



CHAMBERS
OF
Shaolin



CHAMBERS
OF
Shaolin

Copyright by Thalion Gm bH 1989. Alle Rechte vorbehalten. Thalion Datenträger sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih und Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil - und strafrechtlich verfolgt. Im Vertrieb der Ariolasoft Gm bH.

THE CHAMBERS OF SHAOLIN

Hang Foy Qua blickte an dem Eingangstor empor, das sich hoch über ihm erhob. Der eisige Wind aus den Bergen durchdrang seine Kleidung und machte ihn zu einem zitternden hilflosen Opfer der Kälte. Er fühlte wie der Frost in seine Knochen eindrang und das Blut in seinen Adern erstarren ließ. Hang Foy Qua nahm allen Mut zusammen und pochte an die Pforte, so laut er konnte. Trotz der grausamen Kälte, die an seinen Gliedern zu nagen schien, begann er zu schwitzen. Der Schweiß gefror augenblicklich auf seiner Haut.

Das Portal gehörte zu der Pagode der Erkenntnis, die viele Jahrhunderte zuvor, inmitten der unwirtlichen Berge von Tibet, erbaut worden war. In den Legenden wurde erzählt, daß hier die weisesten Männer der Welt lebten. Die Pagode der Erkenntnis barg die Antwort auf alle Fragen. Niemand konnte genau sagen, wo sie lag - und viele, die bis dorthin gekommen waren, kehrten niemals zurück. Sie bezahlten mit dem Leben für die Antwort ihrer Fragen oder der Erfüllung ihres Wunsches. Hang Foy Qua hatte jeden Grund der Welt, dorthin zu gelangen. Seine Heimatort Queping, ein kleines Fischerdorf am japanischen Meer, wurde von den Männern des Kaisers gepeingt. Seine Versuche, sich gegen sie aufzulehnen, hatten dazu geführt, daß sie seine jüngere Schwester Leia Sing in ihre Gewalt gebracht hatten. Sie hatten Hang Foy Qua gedroht, daß er, wenn er sich noch einmal widersetzen würde, seine Schwester zurückbekäme: aber nur in einzelnen Teilen. Er hatte sich schon vor Monaten auf die Suche nach der Pagode gemacht, und war nun sehr erleichtert, sie schließlich gefunden zu haben. Ewigkeiten schienen zu vergehen, während er auf jemanden oder irgendetwas als Wirkung auf sein Klopfen wartete. Ewigkeiten, in denen ihm bewußt wurde, wie immer mehr Teile seines Körpers und seiner Glieder vor Kälte gefühllos wurden. Dann, ohne jegliches Geräusch, öffnete sich das Tor langsam. Hang Foy Qua mußte mit den Augen blinzeln, als eine Fülle warmen Lichtes aus dem Eingang zu strömen schien. In ihm erblickte er die dunkle Silhouette eines Mannes, eingehüllt in ein wallendes Gewand, der sich mühsam auf einen dünnen Stock stützte. Unwillkürlich wußte Hang Foy Qua: Dies war einer der Mandarine der Pagode der Erkenntnis. Der alte Mandarin stand schweigend da und strich sich über seinen silbergrauen Schnurrbart, dessen Enden ihm bis zu den Schultern reichten. Die ungeheure Kälte schien ihm nichts auszumachen. Weder sein Gewand, noch sein dünnes weißes Haar bewegte sich in dem furchtbaren Sturm. Seine Augen



verengten sich mißtrauisch, als er den Mann, der ihm gegenüberstand, betrachtete. Der alte Mandarin sprach nicht, und es war auch sonst kein Geräusch zu vernehmen. Aber in Hang Foy Qua's Gehirn formte sich durch Telepathie die einfache Frage: "Was willst Du?"

Hang Foy Qua öffnete seinen Mund und erwiderte: "Hilfe."

Der alte Mandarin brachte ihn mit der Kraft seiner Gedanken zum Schweigen. "Sprich nicht, denke!"

