

Fatal
Heritage

ANLEITUNG

Gratulation –

Sie werden es noch bereuen, auf nur 3 Disketten so viel geballtes Grauen, heuchelnde Hinterlist und scheinbar Auswegloses gekauft zu haben.

Nehmen Sie sich die nächsten Wochen schon mal nichts vor – stürzen Sie sich ins Abenteuer!

– Stop – vorher sollten Sie noch ein paar allgemeine Infos zum Verständnis – und einige spezielle Tips zum Handling des Adventures mit auf den Trip nehmen.

I. Allgemeines

Das gnadenlose Packing hat es ermöglicht, daß Sie keinen „Diskettenarm“ aufgrund ständiger Wechselei bekommen.

Trotzdem läuft dieses Adventure auf sämtlichen Commodore AMIGA-Rechnern, schon mit 512 K.

Werden 2 oder mehr Laufwerke am Rechner betrieben, sollten Sie mindestens 1 MB Speicher zur Verfügung haben.

Achten Sie bitte darauf, daß bei Diskette 1 der Schreibschutz nicht gesetzt ist, da die Möglichkeit besteht, den Spielstand darauf abzuspeichern.

ACHTUNG:

Bevor Sie das Spiel booten, muß der Rechner komplett ausgeschaltet werden – das Programm würde bei Vorhandensein eventueller Viren nicht mehr einwandfrei laufen.

UND:

Sie haben zu Beginn des Spiels die Möglichkeit Ihren Namen einzugeben – achten Sie darauf, daß die Eingabe absolut korrekt erfolgt, da Sie, nach Bestätigung durch <RETURN>, nie wieder eine Änderung vornehmen können – und wer möchte schon während des ganzen Ablaufes mit „XYZ“ oder „DAISY DUCK“ angesprochen werden! Von diesem Zeitpunkt an können Sie die Tastatur in die Ecke stellen, denn sämtliche Abläufe werden nun über die Maus gesteuert.

II. Bedienung

Die Bedienung erfolgt durch anklicken der Gegenstände in der Grafik, sowie durch die Auswahl einer jeweils dazu passenden Aktion mit einem der Aktions-Icons am unteren Bildschirmrand. So können Sie Gegenstände untersuchen, verändern oder ganz einfach nehmen.

Ein kleines Beispiel zum besseren Verständnis:

Angenommen, Sie wollen durch eine Tür in einen anderen Raum gehen. Als erstes werden Sie versuchen, die Tür – und anschließend das <GEHE>-Icon zu aktivieren. Sollte die Tür jedoch geschlossen sein, so wird dieser Versuch verständlicherweise zu keinem Erfolg führen.

Natürlich hält Sie das keinen Moment lang auf, und Sie wissen gleich, daß der nächste Versuch <ÖFFNE> TÜR heißen muß.

Nun könnte diese Tür auch noch abgeschlossen sein.

Auch das wäre für Sie selbstverständlich kein Problem, und Sie würden gleich auf die Suche nach einem passenden

Schlüssel gehen. Haben Sie den Schlüssel nun gefunden, brauchen Sie diesen nur noch durch eine geschickte Mausebewegung zu aktivieren und mit <NIMM> in Ihr Inventarfenster zu übernehmen.

Nun erscheint der Schlüssel im Inventarfenster unten rechts im Bild. Als nächstes gehen Sie zu der betreffenden Tür und klicken auf das Schloß, das Sie aufschließen wollen.

Nun aktivieren Sie den Schlüssel im Inventarfenster, wenn dieser nicht schon aktiviert ist (was Sie an einem roten Rahmen um den Schlüssel herum erkennen). Wenn Sie nun das Benutze-Icon aktivieren, führt das Programm die Anweisung „<BENUTZE> SCHLÜSSEL auf SCHLOß“ aus.

Nun können Sie, sollten Sie den richtigen Schlüssel benutzt haben, mit <ÖFFNE> TÜR diese öffnen und danach mit <GEHE> TÜR in den nächsten Raum gelangen.

