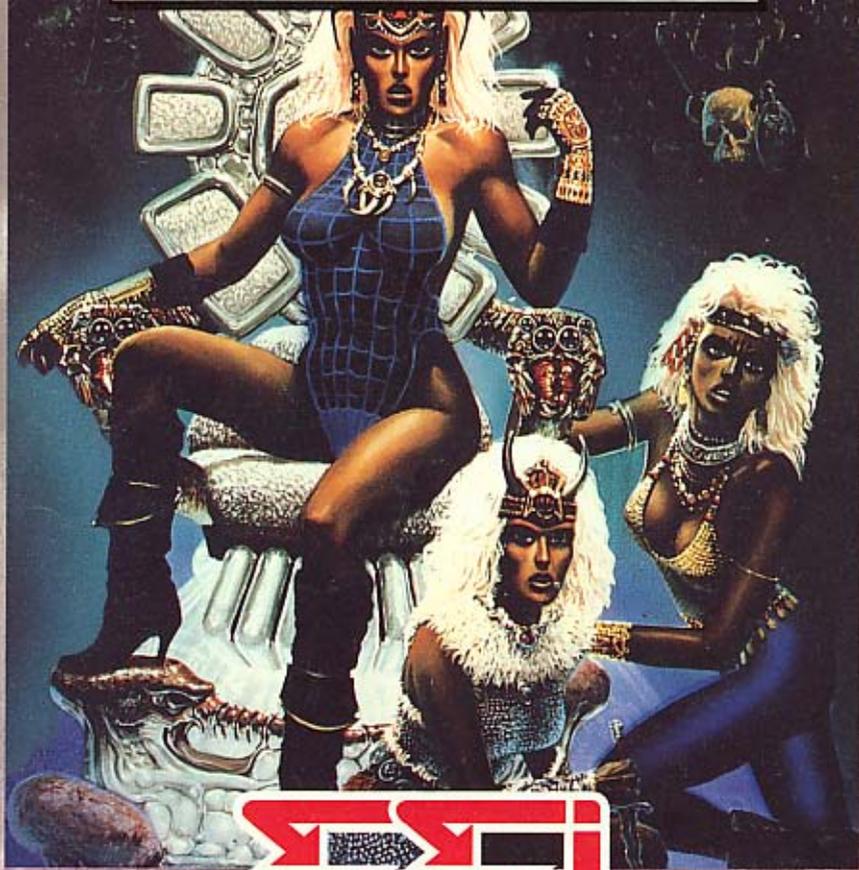


OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons[®]**

COMPUTER PRODUCT

POOLS OF DARKNESS

REGELBUCH



© 1991, 1992 TSR, Inc.
© 1991, 1992 Strategic
Simulations, Inc.
All rights reserved



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.[®]

Inhaltsverzeichnis

Einführung	3
Inhalt der Spielpackung	3
Übertragen von Charakteren aus Secret of the Silver Blades	3
Vor Spielbeginn	3
Schnellstart des Spiels	3
Die Menüs	4
Spielbeginn	4
Start Optionen	5
Startmenü	5
Charakter- und Partymodifizierung	6
Party/ Trainingsmenü	6
Nichtspielcharaktere	8
Ansehen von Charakteren	8
Das Charakter-Menü	9
Das Abenteuer	10
Bildschirmaufbau und Darstellung	10
Abenteuer-Menü	10
Rast-Menü	10
Magie	12
Zivilisation	13
Limbo	14
Begegnungen	15
Kampf	15
Nach dem Kampf	17
Ladeanweisungen	18
IBM & Kompatible	18
Amiga	19

Einführung

Willkommen zum offiziellen ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® Computerspiel POOLS OF DARKNESS, einem FORGOTTEN REALMS™ Fantasy Rollenspiel, das auf den Regeln und Hintergrundgeschichten von TSR, Inc. basiert, und für das eine völlig neue Handlung erdacht wurde.

Ihre Abenteurerparty traf soeben in Phlan ein, dem Ort, an dem Ihr Ruhm vor einigen Jahren begründet wurde. Seit dem Sieg der Party über Tyranthraxus gedeiht die Stadt friedvoll zum Wohlstand. Diese neue Ruhe ist recht erholsam... aber kann sie auch die Abenteuerlust befriedigen?

Inhalt der Spielpackung

- * Disketten
- * Abenteurertagebuch
- * Regelbuch

Dieses Regelbuch soll alle Möglichkeiten des Spiels umfassend erläutern und während des Spiels als Nachschlagewerk dienen. Für diejenigen, die sich mit den AD&D® Spielregeln noch nicht auskennen, befinden sich hilfreiche Infos im Abenteurertagebuch. Das Abenteuer Tagebuch enthält eine Vielzahl an detaillierten Informationen über Charakterklassen, Magie, Kämpfe, sowie eine Einführung in die Hintergrundgeschichte dieses Abenteurers. Das Tagebuch enthält außerdem Karten, Tips, versteckte Hinweise und einige Geschichten, die wichtig für das weitere Spiel sind. Sie müssen selbst entdecken, welche der Geschichten, die Sie hören, auf Tatsachen basieren, und welche erfunden sind.

Übertragen von Charakteren aus Secret of the Silver Blades

POOLS OF DARKNESS kann in der deutschen Version auch mit Charakteren aus dem Vorgängerspiel SECRET OF THE SILVER BLADES arbeiten. Es gibt zwei Wege, um seine Charaktere von SECRET in POOLS zu übertragen. Der erste und wohl einfachere Weg ist, ein altes Spiel zu laden und beim WOHER LADEN-Menü SECRET zu wählen. Der zweite Weg ist, SECRET Charaktere aus ihrer Party zu entlassen, um sie dann durch die Anwahl von IN PARTY AUFNEHMEN und SECRET zu verwenden.

Vor Spielbeginn

Es gibt keinen Kopierschutz auf den POOLS OF DARKNESS Disketten.¹

Bevor Sie das Spiel starten, sollten Sie daher auf jeden Fall eine Sicherheitskopie von den Originaldisketten anfertigen und diese dann an einem sicheren Ort verwahren.

Beim Start des Spiels werden Sie auf eine Handbuchabfrage treffen, die sich auf das Tagebuch bezieht. Diese müssen Sie wie folgt beantworten, um weiterspielen zu können: Schlagen Sie die Seite im Tagebuch auf, suchen Sie das gefragte Wort, geben Sie es ein und drücken Sie RETURN bzw. ENTER. Bitte beachten Sie, daß Sie grundsätzlich die Überschrift des Absatzes mitzählen müssen.

Bitte lesen Sie das Readme File auf Disk 1. Hier werden Sie über Änderungen informiert, die nach Drucklegung des Handbuchs erfolgt sind.

