



No part of this booklet may be reproduced
in any form without the written
permission of the publishers.

Software and manual design
(c) 1990 by **attic Entertainment Software**
Package design
(c) 1990 by STARBYTE SOFTWARE

STARBYTE SOFTWARE
Nordring 71
4630 Bochum 1, W.-Germany
Tel. 0234 / 680460
Fax 0234 / 680497



attic
Entertainment Software



LORDS OF DOOM



SPIEL

DEFEKT?



Ist Ihr Spiel defekt, oder haben Sie Probleme mit dem Laden des Spiels? Dann schicken Sie die Diskette, egal woher Sie das Programm bezogen haben, bitte direkt und ohne Verpackung an uns zurück.

Viel Spass wünscht Ihnen

Starbyte Software GmbH Nordring 71 4630 Bochum

Gamedesign
H.J. Brändle, Guy Henkel

Director
H.J. Brändle

Graphic Artists
Markus Henrich, Bernie Karwath
Guy Henkel

Atari ST Version
H.J. Brändle, Guy Henkel

Amiga Version
Guy Henkel

Commodore C64 Version
Sense of Wonder
Joey Karwath

IBM PC Version
H.J. Brändle, Guy Henkel

Illustrationen
Heinrich Stiller

Handbuch
Guy Henkel, Bernie Karwath

Produziert von
attic Entertainment Software

Vertrieb
STARBYTE Software





**"Des Ersten ist das Dunkel
der nachtöden Moore,
wo schaurig der Wind seine Lieder singt."**

**Des Zweiten ist das Dunkel
im Reich des Osiris,
wo Isis vom Wasser des Jenseitsstroms trinkt."**

**"Des Dritten ist das Dunkel
der Treppe und Gänge,
zu denen nur flackerndes Kerzenlicht dringt."**

**"Des Vierten ist das Dunkel
der modernden Gräber,
wo Nebel die steinernen Blöcke umschlingt."**

So verschieden sie sind - sie alle lieben das Dunkel, das der Nacht ihrer Seelen gleicht. Und sie dürsten gemeinsam nach dem weinroten Saft des Lebens, jenem Elixier, das ihnen Kraft verleiht.

In alten Zeiten jagten sie noch einzeln. Später jedoch verschworen sich ihre dunklen Seelen zu einem unheiligen Bund. Zu dieser Zeit glaubte bereits niemand mehr, daß es sie überhaupt gab.

Doch sie kamen...



LORDS OF DOOM



Schreckliches spielt sich in dem kleinen Vertic ab. Vertic, das Städtchen am Rande der Wüste, das kaum ein Mensch kennt. Dinge geschahen in einer Nacht, als der Mond sein Antlitz hinter dicken Wolken verbarg und der Wind in den Bäumen stöhnte. Dinge, so unheimlich, gefährlich und grauenhaft, daß sich keine Menschenseele mehr in die Nähe dieses verfluchten Ortes wagt.

Wer es bewußt miterlebte, für den war es eine Nacht des Grauens und der Gewalt. Die meisten jedoch wurden im Schlaf überrascht und dieser Tod war gnädig, weil er rasch kam, ohne Angst. Doch es war kein Tod, der ihren Seelen Ruhe schenkte. Wer starb wurde einer von ihnen, und das war das Schlimmste von allem...

Sie kamen mit der unaufhaltsamen Flut ihrer Untertanen; mit Zombies, Werwölfen, Mumien und Vampiren.

Nun gehört die Stadt ihnen. Stille hat sich über Häuser und Straßen gelegt. In den Gärten sind die Blumen verdorrt. Wer es wagt, die Stadt zu betreten, wird keine Menschenseele sehen, keine Kinder hören. Niemand wird sich ihm an den Fenstern zeigen, die wie tote Augen auf die leeren Straßen starren. Seine Schritte werden ihm laut erscheinen und die Stille ringsum wie ein uralter Fluch. Und der Schatten des Grabes wird schwer auf ihn fallen.

