

SHADOWLANDS™



I NSTRUCTION MANUAL

ENGLISH • DEUTSCH • FRANÇAIS • ITALIANO

Scanned

by

Thalton

AMIGA & ATARI ST

Switch the computer on and insert disk 1 in the internal drive.

The game will boot automatically and you will be prompted when to insert disk 2.

Dual disk drive owners may utilise both drives.

NOTE: To save a game, a blank unformatted disk is required to be inserted in any drive.

LADEANLEITUNGEN – AMIGA & ST

Computer einschalten und Diskette 1 in das interne Laufwerk einlegen.

Das Spiel wird automatisch geladen. Legen Sie nach der Aufforderung Diskette 2 ein.

Besitzer von zwei Laufwerken können beide benutzen.

HINWEIS: Um ein Spiel zu sichern, müssen Sie eine nicht formatierte Leerdiskette in ein beliebiges Laufwerk einlegen.

CHARGEMENT – AMIGA & ST.

Allumez votre ordinateur et introduisez la disquette 1 dans le lecteur interne.

Le jeu sera lancé automatiquement et l'on vous demandera d'introduire la disquette 2. Les personnes possédant un lecteur double peuvent utiliser les deux lecteurs.

REMARQUE: Pour sauvegarder le jeu, vous devrez introduire une disquette vierge non-formatée dans l'un des lecteurs.

CARICAMENTO – AMIGA & ST.

Accendi il tuo computer ed inserisci il disco 1 nel drive incorporato.

Il gioco si caricherà automaticamente e ti sarà sollecitato ad inserire il disco 2.

I possessori del doppio disco-drive potrà utilizzare entrambi i drive.

NOTA: per salvare un gioco è richiesto un disco vergine non formattato da inserire in qualsiasi drive.

SHADOWLANDS: The Fall of Koranos

Deep in the heart of the Shadowlands, wrapped in dungeons and bathed in temples, sat the Overlord, and all the land that his dark eyes surveyed belonged to him. From the melancholy orchards at Randril to the grand mazes of Sunassi, this was the realm of the Overlord. From the point where the sky meets the sea to the tips of the Gurangas mountains, he was lord of all. The dark lord surveyed his realm, and he hungered for more.

Tianna awoke at eight, and, surfacing from her dreams, she turned her head on her pillow to gaze upon the sleeping body of Vashnar. His smooth breath and calm face pleased her. Vashnar had been despondent of late, and when he was angry he was so much more a warrior, and so much less a prince.

Rumours had reached the palace of great movements beyond the mountains, in the sombre realms. Some of the more foolhardy adventurers of the village had talked of venturing north through the mountain paths, into the Shadowlands, to investigate, but Vashnar had forbidden any to venture there, and none doubted the wisdom of Vashnar.

Tianna looked from the windows to the river of Caval, the river of eternity, whose song played through the village, and whose waters, it was said, gave energy to the strong of heart. Her gaze turned up from the river, to the giant form of Holias, largest of the Gurangas mountains, and there she saw a sight that chilled her. An army, a mass, a deluge of people, moving slowly down the mountain like a black stain. She took a trembling breath, and turned to wake the warrior prince.

Fortimer had also seen the dark army. From his farm at the foot of the mountains it now seemed awesome to him, immense and unending, wrapping the landscape like a wave of death. His daughter came to him as he sat at the edge of his farm and watched them.

Sapphire was eleven years old and already had all of her mother's wisdom weaved into her face. She spoke little, preferring to observe, and on the rare occasions she did speak, her voice was small and light, like birdsong. Fortimer looked at her – his child, his line, his blood – and pride welled within him with every breath she took. She spoke to him, and her words cut him in twain.

"Daddy, are they going to hurt us?"

Fortimer felt tears well up in his eyes. An hour later he and his family were slain. They were the first victims in the fall of Koranos.

From Vashnar's address to the army of Koranos:

"This day sees Koranos face its bitterest test. The dark hand of the Overlord extends its grasp in our direction, and we in turn must face ourselves, and the courage that makes us men. Many of you have fought with me before, at the fields of Magellin, and at the Llinor pass: on those days we did not fail – though the enemy seemed more mighty than the gods – and thus shall it be today.

"I do not attempt to mislead you, my people. There will be much bloodshed in our lands today. But by the spirit which guides the Caval we shall be sure that none of our deaths shall be without purpose, and none of us shall battle without honour.

"We ride to the defence of Koranos, which has fed us and housed us for five generations. We ride so that this city may host many hundreds of generations for all of time. We ride with our hearts held high, and we ride with right on our side, so we cannot fail."

As the army moved out of the main square, smoke was seen on the horizon. Vashnar cursed under his breath, for he knew that the fire was Fortimer's farm, and he knew that for all his fine words, he was still mortal, and his life was as temporary as a harvest fire, and as transient as the beauty of a rose.

Battle was joined five miles after the army crossed the Caval. From nowhere they seemed to come, as if dropped from the sky by some mighty fist. The Annubi, the Valkyrie, the Minotaurs, and the Undead. All these were in the first rank of the Overlord's armies, and though the men of Kuranos fought well, they were crushed by the size of the dark one's hoards. Vashnar saw his cousin, Ulun, gorged on the horns of a minotaur, his quartered body thrown to the Hell Hounds who ripped the still screaming tongue from his mouth. Durranon, the captain of the guard, was consumed in one of the hail of fireballs poured upon the armies. Through the smoke and heat Vashnar made out the form of Keenan, his bravest Paladin, approaching him.

"Vashnar, warrior prince, you must flee this place. We are defeated. You must not die: you must go, and take the name of Kuranos with you. Maybe one day it will be safe to return here and make Kuranos anew. Return to your palace, take Tianna and head south, away from the Shadowlands. Do not let our deaths be for naught my prince."

Vashnar turned and drove his horse west, back across the Caval, to the village. Keenan rode back into the fray, to die in the defence of his lord.

Rats and scorpions ran through the streets of the village, snakes climbed the walls of every house. The stench of burning flesh hung in the air, and though he could not yet see it, Vashnar knew that the palace was the same.

Tianna lay naked on the floor of the bedroom, clutching her stomach and sobbing. As he turned her over Vashnar could see that she had been violated and branded by one of the Incendera, the "burning men" of legend who lived in the Shadowlands. He wrapped her in sheets and carried her in his arms to his horse. As they rode south, to follow the river, the blood from her wounds stained the sheets. By the time they reached the borders of Kuranos she had stopped sobbing. Long before they reached the banks of the Caval, she was dead.

Vashnar dismounted, and lay Tianna's body on the ground. He knelt over the body and began to weep.

"A curse on you Overlord. By all that is good and pure in this woman I swear I shall not rest until I have revenge on you."

Vashnar lit the sheets that wrapped his lover, and stood silently by her flames. For what seemed like days he watched her body give its spirit to the skies and the land. Then he turned, and headed back northwards, following the river. And his eyes were like pinpricks in steel, and his frown was as stern as the clouds.

Three miles Vashnar travelled before he saw three horsemen approach from the north. His heart froze as he saw that they were servants of the Overlord, dark knights on skeletal steeds. The undead come in many forms, but surely the most terrible is that of a skeleton, a rotted human corpse, with its flesh long since consumed and two empty bottomless holes for eyes. The fixed grin of the jawbone presented a bitter irony to the warrior. He smiled, and dismounted.

"Who dares to stand before us?", said a cold voice from deep within the lead skeleton's robes.

"Who asks?", replied Vashnar.

"I am Cthul Tol Anuin. Overlord of the Shadowlands. Keeper of the Grim Mask of Gythdor. Your new lord and master."

"And I am Vashnar Herenil, son of King Herenil of the Harbour Lands, bearer of the Staff of Remiros. I challenge your leadership, Cthul Tol. I have cursed you on the banks of the River Caval, and I shall destroy you."

I laugh at your curse, warrior prince, and at your sacred river. Your river flows northwards into my realm son of Kings, and it is there that your bones shall rot when you die."

I am not afraid of you."

"Then we are well matched, Prince Vashnar, for I am not afraid of you. I am not afraid of you at all."

A shooting pain ran up Vashnar's left side, and he felt the warm ooze of his own blood on his thigh. He looked down to his side to see the end of a spear jutting from the right side of his stomach. Then the pain began. Immeasurable pain, as his kidneys and intestines and skin and bones and blood all screamed for help to his mind. And the scream of his body passed from his brain to his mouth. And Vashnar screamed, a primal scream, and through the layers of pain Vashnar was aware that the spear was being twisted and moved, gouging up through his back, and then, finally, withdrawn.

He stumbled back, clutching his stomach, and saw the standing form of a skeleton, the spear still in its hand. The grin of the jaw-bone smiled down at him, and the empty eyes called to him, and Vashnar saw himself on the ground with the skeleton standing beside him, and as he began to rise further and further upwards, he saw the skeleton kick his lifeless body into the River Caval. He turned away, towards the sky, where the arms of the earth mother offered to wrap him up and hold him, and he smiled.

"That's the dream?", said Nanock.

"The same every night for the past four days", replied Helver,

"Strange."

They were sitting in one of the many taverns in the City of Aquanor, capital of the Harbour Lands. The tavern was small but friendly, and many adventurers came to swap stories and drink ale. Tonight the tavern was packed, and all the talk was of Helver's dream, of the fall of Kuranos, of the death of Prince Vashnar, and of why nearly a third of the adventuring community had experienced the very same dream every night for the past four days.

"It has to be a call for help. It has to be," proclaimed Rathor, a powerful cleric whose experience demanded that his words be taken seriously. "You want my guess, the prince is dead and the palace hasn't told the people yet."

"Maybe the palace doesn't know yet", interjected Helver. "It's fourteen days' ride to Kuranos, what if he only died four days ago? That would seem likely. Surely we should seek an audience with the King, even if only to warn him about the dream."

"If the dream has affected so many of us, I should imagine there are many in the King's direct service who have also received it. The King already knows: if he didn't, he wouldn't be King."

"Then what do we do, pack our bags and ride north for sixteen days on the strength of a shared dream? It could be a trap. Stranger things have been known."

"I would like to speak please", came a soft voice from the back, and when the adventurers turned they beheld a bright white light, and in the centre of that light was the spirit of a small girl, who bore infinite wisdom in her face. The room parted and slowly she moved, silently, suspended in the air, to the front of the room. And then she spoke, and her voice was like birdsong:

was like birdsong:

"I am Sapphire of Kuranos, brought here by the power of the River Caval, to summon you to the aid of Vashnar Herenil, slain by the Overlord of the Shadowlands, and who lives yet in spirit. Through the power of the River Caval, the River of Eternity, and through the power of a curse, made by Vashnar at the side of his lover, his spirit shall not rest until the Overlord is slain."

"That could take a long time", whispered Nanock to Helver. The light moved towards him.

"That, Nanock of Duannar, is why the curser is often the cursed. Many of you will have already received messages telling of the fall of Kuranos, and of the death of Vashnar. Vashnar asks four of the noblest warriors to become bearers for his spirit and guidance, and to venture into the Shadowlands to retrieve his bones, and to exact his vengeance on Cthul Tol Anuin. Do any accept?"

"And what about afterwards?", asked Rathor, "When this task is done? How are we to be rewarded? How is the spirit of Vashnar to leave our bodies and reward us?"

"In the inner sanctum of the Shadowlands", the spirit whispered, "past the dungeons and temples, past the undead and the dogs of hell, beyond the mazes and the pyramids, lies the Overlord's dark Temple, and in this temple there is an altar of regeneration. It is thus that the Overlord has held his reign for so long. Place the bones of Vashnar upon the altar, take the key held by the Overlord, and return Vashnar to life. Then you will see reward from this warrior prince. Reward such as you have never known."

"I'm convinced", said Nanock. "How will we know if we've been chosen?"

"You will know", breathed Sapphire, and vanished as silently as she had arrived.

The banks of the river Caval were lined from the entrance into the Shadowlands to the burned out husk that was once Kuranos. Many people ventured to the Caval that day, some out of loyalty to the once and future warrior-prince, some out of more material motives, and many out of curiosity, but none expected the events of the afternoon.

As the sun began to be eclipsed by Holias, largest of the Gurangas mountains, the sky began to darken and a rumbling began from deep in the earth. The River Caval began to moan, and its moans were the cries of loss, the moans of those whose lives are taken as they follow their hearts, and the tears of those who mourn the loss of an innocent. And the river began to flow faster, and began to foam and wave, and burst its banks, and all those who were touched by the waters were frozen. And those who tried to flee were also caught by the waters, and soon, all stood silent and frozen.

Nanock felt a presence deep within him, searching him, sensing everything about him, and then, as quickly as the sensation had appeared, it vanished, and the waters began to recede to the river, and the sky began to grow lighter, and the people began to move.

And everyone who was present left the place immediately, and in silence. When asked afterwards no-one could report why they had left so quickly. Roaming homewards, to new adventures, to lovers, battles or children and families, all left the banks of the River Caval. All, that is, except four adventurers, chosen by Vashnar Herenil, Warrior Prince of Kuranos, to be his avengers, and his deliverers.

ENTERING THE SHADOWLANDS

Shadowlands is a challenging and absorbing RPG (Role Playing Game) but thanks to its advanced interface design it's extremely easy to play. The quest may take you months, but the controls will be at your fingertips after only a few minutes.

Shadowlands is choc-a-bloc with traps, adversaries and conundrums. Your objective is to guide your Four Warriors through these obstacles to confront The Keeper - the Undead Guardian of Your Physical Self. Defeat him and you can undergo the process of reintegration, uniting your physical and spiritual selves in the process of Self Realisation.

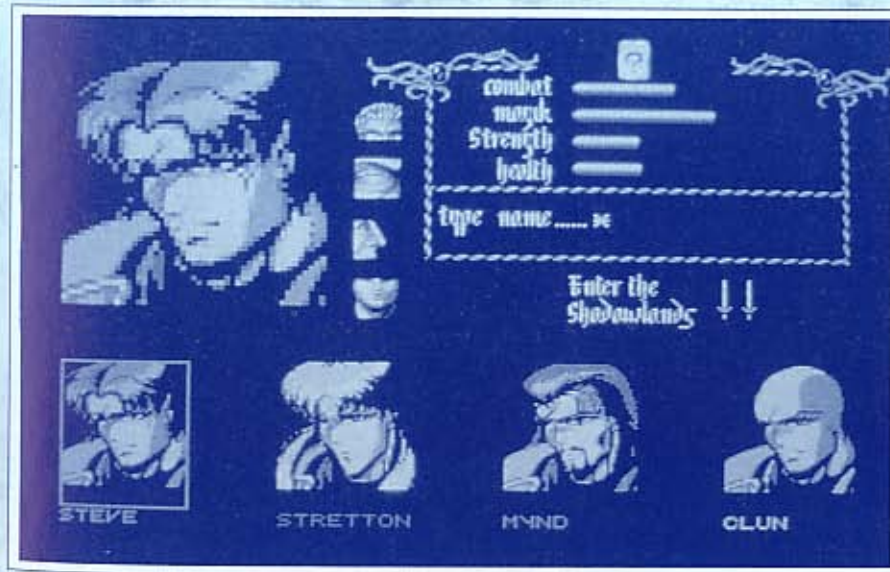
Remember: the Spirit may be Willing, but the Flesh is Extremely Weak!

A. STARTING OPTIONS

When first starting the game you are presented with three options - GENERATE CHARACTERS, QUICK START or LOAD A SAVED GAME.

1. GENERATE CHARACTERS

When you begin Shadowlands for the first time, you will need to create your party of warriors. These four physical beings will be your eyes, ears, hands and feet - they are the means by which your Spiritual Self can interact with the Physical World and, by eventually retrieving your body from the Undead, complete the game.



Clicking on the (1) icon will invoke the Generate Characters screen. Along the bottom of the display are four character portraits and you use these to determine the appearance and characteristics of your Warriors. Initially, the left hand character is highlighted (with a border around its portrait), ready for you to edit. You can edit any of the characters at any time on this screen by first clicking on one of these portraits.

a) CHANGE CHARACTER APPEARANCE

The currently selected character's face is copied to the larger portrait window at the left of the screen. To the right of this portrait are four small icons for hair, eyes, nose and mouth. Successively clicking on any one of these small icons will cycle through the available features for that character. You can customise any of the characters in this fashion.

b) CHANGE CHARACTER NAME

You can also name the currently selected character - the cursor can be seen in the panel beneath the four bar charts at the top right of the display. Type the desired name for your character and press RETURN. The name will appear beneath the portrait of the character at the bottom of the screen.

c) CHANGE CHARACTER ATTRIBUTES

In common with other Role Playing Games, each Warrior has a set of attributes that determine how he or she performs during the game. In Shadowlands, characters start with a certain amount of points relating to their STRENGTH, COMBAT ability, MAGIK level, and HEALTH.

The program automatically assigns initial values for these attributes for each character, indicated by the length of the bars beside each attribute - the longer the bar, the more points the character has. However, you can alter these if you want to adjust the balance of skills within your party. It would be too easy, however, if you could simply make one character extremely strong and another a powerful magician from the beginning. Instead, you click on the CHANCE CARD (labelled with a ? at the top of the screen) to reshuffle the attribute values for each character until you are satisfied.

When you're happy with a character's appearance, name and attributes, just move on to the next one by clicking on its portrait at the bottom of the screen. When you've edited all the Warriors, click on the ENTER THE SHADOWLANDS swords icon to begin the game. You will be prompted to enter the Shadowlands data disk.

? INFORMATION

Don't forget that a character's attributes will change during the game as he or she grows in experience.

! WARNING

You are advised to save your game when you first enter the Shadowlands. If you die without previously saving your characters, you will need to re-edit your party before restarting.

2. QUICK START

You don't have to create a party of characters yourself: the program will do it for you if you prefer - just select this option. However, you are advised to create your own team if you are seriously committed to completing the game as the automatic team selection may not come up with a set of characters ideally balanced for your playing style.

3. LOAD SAVED GAME

If you have already played the game on a previous occasion and wish to recommence from the position you saved, select this option. You will find yourself where you left off, with your characters in the same status.

B. PLAYING THE GAME

Once you have entered the game, you will receive a reminder to save your characters if they are newly created. You are strongly advised to do so, as new characters are particularly vulnerable and cannot be resurrected except by use of the LOAD SAVED GAME option.

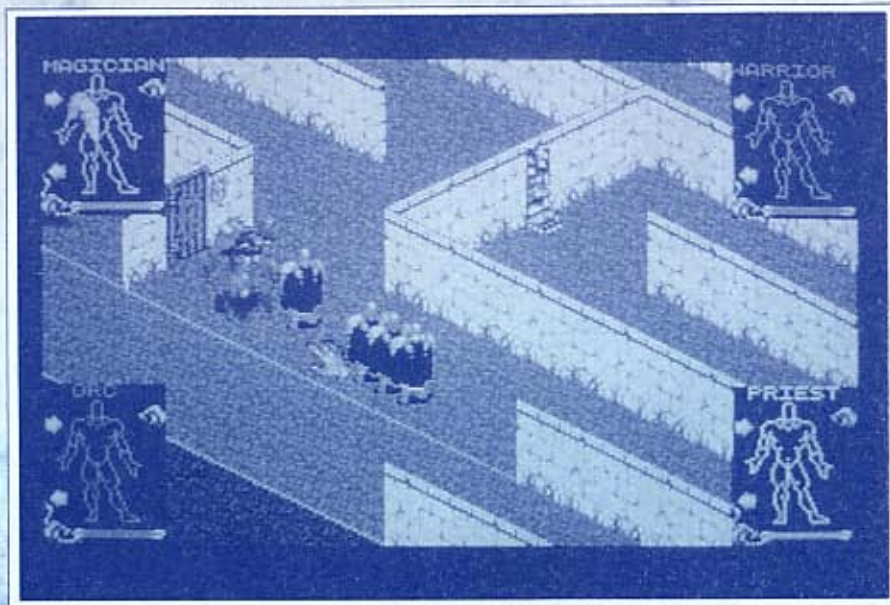
The screen is your window onto the gameworld, presenting your environment in isometric 3D style. Portraits of the Four Warriors are overlaid on it along the bottom of the display.

The game is mouse operated and you use the portraits of your Warriors to issue commands which they will then carry out within the gameworld. In general, these commands are issued by using the left mouse button to click upon a part of one of the portraits location in the gameworld. Full details of the command sequences are given below.

Note that each warrior can only carry out a command involving objects or destinations that he can actually see - that is, objects or destinations that are

within his RANGE OF VISION. This range is dependent on distance and intervening obstacles (e.g. walls).

The range of vision of a character is indicated for you by the mouse pointer. When an action has been selected, the pointer shows as a POINTING HAND icon when you are within the character's range of vision and as an ARROWHEAD when it is outside this range. The arrowhead can only be used on the portraits.



For example, click on the Red Warrior's (extreme left portrait) LEFT leg - which is the extended leg on the RIGHT when viewed from your position. This invokes the 'walk to' command. Now move the mouse pointer across the screen and select a location where the mouse pointer icon shows as a pointing hand. Click the left mouse button again and the Warrior will walk to that location.

! WARNING

In this manual, whenever we refer to the RIGHT or LEFT part of a portrait, we are referring to it from YOUR point of view, NOT the character's.

All actions in the game can be accomplished in this manner. In addition, the portraits also give access to information (INVENTORY) screens about each warrior - move the mouse pointer over another portrait and click the RIGHT mouse button. The inventory screen for that character will now be displayed (but note that game time continues to pass in this mode - important to remember if you're involved in combat). The inventory screen is described elsewhere in this manual. To return to the action screen, just click again on the right hand mouse button.

? INFORMATION

USING THE MOUSE

The mouse is used in two ways in Shadowlands: to select icons/objects by clicking on them, and for certain other actions by 'dragging':

- SELECTING ICONS/OBJECTS

To select an icon or object, move the mouse pointer so that it is positioned over the icon or object and click (depress and release) the left mouse button.

- DRAGGING

Some more advanced control techniques involve 'dragging' - place the mouse pointer over the location you want, press and hold the left mouse button. Now slowly move the mouse in the required direction, whilst still holding the left mouse button down.

- BUTTONS

The left mouse button is used to select actions, icons, objects and locations. The right mouse button in Shadowlands is used to switch between the game screen and the inventory screen whilst the pointer is over the required character's portrait, and alternatively to centre on the current character if the pointer is away from the portraits.

1. THE PORTRAITS:

These represent your four warriors and are colour coded to help you match each portrait with the warrior on-screen it refers to. The portraits serve two principal functions:

First, they enable you to issue commands to the warriors. Commands are issued to one character at a time by clicking on a part of the character's anatomy. Full instructions on this are given later..

Secondly, they give you information about the Four Warriors, in particular their health and their position in the gameworld. The position is indicated by the appearance of the portrait (see USING THE PORTRAITS below). The health status of a character is indicated by a horizontal bar graph at the base of each portrait.

? INFORMATION

The layout of the portraits may be changed by means of the LAYOUT control (the ESCAPE key).

a) USING THE PORTRAITS

At any one time, the portraits may be in one of four conditions:

1) ACTION PORTRAIT

In this mode, the character is shown as an outline of his body, split into arms, legs and head. If he is carrying an object in his right hand, this is shown also. This mode is used for issuing commands to the relevant warrior.

2) FACIAL PORTRAIT

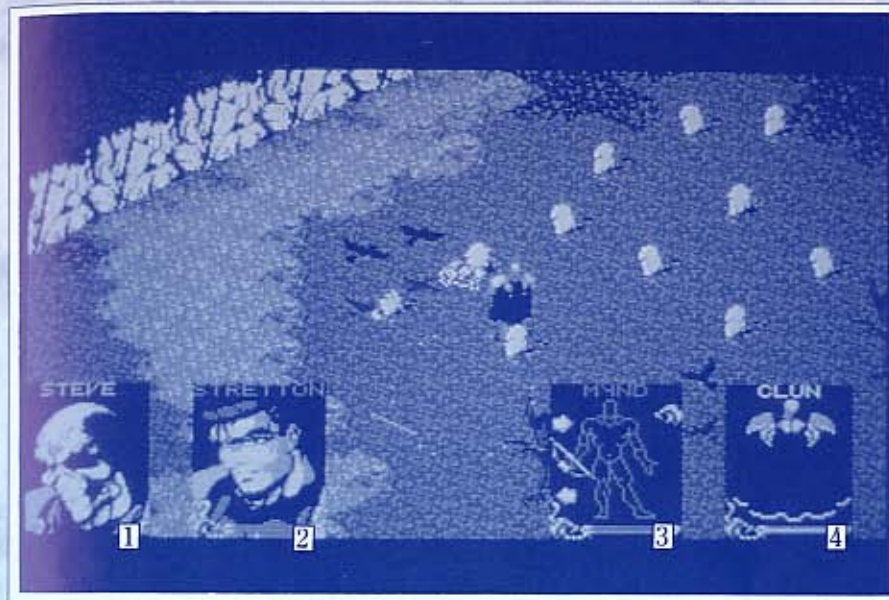
When you see only a warrior's face, that means he or she is currently out of the visible range of the currently selected character. For example, when you begin the game, click on the left hand (red) warrior's right leg and continuously walk him diagonally down the road to the left. As each of the other characters in turn falls out of the red character's range of vision, his portrait icon will be replaced with a facial representation.

3) REVERSED PORTRAIT

If a character has his/her back to you, that means that he/she is not only out of sight of the currently selected character, but is on another level of the game.

4) SKULL

SKULLS commemorate those Warriors who are no longer with us.



- 1 Skull 2 Facial Portrait 3 Action Portrait
4 Reversed Portrait

2. ISSUING COMMANDS

Commands may be issued to one character at a time, although other characters may still be engaged in tasks from earlier commands, providing a "multitasking" command structure.

To issue a command to a warrior you must first click on their portrait - the screen will move to their current location, and their portrait will become an ACTION PORTRAIT (if it is not already).

? INFORMATION

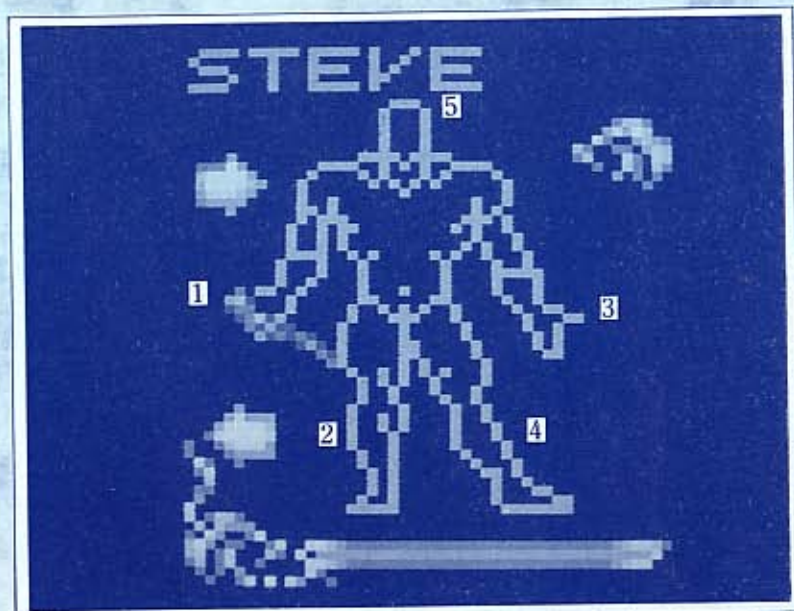
Clicking on a SKULL portrait of a dead Warrior will show the location of the body (this may be carried by another character). You cannot issue commands to a dead Warrior!

The state of the other character portraits may change at this time, showing their position relative to the current character. Warriors within visible range of the current character will have their ACTION PORTRAITS displayed; out of visible range characters will have FACIAL PORTRAITS, or they will have REVERSED PORTRAITS if they are on a different level altogether.

Actually issuing commands is simple. All you have to do is click on the appropriate part of the body to perform the action. There are five body areas available for this purpose and, as you will see, the control possibilities are quite logical. The head controls eating and reading, the feet control the two types of walking and so on...

a ACTION HAND

This is always the LEFT hand, I.E. It is actually on the left side as you look at the Action Portrait and could therefore be said to be the Warrior's right hand. The action hand is used for hand to hand combat. Additionally, if an object is held in this hand, the action hand is selected to USE it. Arrows that appear above and below the object enable other objects in the character's inventory to be cycled through, placing each in turn in the hand without having to use the inventory screen (see below).



- | | | |
|---------------|------------|----------------|
| 1 Action Hand | 2 Lead Leg | 3 Transit Hand |
| 4 Walk Leg | 5 Head | |

b) TRANSIT HAND

This is always the RIGHT hand as viewed from your point of view. This hand is used for COLLECTING, DROPPING, THROWING, and OPERATING. Note that the Transit hand always remains free of objects, even if you have just used it to pick something up (see collecting objects in the COMMAND SEQUENCES section below). Objects picked up are immediately transferred to the Action Hand. The only objects related to the Transit hand are SHIELDS - these are worn on the Transit ARM and are accessed only on the inventory screen.

c) WALK LEG

This is always the RIGHT leg. IE On the right side as you look at the Action Portrait. It's only use is to walk the character from one position to another.

d) LEAD LEG

This is always the LEFT leg as you look at the Action Portrait. This leg has the same function as the WALK leg, except that when selected it cause other characters in the selected warrior's range of vision to follow him wherever he goes. This command is therefore used to form a SQUAD and the formation that the characters involved adopt is dictated by the SQUAD FORMATION option, which is discussed in the INVENTORY SCREEN section.

e) HEAD

There's only one of these for each character! It's used for READING and EATING.

? INFORMATION

There are more complex operations possible that may involve your warriors in interaction with other objects or characters. These are accomplished by a mixture of commands - throwing an object, for example, requires that you click on the object, both hands, and the destination.

3. COMMAND SEQUENCES

a) WALKING

Select the portrait of the character you wish to command. Click on the Walk leg. Click on the screen position you wish him to walk to, within his visible range (ie with HAND pointer). Dragging the pointer will cause the character to follow.

b) LEAD SQUAD

Select the portrait of the character you wish to command. Click on the Lead leg. Click on the screen position you wish him to lead to.

The character will walk to the position, with other members of his squad accompanying him in the currently selected formation, dictated by the Chess Boards (see the INVENTORY SCREEN section). Characters out of visible range will not join the squad.

c) EATING AND DRINKING

Each character will require food and water as time progresses. To replenish these:

- a) Select the portrait of the character you wish to command.
- b) Click on his Head icon.
- c) Move the HAND POINTER (which means that the food must be in visible range) over the food item you wish him to consume until it flashes, then click on it.



1 Water 2 Food

The character will walk over, collect and eat this item. Drinking directly from fountains is achieved the same way.

To consume items already held,

- a) Select the portrait of the character you wish to command.
- b) Place the food item in the Action hand (using scroll arrows if necessary)
- c) Click on the food item.
- d) Click on the head icon.

The character will eat the item he is holding. Drinking from containers is achieved the same way. Filling these objects is simply a case of USING them on the fountain. (Additionally, food and drink items may be consumed by use of the mouth icon on the inventory screen).

d) READING

To read a message,

- a) Select the portrait of the character you wish to command.
- b) Select the head icon.
- c) Highlight the notice you wish him to read with the HAND POINTER and select it (must be within visible range).

The character will walk over and the message will be read. Click Left mouse button to clear the message. Note that it is impossible to read signs in the dark.



e) **COLLECTING**

To collect an object within range of the character,

- a) Select the portrait of the character you wish to command.
- b) Select the Transit hand.
- c) Highlight and select the object in the game world.

The character will walk over and pick-up the object. It will be placed in his Action hand and will occupy one slot in his inventory.

If the character already has a full inventory, he will swap the item with whichever item was already held in his Action hand.

f) **DROPPING and THROWING**

To drop an item,

- a) Select the portrait of the character you wish to command.
- b) Place the item to be dropped in the Action hand by use of scroll arrows if necessary.
- c) Select the item.
- d) Select the Transit hand.
- e) Select the position where you wish him to drop the item using the HAND POINTER.

If the position is very close to the character, he will simply walk over and drop the item. If the position is further, he will throw the item. Note that a Warrior will always attempt to throw an object to the exact position you indicate; however if he is too weak or the object is too heavy, it may not quite reach.

g) **OPERATING**

To operate switches and buttons,

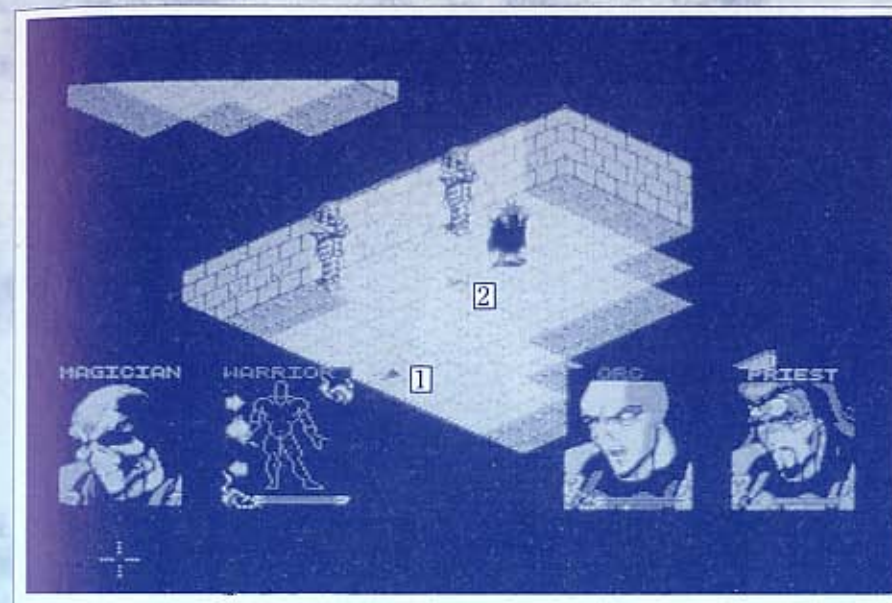
- a) Select the portrait of the character you wish to command.
- b) Select the Transit hand
- c) Highlight and select the desired object

The character will walk over and operate the device, ie push button, pull lever.

