Heltaman

Hallowoon

von Guido Henkel

Es war wieder einmal einer jener Sonntage, an denen nichts aber auch garnichts zu passieren schien. Die große Langeweile also.

Doch plötzlich durchfuhr mich wie ein Blitz aus heiterem Himmel der rettende Einfall. Da war doch noch Großmutters Dachboden, jene dunkle, staubige Rumpelkammer, in der man allerlei Sachen entdecken konnte...

Also machte ich mich auf den Weg. Das erste, was mir jener Einfall brachte, war eine riesige Beule, da ich nicht mehr an die niedrige Decke dachte. Vor mich hin fluchend fing ich an herumzustöbern.

Aber was suchte ich eigentlich? Ich erinnerte mich wieder an jenes uralte Buch, welches mich schon als Kind so fasziniert hatte. Wo war es denn gleich? Richtig - in der alten Truhe! Ich nahm es heraus und begann darin zu blättern.

Es wurde hier von einer seltsamen Welt Namens 'Boran' erzählt, die jenseits der menschlichen Vorstellungskraft liegt. Unversehens saß ich auf einem Stuhl und begann 'Die Geschichte Borans' zu lesen.

Kapitel I

Vor Äonen von Jahren herrschte auf Boran noch Frieden. Das Land wurde von König Aaron regiert, welcher sich den Mächten des Lichtes verbunden fühlte.

Sein Sohn Zarrak war ein aufgeweckter Junge und wurde von Gandalf dem Hofzauberer in der Weißen Magie unterwiesen.

"So, Zarrak, nun zeige mir, was du gelernt hast", sprach Gandalf eines Tages. Zarrak begann verschiedene Gegenstände in der Luft herumwirbeln zu lassen, aber irgendwie bereitete ihm das keinen Spaß und er überlegte, was er wohl anstellen könnte.

Plötzlich fühlte sich Gandalf leicht wie eine Feder und begann zu schweben. "Zarrak, du Lümmel, laß mich sofort herunter", versuchte er es erst gütlich, doch Zarrak hörte vor lauter Lachen Gandalf's Worte nicht.

Gandalf wurde es zuviel; schließlich war er der Meister! Zuerst einmal beendete er seinen ungewollten Gleitflug durch seine Alchemistenküche. Dann atmete er tief durch und begann nun Zarrak zu bedrängen. Dieser wollte zwar fliehen doch war Gandalf schneller. Er stauchte und streckte Zarrak, sodaß er einmal wie eine übergroße Kartoffel und das nächste Mal wie eine Bohnenstange aus des Königs Garten wirkte. "Genug ,genug" rief Zarrak, dem diese Spiele Gandalf's überhaupt keine Freude bereiteten.

Beide setzten sich ersteinmal nieder und lachten über ihre Zaubereien bis ihnen die Tränen übers Gesicht liefen. Doch nicht immer

war der Unterricht Gandalf's so lustig, mitunter quälte er Zarrak mit riesigen Zaubersprüchen, bis er sie beherrschte. Zarrak sollte in der Not auf alles vorbereitet sein.

Alles wäre in Ordnung gewesen, wenn es da nicht jenen von Grund auf bösen Zauberer Kronos gegeben hätte. Kronos störte es gewaltig, daß das Gute regierte und er in einem finsterem Teil Borans leben mußte.

Tag für Tag wandelte er in seinem düsteren Schloß und stieß Flüche gegen alles und jeden aus, aber besonders gegen Gandalf.

"Verrecken soll er, dieser reudige Hund", sprach Kronos und verpaßte seinem Lieblingskobold eine mächtige Kopfnuß, sodaß sich dieser jaulend verzog. Dies gefiel natürlich den anderen Gnomen und sie lachten und tobten. Bei diesem Geschrei verlor Kronos endgültig die Fassung und er begann nach allem zu treten und zu schlagen. Jeder Treffer wurde von einem Triumphschrei begleitet und die Gnome flohen nach allen Seiten, oder wurden durch die Tritte Kronos' in die Ecken geschleudert.

