



**ABANDONED
PLACES** 2

VORGESCHICHTE

Vor vierhundert Jahren besiegten und vernichteten die Helden von Kalynthia den Prinz des Bösen, Bronagh genannt. Pendugmalhe, der mächtige Erschaffer von Bronagh, ist zurückgekehrt, um an Kalynthia und seinem Volk Rache zu nehmen.

Er überquerte die Ebenen zwischen den zwei Welten und hat die Dimension betreten, in der die Guten vor über vier Jahrhundertendas Böse besiegten. Das Volk von Kalynthia ist seit dem Sieg selbstzufrieden geworden und der Glaube an das Böse ist verloschen. Die Rache Pendugmalhes kam unerwartet. Er sähte die Saat des Bösen in die Seelen des Volkes.

Es gibt eine alte Legende von einem großen Orden, der als der Alte Orden von Arbitrion bekannt ist. Der Orden wird von einemmächtigen Helden namens Dowegen anführt. Weiterhin besagt die Legende, daß die Helden von Kalynthia eingefroren wurden und nur wieder zu Leben erwachen, wenn sie vom Schwert des Lebens, Kuhark, beschworen werden. Das Schwert selbst kann nur vom Orden von Arbitrion herbeigerufen werden.

Die direkten Nachkommen von Dowegen und den Anführern der Alten wußten, daß die einzige Hoffnung für das Königreich Kalynthia in der Rückkehr der Alten Helden bestand. Nach vielen Mühen un mit viel überzeugungskraft wurde der Alte Orden mit dem Ziel, das Schwert des Lebens herbei zu rufen, wieder aufgebaut.

In den Ecken eines muffigen Kellers sahen einige rot funkelnde Augen den wenigen zu, die gekommen waren, um den Beschwörungszirkel zu formen. Aus der Mitte des Zirkels kam ein schwaches Glühen, das sich bald in einen blendendes Licht verwandelte. Aus dem Licht kam das Schwert des Lebens hervor. Das Ritual beraubte den Zirkel des

Alten Ordens allen Lebens und es ist Ihnen überlassen, die Helden zu wählen, mit denen Sie Pendugmalhe und seine Lakaien besiegen wollen.



LADLEANWEISUNG

SPIELEN VON DISKETTE

Wenn Sie Abandoned Places von Diskette spielen wollen, müssen Sie Disk 1 in das interne Laufwerk Ihres Amigas stecken und ihn dann einschalten.

Das Spiel fordert Sie mit einem Diskettensymbol und einer Zahl auf, die Disketten einzulegen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel am Ende des Handbuchs.

SPIELEN VON FESTPLATTE

Stecken Sie die Festplatteninstallationsdiskette in das interne Laufwerk. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel am Ende des Handbuchs.

SPIELSTANDDISKETTEN

Es wird empfohlen, sich mehrere Spielstanddisketten anzulegen. Jeder Spielstand belegt eine Diskette und beim Abspeichern wird der alte Spielstand überschrieben. Im Verlauf des Spiels werden Sie Ihren Spielstand abspeichern müssen. Da jeder Spielstand eine ganze Diskette belegt, wird beim nächsten Speichern der alte Spielstand überschrieben. Benutzen Sie keine Diskette mit wichtigen Daten, die Sie nicht verlieren wollen! Auch diese Daten werden gelöscht!



DER ANFANG DES ABENTEUERS

Nach dem Spiel geladen ist, kommen Sie ins Hauptmenü.

HAUPTMENÜ



Alle Menüpunkte werden mit dem LINKEN Mausknopf angewählt.

PARTY ERSCHAFFEN

Ehe Sie das Abenteuer beginnen können, müssen Sie Ihre Party auswählen. Dazu brauchen Sie nur auf die Option 'Party erschaffen' klicken.

NEUES SPIEL BEGINNEN

Nachdem Sie Ihre Party erschaffen haben, starten Sie mit dieser Option das eigentliche Spiel.

Diesen Menüpunkt können sie auswählen, wenn Sie mit einem alten Spielstand weiterspielen möchten. Klicken Sie die Option an und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

INTRO ANSEHEN

Bevor Sie das erste Mal spielen, können Sie sich die Einleitung ansehen, um weitere Hintergrundinformationen zu erhalten.



DAS AUSWÄHLEN DER PARTY



Bevor Sie mit dem Abenteuer beginnen können, müssen Sie Ihre Party aus vier Helden zusammenstellen.



In der oberen Reihe des Bildschirms befinden sich die vier Portraits der Partymitglieder. Klicken Sie eins der Portraits an, wird das Mitglied im Auswahlfenster angezeigt.

Sie können dann einen anderen Charakter einfügen oder Werte des Charakters verändern. Die aktuellen werden in dem Fenster, das sich rechts im Bildschirm befindet angezeigt.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Party, die zu Beginn ausgewählt ist, stellt eine ideale Party für Anfänger dar. Sollten Sie einen Charakter modifizieren wollen, klicken Sie einfach sein Portrait an. Das Portrait wird dann in dem kleinen Fenster links angezeigt, neben dem sich zwei Pfeile befinden. Sollten Sie mit dem Charakter nicht zufrieden sein, haben Sie die Möglichkeit einen anderen Charakter anzuwählen, indem sie die Pfeile neben dem Portrait



anklicken (Links für letzten Charakter, Rechts für nächsten Charakter).

lasse und Name befinden sich unter dem Charakterportrait. Der Name kann jederzeit durch einfaches Anklicken geändert werden. Sie müssen wenigstens einen Buchstaben eingeben, um die Namensänderung beenden zu können. Bei der Auswahl Ihrer Charaktere haben Sie die Möglichkeit, eine beliebige Kombination aus Kämpfern und Zauberern zusammen zu stellen. Sie müssen nicht unbedingt zwei Kämpfer und zwei Magier auf die Reise schicken. Allerdings ist es unwahrscheinlich, daß Sie lange überleben, wenn Sie nicht von jeder Klasse mindestens einen in der Party haben.

