

INHALTSVERZEICHNIS

I - EINLEITUNG	3
II - KONFIGURATION	3
III - LADEN UND INBETRIEBNAHME	4
A - SCHNEIDER CPC, Kassettenversion	4
B - SCHNEIDER CPC, Diskettenversion	4
C - ATARI 520 und 1040 ST	4
D - FUNKTIONSTASTEN	5
IV - DAS SPIEL	5
A - VORBEREITUNGEN	6
1) Wählen einer Route	6
a) Anzahl der Besteigungen	6
b) Charakteristiken der Route	6
c) Wahl der Route	7
2) Vorbereiten des Rucksacks	7
a) Die Gegenstände im Rucksack	7
b) Andere Gegenstände einpacken	7
c) Gegenstände entnehmen	8
d) Hinweise für Atari-Version	8
e) Beenden des Packens	8
3) Der Aufbruch: Uhr- und Jahreszeit	8
B - DER AUFSTIEG	9
1) Anzeiger	9
a) Das Profil	9
b) Numerische Indikatoren (Temperatur, Zeit, Höhe)	9
c) Gesundheitszustand	9

d) Sicherung/Aufwachen.....	10
2) Befehle zur Verwendung der Gegenstände	10
a) Im Rucksack	10
b) am Körper.....	10
3) Sicherung	11
a) Seil-Sicherung.....	11
b) Gurt-Sicherung.....	12
4) Auf dem Gletscher	13
a) Steuern der Bewegungen	13
b) Hinweis	13
5) Auf Schneehängen oder in Gletscherspalten	14
a) Anzeiger "Seilbahn"	14
b) Steuern der Bewegungen	14
c) Hinweise	14
6) Im Fels	15
a) Anzeiger "Seilbahn"	15
b) Hinweise	15
c) Steuern der Bewegungen	17
V - SPEZIALBEFEHLE	18
A - NEUBEGINN	18
B - PAUSE	18
C - SICHERN EINER LAUFENDEN PARTIE	18
D - LADEN EINER GESICHERTEN PARTIE	18
VI - TIPS VON ERIC ESCOFFIER	19
VII - INDEX: BERGSTEIGERAUSRÜSTUNG	19

I – EINLEITUNG

"Wolken zogen auf, es fing sicher bald zu schneien an, und ich steckte in einer Sackgasse. Ich hatte schon wertvolle Minuten bei der Suche nach einer Passage verloren. Aber der Fels war an dieser Stelle eher brüchig.

Ich mußte äußerst rasch die Besteigung der Wand beenden! Schon fielen die ersten Flocken... Ich wagte mich mit dem Fuß nach rechts und fühlte einen Halt, der mein Gewicht auszuhalten schien; das Glück war mir hold! Es gelang mir, mich auf eine kleine Plattform zu hissen und das Biwak noch vor Ausbruch des Sturmes aufzuschlagen..."

Eric ESCOFFIER

Eric Escoffier ist ein bekannter französischer Bergsteiger, der erst kürzlich die extrem schwierige Besteigung mehrerer Alpengipfel innerhalb von 24 Stunden unternahm.

II – KONFIGURATION

CHAMONIX CHALLENGE ist auf folgenden Computern lauffähig:

- SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128 auf Kassette oder Diskette.
- ATARI 520 und 1040 ST mit Color-Monitor und Joystick.

III – LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vergewissern Sie sich, daß alle Geräte vorschriftsmäßig angeschlossen sind.

A – SCHNEIDER, Kassettenversion:

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Legen Sie die Kassette in den Programm-Recorder.
- Wenn ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippen Sie ITAPE (für I drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und @) und bestätigen mit ENTER.
- Schließlich drücken Sie gleichzeitig auf CTRL und die ENTER-Taste am Zahlenfeld.

B – SCHNEIDER, Diskettenversion:

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk.
- Tippen Sie ICPM (für I drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und @) und bestätigen mit ENTER.

C – ATARI 520 und 1040 ST:

- Legen Sie die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk.
- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Klicken Sie zweimal auf TATOU.PRG

D – FUNKTIONSTASTEN

Auf ATARI ist der Joystick vorgeschrieben, während Sie auf SCHNEIDER die Wahl zwischen Joystick und Tastatur haben.

TASTEN	Joystick	Tastatur
BESTÄTIGUNG	ACTION-Knopf	Leertaste
ZUGANG ZUM AUSWAHLMODUS	RETURN od. ENTER	Return od ENTER
ABBRUCH (Nur auf Atari)	ESC	

IV – DAS SPIEL

Das Spiel ist in zwei Teile aufgliedert.

