

Die verlassene Burg



©by
Hans-Christian Fuchs
Christian Hausen
Markus Nowak



Lieber APPLE-Anwender,

wenn sich drei Computer-Fanatiker zusammenfinden, kommt meist eine Programmidee dabei heraus; so auch bei uns. Wir hatten schon immer Lust, ein Abenteuerspiel — ähnlich den z. T. recht anspruchsvollen amerikanischen »Adventure-Games« — selbst zu entwickeln.

Wir mußten erst eine Menge von der Technik dieser Programme lernen, bevor wir uns daran machen konnten, ein eigenes Abenteuerspiel zu schreiben.

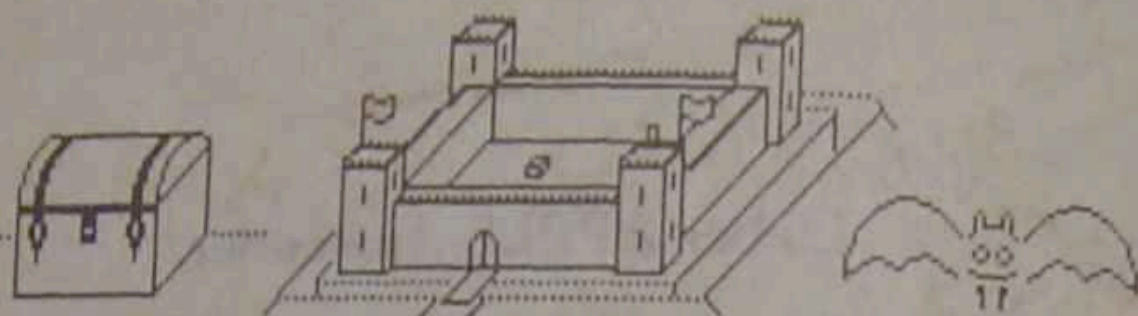
Unser Spiel »Verlassene Burg« stellt die Fragen allerdings in Deutsch und erwartet auch die Antworten in Deutsch — ein nicht zu unterschätzender Vorteil für jeden, der schon einmal versucht hat, festzustellen, welche amerikanischen (nicht englischen!) Begriffe es wohl für die Milchkanne gibt, die er umkippen muß, um den Schlüssel zur Schatztruhe herausfallen zu lassen! Übrigens ein Beispiel, das mit unserem Spiel nichts zu tun hat.

Nach mehr als einem halben Jahr war es dann endlich soweit. Wir hatten die »Verlassene Burg« fertig! Wir ruhen uns jedoch auf unseren Lorbeeren nicht aus, sondern entwickeln das Spiel ständig weiter. Trotzdem würden wir uns freuen, wenn Ihnen auch die vorliegende Version bereits gefällt. Für Anregungen, Fehlermeldungen und — nicht zuletzt — Verbesserungsvorschläge sind wir stets offen.

Und nun recht viel Spaß!

Markus Nowak
Christian Hausen
Hans-Christian Fuchs





Programm-Start

Legen Sie die mitgelieferte Programmdiskette in Laufwerk 1 und schalten Sie Ihren **Apple-Computer** ein. Nach einigen Sekunden meldet sich Ihr Computer mit der Beschreibung des Programmes. Lesen Sie sich die Beschreibung bitte sorgfältig durch. Wenn Sie irgend eine Taste an Ihrem Computer betätigen, wird die jeweils nächste Seite mit Erklärungen auf den Bildschirm gebracht. Nachdem Sie die gesamte Beschreibung angeschaut haben, fragt Sie der Computer: *MOECHTEST DU DIE ANLEITUNG NOCH EINMAL LESEN?* (J/N). Geben Sie ein »J« oder »N« ein, je nachdem, ob Sie schon alles verstanden haben oder nicht.

Wenn Sie »N« eingeben, meldet sich der Computer nach einigen Sekunden mit dem Titelbild der verlassenen Burg und geht nach kurzer Wartezeit ins erste Bild.

Das Spiel ist in BASIC und 6502-Assembler geschrieben. Es läuft auf dem **Apple II (europlus)** und auf dem **Apple IIe** Computer. Beim **Apple IIe** sollten Sie darauf achten, daß die **SHIFT-LOCK** Taste eingerastet ist.

Das Programm ist mit einem besonderen Programm-Schutz ausgestattet, der nach Raubkopie bei jedem weiteren Spiel langsam Original (!) und Raubkopie zerstört, was erst nach etlichen Durchläufen des Programmes durch fehlerhafte Reaktionen des Programmes erkennbar wird.

