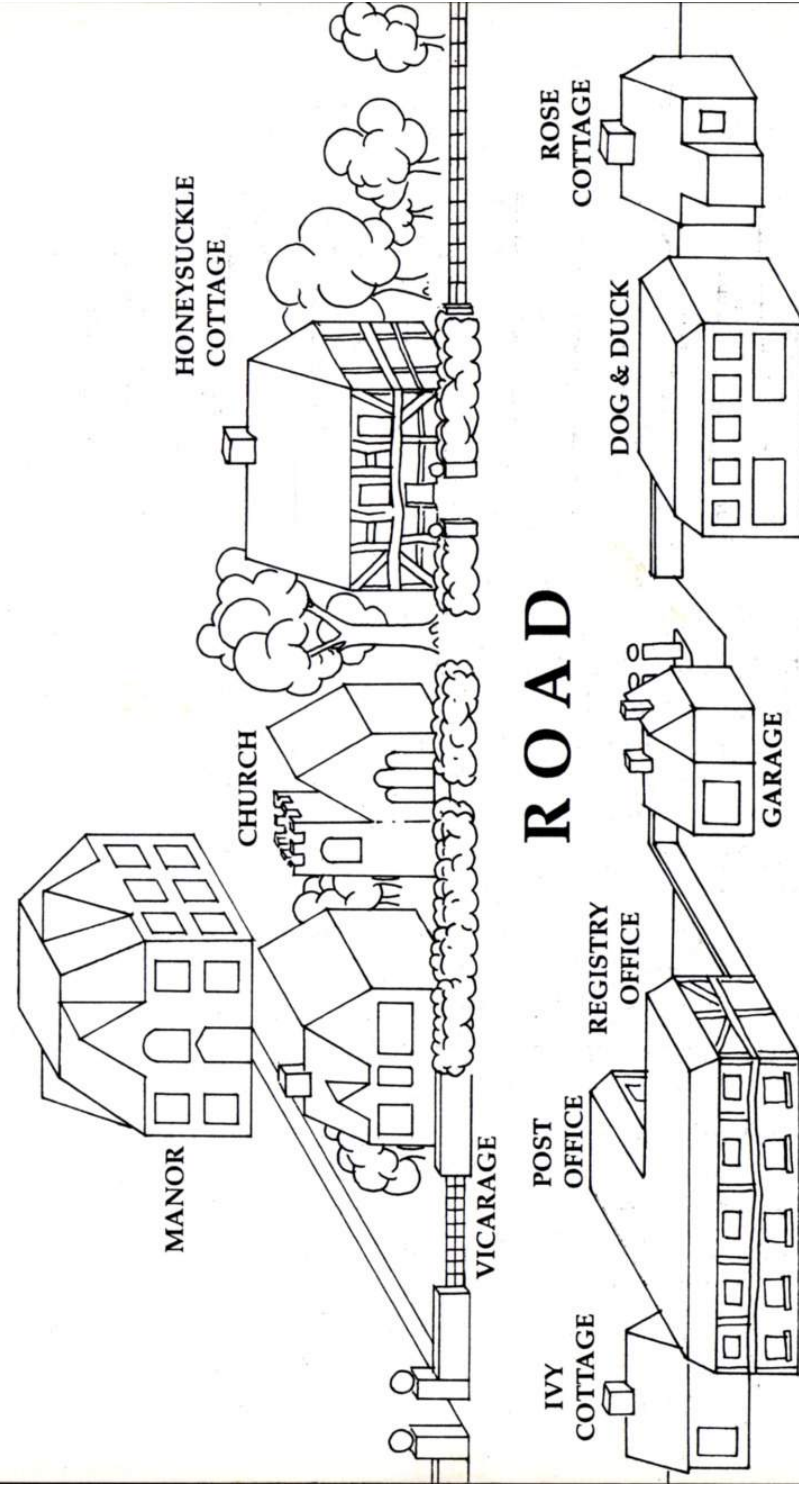


PERSONAL NIGHTMARE



PERSONAL NIGHTMARE

Tynham Cross, ein verschlafenes Dorf in den Hügeln von Woldshire, ruft unzählige Erinnerungen an Ihre Kindheit in Ihnen wach, denn hier sind Sie als Sohn des Dorfpfarrers aufgewachsen. Seit Sie vor vielen Jahren in die Stadt gezogen sind, um dort einer interessanten Karriere nachzugehen, haben Sie jeglichen Kontakt mit Ihren Eltern verloren. Folglich kam der Brief Ihrer Mutter wie ein Blitz aus heiterem Himmel. Er gab Ihnen ein ungutes Gefühl, ohne genau sagen zu können weshalb. Irgendwie schien es, als wolle die Mutter Ihnen zwischen den Zeilen etwas sagen. Sicher, auf den ersten Blick war es ein ganz gewöhnlicher Brief, wie ihn eine Mutter schreibt, die mit ihrem Sohn wieder in Kontakt treten will. Aber irgendetwas war seltsam, mehr als seltsam. Vielleicht der Hinweis auf das sonderbare Verhalten des Vaters. Die Mutter schrieb, der Vater (der Pfarrer) hätte plötzlich ein ungewöhnliches starkes Interesse an der Biographie eines gewissen James Hyatt entwickelt, der 300 Jahre zuvor sein Vorgänger als Pfarrer der Kirche von St. Anthony gewesen war. Über diesen Pfarrer wissen Sie selbst eigentlich nichts weiter, als daß man sich über ihn erzählt, er sei von Angehörigen seiner eigenen Pfarrgemeinde umgebracht worden, und zwar anläßlich eines bizarren Rituals, mit dem man irgendeinen Teufel loswerden wollte. Diese Art von Ereignis war zur damaligen Zeit wohl an der Tagesordnung, war es doch die dunkle Zeit des Aberglaubens, die in den Hexenverfolgungen gipfelte. Nicht selten kam es vor, daß in der Folge einer mißratenen Ernte irgendeine alte Frau den Tod auf dem Scheiter-