A – Vorbereitungen:

Man wählt die Route und packt das notwendige Material in den Rucksack.

B – Der Aufstiege:

Das große Abenteuer.

A – VORBEREITUNGEN

1) Wählen einer Route

a) Anzahl der Besteigungen:

Drücken Sie auf die Leertaste (oder ACTION-Knopf), und wählen Sie die Anzahl der Besteigungen (1 bis 3 Besteigungen hintereinander): Dazu bewegen Sie den Cursor (in Form einer Hand), um Ihre Wahl zu treffen, und bestätigen Sie (Leertaste oder Action-Knopf).

Falls Sie nicht zum ersten Mal spielen, könnte es sein, daß Sie an dieser Stelle eine alte Partie fortsetzen wollen. Siehe dazu den Absatz V. D. LADEN EINER GESICHERTEN PARTIE.

b) Charakteristiken der Route:

Die Routen sind auf dem Gebirge eingezeichnet. Um die Charakteristiken jeder einzelnen zu erfragen, stellen Sie die Cursor-Hand auf das gelbe Quadrat ein, das sich unterhalb jeder Route befindet, und bestätigen (Leertaste oder ACTION-Knopf).

* Schwierigkeitsgrade:

1 = leicht

2 = kaum schwierig

3 = eher schwierig

4 = schwierig

5 = sehr schwierig

6 = extrem schwierig

Diesen Schwierigkeitsgraden sind manchmal ein Plus- oder Minuszeichen zugeordnet, um einen Zwischenwert zu bestimmen. Z.B.: 4+ ist ein wenig schwieriger als 4, ohne sehr schwierig zu sein.

c) Wahl der Route:

Um nun die Wahl der Route festzulegen, führen Sie den Cursor auf das Symbol JA und drücken auf die Leertaste oder Action-Knopf. Wenn Sie eine andere Route wählen wollen, führen Sie den Cursor auf NEIN und bestätigen Sie mit der Leertaste oder dem Action-Knopf.

2) Vorbereiten des Rucksacks

Sie sind von vornherein mit einem Gurt, einem Pickel und zwei Eispickeln ausgerüstet, die nicht im Rucksack sind.

a) Die Gegenstände im Rucksack:

Ihr Rucksack ist bereits gepackt. Auf dem Bildschirm sehen Sie "seitenweise" die Gegenstände, die sich bereits darin befinden.. Um "umzublättern" (d.h. um die anderen Gegenstände zu sehen), bewegen Sie die Cursor-Hand auf WEITERE und bestätigen. Um Gewicht, Menge und Bezeichnung jedes Gegenstandes zu erfahren, führen Sie den Cursor auf diesen und bestätigen (die gewünschten Daten scheinen darunter auf).

Wenn Sie mit dem Inhalt des Rucksacks zufrieden sind, stellen Sie die Cursor-Hand auf NIMM und bestätigen.

b) Andere Gegenstände einpacken:

Wenn Sie Ihren Rucksack selber packen wollen, stellen Sie den Cursor auf NICHT und bestätigen. Dann steht am Bildschirm eine Reihe von Gegenständen zur Auswahl.

- Um die nächste Reihe von Gegenständen zu sehen, bestätigen Sie WEITERE.

- Um einen Gegenstand einzupacken, bewegen Sie die Cursor-Hand, darauf und drücken auf **BESTÄTIGUNG**, sooft Sie wollen; z.B.: wenn Sie 10 Beutel Suppe mitnehmen wollen, positionieren Sie die Cursor-Hand auf den Beutel und drücken zehnmal auf **BESTÄTIGUNG**. (Manche Gegenstände sind nur einzeln vorhanden.)

c) Gegenstände entnehmen:

Wollen Sie einen Gegenstand (aus dem Rucksack) herausnehmen, so stellen Sie die Cursor-Hand auf ihn ein und drücken auf **BESTÄTIGUNG**.

d) Hinweise für die Atari-Version:

Die Gegenstände werden lagenweise von unten nach oben eingeräumt; d.h. Sie sollten die wichtigsten Dinge zuletzt einpacken, damit sie obenauf liegen.

Nota bene: Sie können zu jedem beliebigen Zeitpunkt die ESC-Taste betätigen, um neu anzufangen.

e) Sobald Sie das Packen erledigt haben, betätigen Sie das Symbol **ENDE**.

