

BUCH DES
SCHRECKENS

DEUTSCH



ELIZABETH
Mistress of Dark

ELVIRA



Mitgewirkt haben

Für Horror Soft Ltd.:
Konzept, Design und
Programmierung:

Mike Woodroffe
Alan Bridgman
Keith Wadhams
Simon Woodroffe

Grafische Gestaltung:

Paul Drummond
Kevin Preston
Phillip Nixon
Michael Landreth

Musik:

Dave Hasler

Spieltester:

Sylvia Parry
Lee Walton
Jonathon Woodroffe

Produktionsassistentz:

Tricia Woodroffe

Für Accolade:

Produzent:

Shelly Safir

Tester:

Daniel Carter
Steve Graziano
James Kucera
Jeff Wagner

Originalhandbuch:

Sara Reeder

Übersetzungen:

Alpha CRC

Elvira-Porträt © 1990 Queen "B" Productions

Spiel © 1990 Horror Soft Ltd.

Alle übrigen Materialien © 1990 Accolade, Inc.

Elvira und Mistress of the Dark sind Warenzeichen der Queen "B" Productions

Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der rechtmäßigen Urheber.

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
9. Oktober	2
Der Halloween Abend	4
Willkommen in meinem Alptraum	6
Der Hauptbildschirm	7
Das Hauptfenster	7
Das untere Fenster	9
Inventare	9
Handhabung von Objekten und Waffen	11
Das Befehlsmenü	13
Kampf	14
Zu den Waffen	14
Übung	15
Kämpfen	15
Das Kampf-Fenster	15
Magie	16
Weglaufen	17
Monster	17
Sichern und Wiederherstellen des Spiels	18
Pause/Ende	18
Sichern (Save)	19
Wiederherstellen (Restore)	19
Zaubersprüche	20

STOPPI! **GEWINNEN SIE EIN SPIEL!**

Senden Sie die beigelegte Garantiekarte ausgefüllt an uns zurück, um an unserer monatlichen Verlosung teilzunehmen. Der Preis? Ein Accolade-Spiel Ihrer Wahl. Außerdem ist die Karte Ihre Garantie für eine Frist von 90 Tagen ab Kaufdatum.



KILLBRAGANT

England

21. September

Liebes Tagebuch,

Eigentlich hätte ich es gleich an dem gruseligen Porträt in der Eingangshalle zum Schloß wissen müssen, denn schließlich bin ich es nicht gewohnt, Leuten zu begegnen, die genau aussehen wie ich, besonders, wenn sie schon mehr als 100 Jahre tot sind. Deshalb war meine erste Begegnung mit Lady Emelda von Killbragant von übernatürlicher Art.

Vielleicht hätte es mich nicht so sehr überraschen sollen. Gemäß den Unterlagen der Rechtsanwälte (Dybbuk, Doppelgänger, Wraith und Eldritch) ist die Ähnlichkeit keineswegs eine zufällige: offenbar war Lady Emelda auch meine Ururgroßmutter Emelda. Außerdem stellt es sich heraus, daß ich mit dem Ableben meines bösen Oheims Elmo jetzt diese Burg besitze, mit allem Drum und Dran, einschließlich der Verliese.

Ganz abgesehen von der verblüffenden Familienähnlichkeit muß ich Emeldas modischen Geschmack bewundern. Das kleine Schwarze, das sie auf dem Porträt trägt, sieht echt gut aus. Nur schade, daß ich nicht das gleiche nicht von dem Dekor hier sagen kann: ganz schön staubig und mufflig, aber eigentlich nichts, was man nicht mit ein bißchen Neonlicht und ein paar Ledersofas in Ordnung bringen könnte. Und zwischen die seltsamen Ahnenbilder werd' ich ganz einfach ein paar Filmposter hängen.

Ich habe vor, dieses Schloß in eine Art makabre Gruselpension zu verwandeln, ein Gästehaus für Leute, die beim Wort Bett an eine Marmorplatte denken und die zum Frühstück gern Blutwurst und tödliche Paradeser essen. Immerhin gibt's im Park auch einen Irrgarten und die Küche ist besser ausgerüstet als Dr. Frankensteins Labor, im oberen Stockwerk gibt's genug Schlafzimmer, um sie *alle* unterzubringen, und vom Dachstock aus hat man eine tolle Aussicht auf die nordenglische Moorlandschaft. Ich seh' das schon plastisch vor mir: wenn der Laden mal geputzt und tapeziert ist, wird Killbragant das ideale Ziel für Touristen mit einem Hang zum Makabren.

ELVIRA

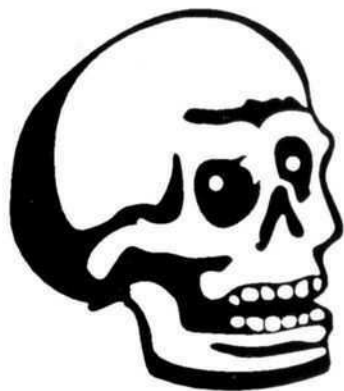
9. Oktober

Mein Vorhaben mit dem großen Hausputz geht zügig vonstatten: mit etwas Glück sind wir bis Halloween (Tag vor Allerheiligen) soweit. Aber das Leben wird eigenartiger als "der Kopf mit zwei Dingen", äh, ich meine "Das Ding mit zwei Köpfen".

Heute nachmittag beim Durchwühlen eines Haufens juristischer Papiere, der hoch genug war, um als Versteck für Rodan zu dienen, fand ich einen alten Zeitungsartikel aus dem lokalen Blättchen, der vielleicht erklärt, weshalb das Schloß seit den Tagen der Blutigen Maria leer steht. Die Zeitung veröffentlichte den Artikel offenbar als Lektüre zu Halloween, aber er liest sich eher wie das Drehbuch zu einem Horrorfilm.

Es scheint, Ururgroßmutter Emelda war mit diesem langweiligen Typen Sir Elric verheiratet, der ständig außer Haus war, als "homme d'affaire" auf Geschäftsreisen für seine Familie in Indien, und dabei seine Emelda ganz allein in Killbragant zurückließ, manchmal mehrere Jahre lang. Nur die Fledermäuse leisteten ihr Gesellschaft, bis eines Tages Lord Beremond auftauchte, der prompt seine eigene kleine Affäre inszenierte.