"So wird es dir auch gehen, Gandalf", sprach er und ließ vor lauter Wut ein mächtiges Gewitter über Boran heraufziehen. Sein Haß wurde immer gewaltiger und er beschloß das Gute zu vernichten. Er begann Helfer für seinen Plan zu suchen und fand sie in den Rächern der Forthresis.

Als Kronos sich stark genug wähnte, fingen seine Helfer an überall im Königreich Mißgunst und Zwietracht zu säen und warteten darauf, daß ihre teuflische Saat aufgehen würde.

Kapitel II

"Ich sehe Übles", murmelte die Hofwahrsagerin und fuhr mit ihrer dürren, knochigen Hand langsam über die Kristallkugel, die sie in der Rechten hielt. Wie gebannt starrten ihre leeren Augen auf dieses Objekt der Magie. Als Außenstehender war es einem unverständlich, daß die Alte darin irgendetwas lesen konnte, doch sie war bekannt für die Zuverlässigkeit ihrer Prophezeiungen.

Der Thronsaal lag im Halbdunkel. Aaron befand sich in der Gesellschaft von Zarrak, Gandalf und einige wenige königlichen Leibwachen. Alle blickten gebannt auf die Seherin.

"Ich sehe düstere Gestalten, die sich im Schloß zu schaffen machen". Ein Raunen ging durch die Zuhörer und Aarons Stimme durchbrach die Dämmerung.

"Wer ist es?"

"Es sind... ich sehe Kronos, den Meister des Bösen."

"Kronos", entfuhr es Gandalf und sein Gesicht rötete sich vor Zorn. "Kronos, du wirst es nicht wagen. Nein du nicht! Ich werde es zu verhindern wissen!", drehte er sich um und verließ mit wehendem Umhang den Saal.

Aaron blickte ernst auf die Seherin, die ihre Kristallkugel im Mantel verschwinden ließ und ebenfalls bedrückt aussah.

"Bist du sicher, Alte?", fragte er in einem Ton, der jedermann im Saal aufschrecken ließ.

"Ihr fragt mich zuviel, viel zuviel! Ich sagte euch was ich sah. Es ist eure Aufgabe, danach zu handeln."

Die Wahrsagerin drehte sich um und verließ, leise schlurfend, den Thronsaal Borans.

Noch immer im Dunkeln sitzend blickte Aaron seinen Sohn an und meinte, "Harte Zeiten erwarten uns, Sohn. Wollen wir hoffen, daß uns Gandalf zur Seite steht."

Lange blickten sich Vater und Sohn an, dann stand Aaron auf und ging unruhig im Saal auf und ab. Plötzlich hob er den Kopf und rief "Wachen!".

Binnen weniger Sekunden stand der ganze Thronsaal voll schwerbewaffneter Männer mit Fackeln in den Händen.

"Das Königreich ist in Gefahr. Schwärmt aus und bringt mir jeden, der mir nicht wohlgesonnen ist. Jeden, bis auf den letzten."

Mit klirrenden Rüstungen schwärmten noch an diesem Abend die Männer des Königs aus, um jene zu finden, die sich in den düstersten Winkel Borans versteckt hielten.

Doch sie sollten erfolglos bleiben.

In der Zwischenzeit war Gandalf vom Thronsaal direkt nach Hause gegangen, hatte einige Sachen zusammengerafft und machte sich auf seinem schneeweißen Zauberpferd auf den Weg, Kronos zu stellen.

Kapitel III

Als Zarrak am nächsten Tag an Gandalfs Tür klopfte, um seinen Zauberunterricht zu erhalten, bekam er keine Antwort.

"Mach doch auf", dachte er und trat von einem Fuß auf den anderen.

Nach einer Weile des Wartens ging er langsam um Gandalfs Haus herum, um zu sehen, was los sei. Als er sich versichert hatte, daß Gandalf tatsächlich nicht zu Hause war, benutzte er einen seiner neuerlernten Zaubersprüche, öffnete die Haustür und versuchte einzutreten.