3) Der Aufbruch: Uhr- und Jahreszeit

Stellen Sie die Cursor-Hand auf das Minus- oder das Pluszeichen, um die Uhrzeit auf einen früheren oder späteren Zeitpunkt zu verlegen. Danach verlagern Sie den Cursor auf die Uhrzeit, die Sie dann bestätigen.

Auf ähnliche Art und Weise bestimmen Sie, ob Sie im Winter oder im Sommer aufbrechen, was das Wetter und die Tagesdauer beeinflusst.

B – DER AUFSTIEG

1) Anzeiger

Ihr Weg kann Sie über Gletscher, verschneite Hänge oder Felsen führen; es kann auch vorkommen, daß Sie in eine Gletscherspalte fallen. Diese vier Möglichkeiten legen jeweils einen Präsentationstyp (Bildschirm) fest. Jedoch haben die vier Typen gewisse Indikatoren (Anzeiger) und Befehle gemeinsam:

a) Das Profil:

Das Profil unseres Bergsteigers ist deshalb so wichtig, weil sich in seiner Brille widerspiegelt, was Sie als nächstes erwartet (Hang, Fels oder Gletscher).

b) Numerische Indikatoren:

Die Uhrzeit, die Temperatur, die Höhe über dem Meeresspiegel werden unmißverständlich in diesem Fenster angezeigt.

Atari-Version: Von Zeit zu Zeit ist es angebracht, die Zeit zu beschleunigen (auf die + Taste drücken) oder zu verlangsamen (auf - drücken).

c) Gesundheitszustand:

Das Gesicht des Bergsteigers (Atari) oder ein Text (Schneider) erscheint, um auszudrücken, ob er Hunger oder Durst verspürt, ob ihm heiß oder kalt ist, ob er ermüdet....

Sollten weder Gesicht noch Text aufschelnen, bedeutet dies, daß alles in Ordnung ist.

d) Sicherung/Aufwachen:

Dieser Anzeiger dient nur in zwei Fällen:

- Wenn es notwendig ist, sich an die Felswand anzuhängen, um sich zu sichern. (Sehen Sie dazu den Absatz SICHERUNG.)
- Wenn Sie nach einer Übernachtung im Gebirge aufgeweckt werden wollen, führen Sie die Cursor-Hand auf AUFWACHEN und drücken die BESTÄTIGUNGS-Taste.

2) Befehle zur Verwendung der Gegenstände

Sie lenken den Bergsteiger mit Hilfe des Joysticks (Cursor-Tasten).

a) Im Rucksack:

Wenn Sie einen im Rucksack oder an Ihrem Körper befindlichen Gegenstand anzuwenden wünschen, betätigen Sie die Taste AUSWAHLMODUS, worauf die Cursor-Hand aufscheint.

Sie erhalten ein Inhaltsverzeichnis der Gegenstände im Rucksack, indem Sie den Cursor auf letzteren positionieren und bestätigen.

b) Am Körper:

Sie gehen auf analoge Weise vor, wenn Sie wissen wollen, womit Ihr Körper ausgestattet ist.

Um eines dieser Objekte zur Hand zu nehmen und es zu verwenden, bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Gegenstand und drücken auf BESTÄTIGUNG. Daraufhin ertönt ein akustisches Signal.

Zum Beispiel: Um die Brille abzunehmen und sie in den Rucksack zu stecken, führen Sie den Cursor auf den Körper des Bergsteigers und drücken auf BESTÄTIGUNG. Scheint die Brille in der Liste auf, so

bestätigen Sie sie. Danach können Sie im Rucksack nachschauen: Sie werden sehen, die Brille ist darin.

NB: Das Bergsteigermaterial (Haken, Seile...) befindet sich bereits am Körper. Nahrung, Bekleidung, Steigeisen usw. sind im Rucksack.

Achtung: Unser Bergsteiger kann seinen Rucksack während des Kletterns (Schnee oder Fels) nur dann öffnen, wenn er sich mit Hilfe der Bandschlinge (siehe den Absatz über die "Gurt-Sicherung") an die Felswand hängt.

3) Sicherung

a) Seil-Sicherung:

Um sich vor Stürzen zu sichern, muß man das Seil aus dem Rucksack holen; danach überprüft das Programm, ob Sie auch alles Notwendige mit dabei haben (Haken oder Keil, Schnapping (Karabiner), Hammer....).