Beremond war eine Art böser Zauberer, der es gut mit dem weiblichen Geschlecht konnte. Mit Ururgroßmutter offenbar besonders gut, denn sie lud ihn bald ein, in Killbragant einzuziehen. Das war ein schönes Pärchen: wenn sie sich nicht grad im oberen Stock mit Perversitäten vergnügten, terrorisierten sie unten die Einheimischen... oder stiegen noch weiter hinunter, in die Katakomben, wo sie den Umgang mit Wesen aus der Unterwelt pflegten.



Beremond hielt sich offenbar für das verkörperte Böse, und die meisten stimmten mit ihm überein, vor allem, weil er sich von der ganzen Grafschaft verehren ließ (wie einige Hollywood-Produzenten, deren Namen ich hier nicht nennen will). In kürzester Zeit sah die ganze Nachbarschaft wie der Tummelplatz der tanzenden Leichen aus.



Kurz und gut, Beremond und Emelda waren der Inbegriff eines grausamen, boshaften Paares... bis zu dem Tag, also Beremond bei einem Jagdausritt von einem verirrten Pfeil getroffen wurde, der ihm seine Einfach-Fahrkarte ins Jenseits löste. Emelda übernahm die Leitung der Geschäfte, mit dem Beistand einiger unirdischer Bestien, einer Handvoll gespenstischer Mägde und einer Heerschar von Palastwächtern aus der Hölle.

Als Sir Elic das nächste Mal vorbeischaute, war er nicht sonderlich erbaut. Die Felder lagen brach, die Pächter massakriert, eine Horde von Goblins trollten sich in der Empfangshalle, und seine Gemahlin war offensichtlich eine regelmäßige Kundin in Frankensteins Schönheitssalon. Nicht, daß er sich lange hätte darüber aufregen müssen: kurz nach seiner Ankunft verführte ihn Emelda, brachte ihn in eine exponierte Stellung und besorgte den Rest mit dem alten Familienschwert.

Ende des Problems, wenn da nicht Elics kleine Rache gewesen wäre, die 9 Monate später das Licht der Welt erblickte und zu meinem Großvater heranwuchs. Versteht sich, daß der Kleine sein Zuhause verließ, sobald er groß genug war, um nach Dunkelheit allein gelassen zu werden.

Emelda verschied viele Jahre später (zu ihrem großen Erstaunen, hatte sie sich doch eingeredet, der Teufel würde sie unsterblich machen, ein Versprechen, das keiner, der je in Hollywood gearbeitet hat, noch ernst nimmt). Stattdessen mußte sie sich mit einer möglichen Wiederauferstehung abfinden, die irgendwann in der fernen Zukunft eintreten würde (eine Art diabolischer Verkaufsstrategie à la "rufen Sie uns nicht an, wir rufen Sie an"). Die Bedienungsanleitung, wie man ihre Wiederauferstehung startet (und stoppt) befinden sich irgendwo hier im Schloß, sie ist ein Teil der "Rolle der Geisterbeschwörung", die in einer Truhe versteckt ist. Zum Öffnen der Truhe braucht man sechs Schlüssel, die sie ihren loyalen Gesellen gab mit der Ermahnung, sie sicher zu verwahren, damit sie das nächste Mal auch wieder dabei sein könnten, um dann die Welt zu beherrschen.

Die Nachbarn sind überzeugt, daß eine Bande von Geistern und Ghouls im Schloß ihr Unwesen treibt. Der Vikar und ein paar der Dorfbewohner, bei denen ich heute nachmittag zum Tee eingeladen war (nette Leute, wenn auch ein bißchen exzentrisch) bestanden darauf, daß das Schloß erst mal tüchtig gesäubert werden müsse, bevor es bewohnbar sei.

ELVIRA

Und ich bin sicher, Sie meinten damit nicht ein Schrubben mit Meister Proper.

Ob ich ihnen glaube? Ich weiß nicht – die Geschichte ist seltsam, aber ich bin im Show Business, und da ist man abgehärtet. Auf jeden Fall werde ich's in den Touristenprospekt aufnehmen, das wird die richtigen Leute anlocken. Und was meine eigene Sicherheit angeht, so scheint es mir unsinnig im Hotel zu übernachten, wo ich doch mein eigenes Schloß hier hab.

Ich würde gem weiter schreiben, aber es wird dunkel draußen, und hier gibt es jede Menge zu tun. Außerdem glaube ich, da unten läuft einer 'rum. Da werd ich 'mal nachsehen müssen. Später –

Der Halloween Abend

Diese kleine Fabel über Ururgrosi Emelda war süß, aber doch nicht ganz süß. Als ich beschloß, das Haus für "Elvira Horror-Wochenden" zu eröffnen, rechnete

ich damit, daß es bis Halloween von unten bis oben zum Bersten gefüllt sein würde – aber ich hatte mir die Gäste anders vorgestellt.

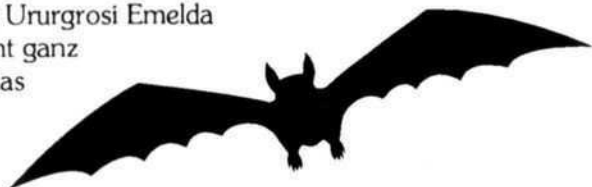
Erstens zahlen diese Gäste nicht.

Zweitens sind sie nicht 'mal *lebendig*.

Nicht daß sie dies davon abhalten würde, das ganze Schloß wie ihr eigenes zu behandeln.

Es begann vor einigen Wochen, als mitten in der Nacht ein paar Mönche im Erdgeschoß herumschlurften. Ich habe nichts gegen Männer in Röcken, im Gegenteil, und ich wollte mich schon mit ihnen anfreunden, bis ich merkte, daß unter den Röcken nichts war. Ich rede von etwas Unkörperlichem (und weiß, ehrlich gesagt, nicht, was das heißt).