Schnellstart des Spiels

POOLS OF DARKNESS wird mit einer vorgefertigten Party ausgeliefert, so daß Sie das Abenteuer sofort beginnen können. Laden Sie den mitgelieferten Spielstand mit Hilfe der Ladeanweisung für ihren Computer, und Sie können sofort beginnen. Dieses

Regelbuch hilft Ihnen, weitere Fragen zu klären, die während des Spiels noch auftauchen können.

Die Menüs

Alle Kommandos an das Programm werden über Menüs ausgeführt. Es gibt sowohl horizontal als auch vertikal angezeigte Menüs.

Vertikale Menüs zeigen einen Charakter, Gegenstand oder Zauberspruch, auf den sich eine Operation bezieht. Falls es mehr Möglichkeiten gibt, als auf einmal angezeigt werden können, so kann man mit den WEITER- und ZURÜCK- Kommandos die jeweils verbleibenden Optionen auf den Bildschirm bringen.

Beispiel: Beim Kauf von Gegenständen werden diese in einer vertikalen Liste angezeigt. Der jeweils hell hervorgehobene wird dann mit KAUF erworben.

Horizontale Menüs zeigen mögliche Befehle. In diesem Buch werden die Menüs mit all ihren Befehlen erklärt, obwohl manche Punkte nicht jederzeit im Spiel verfügbar sind.

Beispiel: Das Schatzmenü:

CHAR NEHMEN POOL TEIL UNTERSUCHEN ENDE
Die Kommandos NEHMEN und TEIL erscheinen nur, wenn es einen Schatz mitzunehmen gibt. Der Punkt UNTERSUCHEN erscheint nur, wenn es einen Schatz gibt und der aktive Charakter einen Magie-Entdecken-Spruch einsatzbereit hat.

In diesem Regelbuch werden nur die allgemeinen Menüs erklärt. Spezielle Menüs tauchen mehrfach im Spiel auf, um angemessen auf besondere Situationen reagieren zu können.

Das Konzept des aktiven Charakters zieht sich durch das gesamte Spiel. Außerhalb eines Kampfes ist der Name des aktiven Charakters in dem vertikalen

Menü hell unterlegt. Während eines Kampfes ist der Charakter selbst von einem Rahmen umgeben, wenn er an der Reihe ist.

Wenn ein Kommando die gesamte Party betrifft, können Sie das entsprechende Kommando einfach auswählen. Sollte es sich auf einen einzelnen Charakter beziehen, müssen Sie den Charakter aktivieren und dann das Kommando anwählen.

Beispiel: Um die Habseligkeiten eines Charakters in Augenschein zu nehmen, wählen Sie diesen zunächst aus und aktivieren Sie dann das CHAR gefolgt von dem BESITZ-Kommando. Um jedoch die gesamte Party zum Rasten zu bringen, reicht es, das RAST-Kommando zu wählen.

Spielbeginn

Um mit dem Spiel zu beginnen, muß man einen alten Spielstand laden oder neue Charaktere erstellen, um diese dann zu einer Party zu vereinigen.

Start Optionen

Das erste Menü gibt Ihnen folgende Optionen:

Startmenü

CHARAKTER ERSCHAFFEN
IN PARTY AUFNEHMEN
ALTES SPIEL LADEN
MAUS/ JOYSTICK WÄHLEN
ZURÜCK INS DOS

CHARAKTER ERSCHAFFEN wird benutzt, um einen Charakter zusammenzustellen. Detaillierte Informationen über Charaktere, Rassen, Klassen u.s.w., finden sich im Abenteuerstagebuch. Auf dieses Kommando folgen weitere Menüpunkte, mit denen die Eigenschaften des Charakters festgelegt werden können:

- WÄHLE RASSE listet die sechs Rassen auf, zu

denen ein Spieler-Charakter in den Forgotten Realms gehören kann.

- **WÄHLE GESCHLECHT** listet die Geschlechter auf, zu denen der Charakter gehören kann. Das Geschlecht hat auch einen Einfluß auf die maximale Stärke eines Charakters.
- **WÄHLE KLASSE** zeigt, zu welchen Klassen ein Charakter mit der jeweils gewählten Rasse gehören kann.
- **WÄHLE GESINNUNG** gibt eine Auflistung aller möglichen Gesinnungen, die ein Charakter mit der angewählten Klasse haben kann.
Nachdem Sie die Gesinnung gewählt haben, erzeugt der Computer auf der Basis von Zufallszahlen die Fähigkeitswerte des Charakters. Wenn Ihnen diese Werte nicht gefallen, können Sie diese neuwürfeln. Bedenken Sie, daß Sie auch das CHARAKTER-MODIFIZIEREN-Kommando im Party-Menü benutzen können, um diese Werte zu verbessern, nachdem der Charakter erstellt wurde.
- **CHARAKTERNAME** ermöglicht es, einen 15 Buchstaben langen Namen einzugeben. Dieser wird automatisch auf die Diskette/ Festplatte abgespeichert.
- **WÄHLE ICON** erlaubt es Ihnen, ein Bild auszuwählen, das den Charakter im Kampf darstellen soll. Verändern Sie das Bild solange, bis es die bevorzugten Waffen, Rüstungen und Farben des Charakters zeigt. Die Anzahl der Möglichkeiten hängt von der Grafikkarte Ihres Computers ab. Sie können das Bild auch noch während des Spiels ändern, indem Sie den ÄNDERN-Befehl im Rast-Menü benutzen.
- **ENDE** bringt die Party in das Party/ Training-Menü zurück.

IN PARTY AUFNEHMEN erlaubt es Ihnen, einen Charakter aus einem gespeicherten Spiel in die Party aufzunehmen. Eine Party ist eine Gruppe aus

sechs Spielercharakteren (SC), sowie bis zu zwei Nichtspielercharakteren (NSC). Die verschiedenen Klassen sollten ausgewogen auf die Charaktere der Party verteilt sein. Für nähere Informationen können Sie im Abenteuer Tagebuch nachschlagen.

ALTES SPIEL LADEN ermöglicht es, ein Spiel fortzuführen, das vorher gespeichert wurde. Hier können sowohl der mitgelieferte Spielstand, als auch Spielstände von SECRET OF THE SILVER BLADES geladen werden.

JOYSTICK/ MAUS WÄHLEN initialisiert für IBM-Rechner und kompatible Systeme die Benutzung von Maus und/ oder Joystick.

ZURÜCK INS DOS beendet das Spiel, ohne den Spielstand abzuspeichern.

CHARAKTER- UND PARTYMODIFIZIERUNG

Das Party/ Training Menü zeigt die momentanen Mitglieder Ihrer Party und hält eine Liste von Befehlen für die Erstellung und Modifizierung der Party bereit. Nicht alle der nachfolgend beschriebenen Optionen stehen jederzeit zur Verfügung.

