

Warum der Professor, der alte Eckehardt und ich dieses Handbuch geschrieben haben.

Als Müller das letztmal loszog, und uns allen zeigen wollte, daß er es doch schaffen würde, da gabs ein paar, die ihm das wirklich glauben wollten. Oder vielleicht wünschten Sie es ihm wenigstens. Müller is 'n armer Hund, wissen Sie? Er gibt sich immer mächtig Mühe, aber er is 'n Hitzkopf, will immer mit dem Kopp durch die Wand, und hält seine fünf Sinne nich beisammen. Wenns dann an so heikle Sachen geht, wie damals das Ding mit der Teufelsinsel, oder letztes Jahr mit der kleinen Sanduhr, da is er einfach nicht abgebrüht genug, verstehn Sie? Dabei is das alles gar nich so schwer - jedenfalls dann nich, wenn sich einer richtig vorbereitet, seine Möglichkeiten kennt und auch nutzen tut, und wanner beizeiten 'nen kühlen Kopf bewahrt, was?

Naja, vor zwei Wochen wollter es uns im Club wiederum beweisen. Blöderweise hat er sich in diese verzwickte Sache mit der Kathedrale festgebissen, ein Ding, bei dem es mir selber beinahe an den Kragen gegangen wär'. Um es kurz zu machen: Müller kam wieder, völlig aufgelöst, ziemlich mitgenommen sah er aus, und hatte es natürlich wieder mal nich geschafft. Das hat uns schon leidgetan, wissen Sie? Sogar Kurtchen, unser Professor, hat 'ne Miene aufgesetzt. Müller is echt 'n prima Kumpel, und wir hättens ihm wirklich gegönnt.

Na, und dann is Eckehardt, unser Veteran zu mir gekommen, un hatte 'ne Idee. Er meinte, wir könntn uns mal zusammentun, und so 'ne Art Handbuch für Abenteurer zusammenbasteln, für Müller un

Leute wie ihn, die halt noch nich ganz soviel Erfahrung haben wie wir, verstehen Sie?

Naja, und weil ich der einzige bin, der sich mit 'ner Schreibmaschine 'n bißchen auskennt, muß ich nun also das Zeugs tippen. Also sein Se nich böse, wenn's mit der Sprache hier und da 'n bißchen hapert, ich bin halt kein Schreibtisch-Spezialist - ich schlag mich meistens mit 'nem Buschmesser und 'nem Seil bewaffnet durch irgendwelche unterwegsamen Gegenden oder so - bin halt eher 'n Spezialist für die Praxis, wenn Se verstehn, was ich meine.

Jedenfalls ham wir uns dann hingesetzt, der Professor, der alte Eckehardt und ich, und haben dies Handbuch hier geschrieben. Und weil wir alle drei diese verflixte Kathedrale inzwischen in und auswendig kennen, ham wir das alte Gemäuer als Beispiel für unser Handbuch genommen.

Und nu hoffen wir, daß Sie was damit anfangen können. Wir ham uns mächtig Mühe gegeben auch nix zu vergessen, und zuletzt haben wirs noch in Kapitel und so aufgeteilt, damit Sie sich besser auskennen. Also, dann viel Spaß, und jetzt gehts dann los.

INHALT

1. Die Kathedrale.....Seite 4
2. Wie man in das Abenteuer 'reinkommtSeite 6
3. Was sich so auf der Mattscheibe tutSeite 8
4. Wie Sie sich am besten ausdrückenSeite 16
5. Falls Sie unterwegs wen treffenSeite 21
6. Der Abenteurer und seine MöglichkeitenSeite 25
7. Kurtchen der Professor auf der Teufelsinsel.....Seite 30
8. Tips vom ollen Eckehardt, dem VeteranSeite 45
9. Speichern, Laden und AufhörnSeite 51
10. Falls irgendwas nicht klappt.....Seite 54
11. Etwas über die Erfinder der KathedraleSeite 55
12. Copyright-VermerkSeite 56
13. Befehle-KurzreferenzSeite 57

1. DIE KATHEDRALE

Also, bei der Kathedrale handelt's sich um ein ziemliches Abenteuer. Es is aber ganz anders, als wenn Se nur 'n Buch lesen würden. Da sind mal die ganzen Bilder, ich glaube, es sind über hundert oder so. Und in der Geschichte, die Sie da auf der Mattscheibe von Ihrem Elektronengehirn lesen können, gibts eigentlich keinen Helden, sondern da, wo sonst die Hauptperson is, is sozusagen ein Loch.

Und der Witz bei dem Loch is der, daß Sie selber da 'reinhüpfen können, und schon hat das Abenteuer 'ne Hauptperson! Ulkig, was? Das klingt vielleicht alles 'n bißchen komisch, aber Sie wern schon sehn, daß das ebensogut funktioniert wie sonst auch. Wie das genau hinhaut, das erklärn wir Ihnen im nexten Kapitel.

Nu wern Se sich fragen, was an so einem langweiligen, alten Steinhaufen wie 'ner Kathedrale so abenteuerlich sein soll. Die Antwort ist eigentlich leicht zu geben, denn die St.-Pauls-Kathedrale hat 'ne ziemlich denkwürdige Vergangenheit, sozusagen. Aber das solltn Se am besten alles selber nachlesen, in den Briefen und so, denn das is ziemlich spannend und verzwickt, und das is ja eigentlich der Spaß an der ganzen Sache, nich wahr?

Der Professor meint, daß wir Ihnen am besten gleich schon jetzt sagen, daß das Rätsel von der Kathedrale nich eben einfach zu lösn is, un daß Sie auf jeden Fall hier mal weiterlesen solltn, weil wir Ihnen bestimmt ne ganze Menge Tips gebn können, auf die Se von alleine nich kommen täten.

Also, die Kathedrale ist ein uraltes Gemäuer, genauergesagt aus

dem 15. Jahrhundert. Sie ist von 1416 bis 1437 erbaut worden - das ist nämlich das 15. Jahrhundert. Aber wahrscheinlich wissen Sie das selber. Damals war ganz schön was los, im Mittelalter. Denn es gab so 'ne Art Glaubenspolizei, die nannte man die Inquisition. Das war eine Sippe von ganz finsternen Männern, die im Auftrag der Kirche aufpassten, daß alle Leute schön gläubig waren, und zwar nach den Regeln der Kirche.

Und damals, so hatte ein Papst mal bestimmt, bestand die Kirche nicht aus den vielen Leuten, die gläubig waren, sondern nur aus dem Papst und den Kardinälen. Die gaben zusammen den Ton an, und wenn einer Mist machte, oder irgendwas gegen die Kirche hatte, dann endete er meistens aufm Scheiterhaufen. So war das damals.

Und nun stellen Sie sich mal vor, daß ausgerechnet der Baumeister von der Kathedrale ein Intimfeind dieser Dunkelmänner von der Inquisition war. Wenn Sie sich nun noch 'ne Menge Verwicklungen, Mißgunst und Rachegefühle dazudenken, dann können Sie sich bestimmt ausmalen, daß mit der Kathedrale was nicht in Ordnung ist.

Wie gesagt, der ganze Bau hat 'ne ziemlich interessante Geschichte, aber ich glaub', das lesen Sie sich besser selber durch - Sie haben ja dieses Heftchen über die Bauzeit und die alten Briefe von diesem Molina. Und dann gibts noch die vier Baupläne, die müssten Sie auch dabei haben. Zusammen mit den Disketten und diesem Abenteuerer-Handbuch sind das fünf wichtige Sachen, (... 'n Poster müsste aber auch noch dabeisein), und wenn was davon fehlt, dann sollten Sie sich beschweren, weil ohne das alles können Sie das Ziel nicht erreichen.

2. WIE MAN IN DAS ABENTEUER 'REINKOMMT

A Iso, Eckehardt hat gemeint, wir müssten ganz von vorn anfangen. Nämlich da, wie Sie in das Abenteuer 'reinkommen. Vielleicht ham Sie's bis jetzt so gemacht, daß Se sich 'nen Rucksack gepackt ham, und einfach losmarschieren sind, und eigentlich geht's hier nich anders. Sie brauchen bloß keinen Rucksack, und das ist ganz bequem, nich?

Heutzutage gibts ja viele verschiedene von diesen Computern, der eine hat einen PCoder kompatiblen, der andere einen Amiga oder sogar einen Atari ST.

Bevor Se mit irgendwas loslegen, sollten Se sich erstmal die gleiche Anzahl von leeren, formatierten Disketten wie das Spiel selber hat, und noch eine extra dazu, bereitlegen!

Sie solltn sich nämlich Sicherheitskopien von den Disketten machen, und nur mit diesen Kopien spielen. Das können mit jedem beliebigen Kopierprogramm oder mit Ihrer System-Routine tun. Wenn Se 'nen PC haben, dann kommen Se garnich 'drumrum, diese Sicherheitskopien zu machen, weil sich das Spiel garnich von den Original-Disketten starten lässt. Aber das sehn Se dann schon. Die Originale sperren Se am besten auf'm Dachboden ein, oder irgendwo, wo se sicher aufgehoben sind.

- Die eine Extra-Diskette brauchen Se, um Ihre Spielstände abzuspeichern. Vergessen Se nich, die Disk vor Spielbeginn zu formatieren!

Also, wenn Sie zu denen gehören, die 'nen PC haben, dann machen Sie ihn einfach an, so wie immer, und warten, bis sich das Betriebs-System geladen hat. Dann tun Sie einfach die erste Diskette ins Laufwerk A, und tippen ein: `>INSTALL.EXE`

Dann warten Sie erstmal ab, was passiert.

Wahrscheinlich wird Sie dann, nach 'ner Weile, der Computer nach 'ner Menge von seltsamen Sachen fragen. Das liegt daran, daß der Eine seinen PC mit 'ner schwarzweißen Mattscheibe laufen läßt, un der Andere mit 'ner farbigen. Dann gibts wieder welche, die haben nur einen so'n Diskettenabspieler drin, andere ham zwei davon, und auf die Disketten passt unterschiedlich viel drauf und so. Dann gibts noch welche mit fest eingebauten Abspielern, die heißen, glaub ich, Festplatten, wo die Kathedrale gleich 'n paar Dutzend Mal draufpassen würde.