Während Hang Foy Qua etwas zu verstehen versuchte, was ihm wie ein telepathisches leises Lachen vorkam, wandte sich der alte Mandarin um und bedeutete ihm, einzutreten. Hang Foy Qua, bis auf die Knochen durchgefroren, zögerte nicht lange und stolperte hinein. Das Tor schloß sich auf geheimnisvolle Weise hinter ihm.

In dieser Sekunde schienen seine Adern aufzutauen. Einen Moment lang durchströmte ihn ein unbeschreibliches Gefühl. Als dieser seltsame Zustand nachließ, fühlte er sich behaglich warm, und zog seinen Mantel aus. Der alte Mandarin war nun schon ein gutes Stück vorausgegangen und Hang Foy Qua mußte sich beeilen, ihn zu erreichen, bevor der alte Mandarin in einem kleinen Haus rechts neben dem Eingangsportal verschwand.

"Willkommen in meiner bescheidenen Behausung," dachte der Mandarin, als sie sich auf den Boden setzten, "bitte mache es Dir bequem und trinke eine Tasse von meinem vorzüglichem Kräutertee."

"Vielen Dank," erwiderte Hang Foy Qua in seinem Kopf. Langsam verstand er, wie die Gedankenübertragung vor sich ging, und es gefiel ihm sehr gut. Er nahm freudig die mit Kräutertee gefüllte warme Tasse entgegen und trank mit Behagen.

Hang Foy Qua fühlte sich jetzt schon viel besser. Er hatte aber das Gefühl, als durchforsche der alte Mandarin sein Gehirn. Es war, als ob winzige Fühler seine grauen Zellen nach guten oder bösen Absichten abtasteten. Der alte Mandarin sprach ihn erneut durch seine Gedanken an: "Ich sehe, Du bist ein guter Mensch. Wie kann ich Dir helfen?"

Hang Foy Qua war erstaunt, weshalb ihm der alte Mandarin seine Hilfe anbot - ohne Geld oder Geschenke als Gegenleistung zu fordern oder etwa sein Leben, das er allerdings Leia Sing zuliebe, freudig geopfert hätte. Der alte Mann schien diese Gedanken zu spüren und sagte: "Gute Menschen sind wie eine Tasse Kräutertee - unentbehrlich."

Hang Foy Qua hätte schwören können, wieder so etwas wie ein telepathisches leises Lachen gefühlt zu haben.



Er antwortete: "Vielen Dank! Du bist wirklich gut zu mir." Er erzählte nun, daß sein Dorf ständig von den Männern des Kaisers belästigt wurde, und wie er versucht hatte, sich ihnen zu widersetzen, indem er kämpfte und sie auf die eine oder andere Weise überlistet hatte. Er war dabei wohl zu erfolgreich gewesen; jedenfalls mußte das der Grund dafür sein, daß die Männer des Kaisers seine Schwester entführt hatten. Sie wollten sicher gehen, daß er sich zukünftig still verhielt. Aber wie sehr hatten sie sich da in Hang Foy Qua getäuscht! An dem Morgen, an dem er das Zimmer seiner Schwester verwüstet und ihr Bett leer vorgefunden hatte, schwor er einen Eid, daß er sie finden und retten wollte. Er würde dafür sogar wagen, den Kaiser zu töten, wenn er nur seine Schwester fortan in Sicherheit wüßte.

"Ich schwöre, daß ich kein Erbarmen haben werde mit denen, die ihr Leid zugefügt haben," beteuerte Hang Foy Qua, "möge Buddha mir helfen!"

Der alte Mandarin hatte sorgfältig zugehört und soviel Unglück ließ ihn bekümmert aussehen. Die ganze Zeit hatte Hang Foy Qua nicht gesprochen, sondern über alles was geschehen war nachgedacht, aber der alte Mandarin hatte weit mehr gesehen als Hang Foy Qua erwarten konnte. Er hatte Queping an der Küste des japanischen Meeres gesehen, Leia Sings Gesicht, das Unglück, das die Männer des Kaisers gebracht hatten und viele Einwohner Quepings, die an der großen Mauer gepeinigt wurden, die der Kaiser bauen ließ, um sein Reich gegen die wilden Stämme aus dem Norden zu verteidigen. Der alte Mandarin holte aus seinem Umhang einen kleinen Edelstein hervor - er sah aus wie ein Smaragd, hatte aber das Feuer eines Diamanten.

