

WELCOME TO HILLSFAR

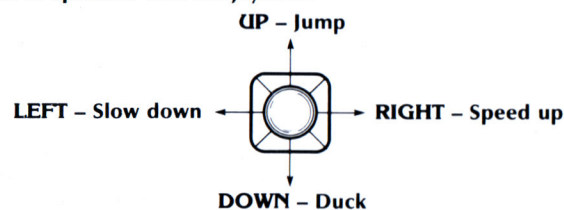
C64 Quick Start Card

STEPS TO BEGIN PLAY

- Turn the disk drive on first, then the computer.
- Insert your HILLSFAR disk into the disk drive with the label facing up.
- Type **LOAD****,8,1 and press the **RETURN** key.
- When the title screen appears, press the joystick button.
- Choose the **LOAD A PRE-ROLLED CHARACTER FROM DISK** option.
- You will be asked to enter a save game disk. Leave the game disk in the disk drive and simply hit the joystick button.
- Choose the thief character by pressing the joystick button when thief is highlighted.
- You will find yourself on a horse riding to HILLSFAR.

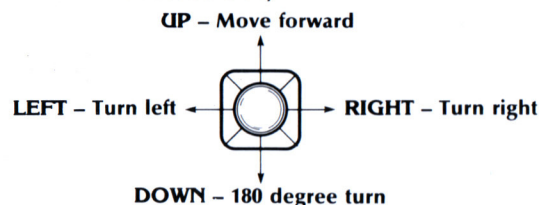
RIDING A HORSE

- Avoid falling off the horse. You will lose hit points with each fall.
- The horse is operated with the joystick.



- You will soon find yourself in the upper right-hand corner of the city, represented by a flashing arrow. The left side of the screen shows a 3-D view of buildings in front of you. Your character's statistics are displayed on the lower left side of the screen.

- Use the joystick to move about the city:



LOCK PICKING

- Now go to any door of any building and attempt to unlock the door. You will use a set of lockpicks you have. Locks must be picked one tumbler at a time, from left to right. Use the joystick to select which pick you want to use and use the **FIRE BUTTON** to flip the pick back and forth. When you think you have the right pick, hit the **RETURN** key to open the tumbler. You may have to try a pick more than once. You may also use the **F** key to attempt to force the lock, or the **Z** key to use a knock ring (if you have one) to unlock the door.

MAZE RUNNING

- You will now be in a maze and will need to find the exit. You may find treasure in chests located throughout the maze. In order to open the chests, you will need to unlock them, (use the same method which you used to pick the lock on the door). You will have a limited amount of time in each maze, and may be chased by guards. Move quickly and avoid the traps and the guards.

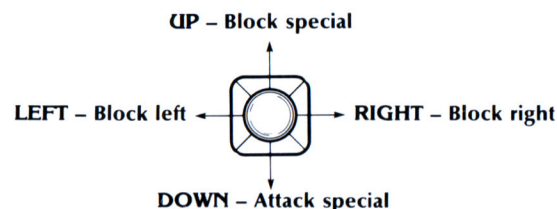
ARCHERY

- Once out of the building, go to Tanna's target range (there is a city map on the back of the rule book). At the archery range, you may compete against other marksmen (for a small fee). You may choose a Sling, Dagger, Darts or Arrow. Select a weapon. The joystick controls the motion of the

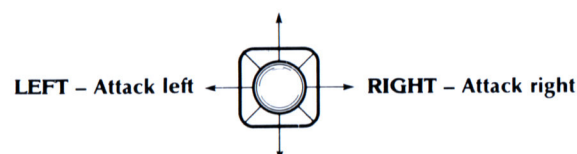
cross hairs. Use the **SPACE BAR** or joystick button to fire. Keep your eye on the windmill. It tells how fast the wind is blowing. You must make adjustments for windage. You have ten shots per round.