Die ganze Prozedur is also gedacht, damit Sie das Spiel genau auf Ihren persönlichen PC anpassen können. Am einfachstn isses, wenn Sie sich an die Anweisungen auf Ihrer Mattscheibe haltn tun. Wenn Sie dann das Abenteuer einmal installiert haben, dann können Sie es ab jetzt immer mit dem Befehl `>Kat` starten.

Beim Amiga is das halb so wild, Sie brauchn eigentlich nur den Amiga ausschalt'n, die erste Diskette ins Laufwerk DF0: tun, un den Amiga wieder einschalten. Dann gehts von selber los. Wenn Sie irgendwelche Disketten wechseln müss'n, dann sagt ihnen der Computer von alleine Bescheid. Übrigens unterstützt das Spiel auch ein zweites Laufwerk.

Festplatten-Installation beim Amiga geht auch, wie das funktioniert, können Sie unmittelbar vor dem Spielstart auf'm Bildschirm lesen.

Beim Atari ST gehts genauso wie beim Amiga. Sie können aber auch mit dem Pfeil auf der Mattscheibe auf das kleine Bildchen draufklicken, das 'Kat' heißt.

3. WAS SICH SO AUF DER MATTSCHIEBE TUT

Eigentlich müssten Sie jetzt da angekommen sein, wo die ganze Sache losgeht. Also das Abenteuer, mein ich. Das merken Sie am einfachsten daran, daß auf Ihrer Mattscheibe jetzt langsam was passiert. Zuerst sehn Sie 'n Titelbild von der Kathedrale, und gleich danach geht's so richtig los. Wenn Sie jetzt, in diesem Moment, zum allererstenmal in das Abenteuer einsteigen, dann müsstn Sie sich nun im Keller der Kathedrale befinden - sozusagen als Teilnehmer einer Besichtigungstour. Aber vom Abenteuer selber verrat' ich jetzt nix mehr. Wichtig is nur, was da auf der Mattscheibe so alles los is, und wie man damit umgeht.

Die Bilder

Also. Ganz oben sehn Sie erstmal 'n Bild. Das is sozusagen der Ort, wo Sie sich gerade aufhalten. Weil es aber in der Kathedrale unmäßig viele Räume und Orte gibt, wohin Sie gehn könnten, hat nich jeder davon 'n eigenes Bild - manche Bilder fassen mehrere Orte zusammen, und deswegen gibts nich bei jedem Ortswechsel

'n Bildwechsel. Aber keine Angst, Se kommen trotzdem auf Ihre Kosten, denn es gibt weit über hundert Bilder zu sehn, kleine und große und mittlere. Die werden dann, je nach dem, wo Se sind oder was grad passiert, da eingeblendet.

Rechts oben im Bildschirm sehen Se öfter mal 'n schwarzweißes Bild von 'ner Person, so ähnlich wie 'n Passbild. Wenn Se so 'n Bild sehn, dann heißt das, daß noch wer da is; daß sich jemand am gleichen Ort aufhält wie sie.

Es gibt übrigens bei den Bildern auch 'ne besondere Form von Eingabe-Möglichkeit, nämlich die, mit dem Mausfeil bestimmte Objekte im Bild 'anzuklicken'. Aber dazu können Se näheres weiter unten, unter dem Titel 'Eingabezeile' erfahren.

Das Textfenster

Darunter, unter den Bildern mein ich, is 'n anderer Teil, da nämlich findet das eigentliche Abenteuer statt. Da is ein Stück Papier - ein Pergament, auf dem das Abenteuer zu lesen is, und immer, wenn was neues passiert, kommt von unten her noch mehr Text zum lesen dazu, und nach oben hin verschwindet er wieder.

Zum Glück ist der Text, der nach oben verschwindet, nicht für immer verloh, denn man kann ihn ganz leicht (zu 'nem gewissen Teil) zurückholen, zum Beispiel um nochmal was nachzugucken. Die eine Möglichkeit funktioniert mit der Maus. Wenn Se mit dem Mausfeil auf die (linke oder rechte) OBERE Ecke des Pergaments fahren, und dann die Maustaste gedrückt halten, dann bewegt sich der Text nach unten durch das Textfenster weiter, Se können also Text lesen, der weiter OBEN steht. Wenn Sie auf die (linke oder

rechte) untere Ecke des Pergaments klicken, dann läuft der Text nach oben weiter, Se können dann Text lesen, der weiter UNTEN steht. Okay?

Für die Leute, die lieber das Abenteuer per Tastatur spielen, gibts 'ne Ersatzmöglichkeit: Wenn die Taste

F1 drücken, dann läuft der Text runter, bei

F2 hingegen bewegt sich der Text aufwärts.

Bei beiden Möglichkeiten gleich ist dies: die Eingabezeile bleibt, wo sie is, nämlich immer ganz unten im Textfenster. Das heißt, daß man immer was reinschreiben kann, egal, welcher Text gerade auf dem Pergament zu lesen ist. Wird dann aber der Befehl mit **RETURN** bestätigt, (Taste oder Mausklick), dann springt der Text sofort wieder zurück ans Ende, sozusagen an die aktuelle Stelle.

Die Statusbox

Es is immer gut, wenn man jederzeit weiß, wo man sich gerade aufhält, wie spät es is, oder wieviel Punkte man schon hat und so. Deswegen gibt's die Statusbox - ne kleine Box, in der das alles genau drinsteht. Sie können Se sich jederzeit angucken, wenn Se die **RECHTE** Maustaste gedrückt haltn. Für die Tastatur-Spieler (nur beim PC) hat die Taste **F4** die gleiche Funktion.

Weil wir gerade dabei sind: Hier kriegen Se Ihre Punkte gutgeschrieben. Es gibt aber auch Minuspunkte, und zwar dann, wenn Se sich's zu leicht machen wolln! Außerdem kriegen Se bei jedem Spielende gesagt, wieviel der erreichbaren Punkte Sie inzwischen ham.

Die Eingabezeile

Die Eingabezeile ist der entscheidende Punkt. Hier können Sie sich selber ins Abenteuer mit rein stürzen. Und so unscheinbar, wie die Eingabezeile auch aussieht, so viele Möglichkeiten hat sie. Und das geht so: Sie können da in ganz normaler deutscher Sprache 'reinschreiben, was Sie tun wollen. Studieren Sie also vorher das Bild und den Text, denken Sie sich aus, was Sie in dieser Situation tun würden und 'schreiben' Sie's dann einfach rein, in diese Eingabezeile. Wenn Sie fertig sind, schauen Sie nach, ob Sie sich auch nicht verschrieben haben, (wenn ja, löschen Sie das Geschriebene wieder weg, und schreiben Sie's neu), und wenn alles stimmt, dann drücken Sie **RETURN**. Und - schwupps! - wird der Befehl ausgeführt, und Sie kriegen 'nen neuen Text, (und eventuell auch 'n neues Bild), womit die neue Situation beschrieben wird. Dann gehts nach dem gleichen Muster weiter. Und nun zu den vielen Möglichkeiten, Sachen in die Eingabezeile zu 'schreiben':

Wie man sich leicht denken kann, besteht die erste Möglichkeit darin, die Befehle mit den Tasten vom Computer einzutippen. Wie gesagt, wenn Sie sich verschreiben, dann löschen Sie's wieder weg, und schreiben's neu. Weglöschen geht mit der BACKSPACE-Taste, ganz wie gewohnt.

Die zweite Möglichkeit, Befehle in die Eingabezeile zu schreiben, ist die, mit dem Mauszeiger auf einen von den 25 Knöpfen (oder Icon's, wie man sagt) zu fahren, und ihn 'anzuklicken' - dann erscheint ein bestimmtes Wort in der Eingabezeile. Jeder Knopf hat nämlich 'ne spezielle Bedeutung. Näheres dazu weiter unten.

Die dritte Möglichkeit is 'ne ganz ausgefuchste! Nämlich die, daß man mit dem Mausfeil direkt in den Text 'reinfährt', und dort 'n Wort 'anklickt'. Freilich is das nur sinnvoll mit 'nem Wort, das Se gerade gebrauchen können. Das 'angeklickte' Wort erscheint dann in der Eingabezeile.

Möglichkeit Nummer Vier ist etwas sonderbar, aber für die Leute gedacht, die sich beim Abenteuern gern entspannen, im Sessel ganz zurücklehnen und möglichst in dieser Position bleiben wolln. Aus dieser Position is der Griff zur Tastatur ja 'ne halbe Verrenkung.

Also: ein Mausclick auf den Schriftzug "Die Kathedrale" im Bildfenster blendet 'ne Schreibmaschinen-Tastatur ein, die man mit der Maus bedienen kann. Die angeklickten Buchstaben erscheinen dann unten in der Eingabezeile. Ein Klick auf das Feld: 'Zurück' blendet die Tastatur wieder aus und das Bild wieder ein. Probiern Se's mal aus, es geht kinderleicht.

Fünftens schließlich kann man mit der Maus auch ins Bild 'reinfahren, und dort auf ein Objekt zeigen. Der Name des Objektes erscheint dann in der Eingabezeile. Wenn man dann auf das Objekt draufklickt, wird der Name in die Eingabezeile übernommen.

Übrigens erscheint in diesem Moment dann das angeklickte Wort gleich zweimal in der Eingabezeile. Das liegt daran, daß ihr Mausfeil immer noch drauf zeigt. Wenn Se mit der Maus von dort wegfahrn, oder woanders drauf zeigen, dann verschwindet freilich das zweite des doppelten Wortes wieder.

(Übrigens: Se solln nich davon ausgehn, daß Se das Spiel lösn könn', wenn Se nur die Objekte im Bild untersuchen und so. Da

gibts noch viel mehr davon, im Bild sind nur die allerwichtigsten vertreten!)

Zuletzt müssen Sie dann noch Ihren eingetippten Befehl auslösen, und das geht mit (**RETURN**). Hierzu gibts auch drei Möglichkeiten. Entweder

- mit der Taste **RETURN** auf der Computertastatur
- oder durch Anklicken des Icons in der Mitte (Pyramide)
- oder durch das direkte Anklicken der Eingabezeile.

- Wenn Sie sich irgendwo verschrieben oder 'verklickt' haben, dann gibts verschiedene Möglichkeiten:

1. Angenommen, Sie bemerken den Fehler, bevor Sie Ihren Befehl mit **RETURN** ausgelöst haben. Dann können Sie mit der **BACK-SPACE**-Taste die Buchstaben einzeln und rückwärts gehend wieder löschen, bis Sie bei dem Fehler angekommen sind, und von da ab Ihren Befehl neu wieder eintippen.