"Dieses ist der Stein der Gedanken," begann der alte Mandarin, "er kennt die Lösungen all der vielen Fragen, die wir nicht beantworten können oder wollen."

Er hielt ihn empor und schloß die Augen. Ein sonderbares Summen drang aus dem Stein und einige Augenblicke später, begann der alte Mandarin aufwärts zu schweben, bis er sich etwa eine Armeslänge vom Boden entfernt hatte. Der Stein der Gedanken verstärkte seinen Glanz noch mehr, verdunkelte sich zu einem tiefen Grün und ein Bild formte sich vor ihren Augen. Der alte Mandarin hielt seine Augen geschlossen. Schweißperlen bildeten sich auf seiner Stirn und es schien, als konzentrierte er sich angestrengt.

Das Bild wurde erst deutlicher und dann wechselten einzelne Szenen in schneller Folge. Hang Foy Qua sah sich selbst gegen steigende Fluten



ankämpfen, eine flammende Brücke verteidigen, zwischen verschiedenen auf- und ableitenden Pfählen hin- und herspringen und Feinde abwehren, die ihn mit Stöcken und Äxten attackierten. Er sah die verbotene Stadt, die Pagode der Angst und furchterregende Gegner. Er sah seine Schwester, wie sie in den dunklen Verliesen unter der kaiserlichen Pagode um ihr Überleben kämpfte.

All dieses sah er in nur einer halben Minute. Dann verblaßten die Bilder und der alte Mandarin schwebte sanft zum Boden zurück. Der Stein der Gedanken nahm wieder seinen ursprünglichen Glanz an und kurz bevor der Mandarin seine Augen öffnete, war es, als rief irgendetwas, nicht sichtbares mit dunkler und drohender Stimme durch den Raum. "Shaolin!" ertönte es laut und verhallte als Echo.

Als der Mandarin schließlich seine Augen öffnete, sah Hang Foy Qua, daß sie mit Furcht und Schrecken gefüllt waren. "Shaolin," dachte der alte Mandarin, "die Kammern von Shaolin. Warum mußte es dazu kommen?"

Hang Foy Qua konnte sich kaum zurückhalten, laut zu sprechen. "Wovon redest Du, alter Mann? Was sind diese Kammern von Shaolin?"

Der alte Mandarin schien mit der Antwort zu zögern und seufzte tief. "Eine alte Legende besagt," begann er, "daß der Kaiser gestürzt und alles Böse sich zum Guten wende, wenn jemand eine bestimmte sehr gefährliche Aufgabe lösen kann. Niemand hat das bisher gewagt und sogar keiner der Mandarine dieser Pagode des Wissens weiß darüber mehr als das, was Du eben gesehen hast. Alles was darüber bekannt ist, ist, daß jemand die Kammern von Shaolin bezwingen und gegen verbissene Gegner kämpfen und siegen muß."

Der alte Mandarin schwieg einige Augenblicke, die Hang Foy Qua wie eine Ewigkeit vorkamen. "Wenn Du es schaffst, diese Prüfungen zu bestehen," fuhr der Mandarin fort, "werden alle wieder glücklich sein - und deine Schwester wird nach Queping zurückkehren."

Hang Foy Qua dachte nicht lange nach. Er war zwar kein Held, aber das Leben seiner Schwester Leia Sing ging ihm über alles.

"Ich werde es tun," sagte er laut, "Du mußt mir nur sagen, wo die Kammern sind, und ich werde diese letzte Herausforderung auf mich nehmen:"

Die Kammern von Shaolin!"



Shaolin Spielbeschreibung

Hang Foy Qua, dem Held dieser Geschichte, ist es nach langen Strapazen gelungen, das Kloster der Shaolin-Mönche zu erreichen und dort als Schüler aufgenommen zu werden.