Some devices are operated by means of weight on floor switches; others are operated by light, darkness or other factors. You will have to experiment!

h) **USING OBJECTS**

Any object currently held in the ACTION hand can be used on another object by first clicking on the object held and then on the second object. Most objects have specific uses, and may only be effective if used in the correct way and as a general rule the game will make it apparent which uses an object has.



1 Torch

2 Key

For Example

1) **KEYS**

These only work in locks - if you have selected the key for use, you will only be able to operate it on locks. If the key is still held after performing this action, then the key does not fit that particular lock.

2) **COINS**

These operate coin slots. Several coins may be required. If the wrong type of coin is being used and does not fit, then the coin will remain in the character's hand.

3) **FLASKS**

Flasks work on fountains - they will fill.

? INFORMATION

If you attempt a nonsense use, eg USE key on FOUNTAIN, you will find it impossible to highlight the fountain whilst trying to use the key.

4. INVENTORY SCREEN

Clicking the right mouse button on a portrait will switch the view to that character's inventory screen.

This screen is divided into 5 areas.

a) BACKPACK ITEMS

These are 16 slots in the top left hand area of the screen. Each slot may contain a representation of a single object in your inventory (i.e. carried by the warrior). Objects may be picked up and placed into other empty slots by clicking them, or exchanged by clicking over another item. You may sometimes wish to do this so that certain objects are placed in sequence in the action hand during play.

The item currently held in the character's Action hand is in a special slot to the right below the scales, where additional information about the item is displayed and access to the magik system (see the section on MAGIK) is allowed.



- 1 Items in hand 2 Character's statistics 3 Chess board
4 Sleep, eat and save icons 5 Backpack 6 Character portraits

b) CHARACTER STATISTICS

In the centre of the screen, below the panel showing the currently held object (if any) you will see a list of five attribute values followed by three bar charts. Here you can check up on your character's status.

COMBAT LEVEL

This will grow with experience. Characters generally start at level one or two.

MAGIK LEVEL

As Combat above but related to Magik power.

STRENGTH

The first figure indicates your current rating; the second indicates the maximum rating potential for the character.

HEALTH

If a character's health reaches zero, he will die. His health suffers if he is thirsty, starving, injured or overburdened with items. The second figure indicates the maximum rating potential for that character.

ARMOUR

Indicates the degree of protection currently enjoyed by the character.

FOOD (barchart)

You should keep a careful eye on this. Once a character's food level becomes critical he will starve and his health will deteriorate.

WATER (barchart)

As for food, but replenished through drinking.

FORCE (barchart)

Particularly important for Magik and in particular the charging of spells. See the MAGIK section for more information.

c) CHARACTER PORTRAITS

On the right of the screen, these allow you to examine other characters' inventories without returning to the main screen. Clicking on the name of the appropriate portrait will display the relevant screen.

If characters are standing close to each other, then it is possible to "hand" items between them on this screen - you must be able to access their slots (ie their boxes must be highlighted and showing the figure rather than the face only) in order to do this, therefore the characters must be standing quite close to each other. The arrows allow you to cycle through the objects in characters' inventories. To move an object from one character to another, 'pick up' the object by clicking on it, move it over the inventory slot of the other character then 'drop' it by clicking again on the left hand mouse button.

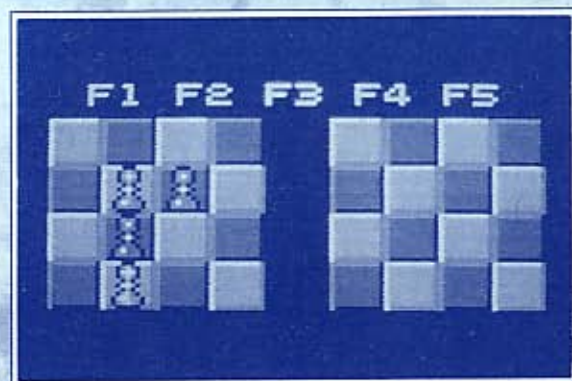
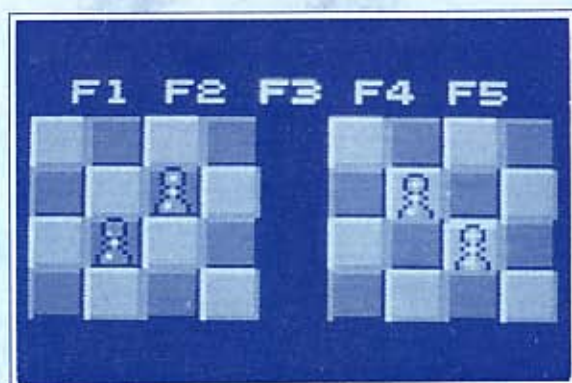
Additionally, the Transit arm of the character in each portrait has a special inventory slot which may be given a shield type when collected. This will provide limited damage protection and may only be done on the inventory screen.

d) THE CHESS BOARDS

Shadowlands offers a party of four characters and each character can either operate alone or as a SQUAD in the company of others. Furthermore, your party can split into two squads with each one led by a different character.

A squad will form whenever you use the LEAD command (see the COMMANDS section) - who joins it and what formation they take up is determined by using the chessboards on the Inventory screen.

You can store up to five squad formations and setups using the function (Formation) keys 1 to 5. They come with default settings: to edit them, simply click on the required Formation number above the chess boards and proceed as follows:



To create a single squad with all four players, use the left hand chess board. Click on any of the pawns (each of which represents one of the warriors - the colour codes used are the same as elsewhere) and move it to the desired square on the board. Repeat this process with all four characters until the pawns are in the correct positions relative to each other for your desired squad formation. Now, whenever you use the Lead command and this Formation number is selected, the warriors will take up the positions as indicated.

To split the party into two squads, proceed as above but choose which warriors you wish to work together and then transfer them to the right hand chessboard, leaving the other(s) behind to form the alternative squad. For example, if you place the red and green warriors in the right hand chess board, then subsequently invoking the LEAD command on either of these will cause the other to join him (assuming they are in sight of each other) and take up the appropriate position relative to his companion. You can of course alter the relative positions of those left on the other chessboard in the same way.

Note that if you have split your party in this fashion and the relevant Formation is selected, characters on one chessboard will not respond to a LEAD command from a character on the other one. Different formations can be selected at any time during play using the function keys.

e) SLEEP, EAT, SAVE

In the centre of the screen at the bottom are icons for Sleeping (an eye), Eating (a mouth) and Save or Load Game (a disk).

1) SLEEP

Click on the eye icon to send that particular character to sleep. His energies will replenish much faster whilst sleeping, although he will be prone to being attacked. To wake-up a character, simply issue a new command from his action portrait on the main game screen.

2) EAT

Getting a character to eat may be done in several different ways:

- On the main game screen, click on the head of the character and then on the food item in the gameworld (the item will flash when the hand pointer is correctly positioned over it).
- Click on the food item when it is being held, then on the head icon.
- Carry the item from a character's inventory slot on the inventory screen and drop it onto the mouth icon.

3) SAVE GAME

Click on the disk and then follow the instructions. You may format a blank disk from here if you do not have one already prepared.



WARNING

DO NOT SAVE OR FORMAT ONTO YOUR GAME DISKS, ALWAYS HAVE A FRESH DISK READY.

5. LIGHT

Shadowlands features PHOTOSCAPE, a new realtime system which realistically lights all areas of the game world, casting shadows and creating an unparalleled sense of atmosphere. The lighting in the game is of importance for several reasons. Many objects, traps and adversaries are difficult to see without proper illumination - as in real life, you will miss important details or make mistakes if you cannot see properly.

In addition, light plays an active role in many of the areas that you will find yourself in - it may affect the behaviour of traps and of creatures. Used wisely, however, it can be turned to your advantage. Many objects and events create light - torches, explosions, magikal items, spells and even some creatures.

a) USING TORCHES

Torches vary in their power and will gradually burn down. If you find a lit torch which you wish to keep for later use, extinguish it (see Screen on page 23) and place it in a backpack.

You can also place a lit torch in your backpack (where it will be held in a special carrier outside the pack, designed especially for this purpose). This has the advantage of generating light but freeing the Action Hand for other uses. Used in this way, the torch will occupy a normal inventory slot on the inventory screen.

Any character generating light either from a torch or through the use of magik has a flame icon in the top right corner of his Action Portrait, informing you at a glance who in a party is responsible for the current illumination.

1) Placing a torch on a wall

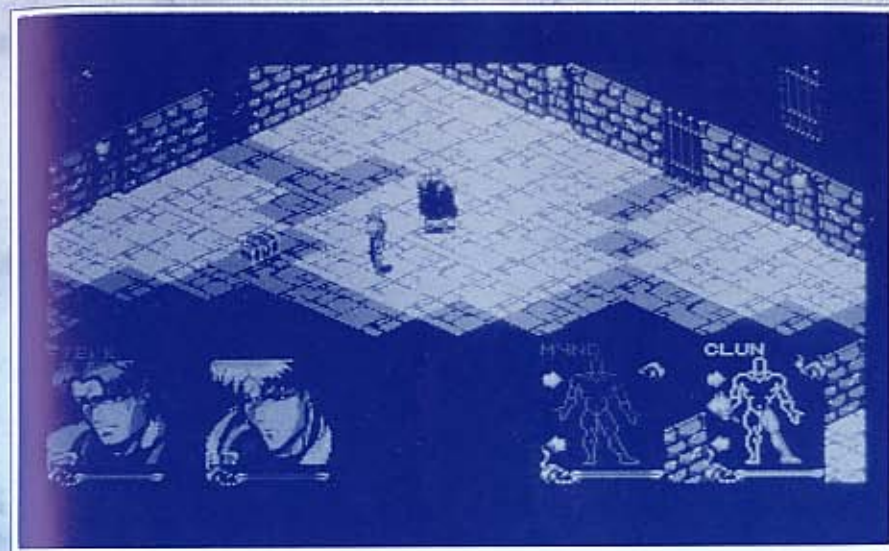
It is possible to place torches on walls - DROP the torch on the wall position whilst standing very close.

2) Lighting torches

Select the portrait of the character you wish to control. Place the lit torch in his Action hand. Click and HOLD on the torch for 2 seconds. It will burst into flame.

3) Extinguishing torches

This is done in exactly the same way as lighting torches: place the torch in the Action hand, click and hold on the torch for 2 seconds, and it will go out.



6. WEAPONS

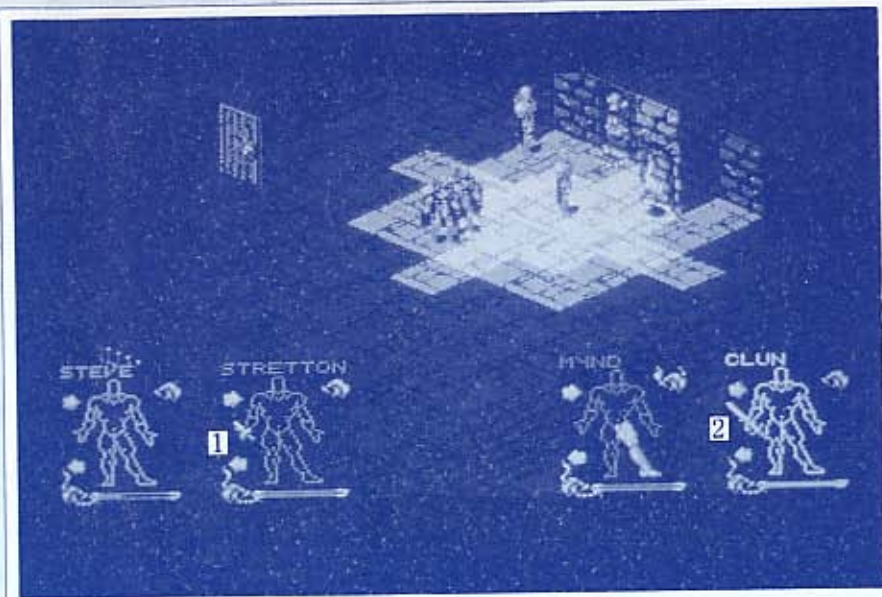
There are a variety of weapons in SHADOWLANDS and there are two ways of using them: GENERAL and SPECIFIC. With the general method, you select a weapon and destination (see below). Anyone who comes between your warrior and that destination is liable to get attacked. On the other hand, specific use involves targetting a particular ADVERSARY, following which your warrior will concentrate on that enemy, fighting to the death (or until called off).

a) GENERAL USE OF A WEAPON

Select the portrait of the character you wish to command. Select the weapon. Select the position in the game world where you wish the weapon to be used (within visible range)

If the weapon is a hand weapon (eg axe, sword) the character will walk over to that position and use the weapon on any enemy who obstructs him. This is particularly good in a "free-for-all" fight - the weapon will be used on anybody getting in the way. It is also good when trying to escape from adversaries and clear your way to an exit.

In the case of a launched weapon (eg bow), the character will fire off one round at the target location.



1 Dagger 2 Sword

b) SPECIFIC USE OF A WEAPON

Select the portrait of the character you wish to command. Select the weapon. Highlight and select the base of the adversary in the game world on which you wish the weapon to be used (within visible range)

If the object is a held weapon, the character will pursue the adversary and will fight to the death (unless ordered away).

If the object is a launched weapon, he will fire off a stream of attacks until the weapon is depleted or the target is dead.

? INFORMATION

Any combination of weapons and modes of use are allowed - three characters could be firing SPECIFIC aimed weapons at one adversary, whilst another uses a GENERAL held weapon on the same (or different) adversary.

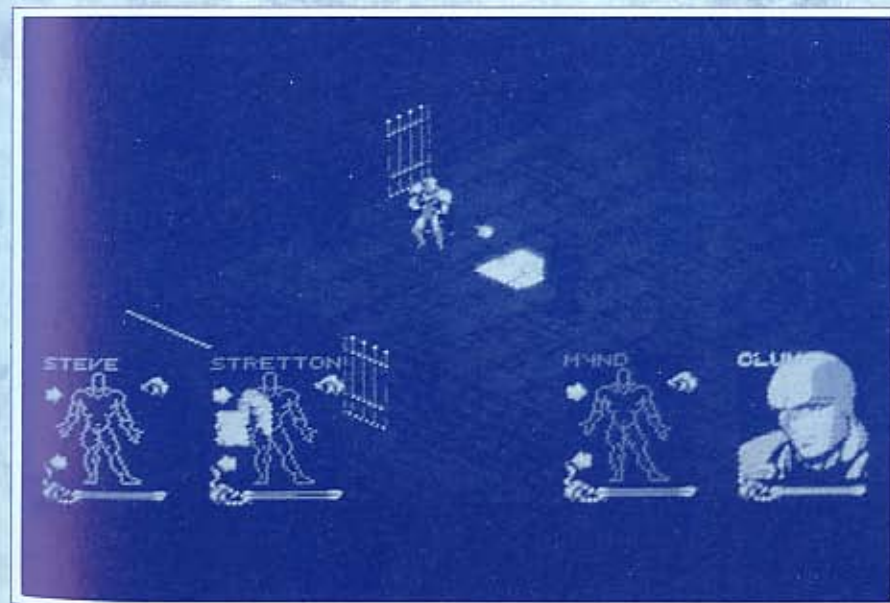
7. MAGIK

Spells are found as parchments around the Shadowlands and may have various effects and alignments. When a spell is used, the parchment's MAGIK FORCE is drained to a certain degree and ultimately can become depleted.

You can also find spellbooks within the Shadowlands. Each of these contains room for six spell pages and parchments may be placed and carried in these books. If a book is used rather than an individual parchment, then the spells contained within the book will be cast one after the other in page order. Combine and order your spells for maximum effect - a good sequence of offensive spells can subdue even the most powerful opponent.

a) USING SPELLS

To use a spell, hold the spell parchment in the Action hand, select it, then highlight the target for the spell in the game world using the hand pointer. Some spells (eg Light) need to be targetted on a member of your team.



b) RECHARGING SPELLS

Many objects in the SHADOWLANDS world have a level of enchantment or MAGIKFORCE. This force is an energy contained within them, which controls how effective an object is - a sword with a MAGIKFORCE of 67 is more effective than one with an MF of 12. An apple with an MF of 34 is more nutritious than one with an MF of 4.

Your characters will have varying degrees of skill at absorbing MF energy from objects. This energy is absorbed into their bodies (the amount is indicated by the FORCE bar on the inventory screen) and may then be transferred into magik spells to recharge them.

The Laws of Enchantment state that this energy can only be absorbed from objects (not charged into them) and only put into spells (not absorbed from them). This means that objects from which the MF has been absorbed will become less effective and cannot be recharged. It also means that, as spells are used throughout the game, the total Magik Force in the Shadowlands becomes dissipated and material objects will gradually become more and more useless as they are drained of their MF.

To transfer MF from an object to a spell or spellbook, go to the inventory screen. Place an enchanted object (ie one with a Magikforce value, eg bread) in the "held" inventory slot (below the scales). You will see below how much magik force it contains. Click on the scales and absorb as much energy as required. Remove the object and place the spell or spellbook in the "held" slot. Click on the scales to charge the spell up as required. If a book is charged, then the MF is equally distributed among the pages.

? INFORMATION

More advanced magik users will be able to use the transfer process more efficiently than novices.

8. TEN GAMEPLAY TIPS

- 1) Conserve light power, it is a valuable commodity.
- 2) Keep an eye on food and water levels.
- 3) Read all the signs.
- 4) Pick group formations appropriate for the characters and conditions - do not place poorly shielded characters right at the forefront of the action, and keep characters with launched weapons away so that they may be used most effectively.

5) In combat try to "gang-up" on particularly powerful adversaries - they will be less efficient when fighting several attacking characters at once. Then move on as a group to the next adversary - "one-on-one" combat may be fairer, but not nearly as effective!

6) Place spells in books in strategic order, so that they will work in conjunction with each other for maximum effect. Also organise books with certain spell types - place healing spells together in one volume, and give this to your best Priest as a "First-Aid" kit if required.

7) Beware of adversaries who have magik spells of their own.

8) Study the gameworld carefully - you may be able to spot valuable clues in adjacent areas you have not yet encountered. Forewarned is forearmed.

9) Watch out for objects which are enchanted with magikforce - they are sources of pure magik power for your spells.

10) Take nothing for granted.

9. CONTROL SUMMARY SHEET:

LEFT MOUSE BUTTON

Used to select an icon, object or position

RIGHT MOUSE BUTTON

Used to switch between the gameworld and warrior inventory screens. Can also be used to centre the gameworld display on the current warrior.

FUNCTION KEYS 1-5

Used to select group formations (see elsewhere) 1 to 5.

ESCAPE KEY

Used to change the layout positions of your warriors' portraits.

PAUSE/UNPAUSE GAME

Depress H.

SHADOWLANDS: The Fall of Koranos

Tief im Herzen Shadowlands, umgeben von Folterkammern und Tempeln saß der Höchste Herrscher, und das gesamte Land, über das er seine braunen Augen schweifen ließ, gehörte ihm. Von den weuernden Obstgärten in Randril bis zu den großartigen Labyrinth in Sunessi erstreckte sich das Königreich des Höchsten Herrschers. Von dem Punkt, an dem der Himmel das Meer berührt, bis zu den Spitzen des Guranga-Gebirges reichte seine Herrschaft. Der dunkle König überblickte sein Riesenreich, und er war gierig nach mehr Land.

Tianna erwachte um acht und, während sie ihre Träume abschüttelte, drehte sie sich auf dem Kopfkissen herum, um den schlafenden Vashnar zu betrachten. Sein sanfter Atem und sein friedliches Gesicht machten sie froh. Vashnar war in der letzten Zeit sehr bedrückt gewesen, und wenn er wütend war, sah er viel mehr wie ein Kämpfer aus und weniger wie ein Prinz.

Gerüchte hatten den Palast erreicht, daß hinter den Bergen, in den düsteren Königreichen große Unruhe herrschte. Einige leichtfertige Abenteurer des Dorfes hatten davon gesprochen, über die Gebirgspässe in den Norden aufzubrechen, um herauszufinden, was in Shadowlands vor sich ging. Aber Vashnar hatte es ihnen verboten, und da keiner an der Weisheit Vashnars zweifelte, waren sie seiner Anordnung gefolgt und im Dorf geblieben.

Tianna schaute vom Fenster aus auf den Fluß Caval, den Fluß der Ewigkeit, dessen Gesang durch das Dorf schallte, und dessen Wasser, so wurde erzählt, der Stärke des Herzens Kraft verlieh. Sie wendete ihren Blick von dem Fluß ab und hob ihn gegen die mächtige Silhouette des Berges Holias, dem weit aus gigantischsten der Guranga-Gebirge. Und dort sah sie plötzlich etwas, das sie erschauern ließ: Eine Armee, eine gewaltige Masse, eine Sintflut von Menschen bewegte sich langsam den Berg herunter wie ein riesiger, schwarzer Fleck. Ihr zitterte der Atem, und sie drehte sich vom Fenster ab, um den Kämpfer zu wecken.

Auch Fortimer hatte die dunkle Armee gesehen. Von seiner Farm am Fuß des Berges aus erschien sie ihm nun überwältigend, ungeheuer und endlos zu sein, eine tödliche Welle, die über die Landschaft hinwegschwappte. Seine Tochter kam zu ihm, als er am Rand seiner Farm saß und den Zug verfolgte.

Sapphira war elf Jahre alt, und all die Weisheit ihrer Mutter stand ihr bereits im Gesicht geschrieben. Sie sprach wenig, bevorzugte es, zu beobachten, und bei den wenigen Gelegenheiten, während denen sie sprach, war ihre Stimme klein und leicht wie Vogelgesang. Fortimer sah sie an - sein Kind, sein Blut, sein Leben, und Stolz wallte in seiner Brust auf bei jedem Atemzug, den sie tat. Sie sagte zu ihm, und ihre Worte schnürten ihm das Herz zu:

"Vater, werden sie uns Leid zufügen?"

Fortimer fühlte, wie ihm Tränen in die Augen stiegen. Eine Stunde später waren er und seine Familie tot. Sie waren die ersten Opfer, die der Untergang Koranos forderte.

Das Schreiben Vashnars an die Armee von Koranos:

"An dem heutigen Tag muß Koranos ihrer bittersten Herausforderung ins Auge blicken. Die dunkle Hand des Höchsten Herrschers erstreckt ihren Zugriff in unsere Richtung. Wir müssen uns auf uns selbst besinnen und den Mut, der uns zu Männern macht, beweisen. Viele von Euch haben schon früher an meiner Seite gekämpft, auf den Feldern Magellins und am Llinor Pass; damals erlagen wir nicht, obwohl der Feind machtvoller als die Götter zu sein schien. Und so soll es auch heute sein.

Ich versuche nicht, Euch in die Irre zu leiten, mein Volk. Es wird an dem heutigen Tag in unserem Land viel Blutvergießen geben.

Aber der Geist, der die Caval führt, wird uns beistehen, sodaß kein Tod sinnlos sein und jeder von uns ehrenwürdig kämpfen wird.

Wir ziehen aus, um Koranos zu verteidigen, das Land, das uns seit fünf Generationen ernährt hat. Wir ziehen aus, damit diese Stadt für alle Zeiten viele Hunderte von Generationen beherbergen kann. Wir ziehen aus mit mutigen Herzen und mit der Gerechtigkeit auf unserer Seite; deshalb, mein Volk, werden wir nicht erliegen."

Als sich die Armee vom Hauptplatz aus in Marsch setzte, stieg Rauch am Horizont auf. Vashnar fluchte leise, denn er wußte, daß dort Fortimers Farm brannte, und er besann sich, daß er trotz all seiner schönen Worte auch sterblich war, daß ein Leben so kurz wie ein Strohfeuer und so vergänglich wie eine blühende Rose ist.

Der Kampf begann fünf Meilen hinter der Stelle, an der die Armee die Caval überquert hatte. Sie schienen von nirgendwo zu kommen, als ob eine riesige Faust sie vom Himmel fallen ließ. Die Annubi, die Walküren, die Minotaur und die Untoten. Sie waren alle Krieger ersten Ranges aus der Armee des Höchsten Herrschers, und obgleich die Kuranos gut kämpften, wurden sie von der Übermacht der Horden des Dunklen zermalmt. Vashnar sah, wie sein Vetter Ulum von einem Minotaurus auf die Hörner genommen und sein viertgeteilter Körper dann den Höhlenhunden vorgeworfen wurde, die die noch schreiende Zunge aus seinem Mund herausrissen. Durranon, der Hauptmann der Wachen, wurde in einem Hagel von Feuerbällen, der auf die Armee niederfiel, verschluckt. In dem Rauch und der Hitze konnte Vashnar die Gestalt Keenans, seines mutigsten Ritters, ausmachen, der auf ihn zukam und sprach:

"Vashnar, Kämpfer, Prinz, Ihr müßt von diesem Ort fliehen. Wir sind besiegt. Ihr dürft nicht sterben; Ihr müßt fortgehen und den Namen Koranos mit Euch nehmen. Vielleicht wird es eines Tages möglich sein, zurückzukehren, und Kuranos wiederaufzubauen. Geht zurück zu Eurem Palast, nehmt Tianna und macht Euch auf in den Süden, fort von Shadowlands. Laßt Euren Tod nicht umsonst sein, Prinz!"

Vashnar wendete sich um und führte sein Pferd gegen Westen, zurück über die Caval, in das Dorf hinein. Keenan ritt wieder in die Schlacht, um für seinen König zu sterben. Ratten und Skorpione krauchten durch die Dorfstraßen, Schlangen krochen an allen Häuserwänden hoch. Der Gestank von verbranntem Fleisch hing in der Luft, und obwohl er ihn noch nicht sehen konnte, wußte Vashnar, daß es um den Palast nicht anders stand.

Tianna lag nackt auf dem Fußboden des Schlafzimmers, sie umklammerte ihren Magen und schluchzte. Als Vashnar sie herumdrehte, konnte er sehen, daß sie von den Incendera, den legendären "brennenden Männern" aus Shadowlands, geschändet und gebranntmarkt worden war.

Er wickelte sie in Tücher und trug sie auf seinen Armen zu seinem Pferd. Während sie in Richtung Süden ritten, durchtränkte das Blut ihrer Wunden die Tücher. Als sie die Grenzen Kuranos erreichten, hatte sie bereits aufgehört zu schluchzen. Und lange, bevor sie an das Ufer der Caval kamen, war sie schon tot. Vashnar stieg von seinem Pferd und bettete Tiannas Körper auf den Boden. Er beugte sich über sie und begann zu weinen.

"Verflucht seid Ihr, Höchster Herrscher! Bei allem, was gut und rein in dieser Frau ist, schwöre ich, ich werde nicht eher ruhen, bis ich Rache an Euch geübt habe!"

Vashnar zündete die Tücher, die seine Geliebte umhüllten, an und stand schweigend bei den Flammen. Es schien eine Ewigkeit zu dauern, wie er so dastand und sie beobachtete als ihr Körper ihren Geist an den Himmel aufopfert. Dann drehte er sich um und ritt zurück in Richtung Norden, entlang dem Fluß. Und seine Augen waren hart wie Edelstahl, und seine Stirn war finster wie die Nacht.

Vashnar hatte drei Meilen hinter sich gelegt, als sich drei Reiter aus nördlicher Richtung herannäherten. Seine Herz zog sich zusammen, wie er bemerkte, daß es Diener des Höchsten Herrschers waren, dunkle Ritter auf Skelettpferden. Die Untoten erscheinen in jeder Art von Gestalt, aber die allerschrecklichste ist sicherlich die des Skelettes, ein verrotteter menschlicher Körper mit längst verfaultem Fleisch und zwei leeren, bodenlosen Löchern als Augen. Das starre Grinsen ihrer Kinnknochen erschien dem Kämpfer voll bitterer Ironie zu sein. Er lächelte und stieg von seinem Pferd ab.

"Wer wagt es, sich uns in den Weg zu stellen?", sprach eine kalte Stimme aus der Tiefe des bleiernen Skelett-Gewandes.

"Wer fragt?", antwortete Vashnar.

"Ich bin Cthul Tol Anuin. Der Höchste Herrscher der Shadowlands. Hüter der furchterregenden Maske des Gythdor. Euer neuer Herr und Meister."

"Und ich bin Vashnar Herenil, Sohn des Königs Herenil der Harbour-Länder, Träger des Remiros-Stabes. Ich fordere Euch zum Kampf, Cthul Tol. Ich habe Euch an den Ufern der Caval verflucht, und ich werde Euch vernichten."

"Ich lache über Euren Fluch, Prinz, und über Euren heiligen Fluß. Euer Fluß fließt nordwärts, in mein Reich, Königssohn, und dort werden Eure Knochen verfaulen, wenn Ihr sterbt."

"Ich fürchte mich nicht vor Euch."

"Dann passen wir gut zusammen, Prinz Vashnar, denn ich fürchte mich auch nicht vor Euch. Ich habe überhaupt keine Angst vor Euch."

Vashnar fühlte einen stechenden Schmerz in seiner linken Seite und gleich darauf, wie sein eigenes Blut warm aus seinem Oberschenkel sickerte. Er sah an sich herunter. Eine Speerspitze ragte aus der rechten Seite seines Magens hervor. Dann fing der Schmerz an. Unvorstellbarer Schmerz, als schrien seine Nieren, seine Gedärme, seine Haut und seine Knochen und sein gesamtes Blut nach Hilfe. Und der Aufschrei seines Körpers brach über sein Gehirn herein und aus seinem Mund heraus. Vashnar schrie. Das war ein Urschrei. Und durch den Nebel von Schmerz hindurch spürte Vashnar, daß der Speer gedreht und bewegt, durch seinen Rücken gebohrt und dann schließlich herausgezogen wurde.

Er umklammerte seinen Magen und stolperte rückwärts, und er sah die stehende Gestalt eines Skelettes, die den Speer noch in der Hand hielt. Sein grinsender Kinnknochen lächelte auf ihn herab, und seine leeren Augen riefen ihm zu. Vashnar sah sich selbst am Boden liegen mit dem stehenden Skelett neben ihm. Und während er begann, tiefer und tiefer zu sinken, sah er, wie das Skelett seinen leblosen Körper in den Fluß Caval stieß. Er wandte sich dem Himmel zu, wo ihn die Arme der Erdmutter empfangen und sanft umhüllten. Er sah, wie sein Gesicht lächelte.

"Ist es wieder der Traum gewesen", fragte Nanock.

"Derselbe Traum jede Nacht seit vier Tagen", antwortete Helver.

"Seltsam."

Sie saßen in der Stadt Aquanor, in einer ihrer vielen Tavernen. Aquanor war die Hauptstadt der Harbour-Länder. Die Taverne war klein, aber freundlich, und viele Abenteuer kamen hierher, um Geschichten auszutauschen und Bier zu trinken. In dieser Nacht war die Taverne gerammelt voll, und jeder sprach über

Helvers Traum und Koranos Untergang, über den Tod des Prinzen Vashnar und darüber, daß beinahe ein Drittel aller Abenteuer seit vier Tagen in jeder Nacht denselben Traum gehabt hatten.

"Das ist ein Hilferuf, es muß einer sein", erklärte Rathor, ein bedeutender Kleriker, dessen Erfahrung gebot, daß das, was er sagte, ernst genommen wurde. "Wollt ihr wissen, was ich denke? Der Prinz ist tot, und die im Palast haben die Nachricht noch nicht unter das Volk gebracht."

"Vielleicht wissen die im Palast es selber noch nicht", gab Helver zu bedenken: "Es dauert vierzehn Tage, um nach Koranos zu reiten. Was, wenn er vor erst vier Tagen gestorben ist? Das kann möglich sein. Auf alle Fälle sollten wir um eine Audienz bei dem König bitten und wenn nur, um ihn über den Traum zu warnen."

"Wenn so viele von uns schon den Traum gehabt haben, dann kann ich mir vorstellen, daß viele Diener des Palastes ihn auch geträumt haben." Der König muß es schon wissen, wenn er es nicht wüßte, wäre er kein König."

"Was sollen wir nun tun? Unsere Sachen packen und Richtung Norden reiten, sechzehn Tage lang, nur wegen eines Traumes? Das könnte eine Falle sein. Es sind schon merkwürdigere Dinge passiert."