Leider stellte sich dieses Unterfangen als schwieriger heraus als er dachte, denn er benötigte volle drei Anläufe, bis er hinein kam. Zwar öffnete sich die Tür schon beim ersten Versuch, doch ließ sie ihn nicht vorbei. Jedesmal schloß sie sich genau in dem Moment wieder, als er einen Fuß auf die Schwelle setzten wollte.

Im Inneren des Hauses setzte er sich an den Tisch und sah sich in

dem Raum um, in dem er schon soviele schöne und auch schwere Stunden verbracht hatte.

"Gandalf", sagte er leise, "Gandalf, paß' gut auf dich auf. Ich bin noch nicht reif..."

"Doch, du bist reif..."

Die Stimme schien aus dem Nichts zu kommen; es war Gandalfs.

Erfreut sprang Zarrak auf und rief "Gandalf, wo bist du?"

"Weit weg, mein Sohn. Ich weiß nicht, ob ich jemals zurückkehren werde. Doch du wirst mein würdiger Nachfolger wirst."

"Ich bin noch nicht soweit, Meister", spricht Zarrak.

"Du weißt alles, was du wissen mußt. Der Rest kommt von selbst. Du mußt nur genügend üben. Denke an meine Worte, Sohn, alles andere kommt wie es kommen muß." Langsam wurde die Stimme leiser und war am Ende des Satzes fast unhörbar.

Sie standen sich gegenüber - Gandalf in seiner in allen Farben des Regenbogens schimmernden Rüstung und Kronos in einer weiten pechschwarzen Robe.

Skeptisch musterten sie sich - dies war ihr erstes Zusammentreffen.

"Kronos gib deinen Plan auf, werde vernünftig", sprach Gandalf. Doch Kronos antwortete nur mit einem hämisches Gelächter. Er wollte den Kampf.

Beide setzten die ihnen zur Verfügung stehenden magischen Waffen ein - ein Messer oder eine Axt hätte wenig Wirkung bei diesen Kontrahenden gehabt.

Es wurde ein furchtbarer Kampf. Im weiten Umfeld kündeten Donner, Blitze und Orkane von dieser gigantischen Schlacht.

In einem winzigen, unachtsamen Moment Gandalfs gelang es Kronos, dessen Zauberstab zu zerbrechen. Die beiden Magier standen wie erstarrt und sahen auf die beiden Enden des Zauberstabes, aus denen zwei gewaltige Feuersäulen aufstiegen, in deren Innerem die Geister des Lichtes sichtbar wurden.

Ohne ein Wort handelten sie. Kronos und Gandalf wurden zu Boden geschleudert und bestraft. Gandalf für seine Unachtsamkeit und Kronos für seine Tat.

Beide verbrannten in einem Meer magischen Feuers. Doch man sagt, die beiden Teile des Zauberstabes seien in den Besitz zweier gutmütiger Wesen gelangt.

Nun, da Gandalf nicht mehr lebte, stand der Herrschaft des Bösen nichts mehr im Wege. Die Nachricht vom Tode der beiden Zauberer verbreitete sich wie der Wind und Kronos Gehilfe Hellowoon, der seinem Meister in nichts nachstand, ergriff die Macht.

Er begann alles zu jagen und zu morden was nur den Anschein von Gutem hatte. So mußten sich auch die beiden Wesen, in deren Besitz die Zauberstabhälften waren, vor den Häschern Hellowoons verstecken. Das Land lebte in Angst und Schrecken.

Hellowoon selbst siedelte sich im verborgenem Reich der Schatten an, das kein Wesen auf normalem Wege erreichen kann. Dieses Schattenreich war das düstere Dämonia.

Den anderen Teil Borans nannte Hellowoon fortan Magica.

Das Schloß, in welchem einst Kronos lebte, wurde von ihm in einen Hort des Grauens verwandelt. Selbst seine engsten Vertrauten zitterten vor Hellowoon.