Es gibt drei verschiedene Sphären der Magie. Jede hat ihre eigenen Stärken und Schwächen. Die Unterklasse eines Magiers kann an seinen Spruchpunkten abgelesen werden. Die Sparte mit den meisten Spruchpunkten zeigt die Unterklasse an.

Die Fähigkeiten können verändert werden, indem man auf die Pfeile klickt, die nach oben bzw. nach unten zeigen. Dabei wird immer die Fähigkeit modifiziert, auf die der kleine rote Pfeil zeigt. Jeder Charakter hat zu Beginn 100 Fähigkeitpunkte, die bei jeder Veränderung aktualisiert werden. Ihnen wird auffallen, daß der Sprung von 14 nach 15 Punkten in einer Fähigkeit mehr Punkte kostet als die Änderung von 2 nach 3. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, daß es für Fähigkeiten einen Bonus gibt, während Fähigkeiten mit Werten unter sechs mit einem Malus belegt werden. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt 'Charakterübersicht'.

Sie dürfen keinen Wert auf Eins setzen. Der Charaktereditor kann nicht verlassen werden, solange ein Wert auf Eins steht. Außerdem können Sie nur zwei Werte auf 15 setzen. Außerdem ist 15 der höchste Wert mit dem in irgendeiner Fähigkeit das

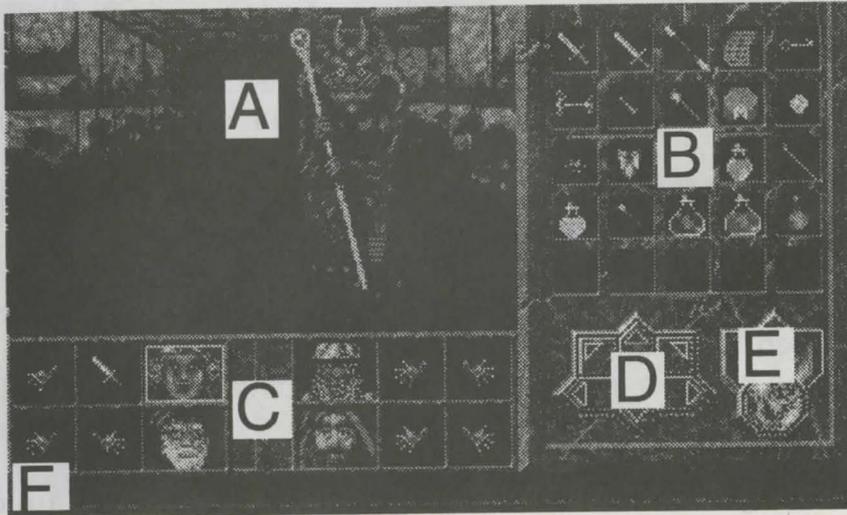
Abenteuer beginnen können.



Sobald Sie den oben beschriebenen Vorgang mit jedem Ihrer Charaktere durchgeführt haben, können Sie 'Exit' anklicken und ins Hauptmenü zurückkehren.



DER SPIELANFANG



Zu Beginn des Abenteuers befinden Sie sich in einem der vielen Dungeons von Abandoned Places. Das Spiel wird komplett mit dem 'Point & Click'-System kontrolliert. Dazu kommt ein intelligentes Mauszeigersystem, was bedeutet, daß der Mauszeiger seine Form ändert, sobald er über einem speziellen Feld steht. Zum Beispiel wird sich in eine kleine Diskette verwandelt, sobald er sich über dem Systemmenü befindet.

Der Spielbildschirm ist in sechs Bereiche gegliedert:

- A: Spielfeld
- B: Auswahlfenster
- C: Handlungsfenster
- D: Bewegung
- E: Kompass/System
- F: Textfenster



BEREICH 'A' - SPIELFELD

Im Spielfeld werden Sie alles sehen, was in der Welt abläuft. Darunter fallen die folgenden Dinge:

1. Die Umgebung; Siehe Abschnitt '3D Interface'
2. Die Charakterübersicht; Siehe Abschnitt 'Charakterübersicht'
3. Die StÄdte; Siehe Abschnitt 'StÄdte'
4. Die LÄden; Siehe Abschnitt 'StÄdte'
5. Das Innere von Schatzkisten; Siehe Abschnitt '3D Interface'

BEREICH 'B' - AUSWAHLFENSTER

Dieser Bereich dient als Basis für die folgenden Aktionen:

1. Den aktuellen Gegenstand gegen einen Gegenstand aus dem Inventar austauschen. Das Inventar besteht aus fünf mal fünf Feldern, wo alle Gegenstände gezeigt werden, die der ANGEWÉHLTE Charakter mit sich führt. Wenn Sie auf die Lücken zwischen den Feldern klicken und der Charakter ein Zauberer ist, werden die verfügbaren Zaubersprüche angezeigt.

2. Einen Zauberspruch vorbereiten/zaubern

Klicken Sie mit der rechten Taste irgendwo außer auf die Spruchicons, wird das Inventar angezeigt. Näheres dazu im Abschnitt 'Zaubersprüche'.