- Wenn Sie mit der Maus spielen, und sich 'verklickt' haben, dann können Sie, indem Sie einmal oder öfter auf den Knopf 10 klicken, Ihren Befehl wortweise rückwärts gehend löschen.

2. Wenn Sie aber Ihren Befehl schon haben ausführen lassen, und der Computer meldet sich mit: "Der Begriff 'XXXX' ist mir nicht bekannt!", dann können Sie mit der Taste **F3** Ihre alte (falsche) Eingabe wieder in die Eingabezeile zurückholen, und mit **BACK-SPACE** oder dem Knopf 10 neu bearbeiten, bevor Sie den Befehl mit **RETURN** wieder auslösen.

Das sind eigentlich ganz schön viele Möglichkeiten für die Eingabe, und ich glaube, daß jeder was findet, was ihm zum Spielen taugt.

Jetzt fehlt nur noch 'ne Beschreibung der Befehle von den 25 Knöpfen. In Wirklichkeit sind's eigentlich 35 Knöpfe. Das kommt daher, daß manche von ihnen zweigeteilt sind, in 'ne obere und 'ne untere Hälfte. Man kann das daran erkennen, daß die obere Hälfte von dem Knopf 'ne andere Farbe hat. Da sind dann meistens Begriffe zusammengefasst, die irgendwie zusammengehören. Hier also die Beschreibung - und zwar in der Reihenfolge, als würde man von 1 bis 25 durchzählen, von links nach rechts und von oben nach unten.

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1. öffne/schließe | 14. geh nach Osten |
| 2. gib | 15. Spielstand laden/speichern |
| 3. geh rauf (aufwärts) | 16. frage |
| 4. Inventur | 17. Ja/Nein |
| 5. ziehe/drücke | 18. geh nach Süden |
| 6. (Name einer Person) | 19. binde/löse |
| 7. nimm/lege (...weg) | 20. zerstöre |
| 8. geh nach Norden | 21. untersuche/schau |
| 9. klettere/spring | 22. lies |
| 10. (letztes Wort löschen) | 23. geh runter |
| 11. und/mit | 24. warte |
| 12. geh nach Westen | 25. entzünde/lösche |

Vielleicht is Ihnen aufgefallen, daß die Nummer 13 fehlt. Das ist der Knopf in der Mitte mit der Pyramide drauf, und der bedeutet: **RETURN**. Also das gleiche wie die Eingabetaste auf Ihrem Computer. Und, weil aller guten Dinge drei sind: es gibt noch 'ne dritte Möglichkeit, den Befehl auszulösen: indem man mit der Maus in die Eingabezeile klickt, nachdem man den Befehl fertiggeschrieben hat. Das bedeutet auch **RETURN**.

WIE man nun etwas in die Eingabezeile schreibt, das wissen Sie jetzt.

WAS man da aber am Besten reinschreibt, das können Se in den nexten vier Kapiteln lesen. Da steht nämlich, wie Se sich am besten ausdrücken, wie Se sich mit Personen unterhalten, was es insgesamt für Möglichkeiten gibt, und danach erzählt dann Kurtchen, unser Professor 'ne Sache, die ihm damals auf der Teufelsinsel passiert is, und daran kann man dann alles noch mal ganz genau sehen.

4. WIE SE SICH AM BESTEN AUSDRÜCKEN

Wie Se jetzt wissen, is also die Eingabezeile das Herzstück von dem Abenteuer, und da müssen Se 'reinschreiben (oder mit der Maus 'reinklicken), was Se tun wolln. Und am Besten machen Se das nach dieser Regel:

- erstmal studiern Se den Text, der gerade auf'm Pergament steht. Ich hab Ihnen ja eben auch erklärt, wie Se ihn zurückkurbeln können, wenn Sie was überlesen ham.
- dann tippen Se 'n Verb ein,
- dann das Objekt, das Se meinen.

Also zum Beispiel:

>*untersuche den Birnbaum.*

oder:

>*nimm die Petroleumlampe.*

oder:

>*ziehe am Seil.*

In dem Abenteuer können Se 'ne Unmenge von verschiedenen Verben verwenden, hier is mal 'ne kleine Auswahl, aber es gibt noch viel mehr:

| | | |
|--------------|--------------|------------|
| geh(e) | untersuch(e) | zerstör(e) |
| marschier(e) | schau(e) | schneid(e) |
| lauf(e) | betrachte | entzünde |

| | | |
|--------------|--------------|-------------|
| kriech(e) | verlier(e) | löscht(e) |
| nimm, nehme | dreh(e) | reparier(e) |
| leg(e) (weg) | frag(e) | beweg(e) |
| gib, gebe | verriegel(e) | schlag(e) |
| schieb(e) | öffne | kletter(e) |
| verschieb(e) | schließ(e) | spring(e) |
| verrück(e) | binde | sperr(e) |
| drück(e) | löse | lese, lies |
| zieh(e) | befestige | schraub(e) |

Wenn Sie also eins von diesen Verben verwenden und dahinter dann den Namen der Sache oder der Person schreiben, die Sie behandeln wollen, dann müsste eigentlich alles klappen. Wie gesagt, Sie können auch andere Verben verwenden, die Ihnen grad so einfallen - wenn Sie nicht auf irgendwas total ausgefallenes kommen, dann klappt damit sicher auch.

Sie können auch noch viel kompliziertere Sachen schreiben. Zum Beispiel:

>schließe die Tür und schalte das Licht ein und untersuche das Zimmer.

oder:

>nimm die Flasche und öffne sie mit dem Flaschenöffner und untersuche den Inhalt.

Haben Sie schon kapiert, was?

Also: wenn Sie in einer Zeile mehrere Befehle unterbringen wollen, dann können Sie sie mit dem Wort 'und' verketteten.

Daraus kann man dann auch schließen, daß ein Befehl normalerweise aus einem Verb und einem Objekt besteht. Das stimmt aber nicht ganz. Man kann nämlich auch ein Objekt durch das rückbezügliche Fürwort (wie der Fachmann sagt), ersetzen. Oben steht schon so ein Beispiel:

>(…) und öffne sie

Mit dem 'sie' is ganz klar die Flasche gemeint, sonst nix. Also geht das auch. Die einzige Bedingung is, daß der Name des Objektes im vorigen Befehl erwähnt sein muß. Würden Sie eingeben:

>nimm die Flasche und nimm den Flaschenöffner und öffne sie ...

das würde nich gehn. Weil sich das 'sie' dann auf den Flaschenöffner beziehen würde, und den kann man nich aufmachen. Machen Sie's lieber umgekehrt:

>nimm den Flaschenöffner und nimm die Flasche und öffne sie...

Dann klappts.

Das Ganze geht nich nur, wenn Befehle mit 'und' verkettet sind, sondern freilich auch dann, wenn es einzelne Befehle waren:

>nimm die Flasche.

'Okay. Die Flasche befindet sich jetzt in Ihrem Besitz.'

>öffne sie...

Das klappt dann auch.

Die andere Besonderheit is die, daß ein Befehl auch zwei Objekte haben darf. Das hatten wir auch schon:

>öffne die Flasche mit dem Flaschenöffner und ...

oder:

>grabe ein Loch mit der Schaufel.

Auch klar, was? Wenn man eine Sache MIT einer anderen machen muß, dann gehn auch zwei Objekte in einen Befehl.

Der letzte Sonderfall betrifft zweigeteilte Verben wie: aufmachen, zubinden, losfahren oder sogar auch tragen helfen, schwimmen gehen und solche Sachen. So kann ein Befehl sogar zwei Objekte un zwei Verben haben:

>mach die Tür mit dem Schlüssel auf.

oder:

>binde das Boot am Bootssteg fest.

das Verb is tatsächlich zweiteilig, weil es könnte ja auch 'mach...zu' (oder binde... los) heißen. Die zwei Objekte sind die Tür (Boot) und der Schlüssel (Bootssteg). Sowas geht also auch. Sie sehn schon, Sie können Sich ziemlich beliebig formulieren.

Wenn Se Befehle verknüpfen, dann bleibt Ihnen das Wort 'und' nich erspart. Aber wenn Se nach Abkürzungen suchen, dann gibt's 'n paar Möglichkeiten:

Groß- und Kleinschreibung is egal. Sie könnten schreiben

>uNterSuchE deN SChrANk, das würde nix ausmachen.

Viele Verben funktionieren, wenn Se die ersten drei Buchstaben tippen. So zum Beispiel unt für untersuche, zer für zerstöre, bin für binde und so weiter. Abèr das probieren Se am besten selber aus.

Bei Objektnamen, die ein zusammengesetztes Hauptwort sind, wie zum Beispiel Bootssteg, Haustür, Dornenbusch oder Palisadenzaun, funktioniert es fast immer, wenn Se das hintere

Hauptwort alleine nehmen, also zB. >untersuche Steg, Tür, Busch oder Zaun. Das liegt daran, daß das Objekt eigentlich dasselbe bleibt, wenn Se nur das hintere Wort nehmen. Nehmen Se jedoch das vordere: Boot, Haus, Dornen oder Palisaden, dann wird was anderes draus. Aber auch das sollten Se von Fall zu Fall ausprobieren.

Auf die Artikel der, die, das können Se auch verzichten, wenn Se wollen. Auch das Wort mit is nich wichtig.

Eine total zusammengekürzte Version für einen Riesenbefehl wie:
>untersuche den Palisdadenzaun und stelle die Holzleiter an den Palisadenzaun und klettere die Holzleiter hinauf und binde das Hanfseil an der Holzleiter fest und zieh die Holzleiter mit dem Hanfseil hoch und untersuche das Hanfseil und den Palisadenzaun.

könnte dann so aussehn:

>unt zaun und ste leiter zaun und rauf und bin seil leiter und zie leiter seil und unt es und zaun.

Zu erwähnen wär noch, daß es bei den Objekten 'ne Regel gibt, nämlich die, daß Se sich an den wirklichen Namen des Objektes halten, nich wahr? Also machen Se aus 'nem Portrait kein Gemälde, aus 'ner Schüssel keine Schale un aus 'ner Kathedrale keine Kirche. Sonst weiß keiner, was gemeint is.