Hier hat er eine Vielzahl von Kammern zu durchlaufen, von denen jede einzelne dazu beiträgt, Körper und Geist in Harmonie zu vereinigen. Wir wollen Hang Foy Qua auf seinem beschwerlichen Weg, ein Meister zu werden, beistehen und durchlaufen mit ihm sechs ausgewählte Kammern.

Hang Foy Qua, seiner großen Verantwortung seinem Volk und seiner Schwester gegenüber bewußt, wird versuchen die Prüfungen mit den bestmöglichen Ergebnissen zu bestehen. Je besser diese Ergebnisse sind, desto leichter wird es ihm fallen im Kampf gegen seine Feinde zu bestehen.



SI-ZHI-BAN

Die Kammer des Bo

Hier wird die Konzentration geprüft und durch ständiges Üben geschärft.

Der Meister attackiert Hang Foy Qua hierbei mit einem Bo (langer Stock). Er schlägt in beliebiger Reihenfolge wahlweise zum Kopf, zur Körpermitte oder nach den Beinen. Da erst im letzten Moment ersichtlich wird, wohin der Meister den Bo schlägt, muß sich Hang Foy Qua sehr konzentrieren um richtig und sodann reaktionsschnell auszuweichen.

Steuerung



Joystick oben
Sprung



Joystick unten
Ducken



Joystick links/rechts
Gehen vor/zurück



SI-ZHI-ROU-LUANG

Die Kammer der Behendigkeit

In dieser Kammer wird die Reaktion geschult, und das Beherrschen des Flic-Flacs als schnelle und weitreichende Ausweichbewegung trainiert. Hang Foy Qua ist hier genötigt, verschiedenen Gegenständen, welche sich auf unterschiedlichen Flugbahnen bewegen, auszuweichen. Bei jeder Kollision mit einem der Objekte wird ihm etwas von seiner Kraft entzogen. Lediglich das "Yin & Yang" Zeichen führt ihm bei Berührung neue Kraft zu. Will Hang Foy Qua später den Flic-Flac gezielt im Kampf gebrauchen, so muß er sich in dieser Prüfung bewähren.

Steuerung



Joystick oben
Flic Flac



Joystick links/rechts
gehen links/rechts



Feuerknopf drücken
umdrehen



Feuerknopf+Joystick oben
Sprung



Feuerknopf+Joystick unten
Ducken



SI-ZHI-JUNG-SI

Die Kammer der Balance

In dieser Kammer soll die Sprungstärke trainiert werden. Hierzu muß Hang Foy Qua zwischen vier, in unterschiedlicher Reihenfolge auf- und abgleitenden Pfählen hin- und herspringen. Es kommt darauf an, zehn nacheinander gekennzeichnete Pfähle in möglichst kurzer Zeit zu erreichen. Fällt Hang Foy Qua ins Wasser, so wird die Anzahl der bis dahin erreichten Pfähle gewertet. Die hier zu trainierende Sprungkraft ermöglicht es, den im späteren Kampf überaus nützlichen Drehsprung einzusetzen.

Steuerung



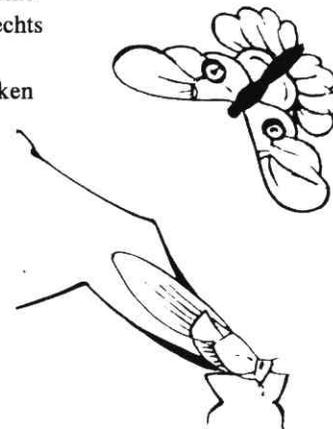
Der Sprung von der Veranda auf den ersten Pfahl erfolgt nach Bewegen des Joysticks nach Rechts automatisch.