3. Einige der Systemnachrichten werden hier angezeigt.

BEREICH 'C' - HANDLUNGSFENSTER

Das Handlungsfenster steht für folgende Aktionen zur Verfügung:



1. Den aktuellen Charakter auswählen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Portrait des Charakters, den Sie auswählen wollen. Sollten Sie nicht gerade einen Zauber aktiv haben, der die Auswahl eines Charakters erfordert, wird der angeklickte Charakter zum 'aktuellen' Charakter. Dabei wird ein grünes Kästchen um das Portrait erscheinen. Bei einem aktiven Zauber wird der Mauszeiger zu einer blauen Hand und ein Klick mit der linken Maustaste, führt den Zauber auf den Charakter aus. Sollte ein Portrait schemenhaft sein, ist der Charakter tot. Sie können alternativ auch mit den Tasten 1 bis 4 einen Charakter auswählen. Das hat den Vorteil, daß Sie nicht den Mauszeiger ins Handlungsfeld bewegen müssen.



2. Die Reihenfolge der Charaktere Ändern

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Charakter, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil mit zwei Spitzen. Klicken Sie jetzt mit rechten Taste auf einen anderen Charakter, so tauschen beide die Position. Klicken Sie erneut mit der rechten Taste auf denselben Charakter wird der Austausch abgebrochen.

3. Die Charakterübersicht anzeigen lassen

Die Charakterübersicht wird angezeigt, wenn Sie auf die Balken neben dem Portrait klicken oder die 'Leertaste' drücken.

4. Die Spruch- und Trefferpunkte ansehen

Der gelbe Balken steht für die Trefferpunkte. Die drei anderen (grün, rot, blau) sind die Kosmos-, Elementar- und Necromantie-Spruchpunkte. Jeder Balken zeigt die derzeitige Menge verglichen mit dem Maximum. So ist der Balken für 23 von 46 Punkten genauso groß wie der für 200 von 400 Punkten. Die exakten Werte sind der Charakterübersicht zu entnehmen.



5. Den aktuellen Gegenstand (Mauszeiger) Ändern



Dies kann mit allen Gegenständen gemacht werden, die der Charakter benutzt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Hand, wo ein Gegenstand ausgetauscht werden soll. Ist der Gegenstand noch in Benutzung (Der Gegenstand wird schemenhaft angezeigt) kann er nicht ausgetauscht werden.

6. Einen Gegenstand benutzen

Klicken Sie mit der rechten Taste auf die HÄNDE (oder die Icons, falls die HÄNDE nicht leer sind) der Charaktere, benutzen Sie den Gegenstand, der sich in den HÄNDE befindet. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Ausrüstung'. Klicken Sie die leere Hand eines Kämpfers an, kämpft er mit nackten FÄUSTEN, bei einem Magier wird die vorher vorbereitete Zauberspruch ausgeführt. Erfordert der Spruch die Auswahl eines zweiten Charakters, zaubert der Magier auf sich selbst, es muß kein Ziel ausgewählt werden.

BEREICH 'D' - BEWEGUNG

Es gibt drei Möglichkeiten sich durch die Spielwelt zu bewegen. Benutzen Sie einfach die, die Ihnen am besten gefällt.

1. Anklicken der Pfeile mit der Maus

2. Die untere HÄLFTE des Zehnerblocks (1-6) oder die Cursortasten zum VorwÄRts oder RückwÄRts Gehen und Drehen.

3. Im Spielfeld verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Bewegung durchzuführen, die der Zeiger darstellt.



BEREICH 'E' - KOMPASS, PAUSE, DISKMENÖ



Der Kompaß zeigt die Richtung an, in die Sie sich gerade bewegen. Es kommt vor das die Party in einem Dungeon teleportiert an eine Stelle wird, die Ähnlich aussieht oder einfach herumwirbelt wird. Der Kompaß ist in solchen Fällen oft die einzige Möglichkeit, es zu merken. Achten Sie also immer auf den Kompaß, besonders sollten sie irgendwo festsitzen.

SPIELPAUSE

Ein Klick mit der rechten Maustaste, sobald der Mauszeiger zu einem Diskettensymbol geworden ist, stoppt das Spiel.

DISKMENÖ

Das Klicken mit der linken Maustaste bringt ein Menü auf den Bildschirm, das folgende Funktionen hat:

1. Spielstand speichern
2. Spiel beenden, ins Hauptmenü springen ohne Spielstand zu speichern
3. Weiterspielen

BEREICH 'F' - TEXTFENSTER

Im Textfenster steht alles, was Sie während des Spiel erfahren sollten. Jede Nachricht hat eine bestimmte Priorität und es werden nur Nachrichten angezeigt, die noch Gültigkeit haben.

Beispiel:

Sollte einer der Charaktere ein aufsteigen/verlieren, so ist das eine sehr wichtige Information. Darum erscheint die Nachricht sofort im Textfenster und löscht dabei alle anderen Nachrichten.



III. CHARAKTERÜBERSICHT

In der Charakterübersicht finden Sie Informationen über die Wertedes aktuellen Charakters. Sie können zwischen den Fähigkeitswerten und den Treffer- und Spruchpunkten hin- und herschalten, indem Sie irgendwo außer auf die Inventarfächer mit der rechten Taste klicken. Sie verlassen die Charakterübersicht indem Sie auf das 'X'-Symbol klicken oder die 'Leeraste' drücken. Alle numerischen Werte werden nach dem selben Prinzip angezeigt:

- Je höher, desto besser
- Normale Werte sind grau
- Unterdurchschnittliche Werte sind grün
- Sehr niedrige Werte oder nicht vorhandene Werte sind rot
- Sehr hohe oder höhere als normal (durch Magie) Werte sind blau

a) Name: Der Name des Charakters

b) Klasse: Entweder Kämpfer oder Magier

KÉMPFER

Ein Kämpfer kann nicht zaubern, hat aber einen Bonus auf nichtmagische Attacken.

MAGIER

Ein Magier kann die meisten Waffen nicht benutzen, besticht aber durch seine Magie. Sie heilen die Mitglieder der Party, so daß Sie wenigstens einen in der Party haben sollten. Sollten Sie nur einen Magier in der Party haben wollen, empfehlen wir Ihnen, einen Nekromant zu wählen, da er bereits in der ersten Stufe Wunden heilen kann.