"Alle zu mir", schrie er und seine Augen blickten zornig aus seinen Schädelhöhlen.

Er hatte auch schon bessere Zeiten gesehen. Zwar war es ruhig im Lande, doch noch hatte er es nicht geschafft, die Herrschaft über ganz Boran an sich zu reißen.

Und was war schon die Herrschaft über Dämonia, wo die ganze Welt lockte?!

Langsam öffnete er sein Maul und entblößte seine langen Zähne. Speichel tropfte auf den Boden, als er zum Sprechen ansetzte.

"Er lebt! Ich weiß, daß er lebt und ich muß ihn haben. Bringt ihn mir, diesen Königssohn. Geht nach Magica und bringt mir diesen Zarrak."

Er hob die klauenbesetzten Hände in die Höhe und ballten sie zu Fäusten, als er sein Gefolge instruierte. Seine Flügel schlugen aufgeregt, als sich in seinem dämonisches Gehirn das Bild des hilflosen Zarrak entwickelte. Verrotten lassen wollte er ihn. Langsam drehte er sich um und nahm auf dem Thron Platz. Eine ruckartige Handbewegung ihres Meisters veranlaßte die Rächer der Forthresis den Raum zu verlassen.

"Ich muß ihn haben", murmelte Hellowoon, nachdem alle den Saal verlassen hatten, mit teuflisch blitzenden Augen.

Wochenlang hörte er nichts von seinen Rächern, doch sie würden seinem Befehl folgen und ihm Zarrak bringen, wo auch immer er sich versteckt halten mochte.

Es war eine sehr schlimme Zeit für Boran und die Bevölkerung wollte alle Hoffnung aufgeben, wäre da nicht noch Zarrak, des Königs Sohn.

Doch trotzdem sich Zarrak sicher versteckt glaubte wurde er von den Häschern aufgestöbert und in das Schloß Kronos verschleppt.

An dieser Stelle brach plötzlich das Buch ab und ich erwachte wie aus einem Traum.

Draußen war es inzwischen dunkel geworden. Ich machte mich also auf den Heimweg, immer daran denkend, was wohl aus Boran und Zarrak geworden sein könnte.

Selbst beim Fernsehen ging mir diese Geschichte nicht aus dem Kopf. Als ich dann im Bett lag, dachte ich, selbstzufrieden die Zimmerdecke betrachtend, "war doch ganz schön, dieser Sonntag."

Sanft glitt ich hinüber ins Reich der Träume, sah die dunklen Wälder Borans vor mir und war plötzlich selbst jener von allen gejagte Zarrak...

Ladeanweisung

Die Ladeanweisung finden Sie auf der Programmdiskette.

Bewegung

Um sich in Dämonia oder Magica bewegen zu können, müssen Sie dem Programm mitteilen, in welche Richtung, oder wohin Sie gehen wollen. Das Programm versteht zum Beispiel die vier Himmelsrichtungen NORD, SUD, WEST, OST genauso, wie deren Abkürzungen N, S, W oder O. HOCH und RUNTER sind weitere mögliche Eingaben, die das Programm verstehen kann. Darüberhinaus sind auch Richtungsangaben, wie zum Beispiel

```
N
NORD
NORDEN
GEH NACH NORDEN
GEH SCHNELL NACH NORDEN
KLETTERE LEISE DIE TREPPE HINAUF
```

erlaubt. Nach einigen Versuchen werden Sie feststellen, daß man sich mühelos mit allen möglichen Befehlen fortbewegen kann.

Wenn Sie nun bereits wissen, was sich im Norden befindet, können Sie ebenfalls sagen

```
BETRITT DAS GASTHAUS
GEH IN DAS GASTHAUS
```

oder, wenn Sie eben nicht hinein wollen

```
VERLASSE DAS GASTHAUS
GEH AUS DEM GASTHAUS
GEH DURCH DIE TUR.
```

Der letzte Vorschlag geht davon aus, daß dieser Raum nur eine Tür hat. Gibt es mehrere, so wird die naheliegendste genommen. Das Programm geht in der Reihenfolge Nord, Süd, West, Ost alle Ausgänge durch. Wollen Sie also durch die Tür nach Westen, es befindet sich jedoch im Norden auch eine, so sollten Sie

```
GEH DURCH DIE TURE IM WESTEN
VERLASSE DAS GASTHAUS NACH WESTEN
```

oder eine ähnliche Syntax verwenden.