"Ich möchte gerne etwas sagen", ertönte da eine sanfte Stimme aus dem Hintergrund, und als die Abenteuer sich herumdrehten, erblickten sie ein helles, weißes Licht, und in der Mitte des Lichtes befand sich der Geist eines kleinen Mädchens; sein Gesicht strahlte unendliche Weisheit aus. Der Raum teilte sich, und die Gestalt schwebte langsam, schweigend nach vorne. Dann sprach sie, und ihre Stimme war wie Vogelgesang:

"Ich bin Sapphire aus Koranos, hierhergebracht durch die Kraft des Flusses Caval, um euch aufzurufen, Vashnar Herenil zur Hilfe zu eilen, der von dem Höchsten Herrscher Shadowlands ermordet wurde, der aber im Geist noch lebt. Durch die Kraft des Flusses Caval, dem Fluß der Ewigkeit, und durch die Macht des Flusses, den Vashnar an der Seite seiner Geliebten ausgesprochen hat, wird sein Geist nicht eher ruhen, bis der Höchste Herrscher ermordet ist."

"Das kann lange dauern", flüsterte Nanock Helver zu. Das Licht bewegte sich auf ihn zu.

"Deshalb, Nanock von Duannar, ist der, der verflucht, oft selbst der Verfluchte. Viele von euch werden bereits die Nachricht vom Untergang Koranos und dem Tod Vashnars erhalten haben. Vashnar fordert vier der edelsten Kämpfer auf, Träger seines Geistes und seiner Führerschaft zu werden und nach Shadowlands aufzubrechen, um seine Knochen zu bergen und die Rache an Cthul Tol Anuin zu vollziehen. Nehmt ihr an?"

"Und was dann?", fragte Rathor: "Was, wenn die Aufgabe erfüllt ist? Wie werden wir dafür belohnt? Wie soll der Geist Vashnars unsere Körper wieder verlassen und uns belohnen?"

"In den innersten Tiefen von Shadowlands", flüsterte der Geist: "hinter den Folterkammern und Tempeln, an den Untoten und den Hollenheiten vorbei, über das Labyrinth und die Pyramiden hinaus liegt des Höchsten Herrschers dunkler Tempel. Und in diesem Tempel befindet sich der Altar der Wiederherstellung. Dieser Altar besitzt den Zauber, mit dem der Höchste Herrscher seine Vorherrschaft für so lange Zeit aufrecht erhalten konnte. Legt die Knochen Vashnars auf den Altar, bemächtigt euch des Schlüssels des Höchsten Herrschers und erweckt Vashnar wieder zum Leben. Dann werdet ihr von dem Prinz eine Belohnung bekommen. Eine Belohnung, wie ihr sie euch in euren kühnsten Träumen nicht vorstellen könnt."

"Das überzeugt mich", sagte Nanock: "Wie aber können wir wissen, daß wir erwählt sind?"

Ihr werdet es wissen", hauchte Sapphire und verschwand genauso leise, wie sie gekommen war.

Vom Eingang Shadowlands bis hin zu der verbrannten Hülle, die einmal Koranos gewesen war, waren die Ufer des Flusses bevölkert. Viele Leuten hatten sich an diesem Tag zur Caval aufgemacht, einige aus Treue zum ehemaligen und künftigen Prinzen, einige eher aus materiellen Gründen und andere aus Neugier, aber keiner von ihnen erwartete das, was sich an diesem Nachmittag ereignen sollte.

Als sich die Sonne hinter dem Berg Holiäs, dem größten des Guranga-Gebirges, verfinsterte, begann sich der Himmel zu verdunkeln und aus der Tiefe der Erde ein Grollen hervorzubrechen. Der Fluß Caval fing zu heulen an, und sein Heulen war das Schreien derjenigen, die ihr Leben gelassen hatten, als sie ihrem Herzen gefolgt waren. Sein Wasser war die Tränen derjenigen, die den Verlust eines Unschuldigen beklagen. Und der Fluß strömte schneller und schäumte und schlug mächtige Wellen, und er trat über seine Ufer, und alle, über die das Wasser hereinbrach, erstarren. Und alle, die versuchten zu fliehen, wurden von dem Wasser eingeholt. In kürzester Zeit stand die ganze Menschenmenge schweigend und starr.

Tief in seiner innersten Seele fühlte Nanock die Gegenwart eines anderen Wesens. Dieses suchte nach ihm, erahnte alles über ihn, und dann, so rasch, wie dieses Gefühl entstanden war, entfloß es wieder. Da kehrten die Wasser zurück in den Fluß, klarte der Himmel sich auf, und die Leuten begannen wieder, sich zu bewegen.

Jeder, der dort gewesen war, verließ auf der Stelle und schweigend den Ort. Wenn man sie später fragte, warum sie so schnell weggegangen seien, konnten sie nichts dazu sagen. Sie wanderten heimwärts, neuen Abenteuern entgegen, zu Geliebten, Schlachten, Kindern und Familien. Alle verließen die Ufer des Flusses Caval. Alle, bis auf vier Abenteuer - ausgewählt von Vashnar Herenil, Prinz und Herr von Kuranos, um ihn zu rächen und zu erlösen.

DAS BETRETEN VON SHADOWLANDS

Shadowlands ist ein herausforderndes und fesselndes Rollenspiel, das wegen seiner hochentwickelten Benutzeroberfläche sehr leicht zu spielen ist. Die Vollendung Deiner Mission könnte Monate dauern, aber die Kontrollen wirst Du ganz sicher in nur wenigen Minuten beherrschen.

Shadowlands ist zum Bersten voll mit Fallen, Gegnern, und Puzzels. Es ist Dein Ziel, Deine vier Gefolgsleute, die Four Warriors, durch diese Hindernisse zu führen und dann The Keeper, den untoten Hüter Deines physischen Daseins, zu bekämpfen. Hast du ihn einmal besiegt, dann darfst du Dich einer vollständigen Regenerierung unterziehen, die die physischen und geistigen Hälften Deine Persönlichkeit zusammenschließen und so zu Deiner absoluten Selbstverwirklichung führen.

Niemals vergessen: Der Geist ist stets bereit, aber der Körper ist manchmal sehr schwach.

A. OPTIONEN ZUM START

Zum Anfang des Spiels stehen Dir drei Optionen zur Verfügung: GENERATE CHARACTERS (Charaktere erzeugen), QUICK START (Schnellstart) oder LOAD A SAVED GAME (vorher gesichertes Spiel laden).

1. CHARAKTERE ERZEUGEN

Wenn Du Shadowlands zum ersten mal spielst, mußt du Deine Gefolgsleute zuerst erstellen. Diese vier physischen Wesen sind dann Deine Ohren, Augen, Hände und Füße. Nur durch sie kann Dein geistiges Wesen mit der physischen Welt interagieren und eventuell - nachdem Du Deinen Körper von den Untoten zurückerworben hast - das Spiel vollenden.

Klicke auf das [1] Icon, um den 'Generate Characters'-Schirm aufzurufen. Am unteren Rand des Displays werden vier Figuren abgebildet, die Du dann verwenden mußt, um das Aussehen und die Eigenschaften Deiner vier Kämpfer festzulegen. Zuerst wird die linke Figur markiert und umrahmt, d.h. Du kannst sie nun ändern. Alle vier Figuren können jederzeit geändert werden, indem man sie auf diesem Bildschirm anklickt.



a) DAS AUSSEHEN EINER FIGUR ÄNDERN

Das Gesicht der momentan gewählten Figur wird auf das größere Porträt im Fenster links vom Bildschirm übertragen. Rechts von diesem Porträt sind vier kleine Icons für das Haar, die Nase und den Mund. Wiederholtes Klicken auf eins dieser kleinen Icons läuft dann durch die verschiedenen Möglichkeiten, die dieser Figur zur Verfügung stehen.

Alle Figuren können auf diese Weise beliebig erstellt werden.

b) DEN NAMEN EINES CHARAKTERS ÄNDERN

Du kannst einem Charakter auch einen Namen geben. Der Cursor zur Texteingabe befindet sich oben rechts auf dem Schirm, direkt unter den vier Stabdiagrammen. Tippe den gewünschten Namen ein und drücke auf RETURN. Der Name erscheint nun auf dem Schirm, direkt unter dem Porträt der Figur.

c) DIE EIGENSCHAFTEN EINES CHARAKTERS ÄNDERN

Wie bei vielen anderen Rollenspielen hat jeder der Kämpfer sein besonderen Eigenschaften, die dann ihre/seine Leistung im Spiel bestimmen. In Shadowlands beginnt jeder Charakter mit einer gewissen Menge Punkten in Bezug auf STÄRKE, KAMPFFÄHIGKEIT, ZAUBERKRAFT und GESUNDHEIT.

Das Programm teilt jedem Charakter für jede dieser Eigenschaften automatisch einen gewissen Punktestand zu. Die Länge des Stäbchens neben der Eigenschaft zeigt den momentanen Punktestand an - je länger das Stäbchen, desto mehr Punkte stehen dem Charakter zur Verfügung. Man kann auch die Werte der verschiedenen Eigenschaften unter den Charakteren austauschen. Natürlich wäre es zu einfach, von Anfang an einen Charakter extrem stark zu machen oder einen anderen zu einem mächtigen Zauberer. Deshalb mußt Du zuerst auf die ZUFALLSKARTE (gekennzeichnet durch ein ? oben auf dem Schirm) klicken, was dann die Werte der Eigenschaften vermischt und sie den Charakteren erneut zuteilt. Diesen Vorgang wiederholst Du bis Du mit dem Ergebnis zufrieden bist.

Bist Du nun mit dem Aussehen, dem Namen und den Eigenschaften Deines Charakters zufrieden, so rückst Du zum nächsten weiter, indem Du sein Porträt



WICHTIGER HINWEIS:

Vergiß nicht, daß sich die Eigenschaften eines Charakters im Laufe des Spiels verändern als seine Erfahrung zunimmt.



WARNUNG:

Wir empfehlen, daß Du Dein Spiel sofort nach Betreten von Shadowlands sicherst, denn solltest Du sterben, bevor du Deine Charaktere gesichert hast, mußt Du Deine ganze Gefolgschaft neu erstellen.

unten auf dem Bildschirm anklickst. Wenn Du alle Deine Kämpfer erstellt hast, klicke auf das 'ENTER THE SHADOWLANDS'-Schwerte-Icon, um das Spiel zu starten.

2. SCHNELLSTART

Es ist nicht unbedingt nötig, daß Du Deine Gefolgsleute selbst erstellst; das Programm wird dies unternehmen, falls gewünscht. Diese Option einfach anwählen. Wir empfehlen jedoch, daß Du Dein Programm selbst zusammenstellst, denn ernste Spieler, die das Spiel wirklich vollenden wollen, entwickeln ihren eigenen Stil, wozu die automatische Teamauswahl nicht immer geeignet ist.

3. GESICHERTES SPIEL LADEN

Wähle diese Option, wenn Du schon mal gespielt hast und nun von einer abgesicherten Stelle wieder weitermachen willst. Du befindest Dich dann mit den gleichen Charakteren und demselben Status wie vorher genau an dem Ort, wo Du vorher aufgehört hast.

B. DER SPIELABLAUF

Bist Du einmal in das Spiel eingestiegen, erhältst Du eine Gedächtnishilfe, die Deine Charaktere sichert, wenn sie neu erstellt worden sind. Es wird Dir unbedingt geraten, davon Gebrauch zu machen, denn neue Charaktere sind ganz besonders verletzlich und können nur durch Benutzung der LOAD SAVED GAME-Option gerettet werden.

Der Bildschirm ist Dein Fenster zur Spielwelt, er zeigt Dir die Umgebung im isometrischen 3D-Stil. Die Porträts der Four Warriors befinden sich am oberen Rand der Ansicht.

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert, und Du benutzt die Porträts Deiner Kämpfer, um Befehle zu geben, die sie dann in der Spielwelt ausführen.

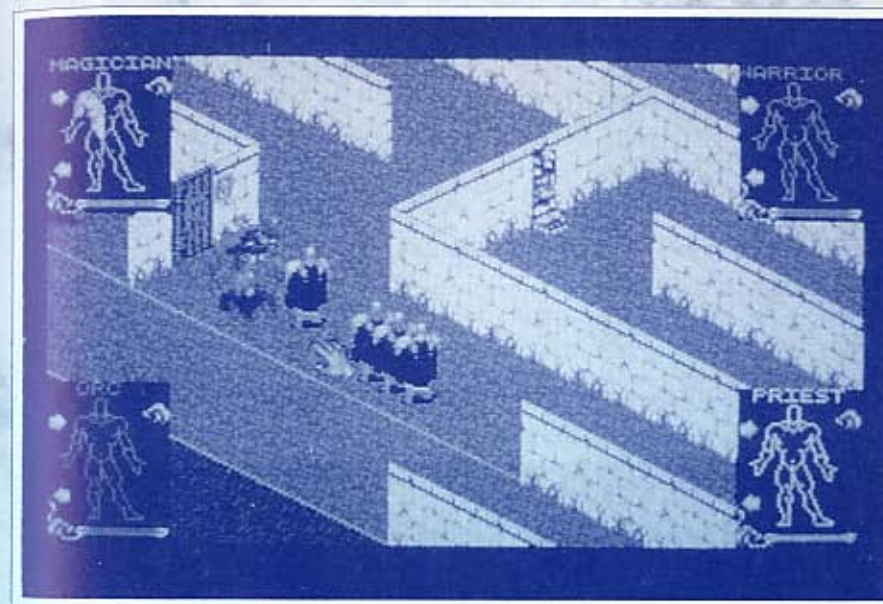
Gewöhnlich werden diese Befehle gegeben, indem man den linken Mausknopf benutzt - man klickt auf den Teil eines Porträts an einem Ort in der Spielwelt. Genaue Einzelheiten über die Kommando-Sequenzen stehen weiter unten.

Beachte, daß jeder Kämpfer nur Befehle gegen Objekte und Ziele ausführen kann, die innerhalb seines Sichtfeldes liegen - in seinem RANGE OF VISION (Sichtbereich). Dieser Sichtbereich, der Kampfbereich eines Kämpfers, hängt von der Entfernung und von dazwischenliegenden Hindernissen (z.B. Wänden) ab.

Der Sichtbereich eines Charakters wird Dir durch den Mauszeiger angegeben. Wenn eine Aktion ausgewählt wurde, zeigt Dir ein Zeigefinger-Icon, wann Du in dem Sichtbereich eines Charakters bist, und eine Pfeilspitze zeigt Dir an, daß Du außerhalb seines Sichtbereiches bist. Die Pfeilspitze kann nur auf den Porträts benutzt werden.

Klicke zum Beispiel das linke Bein des roten Kämpfers (Porträt außen links) an, das ist das verlängerte Bein rechts, wenn man es von Deiner Position ansieht.

Das ruft den "walk to"-Befehl hervor. Du bewegst nun den Mauszeiger über den Bildschirm und wählst den Ort aus, wo der Zeiger als eine Hand aufleuchtet. Klicke den linken Mausknopf wieder, und der Kämpfer geht dann zu diesem Ort.



! WARNUNG:

Wann immer wir in diesem Handbuch von rechts oder links im Zusammenhang mit den Porträts sprechen, beziehen wir uns auf DEINEN Standpunkt.

Alle Handlungen in diesem Spiel können auf diese Weise ausgeführt werden. Zusätzlich kann man sich durch die Porträts Zugang zu Informationen (INVENTAR) über jeden Kämpfer verschaffen - ziehe den Mauszeiger über ein anderes Porträt und klicke den rechten Mausknopf. Der INVENTAR-Schirm für diesen Charakter wird nun angezeigt (aber beachte, daß die Spielzeit

währenddessen weiter abläuft, was wichtig ist, wenn Du Dich mitten in einem Kampf befindest). Um zum Action-Bildschirm zurückzukehren, brauchst Du nur den rechten Mausknopf zu drücken.

? WICHTIGER HINWEIS:

BENUTZUNG DER MAUS

Die Maus wird in zweifacher Weise in SHADOWLANDS benutzt: um Icons oder Objekte auszuwählen, indem man sie anklickt, und für bestimmte Handlungen, indem man mit ihr "zieht".

AUSWÄHLEN VON ICONS UND GEGENSTÄNDEN

Um ein Icon oder einen Gegenstand auszuwählen, ziehst Du den Mauszeiger auf das gewünschte Icon oder Objekt. Dann klickst Du (kurz drücken und loslassen) den linken Mausknopf.

ZIEHEN

Einige fortgeschrittenere Kontrolltechniken bestehen aus "ziehen" ("dragging") - platziere den Mauszeiger auf dem Ort, zu dem Du gehen möchtest, drücke den linken Mausknopf und halte ihn fest. Nun ziehst Du die Maus mit dem heruntergedrückten Knopf langsam in die gewünschte Richtung.

KNÖPFE

Der linke Mausknopf wird benutzt, um Aktionen, Icons, Objekte und Orte auszuwählen. Den rechten Mausknopf wendest Du in Shadowlands an, um zwischen dem Spielbildschirm und dem INVENTAR-Schirm hin- und herzuschalten während der Zeiger auf dem Porträt eines Charakters ist. Den rechten Knopf benutzt Du auch, einen momentan gewählten Charakter zu zentrieren, wenn der Zeiger nicht auf dessen Porträt ist.

1. DIE PORTRÄTS:

Die Porträts stellen die FOUR WARRIORS dar, und sie sind farbig gekennzeichnet, um Dir zu helfen, sie mit dem dazugehörigen Kämpfer auf dem Bildschirm zusammenzubringen. Die Porträts haben zwei Hauptfunktionen:

Erstens kannst Du durch sie Befehle an die Kämpfer geben. Du kannst jeder Zeit einen Charakter befehlen, indem Du einen Teil seines Körpers anklickst. Genaue Anleitungen dafür bekommst Du später.

Zweitens geben sie Dir Informationen über die Four Warriors, im besonderen über ihre Gesundheit und ihre Position in der Spielwelt. Die Position wird

angegeben, wenn das Porträt erscheint (siehe unten DAS BENUTZEN DER PORTRÄTS). Der Gesundheitszustand eines Charakters wird durch einen horizontalen Streifen am unteren Rand jedes Porträts angezeigt.

? WICHTIGER HINWEIS:

Das Layout der Porträts kann mit Hilfe der LAYOUT-Kontrolle (die ESCAPE-Taste) verändert werden.

a) BENUTZEN DER PORTRÄTS

Die Portraits befinden sich immer in einem von vier Zuständen:

1) ACTION-PORTRÄT

Hier wird der Charakter in einer Umrißzeichnung dargestellt, die in Arme, Beine und Kopf aufgeteilt ist. Wenn der Charakter ein Objekt in seiner rechten Hand trägt, wird das auch gezeigt. Diese Darstellungsart wird benutzt, um dem entsprechenden Kämpfer Befehle zu erteilen.

2) GESICHTS-PORTRÄT

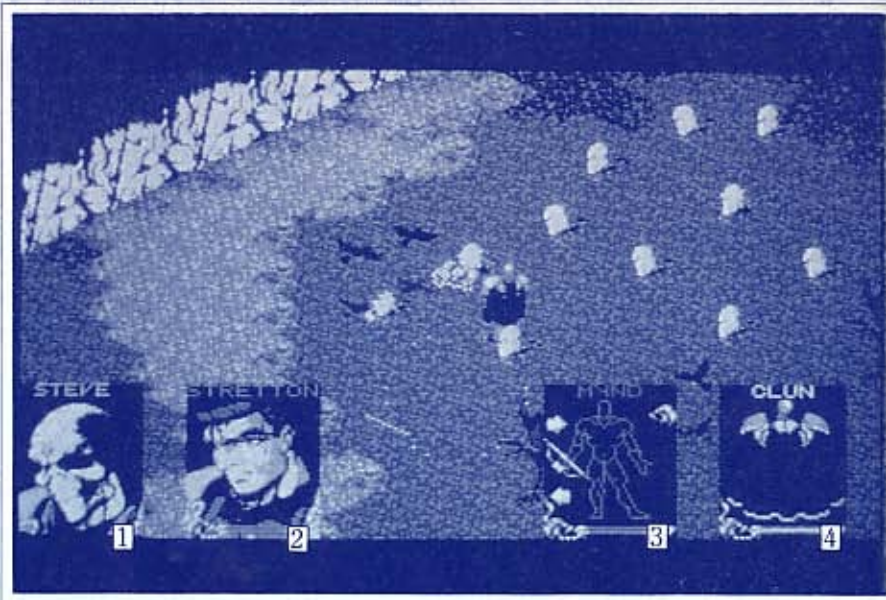
Wenn Du nur das Gesicht eines Kämpfers auf dem Bildschirm siehst, bedeutet das, daß er oder sie augenblicklich nicht in dem Sichtfeld des von Dir gewählten Charakters ist. Zum Beispiel: Wenn Du das Spiel startest, klicke links das rechte Bein des roten Kämpfers an und lasse ihn ununterbrochen diagonal herunter zu der Straße unten links laufen. Nach und nach verschwinden die anderen Charaktere aus dem Sichtfeld des roten Charakters, und anstatt ihrer Porträt-Icons erscheinen nun ihre Gesichtsporträts auf dem Bildschirm.

3) UMGEKEHRTES PORTRÄT

Wendet ein Charakter Dir seinen oder ihren Rücken zu, bedeutet das, daß er/sie nicht nur aus dem Sichtfeld des momentan gewählten Charakters verschwunden ist, sondern daß er/sie sich auf einem anderen Level des Spiels befindet.

4) TOTENKOPF

TOTENKÖPFE erinnern uns an die Kämpfer, die nicht länger unter uns sind.



- 1 Totenkopf 2 Gesichts - Porträt 3 Action Porträt
4 Umgekehrtes Porträt

2. BEFEHLE GEBEN

Befehle können jeweils an bestimmte Charaktere gegeben werden, während andere Charaktere noch mit Aufgaben von früheren Befehlen beschäftigt sind, was in der Tat eine "multitasking"-Kommando-Struktur ergibt.

Um einem Kämpfer einen Befehl zu geben, mußt Du zuerst sein Porträt anklicken - der Bildschirm wandert dann zu seinem augenblicklichen Standort, und sein Porträt wird zu einem ACTION-PORTRÄT (falls es nicht schon eins ist).



WICHTIGER HINWEIS:

Klickst Du einen Totenkopf oder einen toten Kämpfer an, erscheint der Ort, an dem sich der Körper befindet (er wird vielleicht von einem anderen Charakter getragen). Du kannst einen toten Kämpfer keine Befehle geben!

Der Zustand der anderen Charakter-Porträts kann sich ändern, sie geben ihre jeweilige Position relativ zu dem momentan gewählten Charakter an. Kämpfers, die im Sichtfeld Deines Charakters sind, zeigen ihre ACTION- PORTRÄTS, diejenigen, die nicht in seinem Sichtfeld sind, erhalten FACIAL PORTRÄTS oder erscheinen als UMGEKEHRTE PORTRÄTS, wenn sie sich auf einem anderen Level befinden.

Tatsächlich ist es einfach, Befehle zu geben. Das einzige, was Du tun mußt, ist, den entsprechenden Körperteil des Kämpfers anzuklicken, der den Befehl ausführen soll. Es stehen Dir fünf Körperzonen dafür zur Verfügung, und Du wirst sehen, daß die Kontrollmöglichkeiten ziemlich logisch sind. Der Kopf kontrolliert Essen und Lesen, die Füße kontrollieren zwei Gangarten und so weiter...

a) ACTION-HAND

Das ist immer die linke Hand, d.h. sie ist auf der linken Seite, wenn Du das ACTION-PORTRÄT anschaust, und deshalb ist sie eigentlich die rechte Hand des Kämpfers. Die ACTION HAND wird im Nahkampf benutzt. Zusätzlich, wenn der Kämpfer ein Objekt in dieser Hand hält, wählt man die ACTION-HAND, um den Gegenstand zu benutzen. Die Pfeile, die über und unter dem Objekt erscheinen, geben Dir die Möglichkeit, durch die anderen Objekte aus dem INVENTAR des Charakters zu fahren. Du kannst sie so auswechseln, ohne den INVENTAR-Bildschirm benutzen zu müssen.

b) TRANSIT-HAND

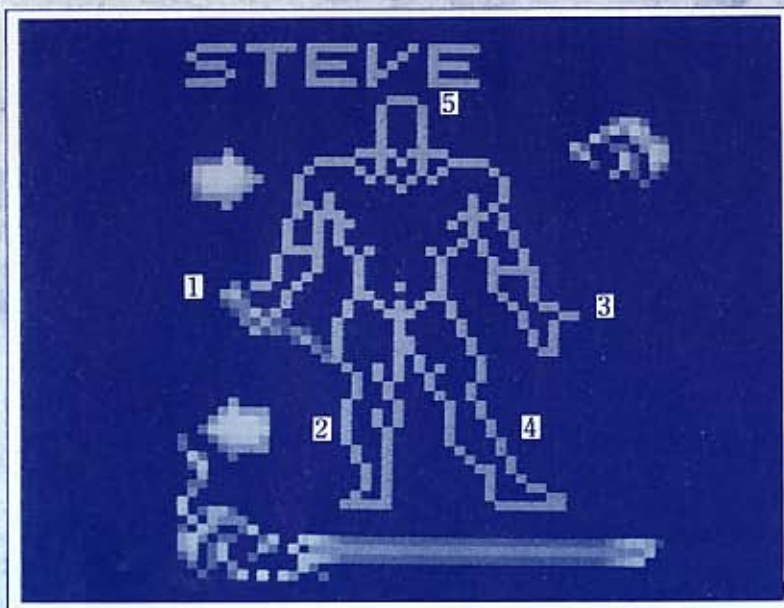
Das ist immer die rechte Hand von Deinem Blickpunkt aus. Diese Hand wird benutzt, um zu Sammeln, Fallenlassen, Werfen und Handeln. Achte darauf, daß die TRANSIT-HAND immer frei ist, auch wenn Du sie gerade benutzt hast, um etwas aufzuheben (siehe unten BEFEHLS-SEQUENZEN). Aufgehobene Gegenstände müssen sofort in die ACTION-HAND übergeben werden. Die einzigen Objekte, die in der TRANSIT-HAND bleiben dürfen, sind die Schilder - diese trägt der Charakter am TRANSIT-ARM, und man kriegt nur über den INVENTAR-Schirm Zugang zu ihnen.

c) DAS GEHBEIN

Das ist immer das rechte Bein, wenn Du das ACTION-PORTRÄT ansiehst. Seine einzige Aufgabe ist es, den Charakter von einer Position in eine andere gehen zu lassen.

d) DAS 'FÜHRUNGSBEIN'

Das ist immer das linke Bein von Deiner Sicht aus. Dieses Bein hat dieselbe Aufgabe wie das GEHBEIN. Zusätzlich bewirkt es, wenn Du diese Funktion



- 1 Action - Hand 2 Das 'Führungsbein' 3 Transit Hand
4 Das Gehbein 5 Kopf

wählst, daß die Charaktere, die in dem Sichtfeld Deines Kämpfers sind, ihm folgen. Dieser Befehl ist da, um eine Truppe zu bilden. Die Formation, die die beteiligten Charaktere annehmen, wird von der SQUAD FORMATION-Option vorgeschrieben. Das wird in dem INVENTAR-Schirm Abschnitt genauer erklärt.

e) KOPF

Es gibt nur einen für jeden Charakter! Er wird zum LESEN und ESSEN gebraucht.

?

WICHTIGER HINWEIS:

Du kannst kompliziertere Handlungen ausführen, wodurch Deine Kämpfers mit anderen Objekten und Charakteren interagieren. Diese werden durch eine Mischung verschiedener Befehle verwirklicht - um Objekte zu werfen, mußt Du z.B. das Objekt, beide Hände und das Ziel anklicken.

3. BEFEHLS-SEQUENZEN

a) GEHEN

Wähle das Porträt des Charakters aus, der Deinen Befehl ausführen soll. Klicke das GEHBEIN an. Klicke (d.h. mit dem Handzeiger) auf dem Bildschirm den Ort an, wohin Du ihn gehen lassen willst - er (der Ort) muß in seinem Sichtfeld sein. Ziehst Du den Zeiger, so folgt der Charakter.

b) FÜHRUNGSTRUPPE

Wähle das Porträt des Charakters aus, dem Du befehligen möchtest. Klicke das FÜHRUNGSBEIN an. Klicke auf dem Bildschirm den Punkt an, wohin er die anderen führen soll.

Der Charakter begibt sich nun zu dem gewünschten Ort, wobei ihn die anderen Truppenmitglieder in der auf dem Schachbrett erstellten Formation begleiten (siehe den Abschnitt INVENTAR-SCHIRM). Charaktere außer Sichtweite werden sich der Truppe nicht anschließen.

c) ESSEN UND LESEN

Jeder Charakter braucht im Laufe der Zeit Essen und Wasser, um seine Kräfte wieder zu stärken:

a) Wähle das Porträt Deines gewünschten Charakters aus.

b) Klicke sein KOPF-Icon an.

c) Ziehe den HANDZEIGER (was bedeutet, daß das Nahrungsmittel im Sichtfeld sein muß) über das Nahrungsmittel, das Du für ihn vorgesehen hast, bis es aufleuchtet; dann klickst Du es an.

Der Charakter geht dann zu dem Nahrungsmittel, hebt es auf und ißt es. Daß der Charakter direkt von Quellen trinkt, erreicht man auf die gleiche Weise.

Damit er ißt, was er schon in der Hand hält:

a) Wähle das Porträt des Charakters, dem Du einen Befehl erteilen willst.

b) Platziere das Nahrungsmittel in seine ACTION-HAND (benutze die Scroll-Pfeile, wenn nötig).

c) Klicke das Nahrungsmittel an.

d) Klicke das KOPF-Icon an.

Der Charakter ißt dann das Nahrungsmittel, das er in der Hand hält. Daß er aus Behältern trinkt, erreicht man auf die gleiche Weise. Um diese zu füllen, muß man sie nur an einer Quelle benutzen. Man kann Nahrungsmittel- und Getränke auch mit Hilfe des MUND-Icons auf dem INVENTAR-Schirm einsetzen.

d) LESEN

Um eine Nachricht zu lesen:

a) Wähle das Porträt Deines Charakters aus.



1 Wasser 2 Essen

b) Wähle dann das KOPF-Icon.

c) Zeige mit der HAND auf die Nachricht, die Du er lesen soll und wähle sie aus (sie muß im Sichtfeld sein).

Der Charakter geht dann hinüber zur Nachricht und liest sie. Klicke den linken Mausknopf, um die Nachricht zu löschen. Beachte, daß es unmöglich ist, Nachrichten im Dunkeln zu lesen.

e) **SAMMELN**

Um Objekte zu sammeln, die in der Reichweite des Charakters liegen:

a) Wähle den Charakter aus.

b) Wähle dann die TRANSIT-HAND,

c) Markiere und wähle das Objekt in der Spielwelt.

Der Charakter geht dann zu dem Gegenstand hinüber und hebt ihn auf. Er nimmt ihn in die ACTION HAND, und er erscheint in einem Fach in seinem INVENTAR.



Wenn der Charakter bereits ein volles INVENTAR hat, tauscht er den Gegenstand mit dem, den er gerade in der ACTION-HAND hält, aus.

f) **FALLENLASSEN UND WERFEN**

Um einen Gegenstand fallenzulassen:

a) Wähle das Porträt des Charakters aus, den Du kommandieren möchtest.

b) Plaziere den Gegenstand, der fallengelassen werden soll, in die ACTION-HAND, indem Du die Scroll-Pfeile benutzt, falls nötig.

c) Wähle den Gegenstand aus.

d) Zeige auf die TRANSIT-HAND.

e) Wähle den Ort aus, wo der Charakter den Gegenstand fallenlassen soll und benutze dazu den HAND-Zeiger.

Wenn der Ort in der Nähe des Charakters liegt, geht er einfach dorthin und läßt den Gegenstand fallen. Wenn der Ort weiter weg ist, wirft er den Gegenstand. Denke daran, daß ein Kämpfer immer versucht, das Objekt genau dorthin zu

werfen, wohin Du gezeigt hast; wenn er aber zu schwach ist oder das Objekt zu schwer ist, kann er es vielleicht nicht schaffen.

g) **HANDELN**

Um Schalter und Knöpfe zu bedienen:

- a) Wähle das Porträt Deines Charakters aus.
- b) Wähle dann die TRANSIT-HAND,
- c) Markiere und wähle das gewünschte Objekt.

Der Charakter geht dann hinüber und benutzt das Gerät, d.h. er drückt einen Knopf, zieht einen Hebel.

Einige Geräte werden durch Druck auf Bodenschalter aktiviert, andere durch Licht, Dunkelheit oder andere Faktoren. Du mußt einfach damit experimentieren!

h) **DAS BENUTZEN VON GEGENSTÄNDEN**

Jedes Objekt, das die ACTION-HAND gerade festhält, kann ein anderes Objekt ausgetauscht werden, indem Du das festgehaltene Objekt und dann das andere anklickst. Die meisten Objekten werden für bestimmte Handlungen gebraucht, und sind nur effektiv, wenn sie korrekt benutzt werden. Als Grundsatzregel gilt, daß es im Spielablauf klar wird, welches Objekt welche Funktion hat.