5. FALLS SIE UNTERWEGS WEN TREFFEN

Bestimmt is es Ihnen auch schon passiert, daß Se im entlegensten Winkel dieser Welt, in irgend'ner gottverlassenen Ecke, wo Se glaubtn, hier verirrt sich niemand her, also daß Se genau in diesem Winkel wen getroffen haben. Am Ende noch jemand, den Se kannten!

Sowas kann Ihnen natürlich auch in 'nem Abenteuer passiern, aber Se wissen ja nun: so'n Abenteuer is was Besonderes, und da gelten auch besondere Regeln.

Wen immer Se treffen, freilich können Se sich ihn anschaun:

>*betrachte den Bürgermeister.*

Sie können ihn auch begrüßen:

>*Hallo Herr Bürgermeister.*

oder ihn was fragen:

>*frage den Bürgermeister nach dem Rathaus.*

oder, anders formuliert:

>*Herr Bürgermeister wo liegt das Rathaus.*

Manchmal werden so auch von jemandem angesprochen oder was gefragt:

“Wollen Sie zum Standesamt, mein Herr?” fragt der Bürgermeister.

dann antworten Sie einfach mit

>*ja.* (oder mit >*nein.*)

“Dann sind Sie im Rathaus richtig!” antwortet der Bürgermeister.

“Es liegt dort drüben, gleich links um die Ecke.”

Die Frage könnte auch lauten:

"Wollen Sie zum Standesamt oder zur Polizei?" fragt der Bürgermeister.

dann antworten Sie:

>zur Polizei.

"Die Polizeiwache liegt aber woanders," erklärt der Bürgermeister.

"Da müssen Sie da vorn zweimal rechts um die Ecke gehen."

Oder es könnte auch so passieren:

"Was haben Sie denn für ein Anliegen?" fragt der Bürgermeister.

>ich möchte eine Anzeige wegen Diebstahl erstatten.

"Dann müssen Sie zur Polizeiwache!" antwortet der Bürgermeister.

"Die liegt da vorn, zweimal rechts um die Ecke."

Wenn Sie den Bürgermeister schon besser kennen, können Sie ihn auch beim Vornamen nennen, und/oder ihn um was bitten:

>Alois gib mir deine Zeitung.

oder:

>Alois bitte geh zu Kiosk und kauf mir eine Zeitung.

"Ich hab leider kein Geld bei mir," sagt Alois und hebt entschuldigend die Schultern.

Dann könnte Ihr Befehl lauten:

>gib Alois zwei Mark.

Ein anderer Fall:

>Alois hilf mir den Kanaldeckel hochzuheben.

Sofern Alois der Bürgermeister mit Ihrem Wunsch einverstanden ist, wird er Ihnen sicher helfen.

Wenn Alois weggeht, und Se sind neugierig, wo er wohl hingeht, dann tippen Se einfach:

>folge dem Bürgermeister.

Oder aber, Se wollen, daß Alois mit Ihnen kommt. Dann befehlen Sie:

>Alois folge mir.

Immer wenn Se ab jetzt wohingehn, dann kommt Alois mit Ihnen, sofern er überhaupt damit einverstanden is. Wenn Se aber wieder allein sein wollen, dann sagen Se einfach:

>Alois warte auf mich.

Wenn Alois besonders gut drauf is, dann erweist er Ihnen jeden Wunsch:

>Alois geh zum Rathaus und hole mir einen Bleistift.

Freilich kann's auch passieren, daß Alois dort keinen Bleistift findet. Wenn er Sie wieder trifft, wird er Ihnen das dann bestimmt auch sagen. Sie sehn schon, es gibt 'ne Menge Möglichkeiten.

Wenn Se Alois brauchen und er ist nicht in der Nähe, dann genügt:

>rufe Alois.

und er kommt herbei, sofern er Sie hört.

Wenn Se einfach im weitesten Sinne Hilfe von Alois brauchen, dann gelten folgende Regeln:

Angenommen, er steht neben ihnen, während Se 'n Sack Zement in den Kofferraum von Ihrem Auto werfen wollen. Dann genügt sicher:

>Alois hilf mir, oder:

>bitte Alois um Hilfe.

Wenn er nich kapiert, was Se von ihm wollen, dann probiern Se's mal mit:

>werfe zu zweit den Zementsack ins Auto, oder mit

>Alois hilf mir den Zementsack ins Auto zu werfen.

Sollte Alois auf keine dieser Formulierungen reagieren, dann können Se davon ausgehn, daß er nich helfen will. Er würde dann antworten:

“Alois versteht nicht ganz, was Sie von ihm wollen.”

oder gar:

“Mach das doch selber! Ich bin doch nicht Dein Dienstbote!”

Übrigens: Wenn Sie nicht selber alles tragen können, was Sie gerne mitnehmen wollen, dann geben Sie doch einfach Alois einen Teil davon ab. Später zählt Ihnen Alois auf die Frage

>was hast du dabei,

alles auf, was er bei sich trägt und gibt es Ihnen auf Wunsch zurück.

Hier muß dann auch jetzt mal eine ganz wichtige Regel gesagt werden, die für das ganze Abenteuer überhaupt gilt:

Wenn in einer bestimmten Situation in einem Abenteuer etwas von Ihnen gefordert ist, dann tun Se nicht was völlig anderes! Wenn Se vor einer Felswand stehn und 'n Seil dabei haben, dann sollten Se versuchen, irgendwie die Felswand 'raufzukommen. Wenn Se aber in diesem Moment auf die Idee kommen, 'nen Postkasten für 'nen Brief an Ihre Tante in Tasmanien zu suchen, daß weiß keiner mehr, was Se wollen.

Alles klar? Wenn Sie sich an diese Regel halten, dann wird eigentlich alles klappen, was Sie vorhaben. Damit ist auch gemeint, daß Sie die Leute, die Sie treffen, nicht um unmögliche Sachen bitten - um Sachen, die mit dem Abenteuer gar nix zu tun haben!

6. DER ABENTEURER UND SEINE MÖGLICHKEITEN

Hier geht's jetzt darum, was Sie alles tun, und wie Sie sich verhalten können - sozusagen haben Sie hier 'ne Aufstellung von Ihren Möglichkeiten.

(Bei allen Befehlen, die jetzt unten angeführt werden, steht hinten in Klammern die Nummer von dem Knopf dabei, den Sie (statt zu Tippen) mit der Maus anklicken können, sofern es einen dafür gibt. Dabei gilt wieder das Muster, daß Sie die fünfundzwanzig Knöpfe von links nach rechts und von oben nach unten durchzählen.)

Also, dann los. Es ist so, daß eins von den wichtigsten Dingen das ist, daß Sie alles untersuchen sollten. Es gibt tausende von Sachen und Gegenständen in so'm Abenteuer, und viele davon enthalten wichtige Details oder Informationen. Deswegen 'untersuchen' Sie am besten alles, was Ihnen in die Quere kommt. Freilich kann es (ganz selten) passieren, daß es ungesund für Sie werden könnte, etwas offensichtlich Gefährliches zu untersuchen, aber in so 'nem Fall werden Sie das vorher ganz bestimmt merken.

Also: sei'n Se neugierig! Das geht mit dem Befehl

>untersuche die Pilze (21, oben)

oder mit der Kurzform davon

>unt Pilze

Wenn Se in der Kathedrale zu einem Ort zurückkehren, an dem Se zuvor schon mal warn, dann kriegen Se (in der Kürze liegt die Würze) die Raumbeschreibung zunächst NICHT nochmal - denn hier war'n Se ja schon mal, und kennen sich aus. Wollen Se sich aber trotzdem nochmal genau umgucken, dann geben Se ein:

>schau (21, unten)

und schon kommt die Raumbeschreibung.

Se können auch Sachen mitnehmen, die irgendwo 'rumliegen, wenn Se denken, daß Se das Zeug mal brauchen können. Das geht einfach mit

>nimm (...das Messer) (7, oben)

Allerdings können Se nich beliebig viele Sachen mitschleppen, irgendwann wird's zuviel. Dann müssen Se irgendwas wieder weglegen, am Besten 'nen Gegenstand, den Se wahrscheinlich nich mehr brauchen werden. Das geht mit:

>leg (das Messer weg) (7, unten)

Mit dem Befehl

>Inventur (4)

oder der Abkürzung 'i' kriegen Sie angezeigt, was Sie alles bei sich tragen, das heißt, noch genauer gesagt, aller Gegenstände die Sie irgendwann mal an sich genommen haben.

Mit den Befehlen

- >nord (8),
- >west (12),
- >ost (14),
- >süd (18),
- >rauf (3) und
- >runter (23),

können Sie sich in die vier Himmelsrichtungen sowie aufwärts und abwärts bewegen. Freilich geht nicht alles überall. Am Nordsee-Strand können Sie schlecht rauf gehen, und an der Nordsee selber schlecht nach Norden.

Manchmal kann (oder muß) man auch den Namen von 'nem Ort angeben, zu dem man will. In eine Kiste zum Beispiel kommt man nur mit einem Befehl wie:

>spring in die Kiste. (9, unten)

oder auf einen Baum nur mit:

>klettere auf den Baum. (9, oben).

Mit dem Befehl

>warte

können Sie Zeit vergehn lassen, ohne daß Sie was tun. Das ist manchmal erforderlich.

Eingabehilfen

Für alle, die so'n Abenteuer lieber mit den Tasten als mit der Maus bestreiten, gibts Unterstützung:

Die vier Himmelsrichtungen können Sie auch mit Hilfe der Cursortasten beschreiten.

Wenn Sie einen weiteren Weg zurücklegen wollen, kann es lästig sein, wenn in jedem Raum, den Sie passieren, erst ein Bild geladen und dann angezeigt wird. Deshalb gibt es die Möglichkeit, mehrere 'Geh-Befehle' durch 'und' zu verketteten und damit das Nachladen der Bilder für Räume zu verhindern, die Sie nur durchqueren wollen.

Zum Beispiel:

>nord und nord und süd und ost.

Sie sehen dann nur die Bilder von dem Raum, in dem Sie loslaufen und von dem, indem Sie nach den vier Spielzügen ankommen.

Jetzt gibt es ein paar Unterschiede für die Benutzer von Amigas (und Ataris) und IBM-kompatiblen PC's:

Für die Richtungen 'rauf' und 'runter' sind beim PC die Tasten 'PAGE UP' und 'PAGE DOWN' zuständig, beim Amiga und beim Atari die Tasten '+' (Plus) und '-' (Minus).

