ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXG 20019
1 Diskette

SCHLOSS DES GRAUENS

Program - Copyright (c) 1981 by
ATARI INC. - All rights reserved
Für die deutsche Übersetzung
(c) 1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges.mbH

ATARIINSIDER

ATARI PROGRAMM
DXG 20019
1 Diskette

SCHLOSS DES GRAUENS

Program - Copyright (c) 1981 by
ATARI INC. - All rights reserved
Für die deutsche Übersetzung
(c) 1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges.mbH

ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI PRIVAT COMPUTER SYSTEM
-mindestens 32K RAM-

ATARI DISKETTENSTATION

BASIC-PROGRAMM-MODUL

Fernsehgerät oder Monitor

ATARI Programm Diskette SCHLOSS DES GRAUENS

ATARINSIDE

INHALTSVERZEICHNIS

PROGRAMMSTART.....1

VORWORT, Was passiert in diesem Spiel.....2

DAS PROGRAMM, Spielbeginn.....4

Das Spiel.....4

Was ist zu gewinnen.....5

Neu starten und von vorn beginnen.....5

Wortliste.....6

ATARINSIDE

PROGRAMMSTART

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.

2. Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein. Legen Sie die Programm-Diskette in die Diskettenstation und schliessen Sie den Schacht der Station.

3. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird nun automatisch geladen.

ATARINSIDE

VORWORT

WAS PASSIERT IN DIESEM SPIEL

Stellen Sie sich vor, Sie machen Ferien in Pomeranien und sind es leid, immer nur Gruppenführungen durch Kirchen und Museen mitzumachen.

Sie beschliessen, die Gegend einmal auf eigene Faust zu entdecken und schleichen sich nach dem Frühstück aus dem Gasthaus der Reisegruppe davon.

Die Dorfstrasse führt Sie in einen sehr stillen, sehr dunklen und erhabenen Wald. Plötzlich erkennen Sie im Morgennebel die Umrisse eines Schlosses. Es zieht Sie magisch an, denn es kann nur jenes Schloss sein, über das hier niemand sprechen möchte, weil ein Fluch darauf lastet....

Ein Blick aus der Nähe kann ja nicht gefährlich sein, denken Sie und stehen bald direkt davor. Sie treten durch das grosse eiserne Gartentor und im selben Moment hören die Vögel auf zu zwitschern. Es ist totenstill. Sie bahnen sich Ihren Weg durch das Dornengestrüpp des verwilderten Gartens zum nächstliegenden Schlossfenster.

Der erste Blick durch die uralten, bleiverglasten Scheiben ist enttäuschend. Drinnen ist pechschwarze Nacht, nur aus der Richtung des Schlossportals fällt ein schmaler Lichtstrahl auf den Boden der Schlosshalle.

Ihre Hände sind feucht vor Aufregung, als Sie von aussen gegen einen der schweren Eichenholzflügel des Hauptportals drücken - er ist nur angelehnt. Mit leisem Quietschen öffnet er sich soweit, dass Sie hineinschlüpfen können.

Noch stehen Sie wie erblindet in der Dunkelheit, als hinter Ihnen krachend die grosse Tür ins Schloss fällt.

GEFANGEN!

Der Trick ist gelungen, der grausame Herrscher der Wälder hat ein neues Opfer in seine Falle gelockt.

Ihr Irrweg durch das Labyrinth des Grauens beginnt damit, dass Sie in der Dunkelheit auf die Lieblings-Vogelspinne des Herrschers treten.

Sie müssen hier wieder raus, denn sonst wird der grausame Herrscher der Wälder Sie in seinem Schloss in den Wahnsinn treiben.

Fliehen Sie, solange noch Zeit ist, und nutzen Sie dabei die Unterstützung von Schwertern und Amuletten, den hilfreichen Gegenständen der guten Mächte.

SCHLOSS DES GRAUENS gehört zur Familie der Abenteuerspiele. Diese sind voller (meist böser) Überraschungen. Die Umgebung in der Sie sich gerade aufhalten, wird dabei auf dem Bildschirm beschrieben und Sie müssen danach Ihre Reaktion aufbauen.

Genau das richtige für Leute mit viel gruseliger Phantasie.

Alles in diesem Spiel wird textlich dargestellt, es enthält keine Geräusche, Bewegungen, Farben oder graphische Darstellungen. Aber Sie werden sich noch wundern, wie schnell die Atmosphäre des verhexten Schlosses Sie gefangen nimmt.