haufen oder im Dorfteich fand. Wie dem auch sei: Sie können sich des Eindrucks nicht erwehren, daß der Brief der Mutter eine flehentliche Bitte enthält, Sie möchten auf schnellstem Weg nach Hause eilen. Sie sind dabei Ihre Reisevorbereitungen zu treffen, als ein Tag vor der Abreise ein zweiter Brief eintrifft, beunruhigender noch als der erste, obwohl es sich eher nur um eine kurze Notiz handelt. Er habe ein Zimmer im "Duck and Dog" Gästehaus für Sie reservieren lassen, schreibt der Vater, da das Pfarrhaus gerade renoviert würde und die Arbeiten wohl kaum rechtzeitig vor Ihrem Besuch abgeschlossen sein würden. Außerdem schrieb er, daß seine Schwägerin Alice krank und bettlägrig sei, so daß die Mutter hingefahren sei, ihre Schwester zu besuchen, jedoch hoffe, rechtzeitig wieder zurück zu sein. Als Beilage schickte er eine Broschüre des Gästehauses.

Sie haben sich in den Zug gesetzt und sind unterwegs eingeschlafen.

LADEN DES SPIELS

ATARI ST / AMIGA

Diskette 1 in Laufwerk A einlegen, Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Die Eröffnungssequenz wird automatisch abgespielt. Auf Wunsch kann sie mit ESCAPE übersprungen werden.

Das Programm fragt, ob ein gespeichertes Spiel weitergeführt werden soll (Y für JA, N für NEIN). Seinen Ausgang nimmt das Spiel in der Bar des DOG AND DUCK.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die Macht des Teufels zu brechen, der sich die Herrschaft über manche Dorfbewohner verschafft hat. Sie müssen herausfinden, welchen Personen dieses Schicksal widerfahren ist, und dann dem Dorfpolizisten den Beweis ihrer schrecklichen Taten vorlegen, damit er sie verhaften kann. Sie werden auch mit einigen Tieren des Teufels fertig werden müssen, und falls Sie irgendwann das Gähnen überkommen sollte, dann gibt es immer noch ein paar Leute, die es zu retten gilt, bevor sie irgendwelchen mysteriösen Zeremonien zum Opfer fallen.