Die Stadt gehört jetzt ihnen, aber sie werden nicht dort bleiben. Sie werden sich ausbreiten und die Saat des Verderbens in immer weiteren Kreisen ausstreuen. Wenn niemand die Gefahr erkennt und zu handeln beginnt, werden noch viele Nächte kommen, in denen der Mond sich in Wolken hüllt und der Wind ein Totenlied singt!



Nur sehr wenige, die das Grauen gesehen haben, kamen mit dem Leben davon. Zwei davon sind Sharon McGillis und Charlie Jackson. Sie sind die letzten menschlichen Bewohner von Vertic.

Bisher gelang es ihnen noch, sich vor den umherirrenden Monsterhorden zu verbergen, doch ihre Situation ist verzweifelt. Ohne intaktes Fahrzeug sind sie von der Außenwelt abgeschnitten. Wie nur können sie Hilfe herbeiholen und diesem schrecklichen Alptraum ein Ende bereiten?

Übernehmen Sie in **Lords of Doom** die Rolle der zwei Figuren Sharon und Charlie in ihrem verzweifelten Kampf gegen die Zeit und die Fürsten der Finsternis. Versuchen Sie, die Zwei am Leben zu erhalten, die Verstecke der vier Herren der Finsternis zu finden und eine Menge Rätsel zu lösen. Rufen Sie ihre Freunde Susan Leicester und den furchtlosen Vampirkiller Abraham VanHalen zu Hilfe und steuern Sie auch diese Figuren durch die tote, nicht enden wollende Nacht von Vertic.



Bildschirmaufbau

Der Bildschirm ist in fünf Bereiche aufgeteilt. Der größte und auffälligste ist das Bildfenster. Hier sehen Sie die Spielorte, an denen Sie sich gerade befinden. Sie sehen hier allerdings auch alle Vorgänge und Gegenstände.

Unter dem Bildfenster ist eine schmale Textzeile. Diese Zeile dient der Ausgabe von Texten. Es wird dabei eine Box gezeichnet, die sich in ihrer Größe automatisch dem Umfang des auszugebenden Textes anpasst. Sollte der auszugebende Text einmal mehr Zeilen umfassen, als auf einmal dargestellt werden können, wartet das Programm eine gewisse Zeit, um Ihnen das Lesen zu ermöglichen. Sie können diese Zeit durch einen Mausklick oder einen Tastendruck natürlich jederzeit abbrechen. Anschließend wird der darauffolgende Text ausgegeben.

Darunter befinden sich die Statusanzeigen aller vier Helden. Unter dem entsprechenden Bild befinden sich drei farbige Balken. Der grüne zeigt Ihnen, wie gesättigt Ihr Character ist. An dem gelben Balken können Sie ablesen, ob die Figur durstig ist und der rote Balken zeigt Ihnen die Lebensenergie des Characters an. Sollte dieser Balken jemals auf Null heruntergehen, wird der Character sterben! Achten Sie also auch darauf, Ihren Figuren hier und da etwas Ruhe zu gönnen und sie ausreichend mit Nahrung zu versorgen.



Rechts oben befindet sich Ihre Punkteanzeige, die Ihnen sagt, wieviele Punkte Sie in diesem Spiel bereits erreicht haben.

Darunter sind vier Icons, auf deren Bedeutung wir später zu sprechen kommen werden. Sie dienen der Interaktion mit dem Programm.

Unter den Icons sehen Sie eine große Characterübersicht, die Ihren momentan aktiven Character zeigt. Der aktive Held ist der, dessen Rolle Sie momentan übernehmen. Zum Wechseln des aktiven Characters fahren Sie mit dem Mauszeiger einfach auf eines der vier kleinen Characterbilder links unten und drücken die Maustaste. Nun wird die Characterübersicht erneuert und eventuell eine neue Raumgrafik gezeigt - je nachdem, wo sich der entsprechende Character eben befindet. Die Character können auch über die Tastatur angewählt werden. Drücken Sie die Tasten 1 - 4, um den entsprechenden Character zu aktivieren.