PARTY-/ TRAININGSMENÜ

NEUEN CHARAKTER ERSCHAFFEN

CHARAKTER LÖSCHEN

CHARAKTER MODIFIZIEREN

CHARAKTER TRAINIEREN (nur in Trainingsstätten)

MENSCH UMLERNEN (nur in Trainingsstätten)

CHARAKTERWERTE ANSEHEN

IN PARTY AUFNEHMEN

AUS PARTY ENTLASSEN

ALTES SPIEL LADEN

AKTUELLES SPIEL SPEICHERN

ABENTEUER BEGINNEN

ZURÜCK INS DOS

CHARAKTER LÖSCHEN eliminiert einen

Charakter aus der Party und löscht ihn von der Diskette/ Festplatte. Dieser Charakter kann nicht mehr in die Party aufgenommen werden.

CHARAKTER MODIFIZIEREN gibt die Möglichkeit zur Veränderung der Fähigkeitswerte und der Trefferpunkte eines Charakters. Diese Option entfällt, sobald das Spiel gestartet wurde.

CHARAKTER TRAINIEREN (nur im Trainingshallen-Menü) erhöht die Erfahrungsstufe eines Charakters, sofern er die entsprechende Menge an Erfahrungspunkten gesammelt hat. Wählen Sie einen Charakter für das Training aus. Hat er genügend Punkte, so wird er in die nächste Erfahrungsstufe aufsteigen. Lesen Sie näheres dazu im Abenteuer Tagebuch. Der Aufstieg in eine höhere Stufe kostet keine Spielzeit. Wenn ein Magier aufsteigt, kann er einen weiteren Zauberspruch in sein Spruchbuch übertragen. Sehen Sie sich auch die Aufstellungen über Stufenbegrenzungen, je nach Rasse, Klasse und Hauptattribut im Abenteuer Tagebuch an.

MENSCH UMLERNEN (nur im Trainingshallen-Menü) ermöglicht es einem menschlichen Charakter, ein Zwei-Klassen-Charakter zu werden. Zwei-Klassen-Charaktere verlieren die Vorteile ihrer ersten Klasse, bis sie mit ihrer zweiten Klasse die Stufe der ersten überschritten haben. Weitere Informationen dazu befinden sich in dem Abenteurertagebuch.

CHARAKTERWERTE ANSEHEN zeigt die Fähigkeitswerte eines Charakters, seine angelegten Waffen und Rüstungen sowie verschiedene andere Dinge. Weiteres dazu im Abschnitt ANSEHEN VON CHARAKTEREN.

AUS PARTY ENTLASSEN entfernt einen Charakter aus Ihrer Party. Er bleibt aber auf der Diskette/Festplatte vorhanden, so daß er später wieder aufgenommen werden kann.

AKTUELLES SPIEL SPEICHERN speichert das laufende Spiel auf Ihre Speicherdisk oder in das entsprechende Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.
ABENTEUER BEGINNEN startet das Spiel.

Geschlecht	Name	Alter	aktuelle Trefferpunkte
BTNKY		STATUS: OKAY	
MANN	34	JAHRE	max. Trefferpunkte
CHAOTISCH	NEUTR.		TREFFERPKTE 89/89
KÄMPFER/DIEB	Klasse		HALBELF - Rasse
STUFE 8/13	Gesinnung		ERFAHRUNG: 750000
STA 18 (67)	PLATIN		200 - Vermögen
INT 15	Fähigkeitswerte		
WEI 15			
GES 18			
KON 18			
CHA 15			
RÜSTUNGSKLASSE -7	BELASTUNG		960 - Last
ETW 9	REICHWEITE		9 - Kampfreichweite
SCHADEN 1W8+6	angelegte Waffen/ Rüstung		
LANGSCHWERT +3			
PLATTENPANZER +3			
BESITZ HANDEL WEG ENDE			

NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSC)

Während des Spiels wird Ihre Party auf Nichtspielercharaktere treffen. Es gibt drei Arten von NSC: jene, die sich der Party anschließen wollen, solche, die nur Informationen geben, und solche, die nur kämpfen wollen. NSC, die sich der Party anschließen, verhalten sich mit kleinen Ausnahmen genauso wie Spielercharaktere. Sie werden im Kampf vom Computer gesteuert. Außerdem sind sie nicht dumm. Wenn es der Party schlecht geht, kann es vorkommen, daß sie flüchten. Gegenstände können zwar jederzeit an NSC gegeben werden, aber man bekommt sie nur zurück, wenn sie bewußlos oder tot sind. Eine Party kann maximal zwei NSC gleichzeitig mitnehmen. Sie werden genauso an gefundenen Schätzen beteiligt wie SC.

ANSEHEN VON CHARAKTEREN

Der Charakterwerte-Bildschirm wird gezeigt, wenn der CHAR-Befehl angewählt wird. Hier werden wichtige Informationen über den Charakter angezeigt. Im Laufe des Abenteuers sammeln Charaktere Edelsteine, Juwelen und Münzen. Der Wert dieser Reichtümer variiert und kann nur im Laden korrekt festgestellt werden. Unter 'Belastung' wird das Gesamtgewicht angezeigt (gemessen in Goldstücken), das der Charakter mit sich trägt. Die 'Reichweite' beschreibt, wieviele Felder ein Charakter während eines Kampfssegmentes gehen kann. Dieser Wert hängt von der angelegten Rüstung, seiner Stärke und der Belastung ab.

Der 'Status' kann folgende Zustände annehmen:

OKAY bedeutet, daß der Charakter positive Trefferpunkte hat, sich normal bewegen und ungehindert kämpfen kann.

BEWUSSTLOS zeigt an, daß der Charakter genau 0 Trefferpunkte hat. Er kann sich nicht bewegen, auch nicht kämpfen. Es besteht jedoch nicht die unmittelbare Gefahr, daß er stirbt.

TOT bedeutet, daß der Charakter gestorben ist. Nichttöfische Charaktere haben die Chance, mit einem Tote-Erwecken oder mit einem Wiederbelebungsanspruch wieder zum Leben erweckt zu werden. Die Chance, daß es funktioniert, hängt von der Konstitution des Charakters ab. Näheres dazu im Abenteuertagebuch.

GEFLOHEN ist der Status eines Charakters, der vor einem Kampf geflüchtet ist. Nach dem Kampf wird er sich wieder der Party anschließen.

VERSTEINERT zeigt an, daß der Charakter zu Stein verwandelt wurde. Er kann mit einem Stein zu Fleischzauber wieder zurückverwandelt werden.

WEG bedeutet, daß der Charakter vollkommen zerstört wurde. Nichts kann ihn mehr zum Leben erwecken.

Im Charakter-Menü sind verschiedene Optionen vorhanden, mit denen ein aktiver Charakter untersucht werden kann. Jedoch stehen nicht alle dieser Optionen ständig zur Verfügung.