Auf Schnee benötigen Sie:

- Eishaken
- Schnappinge
- ein Seil

Auf Eis benötigen Sie:

- Eishaken
- Schnappinge
- ein Seil

Auf Fels benötigen Sie:

- Haken oder Keile
- Schnappinge
- ein Seil

- Die Verankerungspunkte:
- die Haken
 - die Eishaken
 - die Keile

INDIKATOR SICHERUNG:

Von nun an sehen Sie die Anzeiger: **SICHERUNG**
 EINHOLEN
 LASSEN

EINHOLEN/LASSEN treten in Kraft, wenn Sie sich nicht mehr anseilen müssen (wenn Sie etwa aus einer Gletscherspalte herauskommen).

EINHOLEN bedeutet, daß Sie eine Steigklemme verwenden (das Programm überprüft, ob Sie ein solche mit sich führen), um alle Elemente, die zum Sichern gedient haben, wieder einzusammeln (Haken....).

LASSEN bedeutet, daß Sie nur das Seil einholen und den Rest an Ort und Stelle belassen und aufgeben.

Sie entscheiden sich für **EINHOLEN** oder **LASSEN**, indem Sie die Cursor-Hand und die **BESTÄTIGUNGS**-Taste verwenden.

ACHTUNG: Die Anzeige **SICHERUNG** blinkt, wenn Sie an das Seilende gelangt sind. Sie müssen das Material also einholen oder lassen (falls Sie die Steigklemme vergessen haben) und sich neuerlich an dieser Stelle anseilen.

b) Gurt-Sicherung:

Die **BANDSCHLINGE** erlaubt es Ihnen, sich auszuruhen oder etwas aus dem Rucksack zu holen, wenn Sie sich in einer Gletscherspalte, auf einem Hang oder im Fels befinden. Sie benötigen das gleiche Material

wie bei der Seil-Sicherung (Verankerungspunkte je nach Bodenbeschaffenheit).

Holen Sie die Bandschlinge aus dem Rucksack.

Ein spezieller Anzeiger erscheint, wenn Sie sich mit dem Gurt sichern: man sieht am Bildschirm eine Person, die an einer Wand hängt. Sobald Sie wieder weitersteigen, verschwindet der Anzeiger, und die Gurt-Sicherung wird automatisch aufgehoben.

4) Auf dem Gletscher

a) Steuern der Bewegungen:

Handlungen	Joystick	Tastatur	Randbemerkung
Gehen	<-- -->	<-- -->	gleichmäßig und rhythmisch gehen
Springen	↑	↑	um über Gletscher spalten zu springen
Sondieren	ACTION-Knopf	Leertaste	um den Boden auf seine Festigkeit zu prüfen

b) Hinweis:

Beim Gehen müssen Sie darauf achten, daß die Bewegungen des

Joysticks (oder Tasten <- und ->) mit den Schritten des Alpinisten auf dem Bildschirm übereinstimmen, sonst kommen Sie ins Stolpern. Beginnen Sie links.

5) Auf Schneehängen oder In Gletscherspalten

a) Anzeiger "Seilbahn":

Dieser Anzeiger wird im Gletscher nicht sichtbar. Die Position der Seilbahn gibt schätzungsweise Ihren Standpunkt bzw. die bis zum Gipfel noch zurückzulegende Distanz an.

b) Steuern der Bewegungen:

Handlungen	Joystick	Tastatur	Randbemerkung
Pickel festhaken	↑	↑	oft sind mehrere Versuche notwendig je nach dem verwendeten Material
Füße fest verankern	↓	↓	
Sich hochziehen	ACTION-Knopf	Leertaste	

c) Hinweise:

Zuerst muß man die Eispickel in den Schnee oder ins Eis treiben, bis sie festsitzen, danach mit dem Fuß stoßen, um einen festen Halt zu

schaffen, sich hochziehen, Pickel einschlagen, usw...

Achtung Rutschgefahr, wenn Sie zu lange brauchen, den Bewegungsvorgang zu vollziehen.