Bei Amiga und Atari sind die Funktionstasten mit folgenden Befehlen belegt:

| | | | |
|------------|-----------------|-----------|---------------|
| F1 : nimm | F2 : untersuche | F3 : lies | F4 : inventur |
| F5 : schau | F6 : frage | F7 : gib | |

Die Funktionstasten beim IBM-PC liefern folgende Funktionen:

- F1 : Text bewegt sich aufwärts
- F2 : Text bewegt sich abwärts
- F3 : alter Befehl zurück in die Eingabezeile
- F4 : Statusbox wird einblendet

Se können auch mehrere Befehle hintereinander in eine Zeile tippen. Die müssen Se dann aber mit dem Wort 'und' miteinander verbinden. Also:

>nimm das Seil und binde es an der Stange fest und geh nach Süden.

Wenn Sie 'nen Drucker angeschlossen haben, kann der auch das ganze Abenteuer mit-protokollieren! Wenn Se eintippen:

>Drucker an.

gehts los. Sie werden dann aber noch nach 'nem Zeichensatz 1 oder 2 gefragt. Da sollten Se erstmal ausprobieren, bei welchem Ihr Drucker die Umlaute Ö und Ä und Ü und das ß richtig schreibt. Mit

>Drucker aus.

können Se den Drucker wieder ausmachen.

7. KURTCHEN DER PROFESSOR AUF DER TEUFELSINSEL

Um Ihnen nun mal zu zeigen, wie man sich durch so 'n Abenteuer so richtig wie'n Profi durchschlägt, hat sich unser Professor mal hingesezt, und 'ne Geschichte aufgeschrieben, die er damals auf der Teufelsinsel erlebt hat. Er is halt selber 'n alter Profi, und er weiß ziemlich gut Bescheid, er is ja nich umsonst unser Professor. Hier also seine Geschichte, und denken Se dran: sie is nur 'n Beispiel. In der Kathedrale warten wahrhaftig ganz andere Sachen auf Sie!

Kurtchen hatte also damals nach ziemlichen Schwierigkeiten die Teufelsinsel endlich erreicht. Manche von Ihnen wern sich vielleicht erinnern, daß er's nich leicht hatte: zuerst mußte er sich ziemlich was einfalln lassen, um in die Zisterne unter der alten Festung 'runterzukommen, wo er den Lageplan vermutet hatte. Der Weg dahin war schwierig genug, un als er den Plan endlich gefunden hatte, war da noch die Sache mit den Ratten im Laderaum von seim Schiff, mit diesem meuternden Matrosen, un mit dem Sturm, den ihn zuletzt sein ganzes Schiff kostete. Jedenfalls kam er dann doch noch auf der Insel an, hatte keine Ahnung, wie groß sie war, und was es da alles für Gefahren gab, und wie er den 'Felsen des Zweiten Todes' finden sollte!

Er marschierte erstmal landeinwärts los. Doch er kam nich weit, weil er bald auf 'nen hohen Palisadenzaun stieß, der offenbar das ganze Innere der Insel umschloß. Kurtchen wußte schon, daß das

der Zaun von Doktor Mortimer sein mußte, mit dem er sein Geheimnis umschloß, un Kurtchen sah sich erstmal genau um.

Am Palisadenzaun

Hier wird der Weg nach Norden durch einen jäh aufragenden, riesenhaften Palisadenzaun versperrt, der von Westen nach Osten verläuft. Der dichte Wald, der in der Nähe der Küste vorherrschte, ist hier einem Gewirr von Dornenbüschen und wilden Brombeerhecken gewichen, die zwischen schlanken Birken und Eschen jeden Zentimeter des Bodens eingenommen haben.

Der Professor wollte aber mehr wissen:

>untersuche den Palisadenzaun.

Der Zaun ist aus mächtigen Baumstämmen errichtet, und ragt weit in die Höhe. Er zieht sich in ost-westlicher Richtung am Waldrand entlang. Was dahinter wartet, kann man nicht sagen. Nur der seltsame Geruch, der herüberdringt, legt einige Vermutungen nahe.

Der Professor wußte gleich, was er zu tun hatte:

>rieche.

tippte er, aber er hätte auch sagen können: *untersuche den Geruch.*

Ein süßlicher, schwerer Duft hängt in der Luft, ein Duft, der auf dem Weg hierher bislang nicht zu verspüren gewesen war - er muß von jenseits des Palisadenzaunes stammen. Er mutet an wie von riesigen, urzeitlichen Blüten; Pflanzen von enormer Größe - Ihre

Düfte wirken allein schon hier so betörend und betäubend, daß sie einem ahnungslosen Wanderer vielleicht gefährlich werden könnten!

Das war Warnung genug für den Professor. Aber er wollte erst noch mehr wissen.

>unt Brombeerhecken
(die Kurzform für untersuche)

An den Brombeerhecken ist nichts Besonderes festzustellen.

>untersuche die Dornenbüsche

Es handelt sich um Dornenbüsche unbekannter Art - aber sie sehen geradezu gefährlich aus! Die untersten Ranken besitzen Dornen so dick und lang wie Dolche - da sollte man lieber nicht hineinfallen!

Da kam dem Professor 'ne geniale Idee, wie er den Zaun überwinden könnte:

>nimm die Dornen

So leicht geht das nicht! Die Dornen sind dick und kräftig, die kann man nicht so einfach pflücken wie Butterblumen!

Aber der Professor hatte ja 'n Messer bei sich!

>schneide die Dornen mit dem Messer ab.

Sie säbeln und säbeln mit dem Messer - leider erfolglos. Die Dornen sind steinhart und kräftig!

Der Professor dachte scharf nach. Welche Möglichkeit könnte es noch geben, die Dornen abzukriegen? Er tippte das Wort

>*inventur*

(er hätte auch nur den Buchstaben 'i' tippen können), und bekam eine Liste der Gegenstände, die er dabei hatte:

Sie haben die Kerze, das Brennglas, den Lageplan, das Messer, den Lederhandschuh und das Feuerzeug.

Noch war der Professor unschlüssig, aber dann kam ihm wieder eine Idee:

>*untersuche die Dornen*

Die Dornen sind spitz und lang wie Dolche. Ganz unten am Schaft sitzen sie auf einem Wulst an der Ranke fest.

Der Professor überlegte, mit was er es noch versuchen könnte. Bald kam ihm dann der entscheidende Gedanke.

>*zieh den Lederhandschuh an.*

Okay. Sie tragen jetzt den Lederhandschuh. Was nun?

>*brich die Dornen mit dem Lederhandschuh ab.*

Das geht! Bravo! Die Dornen sind zwar steinhart und spitz wie Dolche, aber sie sind - krach! - ganz unten am Schaft - kracks! - mit einer geschützten Hand gut abzuberechnen! Sie besitzen nun gute zwei Dutzend dieser scharfen Dornen.

Sie wissen sicher auch schon, wie der Professor den Palisadenzaun überwinden wollte, was? Aber, wie gesagt, er is halt 'n Profi, und deshalb sehr vorsichtig. Um sich nochmals zu vergewissern, was ihn hinter dem Zaun erwarten könnte, wiederholte er folgendes:

>untersuche den Palisadenzaun.

Der Zaun ist aus mächtigen Baumstämmen errichtet, und ragt weit in die Höhe. Er zieht sich in ost-westlicher Richtung am Waldrand entlang. Was dahinter wartet, kann man nicht sagen. Nur der seltsame Geruch, der herüberdringt, legt einige Vermutungen nahe.

Manchmal lenken einen auffällige Nebensachen vom Wesentlichen ab, dachte er und tippte:

>untersuche die baumstämme

Die Baumstämme sind dick, gute 15 Meter hoch und oben zugespitzt. Bis auf ein paar winzige Ritzen sind sie fest aneinandergelügt und bilden ein fast unüberwindliches Hindernis.

Der Professor fand schon wieder einen Hinweis, dem er gleich nachging:

>untersuche die Ritzen.

Die Ritzen haben keine besonderen Merkmale

Aber der Professor blieb hartnäckig:

>schau durch die Ritzen.

Da gibt es tatsächlich ein paar Ritzen, die breit genug sind, um einen Blick hindurch auf die andere Seite des Zauns zu werfen! Dort drüben herrscht ein unüberschaubar dichtes Gewirr von riesigen Pflanzen, und ihre betörenden Blütendüfte sickern selbst durch die schmalen Ritzen zwischen den Stämmen.

Das kam ihm gefährlich vor. Deshalb war seine nächste Handlung:

>geh nach osten

Am Fuße eines Felsens

Hier wird die Barriere des Palisadenzaunes durch einen großen Felsblock unterbrochen, der aber ebenso unüberwindbar hoch ist. Von der Seeseite her bläst ein lauer Wind landeinwärts, und lässt die Bauwipfel gemächlich nicken.

>untersuche die Baumstämme

Die Baumstämme haben keine besonderen Merkmale.

Wie gut, daß der Professor aber schon wußte, daß es da Ritzen geben muß!

>schau durch die Ritzen.

Auch hier, am letzten Stamm direkt westlich des hohen Felsens, findet sich eine schmale Ritze, durch die man hindurchblicken kann. Drüben, auf der anderen Seite, liegt ein schmales Stück Wiese, jenseits derer jedoch bald wieder das dichte Gestrüpp der riesenhaften, düfte-verströmenden Blüten beginnt.

Das war die Gelegenheit, nach der der Professor gesucht hatte. Nun endlich schritt er zur Tat:

>schlage die Dornen in den Stamm.

Ah! Was für eine gewitzte Idee! Sie wollen sich eine Leiter bauen, was? Gut, probieren wir's!

Zack! Der erste Dorn sitzt, uuund... zack! Der zweite auch. Noch einen, ein Stück weiter oben.... ja! Und jetzt hinauf! Ein kleiner Klimmzug, und immer weiter... na, das klappt ja prima!

>klettere auf den Palisadenzaun.

Nach zehn anstrengenden Minuten haben Sie die Krone des Zaunes erreicht. Drüben, auf der anderen Seite, ersteckt sich ein urzeitlicher Dschungel weit hinein ins Inselinnere. Einen Schritt östlich von Ihnen liegt der große Felsblock - auf seinem Gipfel ist eine Art Holzgestell aufgebaut.

>ost

Auf dem Felsen

Ein guter Platz für eine kurze Verschnaufpause. Hier, auf dem flachen Gipfel des Felsens, kann man gut stehen. Mehr noch, hier befindet sich sogar - nun, das kann man wohl kaum als eine Hütte bezeichnen, es ist wohl eher so etwas wie ein Unterstand. Ein Unterstand für einen Wachsoldaten, der vielleicht die Küste und das Meer beobachten soll.