Lords of Doom bietet Ihnen die Möglichkeit, vier Figuren unabhängig voneinander zu steuern.

Rechts neben dem Bild des Characters sehen Sie sechs Itemslots. In diesen Slots werden alle Gegenstände abgelegt, die die Figur bei sich trägt. Von hier aus werden sämtliche Gegenstände benutzt und untersucht.

Etwas weiter unten finden Sie nocheinmal die drei farbigen Statusbalken der Figur; diesmal allerdings etwas größer.





Interaktion mit dem Programm

In **Lords of Doom** wird ein großer Teil der Aktionen über die vier Icons rechts oben auf der Bildschirmmaske ausgeführt. Nachstehend werden alle vier Icons in Ihrer Bedeutung erklärt. Sehr viele Aktionen, wie zum Beispiel die Kämpfe und das Untersuchen der Räumlichkeiten werden allerdings direkt im Bildfenster ausgeführt.



Dieses Diskettensymbol dient zum Laden und Speichern von Spielständen. Sobald Sie es mit der Maus anklicken, erscheint ein Menue, das Ihnen die Möglichkeit zum Laden und Speichern bietet. Da **Lords of Doom** zum Sichern von Spielständen ein eigenes Aufzeichnungsformat benutzt, sollten Sie sich zuerst eine Datendiskette anlegen. Sie benötigen hierzu eine leere, oder unformatierte Diskette, da sämtliche Daten auf der Diskette gelöscht werden!

Klicken Sie dann mit der Maus den Menueeintrag "**Datendisk anlegen**" an. Es erscheinen diverse Meldungen und Abfragen, die Sie gewissenhaft befolgen sollten. Anschließend haben Sie eine Lords of Doom Datendiskette, auf der Sie bis zu acht Spielstände speichern können. Natürlich können Sie das Diskettenmenue jederzeit über die Menueoption "**ABBRUCH**" verlassen.



Zum Speichern des Spieles klicken Sie den Menüpunkt "**Spiel sichern**" an. Nachdem Sie eine Datendisk eingelegt haben, wird der momentane Spielstand gespeichert, sodaß Sie jederzeit ab dieser Position weiterspielen können.

Um ein vorher gespeichertes Spiel wieder zu laden, klicken Sie auf den Menüeintrag "**Spiel laden**". Das Spiel wird nun an der zuvor gesicherten Position fortgesetzt.

Natürlich müssen Sie zuerst einen Spielstand gesichert haben, um an einer gesicherten Spielposition weiterspielen zu können!

Der Menüeintrag "**Neustart**" dient zum Neustarten des Spiels. Sollten Sie während des Spielens einmal den Wunsch hegen, einfach nocheinmal ganz von vorne zu beginnen, wählen Sie einfach diese Option an.



Dieses Icon dient zum Untersuchen und Inspeizieren von Gegenständen, sowie zum Lesen..

Um einen Gegenstand genauer zu untersuchen, selektieren Sie ihn zuerst, indem Sie mit der Maus auf den entsprechenden Gegenstand im Gepäck des aktiven Characters fahren und die linke Maustaste drücken. Der Mauszeiger sollte nun die Form des angeklickten Gegenstandes übernehmen und ein blauer Rahmen um den angewählten Itemslot erscheinen. Der Gegenstand ist nun selektiert. Fahren Sie nun mit der Maus auf das "Untersuchen-Icon" und drücken Sie den linken Mausknopf erneut.

Das Programm sagt Ihnen im Textfenster nun, was es zu diesem Gegenstand weiß.





Das "Öffnen-Icon" dient dem Öffnen von Gegenständen. Wenn Sie zum Beispiel nachsehen möchten, wieviel Schuß eine Waffe noch hat, ist es nötig, die Waffe zu "öffnen".