Zum Beispiel:

1) **SCHLÜSSEL**

Diese sind nur für Schlösser zu gebrauchen - wenn Du den Schlüssel zum Gebrauch ausgewählt hast, kannst Du ihn nur an einem Schloß benutzen. Wenn der Schlüssel noch nach seiner Betätigung in der Hand gehalten wird, dann paßt er nicht mehr in dieses Schloß.

2) **MÜNZEN**

Diese öffnen Fächer. Es können mehrere Münzen gebraucht werden. Falls die falsche Art von Münze benutzt wird, und sie nicht paßt, bleibt die Münze in der Hand des Charakters.

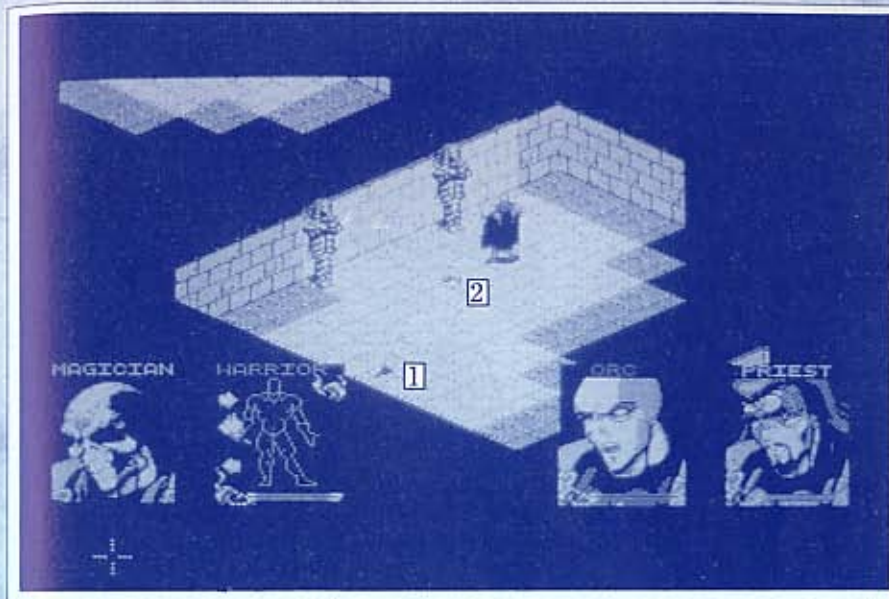
3) **FLASCHEN**

Flaschen kann man an Quellen gebrauchen - sie lassen sich füllen.



WICHTIGER HINWEIS:

Wenn Du versucht, die Icons in unsinniger Weise zu gebrauchen, z.B. wenn Du einen Schlüssel an einer Quelle benutzt, merkst Du, daß es unmöglich ist, währenddessen die Quelle zu markieren.



1) Fackel

2) Schlüssel

4. INVENTAR-Schirm

Der INVENTAR-Schirm eines Charakters wird sichtbar, wenn Du den rechten Mausknopf auf einem Porträt anklickst.

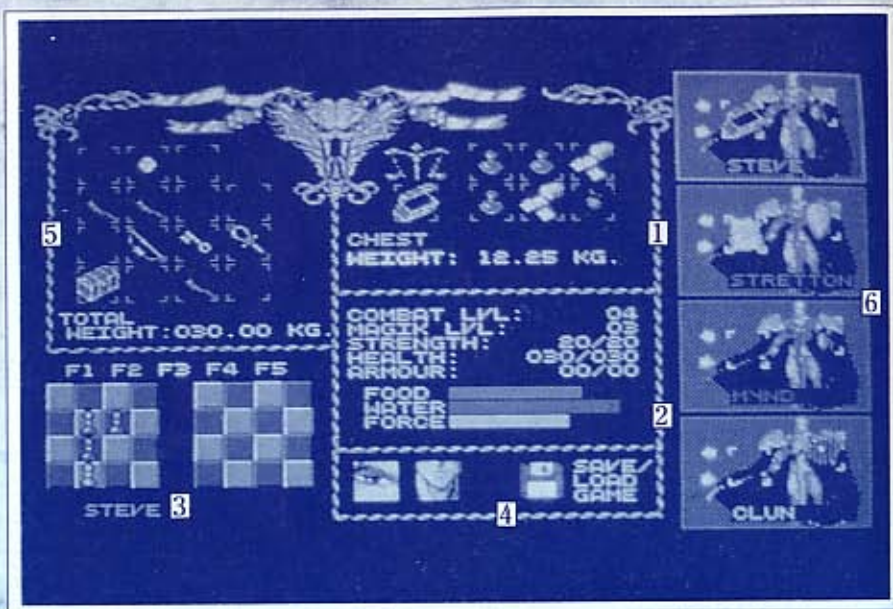
Der Bildschirm ist in fünf Felder unterteilt.

a) **RUCKSACK-GEGENSTÄNDE**

In dem oberen linken Feld auf dem Bildschirm gibt es 16 Fächer. Jedes Fach kann die Darstellung eines einzelnen Objektes in Deinem INVENTAR (das von dem Kämpfer getragen wird) enthalten. Gegenstände können aufgenommen und in leere Fächer gepackt werden, indem man sie anklickt, oder sie können ausgetauscht werden, indem man auf ein anderes Objekt klickt. Es kann sein, daß Du das manchmal machen möchtest, damit bestimmte Objekte während des Spiels nacheinander in die ACTION HAND gelangen.

Der Gegenstand, der gerade in der ACTION HAND des Charakters ist, gehört in ein Spezialfach auf der rechten Seite, unterhalb der Anzeige, in der zusätzliche

Informationen über den Gegenstand enthalten sind, und von wo aus der Eintritt in das MAGIK-System (siehe unter dem Abschnitt MAGIK nach) erlaubt ist.



- 1 Hand Punkt
- 2 Charakter-Statistiken
- 3 Schachbretter
- 4 Die Icons Für Schlafen, Essen Und Sicher
- 5 Rucksack
- 6 Charakter-Porträts

b) CHARAKTER-STATISTIKEN

In der Mitte des Bildschirms, unterhalb der Tafel, auf der das augenblicklich gehaltene Objekt (wenn es eines gibt) markiert ist, siehst Du eine Liste von fünf Eigenschaften und danach drei Stabdiagramme. Hier kannst Du den Status Deines Charakters überprüfen.

KAMPFEBENE

Diese wird mit Erfahrung zunehmen. Charaktere starten im allgemeinen auf Level eins oder zwei.

MAGIEEBENE

Wie COMBAT LEVEL, aber bezogen auf magische Kräfte.

KRAFT

Die erste Zahl gibt die augenblickliche Krafteinschätzung eines Charakters an; die zweite sein geschätzte maximale Kräftepotential.

GESUNDHEIT

Wenn die Gesundheit des Charakters ihren Nullpunkt erreicht, stirbt er. Seine Gesundheit leidet, wenn er durstig, hungrig oder verletzt ist oder zu viele Gegenstände tragen muß. Die zweite Zahl gibt das geschätzte maximale Gesundheitspotential für diesen Charakter an.

RÜSTUNG

Gibt den Grad von Schutz an, den der Charakter gerade genießt.

NAHRUNG - STABDIAGRAMM

Du solltest ein genaues Auge hierauf richten. Wenn der Ernährungszustand des Charakters bedenklich wird, hungert er und seine Gesundheit nimmt ab.

WASSER - STABDIAGRAMM

Wie bei Essen, aber der Stand erhöht sich wieder, wenn ein Charakter Wasser trinkt.

FORCE STABDIAGRAMM

FORCE oder Zauberkraft ist für die MAGIK sehr wichtig, insbesondere, um einen Zauberspruch aufzuladen. Siehe MAGIK für weitere Informationen.

c) DIE CHARAKTER-PORTRÄTS

Diese erscheinen zur rechten Seite des Schirmes und ermöglichen Dir, andere Charaktere und deren Inventare zu überprüfen ohne dabei zum Hauptschirm zurückkehren zu müssen. Klicke die Name eines Porträts an, um die entsprechende Figur aufzurufen.

Wenn die Figuren in unmittelbarer Nähe zueinander stehen, kann man, verschiedene Gegenstände unter ihnen austauschen. Dies ist aber nur möglich, wenn die Kästchen der einzelnen Figuren markiert sind und die ganze Figur, d.h. nicht nur das Gesicht, angezeigt wird. Mit den Pfeilen kannst Du dann durch die Gegenstände im Besitz eines Charakters fahren. Klicke auf den gewünschten Gegenstand, ziehe ihn auf das Inventarfach des anderen Charakters und laß ihn durch erneutes Klicken mit dem linken Mausknopf wieder fallen.

Zusätzlich besitzt der TRANSIT-ARM jedes Charakters in den Porträts ein besonderen Inventarfach, dem man einen Schild (falls vorhanden) zufügen kann, was der Figur dann einen gewissen Schutz gegen Schäden verleiht. Dieser Vorgang ist nur auf dem INVENTAR-Schirm möglich.

d) DIE SCHACHBRETTTER

In Shadowlands können die vier Charaktere entweder einzeln oder als TRUPPE gesteuert werden. Es ist auch möglich die Gruppe in zwei Einheiten aufzuteilen,

wovon jede einen Charakter als ihren Anführer hat.

Eine Truppe bildet sich jeweils, wenn man den LEAD-Befehl verwendet (siehe BEFEHLS-Abschnitt). Ihre Mitglieder und Aufbau erfolgt durch die Schachbretter auf dem Inventar-Schirm. Es können bis zu fünf Truppenformationen und -aufstellungen gespeichert werden, indem man dazu die Formations-Tasten (1-5) verwendet. Jene haben eine eingebaute Voreinstellung, die man durch Drücken auf die gewünschte Formations-Nummer über den Schachbrettern dann folgendermaßen ändern kann:

Um aus den vier Spielfiguren eine einzelne Truppe zu erstellen, benutzt man das linke Schachbrett. Klicke auf einen der Bauern (jeder von ihnen repräsentiert einen der Kämpfer - der Farbcode ist überall derselbe) und bewege ihn auf das gewünschte Feld. Wiederhole diesen Vorgang bei allen vier Figuren bis sich die Bauern relativ zueinander am richtigen Ort befinden, d.h. der gewünschten Truppenaufstellung entsprechen. Wenn Du von nun an den LEAD-Befehl gibst und diese Formations-Nummer wählst, nehmen die Kämpfer die oben erstellten Positionen ein.

Um Deine Gefolgschaft in zwei Truppen aufzuteilen, folge dem oben angedeuteten Vorgang. Wähle dann die Kämpfer, die miteinander zusammenarbeiten sollen und versetze sie auf das rechte Schachbrett. Die anderen (oder der andere) bilden dann auf dem linken Brett die alternative Truppe. Plaziert man z.B. die roten und grünen Kämpfer auf das rechte Schachbrett und gibt einen von ihnen den LEAD-Befehl, so schließt sich der andere (falls er in Sicht ist) an der entsprechenden Stelle an. Das Gleiche gilt natürlich für die Figuren, die sich noch auf dem linken Brett befinden.

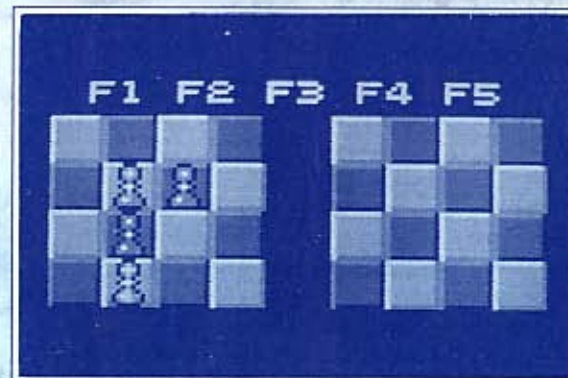
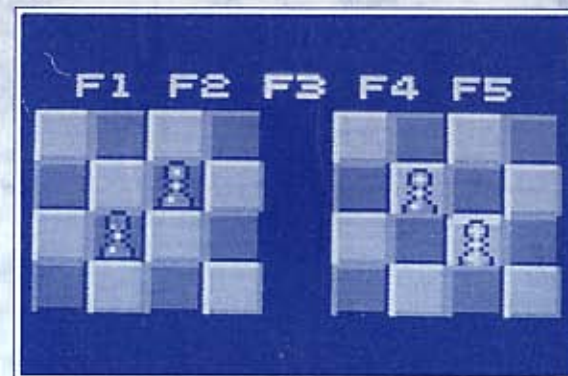
Falls Du Deine Gefolgschaft auf diese Weise aufgeteilt und dann die entsprechende Formation angewählt hast, reagieren die Figuren aber nur auf den LEAD-Befehl eines Kameraden auf demselben Schachbrett. Verschiedene Aufstellungen können jederzeit während des Spiels durch Betätigung der Funktionstasten aufgerufen werden.

e) SCHLAFEN, ESSEN, SICHERN

Unten in der Mitte des Schirms sind die Icons für 'Schlafen' (ein Auge), 'Essen' (ein Mund) und 'Spiel Sichern' oder 'Spiel Laden' (eine Diskette).

1) SCHLAFEN

Klicke auf das Augen-Icon, um einen Charakter einschlafen zu lassen. Während er schläft, erfrischt sich sein Energiestand viel schneller, aber er ist dabei auch Angriffen ausgeliefert. Um ihn wieder zu wecken, gib ihm einen beliebigen Befehl von seinem Action-Porträt auf dem Hauptschirm.



2) ESSEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Charakter essen zu lassen:

- Klicke den Kopf der Figur auf dem Hauptschirm an und dann auf das Nahrungsmittel in der Spielwelt (der Gegenstand blinkt auf, wenn der Handzeiger richtig darauf plaziert ist).
- Klicke auf das Nahrungsmittel in der Hand einer Figur und dann auf dessen Kopf-Icon.
- Hole ein Nahrungsmittel aus dem Inventarfach eines Charakters und laß ihn in das Mund-Icon fallen.

3) SPIEL SICHERN

Klicke auf die Diskette und befolge die Anweisungen. Falls noch nicht vorhanden, kannst Du auch hier eine leere Diskette formatieren.



! WARNUNG:

UNTER KEINEN UMSTÄNDEN AUF DIE SPIELDISKETTEN ABSICHERN ODER EINE SOLCHE FOMATIEREN. IMMER EINE NEUE DISKETTE BEREITHALTEN.

5. LICHT

Shadowlands verfügt über PHOTOSCAPE, einem neuen Echtzeit-System, das alle Bereiche der Spielwelt realistisch beleuchtet, echte Schatten wirft und dem ganzen Verfahren eine einzigartige 'Stimmung' verleiht. Die Beleuchtung im Spiel ist auch aus anderen Gründen sehr wichtig. Viele Gegenstände, Fallen und Feinde sind ohne richtige Beleuchtung schwer zu entdecken - genau wie im alltäglichen Leben wirst Du daher wichtige Details verpassen, wenn Du sie nicht gut sehen kannst und dann auch Fehler machen.

Das Licht hat auch einen besonderen Einfluß auf gewisse Bereiche des Spiels. Es könnte z.B. die Wirkung der Fallen sowie das Verhalten der verschiedenen Wesen beeinflussen, die im Laufe des Spiels erscheinen. Benutze es mit Geschick, so wirkt es zu deinem Vorteil. Viele Gegenstände und Ereignisse erzeugen Licht: Fackeln, Explosionen, Zaubergegenstände, Zaubersprüche und sogar einige der Kreaturen.

a) DIE FACKELN

Die Fackeln unterscheiden sich in ihrer Wirksamkeit und erlöschen nach einiger Zeit. Solltest Du eine brennende Fackel finden und diese für später aufbewahren wollen, mußt Du sie löschen (siehe unten) und in in Deinen Rucksack stecken.

Du kannst auch eine brennende Fackel in den Rucksack stecken (dort wird sie in einem besonderen spezifisch zu diesem Zweck geeigneten Träger aufbewahrt). Dies hat den Vorteil, daß es Licht gibt und Deine ACTION HAND zugleich für andere Zwecke frei bleibt. Fackeln, die auf diese Weise verwendet werden füllen eins der Inventarfächer auf dem Inventar-Schirm.

Ein Charakter, der zu einem gewissen Zeitpunkt entweder mit einer Fackel oder durch einen Zauber Licht erzeugt, wird durch ein Flammen-Icon oben rechts auf seinem ACTION PORTRÄT gekennzeichnet, was Dich stets informiert, welche Deiner Gefolgschaftsmitglieder für die momentane Beleuchtung verantwortlich ist.

1) Eine Fackel an die Wand heften

Es ist möglich, Fackeln an Wände zu heften - man läßt die Fackel gegen die Wand FALLEN, indem man in unmittelbarer Nähe zu ihr steht.

2) Fackeln anzünden

Wähle das Porträt des Charakters, den Du steuern willst. Platziere eine Fackel in seine ACTION HAND, klicke und HALTE die Fackel 2 Sekunden. Sie wird sich dann entzünden.

3) Fackeln erlöschen

Dies erfolgt genau wie Anzünden der Fackeln. Platziere eine brennende Fackel die ACTION HAND, klicke und HALTE die Fackel 2 Sekunden. Sie wird sich nun erlöschen.

6. WAFFEN

Es gibt eine Vielfalt an Waffen in SHADOWLANDS, die man auf zwei verschiedenen Weisen benutzen kann: ALLGEMEIN und SPEZIFISCH. Verwendet man die allgemeine Methode, so wird jeder, der sich zwischen Deinem Kämpfer und seine Waffe stellt, angegriffen. Andererseits kann man die



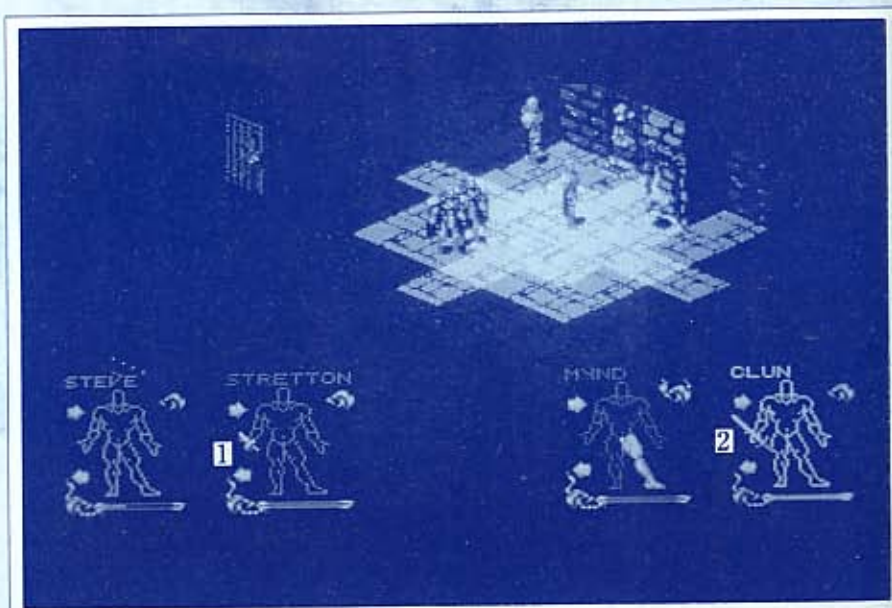
Waffe 'spezifisch' anwenden, wobei sich Dein Kämpfer einem spezifischen Gegner stellt und ihn dann bis in den Tod bekämpft (oder Du ihn zurückbefehlst).

a) DIE 'ALLGEMEINE' WAFFENBETÄTIGUNG

Wähle das Porträt des Charakters, den Du kommandieren willst und dann die Waffe. Wähle nun den Ort in der Spielwelt, an dem die Waffe betätigt werden soll (in Sichtweite).

Bei Handwaffen (z.B. Schwert oder Axt) begibt sich der Charakter zum entsprechenden Ort und benutzt die Waffe gegen jeden Feind, der ihm den Weg sperrt. Diese Methode ist besonders nützlich bei 'Gemetzeln', wo alles, was im Weg steht, angegriffen wird. Sie wird auch bei Fluchtversuchen empfohlen, wo Du Dich zu einem Ausgang durchhauen mußt.

Bei Fernwaffen (z.B. Bogen) schießt der Charakter jeweils eine Runde in Richtung des Ziels ab.



1 Dolch

2 Schwert

b) DIE 'SPEZIFISCHE' WAFFENBETÄTIGUNG

Wähle das Porträt des Charakters, den Du kommandieren willst und dann die Waffe. Markiere und wähle den unteren Teil des Feindes, gegen den die Waffe (in Sichtweite) eingesetzt werden soll.

Bei Handwaffen verfolgt Dein Charakter seinen Gegner und bekämpft ihn bis in den Tod (oder Du ihn zurückbefehlst).

Bei Fernwaffen beschießt Dein Kämpfer ununterbrochen sein Ziel bis sein Vorrat an Munition aufgebraucht oder sein Gegner tot ist.



WICHTIGER HINWEIS:

Alle Kombinationen an Waffen und Anwendungsmodi sind erlaubt. Z.B. könnten drei der Kämpfer 'spezifisch' gerichtete Waffen gegen einen einzelnen Gegner anwenden, während der vierte eine 'allgemeine' Waffe entweder gegen den gleichen Feind oder einen anderen benutzt.

7. ZAUBER

Zaubersprüche erscheinen als Schriftrollen an verschiedenen Stellen in Shadowlands. Die Art und Kraft ihrer Auswirkung ist unterschiedlich. Wenn ein Zauber verwendet wird, nimmt die Zauberenergie - MAGIK FORCE - der Rolle ab und nach mehrfacher Betätigung ist sie erschöpft.

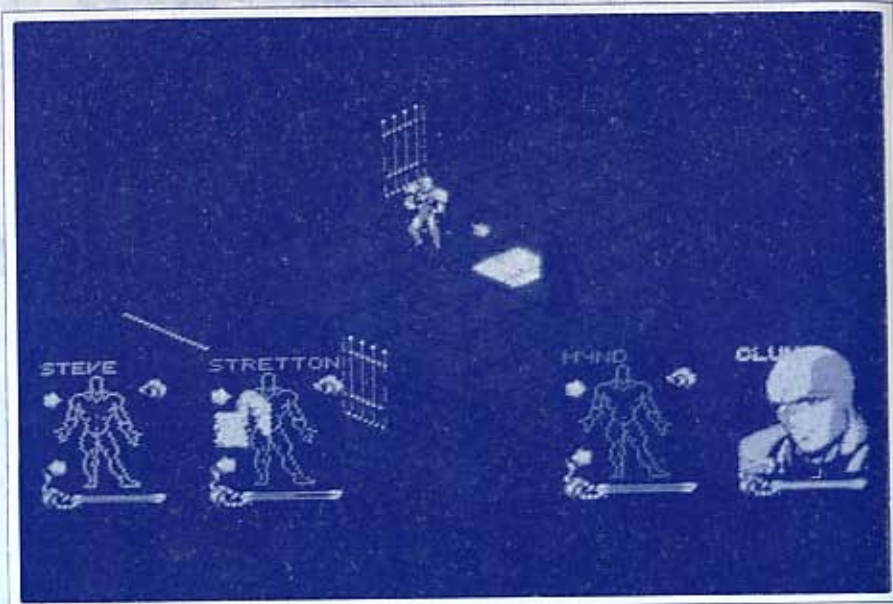
Manchmal kannst Du in SHADOWLANDS auch Zauberbücher finden. Jedes Buch besteht aus sechs 'Zauberseiten', auf die man Schriftrollen plazieren und aufbewahren kann. Sollte im Laufe des Spiels anstatt nur eine Schriftrolle ein ganzes Buch verwendet werden, dann werden alle dort enthaltenen Zauber, einer nach dem anderen, ausgelöst. Um bei Deinen Zaubersprüchen die maximale Auswirkung zu erzielen, mußt Du sie vorher bewußt kombinieren und ordnen - eine Reihe von 'Angriffszaubern' kann sogar den mächtigsten Gegner besiegen.

a) ZAUBERN

Um einen Zauber anzuwenden, halte in mit der ACTION HAND, wähle ihn aus und markiere dann mit dem Handzeiger sein Ziel innerhalb der Spielwelt. Einige der Zauber (z.B. Licht) müssen auf Mitglieder Deines eigenen Teams gerichtet werden.

b) AUFLADEN DES ZAUBERS

Viele Gegenstände in SHADOWLANDS haben Zauberkraft oder MAGIKFORCE. Diese Kraft ist eine Energie, die sie in sich haben, und die bestimmt, wie effektiv ein Objekt ist - ein Schwert mit einer MAGIKFORCE von 67 ist effektiver als ein



Schwert mit einer MF von 12. Ein Apfel mit einer MF von 34 ist nahrhafter als einer mit einer MF von 4.

Deine Charaktere sind unterschiedlich begabt, diese Energie der Objekte in sich aufzunehmen. Ihre Körper saugen die Energie auf, und das FORCE-Stabdiagramm auf dem INVENTAR-Schirm zeigt an, wieviel sie annehmen. Die Energie kann auf die Zaubersprüche übertragen und sie wieder aufladen.

Die Zaubergesetze legen fest, daß diese Energie nur von Objekten aufgesaugt - und nicht in sie hineingegeben - werden kann, und daß sie nur in Zauber umgesetzt - und nicht vom Zauber abgesaugt - werden darf. Das bedeutet, daß die Objekte, die bereits einen Teil ihrer MG abgegeben haben, weniger wirkungsvoll sind und nicht wieder aufgeladen werden können. Es bedeutet auch, daß die Zauber, wenn sie im ganzen Spielablauf benutzt werden, langsam die gesamte MF im SHADOWLANDS verringern, und die Objekte allmählich unbrauchbar werden.

Um die MF von einem Objekt auf einen Zauber oder ein Zauberbuch zu

übertragen, rufst Du den INVENTAR-Schirm ab. Platziere ein Objekt mit Zauberkraft (z.B. eines mit MAGIKFORCE-Wert wie Brot) in das bereitgehaltene INVENTAR-Fach (unterhalb der Tabelle). Unten ist angegeben, wieviel MF es hat. Klicke die Tabelle an und sauge so viel Energie auf, wie Du benötigst. Nimm das Objekt aus dem Fach heraus und gib den Zauber oder das Zauberbuch dort hinein. Klicke die Tabelle an, um den Zauber mit so viel MF aufzuladen, wie Du brauchst. Wenn das Buch geladen ist, dann verteilt sich die MF gleichmäßig über alle Seiten.

?

WICHTIGER HINWEIS:

Fortgeschrittene MAGIK-Benutzer sind in der Lage, den Übertragungsprozeß von MF besser zu nutzen als Anfänger.

8. ZEHN SPIELTIPS

- 1) Gehe sparsam mit Licht-Energie um, sie ist sehr wertvoll.
- 2) Behalte den Nahrungs- und Wasserstand im Auge.
- 3) Lese alle Zeichen.
- 4) Statte Gruppen-Formation entsprechend der jeweiligen Charaktere und den jeweiligen Bedingungen aus - stationiere schlecht beschilderte Charaktere nicht an die Spitze einer Truppe, halte Charaktere mit leeren Waffen fern vom Kampfesgeschehen, vielleicht können sie anderswo wirkungsvoller eingesetzt werden.
- 5) Versuche im Kampf besonders gegen hartnäckige Widersacher, Gruppen zu bilden, sie sind weniger gefährlich, wenn sie gegen mehrere Charaktere auf einmal kämpfen müssen. Bewege dann Deine Gruppe auf den nächsten Kontrahenten zu - Mann-zu-Mann-Kampf ist zwar fairer, aber nicht so erfolgreich.
- 6) Platziere die Zauber in den Büchern nach einer strategischen Ordnung, sodaß sie in Verbindung miteinander wirken und den größtmöglichen Effekt haben. Richte die Bücher auch unter bestimmten Zauber-Themen ein - fasse in einem Band alle heilenden Zauber zusammen und gebe ihn dem besten Priester, denn man braucht einen "Erste-Hilfe"-Mann.
- 7) Nimm Dich in Acht vor Gegnern, die eigene Zauberkraft haben.
- 8) Studiere die Spielwelt genau - Du bist vielleicht in der Lage, wertvolle Hinweise in Gebieten zu entdecken, die Du bis jetzt noch nicht erforscht hast. Vorgewarnt ist vorgewappnet.
- 9) Achte auf Objekte, die MAGIKFORCE haben, sie sind Quellen reiner Zauberkraft, die du auf deine Zauber übertragen kannst.
- 10) Nimm nichts als sicher hin.

9. ZUSAMMENFASSUNG DER SPIELSTEUERUNG:

LINKER MAUSKNOPF

Er wird benutzt, um Icons, Objekte und Positionen auszuwählen.

RECHTER MAUSKNOPF

Er wird benutzt, um zwischen der Spielwelt und den INVENTAR-Bildschirmen hin- und herzuschalten. Er kann auch dafür angewendet werden, die Darstellung der Spielwelt auf den augenblicklich gewählten Kämpfer zu konzentrieren.

FUNKTIONS-TASTEN 1-5

Sie werden benutzt, um Gruppen von 1 bis 5 zu formieren.

LEERTASTE

Sie wird benutzt, um die Porträts der Kämpfer zu verändern.

PAUSE/WEITERSPIELEN

Drücke H.

SHADOWLANDS: La Chute de Koranos

Au cœur de Shadowlands, entouré de donjons et baigné de temples était assis le Seigneur Tout Puissant, et toutes les terres que ses yeux noirs regardaient lui appartenaient. Son royaume s'étendait des tristes vergers de Randril jusqu'aux impressionnants dédales de Sunassi. Il était le maître de tout, depuis le point où le ciel et la terre s'unissent jusqu'aux sommets des montagnes du Gurangas. Le ténébreux seigneur admirait son royaume et il était avide de l'agrandir.

Tianna se réveilla à huit heures, et quittant ses rêves elle tourna la tête pour contempler le corps endormi de Vashnar. Elle aimait son souffle léger et son visage serein. Vashnar avait récemment été déprimé, et quand il se mettait en colère il ressemblait plus à un guerrier qu'à un prince.

Des rumeurs avaient gagné le palais comme quoi il se passait d'étranges choses au-delà des montagnes, aux royaumes des ténèbres. Au village, quelques aventuriers téméraires avaient parlé de se risquer vers le nord en empruntant les sentiers montagneux pour aller enquêter à Shadowlands, mais Vashnar s'y était opposé et personne ne doutait de sa sagesse.

Tianna regardait par la fenêtre la rivière de Caval, rivière de l'éternité, dont le doux murmure parcourait le village, et dont les eaux, le disait-on, remplissaient les cœurs d'énergie. Puis, elle détourna le regard en direction de la montagne de Holias, la plus haute des montagnes de Gurangas, et là, ce qu'elle vit lui glaça le sang. Une armée, une masse, un déluge d'hommes descendaient lentement la montagne, formant une tâche noire. Sa voix se mit à trembler, et elle se retourna pour réveiller son prince guerrier.

Fortimer avait également remarqué cette armée ténébreuse. Vue de sa ferme, située au pied des montagnes, elle lui semblait terrifiante, immense et interminable, enveloppant le paysage d'une vague meurtrière. Sa fille le rejoignit alors qu'il était assis près de sa ferme à les observer!...

Sapphire n'avait que onze ans, et déjà toute la sagesse de sa mère se profilait sur son visage. Elle parlait peu, préférant observer, mais lors des rares occasions où elle parlait, on pouvait entendre sa petite voix douce comme le chant des oiseaux. Fortimer la regardait, c'était son enfant, sa lignée, son sang, et une certaine fierté l'envahissait à chacun de ses souffles. Elle parla, et ses mots le déchirèrent.

"Papa, est-ce qu'ils vont nous faire du mal?"

Fortimer en avait les larmes aux yeux. Une heure plus tard, lui et sa famille étaient morts. Ils étaient les premières victimes de la chute de Koranos.

Discours de Vashnar à l'armée de Koranos.

"Aujourd'hui, Koranos va devoir subir son épreuve la plus amère. La terrible emprise du Seigneur Tout Puissant est arrivée jusqu'à nous, et à notre tour, nous devons y faire face et être courageux. Beaucoup d'entre vous avez déjà combattu à mes côtés, souvenez-vous de la bataille de Magellin ou de celle du Col de Llinor. En ce temps-là, même si nos ennemis étaient plus puissants que les dieux, nous étions toujours vainqueurs et voilà pourquoi nous le serons encore aujourd'hui.

"Je n'ai pas l'intention de vous tromper, vous mon peuple. Aujourd'hui, le sang va beaucoup couler sur nos terres, mais par l'esprit qui guide le Caval, nous pouvons être sûrs que nos morts ne seront pas inutiles, et que tous, nous nous battons avec honneur.

"Nous chevauchons à la défense de Koranos, qui nous a nourris et abrités depuis cinq générations. Nous chevauchons afin que notre ville puisse accueillir beaucoup d'autres générations jusqu'à la fin des temps. Nous chevauchons par amour, notre cause est juste, voilà pourquoi nous serons les plus forts."