>betrachte den Unterstand

Er bietet nur zwei oder drei Quadratmeter Raum - sein wichtigstes Merkmal ist wohl das, daß er überdacht ist. Halt - da zeigt sich, daß auf der Rückseite des Unterstandes eine schmale Holzleiter nach unten führt!

>klettere die Leiter runter

Auf der Wiese

Hier, unterhalb des Felsens, liegt ein schmales Stück Wiese. Nordwärts, nur wenige Meter entfernt, beginnt der dichte Dschungel. Die Wiese hingegen erstreckt sich entlang des Zaunes noch ein Stück nach Osten.

Der Dschungel erschien unserem Professor ein bißchen zu gefährlich, und deshalb wollte er erstmal sehn, wohin die Wiese noch führt.

>geh nach Osten

Ostende der Wiese

Hier endet die Wiese vor hochaufragendem Gestrüpp. Südlich liegt der hohe Palisadenzaun. Außer dem Weg nach Westen über die Wiese wird das Fortkommen durch dichten Dschungel erschwert.

>rieche

Die Blütendüfte erzeugen aus dieser Nähe schon langsam gehöriges Kopfweh.

>betrachte den Dschungel

Die Pracht der Farben und Formen in dem urzeitlichen Dschungel ist gewaltig. Das Gestrüpp ist dicht, aber unter den größeren Pflanzen hindurch wäre ein Fortkommen möglich.

Das schien so einladend, daß der Professor um so mißtrauischer wurde. Aber er hatte oft die Erfahrung gemacht, daß am Ort des Geschehens die Lösungen so nah sind...

>untersuche die Wiese

Die Wiese erstreckt sich zwischen dem Palisadenzaun und dem Urwald von hier ein Stück nach Westen bis in die Nähe eines großen Felsblockes. Zwischen den Grashalmen wachsen kleine Pilze.

>betrachte die Pilze

Sie sind nur ein paar Zentimeter hoch, verströmen aber einen aromatischen Duft und ähneln kleinen Wiesenchampignons.

Da fiel dem Professor was ein!

>lies Lageplan.

tippte er, denn da war doch etwas gestanden:

Der Lageplan zeigt ein Skizze von Schrittfolgen, die an einem abgestorbenen Baum beginnen. Außerdem sind dort Längen- und Breitengrade, und ein paar kurze Absätze verzeichnet.

>lies den Absatz 3

Dort steht: "Dem Abenteurer sei geraten, in einem gewissen Moment den Genuß eines wohlschmeckenden Pilzragouts nicht zu verachten, wiewohl dies auch nicht angelegentlich erscheinen mag!

Das war der Hinweis! Der Professor zögerte nicht lange und tippte:

>pflücke die Pilze und iss sie.

Gut. Sie besitzen nun eine Handvoll kleiner Pilze.
Doch kurz bevor Sie die Pilze in den Mund schieben können,
ertönt ganz aus der Nähe eine leise Stimme. "Halt! Warten Sie!"

Er tippte:

>*schau.*

womit er eine abermalige Beschreibung des Ortes erhielt.

Ostende der Wiese

Hier endet die Wiese vor hochaufragendem Gestrüpp. Südlich liegt
der hohe Palisadenzaun. Außer dem Weg nach Westen über die
Wiese wird jegliches Fortkommen durch dichten Dschungel
erschwert.

"Moment! Warten Sie doch! Nicht die Pilze aufessen!" ertönt die
Stimme wieder. Sie scheint ganz aus der Nähe zu stammen, obwohl
sie sehr leise ist... nun, man könnte meinen, sie schalle von
UNTEN herauf!

Der Professor war ziemlich überrascht, wie Se sich sicher vorstellen
können. Er tippte wieder:

>*untersuche die Wiese*

Die Wiese ersteckt sich zwischen dem Palisadenzaun und dem
Urwald von hier ein Stück nach Westen bis in die Nähe eines
großen Felsblockes Zwischen den Grashalmen wachsen kleine
Pilze.

Doch plötzlich tritt zwischen den Grashalmen eine winzige Gestalt hervor. Es ist... ein Mensch!

Ja, tatsächlich - es ist ein winzigkleiner Mann, in einen sauberen Tropenanzug gekleidet - und er trägt sogar einen Wanderstab bei sich. Der Mann schaut herauf, nimmt höflich seinen Tropenhelm vom Kopf, verbeugt sich und sagt:

“Wenn Sie gestatten, Sir: Admiral Atterson, königlich antropologisches Institut, Birmingham. Willkommen auf der Teufelsinsel!

Seiner Verblüffung schnell Herr geworden, tippte der Professor:
>*betrachte Admiral Atterson.*

Der Admiral ist ein stattlicher Mann von hochgewachsener Statur und aristokratischer Haltung, sieht man einmal von seiner Winzigkeit ab - er ist nur wenig mehr als zehn Zentimeter hoch. Er trägt einen Tropenanzug samt Tropenhelm.

“Sie sollten diese Pilze lieber nicht essen!” ruft der Admiral herauf.

Damit der Admiral des Professers Anliegen gleich richtig verstand, tippte er:

>*frage den Admiral nach den Pilzen.*

Admiral Atterson räuspert sich und blickt streng herauf: “Ich erbitte Ihr Pardon, Sir, aber zählt es in Ihren Kreisen nicht zu den Gepflogenheiten, sich ebenso vorzustellen? Bitte, wie ist Ihr Name, Sir?”

Diese Peinlichkeit bügelte der Professor gleich aus:

>Professor Kurt

“Oh!” ruft Admiral Atterson aus. “Professor Kurt! Sehr angenehm! Was Ihre Frage betrifft, so zeitigen diese kleinen Pilze,” und damit klopft er mit seinem Wanderstab gegen einen der Pilze, der in seiner Nähe steht, “tatsächlich die Wirkung, die Sie vermuten. Sie neutralisieren gewissermaßen die betäubende Wirkung der Blütendüfte.”

Der Admiral blickt wieder herauf. “Betrüblicher Weise haben sie jedoch auch eine kleine Nebenwirkung! Wenn Sie mich genau betrachten, werden Sie diese Nebenwirkung gewiss sogleich erkennen, Sir!”

Da brauchte der Professor nicht lange nachzuschauen. Trotzdem gab es vielleicht wichtige Einzelheiten.

>frage Admiral Atterson nach den Nebenwirkungen

“Nun Sir,” antwortet der Admiral, “ich denke, ich war vor wenigen Wochen ebenso den Geheimnissen des Dr. Mortimer und seiner Insel auf der Spur, wie Sie es nun sind. Um durch diesen gefährlichen Dschungel zu gelangen, aß ich, aufgrund eines Hinweises, von diesen Pilzen. Es ist nur so, daß man langsam aber sicher einschrumpft. Man wird sogar noch kleiner, als ich es jetzt bin. Ich bin sozusagen seither wieder gewachsen. Aber als ich damals den Dschungel durchquert hatte, war ich schließlich schon sooo klein geworden! Etwa zwei Zentimeter! Da war es mir nicht mehr mög-

lich, genug von den anderen Pilzen zu essen, die jenseits des Dschungels wachsen, und die das Gegenmittel zu diesen hier darstellen, wie ich herausfand.

>frage den Admiral nach Gegenmittel

Der Admiral sieht ein wenig verlegen aus. "Ich hätte es mir ja zuvor eigentlich denken können, Sir - aber mir fiel es erst zu spät auf. Wenn ich meine ursprüngliche Größe wieder hätte erreichen wollen, nun, was denken Sie, wieviele dieser anderen Pilze hätte ich essen müssen?"

>genau so viele
vermutete der Professor

"Richtig. Und auch logisch Sir!" bestätigt der Admiral. "Nun versuchen Sie mal, als zwei Zentimeter großer Mensch zehn oder zwölf dieser Pilze zu verspeisen! Ich bin seit drei Wochen am Pilze-Essen, und habe ständiges Bauchweh, und plage mich mit den übelsten Alpträumen herum. Und bisher habe ich es erst wieder auf 10 Zentimeter gebracht. Oh my dear! Das ist wohl mein Schicksal. Aber ich habe mir ausgerechnet, daß es ab jetzt immer schneller gehen wird. In etwa zwei Wochen werde ich wieder ganz der Alte sein!

Aber vermutlich interessiert es Sie, wie Sie diesen Dschungel mit weniger Problemen passieren können als ich, nicht wahr?"

>ja.

"Fein. Ich verrate es Ihnen auch gern, Sir. Allerdings muß ich auf einer kleinen Gefälligkeit bestehen...."

Tja, das war der Teil einer Begebenheit, die der Professor damals auf der Teufelsinsel erlebte. Ich glaube, Sie können sich jetzt vorstellen, wie das Ganze funktioniert. Wiegesagt: Sie haben 'ne Menge Möglichkeiten, sich zu formulieren, und Sie können auch noch viel komplexere Befehle tippen (oder mit der Maus eingeben). Aber was da alles geht, das stand ja schon in den vorigen Kapiteln. Im nächsten lesen Sie, wie man sich so richtig profihaft verhält - wie es zum Beispiel der Professor, oder noch besser: der olle Eckehardt tun würde.

8. TIPS VOM OLLEN ECKEHARDT, DEM VETERAN

Hier kommt jetzt mal Eckehardt, unser Veteran zu Wort. Eckehardt hat schon ungezählte Abenteuer überstanden, und is schon aus sovielen heiklen Sachen mit heiler Haut 'rausgekommen, daß es wohl kaum wen gibt, der mehr und schlaunere Tips wüsste als er. Hier also seine Ratschläge:

1. Eine der wichtigsten Sachen überhaupt is natürlich die, daß man alles zu Rate zieht, was man hat. Das fängt hier mit diesem Handbuch an, geht über die Baupläne von der Kathedrale und die Chronologie bis hin zu den Briefen von dem ollen Bernardo de Molina. Überall stehn wichtige Informationen un Details drin, oft kommt man ohne das Zeug gar nich weiter. Es is nämlich so: die Geschichte damals, mit dem Jan Hus und so, (... Se wern ja noch von ihm lesen!), die is tatsächlich passiert, das können Se in ihrem Lexikon zuhaus nachgucken! Und so isses auch klar, daß daß es viele wichtige Sachen um die Kathedrale 'rum gibt, die man nur aus ihrer Geschichte erfahrn kann! Also: wenn Se spielen, dann legen Se sich immer die Sachen bereit, die ich oben erwähnt hab.