Wie es sich herausstellte, waren diese Mönche die Vorhut für eine ständig wachsende Armee von grusligen Gesellen, eine Art Zwerge, die im Irrgarten Verstecken spielten, Soldaten, die die Schlafgemache bewachten, Knochenmänner, die in den Katakomben Tote nachahmten... täglich trafen Busse mit weiteren entsetzlichen Kreaturen ein.





Der Schlimmste von allen (d.h. von denen, die ich bis jetzt gesehen habe) ist der unkörperliche Korporal, der 24 Stunden lang im Wachhaus am vorderen Portal Wache hält, eine Art von Gomer Pyle/Marquis de Sade-Kombination. Seinetwegen kann ich hier nicht raus, oder, wenn ich es könnte, würde ich nicht mehr lebend hereinkommen. Um ganz ehrlich zu sein: mit all dem Verkehr in den Gängen sitze ich hier in der Küche fest und hab nur ein paar Kochbücher, um mir die Zeit zu vertreiben.

Es ist mir inzwischen klar, daß diese Konvention der kleinen Kreaturen zu meiner Ehre einberufen wurde. Es scheint, daß ich bei meinem Hausputz Erinnerungen an Emelda wachgerufen habe, zusammen mit einigen Hundert ihren engsten Freunde. Die makabre kleine Legende von Emelda der Bösen wird mit jedem Tag greifbarer. Und wenn das so weitergeht, werde ich sie wohl noch Wange-an-Fangzähne zu sehen kriegen – nicht gerade meine Idealvorstellung von einem Familientreffen.

Ich muß mir meine unliebsamen Gäste lange genug vom Hals halten, um die 6 Schlüssel zur Truhe zu finden und die Anleitung, wie ich die bevorstehende Rückkehr von Emelda verhindern kann.

Vielleicht muß ich das gar nicht 'mal alleine schaffen. Hilfe könnte jede Minute kommen. Bei meinem letzten Besuch im Dorf besorgte ich mir ein Exemplar der "Hexenbesen-Post" und nahm Kontakt mit einer Ghostbuster-Firma auf, die ein Inserat drin stehen hatten. Sie versprochen, heute für einen Kostenvoranschlag vorbeizukommen. Wenn sie geschickt genug sind, um hier einzudringen und den Freddy Krueger Klon im Wachhaus zu umgehen, dann haben wir eine kleine Chance, Emeldas Rückkehr zu verhindern und Killbragant (und vielleicht den Rest der Welt) für die Lebenden zurückzuerobem.

Und dann kann ich in Ruhe meine Horror-Weekends veranstalten.



WILLKOMMEN IN MEINEM ALPTRAUM

Sieht toll aus, das Schloß, nicht wahr? Fast romantisch, mit dem hübschen Eingangstor und den Blumenbeeten auf dem Rasen. Man würde nicht glauben, daß ich mich auf dem Kriegspfad mit 999 Wahnsinnigen aus der Siebten Dimension befinde, um mir das zurückzuerobern, was sowieso mir gehört: das Recht auf eine ungestörte Nachtruhe in meinem eigenen Heim.

Immerhin bin ich schon froh, daß einer auf meine Anzeige reagiert hat und mir helfen will. Zwar hatte ich mir jemand von etwas größerer Statur vorgestellt, mit einem Schwert vielleicht und einer Rüstung. Stattdessen kommt da so ein Computer-Freak, der mir weismachen will, daß es gegen Säbel und Zaubersprüche nichts Besseres gibt als eine verlässliche Maus mit zwei Tasten auf dem Rücken.

Das muß er mir schon erst beweisen! Doch zuerst machen wir einen kleinen Rundgang und sehen uns an, wie die Dinge funktionieren.



Der Hauptbildschirm

Alles, was in Killbragant passiert, läuft auf dem Hauptbildschirm ab, der so aussieht:

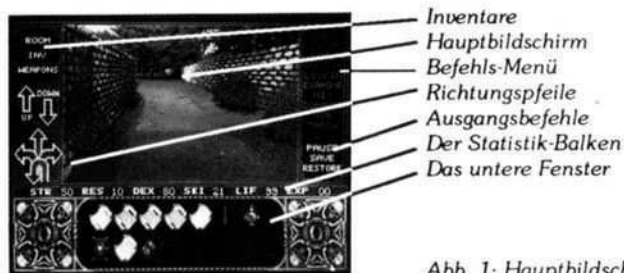


Abb. 1: Hauptbildschirm

Was soll das heißen: "Versteh ich nicht!". Die Typen von der Abenteuerer-Gilde sagten mir, Sie seien ein erfahrener Schloßputzer, ein echter Fantasy-Game-Held. Und jetzt soll ich Ihnen eine einfache Computer-Schnittstelle erklären. Da steigt mein Vertrauen in Ihre Fähigkeiten, muß ich schon sagen.

Aber, wie Sie meinen. Es funktioniert so:

Das Hauptfenster

Hier läuft die ganze Action ab: Erkundung, Geheimnisse, Plünderung, Gemetzel und ein bißchen Kocherei noch nebenher.

Das Hauptfenster zeigt Ihren Standpunkt. Obwohl die meisten Bewegungen über die **Richtungspfeile** auf der linken Seite getätigt werden, gibt es spezielle Situationen, in denen es besser ist, direkt auf die Objekte im Hauptfenster zu klicken.

Türen

Bei Ihren Erkundungen im Schloß und in der Umgebung werden Sie auf viele verschlossene Pforten stoßen. **Zum Öffnen klicken Sie darauf.** Aber Achtung: Man weiß nie, was dahinter lauert.

ELVIRA

Objekte usw.

Sie werden auch jede Menge wichtiger Objekte finden, Waffen, Notizen, Porträts usw. Durch Anklicken dieser Objekte im Hauptfenster erhalten Sie den Namen des Objekts. Für eine Beschreibung klicken Sie auf das Objekt und dann auf **EXAMINE** im Befehls-Menü rechts.