Alors que l'armée quittait la grand-place, on pouvait voir de la fumée à l'horizon. Vashnar était affligé car il savait que la fumée provenait de chez Fortimer. Il savait lui aussi, que, malgré ses belles paroles, il n'était pas immortel et que sa vie était aussi éphémère que le feu des moissons ou que la beauté d'une rose.

La bataille eut lieu à environ huit kilomètres après avoir traversé le Caval. Ils arrivaient de partout comme si une force puissante les avait jetés du ciel. Ils étaient tous là, les Annubis, les Valkyries, les Minotaures et les Mort-Vivants. Ils formaient le premier rang des armées du Seigneur Tout Puissant et bien que l'armée de Kuranos se battit vaillamment, elle fut écrasée sous le poids de la sombre armée. Vashnar vit son cousin Ulun soulevé par les cornes d'un minotaure, puis, son corps fut écartelé et jeté aux chiens de l'enfer qui arrachèrent sa langue encore gémissante de sa bouche. Durranon, le capitaine de la garde, fut tué par les boules de feu qui étaient déversées sur les armées. A travers la fumée étouffante, Vashnar distingua la silhouette de Keenan, le plus courageux de ses Paladins, qui venait à sa rencontre.

"Vashnar, prince guerrier, tu dois t'enfuir de cet endroit. Nous sommes vaincus. Tu ne dois pas mourir, tu dois partir et emporter avec toi le nom de Kuranos. Et peut-être qu'un jour tu pourras revenir en toute sécurité et rebâtir Kuranos. Retourne à ton palais, prends Tianna et dirigez-vous vers le sud, loin de Shadowlands. Il ne faut pas que nous mourions pour rien, mon prince."

Vashnar s'en alla et chevaucha vers l'ouest, puis il traversa à nouveau le Caval pour gagner le village. Keenan retourna au combat et mourut pour défendre son maître.

Des rats et des scorpions infestaient les rues du village, des serpents rampaient le long des murs de chaque maison. L'odeur nauséabonde de chair brûlée empestait l'air, et même s'il ne pouvait pas encore le voir, Vashnar savait que le palais était dans le même état.

Dans la chambre, Tianna gisait nue au sol, se tenant le ventre et sanglotant. Lorsqu'il la retourna, il se rendit compte qu'elle avait été violée et battue par l'un des Incendiaires, les "hommes qui brûlent" de la légende, qui vivaient à Shadowlands. Il l'enveloppa dans des draps et la porta jusqu'à son cheval. Alors qu'ils chevauchaient vers le sud pour atteindre la rivière, le sang de ses blessures tachait les draps. Au moment où ils atteignirent les limites de Kuranos, elle cessa de sangloter, et bien avant qu'ils aient gagné les rives du Caval, elle était morte.

Vashnar descendit de cheval et étendit le corps de Tianna sur le sol. Il s'agenouilla près de son corps et se mit à pleurer.

"Sois maudit Seigneur Tout Puissant. Sur tout ce qui est bon et pur chez cette femme, je jure de ne connaître aucun repos avant de m'être vengé de toi."

Vashnar mit le feu aux draps qui enveloppait le corps de sa bien-aimée et se recueillit devant les flammes. Pendant une éternité, il observa son esprit qui s'échappait de son corps vers le ciel et la terre. Puis il s'en alla et reprit son chemin vers le nord en suivant la rivière. Ses yeux lançaient des éclairs d'acier et il avait le regard aussi sombre que les nuages.

Vashnar parcourut environ cinq kilomètres avant de voir trois cavaliers venus du nord

qui s'approchaient. Son sang se glaça lorsqu'il se rendit compte qu'il s'agissait des serviteurs du Seigneur Tout Puissant, des chevaliers ténébreux sur des chevaux squelettiques. Les mort-vivants apparaissent sous diverses formes, mais la plus terrible d'entre elles est sans conteste celle d'un squelette, d'un cadavre humain en décomposition avec des lambeaux de chair et deux trous vides et insondables en guise d'yeux. Le Seigneur Tout Puissant avait un sourire figé sur ses mâchoires, qui traduisait une certaine ironie amère vis-à-vis du guerrier. Il sourit et descendit de cheval.

"Qui ose se mettre sur notre chemin ?", demanda une voix glaciale venant des profondeurs du squelette.

"Qui pose cette question ?", répondit Vashnar.

"Je suis Cthul Tol Anuin, le Seigneur Tout Puissant de Shadowlands, Gardien du Sinistre Masque de Gythdor, ton nouveau seigneur et maître."

"Et moi, je suis Vashnar Herenil, fils du Roi Herenil des Harbour Lands, possesseur du Sceptre de Remiros. Je te défie, Cthul Tol. Je t'ai maudit sur les rives de la rivière Caval, et je vais te détruire."

"Je me moque bien de ta malédiction, prince guerrier, tout comme de la rivière sacrée. Ta rivière au nord se jette dans mon royaume, fils de Rois, et c'est là que tes os pourriront quand tu seras mort."

"Tu ne me fais pas peur."

"Alors nous sommes faits pour nous entendre, Prince Vashnar, car toi non plus tu ne me fais pas peur. Tu ne me fais pas peur du tout."

Une douleur lancinante parcourut le côté gauche de Vashnar, et il sentit le suintement chaud de son sang sur sa cuisse. Il baissa les yeux pour voir la pointe de la lance qui dépassait du côté droit de son estomac. Puis il commença à souffrir. C'était une douleur terrible, ses reins, ses intestins, sa peau et ses os appelaient au secours, et le cri de son corps passait par son cerveau et ensuite par sa bouche. Vashnar hurlait de façon primitive et malgré les vagues de souffrance qui l'envahissaient, il était conscient que quelqu'un tordait et bougeait la lance, lui tranchant le dos. Enfin, elle fut retirée.

Il tomba à la renverse en se tenant le ventre, et il vit debout devant lui, la forme d'un squelette qui avait encore dans sa main la lance. Sa mâchoire lui souriait, ses yeux vides semblaient l'appeler. Et Vashnar se vit cloué au sol face au squelette et alors qu'il essayait de se relever, il vit le squelette donner un coup de pied à son corps inerte pour le jeter dans la rivière Caval. Puis il se dirigea vers le ciel où les bras de la Terre mère s'ouvrirent pour le serrer et le protéger, et il sourit.

"C'est ton rêve ?", demanda Nanock.

"Oui, c'est le rêve que j'ai fait les quatre dernières nuits.", répondit Helver.

"C'est étrange."

Ils étaient dans une des nombreuses tavernes de la ville d'Aquanor, capitale des Harbour Lands. L'endroit était petit mais très accueillant, et beaucoup d'aventuriers venaient y raconter des histoires et boire de la bière. Ce soir là, la taverne était pleine à craquer et tout le monde ne parlait que du rêve d'Helver, de la chute de Koranos, de la mort du Prince Vashnar et de la raison pour laquelle un tiers de la population aventurière avait fait le même rêve quatre nuits durant.

"C'était certainement un appel au secours, oui, certainement.", déclara Rathor, un ecclésiastique de pouvoir dont l'expérience accréditait les paroles. "A mon avis, le prince est mort et le palais ne l'a pas encore annoncé publiquement."

"Il est possible que le palais ne le sache pas encore", s'exclama Helver, "Il faut quatorze jours pour se rendre à cheval à Kuranos, et peut-être n'est-il mort que depuis quatre jours ? Cela semble probable. Nous devrions certainement demander une audience au Roi, même s'il ne s'agit que de l'informer de ce rêve."

"Si beaucoup d'entre nous avons fait ce même rêve, j'imagine que beaucoup des proches du Roi l'ont également fait. Le Roi est déjà au courant : s'il ne l'était pas, il ne serait pas Roi."

"Mais alors, que devons-nous faire, préparer nos sacs et chevaucher vers le nord pendant seize jours à cause d'un rêve que beaucoup d'entre nous avons fait ? Il pourrait s'agir d'un piège. On a vu des choses plus étranges."

"J'aimerais avoir la parole.", avait dit une voix douce venant de derrière, et quand les aventuriers se retournèrent, ils aperçurent une lumière blanche et éblouissante, et au milieu de cette lumière se trouvait l'esprit d'une petite fille dont le visage resplendissait d'une infinie sagesse. La foule s'ouvrit sur son passage et elle avança doucement, silencieusement, comme suspendue dans les airs, vers l'avant de la pièce. Puis, elle se mit à parler et sa voix ressemblait au chant d'un oiseau :

"Je suis Saphire de Kuranos, c'est le pouvoir de la Rivière Caval qui m'envoie ici pour vous demander de venir en aide à Vashnar Herenil, tué par le Seigneur Tout Puissant de Shadowlands, et dont l'esprit vit encore. A cause de la puissance de la Rivière Caval, à cause d'une malédiction jetée par Vashnar au côté de sa bien-aimée, son esprit ne sera en paix qu'après la mort du Seigneur Tout Puissant."

"Cela pourrait être long.", murmura Nanock à Halver. La lumière s'avança vers eux.

"Voilà pourquoi la personne qui maudit est souvent la personne qui est maudite, Nanock de Duannar. Beaucoup d'entre vous avez reçu des messages vous annonçant la chute de Kuranos, et la mort de Vashnar. Vashnar a besoin de quatre de ses plus nobles guerriers pour devenir les serviteurs de son esprit, le guider, s'aventurer à Shadowlands, récupérer ses os et le venger de Cthul Tol Anuin. Etes-vous prêts à accepter ?"

"Et après ?", demanda Rathor, "Lorsque cette tâche aura été accomplie ? Comment allons-nous être récompensés ? Comment l'esprit de Vashnar va-t-il quitter nos corps et nous récompenser ?"

"A l'intérieur du sanctuaire de Shadowlands, au-delà des donjons et des temples, au-delà des mort-vivants et des chiens de l'enfer, au-delà des labyrinthes et des pyramides s'élève le temple ténébreux du Seigneur Tout Puissant. A l'intérieur de ce temple, se trouve un autel de régénération. Voilà la raison pour laquelle le Seigneur Tout Puissant a régné aussi longtemps. Placez les os de Vashnar sur l'autel, dérobez la clé que garde le Seigneur Tout Puissant et ramenez Vashnar à la vie. Alors vous serez récompensés par le prince guerrier. Ce sera une récompense comme vous n'en avez jamais eu."

"J'en suis certain.", dit Nanock, "Mais comment allons-nous savoir si nous avons été choisis ?"

"Vous le saurez.", murmura Saphire, puis elle disparut aussi silencieusement qu'elle était apparue.

Les rives du Caval s'étendaient de l'entrée de Shadowlands jusqu'aux pourtours ravagés de ce qui autrefois était Kuranos. Beaucoup se risquèrent vers le Caval ce jour là, certains par loyauté envers leur ancien et prochain prince guerrier, d'autres pour des raisons matérielles, et beaucoup par simple curiosité, mais personne ne s'attendait à ce qui allait se produire cet après-midi là.

Alors que le soleil commençait à être caché par la montagne Holias, la plus imposante

montagne des Gurangas, le ciel se mit à s'assombrir et un grondement venant des profondeurs de la terre se fit entendre. La Rivière se mit à gémir et ces gémissements étaient des cris d'égarement, les gémissements de ceux à qui on enlève la vie alors qu'ils suivent leur cœur, et les larmes de ceux qui pleurent la perte d'un innocent. Puis la rivière se mit à couler de plus en plus vite, il y avait de l'écume et des vagues, elle débordait sur ses rives, et tous ceux que les eaux atteignaient étaient gelés. Ceux qui essayaient de s'enfuir étaient également capturés par les eaux, et bientôt, tous étaient silencieux et pétrifiés.

Nanock sentait une présence près de lui. Cette présence le cherchait, le sentait intuitivement, elle disparut aussi vite qu'elle était apparue, puis les eaux reprirent leur cours, le ciel devint plus clair et les gens commencèrent à bouger.

Immédiatement, tous les gens présents quittèrent les lieux en silence, et lorsqu'après, on leur posa des questions sur ce qu'ils avaient vu, ils ne pouvaient pas expliquer pourquoi ils étaient partis aussi vite. En regagnant leur foyer, vers de nouvelles aventures, leur bien-aimée, leurs batailles, leurs enfants et leurs familles, tous quittèrent les rives de la Rivière Caval. Tous, à l'exception des quatre aventuriers choisis par Vashnar Herenil, Prince Guerrier de Kuranos, pour être ceux qui le vengeraient et le délivreraient.

L'ENTREE DANS LE MONDE DE SHADOWLANDS

Shadowlands est un jeu de rôle stimulant et captivant, et grâce à son système perfectionné d'interface, extrêmement facile à jouer. Votre aventure vous prendra peut-être des mois, mais vous maîtriserez les commandes en quelques minutes.

Shadowlands regorge de pièges, d'ennemis et d'énigmes. Votre objectif est de guider vos Quatre Guerriers à travers ces obstacles pour affronter le Gardien Mort-Vivant de Votre Moi Physique. Si vous réussissez à le vaincre, vous pourrez vous réintégrer et réunir votre moi physique et votre moi spirituel dans un processus d'auto-réalisation.

N'oubliez pas: l'Esprit est peut-être plein de bonne volonté, mais la Chair est extrêmement faible!

A. OPTIONS INITIALES

Lorsque vous commencez le jeu, trois options apparaissent: GENERATE CHARACTERS (CREER DES PERSONNAGES), QUICK START (DEMARRAGE RAPIDE) et LOAD A SAVED GAME (CHARGER PARTIE SAUVEGARDEE).

1. CREER DES PERSONNAGES

Lorsque vous jouez pour la première fois à Shadowlands, vous devez créer votre groupe de guerriers. Ces quatre êtres physiques seront vos yeux, vos oreilles, vos pieds et vos mains - autrement dit, les moyens par lesquels votre Moi Spirituel pourra interagir avec le Monde Physique. Le jeu sera terminé lorsque les quatre guerriers auront repris votre corps aux Morts-Vivants.

Cliquez sur l'icône (1) pour appeler l'écran de Création des Personnages. Au bas de l'écran se trouvent quatre portraits de personnages et vous les utilisez pour déterminer l'apparence et les caractéristiques de vos Guerriers. Au départ, le personnage le plus à gauche est mis en évidence (par un cadre autour de son portrait), prêt à être modifié. Vous pouvez modifier tout personnage à tout moment sur cet écran, en cliquant d'abord sur l'un de ces portraits.

a) CHANGER L'APPARENCE DU PERSONNAGE

Le visage du personnage actuellement sélectionné est reproduit en plus grand sur la fenêtre située à gauche de l'écran. A droite de ce portrait agrandi se trouvent quatre petites icônes pour les cheveux, les yeux, le nez et la bouche. En cliquant successivement sur chacune de ces petites icônes, vous ferez défiler toutes les possibilités disponibles pour ce personnage.

Vous pouvez personnaliser tous les personnages de cette façon.

b) CHANGER LE NOM DU PERSONNAGE

Vous pouvez également donner un nom au personnage sélectionné. Le curseur se trouve en haut à droite de l'affichage, dans le tableau au-dessous des quatre

barres. Tapez le nom voulu pour votre personnage et appuyez sur RETURN. Le nom apparaîtra sous le portrait du personnage au bas de l'écran.

c) CHANGER LES ATTRIBUTS DU PERSONNAGE

Comme pour d'autres Jeux de Rôle, chaque Guerrier a une série d'attributs déterminant sa performance dans le jeu. Dans Shadowlands, les personnages commencent avec un certain nombre de points correspondant à leur FORCE (STRENGTH), leur aptitude au COMBAT, leur niveau de MAGIE (MAGIK), et leur SANTE (HEALTH).

Le programme affecte automatiquement des valeurs initiales à ces attributs pour chaque personnage. Ces valeurs sont indiquées par la longueur des barres se trouvant à côté de chaque attribut - plus la barre est longue et plus le personnage a de points. Toutefois, vous pouvez modifier ces valeurs si vous souhaitez équilibrer les différentes aptitudes entre les membres de votre groupe.

Cependant, ce serait trop facile de donner une valeur de force très élevée à un personnage, et une valeur de magie très élevée à un autre dès le début. Au lieu de cela, vous cliquez sur une CARTE CHANCE (marquée par un ? en haut de l'écran) pour retirer au hasard les valeurs d'attributs de chaque personnage, jusqu'à ce que vous soyez satisfait.

Lorsque l'apparence, le nom et les attributs d'un personnage vous conviennent, vous pouvez passer au personnage suivant en cliquant sur son portrait au bas de l'écran. Lorsque vous aurez modifié tous les Guerriers, cliquez sur l'icône épées ENTER THE SHADOWLANDS pour commencer le jeu. Vous recevrez alors l'instruction d'insérer la disquette de données Shadowlands.



REMARQUE:

N'oubliez pas que les attributs d'un personnage changent pendant le jeu, à mesure qu'il ou elle acquiert de l'expérience.



ATTENTION:

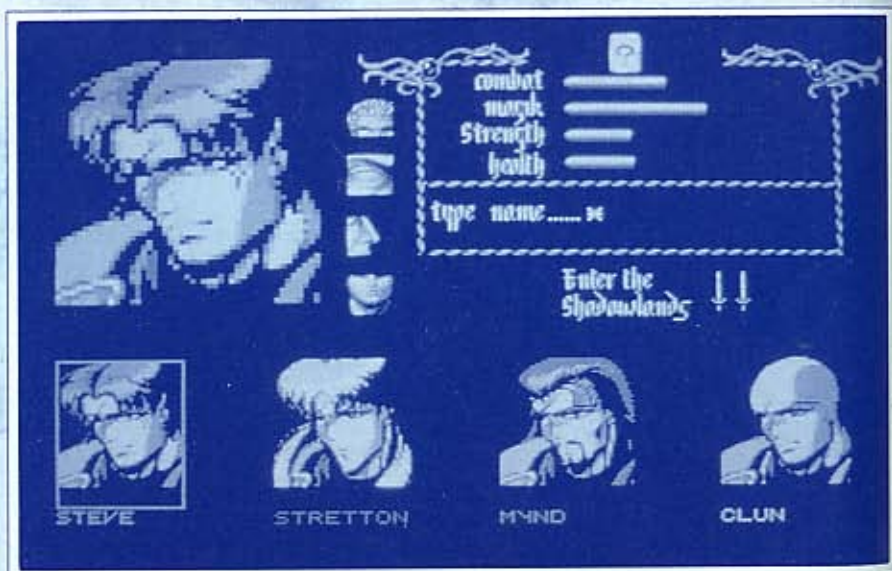
Nous vous conseillons de sauvegarder votre partie lorsque vous entrez pour la première fois dans le monde de Shadowlands. Si vous mourez sans avoir sauvegardé vos personnages au préalable, vous devrez recréer vos guerriers avant de pouvoir recommencer.

2. DEMARRAGE RAPIDE

Vous n'êtes pas obligé de créer vous-même votre groupe de personnages. Le programme le fera pour vous si vous préférez - il suffit de sélectionner cette option. Cependant, nous vous conseillons de créer votre propre équipe si vous êtes résolu à terminer la partie. En effet, la sélection automatique ne vous donnera peut-être pas un groupe de personnages parfaitement équilibré pour votre style de jeu.

3. CHARGER PARTIE SAUVEGARDEE

Si vous avez déjà joué à Shadowlands et que vous voulez recommencer à jouer à partir de la position que vous avez sauvegardée, sélectionnez cette option. Vous vous retrouverez où vous vous étiez arrêté, vos personnages ayant gardé le même statut.



B. LE JEU

Une fois entré dans le monde de Shadowlands, on vous rappellera que vous devez sauvegarder vos personnages s'ils viennent d'être créés. Nous vous conseillons vivement de le faire, car les nouveaux personnages sont particulièrement vulnérables et ne peuvent être ressuscités que par l'intermédiaire de l'option LOAD SAVED GAME.

L'écran est votre ouverture sur le monde de jeu, votre environnement est représenté en style isométrique 3D. Les portraits des quatre Guerriers sont affichés au bas de l'écran.

Le jeu est contrôlé par la souris. Vous utilisez les portraits de vos Guerriers pour leur donner des commandes qu'ils devront ensuite exécuter dans l'environnement de jeu.

En général, vous donnez des commandes en utilisant le bouton gauche de la souris pour cliquer sur une partie du portrait, puis sur un emplacement de l'environnement de jeu. La manière de donner des commandes est décrite en détail ci-dessous.

Les guerriers peuvent seulement exécuter des ordres impliquant des objets ou des destinations qu'ils voient - c'est à dire, des objets ou des destinations se trouvant à PORTEE DE VUE. Cette portée dépend de la distance et des obstacles éventuels (comme des murs).

La portée de vue d'un personnage vous est indiquée par le pointeur de la souris. Lorsqu'une action a été sélectionnée, le pointeur représente une icône MAIN si vous vous trouvez dans le champ de vision du personnage, et une icône FLECHE si vous vous trouvez hors de portée.

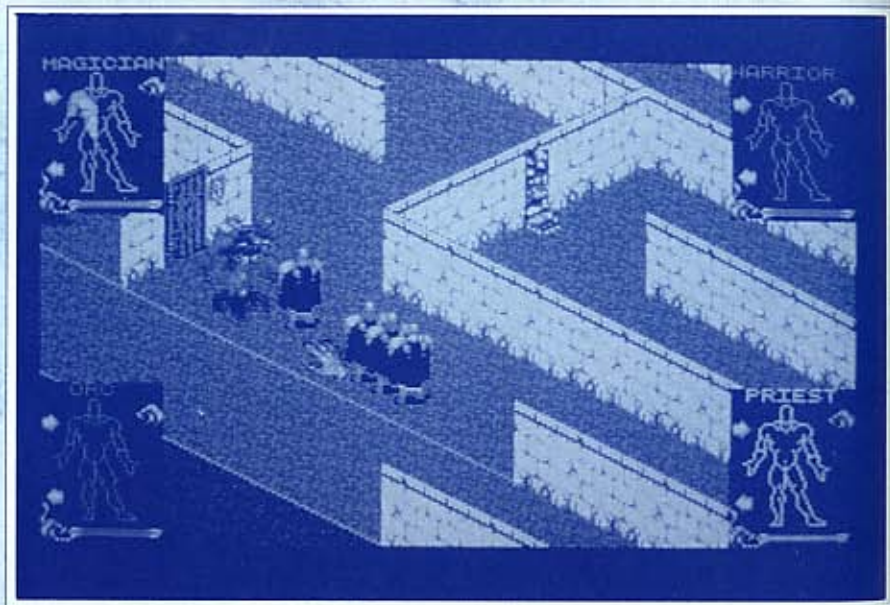
Par exemple, cliquez sur la jambe GAUCHE du Guerrier Rouge (le portrait le plus à gauche) - c'est à dire pour vous, la jambe de DROITE. Ceci active la commande "marcher vers". A présent, placez le pointeur de la souris au milieu de l'écran et sélectionnez un emplacement où l'icône du pointeur de la souris représente une main. Cliquez à nouveau le bouton gauche de la souris pour que le Guerrier commence à marcher vers cet emplacement.



ATTENTION:

Dans ce manuel, chaque fois que nous nous référons à la partie GAUCHE ou DROITE d'un portrait, ce sera par rapport à VOUS, et non PAS par rapport au personnage.

Toutes les actions peuvent être accomplies de cette manière dans le jeu. D'autre part, les portraits donnent accès à des écrans d'informations (INVENTAIRES) pour chaque guerrier. Placez le pointeur de la souris sur un portrait et cliquez le bouton DROIT de la souris. L'écran inventaire de ce personnage apparaîtra (important! le temps de jeu ne s'interrompra pas, faites attention si vous êtes engagé dans un combat). L'écran inventaire est décrit ultérieurement dans le manuel. Pour retourner à l'écran action, cliquez à nouveau le bouton droit de la souris.



REMARQUE:

USAGE DE LA SOURIS

Il y a deux façons d'utiliser la souris dans Shadowlands: cliquer (pour sélectionner des icônes/objets), "draguer" (pour certaines autres actions).

- SELECTION D'ICÔNES/D'OBJETS

Pour sélectionner une icône ou un objet, placez le pointeur de la souris sur l'icône ou l'objet et cliquez (appuyez et relâchez) sur le bouton gauche de la souris.

- DRAGUER LA SOURIS

Une technique de contrôle un peu plus sophistiquée consiste à "draguer" la souris: placez le pointeur de la souris à l'endroit voulu et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Ensuite, déplacez lentement la souris dans la direction voulue, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

- BOUTONS

Le bouton gauche de la souris sert à sélectionner des actions, des icônes, des objets, et des endroits. Le bouton droit de la souris sert à passer de l'écran de jeu à l'écran inventaire lorsque le pointeur se trouve sur le portrait du personnage voulu. Si le pointeur est loin des portraits, vous pouvez appuyer sur le bouton droit de la souris pour centrer l'environnement de jeu sur le personnage actuellement sélectionné.

1. LES PORTRAITS

Ils représentent vos quatre guerriers. Ils ont chacun une couleur différente, ce qui permet d'identifier le guerrier correspondant à chaque portrait sur l'écran. Les portraits ont deux fonctions principales:

Tout d'abord, ils vous permettent de donner des commandes aux guerriers. Les commandes sont données à un personnage à la fois, en cliquant sur une partie de l'anatomie du personnage. Ces commandes seront décrites en détail ultérieurement.

Ensuite, ils vous donnent des renseignements au sujet des quatre Guerriers, notamment au sujet de leur santé et de leur condition dans l'environnement de jeu. La condition est indiquée par l'apparence du portrait (voir SIGNIFICATION DES PORTRAITS ci-dessous). La santé d'un personnage est indiquée par une barre horizontale à la base de chaque portrait.



REMARQUE:

Vous pouvez changer l'ordre des portraits en utilisant la touche ESCAPE.

a) SIGNIFICATION DES PORTRAITS

Chaque portrait se présente toujours sous l'une des formes suivantes:

1) PORTRAIT ACTIF

Le personnage est représenté par la silhouette de son corps, avec bras, jambes et tête. S'il porte un objet dans sa main droite, ceci est également indiqué. Vous utilisez ce mode pour donner des commandes aux guerriers.

2) PORTRAIT FACIAL

Lorsque vous ne voyez que le visage d'un guerrier, cela signifie qu'il ou elle est actuellement hors de portée du personnage sélectionné. Par exemple, lorsque vous commencez le jeu, cliquez sur la jambe droite du guerrier de gauche (rouge) et faites-le marcher le long de la route diagonale allant vers la gauche. Les autres personnages disparaîtront à tour de rôle du champ de vision du personnage rouge et seront représentés par des portraits faciaux.

3) PORTRAIT DE DOS

Si un personnage vous tourne le dos, cela signifie qu'il n'est pas seulement hors de portée du personnage actuellement sélectionné, mais qu'il est en plus à un autre niveau du jeu.

4) TETE DE MORT

Les TETES DE MORT commémorent les malheureux Guerriers qui nous ont quitté.

2. DONNER DES COMMANDES

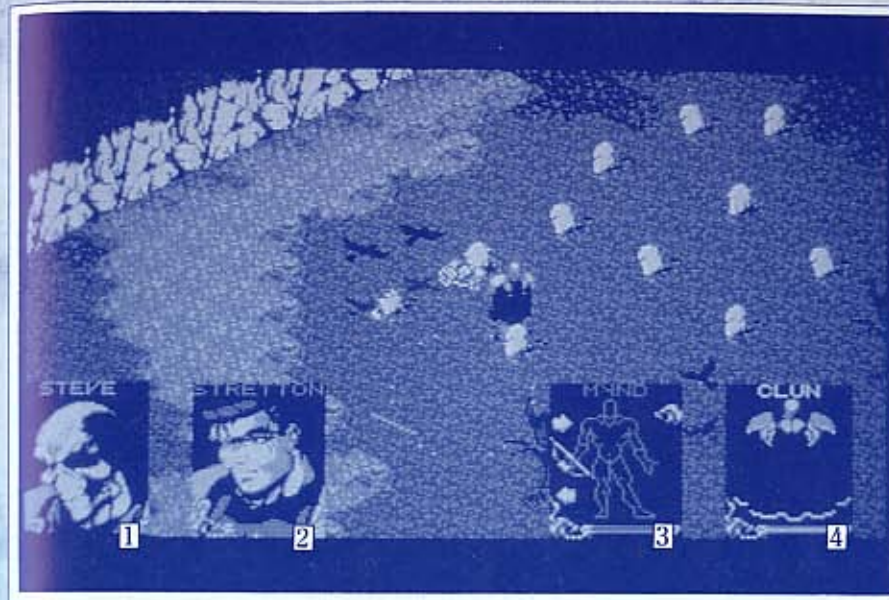
Vous ne pouvez donner des commandes qu'à un personnage à la fois. Cependant, les autres personnages peuvent très bien être en train d'exécuter des commandes précédentes, ce qui donne une structure de commandes à multi-niveaux.

Pour donner une commande à un guerrier, vous devez d'abord cliquer sur son portrait. L'affichage sera alors centré sur l'endroit où il se trouve et son portrait deviendra un PORTRAIT ACTIF (s'il ne l'était pas déjà).



REMARQUE:

Si vous cliquez sur un portrait TETE DE MORT, vous verrez l'emplacement du corps du guerrier (vous pouvez le faire transporter par un autre personnage). Vous ne pouvez pas donner de commandes à un Guerrier mort!



1 Tete de Mort

2 Portrait Facial

3 Portrait Actif

4 Portrait de Dos

L'état des portraits des autres personnages changera peut-être, en fonction de leur position par rapport au personnage sélectionné. Les guerriers se trouvant à portée de vue du personnage sélectionné seront représentés par des PORTRAITS ACTIFS. Les personnages hors de portée seront représentés par des PORTRAITS FACIAUX, ou par des PORTRAITS DE DOS s'ils sont à un niveau différent.

Il est très simple de donner des commandes. Il suffit de cliquer sur la partie du corps appropriée à l'action voulue. Cinq parties du corps sont disponibles et, comme vous le constaterez, les actions qu'elles contrôlent sont assez logiques. La tête sert à manger et à lire, les jambes contrôlent deux types de marche, etc...

a) MAIN ACTIVE

C'est toujours la main GAUCHE, c.à.d. la main qui est à votre gauche lorsque vous regardez le Portrait Actif (c'est donc en fait la main droite du Guerrier). La main active est utilisée pour le combat au corps à corps. De plus, s'il y a un objet dans cette main, la main active l'UTILISERA. Les flèches qui se trouvent au-

dessus et au-dessous de l'objet permettent de faire défiler les autres objets disponibles dans l'inventaire de ce personnage. Chaque objet sera placé à tour de rôle dans la main du personnage, sans avoir à passer par l'écran inventaire (voir ci-dessous).

b) MAIN DE TRANSIT

C'est toujours la main DROITE par rapport à vous. Cette main sert à RAMASSER, LACHER, LANCER et ACTIONNER. La main de Transit reste toujours vide, même si vous venez de ramasser quelque chose (cf "Ramasser" dans la section TYPES DE COMMANDES ci-après). Les objets ramassés sont immédiatement transférés à la Main Active. La seule exception concerne les BOUCLIERs qui sont portés sur le BRAS de Transit. Vous ne pouvez accéder aux boucliers que par l'écran inventaire.

c) JAMBE DE MARCHÉ

C'est toujours la jambe DROITE (c.à.d. à droite par rapport à vous). Elle permet au personnage de marcher d'un point à un autre.



- | | | |
|-------------------|----------------|-------------------|
| 1 Main Active | 2 Jambe Leader | 3 Main de Transit |
| 4 Jambe de Marché | 5 Tête | |

d) JAMBE LEADER

C'est toujours la jambe GAUCHE (par rapport à vous). Cette jambe a la même fonction que la jambe de MARCHÉ, mais en plus, les personnages qui se trouvent dans le champ de vision du guerrier sélectionné le suivent partout où il va. Cette commande sert donc à former un GROUPE. La formation adoptée par les personnages concernés est dictée par l'option FORMATION DE GROUPE, décrite dans la section ECRAN INVENTAIRE.

e) TÊTE

Il n'y en a qu'une pour chaque personnage! Elle sert à LIRE et à MANGER.



REMARQUE:

Vos guerriers peuvent accomplir des opérations plus complexes qui impliquent la présence d'autres objets ou personnages. Il faut alors combiner les commandes. Pour lancer un objet, par exemple, vous devez cliquer sur l'objet, sur les deux mains et sur la destination.

3. TYPES DE COMMANDES

a) MARCHER

Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler. Cliquez sur la jambe de Marche. Cliquez sur la destination voulue pour le personnage, dans les limites de son champ de vision (pointeur MAIN). Draguez le pointeur pour que le personnage suive.

b) LEADER D'ESCADRON

Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler. Cliquez sur la jambe Leader. Cliquez sur la destination voulue.

Le personnage marchera vers cette destination et les autres membres de son groupe l'accompagneront en adoptant la formation actuellement sélectionnée. La formation est déterminée par les Echiquiers (cf la section ECRAN INVENTAIRE). Les personnages hors de portée du leader ne se joindront pas au groupe.

c) MANGER ET BOIRE

Chaque personnage a besoin de nourriture et d'eau. Pour se réalimenter:

- Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler.
- Cliquez sur sa Tête.