Ihre Aufgabe

Man muß — wie in fast allen Abenteuerspielen — ein Geheimnis lösen. In diesem Fall heißt dies, daß man in der verlassenen Burg den listig versteckten Schatz auffindet und aus der Burg transportiert. Wenn man die Burg lebend verläßt — auch ohne Schatz — ist das Spiel gewonnen.

Hinweise zur Spielweise

Das Programm ist so ausgelegt, daß man es nicht sehr leicht hat, sich zum Schatz durchzufinden; es erfordert reichlich Phantasie, erfolgreich zu sein. In diesem Spiel wird das Unglaubliche möglich: Seien Sie auf alles gefaßt!

Es kann beispielsweise vorkommen, daß der Computer behauptet, er könne irgend etwas nicht tun; haben Sie jedoch bestimmte Vorbedingungen erfüllt, kann er's trotzdem. Bei den Hilfestellungen des Computers (sie werden später noch näher erläutert) handelt es sich um meist recht gute Tips. Es kann aber auch vorkommen, daß er Sie reinlegt! Seien Sie deswegen nicht zu sehr überrascht; als Hauptregel für dieses Spiel könnte man angeben: Auf der Hut sein! Jedoch alles versuchen — auch das, was zunächst unmöglich erscheint.

Noch ein Tip: Bei Text und Bildern kann jedes Detail sehr wichtig sein. Schauen Sie sich alles genau an. Lesen Sie jeden Text sehr genau — beispielsweise ist gleich am Anfang der zweite Satz unter dem Bild wichtig.



Kommando-Eingabe

Wenn der Computer einen Befehl möchte, so gibt er das durch eine entsprechende Frage zu erkennen. Normalerweise sieht das dann so aus:

DU STEHST AM FUSSE EINES BERGES
AM WEGRAND STEHT EIN BAUM
BEFEHL ———> ?

Der Computer ist Amerikaner und läßt sich auch im Deutschen das typische *DU* nicht nehmen.

Wenn Sie die Aufforderung erhalten, dem Computer einen Befehl zu geben, dann sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Sie geben ein Tätigkeitswort ein, z. B. *GEHE*, *BEWEGE* usw. und betätigen dann die *RETURN*-Taste. Anschließend erwartet der Computer die Bezeichnung des zugehörigen Objektes.

Ein Beispiel für eine Befehlseingabe:

BEFEHL ———> *GEH* *RETURN*-Taste

Jetzt antwortet der Computer, wenn er den Befehl kennt:

WOHIN *BAUM* *RETURN*-Taste

Wenn er den Befehl nicht kennt oder dieser hier nicht erlaubt ist, gibt er eine entsprechende Antwort (z.B. *ICH WEISS NICHT WAS DU WILLST*).

Wenn Sie sich bei der Eingabe eines Wortes vertippen, können Sie die Pfeil-Taste zur Korrektur verwenden. Sollten Sie sich bei der Benutzung der Pfeil-Tasten nicht ganz sicher sein, so sehen Sie bitte in Ihrem **Apple**-Handbuch nach.



Hinweise für Bewegungen in bestimmten Richtungen:

Wenn Sie in eine Richtung gehen wollen, so geben Sie »GEH« ein und einen Gegenstand, der dort ist, wo Sie hinwollen. So können Sie mit »GEH« und »TUER« durch eine Türe gehen. Einen Raum können Sie mit »GEH« und »TUER« verlassen, oder wenn die Tür nicht zu sehen ist, mit »GEH« und »RAUS«. Es gibt noch spezielle Räume, in denen es mehrere Türen gibt. Dort kann man von drei Möglichkeiten stets nur eine einzige auswählen:

1. Sie tippen »GEH« und »TUER« und der Computer fragt »RECHTS ODER LINKS«.
2. Sie tippen »GEH« und »TUER« und der Computer geht durch eine bestimmte Tür
3. Sie tippen »GEH« und »RECHTS« bzw. »LINKS« und der Computer wählt die Türen nach diesen Richtungen aus

In der Burg bewegen Sie sich, indem Sie entweder zu bestimmten Gegenständen gehen oder mit »GEH« und »RECHTS« oder »LINKS«.