Joystick links/rechts
Drehung links/rechts



Feuerknopf drücken
Sprung



SI-ZHI-KUAI

Die Kammer der Geschwindigkeit

In dieser Kammer wird der gezielte Tritt trainiert. Hierbei muß Hang Foy Qua eine von der Decke hängende Kugel durch Tritte in Bewegung versetzen. Die nun pendelnde Kugel kann, mehrmals auf eine an höchster erreichbarer Stelle angebrachte Vorrichtung anschlagend, einen Mechanismus auslösen, der es Hang Foy Qua ermöglicht trockene Füße zu behalten.

Nicht nur vor den stetig zulaufenden Wassermassen muß er sich hüten, sondern auch vor der aus großer Höhe herabfallenden, im wahrsten Sinne niederschmetternden Kugel.

Steuerung



Joystick schräg oben (links/rechts)
Drehung links/rechts



Joystick links/rechts
gehen links/rechts



Joystick unten
Ducken



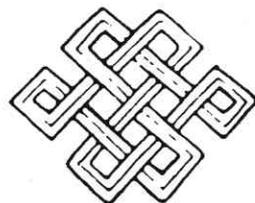
Feuerknopf+Joystick oben
Tritt



Feuerknopf+Joystick links/rechts
Umdrehen links/rechts



Feuerknopf+Joystick unten
Ducken



SI-ZHI-LI-SI

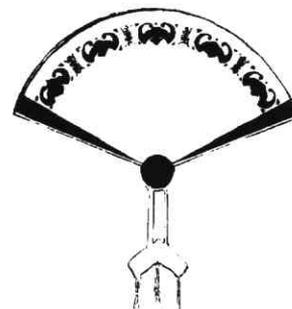
Die Kammer des Stärke

In dieser Kammer gilt es die Kraft und Genauigkeit des Schlages zu üben. Hierzu soll zunächst ein Brett zerschlagen werden. Die Anzahl der Bretter nimmt mit Fortschreiten der Prüfung zu. Hang Foy Qua muß, um möglichst wenig Kraft beim Bruchtest zu benötigen, seine Hand auf die Mitte des Brettes positionieren.

Steuerung



Die im eingblendeten Fenster bewegte Hand wird durch Drücken des Feuerknopfes gestoppt und damit positioniert. Um im direktem Anschluß daran möglichst viel Schlagkraft (angezeigt durch blauen Balken unten Rechts) zu erlangen, muß der Joystick schnell und gleichmäßig links/rechts bewegt werden.



SI-ZHI-HOU

Die Kammer des Feuers

Hier wird der Beinfeger eingeübt. Hang Foy Qua muß, auf einer Brücke stehend, brennende Gefäße, die ihm ein Meister zuwirft wegtreten bzw. wegfegen. Den anfliegenden Gefäßen sollte er der Gesundheit zuliebe ausweichen.

Steuerung



Joystick oben
Flic Flac



Joystick schräg oben (rechts/links)
Drehung links/rechts



Joystick links/rechts
gehen links/rechts



Joystick unten
Beinfeger



Joystick schräg unten (rechts/links)
Drehung links/rechts



Das Kampf-Scenario

Wenn Sie sich genügend trainiert fühlen, können Sie Ihre Kräfte im Kampf unter Beweis stellen. Wählen Sie hierzu im Anfangsmenü die Funktion "Fight". Nach einigen Sekunden erscheint folgendes Menü:

Fighter VS Fighter
Combat
Select Sound
Demo Fight
Exit

Mit der Funktion "Fighter VS Fighter" treten zwei Spieler gegeneinander an. Hierzu benötigen beide einen gespeicherten Charakter.

Mit der Funktion "Combat" tritt ein Spieler gegen den Computer an. Hierbei benötigt er ebenfalls einen gespeicherten Charakter.

Die Funktion "Select Sound" dient der Auswahl der Geräuschkulisse. Hier kann zwischen Hintergrundmusik und Kampfgeräuschen gewählt werden.

Bei der Funktion "Demo Fight" kann man sich einen Kampf - Computer gegen Computer - anschauen. Der Kampf ist jederzeit mit "Space" abzubrechen.

Mit "Exit" gelangt man wieder in das Anfangsmenü zurück.