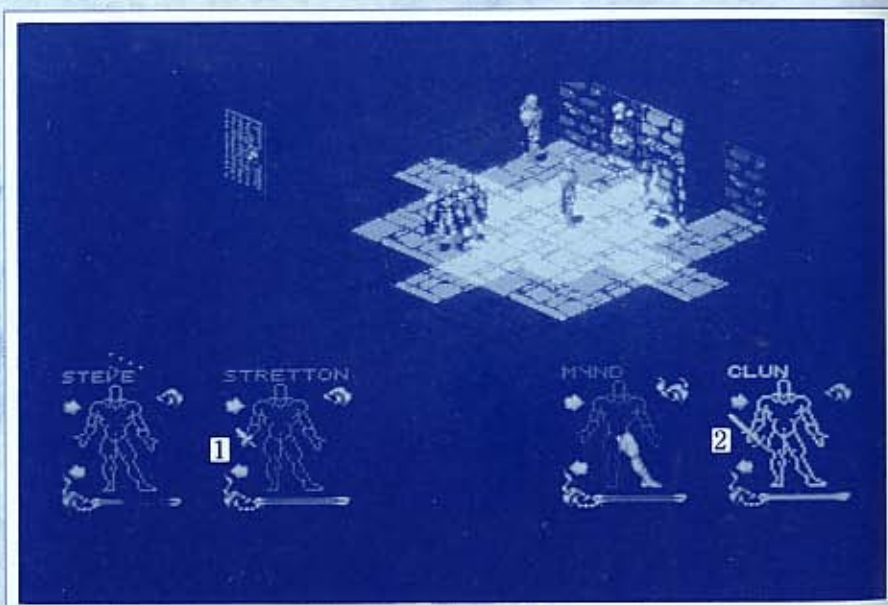
c) Placez le **POINTEUR MAIN** (la nourriture doit être à portée de vue) sur l'aliment que vous voulez consommer. Lorsque l'aliment se met à clignoter, cliquez dessus.

Le personnage ira sur cet aliment, le ramassera et le mangera. La procédure est la même pour boire directement à partir de fontaines.

Pour consommer des aliments que vous avez déjà:

- a) Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler.
- b) Placez l'aliment dans la main Active (en utilisant les flèches de défilement si nécessaire).
- c) Cliquez sur l'aliment.
- d) Cliquez sur la tête.

Le personnage mangera l'aliment qu'il a en main. La procédure est la-même pour boire à partir d'un récipient. Pour remplir les récipients, il suffit de les **UTILISER** à la fontaine. (Remarque: les aliments et les boissons peuvent aussi être consommés en utilisant l'icône bouche qui se trouve sur l'écran inventaire).



1 Eau

2 Nourriture

d) LIRE

Pour lire un message:

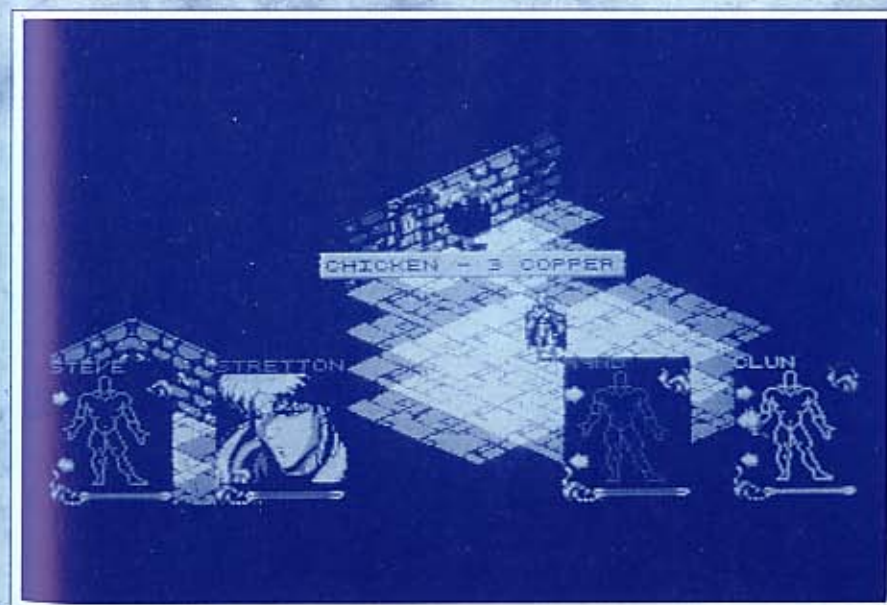
- a) Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler.
- b) Sélectionnez la tête.
- c) Mettez en évidence le message que vous voulez qu'il lise avec le **POINTEUR MAIN** et sélectionnez-le (il doit être à portée de vue).

Le personnage ira sur le message et le lira. Cliquez le bouton gauche de la souris pour enlever le message. Remarque: il est impossible de lire des inscriptions quand il fait nuit.

e) RAMASSER

Pour ramasser un objet se trouvant à portée d'un personnage:

- a) Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler.
- b) Sélectionnez la main de Transit.



c) Mettez en évidence l'objet dans l'environnement de jeu et sélectionnez-le. Le personnage ira sur l'objet et le ramassera. L'objet sera placé dans sa main Active et occupera un emplacement dans son inventaire. Si l'inventaire du personnage est déjà plein, cet objet prendra la place de celui qui se trouvait dans sa main Active.

f) LACHER ET LANCER

Pour lâcher un objet:

- Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler.
- Mettez l'objet que vous voulez lâcher dans la main Active (en utilisant les flèches de défilement si nécessaire).
- Sélectionnez l'objet.
- Sélectionnez la main de Transit.
- Sélectionnez l'emplacement auquel vous voulez qu'il lâche l'objet en utilisant le POINTEUR MAIN.

Si l'endroit choisi est très proche du personnage, il ira simplement dessus et lâchera l'objet. S'il s'agit d'un emplacement plus éloigné, il lancera l'objet. Remarque: un Guerrier essaiera toujours de lancer l'objet à la position exacte indiquée; cependant, s'il est trop faible ou si l'objet est trop lourd, il est possible qu'il n'atteigne pas tout à fait l'endroit voulu.

g) ACTIONNER

Pour actionner les interrupteurs, les boutons, ...

- Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler.
- Sélectionnez la main de Transit.
- Mettez en évidence l'objet voulu et sélectionnez-le.

Le personnage ira sur l'objet et actionnera le mécanisme (par exemple, il appuiera sur le bouton, il tirera le levier...).

Certains mécanismes sont actionnés lorsque vous marchez dessus (comme les interrupteurs au sol); d'autres sont actionnés par la lumière, l'obscurité ou d'autres facteurs. A vous de voir!

h) UTILISER DES OBJETS

Tout objet se trouvant dans la main ACTIVE peut être utilisé conjointement avec un autre objet en cliquant d'abord sur l'objet en main puis sur le second objet. La plupart des objets ont des fonctions spécifiques et ne seront efficaces que s'ils sont utilisés correctement. En règle générale, la fonction des objets sera évidente.

Par exemple:



1 Torche

2 Clé

1) CLES

Elles fonctionnent avec les serrures. Si vous avez sélectionné la clé, vous ne pourrez l'utiliser que dans les serrures. Si vous avez toujours la clé après avoir essayé une serrure, c'est que ce n'est pas la bonne clé.

2) PIECES

Elles se mettent dans les fentes réservées aux pièces. Il faudra parfois plusieurs pièces. Si vous n'utilisez pas le type de pièce qui convient, la pièce restera dans la main du personnage.

3) FLASQUES

Les flasques doivent être utilisées avec les fontaines pour être remplies.



REMARQUE:

Si vous essayez une combinaison absurde (par exemple UTILISER une clé avec une FONTAINE), vous ne réussirez pas à mettre la fontaine en évidence en essayant d'utiliser la clé.

4. ECRAN INVENTAIRE

Si vous cliquez le bouton droit de la souris sur un portrait, vous passerez à l'écran inventaire de ce personnage.

Cet écran est divisé en 5 parties.

a) ARTICLES DE SAC A DOS

Il y a 16 emplacements dans la partie supérieure gauche de l'écran. Chaque emplacement ne peut contenir la représentation que d'un seul objet de votre inventaire (objets portés par votre guerrier). Vous pouvez ramasser des objets et les placer dans des emplacements vides en cliquant dessus. Vous pouvez aussi les échanger en cliquant sur un autre objet. Il est parfois utile de placer les objets dans un certain ordre pour pouvoir y accéder plus facilement pendant le jeu.

L'objet se trouvant actuellement dans la main Active du personnage a un emplacement spécial, à droite, au-dessous de la balance, où des renseignements supplémentaires au sujet de l'objet sont affichés et où il est possible d'accéder au système magique (cf la section sur la MAGIE).



- 1 Article Main 2 Statistiques de Personnage 3 Echiquiers
4 Les Icônes Pour Dormir, Manger et Sauvegarder 5 Sac a Dos
6 Portraits des Personnages

b) STATISTIQUES DE PERSONNAGE

Au centre de l'écran, au-dessous du tableau affichant l'objet actuellement en main (s'il y en a un), vous verrez une liste de cinq valeurs d'attributs, suivie de trois barres. C'est là que vous pouvez vérifier le statut de votre personnage.

NIVEAU DE COMBAT

Il augmentera avec l'expérience. Les personnages commencent généralement au niveau un ou deux.

NIVEAU DE MAGIE

Comme pour le Combat, mais lié au pouvoir Magique.

FORCE

Le premier chiffre indique votre évaluation actuelle; le second indique l'évaluation potentielle maximum de ce personnage.

SANTE

Si la santé d'un personnage atteint zéro, il mourra. Sa santé pâtira s'il a soif, faim, s'il est blessé ou trop chargé d'objets. Le second chiffre indique l'évaluation potentielle maximum de ce personnage.

ARMURE

Indique le degré de protection dont bénéficie actuellement le personnage.

NOURRITURE BARRE

Faites attention. Si le niveau de nourriture d'un personnage est trop faible, il sera affamé et sa santé se détériorera.

EAU BARRE

Comme pour la nourriture, mais il faut boire pour faire remonter le niveau.

FORCE BARRE

C'est particulièrement important pour la Magie et notamment pour recharger les sorts. Reportez-vous à la section MAGIE pour plus de détails.

c) PORTRAITS DES PERSONNAGES

A droite de l'écran, ces portraits vous permettent d'examiner les inventaires des autres personnages sans avoir à retourner à l'écran principal. Cliquez au nom du portrait voulu pour faire afficher l'écran correspondant.

Si les personnages sont suffisamment près les uns des autres, ils peuvent échanger des objets sur cet écran. Pour cela, il faut que vous puissiez accéder à leurs emplacements d'inventaire (c.à.d. leurs portraits doivent être mis en évidence et représenter leur silhouette plutôt que le visage simplement). Les flèches vous permettent de faire défiler les objets se trouvant dans les inventaires des personnages. Pour faire passer un objet d'un personnage à un autre, "ramassez" l'objet en cliquant dessus, placez-le sur l'emplacement d'inventaire de l'autre personnage, puis "lâchez"-le en cliquant à nouveau le bouton gauche de la souris.

De plus, le bras de Transit de chaque portrait a un emplacement d'inventaire spécial pouvant être occupé par un bouclier. Le bouclier offre une protection limitée contre les dommages. Vous devez toujours passer par l'écran inventaire pour placer le bouclier à son emplacement.

d) LES ECHIQUIERS

Shadowlands met en scène une expédition de quatre personnages. Chaque personnage peut agir seul ou avec les autres. De plus, vous pouvez diviser votre expédition en deux groupes de deux, chacun étant dirigé par un personnage différent.

Un groupe sera formé chaque fois que vous utiliserez la commande LEADER (cf la section COMMANDES). Ce sont les échiquiers de l'écran Inventaire qui déterminent quels personnages se joignent au groupe et quelle formation adopter. Vous pouvez mettre en mémoire cinq formations de groupe en utilisant les touches de fonction 1 à 5. Les réglages se font par défaut. Pour les modifier, cliquez sur le numéro de Formation voulu au-dessus des échiquiers, et procédez de la façon suivante:

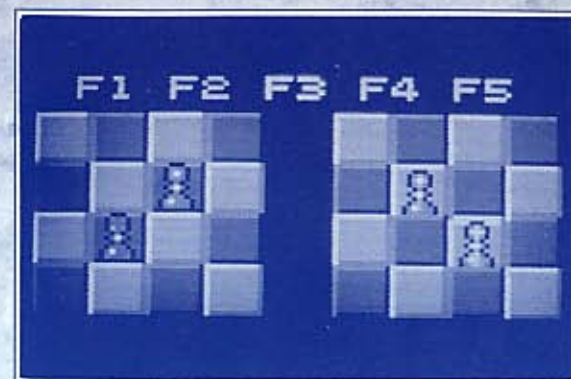
Pour créer un groupe de quatre joueurs, utilisez l'échiquier de gauche. Cliquez sur le pion que vous voulez (chaque pion représente l'un des guerriers - les codes couleurs utilisés sont les-mêmes que dans le reste du jeu). Placez le pion sur la case voulue de l'échiquier. Recommencez la même procédure avec chaque personnage jusqu'à ce que tous les pions soient placés correctement par rapport aux autres pour la formation voulue. Maintenant, chaque fois que vous utiliserez la commande LEADER, ce numéro de Formation sera sélectionné et les guerriers prendront leurs positions comme indiqué.

Si vous voulez diviser vos guerriers en deux groupes, la procédure est la même. Vous devez choisir quels guerriers opéreront ensemble et transférer l'un des groupes sur l'échiquier de droite. L'autre groupe reste sur celui de gauche. Par exemple, si vous placez les guerriers rouge et vert sur l'échiquier de droite, et que vous donnez par la suite la commande LEADER à l'un des ces deux guerriers, l'autre suivra (à condition qu'il soit à portée de vue) et prendra la position voulue par rapport à son compagnon. Naturellement, vous pouvez modifier les positions relatives des deux guerriers du groupe resté sur l'échiquier de gauche de la même manière.

Remarque: si vous avez divisé vos hommes de cette façon et que vous sélectionnez la Formation voulue, les personnages se trouvant sur l'un des échiquiers ne répondront pas à la commande LEADER d'un personnage se trouvant sur l'autre. Vous pouvez sélectionner diverses formations à tout moment en utilisant les touches de fonction.

e) DORMIR, MANGER, SAUEGARDER

Au bas de l'écran au centre se trouvent les icônes pour Dormir (un œil), Manger (une bouche) et Sauvegarder ou chargement Partie (une disquette).



1) DORMIR

Cliquez sur l'icône œil pour envoyer un personnage se coucher. Il récupérera ses forces beaucoup plus vite en dormant mais sera susceptible d'être attaqué. Pour réveiller un personnage, il suffit de lui donner une nouvelle commande à partir de son portrait actif sur l'écran de jeu principal.

2) MANGER

Vous pouvez nourrir un personnage de plusieurs façons:

- Sur l'écran de jeu principal, cliquez sur la tête du personnage, puis sur l'aliment situé dans l'environnement de jeu (l'aliment clignotera lorsque le pointeur main sera correctement placé dessus).
- Cliquez sur l'aliment tenu par le personnage, puis sur l'icône tête.
- Sur l'écran inventaire, prenez un aliment dans l'un des emplacements du personnage et lâchez-le sur l'icône bouche.

3) SAUEGARDER PARTIE

Cliquez sur la disquette, puis suivez les instructions. Vous pouvez formater une disquette vierge à ce moment-là si vous n'en avez pas déjà préparé une.



ATTENTION:

VOUS NE POUVEZ PAS SAUEGARDER SUR/FORMATER VOS DISQUETTES DE JEU. VOUS DEVEZ AVOIR UNE DISQUETTE PREVUE A CET EFFET.

5. ECLAIRAGE

Shadowlands possède le PHOTOSCAPE, un nouveau système de temps réel qui donne un éclairage réaliste à toutes les zones de l'environnement de jeu, projetant des ombres et créant une atmosphère sans précédent. L'éclairage a une grande importance dans le jeu pour plusieurs raisons. De nombreux objets, pièges et ennemis sont difficiles à voir sans l'éclairage adéquat. Comme dans la vie réelle, vous passerez à côté de détails importants et ferez des erreurs si vous ne voyez pas correctement.

De plus, la lumière joue un rôle actif dans de nombreux endroits de l'environnement de jeu - elle peut affecter le comportement des pièges et des créatures. Si vous l'utilisez à bon escient cependant, elle peut vous être utile. Beaucoup d'objets et d'événements créent de la lumière - les torches, les explosions, certains objets magiques, sorts et même certaines créatures.

a) LES TORCHES

Les torches varient en puissance et s'affaiblissent petit à petit. Si vous trouvez une torche allumée que vous souhaitez utiliser plus tard, éteignez-la (voir ci-dessous) et placez-la dans un sac à dos.

Vous pouvez également placer une torche allumée dans votre sac à dos (elle sera mise dans un sac spécial, conçu spécialement pour cet usage). Ceci a l'avantage de générer de la lumière tout en laissant la Main Active libre pour faire autre chose. Lorsque vous l'utilisez de cette manière, la torche occupera un emplacement d'inventaire normal sur l'écran inventaire.

Tout personnage générant de la lumière, soit à partir d'une torche, soit par l'utilisation de magie, a une icône flamme affichée au coin supérieur droit de son Portrait Actif. Vous savez donc en un coup d'œil qui est responsable de l'éclairage

actuel.

1) Placer une torche sur un mur

Il est possible de placer des torches sur les murs - LACHEZ la torche sur le mur lorsque vous vous trouvez tout près.

2) Allumer les torches

Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler. Placez la torche dans sa Main Active. Cliquez sur la torche et MAINTENEZ le bouton ENFONCE pendant 2 secondes. La torche s'enflammera.

3) Eteindre les torches

La procédure est identique à celle qui sert à allumer les torches: placez la torche dans la Main Active, cliquez sur la torche et maintenez le bouton enfoncé pendant 2 secondes. La torche s'éteindra.



6. ARMES

Il y a toutes sortes d'armes dans SHADOWLANDS et il y a deux manières de les utiliser: manière GÉNÉRALE et manière SPECIFIQUE. Dans la méthode générale, vous sélectionnez une arme et la destination (voir ci-dessous). Quiconque intervenant entre votre guerrier et cette destination est susceptible de se faire attaquer. Par contre, dans la méthode spécifique, vous prenez pour cible un ADVERSAIRE particulier, suite à quoi votre guerrier se concentrera sur cet ennemi, qu'il combattra jusqu'à la mort (à moins qu'il ne reçoive un ordre différent).

a) UTILISATION GÉNÉRALE D'UNE ARME

Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler. Sélectionnez l'arme. Sélectionnez la position de l'environnement de jeu à laquelle vous voulez utiliser l'arme (cette position doit être à portée de vue).

S'il s'agit d'une arme de main (ex: hache, épée), le personnage se dirigera vers la position sélectionnée et utilisera son arme contre tous les ennemis se trouvant sur son passage. C'est particulièrement utile dans une mêlée générale. C'est également utile lorsque vous essayez d'échapper à des adversaires pour vous frayer un chemin vers la sortie.

S'il s'agit d'une arme de lancer (ex: arc), le personnage l'utilisera à proximité de la position sélectionnée.

b) UTILISATION SPECIFIQUE D'UNE ARME

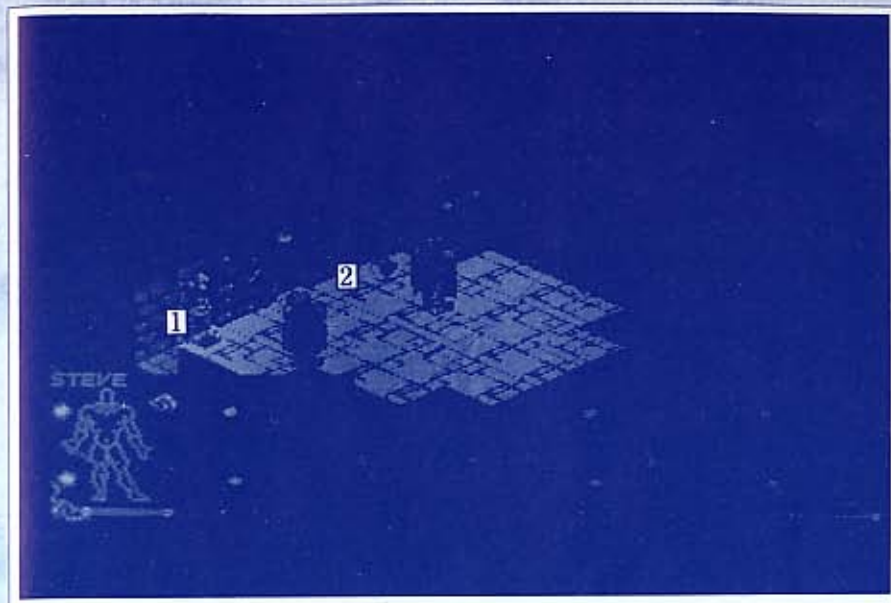
Sélectionnez le portrait du personnage que vous voulez contrôler. Sélectionnez l'arme. Dans l'environnement de jeu, mettez en évidence et sélectionnez l'adversaire contre lequel vous voulez utiliser l'arme (il doit être à portée de vue).

S'il s'agit d'une arme de main, le personnage poursuivra l'adversaire et le combattra jusqu'à la mort (à moins qu'il ne reçoive un ordre différent).

S'il s'agit d'une arme de lancer, il attaquera jusqu'à ce que les munitions soient épuisées ou que l'adversaire soit mort.

? REMARQUE:

Toute combinaison d'armes et de modes d'utilisation est permise. Par exemple, trois personnages peuvent combattre un même adversaire avec des armes de lancer en utilisant la méthode SPECIFIQUE, tandis qu'un autre personnage utilise la méthode GÉNÉRALE et une arme de main pour combattre le même (ou un autre) adversaire.



1 Dague

2 Épée

7. MAGIE

Vous trouverez les sorts sous la forme de parchemins, dispersés dans Shadowlands; ils peuvent avoir divers effets et alignements. Lorsque vous utiliserez un sort, la FORCE MAGIQUE du parchemin sera réduite à un certain degré, pour finalement disparaître.

Vous pourrez également trouver des carnets de sorts dans Shadowlands. Chaque carnet contient six pages de sorts et des parchemins pourront y être placés ou transportés. Si vous utilisez un carnet au lieu d'un parchemin individuel, les sorts contenus dans ce carnet seront jetés les uns après les autres dans l'ordre des pages. Combinez vos sorts pour obtenir un maximum d'effets - une série de sorts offensifs pourra subjuguer même le plus puissant des adversaires.

a) JETER DES SORTS

Pour jeter un sort, tenez le parchemin dans la Main Active, sélectionnez-la, et mettez la cible du sort en évidence en utilisant le pointeur main. Certains sorts (ex: la lumière) doivent être jetés à un membre de votre équipe.

b) RECHARGER LES SORTS

Beaucoup d'objets dans le monde de Shadowlands ont un niveau d'enchantement ou de FORCE MAGIQUE (MAGIKFORCE). Cette force correspond à l'énergie contenue dans chaque objet, et contrôle l'efficacité de ceux-ci - une épée dont la FORCE MAGIQUE est de 67 est plus efficace qu'une autre dont la Force correspond à 12. Une pomme dont la Force Magique est de 34, sera plus nourrissante qu'une autre dont la force est de 4.

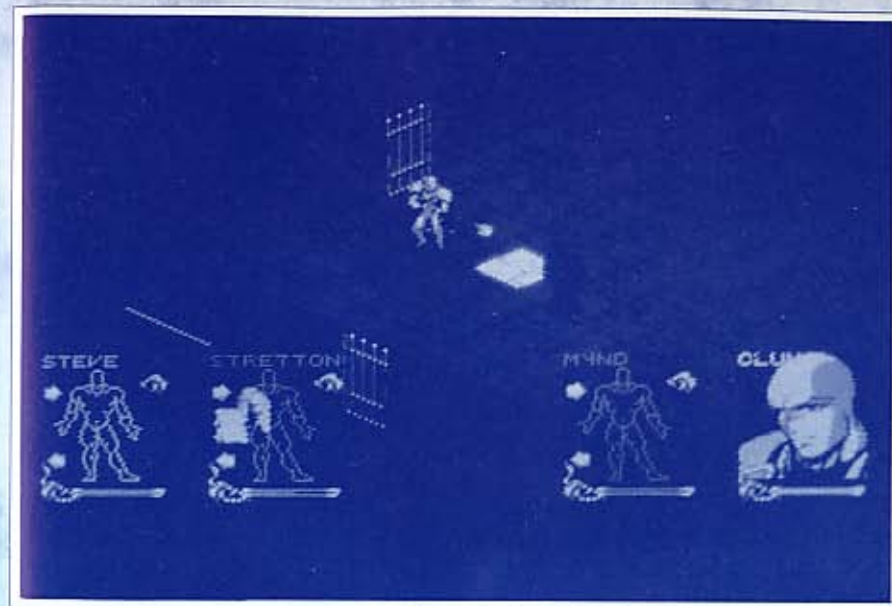
Vos personnages possèdent divers degrés de capacité d'absorption de la Force Magique des objets. Leurs corps absorbent cette énergie (la quantité est indiquée par la Barre FORCE sur l'écran inventaire), qu'ils peuvent ensuite transférer aux sorts afin de les recharger.

Les Lois de l'Enchantement stipulent que vous pouvez absorber l'énergie d'un objet (mais vous ne pourrez pas recharger les objets); vous pouvez transférer cette énergie à un sort (mais vous ne pourrez pas absorber l'énergie des sorts). Ceci implique que les objets dont la force magique a été absorbée deviendront moins efficaces et ne pourront pas être rechargés. Vous remarquerez que l'utilisation des sorts, dissipera peu à peu la Force Magique, et les objets deviendront de moins en moins utiles puisque dépourvus de leur Force Magique.

Pour transférer la Force Magique d'un objet à un sort ou carnet de sorts, allez à l'écran inventaire. Placez un objet enchanté (c.-à.-d. un objet ayant une valeur de Force Magique, du pain par exemple) dans l'emplacement inventaire "tenu" ("held") (au-dessous de la balance). Vous verrez la quantité de Force Magique contenue dans cet objet s'afficher au-dessous. Cliquez sur la balance et absorbez l'énergie nécessaire. Remplacez l'objet par le sort ou carnet de sorts dans l'emplacement "tenu". Cliquez sur la balance afin de recharger le sort. Si vous rechargez un carnet, la force magique sera répartie de façon égale entre les pages.

? REMARQUE:

Les utilisateurs de magie expérimentés utiliseront le procédé de transfert de façon plus efficace que les novices.



8. DIX CONSEILS DE JEU

- 1) Ne gaspillez pas votre puissance d'éclairage, c'est un produit qui a de la valeur.
- 2) Gardez un œil sur le niveau de vos réserves d'eau et de nourriture.
- 3) Lisez toutes les indications.
- 4) Choisissez des formations de groupe appropriées aux personnages et conditions - ne mettez pas des personnages peu protégés au premier plan, et gardez les personnages équipés d'armes de lancer à distance, assez loin de façon à pouvoir les utiliser plus efficacement.
- 5) Pendant le combat, essayez de vous mettre à plusieurs contre un adversaire puissant - il sera moins efficace s'il doit lutter contre plusieurs attaquants en même temps. Restez en groupe et passez ensuite à l'adversaire suivant - un combat un contre un serait peut-être plus équitable, mais pas aussi efficace.
- 6) Placez les sorts dans les carnets par ordre stratégique, de façon à ce que leurs effets soient conjugués pour obtenir de meilleurs résultats. De même, vous

pouvez organiser vos carnets par thème - mettez les sorts curatifs ensemble, dans un même volume, et donnez-le à votre meilleur Prêtre comme trousse de premier secours.

7) Méfiez-vous des adversaires qui possèdent leurs propres sorts.

8) Etudiez scrupuleusement l'environnement de jeu - vous pourrez peut-être trouver des indices importants dans des zones adjacentes que vous n'avez pas encore explorées. Un homme averti en vaut deux.

9) Cherchez les objets qui possèdent de la force magique - ils représentent de pures sources de pouvoirs magiques pour vos sorts.

10) Ne pensez pas que tout est acquis.

9. REFERENCE RAPIDE DES COMMANDES

BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS

Utilisez-le pour sélectionner une icône, un objet ou une position.

BOUTON DROIT DE LA SOURIS

Il est utilisé pour passer de l'environnement de jeu aux écrans inventaires des guerriers. Vous pouvez également l'utiliser pour centrer l'affichage de l'environnement de jeu sur le guerrier actuel.

TOUCHES DE FONCTION 1-5

Utilisez-les pour sélectionner les formations 1 à 5 (expliqué précédemment).

TOUCHE ESCAPE

Modifie l'ordre des positions des portraits de vos guerriers.

PAUSER/REPRENDRE LE JEU

Appuyez sur la touche H.

Shadowlands: La Caduta di Kuranos

Nel cuore di Shadowlands (Terre d'Ombra), circondato da sotterranei e beato tra i templi, regnava l'Overlord, che con i suoi occhi neri controllava tutte le terre che gli apparteneva. Dai melanconici frutteti di Randril ai grandi labirinti di Suneasi, questo era il regno dell'Overlord. Dal punto dove il cielo incontra il mare fino alle cime delle montagne Gurangas, egli era il signore di tutto.

Il maligno signore osservava tutto il suo immenso regno desiderando di averne ancora di più.

Tianna si svegliò alle otto e, emergendo dai suoi sogni, girò la testa sul cuscino per guardare il corpo addormentato di Vashnar. Il suo leggero respiro ed il suo calmo viso la rincuorarono. Ultimamente, Vashnar era molto scorbutico e quando era arrabbiato era più un guerriero che un principe.

Delle voci su un grande movimento di truppe, oltre le montagne, nei regni tenebrosi, giunsero al palazzo. Alcuni dei più imprudenti avventurieri del villaggio, parlavano di avventurarsi a nord, attraverso i passi della montagna, nel Shadowlands per investigare, ma Vashnar proibì a chiunque di avventurarsi oltre la montagna, anche il suo saggio fu d'accordo con la sua decisione.

Tianna guardò dalle finestre verso il fiume di Caval, il fiume dell'eternità, la quale canzone veniva cantata per tutto il villaggio, si diceva che le sue acque davano energia per rafforzare il cuore. La sua vista girò dal fiume verso la gigantesca figura di Holias, la più grande delle montagne Gurangas, e lì vide una cosa che la immobilizzò; un esercito, una massa, una grande quantità di persone che scendevano dalla montagna lentamente, come una macchia nera. Ella fece un respiro tremolante e poi andò a svegliare il principe guerriero.

Anche Fortimer ha visto l'esercito tenebroso. Dalla sua fattoria, che si trova ai piedi della montagna, gli apparve quest'esercito spaventoso, enorme ed infinito che copriva tutto il paesaggio come un'onda di morte. Quando egli si sedette ai bordi della sua fattoria per guardarlo, la sua figlioletta gli si avvicinò. Sapphire aveva undici anni e nel suo viso si poteva già vedere quella saggezza che era di sua madre. Parlava poco preferendo osservare e, nelle rare occasioni in cui parlava, la sua voce era bassa e leggera come un canto di uccello. Fortimer la guardò - la sua figlioletta, la sua successione, il suo sangue - ed era orgoglioso di ogni respiro che lei faceva. Lei gli parlò e le sue parole lo colpirono.

"Papà, verranno per farci del male?"

A Fortimer gli vennero le lacrime agli occhi. Un'ora più tardi furono trucidati. Essi furono le prime vittime della caduta di Kuranos.

Discorso di Vashnar all'esercito di Kuranos:

"Sembra che oggi Kuranos debba affrontare la prova più dura. La mano tenebrosa di Overlord vuole estendere il suo potere verso la nostra direzione e dentro di noi dobbiamo trovare quel coraggio che ci fa diventare uomini. Molti di voi hanno già combattuto con me sui campi di Magellin e sul passo di Linor; in quei giorni non fallimmo, anche se il nemico sembrava più forte degli dei - e così dovrà essere oggi".

"Oh popolo mio non cerco di ingannarvi. Oggi sulle nostre terre ci sarà molto spargimento di sangue. Ma con lo spirito che guida il fiume Caval noi dovremo essere sicuri che nessuno dei nostri morti morirà invano e che nessuno di noi combatterà senza onore".

"Andiamo per la difesa di Kuranos che ci ha dato case e cibo per cinque generazioni. Andrete perché questa città possa dare per sempre altre centinaia di generazioni. Lotteremo con il nostro cuore pieno di orgoglio e con la ragione dalla nostra parte, per cui non potremo fallire".

Appena l'esercito uscì dalla piazza principale, all'orizzonte si vedeva del fumo, Vashnar maledì sottovoce poiché capì che quel fuoco arrivava dalla fattoria di Fortimar e che dopo tutte quelle sue belle parole, egli era sempre un mortale e che la sua vita era temporanea come un raccolto di fuoco e breve come la bellezza di una rosa (definito come rosa).