SPIELANLEITUNG

Die Bedienung des Spiels erfolgt auf Wunsch über eine Maus, kann jedoch auch ausschließlich über die Tastatur geschehen. Manche Befehle müssen in jedem Fall eingetippt werden.

Der Hauptbereich des Bildschirms dient zur Darstellung des Orts der Handlung und der Geschehnisse.

Die Tafel auf der rechten Seite ist das Befehlsfenster.

Die Tafel auf der linken Seite ist das Bewegungsfenster.

Das Fenster unter diesen beiden ist das Antwort-Fenster; die unterste Zeile dient der Texteingabe.

Um einen Gegenstand näher in Augenschein zu nehmen, wählen Sie aus dem rechten Fenster den EXAMINE-Befehl. Befehle werden ausgewählt, indem man den Mauszeiger im Fenster rechts in der Liste hoch und runter fährt, bis der entsprechende Befehl markiert ist, und dann die linke Maustaste drückt. Dies bewirkt, daß der gewählte Befehl auf die Texteingabezeile übernommen wird. Wer dies vorzieht, kann das gewünschte Befehlswort auch gleich über die Tastatur dort eintippen. Als nächstes wird auf dem Bildschirm die Person oder der Gegenstand markiert, der mit EXAMINE untersucht werden soll. Zu diesem Zweck mit dem Zeiger auf das Objekt (bzw. die Person) zeigen, dann die linke Maustaste drücken. Dadurch erscheint der Name des gewählten Objekts auf der Texteingabezeile. Dort steht nun zum Beispiel EXAMINE BUGLE. Um diesen zusammengesetzten Befehl zu aktivieren, drücken Sie die rechte Maustaste oder die RETURN-Taste auf der Tastatur. Im Antwort-Fenster wird dann eine Beschreibung oder eine Antwort angezeigt.

Zum Aufnehmen eines Objekts aus dem Aktions-Fenster ist der PICK UP Befehl aus dem rechten Fenster zu wählen und dann das Objekt auf dem Bildschirm. In manche Situationen ist es auch möglich, das Objekt direkt mit dem Mauszeiger aufzunehmen, der sich in diesem Fall in eine Hand verwandelt. Man hält die Maustaste gedrückt und zieht das Objekt in die INV-Box (in der Tafel links), worauf es in das Inventar übernommen wird.

Den Inhalt des Inventars können Sie sich anzeigen lassen, indem Sie mit der Maus das INV-Icon auswählen. Auf dem Bildschirm erscheinen dann die Symbole aller Gegenstände, die Sie mit sich herumtragen. Manche davon sind Behälter oder Gefäße, die ihrerseits wieder Dinge enthalten können. Diese können Sie sich durch Doppelklicken des Icons anschauen und sie bei

Bedarf aus dem Gefäß herausholen, indem Sie sich mit der Maus auf das INV-Icon hinüberholen. Zum Verlassen des Inventar-Modus wählen Sie EXIT aus der Zeile oberhalb der Icons.

Man kann sich die sichtbaren Gegenstände, die an einem bestimmten Ort aufgenommen werden können, anzeigen lassen, indem an das Icon mit der Bezeichnung ROOM auswählt. Dadurch werden die Symbole aller Objekte eingeblendet. Durch Festhalten der Maustaste verwandelt sich der Zeiger in eine Hand, und in diesem Zustand können die Gegenstände auf das Inventar übernommen werden. Nicht wirksam ist diese Funktion für versteckte Gegenstände.