Das Charakter-Menü

BESITZ SPRUCH HANDEL WEG HEILE KRANK
ENDE

BESITZ zeigt die komplette Ausrüstung eines Charakters sowie das Besitz-Menü. Gegenstände, denen ein JA vorangestellt ist, sind angelegt und können benutzt werden. Nicht alle Befehle des Besitz-Menüs können jederzeit angewählt werden.

Das Besitz-Menü:

- BEREIT NUTZE HANDEL WEG HALB BÜND ENDE
- **BEREIT** ändert den Status einer Waffe, Rüstung oder eines anderen Gegenstandes. Nur angelegte Gegenstände können während des Kampfes auch eingesetzt werden. Es ist einem Charakter nicht möglich, mehr als zwei Handwaffen auf einmal zu benutzen. Pfeile und Armbrustbolzen werden in einem Köcher transportiert und sind immer einsatzbereit. Einige Gegenstände erfordern nach dem Anlegen beide Hände (Bogen, Bauernspieß...), einige nur eine Hand (Langschwert, Zauberstab...) und einige gar keine Hand (Ring, Rüstung...)
 - **NUTZE** aktiviert einen Gegenstand. Wenn man mit diesem Gegenstand zielen kann, erscheint während des Kampfes auch noch das Ziel-Menü. Näheres über das Ziel-Menü erfahren Sie im Kapitel 'Kampf'
 - **GIB** transferiert einen Gegenstand vom aktiven Charakter zu einem anderen. Wählen Sie zuerst den Gegenstand an, den der aktive Charakter abgeben soll, und dann den Charakter, der ihn erhalten soll. Bedenken Sie stets, daß ein NSC, der bei Bewußtsein ist, niemals etwas abgibt.
 - **WEG** entfernt einen Gegenstand des aktiven Charakters endgültig. Weggeworfene Gegenstände sind für immer verloren.
 - **HALB** halbiert ein Gegenstandsbündel in zwei kleine. Ein Bündel von 42 Pfeilen zum Beispiel, würde in zwei Bündel zu je 21 Pfeilen unterteilt werden. Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn es darum geht, Gegenstände in der Gruppe zu verteilen.
 - **BÜND** (Bündeln) macht aus mehreren gleichen Gegenständen ein großes Bündel. Dieses Bündel kann aus maximal 255 Einzelstücken bestehen. Einige Gegenstände (z.B. Tränke) können nicht gebündelt werden.

SPRUCH listet die Zaubersprüche auf, die sich ein Charakter gemerkt hat.

HANDEL transferiert Geld, Edelsteine und Juwelen vom aktiven Charakter zu einem anderen. Zuerst müssen Sie auswählen, was abgegeben werden soll und in welcher Menge, danach müssen Sie den Zielcharakter auswählen.

WEG entfernt einen Gegenstand des aktiven Charakters. Ist ein Gegenstand erst einmal weggeworfen, so ist er für immer verloren.

HAND bezieht sich auf die klerikale Fähigkeit des Handauflegens bei einem Paladin. Paladine können an einem Tag zwei Trefferpunkte pro Schadensstufe durch Handauflegen heilen. Wählen Sie diesen Befehl und dann den Charakter, der geheilt werden soll. Dieser Befehl wird nur angezeigt, wenn der Paladin an diesem Tag noch niemanden geheilt hat.

HEIL ist eine weitere Heilkraft der Paladine. Pro fünf Stufen können sie diese Fähigkeit einmal pro Woche anwenden. Das heißt, ein Paladin zwischen Stufe 1 und 5 kann dies einmal und ein Paladin der Stufen 6 - 8 zweimal pro Woche. Dieser Befehl wird nur angezeigt, solange der Paladin diese Fähigkeit in einer Woche noch nicht verbraucht hat.

DAS ABENTEUER

Nachdem Sie Ihre Party aufgestellt und die Hintergrundgeschichte im Abenteuer Tagebuch gelesen haben, wird es endlich Zeit, Ruhm und Ehre im Abenteuer zu suchen. Ihre Party wird in furchtbare Kämpfe verwickelt werden und atemberaubende Schätze finden. Manchmal müssen Sie rasten, um Wunden zu heilen, Zaubersprüche zu lernen oder Kraft für die vor Ihnen liegenden Ereignisse zu sammeln.

BILDSCHIRMAUFBAU UND DARSTELLUNG

POOLS OF DARKNESS verwendet vier verschiedene Darstellungsweisen:

- 3D-Sicht
- Vogelperspektive
- Wildnisdarstellung
- Kampfdarstellung

Die 3D-Sicht. Diese Sichtweise wird in Gebieten wie z.B. Stadt und Untergrund verwendet. Hierfür erscheint in dem linken oberen Fenster die Umgebung aus der Sicht der Party.

Die Vogelperspektive. Hier wird ein Überblick über die Umgebung der Party gezeigt. Man kann diese Sichtweise mit dem SICHT-Befehl aus dem Hauptspielmenü einschalten. Sie ist jedoch nicht in allen Gebieten möglich. Ein Pfeil zeigt die augenblickliche Position der Party sowie deren Blickrichtung an. Im rechten Bildschirmbereich werden bei beiden Sichtweisen noch wichtige Informationen angezeigt. So kann man hier die Kartenkoordinaten, die aktuelle Spielzeit, die Blickrichtung sowie eine Auflistung der Aktivitäten der Gruppe (suchen, rasten...) finden.

Die Wildnisdarstellung. Hier wird eine Karte mit großem Maßstab gezeigt. Ein Pfeil kennzeichnet die Stelle, an der sich die Party im Augenblick befindet. Diese Sichtweise wird automatisch eingeschaltet, sobald die Party eine Stadt verläßt.

Die Kampfdarstellung. Jedesmal, wenn die Party in einen Kampf gerät, wird diese Sichtweise automatisch eingeschaltet. Sie zeigt eine detaillierte Übersicht über das Kampfgebiet.

ABENTEUER-MENÜ

Mit dem folgenden Menü werden das Herumreisen, Rasten und Zaubern gesteuert:

GEH SICHT ZAUBER CHAR RAST SUCH SCHAU

GEH ermöglicht es Ihnen, die Party direkt in die verschiedenen Richtungen zu steuern. Ein normaler Schritt benötigt eine Minute Spielzeit und führt die Party ein Feld weiter. Ist der **SUCH**-Modus aktiv, so dauert ein Schritt zehn Minuten. Mit dem **ENDE**-Befehl gelangt man wieder in das Abenteuer-Menü. **SICHT** schaltet zwischen der Vogelperspektive und der 3D-Sicht um. In einigen Gebieten steht dieser Befehl nicht zur Verfügung.

ZAUBER zeigt das Magie-Menü, sofern der aktive Charakter magiekundig ist. Lesen Sie den Abschnitt über Magie für detailliertere Informationen. Bedenken Sie, daß einige Zaubersprüche nur im Kampf und andere nur während der Rast funktionieren.

CHAR wechselt in den Charakter-Bildschirm und das Char-Menü.