Der Unterschied zwischen den Sphären der Magie besteht darin, daß jede Klasse in verschiedenen Stufen neue Zauber lernt.  CE

Die Spruchpunkte der eigenen Sphäre werden doppelt so schnell regeneriert.

Ein Nekromant (Necromantie-Sphäre) ist auf Heilsprüche spezialisiert.

Ein Beschwörer (Elementar-Sphäre) versteht sich besonders auf Angriffszauber.

Die Anhänger der Leere (Kosmos-Sphäre) sind eine Mischung aus beidem und sind unübertroffen was hochstufige Angriffszauber angeht.

c) Sphäre: Die Sphäre eines Magiers.

Kämpfer haben natürlich keine Sphäre.

d) Stufe: Die Charakterstufe. Siehe 'Erfahrung'.

e) Nahrung: Der Nahrungsvorrat.

Bei Null hungert der Charakter und kann verhungern!

f) Geld: Die Geldmenge, die ein Charakter besitzt.

g) Erf: Die tatsächlichen Erfahrungspunkte. Siehe 'Erfahrung'.

h) Fähigkeitwerte:

Für Werte unter sechs gibt es einen Malus, für Werte über 13 einen Bonus. Das Maximum ist 20.

i) Stärke

Zeigt an wie stark der Charakter ist. Der Charakter verursacht zusätzlichen Schaden bei einer Stärke über 13.  CF

 CG Der Angriff verliert an Wirkung bei einer Stärke unter sechs. Ist der Charakter überladen, erfolgen die Angriffe langsamer. Ein starker Charakter kann mehr tragen, bevor das Gewicht die Angriffsfähigkeit beeinträchtigt. Stärke ist das Primärattribut für Kämpfer.

j) Intelligenz

Bei jedem Aufstieg in eine Stufe wird die Zahl der maximalen Spruchpunkte erhöht. Ein intelligenter Charakter kann beim Aufstieg bis zu 34 Bonuspunkte bekommen, ein weniger talentierter Charakter bekommt unter Umständen gar keine. Intelligenz ist das Primärattribut für Magier.

k) Weisheit

Die Chance einem Zauber zu widerstehen wird höher (Siehe Abschnitt 'Zaubersprüche'). Außerdem werden die Spruchpunkte schneller regeneriert.

l) Geschicklichkeit

Dieser Wert beeinflusst die Verteidigungsfähigkeit, die Schnelligkeit von Angriffen und die Chance ein Monster zu treffen.

m) Konstitution

Beeinflusst die Zahl der Trefferpunkte, die beim Aufstieg verteilt werden. Außerdem können bei hoher Konstitution die Trefferpunkte schneller regeneriert werden.

n) Verteidigung

Der Wert gibt an, wie leicht der Charakter von einem Monster getroffen werden kann. Es gibt KEIN Maximum für diesen Wert.

o) Treffer-/Spruchpunkte

Der erste Wert beschreibt den aktuellen Status, der zweite zeigt das Maximum an.

 CH Trefferpunkte: Die Gesundheit des Charakters. Steht der

Wert auf Null, ist der Charakter tot. Achten Sie auf die Gesundheit ihrer Charaktere und heilen Sie die Verwundeten der Party, ehe es zu spät ist.



Kosmos: Kosmos-Spruchpunkte
Elementar: Elementar-Spruchpunkte
Necron: Necromantie-Spruchpunkte

Manche Gegenstände werden benutzt, indem man sie in die Fächer um die Charakterumrisse legt. Solche Ausrüstungsgegenstände sind dann nur aktiv, wenn sie sich dort befinden. Eine Rüstung zum Beispiel nützt wenig, solange sie im Rucksack liegt. Man muß sie schon anlegen, um vor Angriffen geschützt zu sein. Es gibt aber auch Gegenstände, die gar nicht angelegt werden können, oder die nur an einer bestimmten Position getragen werden können. In beiden Fällen erhalten Sie eine kurze Nachricht. Weiterhin gibt es Ausrüstungsgegenstände, die nur für eine Klasse bestimmt sind. Probieren Sie unbekannte Gegenstände immer an beiden Klassen aus und überprüfen Sie danach die Fähigkeitswerte.

Bevor Sie sich für einen neuen Gegenstand entscheiden, sollten Sie alle Werte überprüft haben und vielleicht auch einen Kampf damit ausprobieren. Manche magische Dinge sind nicht so gut, wie sie vielleicht zuerst erscheinen!

IV. AUSRÖSTUNG

Einige Ausrüstungsgegenstände müssen angelegt werden, damit sie Wirkung haben. Darunter fallen z.B. Rüstungen, Amulette und Roben. Andere wiederum sollte der Charakter in der Hand halten und dann gegebenenfalls benutzen. Schilde und Fackeln müssen in der Hand gehalten werden, werden aber automatisch benutzt



Einige Gegenstände (mächtige magische Artefakte) haben eine automatische Wirkung PLUS einer zusätzlichen Wirkung, wenn sie benutzt werden!

Wird ein Gegenstand benutzt, so ist sein 'Icon' nur schemenhaft zu sehen. Er kann nicht ausgetauscht oder benutzt werden, bis die Hand wieder frei ist. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat eine 'Geschwindigkeit', welche die Benutzungsdauer modifiziert. Magische Ausrüstung ist normalerweise 'schneller' als normale Gegenstände. Verschiedene Sachen besitzen eine 'Ladung', die angibt wie oft der Gegenstand benutzt werden kann. Ist die 'Ladung' aufgebraucht, verschwindet der Gegenstand.