Hier eine Aufstellung aller Befehle:

GEH	NIMM	BEWEGE	BETRACHTE
»*	TOETE	DEPONIERE	EINSCHALTEN
HILF	OEFFNE	ANZUENDEN	

*Dieser Befehl wird im Vorspann des Spieles noch ausführlich erklärt. Es handelt sich dabei um die Hilfe-Anweisung.

Während des Spieles können Sie Briefe finden. Diese können Sie mit BETRACHTE« oder »BRIEF« lesen, wenn Sie sie vorher an sich genommen haben. Sie können einen Brief nur dort lesen, wo Sie ihn finden.

In der Burg ist es dunkel. Ihre vordringlichste Aufgabe wird es also sein, Licht zu finden. Aber Vorsicht! Es gibt zwei Lichter, von denen eines nur eine bestimmte Zeit lang brennt. Wenn es aus ist, besteht keine Möglichkeit mehr, wieder Licht zu bekommen.

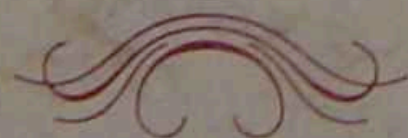
Sicherlich werden Sie des öfteren längere Zeit an dem Spiel verbringen. Daher gibt es die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Dies ist allerdings nur im Studierzimmer möglich. Der Befehl dafür heißt »SPEICHERE«. Geladen wird das gespeicherte Spiel mit »LADEN«. Das ist auch zu Spielbeginn möglich. Nach dem Laden wird man direkt ins Studierzimmer gesetzt.

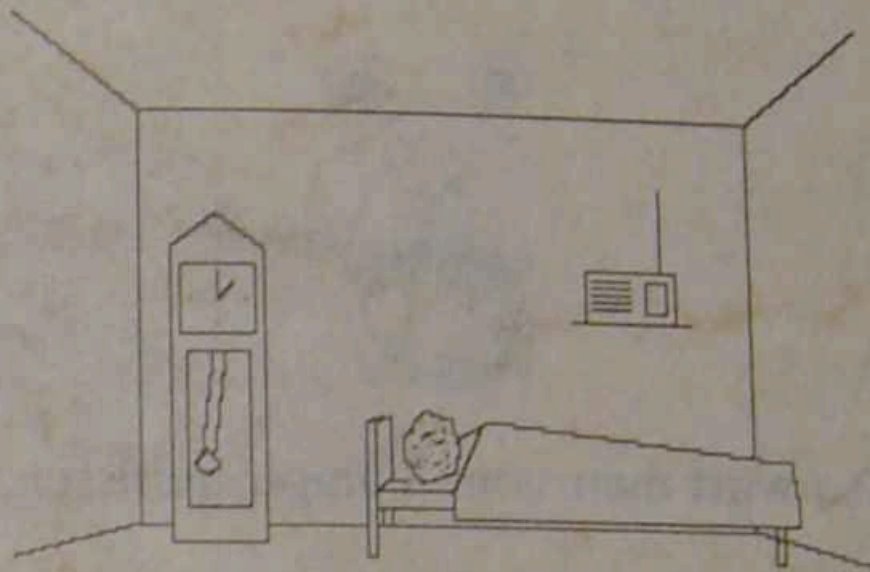
Im Anhang finden Sie noch ein paar Tips, die Ihnen die Orientierung in der Burg erleichtern sollen.

Wenn's gar zu schwer wird und Sie überhaupt nicht mehr weiter wissen, können Sie die Notbremse ziehen: Senden Sie die beigelegte ERSTE-HILFE-KARTE und DM 10,— in Briefmarken an uns ein. Sie erhalten dann eine Hilfe zur schrittweisen Auslösung des Problems von uns. Sie können sich mit diesem Helfer langsam weiter vortasten, ohne daß das Spiel an Spannung verliert oder Sie sich den Spielspaß gleich verderben. Und sollten Sie trotzdem gar nicht mehr weiterkommen, gibt es eine systematische Auflösung des Rätsels — Schritt für Schritt — im Anhang des NOTHELFERS.