Das jeweilige Aktions-Icon (unten links im Bildschirm) springt nach einiger Zeit automatisch auf „SCHAUE“ zurück. Dieses Icon bedeutet, daß Sie nun immer nur den Namen des Gegenstandes im Anzeige-Fenster am oberen Bildschirmrand sehen können, den Sie zuletzt angeklickt haben; diesen können Sie jedoch weder verändern, noch sonst in irgendeiner Art benutzen.

Das schon erwähnte <BENUTZE>-Icon ergibt lediglich zusammen mit einem Objekt im Inventarfenster und einem dritten Gegenstand auf dem Bildschirm einen Sinn.

Mit Hilfe der beiden Pfeiltasten – links und rechts am Inventarfenster – können Sie die Mitnahme-Gegenstände hin- und herscrollen

und so alle Objekte nacheinander sichtbar machen.

Da Sie maximal 15 Gegenstände mit sich führen können, ist es manchmal erforderlich, Dinge wegzuworfen, die Sie nicht mehr benötigen. Das erledigen Sie mit dem <MÜLL>-Icon. Seien Sie jedoch vorsichtig mit diesem Icon, denn diese Objekte sind dann vollständig im Müll und deshalb für dieses Spiel verloren. Nehmen Sie nicht einfach alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist, sondern überlegen Sie genau, wozu Sie es benötigen könnten.

Mit dem <DISK>-Icon kommen Sie in ein Menü, das Ihnen die Möglichkeit gibt, einen Spielstand abzuspeichern und später an dieser Stelle fortzufahren. Nutzen Sie diese Möglichkeit aus, um nicht nach einer falschen Handlung und stundenlangem Spiel wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.

Eine Hilfe während des Spiels bieten Ihnen Ihre Freunde im Spiel. Wenn Sie Ihre möglichen Begleiter erst einmal gefunden haben, können Sie diese auffordern, mit Ihnen zu kommen. Jeder hat etwas für die Aufgabenbewältigung Nützliches bei sich.

Der jeweilige Begleiter erscheint nach <NIMM> „XY“ oben links im Bildfenster und kann durch Anklicken zu bestimmten Gegenständen befragt werden. Der entsprechende Kommentar erscheint – wie auch die <UNTERSUCHE>-Erläuterungen im Textfenster unterhalb der Verfolger-Skala.

Während des Spieles werden viele Situationen auf Sie zukommen, bei denen die Eingabemaske am unteren Rand verschwindet und andere Eingabemöglichkeiten erscheinen.

Einige dieser Situationen sind Kommunikationen, die Sie an vielen Stellen des Abenteuers bevorzugt durch das <SPRICH>-Icon mit Personen auslösen. Dabei sehen Sie in der obersten Zeile den Satz, der Ihnen gesagt wurde. Darunter können Sie zwischen drei verschiedenen Antworten auswählen. Bei der Multiplechoice-Vorgabe führt meistens nur ein Kommunikationspfad zum Ziel.

Über dem Bedienfeld am unterem Rand befinden sich zwei Zusatz-Icons, mit denen Sie einstellen können, wie häufig Texte während des Spieles eingeblendet werden; entweder Sie wünschen Erläuterungen nur beim ersten Erscheinen oder ständig wiederkehrend.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die sogenannte „Verfolger-Skala“, ein Instrument, das Ihnen zeigt wie weit die Häscher des Kartells von Ihnen entfernt sind.

Versuchen Sie den Abstand zu vergrößern, zum Beispiel durch weite Reisen, sonst droht Ihnen Fürchterliches!

Neben den übrigen Gegenständen sollten Sie auch Geld mit sich führen. Der jeweilige Betrag wird dann in dem „Geld-Fenster“ oben rechts angezeigt. Und da in diesem Abenteuer alles wie im richtigen Leben ist, kommen Sie ohne Bares nicht sehr weit.

Nun, der Worte sind genug gelesen, lassen Sie Taten folgen – wir wünschen Ihnen viel Glück bei dem großen Abenteuer Ihres Lebens ...