Besitzer eines Commodore C64 gelangen nach Beendigung des Trainings direkt in das Kampfszenario.

Wenn Sie im Kampf gegen den Computer vier Gegner überwunden haben, müssen Sie noch einen letzten Test Ihrer Fähigkeiten überstehen.

Handhabung der Charakterdisk

Um für den Kampf trainiert zu sein, müssen Sie die Prüfungen in den Kammern der Shaolin bewältigen. Nachdem Sie die sechs Trainingskammern durchlaufen haben, folgt eine allgemeine Wertung Ihrer Leistung. Danach haben Sie die Möglichkeit, die erworbenen



Leistungsmerkmale auf einer speziell dafür vorgesehenen Diskette zu sichern. Hierzu steht Ihnen folgendes Menü zur Verfügung:

Create Savedisk
Save Character
Exit

Falls Sie noch keine Charakterdisk besitzen, erstellen Sie sich diese mit der Funktion "Create Savedisk". Hierzu wird eine neue Diskette benötigt.

Danach speichern Sie alle neuen Trainingsergebnisse mit der Funktion "Save Charakter" auf dieser Diskette. Eine Diskette kann bis zu 250 Einträge enthalten!

Damit Sie die Trainingscharaktere besser unterscheiden können, sollten Sie ihnen unterschiedliche Namen geben, die Charakterdisk kann allerdings auch mehrere Einträge gleichen Namens enthalten.

Sie haben auch die Möglichkeit, das Menü mit der Funktion "Exit" zu verlassen, ohne Ihren Charakter zu speichern. Doch Vorsicht, das Trainingsergebnis ist damit unwiderruflich verloren.

Steuerung auf dem Kampfbildschirm

Um alle Joystickfunktionen bzw. Kampftechniken ausführen zu können, wird ein gutes Training, also ein fähiger Charakter vorausgesetzt.



Joystick oben
Flic Flac



Joystick schräg oben (links/rechts)
Drehung links/rechts



Joystick rechts/links
gehen links/rechts



Joystick Unten
Spagat



Joystick schräg unten (rechts/links)
Drehung links/rechts



Feuerknopf drücken
Drehen links/rechts

Folgende Funktionen sind nach Blickrichtung der Spielerfigur ausgerichtet:



Feuerknopf+Joystick oben
Sprung+Tritt



Feuerknopf+Joystick schräg oben rechts
Tritt zum Kopf



Feuerknopf+Joystick schräg oben links
Faustschlag zum Kopf



Feuerknopf+Joystick rechts
Tritt zur Körpermitte



Feuerknopf+Joystick links
Tigerkralle



Feuerknopf+Joystick unten
Beinfeger

Technische Hinweise für die Atari ST Version

Beim Atari ST werden im unteren Teil des Bildschirmes bis zu 56



Zeilen mehr als üblicherweise möglich dargestellt.

Da es allerdings Monitore gibt, welche diesen Bereich nicht komplett darstellen können, ist hier nur Grafik eingefügt, die für den Spielverlauf nicht benötigt wird.

Ladeanweisungen

Atari ST

Diskette A in Laufwerk A einlegen und den Rechner einschalten. Bei Aufforderung die entsprechende Diskette in das Laufwerk A einlegen.

C-64

Diskette in Floppylaufwerk einlegen und in den Rechner LOAD ".*" ,8,1 eingeben, dann Return drücken. Das Programm startet nun automatisch.

Amiga

Den Rechner einschalten und die Diskette in Laufwerk df0: einlegen, sobald die Workbench verlangt wird. Das Programm startet jetzt automatisch.

Credits

68000 - Programm	Marc Rosocha
Grafik	Günter Schmitz
Sound	Jochen Hippel
Spieldesign	Holger Flöttmann
C-64 - Programm	Matthias Sykosch
Ergänzende Grafik	H. Flöttmann, E. Simon, Monika Krawinkel
Komprimierung	Lothar Becks
Kopierschutz	Gunter Bitz
Layout Handbuch	Benedix & Benedix