans laquelle vous voulez aller.

Pour utiliser la souris en mode Combat, suivez les instructions se rapportant au mouvement par voie de terre.

ERREURS DANS LE REGLEMENT:

Les monstres ensorcelés ne se joindront pas à votre groupe mais combattront à vos côtés dans une bataille. Les méchants ecclésiastiques deviennent des morts-vivants et ne peuvent pas être ensorcelés afin de se joindre à votre groupe. Si vous trouvez le "Manuel de la Santé Corporelle", vous pouvez l'utiliser pour améliorer votre constitution. Pour cela, entrez dans une auberge et READY (Apprêtez) et USE (Utilisez) le Manuel. Reposez-vous immédiatement pendant 31 jours, SANS INTERRUPTION. Votre CON (Constitution) augmentera de 1.

SPECIFIQUEMENT POUR AMIGA:

Les articles qui suivent sont uniquement pour Amiga et ne se trouvent pas dans le Règlement ou le Journal des Aventuriers.

BOUTON DROIT DE LA SOURIS:

Il agit de la même manière que la commande EXIT des menus.

Si vous appuyez sur cette touche en mode Combat, vous reculez d'un mouvement mais vous ne supprimez pas les dégâts subis durant le mouvement.

ESC: A la même fonction que le bouton droit de la souris.

F6: Réglera tout le groupe sur AUTO ou contrôle par ordinateur pour le combat.

F8: Active ou désactive la magie pour les personnages sous contrôle AUTO.

BARRE D'ESPACEMENT: Remettra le groupe sous votre contrôle.

PREPARATION POUR LE TRANSFERT DES PERSONNAGES A HILLSFAR:

Ses personnages de Pool of Radiance peuvent être utilisés dans Hillsfar-Amiga mais ils doivent être préparés à l'aide de l'utilité de transfert "PtoH" de la disquette POOLGAME.

Vous devez d'abord initialiser une disquette et la renommer "Hillsfar". Ensuite, vous devez retirer les personnages que vous voulez transférer du groupe. Ces personnages doivent se trouver sur la disquette "Poolsave" (les utilisateurs de disque dur doivent copier leur répertoire Pool_of_Radiance/SAVE sur la disquette Poolsave). Une fois les disquettes prêtes, amorcez votre système et ouvrez une fenêtre CLI/SHELL. Introduisez la disquette POOLGAME dans DFO: et changez les répertoires à DFO: en tapant CD DFO:. Préparez les personnages en tapant:

"PtoH Poolsave: Hillsfar:"

L'utilité vous demandera la disquette Poolsave et examinera les personnages (remarque qu'elle affichera tous les personnages, même ceux du groupe; notez donc ceux que vous voulez transférer avant d'activer l'utilité). L'utilité affichera la liste de tous les personnages et vous demandera d'introduire un personnage à transférer. Tapez le nom du personnage (l'extension n'est pas nécessaire) et appuyez sur <RETURN>. Le jeu préparera le personnage et le sauvegardera sur la disquette Hillsfar. Vous pouvez répéter cette procédure pour le transfert d'autant de personnages que vous voulez. Après cela, les personnages de la disquette Hillsfar peuvent être transférés dans le jeu Hillsfar-Amiga à l'aide de l'option Transfer Character du menu Hillsfar Camp.



Strategic Simulations, Inc. ®

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS est une marque déposée appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA, utilisée sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc.

© 1990 TSR, Inc.

Tous droits réservés.

OFFICIAL
**Advanced
& Dragons**
COMPUTER PRODUCT

POOL OF RADIANCE

AMIGA DATENKARTE

BENÖTIGTES SYSTEM:

Dieses Spiel kann mit jedem Amiga-Computer mit einem Minimum von 1 Meg. RAM, einem einfachen Laufwerk und einem Monitor gespielt werden. Das Spiel ist mit Kickstart 1.2 oder höher kompatibel. Sie können entweder die Tastatur oder die Maus benutzen.

Das Spiel benötigt ungefähr 2 Megabytes auf einer Festplatte. Da das Spiel jeder Zeit bis zu 800K RAM benutzen kann, empfehlen wir, es nicht von der Festplatte zu spielen, es sei denn, Sie haben mehr als ein Megabyte RAM. Da das Spiel 100% im Hauptspeicher ist, besteht nach dem Laden kaum ein Unterschied darin, ob von der Diskette oder von der Festplatte gespielt wird.

Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen, machen Sie bitte gemäß den Anweisungen für Ihr System Sicherheitskopien von Ihren Disketten und bewahren Sie die Originale an einem sicheren Ort auf. Das Erkennungszeichen von Diskette 1 muß "Poolgame" sein und von Diskette 2 "Pooldata". Schreibschützen Sie die Kopien vor Spielbeginn. Sie werden eine Sicherheitsdiskette wie später ausgeführt machen müssen.

INSTALLATION IN DIE FESTPLATTE:

Das Spiel benötigt 2 Megabyte Speicherraum auf der Festplatte. Laden Sie Ihr System mit Workbench auf. Führen Sie Diskette 1 von Pool of Radiance ein und klicken Sie das Disketten-Icon zweimal an. Klicken Sie das mit "Pool-to-HD" markierte Icon zweimal an. Ein Bildschirm erscheint dann, der es Ihnen ermöglicht, das Erkennungszeichen der Festplatte zu ändern.

Der Default ist DHO:. Wenn Sie das Erkennungszeichen ändern wollen, klicken Sie das Kästchen an und geben das neue Erkennungszeichen ein. Wenn Sie mit dem Übertragen beginnen wollen, klicken Sie die "GO"-Wahl an. Das Spiel wird dann in einem Verzeichnis namens Pool_of_Radiance auf die Festplatte übertragen. Wenn Sie mit dem Übertragen fertig sind, schließen Sie das Übertragungsfenster, entfernen Sie die Diskette/n aus dem/n Laufwerk/en und laden Sie Ihr System wieder auf. Das Spiel kann jetzt gespielt werden.

SPIELBEGINN:

Schalten Sie den Bildschirm an, und folgen Sie den Anweisungen für Ihr System.

– Diskette:

Führen Sie die Diskette ins interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer ein. (A1000-Benutzer sollten beim Aufladen zuerst die Kick Start-Diskette benutzen und dann, wenn nach der Workbench-Diskette gefragt wird, Diskette 1 einführen). Das Spiel beginnt automatisch.

– Festplatte:

Das Spiel mit Workbench aufladen und ein CLI/SHELL-Fenster öffnen. Das Verzeichnis ins Spielverzeichnis umändern, indem Sie CD Pool_of_Radiance eingeben. Vom Pool_of_Radiance-Verzeichnis aus geben Sie: Execute Program ein, um mit dem Spiel zu beginnen. Sobald Sie die Kopierschutzfrage beantwortet haben und das erste Menü erscheint, müssen Sie den Speicherpfad festlegen. Dazu müssen Sie vom Menü die Load Save Game-Option wählen. Bei entsprechendem Hinweis geben sie "SAVE" ein und drücken <RETURN>.

– Workbench/CLI:

Das Spiel kann nicht von Workbench oder CLI aus geladen werden.

BEACHTEN: Das Spiel kann von CLI aus geladen werden, wenn es wie vorher beschrieben auf die Festplatte installiert wurde.

KOPIERSCHUTZ:

Der Kopierschutzschirm erscheint nach beendetem Aufladevorgang. Es werden zwei Symbole und ein Pfad gezeigt. Das erste Symbol finden Sie am äußeren Rand des Übersetzungsgrads (es wird mit dem Spiel geliefert). Das zweite Symbol finden Sie am inneren Rand des Rades; stimmen Sie beide Symbole aufeinander ab. Lesen Sie die Wörter, die unter dem Pfad stehen, der auf dem Bildschirm angedeutet wird. Mit einer richtigen Antwort können Sie ins Spiel gelangen. Drei falsche Antworten bringen Sie zu Workbench zurück.

SCHNELLER START:

Benutzen Sie die regenerierte Gruppe von Charakteren, die als Spiel A auf Diskette 1 gespeichert sind. Diese Charaktere stehen schon bei Spielanfang zu Verfügung, haben jedoch eine Ausrüstung, und die Zauberer kennen ihre Zaubersprüche.

LADEN DER REGENERIERTEN GRUPPE:

Nach der Kopierschutzfrage wählen Sie auf dem ersten Spielbildschirm die *Load Saved Game*-Option. Daraufhin wird eine Frage nach dem Pfad zur Speicherdiskette erscheinen (um die regenerierte Gruppe zu laden, müssen Sie dem Spiel sagen, wo sich diese Gruppe befindet). Der Default-Speicherpfad führt zur POOLSAVE-Diskette. Wenn der Anforderer nach dem Speicherpfad erscheint, legen Sie Diskette Eins in DF0, und geben Sie in den Pfad "DF0:SAVE" ein. Save Game "A" wird erscheinen. Laden Sie das gespielte Spiel, indem Sie "A" eingeben oder "A" anklicken. Das Spiel lädt dann automatisch und bringt Sie zum Eingang des Elendsviertels ("Slums") in der Stadt Phlan.