Selektieren Sie hierzu den Gegenstand wie zuvor beschrieben und klicken Sie anschließend auf das "Öffnen-Icon". Der Gegenstand wird geöffnet, sofern möglich, und Sie können seinen Inhalt in den sechs Iconslots sehen und entnehmen.

Zum Entnehmen eines Gegenstandes aus dem Container selektieren Sie einfach den Gegenstand und schließen den Container durch nochmaliges Anklicken des "Öffnen-Icons" wieder.

Zum Hineinlegen eines Gegenstandes in den Container muß sich ein Gegenstand im Raum befinden. Nach dem Öffnen des Containers klicken Sie einfach auf den Gegenstand im Raum und er wird in den Container übertragen. Achten Sie allerdings darauf, daß Waffen natürlich nur mit Munition in Form von Patronen oder Ähnlichem geladen werden können, ebenso wie Flaschen nur Flüssigkeiten aufnehmen können

Das "Öffnen-Icon" ist allerdings nicht mit einer Funktion zu verwechseln ist, die dazu benutzt werden könnte, Türen zu öffnen oder gar Schlösser zu knacken!





Das "Benutze-Icon". Um einen Gegenstand benutzen zu können, müssen Sie ihn wie zuvor beschrieben zuerst selektieren und danach das "Benutze-Icon" anklicken. Es erscheint dann ein Fadenkreuzcursor mit dem Sie angeben müssen, worauf der Gegenstand benutzt werden soll.

Ein kleines Beispiel soll diese Vorgehensweise etwas verdeutlichen. Angenommen Sie stehen vor einer fest verschlossenen Türe, haben aber den Schlüssel, der zu dem Schloß dieser Türe paßt im Gepäck, dann selektieren Sie einfach den Schlüssel, aktivieren anschließend das "Benutze-Icon" (ein Fadenkreuzcursor erscheint) und klicken dann auf die Türe, etwa in Höhe des Schlüsselloches.

Vielleicht mag Ihnen all dies etwas umständlich erscheinen, doch nach einigem Spielen werden sicher auch Sie mit der Benutzerführung von **Lords of Doom** ohne Schwierigkeiten zurecht kommen.



Spezialbefehle

Je nach Computerversion enthält Ihr **Lords of Doom** Programm Spezialbefehle, die zum Teil auf die Besonderheiten der entsprechenden Maschine zugeschnitten sind. Es handelt sich hierbei um einfache Tastaturkommandos, die allerdings, wie bereits gesagt, von Rechartyp zu Rechartyp variieren.

F9 Mit dieser Funktionstaste können Sie das Abspielen der digitalisierten Soundeffekte unterdrücken. Diese Funktion wurde besonders für diejenigen unter Ihnen eingebaut, die nur über das Speicherminimum von 512 KByte verfügen und auch keine Harddisk besitzen. Da das Laden der Soundeffekte von Diskette zum Teil empfindlich zeitraubend ist und auf den Minimalkonfigurationen oftmals sogar mit Diskettenwechseln verbunden ist, können Sie das Laden und Abspielen dieser Sounds unterbinden, was dem Spielfluß unter Umständen sehr zugute kommen kann. Sie sollten allerdings nicht vergessen, daß Sie mit dem Fehlen der Soundeffekte auch einen großen Teil der Spielatmosphäre verlieren! Natürlich arbeitet diese Funktionen nur bei den Versionen, die digitalisierte Soundeffekte unterstützen.



F10 Auf dem Atari ST können Sie über diese Funktionstaste zwischen einer Bildwechselfrequenz von 50 und 60 Hz umschalten. Da nicht alle gängigen Monitortypen, insbesondere Fernsehgeräte, die erhöhte Bildwechselfrequenz synchronisieren können, wurde dieses Feature zuschaltbar gehalten. Standardmäßig läuft das Programm mit einer Wechselfrequenz von 50 Hz. Sollten Sie eine deutlich verbesserte Bildqualität, in Form von höherer Bildschärfe und geringerem Flimmern, wünschen, drücken Sie einfach die Taste F10. Erneutes Drücken dieser Taste setzt die Wiederholfrequenz wieder auf 50 Hz zurück, sodaß Sie auch kurz testen können, ob Ihr Monitor die höhere Frequenz synchronisiert.