Das rote "R"



Abb. 2: Nahaufnahme eines Objekts

Gelegentlich erhalten Sie einen "nahen und persönlichen" Blick auf ein Objekt, wenn Sie einen Gegenstand oder einen Ort auf dem Bildschirm anklicken. Diese Nahaufnahmen können ganz schön gruslig sein – Leichen mit aufgeschlitzten Kehlen und ähnliches.

Kann sein, daß Sie irgendwelche Objekte aus diesen Nahaufnahmen haben möchten. Nehmen Sie sie in der beschriebenen Art und Weise auf (siehe **Objekte einsammeln**) im nächsten Abschnitt). Außerdem sehen Sie ein großes rotes "R" in der unteren rechten Ecke des Hauptfensters. Klicken Sie auf dieses "R", um auf die normale perspektivische Ansicht zurückzuschalten.

Objekte einsammeln

Wenn ein Objekt interessant oder wichtig aussieht, heben Sie es auf. Einfach klicken und das Objekt "festhalten", dann den Cursor auf das Inventar-Icon in der oberen linken Ecke des Bildschirms fahren. Die Maustaste loslassen, worauf das Objekt vom Bildschirm verschwindet und dafür im Inventar auftaucht.

Näheres zu Inventaren und zur **Handhabung von Objekten und Waffen** erfahren Sie, wenn Sie hier weiterlesen.



Das untere Fenster



Abb. 3: Abbildung eines Bildschirm-Teilbereichs

Das untere Fenster erfüllt mehrere Funktionen. Je nach Situation kann es:

- die Objekte in Ihrem persönlichen Inventar oder im Waffeninventar anzeigen
- zeigen, welche Objekte aus einem Zimmer mitgenommen werden können
- spezifische Angaben über einzelne Objekte anzeigen, die Sie während des Spiels antreffen werden
- als Dialogfeld dienen.

Inventare

Die drei Inventar-Befehle in der oberen linken Ecke verleihen Ihnen die Kontrolle über alle mobilen Gegenstände im Spiel. (Wie man damit umgeht, lesen Sie im Abschnitt **Handhabung von Objekten und Waffen.**)

ROOM

Bei Anklicken dieses Befehls mit der **linken Maustaste** erscheinen alle beweglichen Objekte im Raum, der angeklickt wurde (im Hauptfenster) im unteren Fenster.

- Wenn viele Objekte verfügbar sind, erscheinen **rote Rollpfeile** auf der rechten Seite des unteren Fensters. Klicken Sie auf diese Pfeile, um alle verfügbaren Objekte im Raum durchzugehen.
- Mit Doppelklick können Sie sich eine Beschreibung jedes beliebigen Objekts einblenden. Klicken Sie noch einmal auf das untere Fenster, um die Beschreibung wieder auszublenden und ins Inventar-Fenster umzuschalten.

ELVIRA

INV

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf diesen Befehl, um alle Objekte anzuzeigen, die Sie mit sich herumtragen. Ihr persönliches Inventar ändert sich sofort, wenn neue Objekte hinzukommen oder welche abgelegt werden. Wenn Sie eine Menge mit sich herumschleppen, erscheinen rechts im unteren Fenster **rote Rollpfeile**, mit denen Sie sich alle Objekte anzeigen können.

Hinweis: Jede Waffe, die Sie mitnehmen, erscheint in Ihrem persönlichen Inventar. Handwaffen erscheinen außerdem auch im **Waffen-Inventar**.

Wieviel kann ich herumschleppen?

Sie können ganz schön viel herumschleppen, seien Sie also nicht zurückhaltend. Lassen Sie ruhig alles mitlaufen, was nicht niet- und nagelfest ist. Andererseits hat Habgier auch ihren Preis... der mit Verlust an Stärke zu zahlen ist. Leidenschaftliche Sammler können von Glück reden, wenn sie nicht einem der superstarken Gesellen von Emelda in die Hände laufen.

Objekte ablegen

Wenn Ihnen die Last zu schwer wird, können Sie einige Gegenstände ablegen. Klicken Sie auf das betreffende Objekt im Inventar und ziehen Sie den Cursor ins Hauptfenster. Geben Sie die Maustaste frei, worauf das Objekt im Raum abgesetzt wird, in dem Sie sich gerade befinden.

Sie können auch Ihre Hand auf INVENTORY fahren und sie auf ROOM ziehen, wenn Sie das ganze Inventar auf einen Schlag loswerden wollen.

Hinweis: Es empfiehlt sich zu notieren, an welchen Stellen man Objekte ablegt. Sie bleiben dort, wo man sie hinlegt, weshalb man sie später wieder abholen kann.

WAFFEN

Funktioniert wie das persönliche Inventar (siehe INV weiter oben), zeigt jedoch nur die Nahkampfwaffen: Schwerter, Bögen, Säbel u.ä. Diese erscheinen zusätzlich auch in Ihrem persönlichen Inventar.



Handhabung von Objekten und Waffen

Dies ist keine Kunst, und auch keine Wissenschaft, sondern überaus simpel. Dennoch werde ich es hier kurz erklären. Die Anleitung gilt für Waffen und alle anderen Dinge, die es zu finden gibt.

Untersuchen eines Objekts

Es gibt zwei Methoden, ein Objekt zu untersuchen:

- 1 Auf das Objekt im Hauptbildschirm klicken. Dann **EXAMINE** aus dem Befehlsmenü klicken.
- 2 Auf das Objekt im Hauptfenster klicken.

In jedem Fall erscheint im unteren Fenster eine Beschreibung.

Aufnahme eines Objekts

Pfeilcursor auf das Objekt setzen und **linke Maustaste** gedrückt halten. Dabei verwandelt sich der Cursor in eine Hand. Verschieben Sie diese auf einen der Inventar-Befehle, **INV** oder **WEAPONS**, um ein Objekt aufzunehmen, oder auf **ROOM**, um eines abzulegen.