Natürlich werden auch Eingaben wie

```
SETZ DICH AUF DEN BODEN
SETZ DICH AUF DEN STUHL
STEH AUF
```

verstanden.

Denken Sie daran, daß eine Tür, durch die Sie gehen wollen auch geöffnet sein muß...

Handlungen

Dieses Programm erlaubt es Ihnen, unzählige Verben zur Handlungsbeschreibung zu verwenden. Wahrscheinlich werden Sie nie alle benötigen, die ihnen Hellowoon zur Verfügung stellt. Die einfachste Befehlsart besteht schlicht aus einem Verb und einem Substantiv, wie

NIMM BUCH

Hier wird nun ein Buch aufgehoben und, falls dies möglich ist, in Ihr Gepäck (Inventory) übernommen.

Selbstverständlich können Sie diese Eingaben auch ausweiten, um dem Ganzen mehr Persönlichkeit und Ausstrahlung zu geben. Dies könnte dann etwa so aussehen.

NIMM DAS BUCH
HEB DAS BUCH AUF
NIMM DAS BUCH. DIE TASCHE UND DEN STIFT MIT

Derartige Formulierungen gelten für alle Verben, die Sie verwenden. Sie sehen, daß so ein recht lockerer Umgangston entsteht und man den Eindruck gewinnt, mit einer Person zu sprechen.

Wenn Sie also eine Eingabe wie

NIMM DAS BUCH, DIE TASCHE UND DENN STIFT, LEGE NUN DEN MANTEL AUF DEN TISCH, KLETTERE SCHNELL DIE TREPPE IM OSTEN HINAUF UND SIEH DICH UM.

machen, so wird Sie das Programm ohne große Schwierigkeiten verstehen und den Satz in der entsprechenden Reihenfolge abarbeiten. Es wird also zuerst das Buch nehmen, dann die Tasche und den Stift. Anschließend wird es den Mantel auf den Tisch legen, die Treppe im Osten hinaufsteigen und sich umsehen.

Ebenso, wie Sie hier ein Verb auf mehrere Objekte bezogen haben, können Sie natürlich auch mehrere Verben auf ein Objekt anwenden. Dies sieht dann etwa so aus

NIMM DAS BUCH, ÖFFNE ES UND LESE ES.
SCHLIEßE DIE TUR MIT DEM GOLDENEN SCHLUSSEL AUF, ÖFFNE SIE UND GEHE DURCH SIE NACH NORDEN.

Sollten Sie einmal in die Verlegenheit kommen, kämpfen zu müssen, so bedienen Sie sich bitte der Form

VERTEIDIGE DICH MIT DEM FUß
VERTEIDIGE DICH MIT HÄNDEN UND FUßEN
GREIFE DEN BETRUNKENEN MIT DEM FUß AN
GREIFE DEN BETRUNKENEN MIT DEM TISCHBEIN AN.

Falls Sie einmal den Wunsch hegen sollten, jemanden mit einem Fluch zu belegen oder einfach zu verzaubern, so geht dies über folgende Syntax vor sich:

VERZAUBERE jemanden/etwas MIT EINEM zauber

SCHLEUDERE EINEN zauber AUF jemanden/etwas.

Ihre Zauber können Sie über die Funktionstaste F4 erfragen. Es existieren drei Arten von Zaubersprüchen, die Sie sich nach und nach aneignen können - und auch sollten.