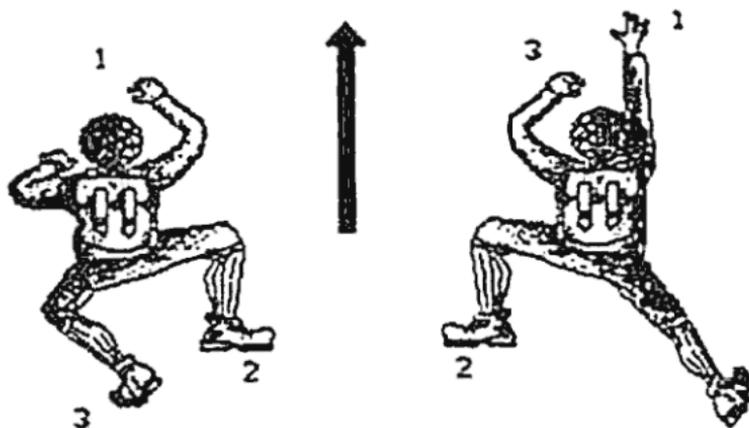
6) Im Fels

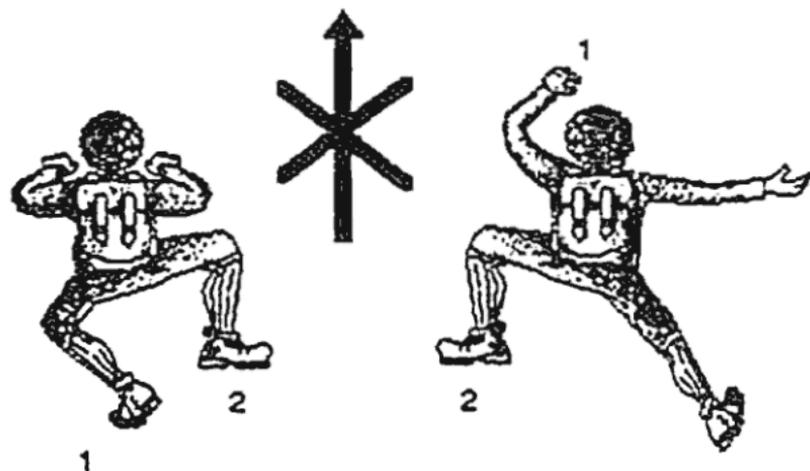
a) Anzeiger "Seilbahn":

Dieser Anzeiger wird im Gletscher nicht sichtbar. Die Position der Seilbahn gibt schätzungsweise Ihren Standpunkt bzw. die bis zum Gipfel noch zurückzulegende Distanz an.

b) Hinweise zum Klettern:

Die Gliedmaßen müssen festen Halt haben, damit Sie sicher und zügig vorankommen. Das heißt, daß mindesten drei Glieder gut plaziert sein müssen, damit man sich mit den Beinen hochstemmen und mit den Armen hochziehen kann.





Beim Klettern kann ein Halt mehr oder wenig sicher sein. Dies können Sie dank einer Kontrollanzeige überprüfen, auf der im Prinzip je zwei Hände und Füße abgebildet sind.

Wenn etwa die rechte Hand in der Anzeige fehlt, so bedeutet dies, daß sie keinen Halt hat.

Blinkt sie, so hat sie nur einen schlechten Halt, dem Sie nicht allzusehr trauen sollten. Diese unsicheren Stellen sollten Sie nur dann benützen, wenn Sie schnell, geschickt und durchtrainiert sind.

Es gibt auch besonders sichere Stellen, sogenannte "Badewannen", an denen Sie sich endlos festhalten können; aber ansonsten werden diese Stellen immer unsicherer, je länger Sie sich daran aufhalten.

Hüten Sie sich vor Steinschlag!

c) Steuern der Bewegungen :

Handlungen	Joystick	Tastatur	Randbemerkung
Fuß oder Arm wählen	ACTION-Knopf	Leertaste	Den Fuß oder Arm, den Sie bewegen werden, blinkt.
Fuß (Arm) heben	↑	↑	—
Fuß (Arm) senken	↓	↓	—
Sich hochziehen	↑ ACTION	↑ Leertaste	Sie müssen festen Halt haben. Beide Tasten gleichzeitig drücken.
Hinuntergleiten	↓ ACTION	↓ Leertaste	
sich nach links bewegen	<- ACTION	<- Leertaste	Abbildung der Ausgangspositionen siehe oben.
sich nach rechts bewegen	-> ACTION	-> Leertaste	—
Einem Stein ausweichen	<- oder ->	<- oder ->	Man muß sehr schnell sein.

V - SPEZIALBEFEHLE

A - NEUBEGINN

Sollte Ihnen ein Unglück zugestoßen sein, können Sie das Spiel wieder von vorn anfangen, indem Sie auf BESTÄTIGUNG drücken.

B - PAUSE

Auf Atari können Sie auch eine Pause machen, wenn Sie auf ABBRUCH drücken. Zur Fortsetzung drücken Sie auf BESTÄTIGUNG.