Verwendung eines Objekts

Klicken Sie auf das gewünschte Objekt. Es kann sich entweder im Haupt- oder im unteren Fenster befinden. Gehen Sie ins Befehlsmenü und klicken Sie **USE**. Dies ist wichtig für die Auswahl und die Verwendung von Waffen. Die Waffe oder der Schutzschild, den Sie mit **USE** benutzen, ist aktiv. (Wie alle anderen Befehle, muß auch der **USE**-Befehl in weißer Farbe markiert sein, bevor Sie ihn anfordern können.)

Anschauchen eines Objekts

Manche Objekte im Spiel können geöffnet und angeschaut werden (manche auch nur angeschaut). Wenn ein Objekt angeklickt wurde, das angeschaut werden kann, ist der Befehl **LOOK IN** hervorgehoben. Klicken Sie auf diesen Befehl, um eine Beschreibung des Inhalts des Objekts (wenn es etwas enthält) im unteren Fenster einzublenden.

ELVIRA

Ablegen eines Objekts

Entweder auf **INV** oder **WEAPONS** in der oberen linken Ecke des Bildschirms klicken, um das Inventar anzuzeigen, das aufgeräumt werden soll. Fahren Sie den Cursor in das untere Fenster, welches jetzt alle Objekte in diesem Inventar anzeigt.

Klicken Sie auf das Objekt, das abgelegt werden soll, und halten Sie es fest. Ziehen Sie es ins Hauptfenster und geben Sie die Maustaste frei. Das Objekt bleibt dort, wo Sie es fallengelassen haben, bis Sie es wieder bewegen. (Ich hab Besseres zu tun, als hinter Ihnen herzuräumen!)

Richtungspfeile

Die Richtungspfeile unter den Inventar-Befehlen ermöglichen es Ihnen, sich durch das Schloß zu bewegen. Die momentan verfügbaren Richtungen sind rot markiert. Zum Bewegen klicken Sie auf den entsprechenden Pfeil.

Die **Auf- und Abwärtspfeile** sind immer dann markiert, wenn Sie sich in der Nähe einer Treppe befinden (logisch, nicht?). Um hinunter- oder hochzusteigen, klicken Sie auf den gewünschten Pfeil, und hopp, werden Sie in ein anderes Stockwerk versetzt... oder ins Unbekannte (es ist gar nicht so leicht, sich zu merken, wo all die Treppen hinführen).

Der Statistik-Balken

Der horizontale Balken, der in der Mitte des Hauptfensters verläuft, zeigt die aktuellen Statistiken. Sie beginnen das Abenteuer mit einem voreingestellten (Anfänger-) Niveau. Im Laufe der Zeit sammeln Sie jedoch reichlich Erfahrung.

STR – Strength (Stärke)

Dies ist die Statistik, die den Unterschied zwischen Rambo und dem unglaublichen Mr. Limpet (Hasenfuß) ausmacht. Zwei Dinge sind wichtig:

- Der Einsatz von Magie kann Ihnen zusätzliche Stärke verleihen.
- Eine Prügelei kann Sie schwächen.

Ihre Stärke beeinflusst auch, wieviel Schaden Sie einem Gegner im Kampf zufügen können. Je größer Ihre Stärke, desto mehr Objekte können Sie herumtragen, ohne dadurch behindert zu werden.



RES – Resilience (Widerstandskraft)

Bestimmt, wieviel Schaden Sie einstecken können.

DEX – Dexterity (Behendigkeit)

Schnelligkeit ist gefragt hier, und Verschnaufpausen gibt es keine. Dieser Wert mißt Ihre Flinkheit und Ihre Fähigkeit, gleich zu Beginn eines Kampfes den Vorteil auf Ihrer Seite zu haben. Erkundigen Sie sich nach einer Zauberformel, die Sie im wahrsten Sinne des Wortes "so schnell wie der Blitz" macht.

SKI – SKILL (Geschicklichkeit)

Ihre grundlegende Geschicklichkeit wird angezeigt, wenn Sie keine Waffen tragen. Sobald Sie eine Waffe in Händen haben, zeigt dieser Wert an, wie gut Sie mit dieser Waffe umzugehen wissen. Ihr Geschicklichkeitsniveau erhöht sich mit jeder erfolgreichen Schlacht, in der Sie eine bestimmte Waffe benutzen. Für nähere Einzelheiten zum Kampf lesen Sie bitte den gleichnamigen Abschnitt. Ihre Geschicklichkeit wird je nach Waffe variieren.

LIF – Life (Leben)

Leben ist Energie. Ein hoher Wert heißt, Sie sind quieklebendig, ein niedriger Wert heißt, es geht bergab. Wenn der Wert auf Null absinkt, sind Sie mausetot und das Spiel ist zu Ende, und ich... ich muß mir jemand anderen suchen, der mir das Schloß aufräumt.

EXP – Experience (Erfahrung)

Wie ich immer sage: auf die Erfahrung kommt es an. Dieser Wert zeigt in Prozent, wieviel des Spiels Sie bereits gelöst haben.

Das Befehlsmenü



Abb. 4: Bildschirmausschnitt: Das Befehlsmenü

ELVIRA

Die Liste auf der rechten Seite des Hauptbildschirms zeigt die Handlungsoptionen. Diese ändern sich ständig, je nachdem, wo Sie sich gerade aufhalten und was Sie tun. Die momentan aktiven Optionen sind in weißer Farbe markiert.

Zum Ausführen einer Handlung klicken Sie einfach mit der **linken Maustaste** auf das betreffende Wort. Die Optionen sind:

OPEN
CLOSE
UNLOCK

LOOK IN
EXAMINE
MIX

CONSUME
USE
THROW

Andere praktische Befehle

Daneben gibt es ein paar Tastaturbefehle, die vielleicht nützlich sind:

M

dient zum Ein- und Ausschalten der Musik

Leertaste

Drücken Sie vor Betreten des Schlosses die **Leertaste**, um die Eröffnungssequenz zu überspringen.

KAMPF

Es fällt mir schwer, es Ihnen so ins Gesicht zu sagen: aber es wird Blut fließen in diesem Abenteuer. Und wir reden hier nicht von ein paar Spritzern Ketchup wie in manchen Filmen, sondern von großen Kübeln. Die Frage ist: wird es Ihres sein oder das der Kreaturen?