RAST zeigt das Rast-Menü. Näheres dazu im Abschnitt 'Rasten'

SUCH schaltet den Such-Modus ein und aus. Eine Party kommt weniger schnell voran, wenn der Such-Modus eingeschaltet ist, da jeder Ort zunächst ausführlich nach Geheimtüren, Fallen und ähnlichem untersucht wird. Aufgrund dieser langsamen Geschwindigkeit besteht auch eine erhöhte Gefahr für Überfälle. Sobald der Modus eingeschaltet ist, wird dies im rechten Bildschirmbereich angezeigt.

SCHAU wird eingesetzt, um einen speziellen Ort ausführlich zu untersuchen. Dies dauert zehn Spielminuten.

RAST-MENÜ

Das Rast-Menü enthält Optionen zum Speichern des Spiels, zum Rasten, zum Lernen von Zaubersprüchen und zum Ändern verschiedener Einstellungen.

SICHER CHAR MAGIE RUHE ÄNDERN FIX ENDE
SICHER speichert die Charaktere und den aktuellen Spielstand auf Diskette/ Festplatte. Gespeicherte Spielstände können sowohl vom Start-Menü als auch vom Party/ Trainingmenü geladen werden. Speichern Sie möglichst oft ab, vor allem, nachdem Sie besonders schwere Stellen überwunden haben.

CHAR zeigt den Charakterbildschirm des aktiven Charakters.

MAGIE ist ein besonders wichtiger Aspekt in **POOLS OF DARKNESS**. Näheres dazu finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

RUHE ermöglicht es den Charakteren, Zaubersprüche zu lernen und den natürlichen Heilvorgang einsetzen zu lassen, wenn sie verwundet sind. Magiekundige können verbrauchte Zaubersprüche automatisch wieder lernen, indem Sie einfach **RUHE** anwählen. Um neue Sprüche auszusuchen, müssen Sie zuerst **MAGIE** und dann **RUHE** anwählen. Für jede nicht unterbrochene Ruhe im Lager kann ein verwundeter Charakter je einen Trefferpunkt auffrischen. Es kann jedoch passieren, daß die Rast durch unerwünschte Eindringlinge im Lager unterbrochen wird. Daher sollten Sie für eine Rast einen möglichst sicheren Ort aufsuchen.

Das Ruhe-Menü:

**RUHE TAGE/STUNDEN/MINUTEN PLUS/MINUS
ENDE**

- **RUHE** beginnt den eigentlichen Prozeß des Ausruhens. Falls keine Störung eintritt, wird die Party für die eingestellte Zeit ausruhen.
- **TAGE/ STUNDEN/ MINUTEN** wird verwendet, um die Länge der Ruhephase einzustellen.

- **PLUS/MINUS** erhöht oder erniedrigt die Zeit, die die Party ruhen soll. Eine Verkürzung der Zeitspanne kann zur Folge haben, daß Magiekundige nicht alle Ihre Sprüche lernen können.

ÄNDERN wird dazu benutzt, die Charaktere einer Party sowie die Parameter des Spiels zu ändern.

Das Ändern-Menü:

RANG ENTLASSEN TEMPO BILD LEVEL ENDE

- **RANG** ändert die Reihenfolge der Charaktere der Partyliste sowie ihre Rangordnung im Kampf. Charaktere, die in der Liste ganz oben stehen, stehen normalerweise beim Kampf an der Front.
- **ENTLASSEN** entfernt einen Charakter aus der Party und von der Festplatte. Ist ein Charakter erst einmal entlassen, kann er nicht wieder aufgenommen werden.
- **TEMPO** steuert die Geschwindigkeit, mit der die Texte auf dem Bildschirm erscheinen und mit der Charaktere unter Computerkontrolle kämpfen. Mit den Optionen **SCHNELLER** und **LANGSAMER** kann die Geschwindigkeit eingestellt werden.
- **BILD** ist der Menüpunkt, mit dem die grafische Darstellung der Charaktere modifiziert werden kann.
- **LEVEL** erlaubt Ihnen, den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einzustellen. Es erscheint dieses Menü: **NOVIZE JUNKER VETERAN MEISTER CHAMPION**. Die Voreinstellung des Spiels ist **VETERAN**. Das ist der Level, bei dem die Kämpfe ungefähr ausgeglichen sind. Je schwerer Sie das Spiel eingestellt haben, desto mehr Erfahrungspunkte erhalten Sie in Kämpfen.

FIX wird eingesetzt, um mehrere verwundete Charaktere mit einem einfachen Befehl zu heilen. Sämtliche Charaktere mit Heilungssprüchen werden davon so viele wie möglich lernen und diese auf die Party anwenden. **FIX** benötigt Spielzeit und kann eventuell durch einen Angriff unterbrochen werden.

Wenn die Party schweren Schaden erlitten hat, muß der **FIX**-Befehl unter Umständen öfter benutzt werden.

ENDE kehrt ins Abenteuermenü zurück.

MAGIE

Um auf dieses Menü zugreifen zu können, muß der aktive Charakter in der Lage sein, Zaubersprüche zu benutzen. Magier können mit dem **SPRUCH**-Befehl des Charaktermenüs oder mit dem **ZAUBER**-Befehl des Magie-Menüs eine Liste ihrer verfügbaren Zaubersprüche aufrufen. Andere Magiebenutzer bekommen eine Liste ihrer Schriftrollen mit dem **NOTIERE**-Kommando des Magie-Menüs. Zaubersprüche werden nach Ihren Benutzern (Kleriker, Magier), ihrem Anwendungszeitpunkt, ihrer Entfernung, der Dauer, dem betroffenen Gebiet und natürlich nach ihrem endgültigen Effekt sortiert. Die Sprücheparameterliste im Tagebuch listet alle verfügbaren Zaubersprüche auf. Wenn Sie Sprüche aus dem Rast- oder Hauptspielmenü verwenden, sollten Sie daran denken, daß eine Runde jeweils einer Minute Spielzeit (einem normalen Zug) entspricht, und zehn Züge zehn Minuten Spielzeit entsprechen. Weitere Informationen über Magie und die Effekte der Zaubersprüche finden Sie in dem Abenteuer Tagebuch.

MAGIE-MENÜ

**ZAUBER MERKEN NOTIERE ANZEIGE RUHE
ENDE**

ZAUBER zeigt das Sprüche-Menü und die Liste der gemerkten Sprüche des Charakters. Suchen Sie sich zunächst einen Zauber aus, den Sie benutzen wollen, und danach ein Zielobjekt. Ist ein Spruch erst einmal benutzt worden, hat der Charakter ihn nicht mehr im Gedächtnis, bis er ihn wieder mit dem **MERKEN**-Befehl neu lernt. Beachten Sie, daß bestimmte Sprüche nur im Kampf, oder nur im Lager benutzt werden können.