P Durch Drücken der Taste P wird das Spiel unterbrochen. Drücken Sie diese Taste nocheinmal und das Spiel wird fortgesetzt.

Während sich das Programm im Pausenmodus befindet, passiert in dem Spiel nichts. Sie brauchen also auch bei einer längeren Unterbrechung keine Angst haben, daß Ihre Figuren in der Zwischenzeit verhungern oder verdursten.

Um Ihren Bildschirm zu schonen, wird der Bildschirm schwarz und nur eine rote Textzeile macht Sie darauf aufmerksam, daß sich das Programm im Wartezustand befindet.



Das Bildfenster

Um irgendwelche Details in dem angezeigten Raumbild zu untersuchen, klicken Sie mit dem Mauszeiger einfach direkt im Bild auf den Gegenstand, den Sie genauer untersucht haben möchten. Sollten Sie einen Gegenstand angeklickt haben, den Sie mitnehmen können, so wird dieser direkt in Ihr Gepäck übernommen, wo Sie ihn mithilfe des "Unteruche-Icons" genauer inspizieren können. Sollten alle sechs Itemslots bereits belegt sein, wird der Gegenstand unten in das Raumbild eingeblendet, damit Sie ihn beim nächsten Mal leichter wiederfinden.

Zum Ablegen eines Gegenstandes aus dem Gepäck in den Raum genügt es, den entsprechenden Itemslot zu aktivieren, mit der Maus ins Bildfenster zu fahren und die linke Maustaste zu drücken. Beachten Sie allerdings, daß Gegenstände nur auf den Boden, also nur im unteren Bereich des Bildes abgelegt werden können.

Sollten Sie in einen Kampf verwickelt werden, was in **Lords of Doom** nicht ganz so abwegig ist, wie es scheinen mag, so spielt sich dieser Kampf fast ausschließlich im Bildfenster ab. Selektieren Sie so schnell Sie können eine Waffe und wählen Sie das "Benutze-Icon" an. Fahren Sie mit dem nun auftauchenden Fadenkreuzcursor in das Bildfenster und klicken Sie auf die Partien des Monsters, die Sie treffen möchten. Oftmals bedarf es einer Menge Treffer, bis das Monster endgültig erledigt ist. Vor allem zu Beginn des Spieles, bis Sie geeignete Waffen gefunden haben.



Fortbewegung

Um in **Lords of Doom** von einem Ort zum Anderen zu gehen, stehen Ihnen auf der Bildschirmmaske Pfeile zur Verfügung, die rings um das Bildfenster angeordnet sind. Diese Richtungspfeile sind entweder gelb oder in weiss dargestellt. Die weissen Pfeile bedeuten, daß ein Ausgang in diese Richtung besteht, sie also auch in diese Richtung gehen können. Wenn Sie nun auf einen der weissen Pfeile klicken, setzt sich der momentan aktive Character in Bewegung und Sie werden sich im angrenzenden Raum wiederfinden.

Bei all Ihren Bewegungen sollten Sie immer im Gedächtnis halten, daß sich nur der momentan aktive Character bewegt. Alle anderen Figuren bleiben an Ihrem Platz. Sie haben in **Lords of Doom** also die Möglichkeit die vier Spielfiguren komplett **unabhängig** voneinander bewegen zu können.

Natürlich können die Pfeile auch durch die vier Cursorstasten auf der Tastatur aktiviert werden können.





Die C64 Version

Die C64 / C128 Version von **Lords of Doom** unterscheidet sich etwas von den 16-Bit Versionen. Dies resultiert daraus, daß das Spiel nicht einfach konvertiert wurde, sondern komplett neu entwickelt wurde.

"Sense of Wonder" haben sich die größte Mühe gegeben, diese Version nicht nur wie einen Abklatsch der großen 16-Bit Versionen aussehen zu lassen.