Weiterhin gibt es Artefakte mit großen magischen Kräften, die aber nur wenige Ladungen an Zaubersprüchen besitzen. Diese sollte man lieber in der Hand halten und nur im Notfall für Zaubersprüche einsetzen. Die Waffen sind in Nahkampfwaffen bzw. Waffen mit kurzer Reichweite und Distanzwaffen unterteilt. Nahkampfwaffen können nur von den ersten beiden Partymitgliedern erfolgreich benutzt werden, da sie direkt den Feinden gegenüber stehen. Distanzwaffen dagegen können von jedem Partymitglied angewendet werden. Wurfaffen sind ebenfalls von jedem Charakter anwendbar.

V. ZAUBERSPRÖCHE

A. ZAUBERSPRUCH VORBEREITEN

1. Die Spruchstufe wird durch das Anklicken der Zahlen 1-7 gewählt. Es muß keine neue Stufe angewählt werden, wenn die angezeigt Stufe ist, die Sie brauchen.

2. Klicken Sie mit der rechten Taste auf den gewünschten Zauber, so wird der gewählte Charakter den Zauber vorbereiten.



B. ZAUBERSPRUCH AUSFÜHREN



1. Wählen Sie die gewünschte Spruchstufe aus.

2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den benötigten Zauber. Ist das 'Icon' für den Spruch nur schemenhaft sichtbar, können Sie den Zauber nicht ausführen. Ist das Icon leer, so ist die Stufe des Magiers nicht hoch genug, um diesen Zauber überhaupt zu kennen. Jeder Zauber hat wie bestimmte Gegenstände eine gewisse 'Geschwindigkeit'. Diese Zeit bestimmt, wie lange Sie warten sollten, bis Sie denselben Spruch erneut anwenden. Die Zaubersprüche kosten in jeder Sphäre eine bestimmte Menge an Spruchpunkten. So verbrauchen Heilzauber viele Necromantiepunkte.

Hochstufige Zaubersprüche sind immer besser als Zauber der unteren Stufen. Bei einigen Heilzaubern müssen Sie ein Ziel angeben (Berührungsauber). In diesem Fall verwandelt sich der Mauszeiger in eine blaue Hand. Diese Zauber können Sie abbrechen, indem Sie auf einen anderen Berührungsauber klicken.

Greifen Sie ein Monster mit Magie an, so besteht immer die Möglichkeit, daß der Zauber mißlingt oder nicht den erwarteten Schaden anrichtet. Dies gilt besonders für Angriffe auf extrem mächtige Monster. Es gibt in manchen Dungeons Stellen, an denen sich die Spruchpunkte schneller regenerieren. Suchen Sie sorgfältig, denn diese Stellen sind gut versteckt.

C. GESCHOSSZAUBER (Distanzangriff)

Magiegeschloß, Meteorschwarm, Energiestrahl, Luftkugel, Wasserkugel, Feuerball, Mächtiger Schlag, Feuerkugel, Kugelblitz, Energiekugel

D. ANGRIFFSZAUBER (Wirkung ein Feld vor der Party)

Feuersturm, Kältekegel, Feuerfeld (Umfangzauber),



Todesbrise, Blitzfeld, Energie entladen, Auflösen, Energiestoß, Todesfinger

E. HEILZAUBER

Kleine Wundheilung, Große Wundheilung, Körper heilen, Körpergenesung, Party-Genesung, Auferstehung, Party-Auferstehung

F. LÉHMZAUBER (Gegner lähmen)

Schlaf, Traum, Wesen bannen, Alles bannen

G. SONSTIGE ZAUBER

Licht: In der Dunkelheit sehen Nahrung erschaffen: dto. Feuer erschaffen: Den Gegner mit Feuer bekämpfen

Schweben: Schaden durch Feuer halbieren, auf Wasser gehen, Fallen umgehen, Gruben hochklettern, über Gruben gehen

Trank erschaffen: Tränke sind in Anti-Magie Bereichen sehr nützlich.

Illusionswand erschaffen: Monster können Sie durch Wände nicht sehen.

Hellsicht: Illusionswände verschwinden, Versteckte Dinge werden sichtbar.

ERFAHRUNG:

Die Erfahrungsstufe hängt von der Zahl Ihrer Erfahrungspunkte ab. Die höchste Erfahrungsstufe, die erreicht werden kann, ist 20.



Hochstufige Charaktere sind in der Lage mächtigere Zauber auszusprechen, stärkere Monster zu bekämpfen

und erneuern ihre Treffer- und Spruchpunkte schneller. Erfahrung erhalten die Charaktere für Zauberei und erfolgreiche Angriffe auf Monster. Je mächtiger der Gegner ist, desto Erfahrungspunkte erhalten Sie. Einige magische Artefakte verleihen Ihnen zusätzliche Erfahrung.



3D-INTERFACE (Spielfeld)

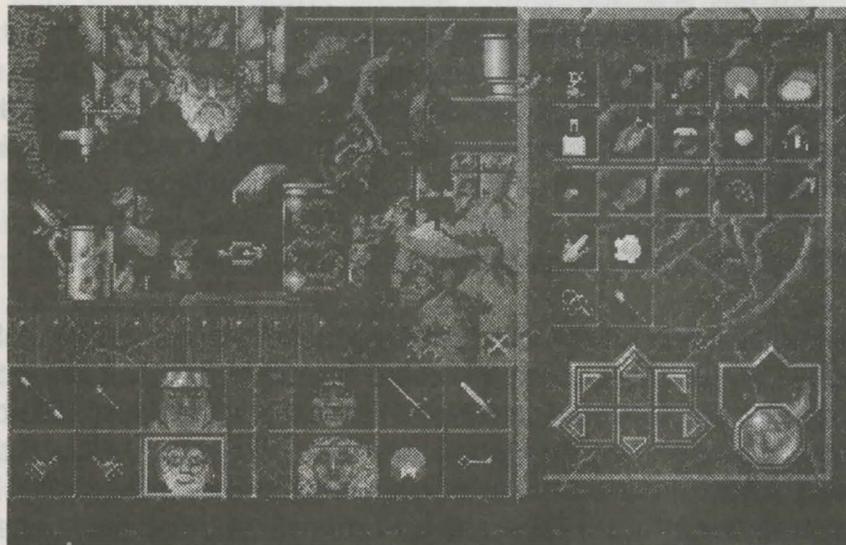
Dies ist der Anblick, der sich Ihrer Party bietet, während sie durch die innere Welt wandert. Hier sehen Sie angreifende Monster, die Wirkung ihrer Zauberei und den Inhalt der reichhaltigen Schatzkisten. Mit der linken Maustaste können Sie im Spielfeld auf verschiedene Weise Einfluß nehmen.