Zu den Waffen

Emelda hat sich ein ganzes Waffenarsenal zugelegt, das Sie ungeniert benutzen dürfen, wenn Sie 1. herausgefunden haben, wo sie sind und 2., wie man damit umgeht. Mit ein bißchen Übung werden Sie schnell merken, daß jede Waffe ihre Vor- und Nachteile hat. Und je öfter Sie eine bestimmte Waffe benutzen, desto besser werden Sie sie meistern.



Übung

In diesem Zusammenhang gibt es gute und schlechte Nachrichten. Das Gute ist, Sie können Ihre Fertigkeit als Bogenschütze üben. Sie müssen nur den Platz finden. Das Bogenschießen ist eine nützliche Fertigkeit... denn mit Pfeil und Bogen kann man die Feinde in alle möglichen Richtungen befördern.

Schlecht ist, daß das Bogenschießen die einzige Sportart ist, die Sie üben können. Bei den anderen Waffen geht es gleich um die Wurst.

Kämpfen

In einem Kampf sind Sie immer entweder Angreifer oder Verteidiger. Im ersten Fall ist Ihr Cursor ein **Schwert**, im zweiten ein **Schild**.

Der Computer schaltet automatisch zwischen diesen beiden Modi hin und her, basierend auf der Stärke und Wirkung des letzten Schlages. So werden Sie meist zum Angreifer, nachdem Sie gerade einen feindlichen Angriff erfolgreich abgeschlagen haben.

Zum Kämpfen können Sie die Kampf-Tasten benutzen. **Aber auf Wunsch können sie auch direkt auf das Konterfei Ihres Gegners im Hauptfenster klicken.** Wenn die LUNGE/HACK-Fenster erscheinen, klicken Sie die linke Seite der Spielfigur, um einen LUNGE (Stich) auszuführen oder die rechte, wenn Sie ihn zerhacken wollen.

Bei Erscheinen des BLOCK/PARRY-Fensters klicken Sie auf der linken Seite des Gegners, um einen nahenden Schlag abzuwehren (Block) oder auf der rechten, wenn Sie einen Angriff parieren wollen.

Das Kampf-Fenster



Kampfinformationen

Abb. 5: Bildschirmausschnitt des Kampf-Fensters



Das Kampf-Fenster erscheint auf wundersame Weise auf der rechten Seite des Hauptbildschirms, wenn immer Sie sich in einer Konfrontation mit einem unfreundlich gesinnten Wesen befinden. Es enthält einige Informationen:

Kampf-Tasten

Die beiden großen rot-weißen Rechtecke lösen bestimmte Kampfhandlungen aus:

- Wenn Sie in der Offensive sind (und soweit ich bis jetzt sehen konnte, ist das die meiste Zeit), klicken Sie auf die LUNGE und HACK Tasten, um den Eindringling das Fürchten zu lehren.
- Wenn Sie in die Verteidigerstellung gedrängt wurden, können Sie blockieren oder parieren, und wenn die Sache hoffnungslos aussieht, gibt es nur noch den TOD.

Ziffern

Die Ziffern am oberen und unteren Rand des Kampf-Informationsbereichs entsprechen dem Schadenausmaß, das mit jedem Schlag zugefügt wird (basierend auf Trefferpunkten).

- Die Zahl **unten** beschreibt den Schaden, den Sie den anderen zufügen.
- Die Zahl **oben** ist der Schaden, den Sie selbst einstecken.

Die Augen

Rechts und links unten im Hauptbildschirm befinden sich "Augen". Wenn immer Sie Magie einsetzen, egal ob während oder außerhalb eines Kampfes, erscheint hier ein Wert, damit Sie wissen, wie die Sache steht.

- Linke Ecke: Schaden, den Sie durch die magischen Kräfte der anderen erleiden;
- Rechte Ecke: Schaden, den Sie den anderen mit Ihrer Zauberkraft beifügen.

Magie

Sie können und sollten alle Zauberkraft anwenden, die Sie besitzen, bevor Sie sich auf einen Kampf einlassen. Suchen Sie sich einen Zauberspruch oder einen Trank aus Ihrem persönlichen Inventar aus und klicken Sie auf den entsprechenden Befehl im Befehlsmenü (rechts im



Bildschirm). Für weitere Einzelheiten zur Magie verweisen wir auf den Abschnitt zu den Zaubersprüchen weiter hinten.

Weglaufen

In vielen Fällen ist es so, daß "der, der kämpft und wegläuft, vielleicht den nächsten Tag erlebt". Und um bei den abgedroschenen Phrasen zu bleiben: Diskretion ist der beste Teil des Mutes... und hilft beim Überleben.

Alle Kreaturen, die Killbragant besetzt haben, haben sich ihre eigenen kleinen Territorien angeeignet (sie üben sich jetzt schon darin, die Welt nach Emeldas Wiederkunft unter sich aufzuteilen). Dies gibt Ihnen einen entscheidenden Vorteil: Sie können einen Feind leicht loswerden, indem Sie sich aus seinem Gebiet entfernen, oder um es krasser auszudrücken, indem Sie abhauen.

Vor Beginn eines Kampfes können Sie umkehren und Fersengeld geben. Aber laufen Sie *weit genug*, sonst holt Sie der Gegner von hinten ein und fällt über Sie her.

Merken Sie sich: Wenn Sie verwundet oder schwer beladen sind, ist das Weglaufen nicht so leicht. Und außerdem: Wenn Sie einem unfreundlich Gesinnten begegnen und sich zum Weglaufen entscheiden, dann zeigt das Auge in der unteren linken Ecke die Trefferpunkte, die Sie sich zuziehen, während Sie hinterrücks angefallen werden.

Monster

Bei der Erkundung des Schlosses und des Geländes rundum werden Sie auf zahlreiche groteske Gestalten stoßen. Hier ein kleiner Führer zu den Kreaturen, die es darauf abgesehen haben, Ihnen eine Beule beizubringen oder Ihnen die Kehle aufzuschlitzen.