FISP	Firespell - Mit diesem Spruch können Sie Brände legen oder einfach ein Streichholz anzünden.
MISP	Mirrorspell - Mit Hilfe dieses Zauberspruches erscheint das Gegenstück zu der Figur, auf den er ausgesprochen wurde. Ist die Figur ursprünglich Gut, so ist das Gegenstück dazu Böse und umgekehrt. In der Regel bekämpfen sich die beiden Egos sofort und man kann einen Gegner somit ausschalten.
HESP	Hellspell - Der mächtigste Zauber überhaupt. Er ist in der Lage alles um einen herum zu verwüsten oder zu töten. Verwenden Sie diesen Zauber sehr vorsichtig.

Grundsätzlich sollte man sich den Einsatz von Zaubersprüchen sehr gut überlegen, da im Spiel nur sehr wenige zu finden sind und ein falsch gebrauchter Spruch das unmittelbare Spielende oder gar die Unlösbarkeit des Adventures zur Folge haben kann.

Wenn Sie Verben verwenden, die zusätzlich zu einem Subjekt ein Objekt benötigen und Sie dieses Objekt vergessen, so wird Sie das Programm danach fragen.

SCHNEIDE DAS BROT

wird als Antwort die Frage WOMIT nach sich ziehen, da das Werkzeug fehlt.

Des öfteren wird es auch vorkommen, daß Sie vom Programm etwas gefragt werden. Beantworten Sie die Frage mit den Vokabeln JA, NEIN, NIE, NIEMALS, DOCH oder ähnliche.

Einzelne Satzglieder können durch UND, DANN, '.' oder ',' miteinander verbunden werden.

Wenn es ihnen zu langwierig erscheint, vollständige, syntaktisch korrekte Sätze einzugeben, so können Sie einige Abkürzungen benutzen:

NORD	N	SPIELENDE	X
SUD	S	INVENTORY/GEPACK	I
WEST	W	SCHAUE	SCH
OST	O	GEHE	G
HOCH	H	ZUSTAND	C/Z
RUNTER	R	ZAUBERSPRUCHE	SP
VON	V	MIT	M
NIMM	NI	LEGEN	L

Neben diesen Kürzeln besteht selbstverständlich die Möglichkeit, einfach die Eingaben kürzer zu halten und die Artikel oder Adjektive weglassen. Hellowoon versteht auch Eingaben, wie

NIMM BUCH, SCH ES UND LEG ES WEG

Konversation

Gelegentlich werden Sie auf ihrer Reise Figuren treffen und haben eventuell das Verlangen, sich mit ihnen zu unterhalten. Dies können Sie tun nur um Zeit totzuschlagen, doch gibt es da noch ein weiteres Moment, welches mitspielt. Einige der Figuren können ihnen helfen weiterzukommen. Mit etwas Geschick können Sie diese Figuren sogar dazu bewegen, ihnen irgendetwas auf die Reise mitzugeben. Versuchen Sie auf jeden Fall immer höflich und zuvorkommend zu sein.

Grundsätzlich laufen Unterhaltungen, oder besser Aktionen mit anderen Figuren, wie folgt ab:

FRAGE jemanden NACH SEINEM GEPÄCK
GIB jemandem etwas
GIB etwas jemandem
NIMM etwas VON jemandem.

Eine Funktion um jemanden direkt anzusprechen und sich ganz gezielt zu unterhalten gibt es nicht. Sie müssen also versuchen auf diese Weise mit den Charakteren Kontakt zu bekommen.

Einen ganz besonderen Charakter stellt ihre Computerfigur mit Namen Zarrak dar. Er ist, wie Sie schnell feststellen werden sehr eigenwillig und unterhaltsam. Über ihn haben Sie die Möglichkeit Informationen über andere Spielfiguren und ihre Umgebung zu erhalten.