C - SICHERN EINER LAUFENDEN PARTIE

Haben Sie daran gedacht, eine Diskette in den Rucksack zu packen? Nein? Dann können Sie auch nicht die laufende Partie auf Diskette abspeichern. Wenn ja, dann öffnen Sie Ihren Rucksack und entnehmen Sie ihm die Diskette. Handelt es sich bei Ihrem Spiel um eine Kassettenversion, so legen Sie eine Kassette in den Programm-Recorder, drücken Sie auf REC und PLAY, danach auf BESTÄTIGUNG. Bei einer Diskettenversion legen Sie eine neue und formatierte (nicht geschützte) Diskette in das Diskettenlaufwerk und bestätigen (auf SCHNEIDER vergewissern Sie sich, daß Ihre Diskette absolut leer und Data-formatiert ist).

D - LADEN EINER GESICHERTEN PARTIE

Sollten Sie eine bereits gesicherte Partie fortsetzen wollen, führen Sie im Teil "VORBEREITUNGEN - Wählen der Route" den Cursor auf

VORIGE und drücken auf BESTÄTIGUNG.

VI – EINIGE TIPS VOM FACHMANN ERIC ESCOFFIER

"Eine Bergtour muß sorgfältig vorbereitet werden: Das fängt schon beim Packen des Rucksacks an; erwägen Sie eine Übernachtung, denken Sie an einen möglichen Wetterumschwung (besonders im Winter), vergessen Sie Nahrung und Getränke nicht: Rum oder Rotwein, das wärmt zwar; aber bedenken Sie die Nebenerscheinungen

- Nehmen Sie mindestens drei Haken oder Keile mit!
- Vorsicht vor der Höhensonne: denken Sie an Spezialbrille (Gletscherbrille) und an Sonnencreme.
- Beim Klettern denken Sie daran, hin und wieder einen Haken einzuschlagen. Je kürzer der Abstand zwischen den Haken, umso kleiner der Sturz.
- Vom Tragen von Stelgeisen auf Fels wird dringend abgeraten."

VII – INDEX: BERGSTEIGERAUSRÜSTUNG

Aludecke: Für Notfälle, schützt gegen Kälte.

Anorak: Mit Eiderdaunen gefüllt.

Camp. Geschirr: Camping-Geschirr (Teller, diverse Behälter).

Diakette: Sie erlaubt es, eine noch nicht beendete Besteigung abzuspeichern, um sie zu unterbrechen und später wieder fortzusetzen.

Dynamit: Mit besonderer Vorsicht zu handhaben.

Eishaken: Verankerungspunkt auf Eis (Hammer notwendig).

Haken: Verankerungspunkt, für den man einen Hammer benötigt.

Hammer: Damit kann man Haken und Eishaken einschlagen.

Hängematte: Für Übernachtung in der Wand (Atari).

Höhenbrille: Gletscherbrille: muß unbedingt auf der Nase sitzen, wenn die Sonne am Zenit steht!

Helm: Schützt vor Steinschlag.

Igluzelt: Kuppelzelt, falls Sie sich entschlossen haben, die Nacht auf dem Gletscher zu verbringen.

Kell: Verankerungspunkt auf Fels (dazu braucht man keinen Hammer).

Kocher: Gaskocher allein ohne die Kartusche.

Lampe: Taschenlampe, zur nächtlichen Inspektion Ihres Rucksacks.

Revolver: Wenn Sie keinen Ausweg mehr wissen.

Schnapping: (Karabinerhaken) "Verbindung" zwischen Seil und Verankerungspunkt.

Schneeschaufel: Zum Errichten eines Iglus.

Schuhbänder: Reserve-Schnürsenkel.

Skibrille: Bei Nebel aufsetzen.

Slicks: Profillose Kletterschuhe (haften besser).

Steigelsen: Werden auf den Schuhen befestigt und verhindern das Ausrutschen auf Snowhängen, Gletschern und Graten.

Steigklemme: (Jumard-Klemme) Eine Art mechanischer Aufzug.

Dank dieser kann man Haken und Schnappinge wieder einsammeln.

Strickleiter: Künstlicher Halt für die Füße, kann beim Klettern im Fels von Nutzen sein (1 Haken und 1 Schnapping notwendig).

Talkerde: Auf den Händen aufzutragen, damit diese besser greifen und nicht so leicht abgleiten.

CHAMONIX CHALLENGE ist ein Produkt von INFOGRAMES.

Programmierung: Alain VIALON, Graphik: Didier CHANFRAY

Adaptierung: Gérard COUROUBLE, Yves LAMOUREUX, Pascal BUREL

Musik: Charles CALLET

Übersetzung: Beate VIALLE