Hoffentlich kommen Sie heil wieder heraus!

Wir wünschen es Ihnen, können es jedoch nicht versprechen!

ATARINSIDE

DAS PROGRAMM

SPIELBEGINN

Nach dem Laden des Programms erscheint zuerst auf dem Bildschirm:

WILLKOMMEN IM SCHLOSS

gefolgt von einer kurzen Spielbeschreibung. Wenn Sie jetzt RETURN drücken, beginnt das Abenteuer.

DAS SPIEL

Sie sind also im stockdüsteren Schloss gefangen und müssen nach einem Fluchtweg suchen. Benutzen Sie folgende Buchstaben-Befehle, um sich im Dunkeln durchzutasten.

H...Hoch
R...Runter
N...Norden
S...Süden
O...Osten
W...Westen

Versuchen Sie mit diesen Befehlen die Umrisse der Räume zu erkennen. So können Sie sich an den Wänden entlangtasten.

Sie stossen beim Umhertappen in der Dunkelheit auf bestimmte Gegenstände, wie Lampen oder schützende Amulette.

Es kann nützlich sein, ja lebenswichtig für Sie, wenn Sie diese Gegenstände mit sich nehmen, um sich bei Ihrer weiteren Suche nach einem Ausweg aus dem Grauen vor lauernden Gefahren zu schützen.

Nehmen und benutzen Sie diese Sachen durch Eingabe von Zwei-Wort-Befehlen wie NEHME SCHWERT oder SCHWERT NEHMEN.

Um es noch spannender zu machen, werden diese Befehle erst am Ende dieser Programmbeschreibung aufgelistet, so dass Sie zuerst selbst versuchen können, worauf diese Gegenstände der guten Mächte reagieren.

Wissen Sie vor lauter Angst wirklich nicht mehr ein noch aus, können Sie sich durch Eingabe von TIP etwas helfen lassen. Haben Sie völlig die Orientierung verloren, so geben Sie "U" für UMGEBUNG ein und es wird eine Beschreibung Ihrer unmittelbaren Umgebung aufgelistet.

Wenn Sie in Ihrer Panik vergessen haben, welche Gegenstände Sie mittlerweile bei sich haben, ist Ihre Eingabe "A" für AUSRÜSTUNG.

Wenn Sie ein ganz zartbesaiteter Typ sind, können Sie jederzeit um Hilfe schreien, durch Eingabe des Wortes HILFE.

Zum Schluss sei noch verraten:

Es gibt bei diesem Abenteuer einige Zauberworte, die seltsame Geschehnisse auslösen, wenn sie zum richtigen Moment und im richtigen Raum des verhexten Schlosses eingegeben werden.

WAS IST ZU GEWINNEN ?

Nur das nackte Leben, wenn Sie es nämlich schaffen, aus dem Schloss heil wieder herauszukommen, ohne vorher dem Wahnsinn zu verfallen.

NEU STARTEN UND VON VORN BEGINNEN

Sie können den Spielverlauf jederzeit unterbrechen - um sich etwas zu erholen und Nervenstärkung zu sich zu nehmen - indem Sie die BREAK-Taste drücken.

Ein erneuter Spielbeginn wird durch Eingabe des Befehls RUN eingeleitet, wenn Sie wirklich so verrückt sind und diese Angstpartie freiwillig noch einmal durchmachen wollen.

ATARINSIDE

WORTLISTE

NEHMEN
ABLEGEN
ANMACHEN
AUSMACHEN
ESSEN
TRINKEN
SCHWENKEN
SCHWINGEN
LESEN
VERSCHIEBEN
ANHEBEN
öFFNEN
DREHEN
BEGIESSEN
SAGEN
EINSTECKEN

Obwohl die Spiele einen deutschen Zeichensatz haben, werden Worte wie "öFFNEN" und "SCHLÜSSEL" mit "OE", "UE" oder "AE" geschrieben.

UND NUN VIEL SPASS UND UNTERHALTUNG IM

SCHLOSS DES GRAUENS!

ATARINSIDE

ATARI®

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen" Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI ELEKTRONIK Vertriebsgesellschaft mbH · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60 · Tel. 040/511 80 91

ATARINSIDE

ATARI®

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.