2. Die 'Kathedrale' is 'n Denkspiel. Se sollen Ihre grauen Zellen anstrengen, un Ihre Phantasie. Dafür isses wichtig, daß Se alle Informationen bekommen, die's zu einem Problem gibt. Und die wichtigste Quelle für Informationen sin die Texte auf der Mattscheibe! Deshalb lassen Se sich viel Zeit, un lesen Se die Texte genau! Se können sie auch ausdrucken lassen, oder auf'm

Bildschirm zurückkurbeln. Es gibt keine Stelle, an der irgend'ne Eile oder Rekordgeschwindigkeit vonnöten is, denn die Spielzeit vergeht nich so wie die Zeit auf Ihrer Armbanduhr, sondern nur dann, wenn Se 'nen Befehl eingeben. Je nachdem, was Se eingegeben ham, vergeht nun die Zeit. Das heißt: zwischen Ihren Spielzügen ham Se unbegrenzt viel Zeit, sich Ihre Handlungen zu überlegen.

3. Wenn Se sich in 'ner Spielsituation entscheiden, irgendwas zu tun, dann tun Se das mit Hilfe von Ihr'm gesunden Menschenverstand. Es is nämlich so, daß die Spiele von 'Weltenschmiede' keine selbstgebastelte Logik haben. Freilich gibts auch manchmal übernatürliche Situationen, denen Se dann vielleicht mit übernatürlichen Mitteln zu Leibe 'rücken müssen. Aber das Verhältnis stimmt immer. Wenn Se 'nen Palisadenzaun hochmüssen, dann brauchen Se eben 'n Seil oder 'ne Leiter - oder halt 'nen Trick wie den mit den Dornen. Und wenn Se irgendwo 'n Gespenst treffen, das ständig Kopfweh hat, dann wer'n Se auch sowas wie 'n metaphysisches Aspirin auftreiben müssen. Aber was Se garantiert nich finden werden, is so'n Käse wie 'ne Tarnkappe mit Turbolader, die Se aufessen müssen, um dann von selber über den Zaun zu schweben, oder das Gespenst von sei'm Kopfweh zu befreien.

4. Überlegen Se sich vorher immer gut, was Se tun, denn Se haben nicht unbegrenzt Zeit, die Rätsel der Kathedrale aufzudecken. Die Zeit vergeht zwar nich absolut, aber immerhin so, daß sie abhängig

von dem is, was Sie tun. Und wenn Se sich am Anfang gut informiern, dann werden feststellen, daß Se insgesamt nur 56 Stunden Zeit haben! Das ist zwar eigentlich genug, aber Se sollten schon von vornherein darauf achten, daß Se die Zeit nich unnötig verplempern.

- Pssst! Ein unerlaubter Trick wäre der, daß Se sich irgendwann mal die Zeit nehmen, überall in der Kathedrale 'rumzulaufen, ohne sich um irgendeins von den Rätseln zu kümmern, oder irgendwas mitzunehmen, was Se vielleicht finden. So können Se die Kathedrale genau kennenlernen. Nachher speichern Se Ihren Spielstand NICHT ab, sondern laden einen alten Spielstand neu, und spielen dort weiter. Damit ham Se den Vorteil, daß Se die Kathedrale erforscht ham, ohne daß Ihnen die dafür verbrauchte Zeit angerechnet wird!

5. Wenn Se das Gefühl haben, daß Se mit Ihrer Zeit nich mehr auskommen werden, dann sollten Se lieber mal schnell 'nen alten Spielstand laden, und eins oder mehrere von den Geheimnissen der Kathedrale, die Se schon gelöst haben, im Schnellverfahren durchspielen, und dann nochmal abspeichern. So können Se manchmal enorm viel Zeit aufholen.

6. Sie sollten neugierig sein! Drehn und wenden Se jedes Ding, das Ihnen verdächtig vorkommt; untersuchen Se alles, was Se finden, und eins is ganz wichtig: hinterfragen Se Dinge, die auf den ersten Blick unwichtig erscheinen. So wie's der Professor auf der Teufelsinsel gemacht hat: ohne seine Neugierde hätte er vielleicht die Dornen oder die Pilze gar nich gefunden!

7. Nehmen Se alle Sachen mit, die Se finden - jedenfalls solange se ungefährlich erscheinen. Aber das merken Se dann schon. Viele Dinge kann man irgendwie gebrauchen - 'ne Glasscherbe zum Schneiden, 'n Buch um was nachzulesen oder vielleicht 'n Stück Draht, um sich 'nen Dietrich draus zu machen.

* Manchmal tragen Se aber schon zu viel bei sich, dann müssen Se erst was weglegen, bevor Se was Neues nehmen können. Legen Se aber Sachen, die Se vielleicht später noch mal brauchen könntn, am besten an Orte, wo Se das Zeug leicht wiederfinden können! Also nich in irgend 'ne Geheimkammer in der Kirchturmspitze, sondern an 'nen Ort, an dem Se oft vorbeikommen.

* Und schau Se sich die Sache erst genau an, die Se mitnehmen wollen. Vielleicht steckt mal irgendwo 'n alter Nagel, und Se meinen, daß Se ihn mal brauchen könntn und ziehn ihn aus der Wand. Und erst, als Se ihn schon rausgezogen haben, merken Se, daß Se ihn an dieser Stelle eigentlich gut hätten brauchen können (vielleicht um 'n Seil festzubinden), jetzt aber kriegen Se ihn nicht mehr in sein Loch zurück! Also: immer erst gut überlegen! Merken Se sich das!

8. Legen Se sich unbedingt was zum Schreiben bereit, denn 'ne wichtige Sache is, daß Se sich Notizen machen! Gerade in der Kathedrale gibt es 'ne hübsche Menge von Sachen, die Se sich aufschreiben sollten - der olle Victor war nämlich 'n ganz gerissener Kerl - er versteckte die Einzelteile der Lösungen zu seinen Rätseln oft an unterschiedlichen Orten!

9. Obwohl Sie die Baupläne dabei haben, ist es manchmal nicht schlecht, sich Karten von Orten zu zeichnen, die nicht auf den Bauplänen stehen - sicher haben Sie sich schon gedacht, daß es in der Kathedrale 'ne Menge geheimer Gänge und Räume geben muß.

10. Notieren Sie sich auch, bis zu welchen Spielsituationen Sie unter Ihren einzelnen abgespeicherten Spielständen vorgedrungen sind. So können Sie später leicht mal 'nen geeigneten Spielstand zum Wiedereinstieg finden - sollten Sie mal feststellen, daß Sie 'ne Zeitlang 'nen falschen Weg verfolgt haben - oder daß Sie für 'nen kleinen Spielteil unnötig viel Zeit verbraucht haben.

11. Speichern Sie Ihren Spielstand schnell noch ab, wenn Sie das Gefühl haben, es könnte Ihnen gleich an den Kragen gehen. Wenn's dann nämlich tatsächlich passiert, dann können Sie den letzten Spielstand wieder laden, und den Fehler unterlassen, der eben zu Ihrem Untergang geführt hat.

12. Wenn im Spiel jemand in der Nähe ist, der Ihnen helfen könnte, dann fragen Sie ihn danach. (Wenn er nicht da ist, rufen Sie ihn!) Es gibt, wie im richtigen Leben, oft Sachen, die zu schwer für einen allein sind, oder die er überhaupt nicht kann. Vielleicht weiß der andere auch gute Tipps oder hat irgendwelche Informationen! Aber aufgepasst: wenn Sie versuchen, es sich durch fremde Hilfe zu leicht machen zu wollen, dann droht Punktabzug! Dann aber wenn Sie vorher gewarnt.

13. Mit diesen ganzen Ratschlägen müssten Se eigentlich alle Rätsel der Kathedrale lösen können. Wenn Se aber auf irgendwas einfach nich kommen, dann gibt's trotzdem noch Hilfe. ES IS NÄMLICH SO, DAB DER OLLE BERNARDO DE MOLINA 'NEN LETZTEN BRIEF AN SEINEN FREUND, DEN LAND-PFARRER GESCHRIEBEN HAT. Es is 'n verdammt langer Brief - er viele, viele Seiten. DARIN ABER ENTSCHLÜSSELT ER DAS GEHEIMNIS DER KATHEDRALE BIS ZUM LETZTEN QUENTCHEN, einschließlich des ganzen, erstaunlichen Kriminalstücks, das noch dahintersteckt. Der Brief is ungeheuer interessant und aufschlußreich.

WENN SE ALSO TROTZ DIESER GANZEN TIPS UND RATSCHLÄGE FESTHÄNGEN SOLLTEN, DANN BESTELN SE SICH DEN BRIEF EINFACH BEI:

**SOFTWARE 2000
Stichwort "Hintbook"
Lübecker Straße 10
2320 Plön**

Er is ruckzuck bei Ihnen und kostet bloß zwanzig Märker (20,-DM in bar mit samt Porto und so) - aber er enthält wirklich alles, was es an Geheimnissen in der Kathedrale gibt. Und das tolle dabei is, daß man den Brief sozusagen verdeckt lesen kann - er gibt nicht auf einen Schlag alle Geheimnisse preis. Wenn Ihnen ein ganz winziges Detail fehlt, dann verrät er Ihnen nur dieses Detail, nicht aber gleich die ganze Lösung eines Rätsels - so wern Se nich um Ihren ganzen Spielspaß gebracht.

9. SPEICHERN, LADEN UND AUFHÖRN

Das is einfach, wahrscheinlich kennen Se es schon von unzähligen andern Programmen. Die englischen Wörter dafür sind SAVE, LOAD, und QUIT, und die werden auch hier benutzt.

Wenn Se dieses Kapitel erst lesen, nachdem Se die ersten paar Stunden gespielt haben, dann wern Se vielleicht eh schon gemerkt ham, daß Ihnen was wichtiges fehlt: genau - die leere formatierte Diskette zum Abspeichern der Spielstände! Die also sollten Se sich unbedingt bereitlegen.