Sie können vor Ihnen liegende Gegenstände aufnehmen. Die Gegenstände im Inventar eines Charakters können benutzt werden, z.B. einen Schlüssel ins Schloß stecken. Knöpfe und Hebel in der Wand können betätigt werden.

Ein Gegenstand kann abgelegt werden, indem er in der unteren Hälfte des Bildschirms positioniert wird und Sie dann die linke Maustaste drücken.

Mit der rechten Maustaste können Sie Ihre Party bewegen. Setzen Sie den Zeiger links oder rechts im Feld, können Sie sich drehen. Mit dem Mauszeiger in der Mitte bewegen Sie sich vorwärts. Im Gegensatz zu den meisten Abenteuerspielen, müssen Sie die versteckten Schalter sehr genau anklicken. Ein Schalter wird nicht aktiviert, wenn Sie einfach auf die Mitte der Wand klicken, Sie müssen schon wissen, wo er sitzt.

Auf der anderen Seite, verwandelt sich der Mauszeiger in eine Hand, wenn er sich über einem Schalter befindet. Das ist etwas, was sie in keinem anderen Spiel finden werden. Die Position von versteckten Schaltern können selbst im selben Dungeon unterschiedlich sein. Also halten Sie die Augen offen!



DÖRFER UND STÄDTE BETRETEN

GESCHÄFTE AUFSUCHEN

DAS KAUFEN VON GEGENSTÄNDEN

Klicken Sie das Bild des Geschäftes mit einem FREIEN Mauszeiger an. Das Auswahlfenster wird dann eine Liste der verfügbaren Güter anzeigen. Sollte die Liste aus mehreren Seiten bestehen (z.B. beim Schmied) können Sie mit der rechten Maustaste umblättern.

Klicken Sie den gewünschten Gegenstand an, erfahren Sie, um was es sich handelt und wie teuer es ist. Wollen Sie das Angebot annehmen, brauchen Sie nur erneut auf den Gegenstand zu klicken. Der Zeiger verwandelt sich in den gekauften Gegenstand und das Auswahlfenster zeigt das Inventar des Charakters an.



BEZAHLEN

Sollte Ihr Charakter nicht genügend Geld besitzen, sammelt er das Geld der Party ein, bezahlt, und teilt das restliche Geld wieder mit der Party. Kann sich die gesamte Party den Gegenstand nicht leisten, werden Sie mit einer kurzen Nachricht darüber informiert.

DAS VERKAUFEN VON GEGENSTÄNDEN

Klicken Sie den unerwünschten Gegenstand an und klicken Sie DANACH auf den Laden. Man wird mitteilen, ob der Laden den Gegenstand kaufen will und woviel geboten wird. Wollen Sie das Angebot annehmen, brauchen Sie nur ein zweites Mal auf das Geschäft zu klicken und der Gegenstand ist verkauft.

Um zwischen Ihrem Inventar und dem Sortiment des Ladens umzuschalten, brauchen Sie nur mit dem FREIEN Mauszeiger den Laden anzuklicken.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN ZUM LADEN UND SPIELEN VON AP2

Das Spiel wird mit vier Disketten und einer Installationsdiskette ausgeliefert.

LADEN UND SPIELEN VON DISKETTENLAUFWERKEN

Kickstart 1.2/1.3: Legen Sie Disk 1 in das interne Laufwerk, führen Sie eine Reset durch und das Spiel beginnt automatisch mit dem Ladevorgang.

Kickstart 2.0: Sie können Disk 1 in ein BELIEBIGES Laufwerk legen und das Spiel lädt automatisch nach dem Reset. Sollten Sie ein selbstladendes Gerät wie eine Festplatte installiert haben, müssen Sie Disk 1 in das interne Laufwerk stecken.



SPIELEN VON DISKETTE:

EG

Das Spiel unterstützt so viele Laufwerke, wie Sie haben. Vorausgesetzt natürlich, sie sind eingeschaltet. Sie benötigen mindestens 1 Megabyte Speicher zum Spielen. Allerdings gibt es keine Beschränkungen, was die Art des Speichers angeht. Hin und wieder wird das Spiel Sie mit einer netten Grafik auffordern, eine Diskette in ein beliebiges Laufwerk zu legen. Legen Sie dann die Diskette mit gewünschter Zahl ein. Sollten Sie ein großes 'S' auf dem Bildschirm, müssen Sie die Spielstanddiskette einlegen.

Diese Diskette wird nicht mitgeliefert, sie wird erst während des Spiels angelegt. Blinkt auf dem Bildschirm das Schreibschutzsymbol, sollten Sie überprüfen, ob die Diskette eventuell schreibgeschützt ist. Es gibt nur einen Weg eine Spielstand-Diskette anzulegen. Wenn Sie ein neues Spiel starten, verlangt das Spiel nach einer Diskette. Wenn Sie eine Diskette einlegen, wird diese zuerst formatiert.