MERKEN zeigt das Merken-Menü sowie das Spruchbuch oder die Spruchliste eines Charakters. Außerdem wird angegeben, wieviele Sprüche einer Stufe sich der Zauberer merken kann. Nachdem für alle Charaktere die gewünschten Sprüche ausgewählt wurden, kann mit dem RUHE-Befehl begonnen werden, diese zu merken. Beachten Sie, daß sich Zauberer ein- und denselben Spruch mehrmals merken können. Benutzte Sprüche können ganz einfach durch den RUHE-Befehl wieder gemerkt werden.

Das Merken-Menü:

MERKEN WEITER ZURÜCK ENDE

- **MERKEN** selektiert einen Zauber, der gelernt werden soll. Ein Zauber ist jedoch erst vollständig gelernt, wenn der Charakter auch lange genug geruht hat. Nach der Auswahl der Sprüche wird der Computer Sie bitten, diese Auswahl noch einmal zu bestätigen.
- **WEITER/ ZURÜCK** blättert durch die verfügbaren Zaubersprüche, wenn diese nicht auf einmal auf den Bildschirm passen.

NOTIERE stellt das Schriftrollen-Menü und eine Liste aller Magier-Schriftrollen dar. Bevor die Sprüche davon abgeschrieben werden können, müssen sie im Laden oder mit einem Magie Lesen-Zauber identifiziert werden. Wählen Sie alle Sprüche aus, die abgeschrieben werden sollen, und gehen Sie danach auf RUHE. Das Abschreiben dauert eine gewisse Zeit, ebenso wie das Merken.

Das Notieren-Menü:

NOTIERE WEITER ZURÜCK ENDE

- **NOTIERE** wählt einen Zauberspruch aus, der von einer Schriftrolle in das Spruchbuch eines Magiers übertragen werden soll.
- **WEITER/ ZURÜCK** blättert durch die verfügbaren

Zaubersprüche, wenn diese nicht auf einmal auf den Bildschirm passen.

ANZEIGE zeigt sämtliche Zauber an, die derzeit die Party beeinflussen. Dies beinhaltet Zauber, wie z.B. Segen oder Unsichtbarkeit und Effekte, wie z.B. Krankheit. **ANZEIGE** ist ein wichtiger Befehl, da erkrankte Charaktere keine Schadenspunkte regenerieren können, solange sie nicht mit einem Krankheit heilen-Spruch geheilt wurden. **RUHE** ist identisch mit dem Befehl im Rast-Menü.

ZIVILISATION

Städte stellen einige nützliche Dienste zur Verfügung und versorgen die Abenteurer mit neuen Ausrüstungsgegenständen. Dort finden Sie Gasthäuser, Läden, Trainingshallen, Tempel und Tavernen. Außerdem eignen sich Städte besonders, um Informationen zu bekommen und um sicher zu rasten.

LADEN-MENÜ

KAUF BESITZ CHAR NEHMEN POOL TEIL TAX ENDE

KAUF zeigt die angebotenen Waren des Ladens. Wählen Sie die Gegenstände aus, die Sie kaufen wollen und gehen Sie dann auf KAUF.

BESITZ ist eine Abkürzung, um zuerst CHAR und dann BESITZ anzuwählen zu können.

CHAR zeigt den Charakter-Bildschirm mit den Befehlen VERK (Verkaufen) und ID (Identifizieren) im Besitzmenü an.

- **VERK** läßt den Ladenbesitzer für den angewählten Gegenstand ein Angebot machen. Verkaufte Gegenstände können nicht wieder zurückgekauft werden.
- **ID** wird benutzt, um einen Gegenstand zu identifizieren. Für diese Dienstleistung werden 100 Platinmünzen verlangt.

NEHMEN wird eingesetzt, um Platinmünzen, Edelsteine oder Juwelen aus dem Party Pool zu nehmen.

POOL ist eine Art Gemeinschaftskasse. Die Partymitglieder legen hiermit alle ihre Wertsachen zusammen, sodaß jedes Mitglied auf alles zugreifen kann. Benutzen Sie **NEHMEN** oder **TEIL**, um Sachen aus diesem Pool zu nehmen.

TEIL verteilt den Pool gleichmäßig auf alle Partymitglieder.

TAX (Taxieren) ermittelt den Geldwert von Juwelen und Edelsteinen. Diese können nämlich nicht direkt als Zahlungsmittel benutzt werden. Sie müssen vorher taxiert und verkauft werden.

TEMPEL

Tempel bieten Heilzauber und andere klerikale Dienste an. Sie sind alle kostenlos.

Das Tempel-Menü:

HEILEN CHAR GENESEN ENDE

- **HEILEN** zeigt eine Auflistung der Heilungssprüche des Tempels. Wählen Sie zuerst **HEILEN** an, dann den Zielcharakter und zum Schluß den Zauberspruch, der benutzt werden soll.
- **CHAR** entspricht dem Befehl aus dem Abenteuer-Menü.
- **GENESEN** läßt alle Kleriker so viele Heilungssprüche zaubern, wie nötig sind, um der Party die volle Kraft und Gesundheit wiederzugeben.
- **ENDE** bringt die Party wieder aus dem Tempel heraus auf die Straße.

TAVERNEN Tavernen sind raue Orte, an denen viele Gerüchte erzählt, und Hinweise gegeben werden. Spendieren Sie anderen Leuten Drinks und hören Sie, was sie zu sagen haben.

LIMBO

Das Limbo ist eine Dimension, die sich ständig verschiebt und keine feststehenden Fixpunkte besitzt. Die **POOLS OF DARKNESS** durchqueren dieses Gebiet, und nur Wesen mit einer großen Macht finden einen Weg durch diese unstillen Gewässer. Der weise Elminster wird Ihre Party führen – er ist einer der wenigen, die durch das Limbo reisen können, ohne sich zu verirren. Wenn Sie das Limbo betreten, steht Ihnen folgendes Menü zur Verfügung:

Das Limbo-Menü

- GENESEN TRAINIEREN ABLAGE RAST WEITER
- **GENESEN** entspricht dem Befehl im Tempel.
 - **TRAINIEREN** bringt die Party in eine Trainingshalle.
 - **ABLAGE** bittet Elminster, Gegenstände und Geld für die Party aufzubewahren. Das ist besonders wichtig, denn viele der magischen Gegenstände überstehen die Reise in andere Dimensionen nicht und werden vollkommen zerstört, wenn sie nicht sicher aufbewahrt werden. Bei Anwahl dieses Befehls erscheint folgendes Menü:

ABLAGE-Menü:

- CHAR NEHMEN POOL GELD BESITZ ENDE
- **CHAR** entspricht dem Befehl des Abenteuermenüs, außer, daß im Besitz-Menü **WEG** durch **ABLAGE** ersetzt wird. Damit werden Gegenstände ins Lager gelegt.
 - **NEHMEN** erlaubt es Ihnen, Gegenstände und Geld aus dem Lager zu nehmen.
 - **POOL** plaziert alle Münzen, Edelsteine und Juwelen der Charaktere ins Lager.