THE ARENA

- After the archery range, go to the arena. The arena is only open from 8 a.m. to 11 p.m., however. You fight with a staff in the arena. The first person to knock his/her opponent unconscious is the victor. Two bars at the top of the screen represent the percentage of hit points remaining. The left bar represents your hit points. The right bar represents your opponent's hit points. Each opponent has his own fighting style. It may take some practice to determine the best moves to defeat an opponent.
- Use the joystick to fight in the arena.



- If holding down the **FIRE BUTTON**.



THE QUEST

- Your character **FITZ** has a quest to complete. Go to the Rogues' Guild to get instructions concerning your quest. You will need to use all of the previous skills learned to complete the quest (riding a horse, lock picking, the maze, etc.) Good luck in your quest.

NOTES

- The trading post is not in the city of HILLSFAR.
- It may be necessary to find hidden paths outside the city of HILLSFAR. To do so, cycle through the paths displayed by hitting any key until the icon of your character becomes a question mark "?". Then hit the **SPACE BAR** and you will be riding your horse on a hidden path.

STOP PRESS NEWS!

Strategic Simulations, Inc.
announces the
Advanced Dungeons & Dragons®
HILLSFAR
Cluebook

- All the maps, hints and clues you need to complete the game.
- Tactics and strategy hints for arena combat.
- Only £4.00
- Available May 1989.

HOW TO ORDER: Make out a cheque/postal order for £4.00 (includes P & P) to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Allow 28 days for delivery. Subject to availability.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS 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. All rights reserved.



BIENVENUE A HILLSFAR

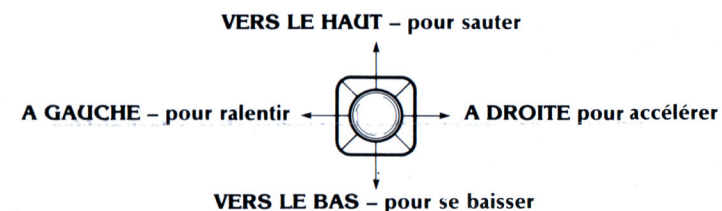
C64 Fiche de Mise en Route Rapide

INSTRUCTIONS A SUIVRE AVANT DE COMMENCER A JOUER

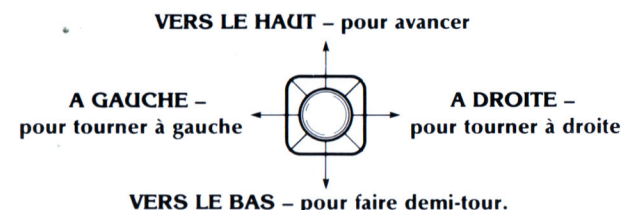
- Allumez d'abord la boîte à disquettes, et ensuite l'ordinateur.
- Introduisez votre disquette HILLSFAR dans la boîte à disquettes, en plaçant la face présentant l'étiquette en haut.
- Tapez **LOAD****,8,1 et appuyez sur la touche retour (**RETURN KEY**).
- Quand le titre apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton de la manette.
- Choisissez l'option: **LOAD A PRE-ROLLED CHARACTER FROM DISK**.
- Il vous sera demandé d'introduire une autre disquette destinée à la copie du jeu. Laissez votre disquette HILLSFAR dans la boîte et poussez simplement sur le bouton de la manette.
- Choisissez le personnage du voleur en appuyant sur le bouton de **TIR** quand "Voleur" est mis en relief.
- Vous êtes à cheval, en route pour HILLSFAR.

A CHEVAL

- Evitez de tomber du cheval. Vous perdrez des points pour chaque chute.
- Le cheval est actionné à l'aide de la manette.



- Vous allez bientôt vous trouver dans le coin supérieur droit de la cité. Vous êtes représenté par une flèche qui clignote. Sur le côté gauche de l'écran, sont représentés, en 3 dimensions, les bâtiments qui vous font face. Les informations concernant votre personnage sont révélées dans le coin inférieur gauche de l'écran.
- Actionnez la manette pour circuler dans la cité.