Achten Sie darauf, keine unersetzliche Diskette einzulegen, denn selbst wenn sie versehentlich eingelegt wurde, wird sie formatiert. Haben Sie mehr als eine Spielstanddiskette, beachten Sie bitte, daß Sie auf derselben Diskette abspeichern MÜSSEN, von der Sie auch geladen haben. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, daß alle Veränderungen der Dungeons gespeichert werden, sobald Sie eine neue Etage betreten. Allerdings gibt es eine einfache Methode Sicherheitskopien der Spielstände zu machen. Speichern Sie ab und machen Sie mit einem gewöhnlichen Kopierprogramm eine Kopie der Spielstanddiskette.





Legen Sie die 'Install-Disk' in df0: ein. Danach booten Sie neu und es wird mit der Installation begonnen.

Geben Sie zuerst den kompletten Pfadnamen für die Installation an:

zum Beispiel: 'DH0:Games/AP2'

Sollte das Verzeichnis nicht existieren, wird es vom Installationsprogramm angelegt. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach ca. drei Minuten ist die Installation beendet.

Das Spiel braucht nur 3,3 MB Platz auf der Partition, allerdings werden bei jedem Start des Spiels 400 KB für Daten benötigt. Sollten Sie außerdem einen Spielstand speichern wollen (sehr wahrscheinlich), werden zusätzlich 400K belegt. Darum brauchen Sie mindestens 4,2 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte.

STARTEN VON AP2 VON FESTPLATTE

Geben Sie einfach folgendes ein: CD <Voller Pfadname des Spiels>

Zum Beispiel: 'CD dh0:games/ap2"AP2

Danach sollte das Spiel starten, sofern genügend freier Speicher vorhanden ist.



MULTITASKING-PROGRAMME ENTFERNEN

Dieses Spiel läuft von Festplatte, aber aus Geschwindigkeits- und Speichergründen ist es nicht multitasking-fähig. Sollten Sie also im Hintergrund Programme wie z.B. Directory-Opus laufen haben, und das Spiel versucht auf die Festplatte zu schreiben, oder von ihr zu lesen, wird das Spiel ABSTÖRZEN! Dasselbe passiert mit der Festplattenpartition. Einfach ausgedrückt heißt das: Stellen Sie sicher, daß außer AP2 nichts anders geladen wird.

SPEICHERPROBLEME

Mit einem Megabyte und einer Festplatte benötigen Sie 440K ChipRAM und weitere 460K Speicher.

Sollten Sie die Fehlermeldung 103, nicht genügend Speicher vorhanden, oder etwas ähnliches erhalten, müssen VOR dem Laden des Spiels sicherstellen, daß Sie über ausreichend Speicher verfügen.

Es wird dringend empfohlen, alle Applikationen zu schließen, am Rechner einen Reset durchzuführen und beim Booten der Festplatte CTRL-D zu drücken. Damit sollte der Boot-Vorgang der Platte abgebrochen werden. Starten Sie dann AP2, indem Sie folgendes eingeben:

'CD <Pfad von AP2>"X AP2'

Dadurch wird soviel Speicher wie möglich frei gemacht, und das Spiel sollte problemlos laufen. Stürzt das Programm immer noch ab, entfernen Sie bitte alle externen Geräte, die eventuell Speicher belegen. Sollte alles nicht zum gewünschten



Erfolg führen, bleibt immer noch die Möglichkeit, von Diskette zu spielen.



2.0 RECHNER

In einem 2.0-System gibt es einen einfachen Weg, alle Speicherprobleme zu beseitigen. Führen sie einen Reset durch und halten Sie BEIDE Maustasten gedrückt.

Nach einem kurzen Moment sollte ein Menü erscheinen. Wählen Sie aus dem Menü 'Advanced Options' an. Klicken Sie Geräte an, hinter denen 'Enabled' steht, außer dem, von dem aus Sie spielen. Hinter allen Geräten sollte jetzt 'Disabled' stehen. Blockieren Sie jetzt noch die Start-Up-Sequence. Klicken 'USE' und danach das Gerät, hinter dem noch 'Enabled' steht, an. Der Rechner ruft die SHELL auf. Tippen Sie folgenden Befehl ein:

```
<Pfadname von AP2>"x AP2
```

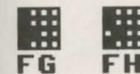
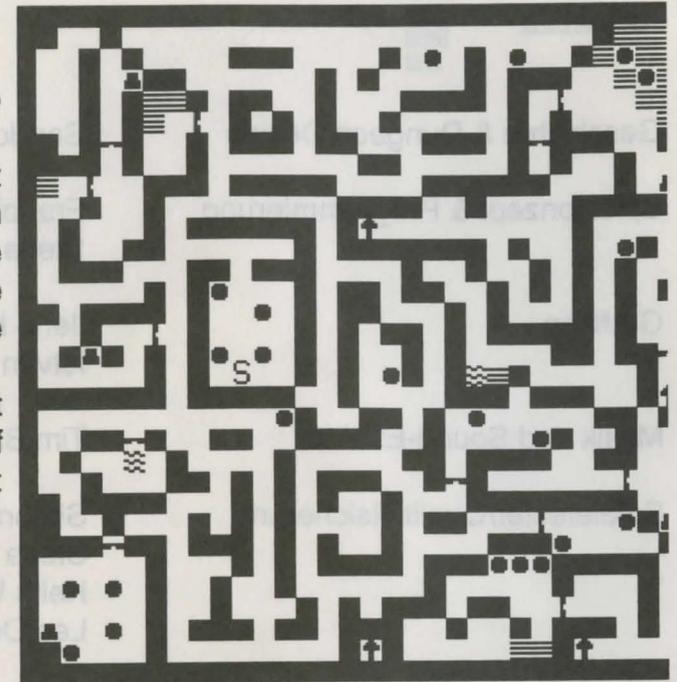
Jetzt sollte es funktionieren. Auf 2.0-Rechnern ist die Eingabe des Pfadnamens ein Abkürzung für den CD-Befehl. Zusätzlich ist sie speicherresident, so daß nichts ins Verzeichnis kopiert werden muß.