Um ein Objekt "fallenzulassen", aktiviert man entweder den Befehl DROP aus der Kommandotafel oder das INV-Icon in der linken Tafel. In der Inventar-Anzeige kann dann das betreffende Objekt mit der Maus aufgenommen und in das ROOM-Icon gezogen werden.

Zur Untersuchung eines Objekts, das sich bereits in Ihrem Inventar befindet, wählen Sie es dort durch Anklicken mit der linken Maustaste aus, worauf im Textfenster eine Beschreibung erscheint.

Um sich umherzubewegen, wählen Sie die entsprechenden "leuchtenden" Kompaßpunkte oder die Auf- und Abwärtspfeile in der Tafel links. Wenn eine Richtung nicht beleuchtet ist, kann dies zweierlei heißen: entweder, diese Richtung führt nirgendwo hin, oder eine Bewegung in dieser Richtung ist aufgrund eines Hindernisses nicht möglich (z.B. eine versperrte Tür).

Um irgendwo anders hinzugelangen, kann man auch mit der Maus eine sichtbare Tür auf dem Aktions-Bildschirm ansteuern. Verschlossene Türen lassen sich öffnen, vorausgesetzt man hat den Schlüssel. Wählen Sie die Tür ein zweites Mal, um sie zu öffnen, und ein drittes Mal, um einzutreten.

Weitere Befehle, die Ihnen nützlich sein werden:

ASK (Person) ÜBER (Person)

ASK (Person) ÜBER (Objekt). Hier ist Vorsicht geboten, da unvorhergesehene Konsequenzen eintreten können

ASK (Person) ÜBER (Ereignis)

Beispiel: ASK MR JONES ABOUT BUGLE

Im Verlauf des Spiels müssen dem Polizisten verschiedene Beweisstücke vorgelegt werden.

Beispiel: SHOW LETTER TO POLICEMAN

EINIGE DER PERSONEN, MIT DENEN SIE ES IN IHREM ALPTRAUM ZU TUN HABEN WERDEN:



MR. ROBERTS
Zivilstandsbeamter,
zuständig für Geburts -
und Todesfälle.



TONY DONALDSON
Ein junger Bursche,
Untermieter bei
den Jones.



JIMMY BLANDFORD
Von Beruf Fotograf, der
germ ein Gläschen trinkt



SGT. JEFFERSON
Der Polizist, der in
dem verschlafenen
Tynham Cross für Ruhe
und Ordnung sorgt



SUSAN BLANDFORD
Die hübsche Ehefrau von
Jimmy Blandford



PETER MASON
Besitzer der Garage
im Ort



MICHAEL WILLIAMS
Ein Städter, der
erst vor
kurzem aufs
Land gezogen ist



MR. JONES
Selt über 20 Jahren
Wirt des "Dog & Duck"



MRS JONES
Ehefrau von Mr.
Jones und Wirtin
des "Dog & Duck"

**DIE LEBENSGESCHICHTE UND DIE HANDLUNGEN ALL DIESER
PERSONEN WERDEN IHNEN HELFEN, DAS GEHEIMNIS VON
TYNHAM CROSS ZU LÜFTEN.**

ZUM SPEICHERN DES SPIELS

Zum Abspeichern eines Spiels geben Sie den Befehl SAVE über die Tastatur ein und befolgen dann die Anweisungen auf dem Bildschirm oder Sie klicken mit der Maus auf das SAVE-Symbol, das sich in dem Feld rechts befindet. **SPEICHERN SIE IHRE SPIELE IMMER AUF EINE LEERE, FORMATIERTE DISKETTE - NICHT AUF DIE PROGRAMMDISKETTE SELBST.**

TIPS FÜR ABENTEURER

Guter Rat ist nicht teuer: Wenn Sie Hilfe brauchen, schicken Sie einen Briefumschlag mit Ihrer Anschrift an:
HORRORSOFT
Addison Industrial Estate
Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE.

Tut uns leid, Freunde, aber telefonisch können wir keine Hilfe anbieten.