Da die regenerierte Gruppe über Ausrüstung und Zauber verfügt, kann sie direkt in die Slums von Phlan gehen.

SPIELSPICHERUNG AUF DISKETTE:

Initialisieren Sie eine Diskette und nennen Sie sie "POOLSAVE", indem die den "Rename"-Befehl des Workbench-Bildschirms benutzen.

Wenn Sie in einem Spiel die *Save Game*-Option wählen, erscheint ein Anforderer nach dem Pfad zur Spielspeicherung; der Default ist "POOLSAVE". Stecken Sie also die "POOLSAVE" Diskette in DF0 und drücken Sie «RETURN». Falls es beim Speichern einen Fehler geben sollte, geben Sie den Speicherpfad als "POOLSAVE" ein.

Auf eine Diskette können Sie bis zu 10 Speicherungen eingeben. Sie können auch schon gespeicherte Spiele überschreiben, die sie nicht behalten wollen. Wenn Ihnen der Speicherraum ausgeht, müssen Sie eine leere, mit "POOLSAVE" formatierte Diskette benutzen. Sie können jedoch nur eine Spielspeicherdiskette pro Spielaufladung benutzen. Wenn Sie zwei oder mehr "POOLSAVE"-Disketten pro Spiel benutzen, riskieren Sie einen Systemzusammenbruch.

SPIELSPICHERUNG AUF FESTPLATTE

Wenn Sie von der Festplatte spielen und ein Spiel auf Festplatte speichern wollen, müssen Sie ein Speicherverzeichnis im "Pool_of_Radiance"-Verzeichnis machen. Dazu müssen Sie ein SHELL.CLI-Fenster öffnen und auf das Pool_of_Radiance Verzeichnis umschalten. Tippen Sie Mokedir Save.

Wenn Sie während des Spiels die *Save Game*-Option wählen, wird ein Anforderer nach dem Pfad zur Spielspeicherung erscheinen. Wenn Sie den Speicherpfad gelegt haben (so wie in "Spielbeginn-Festplatte" beschrieben), drücken Sie einfach nur «RETURN». Die Spiele werden dann in einem Verzeichnis namens SAVE innerhalb des Spielverzeichnisses gespeichert) vergessen Sie nicht, daß Ihnen nur zehn Speicherungen zur Verfügung stehen.

MAUS:

Sie können jederzeit die Maus benutzen, es sei denn, eine Frage muß mit Tastatureingabe beantwortet werden. Um mit der Maus Befehle zu erteilen, führen Sie den Zeiger über die gewünschte Option und klicken den linken Mausknopf. In einigen Menüs müssen Sie den gewünschten Gegenstand einmal anklicken, um ihn hervorzuheben und dann auch den *SELECT*-Befehl im unteren Teil des Bildschirms.

TASTATUR:

Um einen Befehl mit der Tastatur zu erteilen, drücken Sie den hervorgehobenen Buchstaben des gewünschten Befehls.

GEBRAUCH VON MENÜS:

Die meisten Optionen des Spiels werden mit der Hilfe von horizontalen und vertikalen Menüs gewählt. Horizontale Menüs wählen im allgemeinen Handlungen, wie das Verhängen von Zaubern oder das Bereitstellen von bestimmten Gegenständen. Vertikale Menüs wählen im allgemeinen Objekte, mit denen gehandelt wird, sowie den Zauber, der geworfen werden soll oder den Gegenstand, der bereitzustellen ist.

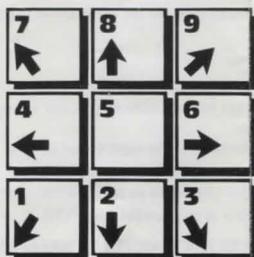
Um ein Menü mit der Tastatur zu wählen, benutzen Sie den Hoch/Runter-Cursor für die vertikalen Menüs und die "Hot Key"-Buchstaben für die horizontalen Menüs. Drücken Sie «RETURN», um zu wählen.

BEWEGUNG:

Die Gruppe kann sich innerhalb von drei Modi bewegen: 3D/Gebiet-, Landweg- und Kampfmodus. Das Werfen von Zaubern und das Benutzen von Schußwaffen während Kampfhandlungen ist ähnlich wie das Bewegen der Charaktere. Wählen Sie dafür die *Move*-Option vom unteren Teil des Bildschirms und geben sie mit Hilfe von Tastatur/Maus, wie unten beschrieben, die Richtungsbeefehle an.