CROCHETAGE DES SERRURES

- Dirigez-vous à présent vers une porte d'un des bâtiments: vous allez essayer de l'ouvrir.
- Pour ce faire, vous utiliserez un assortiment de crochets à serrures. Les serrures doivent être crochétées, un arrêt après l'autre, de gauche à droite.
- Sélectionnez un crochet à l'aide de la manette et utilisez le bouton de la manette pour déplacer le crochet en avant et en arrière.
- Lorsque vous pensez avoir le crochet qui convient, poussez sur la touche retour (**RETURN KEY**) pour ouvrir la serrure. Vous devrez peut-être essayer le même crochet plus d'une fois. Vous pouvez aussi utiliser la touche **F** pour tenter de forcer la serrure, ou encore la touche **Z** pour vous servir d'un **KNOCK RING** (si vous en avez un) afin d'ouvrir la porte.

COURSE DANS LE LABYRINTHE

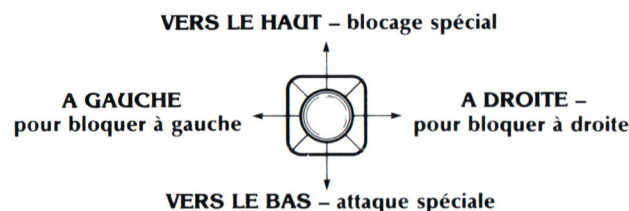
- Vous êtes maintenant dans un labyrinthe: vous devez en trouver la sortie. Vous pouvez trouver, dispersés dans le labyrinthe et renfermant des trésors, des coffres que vous devrez ouvrir (employez la même méthode que celle que vous avez utilisée pour crocheter la serrure de la porte).
- Vous disposerez d'un laps de temps déterminé dans chaque labyrinthe et vous y serez peut-être poursuivi par des gardes. Déplacez-vous avec rapidité et évitez les pièges et les gardes.

TIR A L'ARC

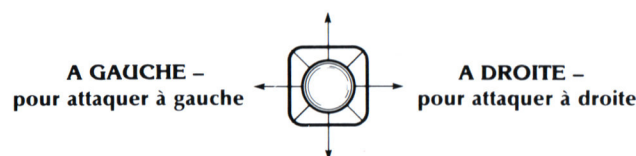
- Une fois hors du bâtiment, rendez-vous au champ de tir sur cible de Tanna (vous trouverez une carte de la cité au dos du livre des règles).
- Au champ de tir, vous pouvez (moyennant un petit droit d'inscription) vous mesurer à des tireurs d'élite.
- Vous pouvez choisir une fronde (SLING), un poignard (DAGGER), des fléchettes (DARTS) ou une flèche (ARROW). Sélectionnez une arme. La manette contrôle les mouvements des 2 lignes perpendiculaires. Utilisez la BARRE D'ESPACEMENT ou le bouton de la manette pour tirer. Gardez un oeil sur le moulin à vent. Il vous indique la vitesse du vent. Or, vous devez tenir compte de la dérive. Vous disposez de 10 tirs par round.

L'ARENE

- Après le champ de tir, rendez-vous à l'arène. L'arène n'est cependant ouverte que de 8 heures à 23 heures. Vous y luttez avec un bâton. Le premier à faire tomber son adversaire sans connaissance est le vainqueur. 2 barres, en haut de l'écran, représentent le pourcentage des points restants. La barre de gauche représente vos points, celle de droite représente les points de votre adversaire. Chacun a son propre style de combat. De l'entraînement peut être nécessaire afin de déterminer les meilleurs coups pour vaincre un adversaire.
- Actionnez la manette pour lutter dans l'arène



- En appuyant sur le bouton de la manette



LA QUETE

- Votre personnage, FITZ, a une quête à accomplir. Rendez-vous à 'THE ROGUES' GUILD' pour obtenir les instructions concernant votre quête. Vous devrez exercer toutes les habiletés préalablement apprises (monter à cheval, crocheter les serrures, sortir du labyrinthe, etc.) Bonne chance dans votre quête.