La battaglia incominciò cinque miglie dopo che l'esercito aveva attraversato il Caval. Sembrava che l'esercito nemico fosse arrivato dal nulla come gettato dal cielo da qualche potente pugno. L'Annubi, Valkyrie, i Minotauri e lo Zombi erano nella prima linea dell'esercito di Overlord e sebbene gli uomini di Kuranos abbiano combattuto valorosamente essi furono schiacciati dalla superiorità numerica del mucchio maligno, Vashnar vide suo cugino Ulun incornato da un minotauro e gettato verso i Cani Infernali (Hell Hounds) che dalla sua bocca strapparono la lingua ancora urlante di dolore. Durranon, il capitano della guardia morì dopo che sull'esercito si abbatté una grandine di palle di fuoco. Attraverso il fumo ed il fuoco, Vashnar intravede la sagoma di Keenan, il suo più bravo Paladino, e gli si avvicinò.

"Vashnar, mio guerriero principe, devi lasciare questo luogo. Siamo sconfitti e tu non devi morire; devi scappare e portare con te il nome di Kuranos. Forse un giorno potrai ritornare e ricostruire la città. Ritorna al palazzo, prendi Tianna e dirigiti verso sud, lontano da Shadowlands. Mio principe non fare in modo che il sacrificio dei nostri morti sia stato invano".

Vashnar si voltò e con il suo cavallo si diresse verso ovest, riattraversò il fiume Caval e si diresse verso il villaggio. Keenan invece, ritornò nella battaglia per morire al fine di difendere il suo signore.

I ratti e i scorpioni percorrevano le strade del villaggio mentre i serpenti si arrampicavano sui muri di ogni casa. Nell'aria c'era un odore di carne bruciata e anche se Vashnar non poteva ancora vedere il palazzo, sapeva che era nelle stesse condizioni.

Tianna giaceva nuda sul pavimento della stanza da letto, stringendo con le braccia il suo stomaco e singhiozzando. Quando egli si avvicinò, capì che essa fu aggredita e marchiata a fuoco da uno degli Incendiari, "gli uomini in fiamme" della leggenda, che vissero a Shadowlands. Il principe l'avvolse tra le lenzuole e la portò sulle sue braccia verso il cavallo. Cavalcarono verso sud per seguire il fiume, il sangue delle sue ferite macchiò le lenzuole. Quando giunsero ai confini di Kuranos ella smise di singhiozzare. Era morta molto tempo prima di raggiungere le rive di Caval.

Vashnar smontò dal cavallo e stese il corpo di Tianna sulla terra. Si inginocchiò vicino al corpo e incominciò a piangere.

"Ti maledico, Overlord. Su tutto quello che è buono e puro in questa donna giuro che non mi darò pace fino a che non la vendicherò".

Vashnar diede fuoco alle fiamme che avvolsero la sua amante e stette silenziosamente vicino alle sue fiamme. Pare che egli stette giorni interi a guardare il suo corpo dare lo spirito ai cieli e alla terra. Egli poi, seguendo il fiume si diresse verso nord. I suoi occhi erano come due punzecchiature d'acciaio mentre il suo cipiglio era severo come le nuvole.

Vashnar fece tre miglie prima di intravedere tre cavalieri che si avvicinarono dal nord. Quando si accorse che erano tre cavalieri neri con cavalli da scheletro, servi di Overlord, gli si gelò il cuore. Ci sono tante specie di zombi, ma sicuramente i più terribili sono quelli di scheletro, un corpo umano decomposto, con il lungo corpo da tempo consumato e come occhi due profondissimi buchi vuoti. Il largo sorriso fisso della mandibola gli appariva come una amara ironia. Sorrise e scese dal cavallo.

"Chi osa sfidarci?" disse una voce fredda e profonda da dentro una toga di leader degli scheletri.

"Chi lo chiede?" replicò Vashnar.

Sono Cthul Tol Anuin, Overlord di Shadowlands. Tenutario del Grim Mask di Gythdor. Il tuo nuovo signore e padrone".

"E io sono Vashnar Herenil, figlio del re Herenil delle terre Harbour, portatore della corona dello Staff di Remiros. Io sfido il tuo potere, Cthul Toi. Ti ho maledetto sulle rive del fiume Caval, ed io ti distruggerò."

"Principe guerriero, me ne frego della tua maledizione e del tuo fiume sacro. Il tuo fiume scorre nel mio regno, figlio di Re, e sarà lì che le tue ossa si decomporranno quando morirai".

"Non ho paura di te".

"E allora siamo pari principe Vashnar, perché io non ho paura di te. Non ho per niente paura di te".

All'improvviso, Vashnar sentì salire un dolore proveniente dalla parte sinistra del corpo e il suo sangue colare nella sua gamba. Guardò giù verso il lato sinistro del suo corpo per vedere la punta di una lancia sporgere dal lato destro del suo stomaco. Così incominciò il dolore, un'immenso dolore con i suoi reni, l'intestino, le ossa e la sua pelle che gridavano per aiutare il suo cervello, alla fine l'urlo del suo corpo passò dal cervello alla bocca, un urlo primitivo e, attraverso lo stratificarsi del dolore, Vashnar si accorse che la lancia si contorceva e muoveva, scavando attraverso la sua schiena per poi, finalmente, ritirarsi.

Inciampò all'indietro, stringendo, con le sue braccia lo stomaco, vide lo scheletro in piedi con la lancia ancora in mano. La mascella dello scheletro sorrise verso di lui e suoi occhi vuoti lo fissarono, Vashnar si vide per terra con lo scheletro che stava al suo lato, e quando egli incominciò a rialzarsi, vide lo scheletro calciare il suo corpo, ormai senza vita, nel fiume Caval. Egli andò via, verso il cielo, dove le braccia della madre terra si offrirono per accoglierlo ed egli sorrise.

"Era questo il sogno?", disse NANOCK

"Lo stesso sogno delle ultime quattro notti" replicò Hallvar.

"Strano".

Erano seduti in una delle tante taverne della Città di Aquanor, capitale delle terre Harbour. La taverna era molto piccola ma accogliente e molti avventurieri andavano lì per raccontare storie e bere birra. Una sera la taverna era completamente piena di gente e l'argomento era incentrato sul sogno di Halver, della caduta di Kuranos, della morte del principe Vashnar e sul perché un terzo degli avventurieri avevano avuto, nelle ultime quattro notti, lo stesso sogno.

"Deve essere una chiamata di aiuto. Lo deve essere per forza", proclamò Rathor, un potente clericale che grazie alla sua esperienza tutti ascoltavano le sue parole con molta attenzione, "Secondo me il principe è morto e il palazzo non ha ancora detto niente alla gente".

"Forse il palazzo non sa ancora niente", disse Halvar, "ci vogliono almeno quattordici giorni di cavallo per Kuranos, e se è morto solo quattro giorni fa? Questa è la probabilità maggiore. Sicuramente dovremo chiedere un'udienza al re anche se è solo per avvisarlo del sogno".

"Se molti di noi hanno fatto lo stesso sogno, penso che l'abbiano ricevuto anche molte persone al servizio diretto del re. Il re già lo sa, altrimenti, non sarebbe un re".

"Dunque cosa dovremo fare, preparare le nostre borse e cavalcare fino al nord per sedici giorni soltanto perchè abbiamo fatto un simile sogno? Potrebbe essere una trappola. Si sa che possono accadere cose strane".

"Per favore, vorrei parlarvi", dal fondo giunse una soffice voce e quando gli avventurieri si girarono, videro una chiara luce bianca con lo spirito di una piccola bambina con il viso pieno di infinita saggezza. Tutti si fecero da parte ed essa, lentamente e sospesa in aria, si diresse verso il fronte della stanza. Incominciò a parlare, la sua voce era come il canto di un uccello:

"Io sono Sapphire di Kuranos, mandata qui dalla potenza del fiume Caval per chiedervi di aiutare Vashnar Herenil, trucidato dall'Overlord di Shadowlands, che vive ancora come spirito. Attraverso la potenza del fiume Caval, il fiume dell'Eternità, e la potenza di una maledizione contro Overlord fatta da Vashnar vicino al corpo inerte della sua amante, il suo spirito non si darà pace fino a che l'Overlord non venga ucciso".

"Questo potrebbe impiegare molto tempo", sussurrò Nanock a Halvar. La luce si diresse verso di lui.

"Nanock di Duannar, ecco perchè la maledizione è spesso maledetta. Molti di voi avranno già ricevuto messaggi che parlavano della caduta di Kuranos e della morte di Vashnar. Vashnar chiede che i quattro più forti guerrieri diventino portatori e guide del suo spirito e di avventurarsi nello Shadowlands per riprendere le sue ossa e di eseguire la sua vendetta su Cthul Tol Anuin. Non c'è nessuno che accetta?"

"Che cosa succederà dopo?", chiese Rathor, "quando questa operazione finirà? Quale sarà il compenso? E lo spirito di Vashnar come ci ricompenserà quando avrà lasciato i nostri corpi?"

"All'interno del tempio di Shadowlands", sussurrò lo spirito, "Superato le caverne e i templi, i zombi ed i cani infernali, al di là dei labirinti e delle piramidi, c'è l'oscuro tempio di Overlord ed in questo tempio c'è l'altare di rigenerazione. E grazie a questo che l'Overlord ha regnato per così tanto tempo. Mettete le ossa di Vashnar sopra all'altare, prendete la chiave posseduta dall'Overlord e riportate in vita Vashnar e così riceverete la ricompensa del principe guerriero. Una ricompensa che non avete mai visto prima."

"Mi hai convinto", disse Nanock, "Ma come facciamo a sapere chi è stato scelto?"

"Lo saprai", sospirò Sapphire, e silenziosamente, così come apparve, svanì.

Le rive del fiume Caval era una marea di gente che andava dall'entrata di Shadowlands alle macerie brucianti di quello che una volta era Kuranos. In quel giorno molte persone andarono al fiume, alcuni per devozione di quello che era e che sarà in futuro il principe guerriero, altri per motivi materiali e molti altri per curiosità. Ma nessuno si aspettava quello che sarebbe successo quel pomeriggio.

Quando il sole incominciò ad eclissarsi dietro ad Hollas, la più grande delle montagne di Gurangas, il cielo incominciò ad oscurare ed un forte rombo partì dalla profondità della terra. Un gemito partì dal fiume Caval, un lamento che era il pianto dei perdenti, di quelli a cui è stato tolto la vita perchè seguivano i loro cuori e di quelli che piangevano perchè si addoloravano della perdita di un innocente. Le acque del fiume

incominciarono a scorrere più velocemente e le onde si facevano sempre più alte fino a che non strariparono. Tutti quelli che furono bagnati dalle sue acque si trasformarono in ghiaccio. Anche quelli che cercarono di scappare furono catturati dalle acque e, ben presto, tutto era silenzioso e congelato.

Nanock sentì dentro di lui una profonda presenza, che lo scrutava, captando tutti i suoi sensi, questa sensazione svanì velocemente come dal resto apparve. Le acque si ritirarono nel fiume, il cielo incominciò a schiarirsi e la gente ricominciò a muoversi.

Tutti quelli che erano presenti lasciarono il luogo immediatamente e silenziosamente e dopo, quando a queste persone fu chiesto perchè lasciarono quel luogo così velocemente nessuno dei presenti che si dirigevano verso casa, verso nuove avventure, amanti, battaglie o bambini o famiglie, seppe dare una risposta, tutti lasciarono le rive del fiume Caval. Questo era tutto eccetto che per i quattro avventurieri scelti da Vashnar Herenil, principe di Kuranos, per essere i suoi vendicatori e salvatori.

ENTERING THE SHADOWLANDS

Shadowlands è un interessante ed avvincente gioco RPG (Gioco a Ruolo) che però grazie alla sua moderna grafica interfaccia è estremamente facile da giocare. La ricerca potrebbe durare per mesi mentre i controlli saranno sotto le punta delle tue dita solo dopo un paio di minuti.

Shadowlands è pieno di trappole, avversari e misteri. Il tuo obbiettivo è di condurre i tuo Quattro Guerrieri attraverso questi ostacoli per fronteggiare The Keeper - Il Guardiano Zombi della Tua Vita Fisica. Sconfiggelo cosicché potrai essere sottoposto al processo di reintegrazione che unisce la tua vita fisica e spirituale nel processo di Auto Realizzazione.

Ricorda: lo Spirito è Volenteroso, ma il Corpo è Estremamente Debole.

A. OPZIONI D'INIZIO

Quando inizi il gioco ti verranno presentati tre opzioni - GENERATE CHARACTERS (CREA PERSONAGGI), QUICK START (INIZIO VELOCE) o LOAD A SAVE GAME (CARICA UN GIOCO SALVATO).

1. GENERATE CHARACTERS

Quando incominci Shadowlands per la prima volta, avrai bisogno di creare il tuo gruppo di guerrieri. Queste quattro vite fisiche saranno i tuoi occhi, le tue orecchie, le tue mani ed i tuoi piedi, essi sono lo strumento con cui la tua vita Spirituale può interagire con il Mondo Fisico ed, eventualmente, completare il gioco riprendendo il tuo corpo dallo Zombi.

Un click sull'icona (1) invocherà lo schermo Generate Characters. Davanti al pulsante del display ci sono quattro ritratti di personaggi, usati per stabilire l'aspetto e le caratteristiche dei tuoi Guerrieri. Inizialmente verrà evidenziato (con un bordo intorno al suo ritratto) il personaggio di sinistra che sarà pronto per essere programmato. Su questo schermo puoi programmare qualsiasi personaggio e in qualsiasi momento facendo click su uno di questi ritratti.

a) PER CAMBIARE L'ASPETTO DEL PERSONAGGIO

L'attuale viso del personaggio selezionato viene riprodotto alla sinistra dello schermo in una finestra ritratto più grande. Alla destra di questo ritratto ci sono quattro piccole icone per i capelli, occhi, naso e bocca. Successivamente, un click su una di queste piccole icone, farà scorrere attraverso tutti i lineamenti possibili per quel personaggio.

In questa maniera puoi vestire qualsiasi dei tuoi personaggi.

b) PER CAMBIARE NOME AL TUO PERSONAGGIO

Puoi inoltre dare un nome al corrente personaggio selezionato - il cursore può essere visto sotto ai quattro grafici che si trovano a destra nella parte alta dello schermo. Batti il nome che desideri dare al tuo personaggio e premi RETURN. Il

nome apparirà sotto il ritratto del personaggio nella parte bassa dello schermo.

c) PER CAMBIARE ATTRIBUTI DEL PERSONAGGIO.

Come negli altri Videogiochi di Ruolo, ogni Guerriero ha una serie di attributi che stabiliscono come lui o lei si comportano durante il gioco. Nello Shadowlands, i personaggi iniziano con un certo totale di punti in relazione alla loro FORZA, Abilità di COMBATTERE, Livello MAGIK (MAGICO) e SALUTE.

Per ogni personaggio il programma assegna automaticamente valori iniziali di questi attributi, esse sono indicati dalla lunghezza delle striscie-misuratrici che si trovano a fianco di ciascun attributo - più lunga è la striscia-misuratrice più punti ha il tuo personaggio. Comunque, se desideri puoi alterarli nel tuo gruppo al fine di regolare la bilancia di abilità anche se diventerebbe tutto più facile se dall'inizio tu riuscissi a fare un personaggio estremamente forte mentre di un'altro, un potente mago. Se vuoi invece, riordinare i valori degli attributi di ogni personaggio fino a che non sei soddisfatto, fai click su CHANCE CARD (POSSIBILITÀ DI CAMBIO) indicato con una "?" nella parte alta dello schermo.

Quando sei soddisfatto dell'aspetto, nome e attributi del tuo personaggio vai sul prossimo facendo click sul suo ritratto che si trova nella parte bassa dello schermo. Quando hai programmato tutti i Guerrieri fai click sull'icona spade ENTER THE SHADOWLANDS (INCOMINCIA IL SHADOWLANDS) per incominciare il gioco. Ti sarà sollecitato di mettere il disco dei dati Shadowlands.

2. QUICK START

Non devi creare un gruppo di personaggi: se desideri il programma lo farà per te - devi solo selezionare questa opzione. Comunque, se sei seriamente impegnato a completare il gioco, ti avvisiamo di creare un gruppo, poiché la selezione della squadra automatica non potrebbe includere una serie di personaggi idealmente adatti al tuo stile di gioco.



NOTA INFORMATIVA:

Non ti dimenticare che gli attributi di un personaggio cambieranno durante il gioco in base alla esperienze ottenute.

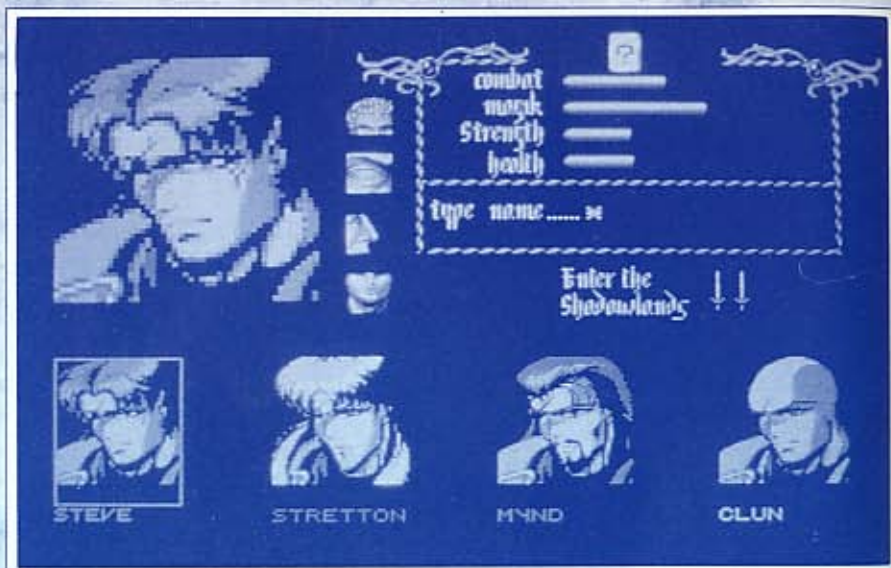


NOTA DI AVVERTIMENTO:

È consigliabile salvare il gioco quando inizi Shadowlands per la prima volta. Se muori senza aver precedentemente salvato i tuoi personaggi per ricominciare, dovrai ancora riorganizzare il tuo gruppo.

3. LOAD SAVED GAME

Seleziona questa opzione se hai già giocato e se desideri ricominciare dalla posizione che hai salvato. Ti troverai nella posizione in cui lasciasti il gioco con i tuoi personaggi nello stesso stato.



B. PER GIOCARRE

Quando entri nel gioco, riceverai un sollecito per salvare i personaggi che sono stati appena creati. Ti consigliamo fortemente di farlo poichè i nuovi personaggi sono particolarmente vulnerabili e non possono essere rimessi in azione eccetto che con l'uso dell'opzione LOAD SAVE GAME.

Lo schermo è la tua finestra sul gameworld (mondo del gioco), presentandoti l'ambiente nello stile isometrico 3D. I ritratti dei Quattro Guerrieri appaiono lungo la parte bassa del display.

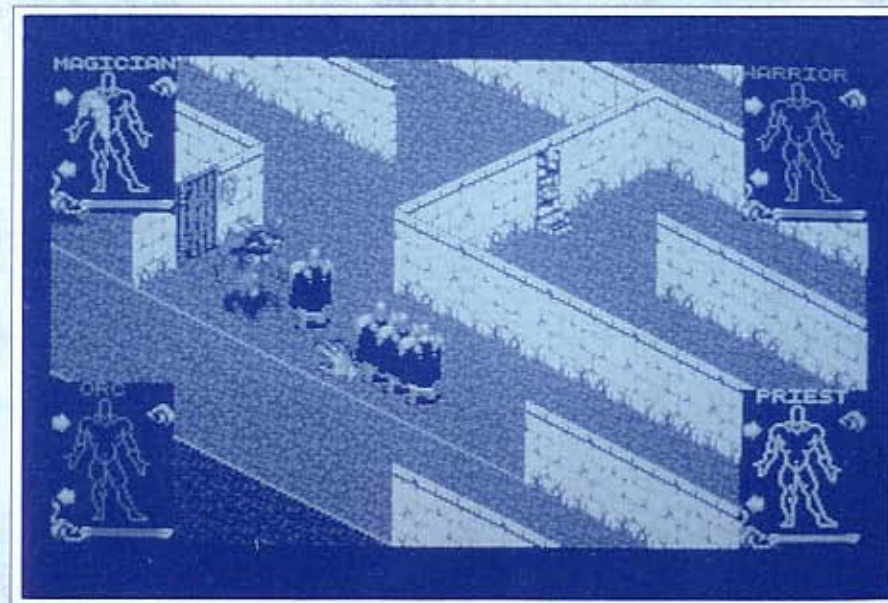
Si gioca con il mouse e tu usi i ritratti dei tuoi Quattro Guerrieri per dare ordini che i Guerrieri eseguiranno nel gameworld.

Generalmente, questi comandi vengono emanati nel gameworld usando il pulsante sinistro del mouse su uno dei luoghi del ritratto. Un dettaglio completo delle sequenze di comando ti vengono dati di sotto.

Nota che un guerriero può eseguire un comando che riguarda oggetti o destinazioni che può attualmente vedere - cioè, oggetti o destinazioni che sono dentro il suo RAGGIO DI VISIBILITÀ. Questo raggio dipende dalla distanza degli oggetti e dagli ostacoli intermedi (per esempio muri).

Il raggio di visibilità di un personaggio ti viene indicato dal pointer del mouse. Quando è stato selezionato un'azione, il pointer viene visualizzato con una icona MANO INDICATRICE (POINTING HAND) quando sei dentro il raggio di visibilità del personaggio e con una PUNTA DI FRECCIA (ARROWHEAD) quando sei fuori da questo raggio.

Per esempio, fai click sulla gamba SINISTRA del Guerriero Rosso (ritratto all'estrema sinistra) - che dal tuo punto di visione è la gamba tesa sulla DESTRA. Questo invoca il comando "cammina verso". Ora sposta il pointer del mouse attraverso lo schermo e seleziona una posizione dove l'icona del pointer del mouse viene visualizzato con una mano indicatrice. Fai ancora click sul pulsante sinistro del mouse e il Guerriero camminerà verso quella posizione.



! NOTA D'AVVISO:

Ogni volta che in questo manuale ci riferiamo alla parte SINISTRA o DESTRA di un ritratto, ci riferiamo dal TUO punto di visione e NON da quella di un personaggio.

In questo gioco tutte le azioni vengono realizzate in questa maniera. In più, i ritratti ti danno la possibilità di accedere allo schermo delle informazioni su ogni guerriero (INVENTORY -INVENTARIO-) - sposta il pointer del mouse su un'altro ritratto e fai click con il pulsante DESTRO del mouse, a questo punto verrà visualizzato lo schermo inventario per quel personaggio (però nota che in questo metodo il tempo del gioco continua a trascorrere - cosa importante da ricordare quando sei coinvolto in un combattimento). Lo schermo inventario viene descritto più ampiamente in un'altra sezione di questo manuale. Per ritornare all'azione, basta fare click con il pulsante destro del mouse.

? NOTA INFORMATIVA:

USO DEL MOUSE

In Shadowlands il mouse viene usato per due cose: per selezionare icone/oggetti facendo click su di loro o per altre azioni attraverso lo "trascinamento" (dragging).

PER SELEZIONARE ICONE/OGGETTI

Per selezionare una icona o un oggetto, metti il pointer del mouse su un'icona o su un oggetto e fai click (premi e rilascia) con il pulsante sinistro del mouse.

TRASCINAMENTO

Altre più avanzate tecniche di controllo riguardano il "trascinamento" - metti il pointer del mouse sulla posizione desiderata, premi e mantieni premuto il pulsante sinistro del mouse infine sposta il mouse lentamente verso la posizione desiderata mantenendo sempre premuto il pulsante sinistro del mouse.

PULSANTI

Il pulsante sinistro del mouse serve per selezionare azioni, oggetti e posizioni invece, il pulsante destro del mouse serve ad alterare tra lo schermo del gioco e quello dell'inventario mentre il pointer è sul ritratto del personaggio richiesto e, alternativamente, di andare sul corrente personaggio se il pointer è lontano dai suoi ritratti.

1. I RITRATTI

Essi rappresentano i tuoi quattro guerrieri, sono programmati con colori diversi che servono ad aiutarti a distinguere ciascun guerriero con quelli dello schermo. I ritratti hanno due funzioni principali:

Primo, ti consentono di emanare ordini ai guerrieri. Gli ordini vengono emanati ad un personaggio alla volta facendo click su una parte anatomica del personaggio. Le istruzioni complete di questo ti verranno dati più avanti.

Secondo, essi ti danno informazioni sui Quattro Guerrieri, in particolare sulla loro salute e sulla loro posizione nel gameworld. La posizione viene indicata dalla apparizione del ritratto (vedi sotto USO DEI RITRATTI). Lo stato di salute di un personaggio viene indicato da una striscia grafica orizzontale alla base di ogni ritratto.

? NOTA INFORMATIVA:

La disposizione dei ritratti potrebbero cambiare in un modo o in un altro dal controllo LAYOUT (il tasto ESCAPE).

a) USO DEI RITRATTI

In qualsiasi momento, i ritratti possono trovarsi in una di queste quattro condizioni:

1) AZIONE RITRATTO

In questo metodo il personaggio viene visualizzato con una sagoma del suo corpo, diviso in braccia, gambe e testa. Verrà anche visualizzato se sta portando un oggetto con la sua mano destra. Questo metodo serve per emanare ordini al relativo guerriero.

2) RITRATTO FACCIALE

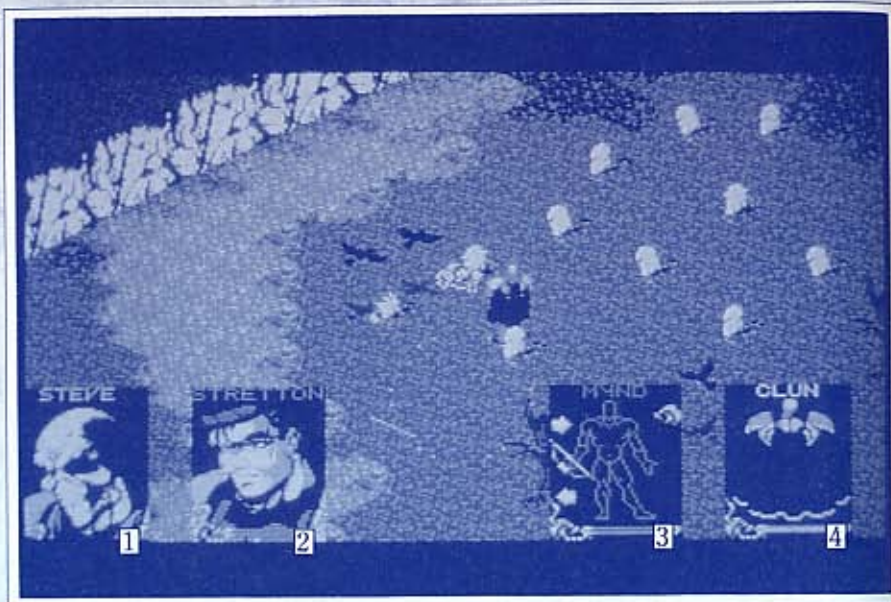
Quando vedi solo il viso di un guerriero, significa che è attualmente fuori dal raggio di visione del attuale personaggio selezionato. Per esempio, quando incominci a giocare, fai click sulla gamba sinistra del guerriero e fallo camminare diagonalmente in continuazione giù per la strada verso sinistra. Quando a turno ciascuno degli altri personaggi escono dal raggio di visione del personaggio rosso, la sua icona ritratto verrà rimpiazzato con una rappresentazione del viso.

3) RITRATTO INVERTITO

Se un personaggio ti appare di schiena, significa che egli non è solo fuori dalla visione dell'attuale personaggio selezionato ma che è su un'altro livello del gioco.

4) TESCHIO

I TESCHI commemorano quei Guerrieri che non sono più tra noi.



- 1 *Teschio* 2 *Ritratto Facciale* 3 *Azione Ritratto*
 4 *Ritratto Invertito*

2. PER DARE ORDINI

Gli ordini possono essere dati ad un personaggio a turno, sebbene altri personaggi potrebbero essere ancora impegnati in operazioni precedentemente ordinati, comunque questo può stabilire una struttura di comando "multi-operazione".

Per dare un ordine ad un guerriero devi prima fare click sul suo ritratto - lo schermo si sposterà verso la sua attuale posizione e il suo ritratto diventerà un **AZIONE RITRATTO** (a meno che non lo sia già).

? NOTA INFORMATIVA:

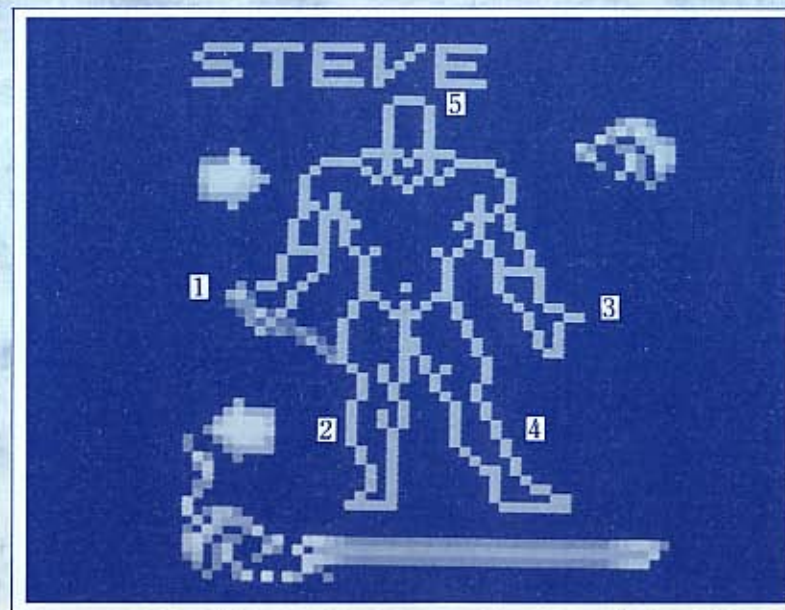
Facendo click su un ritratto **TESCHIO** di un Guerriero morto, ti verrà visualizzato il luogo in cui si trova il suo corpo (esso potrebbe essere trasportato da un altro guerriero. Non puoi dare ordini ad un Guerriero morto!

A questo punto, le condizioni degli altri ritratti dei personaggi potrebbero cambiare, visualizzandoti la loro posizione relativa al personaggio attuale. I Guerrieri entro un visibile raggio dall'attuale personaggio avranno visualizzati i loro **AZIONI RITRATTI**, mentre quelli fuori dal corrente raggio avranno i **RITRATTI FACCIALI** o i **RITRATTI INVERTITI** se sono completamente su un altro livello.

Dare ordini è veramente semplice. Tutto quello che devi fare è click sull'appropriata parte del corpo per far eseguire l'azione. Per questo scopo ci sono a disposizione cinque aree del corpo e, come vedrai, le opzioni di controllo sono abbastanza logici. La testa controlla l'azione di mangiare e di leggere, i piedi controllano i due modi di camminare ed ecc...

a) AZIONE MANO

È sempre la mano **SINISTRA**. Da come la vedi dall'**AZIONE RITRATTO** esso è a sinistra e dunque, si può dire che è la mano destra del Guerriero. L'azione mano serve per combattimenti corpo a corpo. Inoltre, se questa mano mantiene un oggetto, devi selezionare l'azione mano per **USARLO**. Le frecce che appaiono sopra e sotto all'oggetto permettono agli altri oggetti che si trovano



- 1 *Azione Mano* 2 *Gamba Principale* 3 *Mano Passaggio*
 4 *Gamba Cammina* 5 *Testa*

nell'inventario del personaggio di essere visualizzati attraverso lo scorrimento e di essere messi, a turno, nella mano senza avere bisogno di usare lo schermo dell'inventario (vedi disotto).

b) MANO PASSAGGIO

Vista dal tuo punto di visione, questa è sempre la mano DESTRA. Questa mano serve per RACCOGLIERE, GETTARE, LANCIARE e per ATTIVARE. Nota che la Mano Passaggio rimane sempre senza oggetti anche se l'hai appena usata per raccogliere qualcosa (vedi disotto "raccolta di oggetti" nella sezione SEQUENZE DEI COMANDI). Gli oggetti raccolti vengono immediatamente trasferiti alla Mano Azione. I solo oggetti che vengono riportati sulla Mano Passaggio sono gli SCUDI - essi vengono usati sul Braccio Passaggio (Transit ARM) e sono disponibili solo sullo schermo dell'inventario.

c) GAMBA CAMMINA

Esso è sempre la gamba DESTRA. Si trova sul lato destro dal tuo punto di visione dell'Azione Ritratto. Serve soltanto per far camminare il personaggio da una posizione all'altra.

d) GAMBA PRINCIPALE

Dal tuo punto di visione dall'Azione Ritratto esso è sempre la gamba sinistra. Questa gamba ha la stessa funzione della gamba CAMMINA, eccetto che quando selezionato gli altri personaggi che si trovano nel selezionato raggio di visibilità del guerriero lo seguiranno dovunque egli vada. Dunque, questo comando serve per formare una SQUADRA e la disposizione, che i personaggi coinvolti adottano, viene dettata dall'opzione DISPOSIZIONE SQUADRA, che viene accennata nella sezione SCHERMO DELL'INVENTARIO.

e) TESTA

Per ogni personaggio ce ne sono solo uno! Viene usato per LEGGERE e MANGIARE.