Steuerung

Gesteuert wird das Spiel komplett über einen Joystick in Port #2 und/oder die Commodore Maus 1351 in Port #1. Selektionen werden über den Feuerknopf oder die linke Maustaste ausgeführt.

Bildschirmaufbau

Grundsätzlich gleichen sich die einzelnen Versionen im Bildschirmaufbau, bedingt durch die geringere Bildschirmauflösung des C64 wurden manche Boxen jedoch etwas versetzt. Die Characterübersicht befindet sich hier links neben dem Bildfenster und darunter sind die vier Kommando-Icons, sowie die Punkteanzeige untergebracht. Das "Untersuche" und das "Benutze-Icon" wurden auf dem C64 in einem Icon, der Hand integriert. Sämtliche Aktionen, wie etwa das Lesen, Benutzen, etc. werden über dieses eine Icon ausgeführt.



Gegenstände, die in das Bildfenster "gelegt" werden, erscheinen als weißer Punkt in der Item-Leiste oberhalb des Bildfensters. Erst wenn Sie diese Item-Leiste mit Ihrem Cursor anklicken wird eine Box sichtbar, in der die Items wirklich sichtbar und damit auch selektierbar sind. Schließen Sie diese Box einfach durch erneutes Anwählen der Leiste, oder einen Mausklick außerhalb der Box.

Das alles hört sich unheimlich kompliziert an, ist es aber absolut nicht! Probieren Sie; spielen Sie einfach etwas herum. So lernen Sie am schnellsten die Benutzeroberfläche kennen.

Lords of Doom hat auf dem C64 einen Software-Schnellader, der mit einigen gängigen parallel arbeitenden Hardware Speedern nicht zusammenarbeitet. Sollten Sie über einen solchen Hardware Speeder verfügen, sollten Sie von seinem Gebrauch während des Spielens absehen und ihn abschalten.



Ladeanweisung

Die beiliegenden Disketten sind doppelseitig genutzt. Außer einem Diskettenwechsel kann es also auch vorkommen, daß Sie zum Umdrehen der Diskette aufgefordert werden!

Schalten Sie Ihren Rechner und das Diskettenlaufwerk ein und legen Sie dann die Diskette mit der Nummer 1 in das Laufwerk ein. Geben Sie dann folgendes Kommando ein:

LOAD "",8,1

Das Programm lädt und startet nun automatisch.



Die ATARI ST Version

Diese Version ist nur mit einem Farbmonitor spielbar!

Die Atari Version von **Lords of Doom** umfaßt drei Disketten. Diese Disketten sind mit einem Spezialformat versehen, das eine doppelseitige Nutzung bei doppelseitigen und eine einseitige Nutzung bei einseitigen Laufwerken ermöglicht. Aufgrund dieses Spezialformates ist es allerdings nicht möglich, das Programm auf einer Harddisk zu installieren, doch sollte das Fast-Loading Format einigermaßen hinreichend schnell sein.

Sollten Sie im Besitz eines doppelseitigen Laufwerks sein, so werden Sie wesentlich seltener die Disketten wechseln müssen, als bei Verwendung eines einseitigen.

Diese Version unterstützt, wie alle 16-Bit Versionen, den Speicher über 512 kB, indem es ihn wie eine Art RAM-Disk verwaltet und die geladenen Daten im Speicher puffert. Dieses Feature, das ungemein Ladezeit spart, ist auf Maschinen mit 512 kB allerdings nur beschränkt möglich.

Ladeanweisung

Um das Programm zu laden, legen Sie einfach Ihre **Lords of Doom** Diskette 1 in Laufwerk A ein und schalten Sie den Rechner ein. Das Programm lädt und startet nun automatisch.