KARTEN:

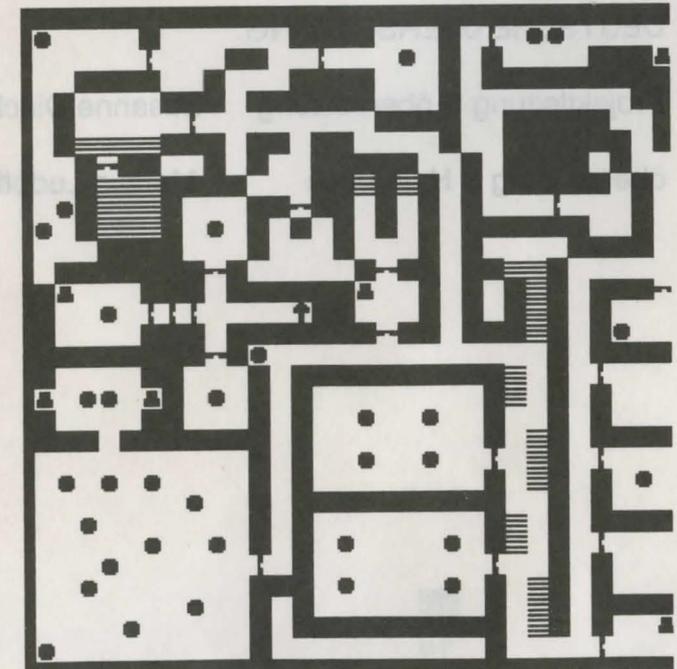
AP2 ist so umfangreich, daß wir uns gedacht haben, wir sollten Ihnen eine kleine Starthilfe für die erste Ebene geben. Sind Sie damit fertig, sind Sie auf sich selbst gestellt

VIEL GLÖCK!



KEY

- *- TRUHE
- *- WAND
- ≡ *- FEUER
- *- OBJEKT
- | *- TÖRE
- ≡ *- WASSER
- S *- START



CREDITS



Geschichte & Dungeon Design

Sandor Hadas

Spielkonzept & Programmierung

Francis Staengler &
Steve Fabian

Grafiken

Jeno Klimits &
Istvan Karpati

Musik und Sound-Effekte

Tim Bartlett

Spieler/Qualitätsicherung

Simon Fox &
Steve Jones &
Keith Weatherly,
Lee Downie

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG:

Projektleitung & Übersetzung

Susanne Dieck

Übersetzung & Handbuch

Markus Ludolf



INTERNATIONALISIERUNG



Sehr geehrter Kunde,

Vielen Dank für den Kauf von Dungeon Keeper II.

Wir hoffen, daß Sie mit dem Spiel viele angenehme Stunden verbringen werden. Wir von ICE sind sehr stolz auf unsere Innovation. Wir wären Ihnen dankbar, wenn Sie sich die Zeit nehmen würden, das folgende Fragebogenformular ausfüllen und Ihren Kommentar zurückzugeben würden. Natürlich werden wir gerne wissen, was Sie in künftigen Spielen gerne sehen möchten.

VORNAME:

NACHNAME:

ADRESSE:

TEL:

COMPUTER:

MODELL:

PRODUKTNAME:

ALTER:



INTERNATIONAL COMPUTER
ENTERTAINMENT
LTD

Sehr geehrter Kunde!

Vielen Dank für den Kauf von Abandoned Places 2.

Wir hoffen, daß Sie mit dem Spiel viele unterhaltsame Stunden verbringen werden. Wir von ICE sind sehr an Ihrer Meinung interessiert. Wir wären Ihnen dankbar, wenn Sie sich die Zeit nehmen würden, das folgende Registrierungsformular ausfüllen und Ihren Kommentar zum abgeben würden. Außerdem würden wir gerne wissen, was Sie in künftigen Spielen gerne verbessert sehen würden.

VORNAME:

NACHNAME:

ADRESSE:

TEL.

COMPUTER:

MODELL:

PRODUKTNAME:

ALTER:

Bitte notieren Sie auf der folgenden Seite Ihre Kommentare.

Sehr geehrter Kunde,
Vielen Dank für den Kauf von Abandoned Places 2.
Wir hoffen, da Sie mit dem Spiel viele wunderbare Stunden
verbringen werden. Wir von ICE sind sehr an Ihrer Meinung
interessiert. Wir wären Ihnen dankbar, wenn Sie sich die Zeit
nehmen würden, die folgende Rückfragebogen auszufüllen
und Ihren Kommentar zum Absenden würden. An einem würden wir
gerne
wissen, was Sie in künftigen Spielen gerne verbessert sehen
würden.

VORNAME:

NACHNAME:

ADRESSE:

TEL:

COMPUTER:

Vielen Dank, da Sie sich die Zeit genommen haben, dieses
Formular auszufüllen. Wir freuen uns, von Ihnen zu hören.

Mit freundlichen Grüßen,
Das Team von ICE

PRODUKTNAME:

ALTER:

Bitte notieren Sie auf der folgenden Seite Ihre Kommentare



COPYRIGHT NOTICE

ABANDONED PLACES 2 IS COPYRIGHT ©1993
INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINMENT
LTD

In order that we can continue to produce games for the home
computer market it is important that we reduce piracy. Please do
not copy this game or allow anyone else to copy it and in so
doing continue to allow us to provide you with top quality games
for your computer.



INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINMENT LTD

BRIDGE HOUSE
MERRYWALKS
STROUD
GLOS
GL5 1QA

TEL : 0453 756993

FAX : 0453 756998