Fragen Sie ihn einfach einmal

WAS WEIßT DU ÜBER jemanden/etwas ?
z.B. WAS WEIßT DU ÜBER DEN BÖSEN WOLF ?

oder

WEIßT DU ETWAS ÜBER jemanden/etwas ?
z.B. WEIßT DU ETWAS ÜBER DIE STERNE ?

und er wird ihnen bereitwillig Auskunft geben, soweit er es weiß. Diese Funktion ist abhängig vom Spielstand. Sie können also nichts über Figuren erfahren, deren Namen Sie noch nicht einmal kennen, doch sobald dieser Name einmal gefallen ist, können Sie sich über Zarrak mehr oder weniger genaue Informationen einholen.

Spezialbefehle

Bei diesen Spezialbefehlen handelt es sich in der Regel um Einwortkommandos, die Sie jederzeit während des Spieles eingeben können. Diese Spezialbefehle werden durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste ausgelöst.

F1	HILFE	Diese Funktion gibt ihnen kleine (aber wirklich nur kleine) Hilfestellungen, falls Sie einmal hängen sollten.
F2	INVENTORY	Hier wird ihr Gepäck angezeigt.

F3	ZUSTAND	Mittels dieser Funktion können Sie ihren Gesundheitszustand kontrollieren. Vergessen Sie auf keinen Fall öfters etwas zu essen, da Zarrak sonst verhungert. Hitpoints gibt an wieviele Treffer Sie in einem Zweikampf wegstecken können. An ihrer Stärke können Sie ablesen, wie weit Zarraks Körper geschwächt ist und das Charisma bestimmt ihre Ausstrahlung. Diese ist bei der Konversation mit anderen Figuren sehr wichtig, da man einem Wesen mit guter Ausstrahlung mehr Vertrauen entgegenbringt. Zauber zeigt an, wieviele Zaubersprüche Sie momentan zur Verfügung haben und Gepäck ist die Last, die Sie tragen.
F4	ZAUBER	Mit dieser Funktion werden ihre verfügbaren Zaubersprüche angezeigt.
F5	SPIEL LADEN	Es erscheint eine Dialogbox zur Auswahl des Spieles, das Sie Laden wollen. Anschließend geht das Spiel an der geladenen Position weiter.
F6	SICHERN	Es erscheint eine Dialogbox zur Namensauswahl des abzuspeichernden Spielstandes. Sichern Sie ihr Spiel regelmäßig, um den Verlust einer guten Spielposition zu vermeiden.
F8	GRAFIK	Hiermit wird die Grafik abwechselnd ein- und ausgeschaltet.
F9	CREDITS	Mittels dieser Funktion wird eine Credittafel angezeigt, die Sie ruhig einmal durchlesen sollten.
F10	NOCHMAL	Der zuletzt eingegebene Befehl wird wiederholt.
ESC	KARTE	Das Programm zeichnet selbstständig eine Landkarte mit, die Sie über die Escape-Taste erreichen können. Es werden immer die größten Stationen ihrer Reise ergänzt. Nochmaliges Drücken derselben Taste bringt Sie zurück ins Spielgeschehen. Diese Option arbeitet nur mit einem Farbmonitor.

Grafik

Wie bereits erwähnt können Sie die Grafik mit der Funktionstaste F8 ab- und einschalten. Die Größe des Grafikfensters wird mit den Cursortasten gesteuert.

CURSOR HOCH	Die Grafik wird um einen kleinen Schritt nach oben geschoben.
CURSOR RUNTER	Die Grafik wird um einen kleinen Schritt nach unten gescrollt.
SHIFT CURSOR HOCH	Die Grafik wird bis ganz nach oben gescrollt, so daß sie unsichtbar ist.
SHIFT CURSOR RUNTER	Die Grafik wird ganz nach unten gescrollt.

Was noch bleibt...

...ist eigentlich nur mein Dank an alle, die geholfen haben, dieses Projekt zustande zubringen, sei es in der Form, die eine oder andere Routine in den Rechner zu hacken, in der Testphase den einen oder anderen Nerv zu verlieren, oder einfach nur 'mal anzurufen und zu fragen wie's uns denn geht - mir und Zarrak.

Lassen Sie Zarrak nicht im Stich, er braucht Sie!

Copyright (c) 1987 arielsoft