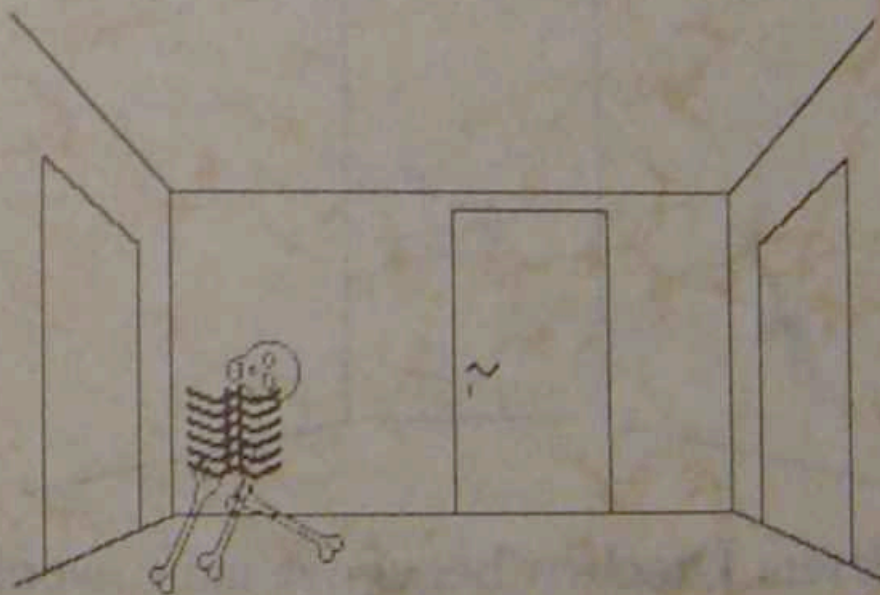
Bitte tun Sie uns den Gefallen und rufen wegen der Problemlösung nicht bei uns an: Unsere Mitarbeiter kennen die Auflösung selbst nicht und können Ihnen auch mit dem besten Willen nicht weiterhelfen.

Wir testen jede Diskette vor der Auslieferung sehr sorgfältig. Sollte Ihre Diskette im Laufe der Zeit streiken, dann senden Sie uns bitte Ihre »Verlassene Burg« und DM 10,— in Briefmarken zu. Sie erhalten dann umgehend eine neue Diskette von uns.



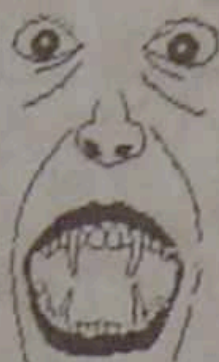


Das Schlafzimmer. Die Person kann gefährlich werden!

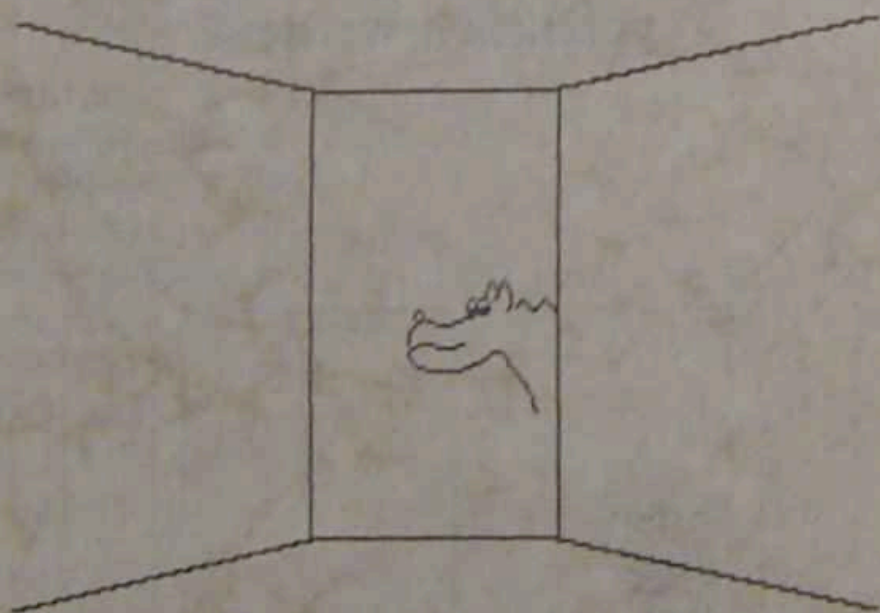


Der Raum (*), aus dem man entkommt





...so wird man vom Vampir gebissen...



Diesem Drachen begegnet man, wenn
man aus dem
Raum (*) entkommt...

Vertrieb durch

MKV Marketing

Landauer Straße 47

Telefon (06232) 77216, 77217

Telex 467632 mkvsp d

D-6720 Speyer / Rhein

Design und Druck:

Manz + Partner GmbH »Idee + Druck«

D-6728 Germersheim/Rhein