NOTA INFORMATIVA:

È possibile avere altri e più complessi operazioni che possono coinvolgere i tuoi guerrieri in interazioni con altri oggetti o personaggi. Possono essere realizzati con una serie di comandi - per esempio, il lancio di un oggetto richiede che tu fai click su un oggetto, su entrambi le mani e sulla destinazione.

3. SEQUENZE DI COMANDO

a) PER CAMMINARE

Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare. Fai click sulla gamba cammina. Sullo schermo fai click sulla posizione verso cui desideri che il tuo personaggio vada (con il pointer Mano), naturalmente entro il suo raggio di visione. Trascinando il pointer, costringerai il personaggio a seguire.

b) SQUADRA PRINCIPALE

Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare. Fai click sulla Gamba principale. Sullo schermo fai click sulla posizione verso cui desideri condurlo.

Il personaggio camminerà verso quella posizione, con gli altri membri della squadra associati a lui nell'attuale disposizione selezionata, dettata dallo Scacchiere - Chess Board - (vedi la sezione SCHERMO DELL'INVENTARIO). I personaggi fuori dal raggio di visibilità non entreranno a far parte della squadra.

c) PER MANGIARE E BERE

Come il tempo passa ogni personaggio avrà bisogno di cibo e acqua. Per rifornirli:

a) Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare.

b) Fai click sulla sua icona Testa.

c) Muovi la MANO PUNTATRICE (che significa che il cibo deve trovarsi ad un raggio di distanza visibile) sull'articolo del cibo desiderato fino a che non lampeggia infine, fai click.

Il personaggio camminerà verso quell'articolo di cibo, lo raccoglierà e lo mangerà. Per farlo bere direttamente dalle fontana, esegui con lo stesso metodo.

Per farlo mangiare pezzi di cibo che ha già in suo possesso:

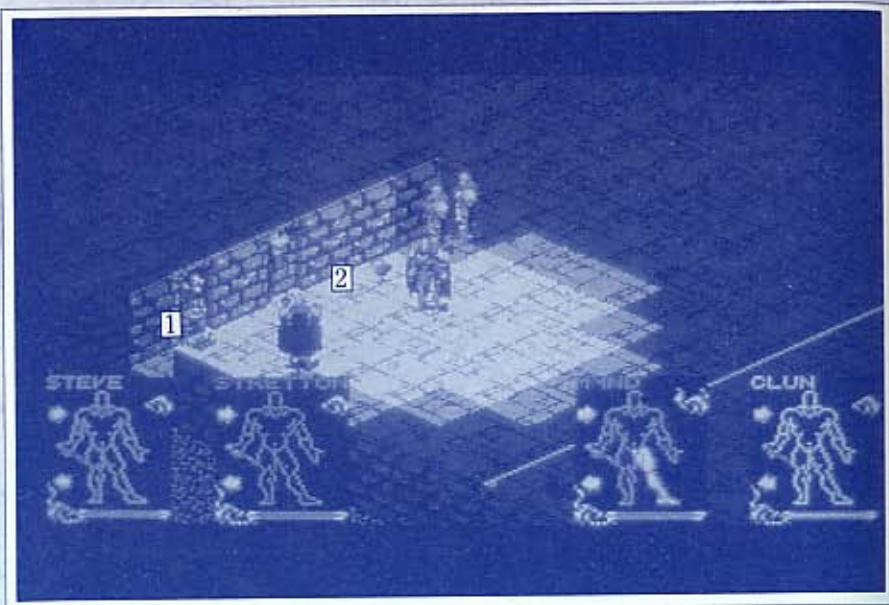
a) Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare.

b) Metti il pezzo di cibo nella mano Azione (se necessario, usando frecce di scorrimento)

c) Fai click sul pezzo di cibo

d) Fai click sull'icona Testa.

Il personaggio mangerà il pezzo di cibo in suo possesso e con lo stesso metodo può bere dai recipienti. Per riempire questi oggetti, basta USARE la fontana (inoltre si può bere e mangiare con l'icona bocca sullo schermo dell'inventario).



1 Acqua

2 Cibo

d) PER LEGGERE

Per leggere un messaggio:

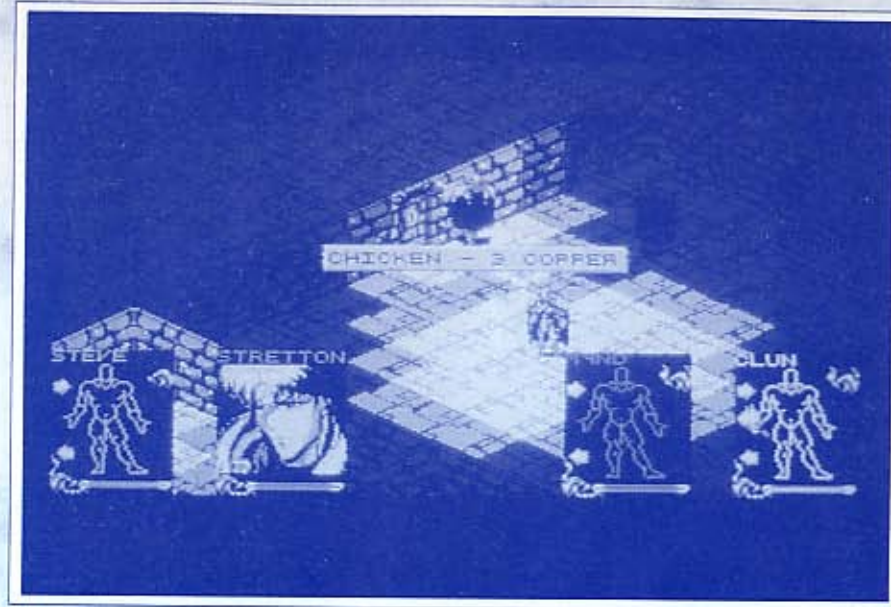
- Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare.
- Seleziona l'icona Testa.
- Con la MANO PUNTATRICE evidenzia il messaggio desiderato (deve essere entro il raggio di visibilità).

Il personaggio camminerà verso il messaggio che verrà letto. Per liberarti del messaggio fai click con il pulsante sinistro del mouse. Nota che è impossibile leggere caratteri al buio.

e) PER RACCOGLIERE

Per raccogliere un oggetto entro il raggio del personaggio:

- Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare
- Seleziona la mano Passaggio.
- Nel gameworld evidenzia e seleziona l'oggetto.



Il personaggio camminerà verso l'oggetto e lo raccoglierà. Sarà messo nella sua mano Azione e nel suo inventario occuperà uno slot.

Se l'inventario del personaggio è già pieno, egli lo scambierà con qualsiasi oggetto che già aveva nella sua mano Azione.

f) PER GETTARE O LANCIARE

Per gettare o lanciare un oggetto:

- Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare.
- Metti l'oggetto che desideri gettare o lanciare nella mano Azione, se è necessario con le frecce di scorrimento.
- Seleziona l'oggetto
- Seleziona la mano Passaggio
- Usando la MANO PUNTATRICE, seleziona la posizione dove desideri che l'oggetto venga gettato o lanciato.

Se la posizione è molto vicina al personaggio egli semplicemente camminerà

verso quella posizione per poi far cadere l'oggetto. Se la posizione è lontana egli la getterà. Nota che un Guerriero tenterà sempre di gettare l'oggetto verso l'esatta posizione indicata; comunque se egli è troppo debole o l'oggetto è troppo pesante, egli non potrà raggiungere il suo obiettivo.

g) ATTIVAZIONI

Per attivare interruttori e pulsanti:

- Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare.
- Seleziona la mano Passaggio.
- Evidenzia e seleziona l'oggetto desiderato.

Il personaggio camminerà verso il luogo da attivare dispositivi o premere pulsanti o spingere leve. Alcune dispositivi fanno attivare lo scatto della trappola con il peso del personaggio sul pavimento, altri invece dalla luce, buio o altri fattori. Dovrai sperimentarli!

h) PER USARE GLI OGGETTI

Qualsiasi oggetto attualmente posseduto dalla mano AZIONE può essere usato su un'altro oggetto facendo click sull'oggetto posseduto e poi sul secondo. Molti oggetti hanno un uso specifico e dunque potranno essere efficaci solo se usati in un modo corretto. Come regola generale il gioco farà rendere chiara la funzione che un'oggetto possiede.

Per esempio:

1) CHIAVI

Funzionano solo con serrature chiuse a chiave - se hai selezionato la chiave, sarai in grado di eseguire l'operazione di girare le chiavi, se dopo aver eseguito l'azione la chiave si rimarrà ancora nelle sue mani, vuol dire che non è la chiave giusta per quella serratura.

2) MONETE

Queste attivano le slot per monete. Potresti avere bisogno di diverse monete. Se viene usata una moneta sbagliata, la moneta rimarrà nelle mani del personaggio.

3) BORRACCE

Le borracce funzionano nelle fontane -essi si riempiranno d'acqua.



NOTA INFORMATIVA:

Se senti di fare un uso "senza senso" come per esempio USARE la chiave con la FONTANA, troverai impossibile evidenziare la fontana mentre stai tentando di usare la chiave.



[1] Torcia

[2] Chiavi

4) SCHERMO DELL'INVENTARIO

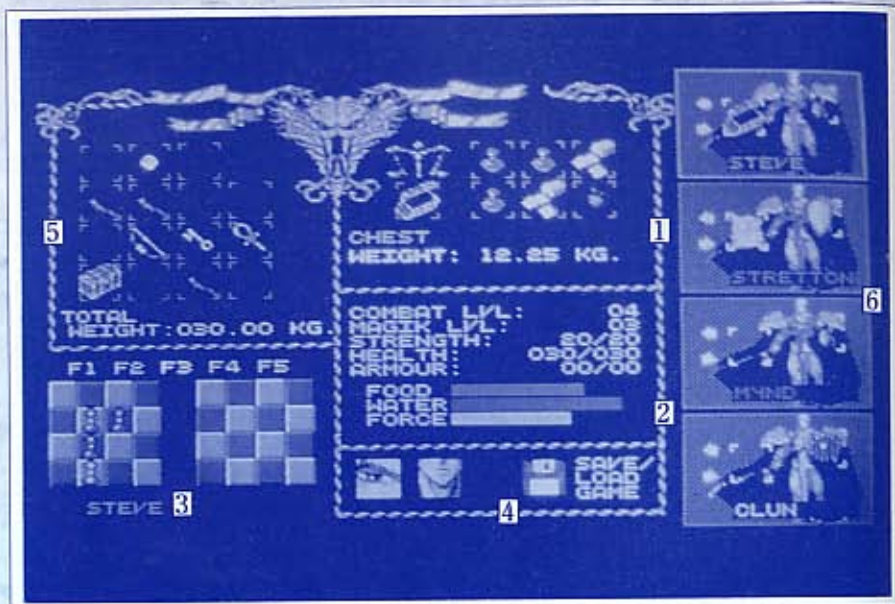
Facendo click con il pulsante destro del mouse su un ritratto, farai apparire una panoramica dello schermo dell'inventario di quel personaggio.

Lo schermo è diviso in 5 aree.

a) OGGETTI DELLO ZAINO.

Sullo schermo, nella parte alta sinistra, ci sono 16 slot. Nel tuo inventario ogni slot potrà contenere una rappresentazione di un singolo oggetto (portato dal guerriero). Gli oggetti possono essere raccolti e messi dentro a vuoti slot facendo click su di loro o scambiarli facendo click su un'altro oggetto. Qualche volta desiderai far ciò cosicché durante il gioco alcuni oggetti vengono piazzati a sequenza nella mano azione.

L'oggetto che, attualmente è posseduta dalla mano Azione del personaggio si trova a destra in uno speciale slot sotto alle scale di misurazione, dove vengono visualizzate informazioni supplementari sull'oggetto e la via d'accesso per il sistema magik (vedi la sezione Magik).



- 1 Articolo 2 Dati Statistici Del Personaggio 3 Scacchiere
 4 Le Icone Per Dormire, Mangiare e Salvare 5 Zaino
 6 Ritratti Dei Personaggi

b) DATI STATISTICI DEL PERSONAGGIO

Al centro dello schermo, sotto il pannello che mostra l'oggetto attualmente in possesso (se ne hai), vedrai una lista di valori attributivi seguita da tre grafici di valutazione. Qui puoi controllare lo stato del tuo personaggio.

LIVELLO DI COMBATTIMENTO

Aumenterà con l'esperienza. Di solito i personaggi iniziano dal livello uno o due.

LIVELLO MAGIK

Come nel Combattimento ma relativo al potere Magik.

FORZA

La prima figura indica il tuo attuale grado; il secondo indica il massimo grado potenziale del personaggio.

SALUTE

Se la salute del personaggio raggiungerà zero, egli morirà. La sua salute soffrirà se ha sete, se è affamato, infortunato o sovraccarico di oggetti. La seconda figura indica il massimo grado potenziale di quel personaggio.

ARMATURA

Indica l'attuale grado di protezione a disposizione del personaggio.

CIBO (grafico di misurazione)

Su questo devi sempre tenere un occhio, quando il livello del cibo diventa critico egli incomincerà ad essere affamato e la sua salute peggiorerà.

ACQUA (grafico di misurazione)

Come nel cibo ma bevendo.

FORZA (grafico di misurazione)

Particolarmente importante per il Magik e soprattutto per il caricamento di incantesimi. Per ulteriori informazioni vedi nella sezione MAGIK.

c) RITRATTI DEI PERSONAGGI

Si trovano sul lato destro dello schermo e ti permettono di esaminare gli altri inventari dei personaggi senza ritornare allo schermo principale. Un click al nome del ritratto appropriato visualizzerà il relativo schermo.

Su questo schermo i personaggi possono far "passare" tra di loro gli oggetti se la distanza tra l'uno e l'altro è molto vicina - per far ciò devi essere in grado di accedere ai loro slot (i loro quadranti devono essere evidenziati e devono esibire tutta la figura invece del solo viso), dunque i personaggi devono essere molto vicini l'un l'altro. Negli inventari dei personaggi le frecce ti permettono di scorrere attraverso gli oggetti. Per muovere un oggetto da un personaggio all'altro, raccogli l'oggetto facendo click su di esso, portalo sopra allo slot inventario dell'altro personaggio e poi fallo cadere facendo ancora click sul pulsante sinistro del mouse.

Inoltre, il braccio Passaggio del personaggio ha, in ogni ritratto, uno speciale slot inventario che, quando raccolto, potrebbe darti uno scudo. Questo ti darà una protezione limitata e può essere eseguito solo sullo schermo dell'inventario.

d) LE SCACCHIERE

Shadowlands ti dà un gruppo con quattro personaggi, ognuno dei quali agisce da solo o in una SQUADRA in compagnia di altri. Inoltre il tuo gruppo può dividersi in due squadre guidati da due differenti personaggi.

Una squadra si formerà ogni volta che userai il comando LEAD (GUIDA) - vedi sezione COMANDI - chi ne farà parte e in quale formazione aderiranno sarà determinato usando le scacchiere sullo schermo Inventario. Puoi memorizzare fino a 5 formazioni di squadra e disposizioni usando i tasti funzione (Formazione) da 1 a 5. Essi arrivano con una disposizione default: per programmarli fai semplicemente click sul numero di Formazione desiderato sopra alle scacchiere ed infine procedi come segue:

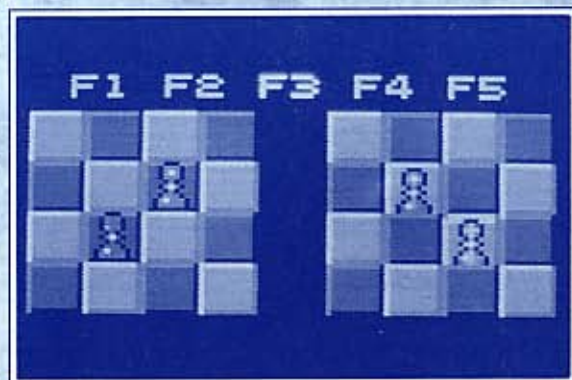
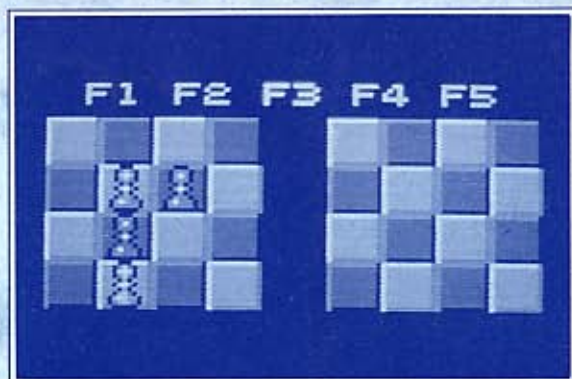
Per dividere il gruppo in due squadre procedi come soprascritto ma scegli quali

guerrieri desideri mettere nello stesso gruppo infine, trasferiscili sulla scacchiera destra lasciando indietro gli altri al fine di formare la squadra di riserva. Per esempio, se tu metti il guerriero rosso e quello verde nello scacchiere destro e poi premi il comando GUIDA su uno di loro, l'altro guerriero si unirà a lui (a patto che essi siano vicini l'un l'altro) ed, in relazione al suo compagno, prenderà la posizione adatta. Naturalmente puoi alterare con lo stesso metodo le relative posizioni di quei personaggi lasciati sull'altro scacchiere.

Nota che se hai diviso il tuo gruppo in questa maniera e la relativa Formazione è selezionata, i personaggi su una scacchiera non risponderanno ad un comando GUIDA effettuato da un personaggio che si trova sull'altra scacchiera. Le differenti formazioni possono essere selezionate durante il gioco e, in qualsiasi momento, usando il tasto di funzione.

e) **PER DORMIRE, MANGIARE E SALVARE**

Nella parte bassa dello schermo ci sono, al centro, le icone per Dormire (un occhio), Mangiare (una bocca) e il Save o Load Game (un disco).



1) **PER DORMIRE**

Fai click sull'icona occhio per mandare a dormire quel particolare personaggio. Mentre dorme egli recupererà energia con molta più rapidità anche se sarà esposta ad attacchi. Per svegliarlo basta solo emanare un nuovo comando dal suo azione ritratto sullo schermo principale del gioco.

2) **PER MANGIARE**

Per far mangiare un personaggio ci sono diversi metodi:

- a) Sullo schermo principale, fai click sulla testa del personaggio e poi sul pezzo del cibo nel gameworld (il pezzo si illuminerà quando la mano puntatrice è correttamente posizionato su di esso).
- b) Quando entra in possesso del cibo fai click sul pezzo di cibo e poi sull'icona testa.
- c) Porta il pezzo di cibo dallo slot inventario del personaggio allo schermo dell'inventario e fallo cadere sull'icona bocca.

3) **SAVE GAME**

Fai click sul disco e poi segui le istruzioni. Se non hai già un disco formattato, potrai formattarne uno vergine direttamente da qui.



NOTA D'AVVISO:

NON SALVARE O FORMATTARE SUI DISCHI DEL GIOCO. ABBI SEMPRE PRONTO UN NUOVO DISCO.

5. **LUCE**

Shadowlands presenta il PHOTOSCAPE, un sistema di tempo reale con la quale puoi realisticamente illuminare tutte le aree del gameworld, creando ombre ed un ineguagliabile senso di atmosfera. Nel gioco, la luce è importante per diverse ragioni. Molti oggetti, trappole ed avversari sono molto difficile da vedere senza una buona illuminazione - come nella vita reale, se non puoi vedere bene, potrai perdere importanti dettagli o fare errori.

In più, la luce gioca un ruolo importante in molte aree in cui ti troverai - potrà anche influire sul comportamento di trappole e creature. Usala saggiamente, anche se ti darà sempre dei vantaggi. Molti oggetti e situazioni creano luce - torce, esplosioni, oggetti magici, incantesimi e perfino alcune creature.

a) **PER USARE LE TORCE**

Le torce variano di potenza e lentamente si spengono. Se trovi una torcia accesa e desideri conservarla per usarla più tardi, spegnila (vedi disotto) e mettila in uno zaino.

Puoi mettere una torcia spenta anche nel tuo zaino (sarà messa sulla parte esterna dello zaino in uno zainetto speciale disegnato appositamente per questo scopo). Questo ha il vantaggio di generare luce ma, liberando la Mano Azione da altri usi. Usato in questo modo, la torcia occuperà un normale slot inventario sullo schermo dell'inventario.

Qualsiasi personaggio che genera luce sia con una torcia che con l'uso del magik ha una icona fiamma nell'angolo destro del suo Azione Ritratto che, con un lampeggio ti informa chi nel gruppo è responsabile dell'attuale illuminazione.

1) **Per mettere una torcia su un muro.**

È possibile mettere torce sul muro - quando sei molto vicino al muro, lascia la torcia sul muro.



2) **Per accendere le torce**

Seleziona il ritratto del personaggio che desideri controllare. Metti la torcia nella sua mano Azione. Fai click sulla torcia e mantieni premuto per 2 secondi. Avrai un getto di fiamme.

3) **Per spegnere le torce**

Come nel accendere torce: metti la torcia nella sua mano Azione, fai click sulla torcia e mantieni premuto per due secondi, le fiamme scompariranno.

6. **ARMI**

Nello SHADOWLANDS esiste una grande varietà di armi con due differenti metodi di uso: GENERALE e SPECIFICO. Nel metodo generale selezioni un'arma e la destinazione (vedi disotto). Chiunque vada tra il tuo guerriero e quella destinazione può essere soggetto ad attacchi, l'uso specifico invece, serve per mirare un solo AVVERSARIO con la conseguenza che il tuo guerriero si concentrerà su quel nemico, combattendo fino alla morte (o fino a che non viene richiamato).

a) **USO GENERALE DI UN'ARMA**

Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare. Seleziona l'arma. Nel gameworld seleziona la posizione su cui desideri che l'arma venga usata (entro il raggio di visibilità).

Se l'arma è a mano (per esempio un'ascia o una spada) il personaggio camminerà verso quella posizione ed userà l'arma contro qualsiasi nemico che tenterà di ostacolarlo. Questo è particolarmente buono nella lotta "tutti-insieme (free-for-all)" - l'arma verrà usata contro chiunque tenta di ostacolarlo. È utile anche quando si tenta di scappare da avversari e dunque per liberare la strada verso l'uscita.

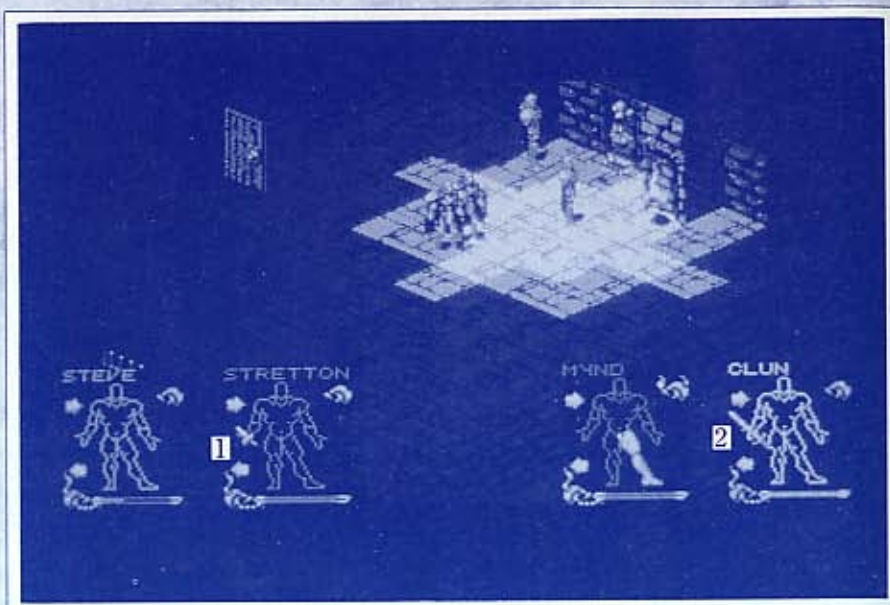
Nel caso di un'arma da lancio (per esempio arco), il personaggio tirerà le frecce contro il bersaglio uno alla volta.

b) **USO SPECIFICO DI UN'ARMA**

Seleziona il ritratto del personaggio che desideri comandare. Seleziona l'arma. Nel gameworld evidenzia e seleziona la base dell'avversario sulla quale desideri che l'arma venga usata (entro il raggio di visibilità).

Se l'oggetto è un'arma a mano, il personaggio darà la caccia all'avversario e combatterà fino alla morte (a meno che non riceve l'ordine di allontanarsi).

Se l'oggetto è un'arma da tiro o da lancio, egli scaglierà una serie di attacchi che dureranno fino a che non si esaurisca l'arma o fino a che il bersaglio non sia morto.



1 Pugnale

2 Spada

? NOTA INFORMATIVA:

Sono permessi qualsiasi combinazioni di armi e modi di uso - tre personaggi potrebbero attaccare con armi SPECIFICI destinati contro un avversario mentre un'altro può usare un'arma GENERALE a mano sullo stesso o differente avversario.

7. MAGIK (MAGICO)

2 Gli incantesimi vengono trovati come pergamene intorno allo Shadowlands e potranno avere vari effetti ed allineamenti. Quando viene usato un incantesimo, la FORZA MAGIK (MAGIK FORCE) della pergamena diminuisce fino ad un certo grado per poi esaurirsi.

Nel Shadowlands puoi anche trovare libri di incantesimo. Ciascun libro contiene spazio per sei pagine di incantesimo, le pergamene possono essere messe in

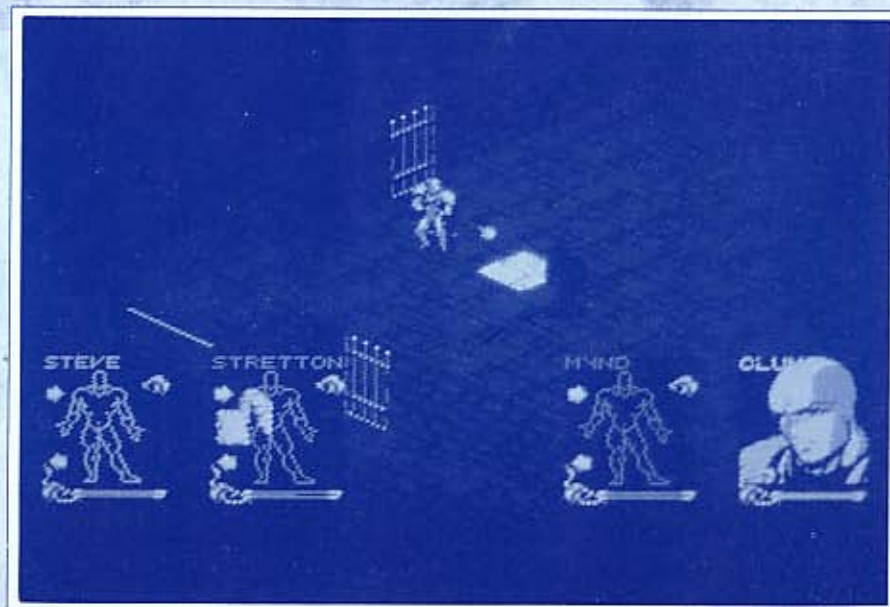
questi libri e trasportati. Se viene usato un libro invece di una pergamena, gli incantesimi contenuti nel libro verranno lanciati uno dietro l'altro in ordine di pagina. Per un massimo effetto unisci e regola i tuoi incantesimi. Una buona sequenza di attacchi di incantesimi può sottomettere perfino il più forte avversario.

a) PER USARE GLI INCANTESIMI

Per usare un'incantesimo, mantieni la pergamena dell'incantesimo nella mano Azione, selezionalo e poi, nel gameworld evidenzia il bersaglio usando la mano puntatrice. Alcuni incantesimi hanno bisogno di essere bersagliati su un membro della tua squadra.

b) RICARICAMENTO D'INCANTESIMI

Nel mondo di SHADOWLANDS molti oggetti hanno un livello di incantesimo o FORZA MAGIK. Questa forza è una energia che si trova dentro di loro e controlla quanto efficace è un'oggetto - una spada con una FORZA MAGIK di 67 è migliore



di una con un MF di 12. Una mela con un MF di 34 è più nutriente di una con un MF di 4.

Nell'assorbire energia MF i tuoi personaggi avranno vari gradi di abilità. Questa energia viene assorbita dai loro corpi (la quantità viene indicata dalla striscia-misuratrice FORZA sullo schermo dell'inventario) e potrà essere trasferito sugli incantesimi magici per ricaricarli.

La Legge degli Incantesimi dichiara che questa energia può essere solo assorbita da oggetti (non ricaricati) e messi soltanto in incantesimi (non assorbiti da loro). Questo significa che gli oggetti da cui è stato assorbito l'MF diventeranno meno efficaci e non potranno essere ricaricati. Significa anche che quando gli incantesimi vengono usati durante il gioco, il totale della Forza Magik diminuirà e gradualmente gli oggetti materiali diventeranno sempre più inutili fino a che non esauriscono tutto il loro MF.

Per trasferire un MF da un oggetto ad un incantesimo o libro di incantesimo, vai sullo schermo dell'inventario, metti l'oggetto magico (uno con Forza Magik, per esempio il pane) nel "contenitore" dello slot del inventario (sotto alle scale-misuratrici). A questo punto disotto vedrai quanta forza magica contiene. Fai click sulle scale-misuratrici e assorbi quanta energia puoi, rimuovi l'oggetto e metti l'incantesimo o il libro di incantesimo nello slot contenitore. Fai click sulle scale-misuratrici per caricare, come richiesto, l'incantesimo. Se viene caricato un libro, l'MF verrà equamente distribuito tra le pagine.



NOTA INFORMATIVA:

I possessori delle magie più avanzate saranno in grado di usare il processo di trasferimento con più facilità rispetto a quelli con magie più inferiori.

8. SUGGERIMENTI DI GIOCO

- 1) Conserva la potenza della luce, è una valida comodità.
- 2) Tieni un occhio su livelli di cibo ed acqua.
- 3) Leggi tutti i segni.
- 4) Quando scegli le formazioni di gruppi, seleziona i personaggi e le condizioni giuste - non mettere in prima linea personaggi scarsamente protetti e tieni i personaggi con armi da tiro o da lancio lontano, cosicché possono usarli con più efficacia.
- 5) Contro avversari particolarmente potenti, cerca di "unire" il gruppo - essi saranno più deboli quando lottano contro molteplici e contemporanei attacchi di personaggi infine, spostati come gruppo sul prossimo avversario - una lotta "uno contro uno" sarebbe più leale ma non così efficace!

6) Metti gli incantesimi nei libri ed in ordine strategico cosicché essi opereranno in congiunzione per dare il massimo risultato. Inoltre prepara i libri con alcuni tipi di incantesimi - metti gli incantesimi curativi insieme in un volume e dallo al tuo miglior Prete come borsa di "Pronto Soccorso" in caso di bisogno.

7) Attento agli avversari che hanno incantesimi magici.

8) Studia attentamente il gameworld - potrai essere in grado di individuare tracce in aree adiacenti in cui non ti sei ancora imbattuto. Prevenire è premunire.

9) Attento agli oggetti che hanno forza magik - essi sono una fonte di pura potenza magica utili per i tuoi incantesimi.

10) Non prendere niente per scontato.

9. FOGLIO DEL SOMMARIO DEI CONTROLLI

PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE

Serve per selezionare un'icona, oggetto o una posizione.

PULSANTE DESTRO DEL MOUSE

Serve per alternare tra il gameworld e lo schermo dell'inventario del guerriero. Può servire anche per centrare il display del gameworld sul corrente guerriero.

TASTI FUNZIONE 1-5

Serve per selezionare formazioni di gruppi da 1-5 (vedi altrove).

TASTO ESCAPE

Serve per disporre le posizione dei ritratti dei guerrieri.

PER METTERE E TOGLIERE LA PAUSA

Premi H.

TEQUE – THE CREATORS OF SHADOWLANDS

BARRY COSTAS – PROGRAMMER (24)

Barry's previous work includes Escape from the Planet of the Robot Monsters, Xybots, Badlands and Revelation. Barry has been with Teque for three years and enjoys RPG and strategy games.

MARK ANTHONY – ARTWORK DESIGNER (23)

Shadowlands is Mark's first full project. He is a fan of all things Japanese and has an extensive collection of Japanese artwork and magazines.

DEAN LESTER – DESIGNER (27)

Apart from being the designer of Shadowlands, Dean is also Managing Director of Teque. Dean enjoys sleeping but doesn't get enough of it!



From left to right: Mark Anthony, Dean Lester and Barry Costas.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft: 0620 660377.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, back-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft: 0620 660377.



AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié/même pour une copie de sauvegarde, loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)620 660377.



AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)620 660377.



COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischen geltenden Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw. eingeholt worden.

Jede kausale Information über Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-620 660377 entgegen.



ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfältigt und weiterleitet wird strafrechtlich verfolgt.

Raubkopien nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-620 660377 entgegen.

DOMARK