- GELD wird benutzt, um Geld im Lager zu deponieren.
- BESITZ bringt Sie direkt ins Besitz-Menü des aktiven Charakters.
- ENDE verläßt das Limbo-Menü.

WEITER listet alle Orte auf, zu denen Elminster die Party bringen kann.

BEGEGNUNGEN

Im Spiel kommt es immer wieder vor, daß die Party auf NSC oder Monster trifft. Wenn die Party sofort angreift, bekommt sie eventuell einen Bonus für die Kampfinitiative. Sollten jedoch die Monster die Party mit einem Angriff überraschen, so bekommen die Monster diesen Bonus. Wenn die Monster nicht sofort angreifen, kann die Party über ein Begegnungs-Menü agieren. Diese Art von Menü variiert, je nach Situation.

Beispiel Begegnungs-Menü

ANGRIFF WARTEN FLIEHEN WEITER

In diesem Beispiel haben Sie die Möglichkeiten, sofort anzugreifen, abzuwarten, wegzulaufen oder weiterzugehen.

KAMPF

Im Kampf wählt der Computer den aktiven Charakter aus. Charaktere mit größerer Geschicklichkeit tendieren dazu, eher zuzuschlagen als Charaktere, die nicht so geschickt sind. Außerdem kann ein Charakter seine Aktionen mit dem WARTEN-Befehl auf später verschieben. Näheres dazu finden Sie im Abenteuer Tagebuch. Der aktive Charakter wird am Anfang des Kampfsegments in der Mitte des Bildschirms dargestellt. Sein Name, seine Trefferpunkte, seine RK und seine momentane

Waffe werden im rechten Bildschirmbereich dargestellt. Die Möglichkeiten, die der Charakter nun hat, werden im Kampfmenü angezeigt.

KAMPF-MENÜ

ZUG ZIEL NUTZE ZAUBER UNTOT DECKEN AUTO

WARTEN VERBAND CHAR TEMPO ENDE

ZUG erlaubt es einem Charakter, an eine andere Stelle zu gehen. Einen Angriff können Sie auslösen, indem Sie den Charakter auf ein gegnerisches Feld bewegen. Wenn sich ein Charakter von einem Feind wegbewegt, greift dieser von hinten an.

ZIEL richtet Waffen oder Zaubersprüche auf ein Ziel aus. Beim Zielen mit einer Fernwaffe wird die Entfernung zum Ziel in der Zeile über dem Menü dargestellt. Wenn ein Charakter in die Nähe eines Feindes geht und keine Züge mehr übrig hat, kann er den ZIEL-Befehl benutzen, um mit einer Nahkampfwaffe anzugreifen. Sie können den ZIEL-Befehl auch dazu benutzen, die Kondition ihrer Party und der Feinde zu überwachen. Wenn Sie den Cursor auf einen Charakter oder ein Monster bewegen, wird die Information über ihn im rechten Bildschirmteil aufgelistet.

Das Ziel-Menü:

WEITER ZURÜCK FREI ZIEL ZENTRUM ENDE

- WEITER kann dazu eingesetzt werden, sämtliche möglichen Ziele anzuzeigen, beginnend mit dem nächstehenden Ziel, dann dem nächsten usw. WEITER und ZURÜCK springen nur auf Ziele, die in der Sichtlinie des Charakters stehen.
- ZURÜCK ist das Gegenstück zum WEITER-Befehl. Benutzen Sie diesen Befehl, um sich sämtliche möglichen Ziele anzusehen, beginnend mit dem entferntesten bis zurück zum eigenen Charakter. Dieser Befehl ist besonders für Geschosse und magische Angriffe geeignet.
- FREI erlaubt es dem Spieler, jedes beliebige

Quadrat auf der Karte anzuvisieren. Jedoch können nur Charaktere, die in der Sichtlinie des Charakters stehen, auch unter Beschuß genommen werden.

- **ZIEL** feuert ein Geschöß oder einen Zauber auf das anvisierte Quadrat. Mit diesem Befehl kann auch ein Feind in einem angrenzenden Quadrat mit einer Handwaffe angegriffen werden. Diese Option wird nicht angezeigt, wenn sich das Ziel außer Reich- oder Sichtweite befindet, unsichtbar ist, oder durch den Effekt des Flimmern-Zaubers nicht gesehen werden kann.
- **ZENTRUM** zentriert den Bildschirm um den Cursor herum. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie von Hand zielen.
- **ENDE** kehrt wieder ins Kampf-Menü zurück.

NUTZE erlaubt es einem Charakter, einen Gegenstand zu aktivieren, ohne durch das Char-Menü gehen zu müssen. Gegenstände wie z.B. Schriftrollen und Zauberstäbe werden dann mit dem Ziel-Menü ausgerichtet.

ZAUBER ist nur den Magiekundigen zugänglich, wenn sie mindestens einen Spruch bereit haben. Zunächst wird ein Spruch aus der Liste ausgewählt und dann mit dem Ziel-Menü ausgerichtet. Wenn der Charakter kürzlich erst verwundet wurde, kann es passieren, daß seine Konzentration gestört ist und der ZAUBER-Befehl nicht zur Verfügung steht.

UNTOT ist die klerikale Fähigkeit, Untote abzuwenden oder sogar zu töten. Stärkere Untote sowie andere Monster sind von diesem Spruch nicht betroffen.

DECKEN bewegt einen Charakter zur nächsten besten Deckung zurück und läßt ihn angreifen, wenn ein Gegner zu nahe kommt. DECKEN funktioniert nur, wenn der Charakter mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist.

AUTO übergibt die Kontrolle über den Charakter an

den Computer. Unter der Kontrolle des Computers tendiert ein Charakter mit angelegter Schußwaffe dazu, sich hinten zu halten und von dort mit Geschossen anzugreifen. Hat er keine Fernwaffe, dann benutzt er seine Nahkampfwaffe und schlägt um sich. Magier, die keiner weiteren Klasse angehören, werden mit Fernwaffen schießen und, falls (mit ALT-M) zugelassen, zaubern. Sie begeben sich niemals in direkten Nahkampf, selbst wenn sie alle ihre Fernwaffen aufgebraucht haben.

WARTEN läßt einen Charakter mit seinen Aktionen warten, bis alle anderen Charaktere und Monster agiert haben.

VERBAND gibt einem Charakter Erste Hilfe, der gerade verblutet. Die Blutung wird gestoppt und schützt den Charakter vor dem Verlust weiterer Trefferpunkte.

CHAR zeigt den Charakter-Bildschirm und das Char-Menü. Mit dem NUTZE-Befehl ist es dann möglich, Zauberstäbe und ähnliche Gegenstände im Kampf zu benutzen.