Manche der Monster sehen sich sehr ähnlich, sind jedoch anders gekleidet. So gibt es z.B. einen Soldaten mit einer blauen Uniform oder mit einer grünen. Der Unterschied zwischen diesen beiden ist jedoch nicht nur eine Sache der Mode, vielmehr stehen verschiedene Farben für unterschiedliche Niveaus an Erfahrung und Stärke. Der blaue Soldat ist schwieriger zu schlagen als der grüne. Dies gilt für alle Arten von Kreaturen.

ELVIRA

Daneben gibt es eine Reihe von speziellen Kreaturen. Egal, welche Farbe sie haben, sie sind zäh. Machen Sie sich gefaßt. Seien Sie tapfer, seien Sie bereit, wegzulaufen oder Blut zu lassen.

Die Tabelle enthält einige der Kreaturen, mit denen Sie es zu tun haben werden, zusammen mit statistischen Angaben:

	Skill	Dex	Str	Res	Lif
Monks	20-45	50-60	20-40	5-10	60-90
Soldiers	25-50	50-60	30-60	30-50	60-110
Archers	30	55	35	30	65
Knight	50	60	100	50	*
Skeletons	25-50	50-65	35-65	35-55	70-120
Water Beast	40	50	35	40	150
Capitain	80	70	80	70	150

* Im Nahkampf ist der Ritter (Knight) unbezwingbar.

SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS

Pause/Ende

Wenn Sie kurzfristig eine Verschnaufpause einlegen wollen, z.B. um sich was aus dem Kühlschrank zu holen oder sich am Fernsehen was anzuschauen, klicken Sie einmal auf **Pause**. Dabei öffnet sich auf dem Hauptfenster eine Rolle. Wenn Sie weitermachen wollen, klicken Sie auf **Continue**.

Wenn Sie das Programm verlassen und auf Betriebssystem-Ebene zurückkehren wollen, klicken Sie einmal auf **Pause**. Dabei öffnet sich auf dem Hauptfenster eine Rolle. Klicken Sie dort **Quit**, um das Spiel zu beenden. Das Programm vergewissert sich, ob es Ihnen damit ernst ist. Klicken Sie auf **Yes**, wenn ja, und auf **No**, wenn Sie es sich anders überlegt haben. In diesem Fall bringt Sie das Programm wieder ins Pausen-Fenster zurück, in dem Sie mit **Continue** das Abenteuer weiterführen können.



Sichern (Save)

Klicken Sie auf **Save**, um den gegenwärtigen Stand der Dinge zu sichern. Dabei öffnet sich im Hauptfenster eine Rolle mit der Aufforderung zum Einlegen einer Archiv-Diskette.

Auf Amiga oder Atari ST mit Floppies spielen

Wenn Sie auf einem ST oder einem Amiga mit Floppies spielen, legen Sie eine **formatierte** Diskette ins Laufwerk ein. Schreiben Sie dann einen Namen für das gespeicherte Spiel (nicht mehr als 12 Zeichen) und drücken Sie **Enter**. Dadurch wird das aktuelle Spiel auf die formatierte Diskette überspielt.

Auf PC/Tandy, Amiga oder Atari ST mit Festplatte spielen

Wenn Sie mit einer Festplatte spielen, geben Sie dem Spiel einen Namen (nicht mehr als 12 Zeichen) und drücken **Enter**. Dadurch wird das aktuelle Spiel auf die Festplatte gesichert.

Wiederherstellen (Restore)

Mit diesem Befehl wird ein gesichertes Spiel wieder in den Arbeitsspeicher geladen (entweder von Diskette oder Festplatte).

Von Diskette zurück in den Amiga oder Atari ST laden

Einmal auf den **Restore**-Befehl klicken. Dabei erscheint eine Rolle mit der Aufforderung zum Einlegen der Archiv-Diskette (Save Game Disk) in das Laufwerk. Tun Sie dies und geben Sie dann den Namen des gewünschten Spiels ein, ehe Sie **Enter** drücken. Das gespeicherte Spiel wird wiederhergestellt und Sie können von der zuletzt erreichten Stelle aus weiterspielen.

Von der Festplatte zurück auf PC/Tandy, Amiga oder ST laden

Einmal auf den **Restore**-Befehl klicken. Dabei öffnet sich eine Rolle mit der Aufforderung zum Einlegen der Save Game Disk in das Laufwerk und zur Eingabe des Dateinamens. Schreiben Sie ganz einfach den Namen der Datei und drücken Sie **Enter**.

Hinweis: Um sicherzustellen, daß Sie alle abgespeicherten Spiele wieder laden können, ist es am besten, Sie führen eine Liste mit den Dateinamen.

ELVIRA

ZAUBERSPRÜCHE

Nur weil ich mir mit "B"-Movies einen Namen gemacht hab, meinen die Leute, meine Idee von guter Küche sei altes Popcorn, flaches Cola und knallharte Jujubes. Dabei bin ich gar keine so schlechte Köchin. Wenn Sie's nicht glauben wollen, kommen Sie ruhig mal mit in die Küche, um sich vom Gegenteil zu überzeugen.



Abb. 6: Elvira in der Küche

Tatsächlich können Sie ohne meine kulinarischen Kenntnisse herzlich wenig untemehmen in Killbragant. Hier in der Küche braue ich meine magischen Formeln, die zum Überleben notwendig sind. (Wenn Sie sonst noch was gebraut haben wollen, treffen Sie mich unten im Verlies, damit wir darüber reden können.)

Und so funktioniert die Magie.

Für einen Zauberspruch

Die Ingredienzen für die Zaubersprüche finden Sie überall im Schloß und im Gelände rundum. Da ich meine Kochkünste von meiner Tante Virus gelernt habe, die mit Zahlen auf Kriegsfuß stand, sind die Mengenangaben nicht unbedingt verlässlich. Dennoch habe ich nach einigen Versuchen und Irrtümern (was bei den Irrtümern herausgekommen ist, hätten Sie sehen sollen!) ungefähr die folgenden Verhältnisse herausgefunden:

Eine Tasse ist etwa gleichviel wie eine Handvoll.