NOTES

- Le bureau d'échanges n'est pas dans la cité de HILLSFAR.
- Il vous faudra peut-être trouver des sentiers cachés en dehors de la cité de HILLSFAR. Pour ce faire, passez d'un sentier découvert à l'autre en appuyant sur n'importe quelle touche; répétez ce mouvement jusqu'à ce que l'image de votre personnage devienne un point d'interrogation "?". Appuyez alors sur la BARRE D'ESPACEMENT et vous serez à cheval sur un sentier caché.

WILLKOMMEN IN HILLSFAR

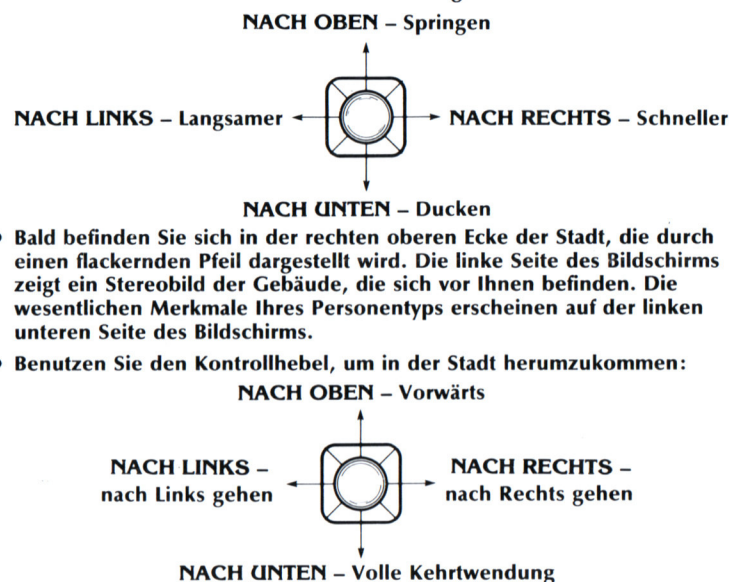
C64 Schnellstart-Karte

SCHRITTE ERFORDERLICH FÜR SPIELBEGINN

- Erstden Disketten-Antrieb einschalten, dann den Computer.
- Auf der Tastatur LOAD"**, 8,1 eingeben und dann die Rücktaste drücken.
- Wenn das Titelbild erscheint, die Kontrollhebel-Taste drücken.
- Wählen Sie die Option: LOAD A PRE-ROLLED CHARACTER FROM DISK.
- Sie werden dann aufgefordert, eine Spielschutz-Diskette einzulegen. Belassen Sie die Spiel-Diskette im Antrieb und drücken Sie lediglich die Kontrollhebel-Taste.
- Wählen Sie das Diebcharacter und drücken sie das Joystickknopf wenn das dieb betont ist.
- Sie befinden sich jetzt auf einem Pferd und reiten nach Hillsfar.

WIE MAN EIN PFERD REITET

- Nicht vom Pferd fallen! Sie verlieren Trefferpunkte bei jedem Fall.
- Das Pferd wird mit dem Kontrollhebel bewegt.



SCHLÖSSER KNACKEN

- Gehen Sie jetzt an eine Tür von irgendeinem Gebäude und versuchen Sie, die Tür aufzuschliessen. Dazu benutzen Sie einen Satz Nachschlüssel, den Sie haben. Schlösser müssen so geöffnet werden, dass eine Verriegelung nach der anderen entfernt wird, von links nach rechts. Benutzen Sie den Kontrollhebel für die Wahl des Nachschlüssels und die Schliesstaste zum Hin- und Herdrehen des Nachschlüssels.

Wenn Sie glauben, dass Sie den richtigen Nachschlüssel gefunden haben, drücken Sie die Rücktaste, um die Verriegelung zu öffnen. Eventuell müssen Sie den Nachschlüssel mehrere Male probieren. Sie können auch die F-Taste benutzen um zu versuchen, das Schloss mit Gewalt zu öffnen oder die Z-Taste, um einen Schlagring anzuwenden (falls Sie einen haben) zum Öffnen der Tür.

LAUFEN IM IRRGARTEN

- Jetzt sind Sie in einem Irrgarten und müssen den Ausgang finden. Unter Umständen finden Sie Schätze in Truhen, die an verschiedenen Stellen des Irrgartens stehen. Um diese Truhen zu öffnen, müssen Sie diese aufschliessen (gehen Sie nach der gleichen Methode vor wie beim Öffnen des Türschlosses). Ihre Zeit in jedem Irrgarten ist begrenzt und es könnte

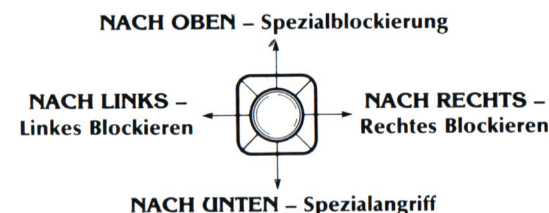
sein, dass Sie von Wächtern verfolgt werden. Bewegen Sie sich schnell und vermeiden Sie Fallen und die Wächter.

BOGENSCHIESSEN

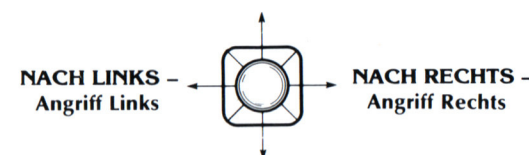
- Sobald Sie aus dem Gebäude heraus sind, gehen Sie zu Tanna's Schiessstand (eine Stadtkarte befindet sich auf der Rückseite des Vorschriftenbuches. Auf dem Bogenschiessstand können Sie gegen andere Schützen antreten (für eine kleine Gebühr). Sie können wählen zwischen Schleuder, Dolch, Darts oder Pfeil. Wählen Sie Ihre Waffe. Der Kontrollhebel bestimmt die Bewegung des Fadenkreuzes. Benutzen Sie die Abstandstaste oder die Kontrollhebel-Taste zum Feuern. Achten Sie auf die Windmühle. Sie sagt Ihnen, wie stark der Wind bläst. Der Einfluss des Windes muss berücksichtigt werden. Sie haben zehn Schuss pro Ladung.

DIE ARENA

- Nach dem Bogenschiessstand gehen Sie zur Arena. Sie ist nur von 8.00 Uhr morgens bis 11.00 Uhr abends geöffnet. In der Arena wird mit einem Stab gekämpft. Wer zuerst seinen Gegner bewusstlos geschlagen hat, ist Sieger. Zwei Anzeigefelder im oberen Teil des Bildschirms zeigen die noch verbleibenden Trefferpunkte an. Das linke Feld ist für Ihre Trefferpunkte. Das rechte Feld ist für die Trefferpunkte Ihres Gegners. Jeder der beiden Kämpfer hat seinen eigenen Kampfstil. Mit etwas Übung ist man in der Lage zu entscheiden, welches die beste Strategie ist, um den Gegner zu schlagen.
- Benutzen Sie den Kontrollhebel für den Kampf in der Arena.



- Wenn die Schliesstaste gedrückt ist.



DIE "ABENTEUERLICHE REISE"

- Ihr Personentyp Fitz muss eine "Abenteuerliche Reise" durchführen. Gehen Sie zur Rogue's Guild bezüglich Anweisungen für Ihre Reise. Sie werden alle Ihre erworbenen Fähigkeiten zum Einsatz bringen müssen (Reiten, Schlösser-knacken, Irrgarten, usw.). Viel Erfolg!

NOTES

- Der Handelsplatz ist nicht in der Stadt Hillsfar.
- Es könnte erforderlich werden, verborgene Pfade ausserhalb der Stadt Hillsfar zu finden. Zu diesem Zweck gehen Sie durch alle angezeigten Pfade, indem Sie irgendeine Taste drücken, bis das Bild Ihres Personentyps zu einem Fragezeichen wird "?". Drücken Sie dann die Abstandstaste und Sie reiten dann Ihr Pferd auf einem versteckten Pfad.