Die Amiga Version

Die Amiga Version von **Lords of Doom** ist, ebenso wie die IBM PC Version auch, auf einer Festplatte installierbar! Legen Sie hierzu auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis mit dem Namen **DOOM** an. Wechseln Sie dann mit dem Kommando

CD DOOM

in dieses Verzeichnis über. Kopieren Sie nun sämtliche Dateien der Disketten ohne die Unterverzeichnisse auf Ihre Festplatte. Hierzu können Sie entweder das CLI-Kommando COPY oder auch jedes gängige Filecopy Programm verwenden.

Nachdem der Kopiervorgang abgeschlossen ist, können Sie das Programm mit dem Kommando

EXECUTE DOOM

starten.

Achten Sie bitte unbedingt darauf, daß sich das Programm EXECUTE, das jeder Workbench Disk beiliegt, im Verzeichnis C der Festplatte befindet!



Die Amiga-Version unterstützt, wie alle 16-Bit Versionen, den Speicher über 512 kB, indem es ihn wie eine Art RAM-Disk verwaltet und die geladenen Daten im Speicher puffert. Dieses Feature, das ungemein Ladezeit spart, ist auf Maschinen mit 512 kB allerdings nur beschränkt möglich.

Ladeanweisung

Zum Laden des Programmes legen Sie einfach Ihre **Lords of Doom** Diskette 1 in das interne Laufwerk DF0: ein und schalten Sie den Rechner ein. Das Programm startet nun automatisch.

Die Amiga Version von **Lords of Doom** verwendet Stereo-Effekte beim Abspielen der digitalisierten Sounds. Um in den vollen Genuß dieser Stereo-Effekte zu kommen, empfehlen wir, Ihren Computer mit einer Hifi-Stereo Anlage zu verbinden!

Bitte vergessen Sie nicht, daß sämtliche hier vorgestellten Kommandos mit der **RETURN** oder **ENTER** Taste abgeschlossen werden müssen!



Die IBM PC Version

Zum Spielen dieser Version benötigen Sie eine EGA-Grafikkarte mit mindestens 128kB RAM oder eine VGA Karte, sowie einen EGA oder VGA Monitor!

Auch diese Version von **Lords of Doom** läßt sich problemlos auf einer Harddisk installieren und spielen. Die Installation des Programmes auf Ihrer Festplatte übernimmt dabei ein kleines Programm, das sich auf Ihrer Lords of Doom Diskette 1 befindet. Legen Sie also diese Diskette in das Laufwerk A ein und geben Sie dann folgendes Kommando ein

INSTALL

Dieses Programm legt nun ein Verzeichnis mit dem Namen DOOM auf der aktuellen Partition Ihrer Harddisk an und kopiert den Inhalt der Disketten in dieses Verzeichnis. Ist diese Installation abgeschlossen, können Sie mit dem Kommando

CD DOOM

in dieses Verzeichnis wechseln und das Programm mit **DOOM** starten.



Natürlich genügt es, das Programm nur einmal auf der Festplatte zu installieren. Sie müssen diese Prozedur also nicht vor jedem Spielen wiederholen. Das Programm befindet sich nach dem Aufruf von **INSTALL** spielbereit auf Ihrer Harddisk.

Ladeanweisung

Zum Laden legen Sie einfach Ihre **Lords of Doom** Diskette 1 in das Laufwerk A ein und geben Sie das Kommando **DOOM** ein.

Bitte vergessen Sie nicht, daß sämtliche hier vorgestellten Kommandos mit der **RETURN** oder **ENTER** Taste abgeschlossen werden müssen!

Sollten Sie über einen MultiSync Monitor verfügen und mit den Farben des Programmes nicht zufriedener sein, kontrollieren Sie bitte die DIP-Schalter auf der Monitorrückseite. Bei diversen Tests hat sich herausgestellt, daß oftmals nur eine falsches Monitor Setup Schuld an unzulänglicher Farbwiedergabe trägt.





Cover Artwork von Celâl
Satz und Repro
KMS · Kreativ Media Service
Daimlerstraße 5
7209 Wehingen
Telefon 0 74 26 / 25 34
Telefax 0 74 26 / 17 89