TEMPO ändert das Spieltempo, wie unter dem ÄNDERN-Befehl im Rast-Menü beschrieben ist.

ENDE beendet den Zug eines Charakters.

NACH DEM KAMPF

Nach dem Kampf werden Sie sehen, wieviele Erfahrungspunkte jeder Charakter bekommt. Danach wird der erbeutete Schatz angezeigt. Die meisten Befehle aus dem Schatz-Menü funktionieren wie die aus dem Laden-Menü.

SCHATZ-MENÜ

CHAR NEHMEN POOL TEIL UNTERSUCHEN
ENDE

CHAR zeigt den Charakterbildschirm und das Char-Menü.

NEHMEN erlaubt es dem aktiven Charakter, Teile des erbeuteten Schatzes aufzunehmen. Natürlich geht dies nur, wenn die besiegten Monster einen Schatz hatten.

Das Nehmen-Menü:

WAREN GELD ENDE

- **WAREN** listet die Ausrüstungsgegenstände des Schatzes auf. Die Waffen und Rüstungen der Monster werden oftmals nicht aufgeführt, weil sie recht einfach und wertlos sind.
- **GELD** zeigt die Anzahl der Münzen, Juwelen und Edelsteine des Schatzes. Stellen Sie erst ein, was der Charakter nehmen soll und dann, wieviel er davon nehmen soll.

POOL läßt alle Partymitglieder ihre Münzen zusammenlegen. Mit **NEHMEN** und **TEIL** können die Charaktere wieder etwas davon nehmen.

TEIL teilt den Pool wieder gleichmäßig auf die Charaktere auf.

UNTERSUCHEN läßt den aktiven Charakter einen 'Magie entdecke'zauber auf die Beute anwenden. Magische Gegenstände, die sich im Schatz befinden, werden dann mit einem vorangestellten ♣ oder ♠ gekennzeichnet. Diese

Option erscheint nur, wenn der aktive Charakter einen entsprechenden Zauber besitzt.

ENDE verläßt das Kampfgeschehen. Wenn noch Schätze übrig sind, wird das Schatz-Menü gezeigt.

LADEANWEISUNGEN

IBM & KOMPATIBLE

Systemanforderungen:

Es wird ein Hauptspeicher mit mindestens 640KB vorausgesetzt. Hiervon müssen 565KB, das sind ca. 580000 Bytes, frei sein. Das Spiel läuft nur von Festplatte. Der Parameter FILES in Ihrer CONFIG.SYS Datei muß größer oder gleich 20 gesetzt sein.

Schnellstart:

Wenn Sie sofort loslegen möchten, können Sie unsere mitgelieferte Party benutzen. Diese ist als Spielstand A unter dem Startmenüpunkt 'ALTES SPIEL LADEN' erreichbar. Die Charaktere dieser Party starten am Anfang des Spiels, sind jedoch bereits mit Rüstung und angelegten Waffen ausgestattet. Falls Sie diese Option nutzen möchten, installieren Sie das Spiel wie weiter unten beschrieben, tippen Sie dann ein: START (Return).

Kopierschutz:

Nach Anwahl des Menüpunktes 'ABENTEUER BEGINNEN' verlangt das Programm die Eingabe einer Kopierschutzabfrage. Schlagen Sie diese im ABENTEUER TAGEBUCH nach, wie auf dem Bildschirm beschrieben.

Installation:

- Legen Sie Diskette 1 in eins Ihrer Laufwerke; aktivieren Sie das Laufwerk dann durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt und Return.
 - Tippen Sie: INSTALL (Return)
 - Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- Um ein so installiertes Spiel zu starten, wechseln Sie

in das Spielverzeichnis (in der Regel C:\POD) und starten Sie es durch Eingabe von START, gefolgt von Return.

Nach dem ersten Aufruf des Spiels werden noch einige zusätzliche Angaben von Ihnen über die Ausstattung Ihres Rechners verlangt. Um diese Informationen nachträglich zu verändern, genügt es die *.CFG Datei im Spielverzeichnis zu löschen. Das Programm fragt Sie dann erneut nach den Ausstattungsmerkmalen Ihres Rechners.

LADLEANWEISUNGEN

AMIGA

Systemanforderungen:

POOLS OF DARKNESS läuft auf jedem Amiga mit min. 1MB und einem Laufwerk. Harddiskinstallation ist möglich (und zu empfehlen); Der Platzverbrauch auf der Festplatte beträgt mindestens 2MB (ohne Spielstände).

Vor dem Spielstart:

Machen Sie sich UNBEDINGT Sicherheitskopien von Ihren Originaldisketten. Achten Sie darauf, daß der Name der Kopien mit denen der Originaldisketten übereinstimmt (unter Verwendung von Amiga DOS zum Kopieren der Disks muß in der Regel noch ein 'Copy of' vom Diskettenamen entfernt werden).

Harddiskinstallation:

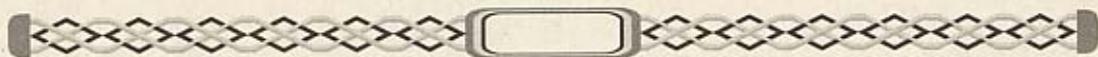
Legen Sie nach dem Booten des Systems Disk 1 in Ihr Laufwerk und klicken Sie auf das Diskettensymbol. Danach klicken Sie auf das Symbol von 'Install_DH0:' oder 'Install_DH1:', je nachdem auf welche Partition Sie das Spiel installieren wollen. Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf das 'Pools of Darkness' Icon in Ihrem Spielverzeichnis.

Spiele von Diskette:

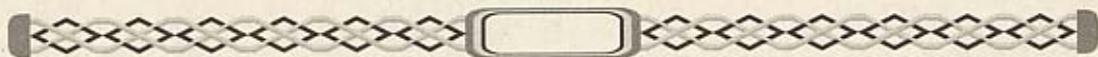
Legen Sie Disk 1 in DF0: bevor Sie den Rechner einschalten. Das Spiel lädt automatisch.

Änderungen gegenüber der IBM Version:

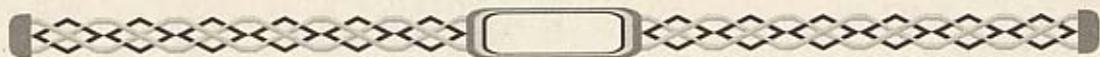
Es gibt einige Änderungen in POOLS OF DARKNESS für den Amiga verglichen mit den alten AD&D® Spielen oder der IBM Version: Eine LADEN Option im RAST Menü wurde hinzugefügt. Sie erlaubt es, zu jeder Zeit einen alten Spielstand zu laden, ohne den Rechner neu booten zu müssen. Die GEH Option im Hauptmenü ist entfallen, da unnötig.



Notizen



Notizen



Notizen