Beim Speichern, Laden und Aufhörn fragt Sie Ihr Computer manchmal nach irgendwelchen Sachen, oder sagt Ihnen Bescheid, wenn irgendwas geklappt oder auch nich geklappt hat. Das tut er mit so Kästchen, die auch 'Dialogboxen' genannt werden. Und in diesen Boxen sind manchmal OK- oder ABBRUCH-Felder drin, die sie entweder mit der Maus anklicken können, oder aber Se bestätigen OK mit der RETURN-Taste, bzw. Se verlangen ABBRUCH mit der Taste ESCAPE.

Einen Spielstand abspeichern

Wir fangen mit dem Speichern an, weil Se, bevor Se was laden können, erstmal was gespeichert haben müssen. Logisch, was?

Also. Nehmen wir an, Sie sind 'n paar Stunden in der Kathedrale unterwegs gewesen, un ham schon 'n paar wichtige Hinweise gefunden, oder sogar schon 'n Rätsel gelöst! Aber es is schon 11 Uhr abends, un blöderweise kommt morgen früh um sechs Tante

Tully aus Tasmanien am Flughafen an, und Sie müssen Se rechtzeitig abholen, und das heißt: früh in die Koje!

Dann müssen Se das Spiel unterbrechen, und Ihren Spielstand abspeichern. Sie tippen einfach

>Save.

oder klicken die untere Hälfte von Knopf 15 an.

Jetzt fordert Sie ihr Computer auf, die Diskette für die Spielstände einzulegen. Am Besten tun Sie das auch gleich.

Dann werden Se nach einem Buchstaben von A bis Z gefragt, unter dem Ihr Spielstand abgespeichert werden soll. Geben Sie einfach einen an, z.B.

>a.

und dann drücken Se RETURN, dann rattert Ihr Laufwerk 'n bißchen, und schon is die Sache erledigt. Sicher is Ihnen klar, daß die Sache mit den Buchstaben den Sinn hat, daß Se auf einer Diskette bis zu 26 verschiedene Spielstände abspeichern können. Sollte das nich reichen, dann nehmen Se halt noch 'ne andere Diskette dazu - da können Se dann wieder 26 andere Spielstände abspeichern.

Einen Spielstand laden

Nachdem Se die Tante abholt, heimgebracht, und sich 'n paar Stunden lang die Neuigkeiten von allen Neffen, Onkeln und Verwandten angehört ham, finden Se vielleicht 'n bißchen Zeit, weiterzuspielen.

Dann starten Sie das Spiel ganz normal, und tippen dann in die Eingabezeile:

>Load.

oder klicken die obere Hälfte von Knopf 15 an.

Nun werden Sie wieder nach dem Buchstaben des Spielstands gefragt, der geladen werden soll. Momentan haben Sie ja nur den einen zur Verfügung, also tippen Sie

>a.

und drücken dann RETURN. Dann dauert's 'nen Moment, dann wird Ihr Spielstand geladen. Sie können jetzt genau an der Stelle weiterspielen, an der Sie gestern aufgehört haben.

Aufhörn

Das geht genau so, wie bei vielen anderen Programmen auch. Man tippt ganz einfach das Wort

>quit.

ein, und drückt RETURN. Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Programm dann beendet. Sie sollten freilich vorher nicht vergessen, Ihren Spielstand abzuspeichern.

10. FALLS IRGENDWAS NICH KLAPPT

Wenn Sie Schwierigkeiten beim Laden vom Programm haben, dann schauen Sie nach, ob Sie die Disketten in der richtigen Reihenfolge eingelegt haben. Haben Sie auch die richtigen Disketten für Ihren Computer? Amiga-, Atari- und PC-Disketten sehen oft gleich aus - freilich kann man sie aber nicht auf dem falschen Computer laufen lassen.

Haben die Disketten Kratzer oder Knicke oder sind sie verschmutzt? Wenn ja, dann holen Sie Ihre Originaldisketten vom Speicher, und machen Sie sich neue Sicherheitskopien, mit denen Sie dann spielen. (Die haben Sie ja zu Anfang wohl hoffentlich auch angefertigt, oder?) Falls mit den Originalen augenscheinlich was nicht in Ordnung ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Es gibt aber auch noch andere Fehler. Sollte Ihr Computer abstürzen, oder sich an irgendeiner Programmstelle 'aufhängen', dann entfernen Sie vor dem Neustart des Programms alle speicher-residenten Programme aus dem Arbeitsspeicher. Sollte trotz aller Sorgfalt, die die Jungs von 'Weltenschmiede' angewandt haben, ein Programmfehler auftreten, dann schreiben Sie bitte an Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön. Die werden sich bemühen, Ihnen zu helfen. Haftungen bei Programmfehlern können aber leider trotzdem nicht übernommen werden.

11. ETWAS ÜBER DIE ERFINDER DER KATHEDRALE

War das 'Stundenglas' noch ein echtes hausgemachtes Produkt - entstanden in dunklen Hinterzimmern und noch komplett aus der Welten-Schmiede stammend, so stellt die 'Kathedrale' nunmehr die glanzvolle, neue Generation unserer Spiele dar.

Andreas Niedermeier kroch aufs Neue in unbändiger Arbeitswut durch die bodenlosen Abgründe der RAMs und ROMs, und verwies die Bits und Bytes an ihre Plätze. Harald Evers (vormals Krüger) war es, der die Geschichte erdachte und entwickelte - und ihr zuletzt in allen Teilen auch die schriftliche Form verlieh. Für die grafischen Arbeiten zeichnet ebenfalls Harald Evers verantwortlich (tatkräftig unterstützt und inspiriert von Elfi Evers) - und die Riesenportion Erfahrung, die beim 'Stundenglas' gewonnen wurde.

Abermals haben wir ein hartes Stück Arbeit hinter uns, das wir aber nie ohne die Hilfe einer ganzen Armee von Helfern hätten bewältigen können. Verdienstermaßen muß hier zuerst Software 2000 genannt werden, die sich nach wie vor in geradezu väterlicher Weise um ihre Programmiereteams kümmern, und sie mit allem versorgen, was vonnöten ist, (einschließlich moralischer Unterstützung). Desweiteren gilt abermals Elfi Evers ein großer Dank, (aus Jan ist nun Eric geworden - Alinchen kommt nächstes Jahr vorbei), die durch Ihre enorme Unterstützung die Realisierung des Projektes maßgeblich mitgetragen hat.

Zur fleißigen Testcrew gehörten: Conny Neuner, Michael Pippig,

Bernd Mellinger, Manfred Notz und Heinrich Hoeborn, bei denen wir uns hier ganz herzlich bedanken möchten. Florian Schmidt unterstützte uns beim Sound und den Klängen sowie beim Programmieren des Intros, auch ihm gilt unser Dank. Die Musik hingegen komponierte Maestro Andreas Niedermeier höchstselbst. Ruhm und Ehre über ihn.

Zuletzt sei noch erwähnt, daß dies beileibe nicht unser letzter Streich war. Dank dem (in erstaunlichem Maße) wiedererwachten Interesse der Computerfans an einem manchmal schon totgeglaubten Genre (Tote leben länger!), und dank unserem sehr respektablem Erfolg sind schon zwei weitere WELTSCHMIEDE-Artventures in Entwicklung und Arbeit, darüberhinaus einige ganz neue Konzepte und (...geheim...) und es ist noch kein Ende abzusehen...

12. COPYRIGHT-VERMERK

Das Copyright an dem Spiel 'Die Kathedrale', insbesondere am Programm und den Dateien auf den beiliegenden Disketten, an der 'Chronologie des Kathedralenbaus', den vier Bauplänen, den Briefen des Bernardo de Molina und der Bedienungsanleitung liegt ausschließlich beim Programmiererteam 'Weltenschmiede' Harald Evers und Andreas Niedermeier. Die Rechte am Datenträger liegen bei Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön. Änderungen die dem technischen Fortschritt des Produktes dienen, behalten wir uns vor.

13. BEFEHLE-KURZREFERENZ

FUNKTIONSÜBERBLICK:

Spielstart:

PC: Install.Exe, auf Disk/Festplatte später mit 'Kat';
Amiga/Atari: bootfähig

Laden: Eingabe: Load, dann Angabe einer Save-Position
(Buchstabe)

Speichern: Eingabe: Save, dann Angabe einer Save-Position
(Buchstabe)

Spielende: Eingabe: Quit, (mit Sicherheitsabfrage)

Befehlseingabe:

per Tastatur (& Cursortasten, Funktionstasten)
oder mit Maus: Icons/Text/Grafik anklicken
oder mit Maus/Tastaturfeld ('Die Kathedrale' anklicken)

Textscrolling:

PC: Funktionstasten F1 (Text hoch)
oder F2 (Text runter)
alle Rechner: obere/untere Pergamentecken mit Maus

Eingabe-Korrektur:

PC: Taste F3 holt letzten Befehl zurück (zum Überarbeiten)
BACKSPACE-Taste, (löscht rückwärtsgehend
Buchstaben),
Icon Nr. 10, (löscht rückwärtsgehend einzelne Wörter)

Statusbox:

PC: Taste F4
alle Rechner: rechte Maustaste

Bewegungs-Richtungen:

Text-Eingabe: Nord/Süd/Ost/West/Rauf/Runter
Maus: 6 entsprechende Iconfelder, oder:
Tastatur: 4 Cursortasten,
'+' & '-'; bzw.: Page Up/Down(PC)

EINGABEBEISPIEL:

(nach dem Muster: Verb/Objekt, oder Verb/Objekt/Objekt/Verb)
- *untersuche den Altar.*
- *nimm die Wachskerze und geh nach Süden.*
- *sperre die Holztüre mit dem Schlüssel auf.*
- *frage den Küster nach dem Glockenturm.*

WICHTIGE BEFEHLE:

| Befehl | Nr. | Funktion |
|---------------|------------|---|
| (RETURN) | (13): | Aktivierung eines eingetippten Befehles. |
| Inventur | (4): | zeigt eine Liste der mitgeführten Gegenstände. |
| Warte | (24) | läßt Spielzeit verstreichen. |
| und | (11o): | ermöglicht Verknüpfungen mehrerer Befehle. |
| (BACKSPACE) | (10): | löscht rückwärtsgehend einzelne Buchstaben/Befehlswozte |
| schau | (21u): | fordert Ortsbeschreibung an |
| untersuche | (21o): | fordert Beschreibung eines genannten Objektes an. |
| nimm | (7o): | ermöglicht Aneignung von genannten Gegenständen. |
| lege | (7u): | ermöglicht Weglegen von genannten Gegenstände |