

ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXB 55006
Diskette

CAVELORD

(C)1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mBH

ATARINSIDE



ATARI PROGRAMM
DXB 55006
Diskette

CAVELORD

(C)1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mBH

ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI PRIVAT COMPUTER MIT 48K RAM

ATARI DISKETTENSTATION

JOYSTICK

ATARINSIDE

LADEN DES PROGRAMMS

1. Schalten Sie Ihren Computer aus und Ihr Fernsehgerät ein.
2. Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein.
3. Legen Sie die Programmdiskette in die Diskettenstation und schalten Sie Ihren Computer ein.

Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet und meldet sich mit dem Titelbild.

ATARINSIDE

DAS SPIEL

Der König der Höhlen wendet sich zu Ihnen und spricht:

Bnumidar, der teuflische Zauberer hat die unermesslich wertvolle "Krone der Höhlen" gestohlen. In drei Teilen zerbrochen liegt sie in den Tiefen der Höhlen. Eure Aufgabe, edler Ritter, ist es, diese drei Teile der Krone zu mir zurückzubringen.

Seid gewarnt, in den Höhlen lauern viele Gefahren. Gelingt es Euch aber, die Krone heil zu mir zurückzubringen, so wartet eine reiche Belohnung auf Euch...

STARTEN DES SPIELS

Sie sollten jetzt den Titelschirm von CAVELORD sehen. Während die Musik erklingt, können Sie die Spielvarianten wählen:

OPTION: 1 oder 2 Spieler. Bei 2 Spielern lenkt ein Spieler, der zweite wirft die Feuerbälle. Wenn Sie während des Spielverlaufes OPTION drücken, so wird das Spiel abgebrochen.

SELECT: Auswählen des Schwierigkeitsgrades.

ANFAENGER:	leicht
RITTER:	mittelschwer
CAVELORD:	sehr schwer!

START o.

Feuerknopf: Das Spiel beginnt!

LEERTASTE: Pausenfunktion. Nochmaliges Betätigen setzt das Spiel fort.

Der Bildschirm während des Spieles:

FENSTER IN DIE
"WELT DER HÖHLEN"

Inventarzeile
Statuszeile
Kommentarzeile

CAVELORD - SPIELINHALT

ZIEL:

Die Aufgabe ist es, die drei Teile der verlorenen Krone zu sammeln und zum König im ersten Bild zurückzubringen. Die bereits gefundenen Teile der Krone werden dabei in der Inventarliste ganz rechts angezeigt.

Ihre momentane Stärke können Sie in der Statuszeile ablesen. Maximal sind 200 Stärkepunkte möglich. Wird die Null unterschritten, so ist Ihre Mission beendet. Zusätzlich wird hier die Höhe Ihres Goldvorrates angegeben. Wozu Sie das Gold dann benötigen, das müssen Sie selbst herausfinden.

STEUERUNG:

Der Ritter wird mit dem Joystick in Joystick-Port 1 gelenkt. Durch Drücken des roten Knopfes kann ein Feuerball in die jeweils zuletzt geflogene Richtung geworfen werden. Im Modus für zwei Spieler wird das Werfen und die Richtung der Feuerbälle von einem Joystick in Port 2 gesteuert.

OBJEKTE:

Objekte werden durch Berührung aufgenommen und sind dann in der Inventarzeile sichtbar. Die meisten Objekte erklären sich beim Aufnehmen mit Hilfe der Kommentarzeile selbst und geben so Hinweis zu Ihrer Verwendung. Teil Ihrer Aufgabe ist es auch, herauszufinden, wozu die einzelnen Objekte zu verwenden sind.

Daneben gibt es einige spezielle Gegenstände:



: Lebenselixir=gibt 10 Stärkepunkte



: 5 Goldstücke



: 10 Goldstücke



: Geysir=nicht berühren! Verlust von 10 Stärkepunkten droht.



: Verwandelt sich bei Berührung in Elixir, Gold, Geysir oder löst sich einfach auf.

BEWOHNER DER HÖHLE

Es gibt einige Bewohner der Höhlen, mit denen Sie durch Berührung Kontakt aufnehmen können. Machen Sie davon Gebrauch, es wird nicht zu Ihrem Schaden sein.

Vermeiden sollten Sie allerdings mit den Vogelkreaturen in Berührung zu kommen. Diese sind äusserst angriffslustig und kosten 10 Stärkepunkte bei Berührung, sowie 15 Punkte, wenn Sie von einem Ihrer Feuerbälle getroffen werden.

Gefährlich werden auch die Blitze und Vulkane im Inneren der Höhlen, nehmen Sie sich in Acht.....

TIPS FÜR CAVELORD

Lassen Sie sich niemals in längere Kämpfe mit den Vogelkreaturen verwickeln, dafür gibt es keinen Bonus!

Sammeln Sie alle Goldstücke auf und befassen Sie sich mit den Fragezeichen. Das kann längere Wege (und damit Gefahren) ersparen.

Lesen Sie immer die Kommentarzeile. Hier werden wichtige Hinweise zum Spielverlauf gegeben.

VIEL SPASS wünscht Ihnen
der Autor PETER FINZEL

Ein gewisser, zeitunkritischer Teil des Programmes wurde mit dem hervorragenden ABC-Compiler von Monarch Data Systems, MA 01778, erstellt.

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®

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

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