- Tastaturbewegung:

Die folgenden Tastatursteuerung werden für Bewegung und Zielanpeilung benutzt:



- Mausbewegung:

Um sich im 3D/Gebiet-Modus mit Hilfe der Maus zu bewegen, müssen Sie die Maus an den Rändern des gezeigten Fensters entsprechend der gewünschten Richtung anklicken. Wenn die Maus ein nach vorne zeigender Pfeil ist, erfolgt eine Vorwärtsbewegung.

Im Landweg-Modus die Maus einfach dann klicken, wenn der Zeiger in die gewünschte Richtung zeigt.

Im Kampfmodus folgen Sie den Instruktionen der Landweg-Bewegung.

ABWEICHUNGEN VON DEN REGELN:

Verzauberte Ungeheuer werden sich Ihrer Gruppe nicht anschließen, aber in nur einer Schlacht auf Ihrer Seite kämpfen. Böse Geistliche werden zu Untoten, versuchen Sie also nicht, sie zu verzaubern, damit sie bei Ihnen bleiben. Wenn Sie das "Manual of Bodily Health" (Handbuch für Gesundheit) finden, können Sie damit Ihren Gesundheitszustand verbessern. Um das zu tun, gehen Sie zu einem Wirtshaus, Halten Sie das Handbuch BEREIT und BENUTZEN Sie es. Machen Sie dann sofort eine Pause von 31 UNTERBROCHENEN Tagen. Ihr Zustand wird sich um 1 verbessern.

AMIGA-SPEZIFISCH:

Die folgenden Merkmale gelten nur für Amiga und stehen nicht im Regelbuch oder im Abenteuer-Journal.

RECHTER MAUSKNOPF:

Reagiert wie der EXIT-Befehl vom Menü.

Im Kampf wird man durch das Drücken dieses Knopfes um eine Bewegung zurückgenommen; schon entstandener Schaden wird allerdings nicht beseitigt. ESC: Hat dieselben Funktionen wie der rechte Mausknopf.

F6: Sellt die ganze Gruppe für den Kampf unter AUTO oder Computersteuerung.

F8: Schaltet den Zauber der Charaktere unter AUTO ein und aus.

LEERTASTE: Schaltet die Gruppe von AUTO zurück unter Ihre Steuerung.

VORBEREITEN DER CHARAKTERE FÜR DEN TRANSFER AUF HILLSFAR:

Ihre Pool-Charaktere können auch für Hillsfar-Amiga benutzt werden, aber sie müssen darauf vorbereitet werden, indem Sie den "PtoH"-Transfer der POOLGAME-Diskette benutzen.

Zuerst müssen Sie eine Diskette initialisieren und sie in "Hillsave" umbenennen. Dann müssen Sie den/die Charakter/e entfernen, den sie aus der Gruppe übertragen wollen. Der entfernte Charakter muß auf der "Poolsave"-Diskette sein (Benutzer der Festplatte müssen ihr Pool_of_Radiance/SAVE-Verzeichnis auf die Poolsave-Diskette kopieren). Wenn Sie die Disketten fertig haben, laden Sie Ihr System auf und öffnen ein CLI/SHELL-Fenster. Stecken Sie die POOLGAME-Diskette in DF0 und ändern Sie die Verzeichnisse zu DF0; indem Sie CD DF0: tippen. Bereiten Sie den Charakter vor, indem Sie folgendes tippen:

"PtoH Poolsave: Hillsave:"

Das Hilfsprogramm wird nach der Poolsave-Diskette fragen und nach Charakteren suchen (bedenken Sie, daß es alle Charaktere zeigen wird, auch die in der Gruppe; merken Sie sich also diejenigen, die übertragen werden sollen, bevor Sie die Übertragung starten). Das Hilfsprogramm wird alle Charaktere auflisten und Sie auffordern, den zu übertragenden Charakter einzutippen. Tippen Sie den Namen ein (Zusätze sind unnötig) und drücken Sie «RETURN». Das Spiel wird den Charakter vorbereiten und ihn auf die Hillsave-Diskette speichern. Dies kann mit beliebig vielen Charakteren gemacht werden. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, können die Charaktere auf der Hillsave-Diskette in das Hillsfar-Amiga-Spiel übertragen werden, indem die Transfer-Charakter-Option des Hillsfar-Camp-Menüs gewählt wird.



Strategic Simulations, Inc. ®

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ist ein eingetragenes Warenzeichen von TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA und lizenziert von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc.

© 1990 TSR, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.