3 Handvoll	=	1 Pfanne
4 Handvoll	=	1 Korb
6 Gläser	=	1 Flasche



Alle Zaubersprüche, zusammen mit ihren Zutaten, werden im Zauberbuch aufgeführt. Halten Sie die beigelegte **magische Lupe** (den roten Azetatestreifen) über die Zaubersprüche, um sie sichtbar zu machen.

- 1 Bringen Sie Ihre Zutaten in die Küche (ich werde dort warten), klicken Sie auf mich und wählen Sie dann den Befehl **MIX** aus dem Befehls-Display.
- 2 Wenn Sie ein Exemplar des Zauberbuchs haben, wird dieses im Hauptfenster angezeigt. Darin sind alle Zaubersprüche aufgelistet. Klicken Sie auf die **Auf- oder Abwärtspeile**, um die Liste bis zu dem gewünschten Spruch zu rollen. Danach klicken Sie auf **Spell Name**.
- 3 Wenn Sie den gewünschten Zauberspruch gefunden haben, den ich für Sie mischen soll, werden alle magischen Zutaten, die Sie gesammelt haben, auf der rechten Seite des Zauberbuchs angezeigt. Wählen Sie die Dinge aus, die ich für das Gebräu verwenden soll, indem Sie darauf klicken und es nach links ziehen. Wenn Sie alle Ingredienzen beisammen haben, klicken Sie auf das **Mix**-Icon rechts unten

Wenn Sie mir die richtigen Zutaten reichen, kann ich das Gebräu ohne Verzug kochen und es dann in Ihr Inventar tun, wo es als Fläschchen oder als Rolle sichtbar wird.

Wenn Sie was falsch machen und mir etwas geben, das nicht im Menü steht, oder wenn Sie zuwenig davon mithaben... werden Sie was von mir zu hören kriegen.

Verwendung eines Zauberspruchs

- 1 Rolle oder Fläschchen aus der Inventarliste wählen. Die Handlungen, die damit möglich sind, normalerweise **CONSUME** oder **USE**, erscheinen hervorgehoben im Befehls-Display.

- 2 Wählen Sie die Handlung und beobachten Sie, was passiert.

Alle guten Dinge kommen früher oder später zu einem Ende. Das gilt auch für meine Sprüche. Wenn die Wirkung eines bestimmten Zauberspruchs erschöpft ist, verschwindet er ganz einfach aus dem Inventar. Ohne sich groß zu verabschieden.



ACCOLADE KUNDENDIENST IN ENGLAND: 44-71-738-1391

Falls Sie Hilfe mit diesem - oder einem anderen - ACCOLADE Produkt brauchen, rufen Sie uns ganz einfach zwischen 11 und 18 Uhr (montags bis donnerstags) an, am besten direkt von Ihrem Computer aus. Wir werden unser Bestes tun, um Ihre Fragen zu beantworten und Ihre Probleme zu lösen. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:

Accolade Europe Ltd.

Attn.: Customer Services
50 Lombard Road
London, SW11 3SU
England



ANFERTIGEN VON ERSATZKOPIEN

Natürlich kann es vorkommen, daß eine Diskette irgendwann versagt oder beschädigt wird. Aus diesem Grund dürfen Sie sich gerne eine Ersatzkopie von den Originalen anfertigen. Eine Anleitung zum Erstellen einer Kopie finden Sie in Ihrem Computerhandbuch. Falls Ihr externer Kopierschutz beschädigt oder kaputt ist, senden Sie uns bitte die Überbleibsel für einen Ersatz.



90-TÄGIGE GARANTIE AUF DISKETTEN

Accolade Europe gewährleistet dem rechtmäßigen Besitzer (Käufer) der Software, daß der/die Datenträger, auf dem/denen die Software aufgezeichnet ist, während einer Zeitdauer von 90 Tagen ab Kaufdatum frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist/sind. Fehlerhafte Datenträger, die nicht unsachgemäßer Behandlung, Mißbrauch oder übermäßiger Abnutzung und Verschleiß infolge nachlässiger Behandlung ausgesetzt waren, können innerhalb dieser 90-tägigen Frist für einen kostenlosen Ersatz an Accolade zurückgesandt werden.

(Für eine schnellere Abwicklung senden Sie uns bitte nur die Diskette, ohne die Begleitmaterialien.)



LIZENABKOMMEN UND GESETZLICHER HOKUS-POKUS

Dieses Computersoftwareprodukt (kurz "Software") sowie die zugehörige Dokumentation werden dem Kunden unter einem Lizenzvertrag von Accolade, Inc. geliefert und unterliegen folgenden Beschränkungen und Bedingungen, zu deren Einhaltung sich der Kunde durch Öffnen des Softwarepakets und des Benutzerhandbuchs und/oder durch Benutzung der Software verpflichtet. Die Vergabe dieser Lizenz ist keine Übertragung irgendwelcher Rechte, Eigentumsverhältnisse oder anderer Interessen an der Software oder dem Benutzerhandbuch, mit Ausnahme der in dieser Lizenzvereinbarung ausdrücklich genannten.

Software und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt, Copyright 1990 by Accolade, Inc. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Weder die Software noch das Benutzerhandbuch dürfen weder auf elektronische noch mechanische Weise aufgezeichnet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jegliche Art der Übertragung und der Wiederverkauf durch den Eigentümer sind untersagt. Alle eingetragenen Warenzeichen und Namen sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Besitzer.

Die vorstehend genannten Rechtsansprüche sind die einzigen und ausschließlichen, die dem Kunden gewährt werden. Accolade, Inc. kann in keinem Fall für direkte, indirekte, zufällige, spezifische oder Folgeschäden im Zusammenhang mit der Software oder dem Benutzerhandbuch verantwortlich gemacht werden. Mit Ausnahme der vorstehend ausdrücklich genannten Garantie lehnt Accolade, Inc. jegliche stillschweigenden oder ausdrücklichen Garantien und Haftungsansprüche ab. Ausdrücklich abgelehnt wird jede implizite Haftbarkeit einschließlich und ohne Einschränkung in bezug auf Marktfähigkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck.