

# DIE ERBSCHAFT

## PANIK IN LAS VEGAS



COMMODORE  
64 - 128  
DISKETTE,  
MIT JOYSTICK

INFOGRAMES



# DIE ERBSCHAFT: PANIK IN LAS VEGAS

AUTOREN : PIERRE BAYLE, ROGER GRANIER

New Haven Connecticut, in den sechziger Jahren.  
Die zum größten Teil zerfallenen Gebäude reihen sich aneinander, monoton bis zur Verzweiflung.

In seinem verdreckten Zimmer im 17. Stock eines ebenso verdreckten Gebäudes betrachtet Peter, ausgestreckt auf seinem Bett, mit düsterem Blick die Wand.

Die Schulden wachsen, kein Lichtblick am Horizont, keine Arbeit, kein Geld. Er wagt sich kaum aus seinem Zimmer, vor Angst, einen seiner vielen Gläubiger zu treffen. Seit mehreren Monaten hat er keine Miete mehr bezahlt, und die Vermieterin droht ihn hinauszuerwerfen.

Die Situation scheint wirklich verzweifelt zu sein, als plötzlich das Schicksal an die Pforte klopft. "Ein Brief für Sie" schreit der Pförtner. Der Brief ist (natürlich) bereits geöffnet; der Pförtner hat wie gewöhnlich Kenntnis genommen. Unser Held faltet den Brief sorgfältig auseinander und entdeckt überrascht ein Flugticket nach Las Vegas zusammen mit 200 Dollar in kleinen Scheinen. Dem zumindest seltsamen Inhalt sind ein paar knappe Worte beigefügt:

"Ihre Tante, meine Klientin, ist gestorben. Sie sind Alleinerbe ihres Vermögens, aber nur unter der ausdrücklichen Bedingung, daß Sie wiederholen, was sie selbst in den dreißiger Jahren geschafft hat, nämlich in einer Nacht eine Million Dollar in Las Vegas zu gewinnen."

Er hat keine Minute zu verlieren, wenn er seinen Gläubigern entkommen will. Er rafft seine Sachen zusammen und stürzt die Treppe hinunter, nicht ohne mehrere (nicht immer sympathische) Personen anzurempeln.

Eine Verfolgungsjagd quer durch die Stadt beginnt, um dem letzten Willen einer komischen Alten nachzukommen.

Peter findet eine List nach der anderen, um seine Verfolger abzuschütteln. Versäumen Sie nicht, dabei zu sein, und machen Sie sich sofort auf den Weg in die lasterhafte Stadt Las Vegas, zusammen mit unserem Helden !



# WIE MAN DAS PROGRAMM STARTET

## WENN SIE EINEN MICRO-COMPUTER SCHNEIDER CPC 464- CPC 664- CPC 6128 BESITZEN

Dieses Programm läuft unter folgender Konfiguration :

- Zentraleinheit CPC 464, CPC 664, CPC 6128
- Programmrekorder oder
- Diskettenlaufwerk
- Joysticks empfohlen

### VERSION AUF KASSETTE

DIE ERBSCHAFT besteht aus drei Teilen. Die Teile 1 und 2 befinden sich auf der Vorderseite der Kassette, Teil 3 ist auf der Rückseite.

Vergewissern Sie sich, daß alle Einheiten richtig verbunden sind.

- Machen Sie den Programmrekorder betriebsbereit.
- Schalten Sie den Bildschirm ein.
- Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
- Legen Sie die zurückgespulte Kassette (Seite 1) in den Rekorder ein.

Mit dem CPC 6128 oder 664 :

- Tippen Sie zunächst I TAPE (Um I zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig auf die Tasten SHIFT und  $\text{a}$ ).
- Dann (und dies gilt auch für den 464) drücken Sie gleichzeitig auf die Taste CTRL und die kleine Taste ENTER der Zifferntastatur. Der Steuerbefehl "RUN" erscheint auf dem Bildschirm.
- Drücken Sie auf die Taste PLAY Ihres Rekorders.

Das Programm wird geladen und startet automatisch. Wenn das Programm geladen ist, vergessen Sie nicht, den Zählerstand Ihres Rekorders zu notieren, damit Sie das Spiel direkt mit dem 2. Teil wiederaufnehmen können.

### VERSION AUF DISKETTE

- Machen Sie das Diskettenlaufwerk betriebsbereit.
  - Schalten Sie den Bildschirm ein.
  - Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
  - Legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.
- Tippen Sie I CPM (Um I zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig auf die Tasten SHIFT und  $\text{a}$ ).

Das Diskettenlaufwerk startet und das Programm wird automatisch geladen.

Ein Menu erscheint auf dem Bildschirm :

1. Teil
2. Teil
3. Teil

Wählen Sie einen Teil, indem Sie auf 1, 2 oder 3 drücken.

VORSICHT: Für den Zugang zu den Teilen 2 oder 3 müssen Sie den Code kennen, der nur am Ende des vorigen Teils angegeben wird.

## WENN SIE EINEN MICRO-COMPUTER COMMODORE C64, C128 BESITZEN.

Das Programm läuft unter folgender Konfiguration :

- Zentraleinheit C64, C128. Wenn Sie einen C128 besitzen, tippen Sie G064.
- Programmrekorder oder
- Diskettenlaufwerk
- Joysticks empfohlen

### VERSION AUF KASSETTE

Vorderseite : Teil 1 und 2

Rückseite: Teil 3

- Vergewissern Sie sich, daß alle Einheiten richtig verbunden sind und machen Sie sie betriebsbereit.
- Legen Sie die Kassette so, daß Sie die Vorderseite abspielen können, in den Rekorder und bewegen Sie den Zählerstand wieder auf Null.
- Drücken Sie gleichzeitig auf die Tasten SHIFT und RUN/STOP.
- Tippen Sie LOAD und drücken Sie auf die Taste RETURN.
- Der Steuerbefehl "PRESS PLAY ON TAPE" erscheint auf dem Bildschirm.
- Drücken Sie auf die Taste PLAY Ihres Rekorders.

Die Kassette beginnt zu laufen und das Programm wird geladen und startet automatisch.

Wenn das Programm geladen ist, vergessen Sie nicht, die Ziffer des Rekorderzählers zu notieren, damit Sie das Spiel direkt im Teil 2 wiederaufnehmen können.

### VERSION AUF DISKETTE

- Legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk.
- Machen Sie die Zentraleinheit betriebsbereit.
- Tippen Sie LOAD"\*", 8, 1



Das Diskettenlaufwerk startet und das Programm wird automatisch geladen.

Ein Menu erscheint auf dem Bildschirm :

1. Teil
2. Teil
3. Teil

Wählen Sie einen Teil, indem Sie auf 1, 2 oder 3 drücken.

**VORSICHT :** Für den Zugang zu den Teilen 2 oder 3 müssen Sie den Code kennen, der nur am Ende des vorigen Teils angegeben wird.

## ABLAUF DES PROGRAMMS

Nach dem Titelbildschirm, und sobald das ganze Programm geladen ist, erscheint der Text eines Telegramms auf dem Bildschirm.

Wenn Sie es gelesen haben, drücken Sie auf irgendeine Taste, oder den Druckknopf der Joysticks.

Daraufhin sehen Sie das besagte, heruntergekommene Zimmer, und ein kleines Rechteck (den "Cursor") auf dem Bildschirm, welches Ihre Blickrichtung symbolisiert.

Sie können das Spiel beginnen, aber geben Sie acht : die Zeit läuft !

## PRINZIP DES SPIELS

Die Erbschaft ist ein Abenteuerspiel, welches allein mit dem Joystick oder gewissen Tasten der Tastatur gespielt wird :

Pfeiltasten-Cursorstasten für Schneider;

▲/A, ▼/Z, ◀/◂, ▶/▸ für Commodore.

Kein Kommando braucht eingetippt zu werden.

Zum Spielen genügt es, den Cursor entweder mit den Tasten, oder mit dem Joystick an die gewünschte Stelle zu bewegen, und dann diese Stelle mit der Leertaste (wenn Sie mit der Tastatur spielen) oder dem Druckknopf des Joysticks zu bestätigen.

Die Bestätigung der Cursorposition erlaubt Gegenstände zu nehmen, hinzustellen, herzugeben, oder den Inhalt zu entnehmen. Darüberhinaus kann man mit dem Cursor etliche andere Handlungen ausführen, die Sie entdecken sollen (das ist Bestandteil des Spiels).

Die genommenen Gegenstände erscheinen auf dem Bildschirm.

## BEWEGUNGEN :

Um sich im Innern des Gebäudes zu bewegen :

Zum Drehen den Cursor (mit dem Joystick oder den Tasten der Tastatur) ganz an den rechten oder linken Bildrand bewegen. Sie drehen sich jedesmal um eine Vierteldrehung, und das neue Bild erscheint sofort. Es ist empfehlenswert, sich einen Plan zu machen, um nicht unnötigerweise an dieselbe Stelle zurückzukehren.

Zum Vorwärtsgehen den Cursor auf die Bildmitte plazieren, und auf den Druckknopf des Joysticks oder die Leertaste drücken.

DIE ERBSCHAFT besteht aus drei verschiedenen Teilen :

1. Im Gebäude
2. Am Flughafen
3. In Las Vegas

Am Ende jedes Teils wird ein Code angegeben, welcher notwendig für den Zugang zum nächsten Teil ist.

Die Teile sind also unabhängig voneinander und wenn einmal die Codes gefunden worden sind, kann man einen direkten Zugang zu ihnen haben.

Im ersten Teil müssen Sie rechtzeitig aus dem Gebäude finden, um das Flugzeug nach Las Vegas nicht zu verpassen. Sie werden auf Ihre Gläubiger treffen : es bleibt Ihnen überlassen, wie Sie diese dazu bringen, Sie nicht am Verlassen des Gebäudes zu hindern.

Der zweite Teil spielt sich am Flughafen ab. Verpassen Sie nur nicht den Abflug nach Las Vegas !

Im dritten Teil befinden Sie sich im Milieu des Lasters in Las Vegas, der Hauptstadt des Glücksspiels. Jedes Casino hat sein eigenes Spiel.

## DER JACKPOT

Jede Spielmarke kostet 10 Dollar, und Sie können bis zu fünf Spielmarken pro Spiel setzen.

Für eine Spielmarke gewinnen sie

100 mal den Einsatz bei BAR - BAR - BAR

15 mal den Einsatz bei GLOCKE - GLOCKE - GLOCKE

25 mal den Einsatz bei ZITRONE - ZITRONE - ZITRONE

10 mal den Einsatz bei PFLAUME - PFLAUME - PFLAUME



25 mal den Einsatz bei BAR -BAR - XXXXXX  
 25 mal den Einsatz bei XXXXXX - BAR - BAR  
 25 mal den Einsatz bei BAR - XXXXXX - BAR  
 6 mal den Einsatz bei GLOCKE - GLOCKE - BAR  
 6 mal den Einsatz bei BAR - GLOCKE - GLOCKE  
 6 mal den Einsatz bei GLOCKE - BAR - GLOCKE  
 4 mal den Einsatz bei ZITRONE - ZITRONE - XXXXXX  
 4 mal den Einsatz bei ZITRONE - XXXXXX - ZITRONE  
 4 mal den Einsatz bei XXXXXX - ZITRONE - ZITRONE  
 2 mal den Einsatz bei KIRSCHEN - KIRSCHEN - XXXXXX  
 2 mal den Einsatz bei KIRSCHEN - XXXXXX - KIRSCHEN  
 2 mal den Einsatz bei XXXXXX - KIRSCHEN - KIRSCHEN  
 1 mal den Einsatz bei ZITRONE - KIRSCHEN - PFLAUME  
 1 mal den Einsatz bei allen übrigen Kombinationen dieser drei.

Zum Einsatz : den Cursor auf den Münzstapel bewegen und bestätigen, indem Sie auf den Druckknopf des Joysticks oder die Leertaste, wenn Sie mit der Tastatur spielen, drücken.

Zum Spielen : den Cursor auf den Handgriff der Maschine bewegen und in derselben Weise bestätigen.

## DIE KUGEL

Das Prinzip des Spiels beruht auf neun Nummern, mit welchen auf zwei Arten gespielt werden kann. In jedem Fall beträgt der Minimaleinsatz 10 Dollar.

### 1/ DIE EINFACHEN CHANCEN

Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie den Betrag Ihres Einsatzes.

#### SCHWARZ UND ROT

Die Nummern haben nicht alle dieselbe Farbe :

1, 3, 6, 8 sind schwarz ;  
 2, 4, 7, 9 sind rot.

Die Nummer 5 ist weder schwarz noch rot: wenn sie gezogen wird, verliert man in jedem Fall seinen Einsatz.

#### GERADE und UNGERADE

Die Nummern 2, 4, 6, 8 sind gerade,  
 die Nummern 1, 3, 7, 9 sind ungerade.

Wiederum macht die Nummer 5 eine Ausnahme und zieht in jedem Fall den Verlust des Einsatzes nach sich.

## MANQUE und PASSE

Hier gelten 1, 2, 3, 4 als Manque und 6, 7, 8, 9 als Passe.

Die Nummer 5 trennt Manque und Passe und hat dieselben Konsequenzen wie in beiden obigen Fällen : Wenn 5 gezogen wird, verliert man in allen einfachen Chancen seinen Einsatz.

Wenn die gespielten einfachen Chancen auftreten, sind die Einsatzsummen gleich. Eine gespielte Münze = eine bezahlte Münze ; da der Einsatz immer das Eigentum des Spielers bleibt, enthält dieser sie zurück, wenn er gewinnt.

### 2/ DIE NUMMERN

Setzt man auf eine Nummer (auch die 5), so erhält man den siebenfachen Einsatz, wenn sie gewinnt.

Zum Einsatz:

Wenn Sie die Tastatur benutzen, den Cursor auf "EINSATZ" positionieren, und dann mit den Tasten "+" (☛ für Schneider) und "-" (☚ für Schneider) den Einsatz wählen, indem Sie gleichzeitig auf die Leertaste (bei Commodore) oder SHIFT (bei Schneider) drücken.

Wenn Sie die Joysticks benutzen, den Cursor auf "EINSATZ" positionieren, und dann den Einsatz wählen, indem Sie gleichzeitig auf den Druckknopf und eine beider Richtungen (nach oben oder nach unten) drücken.

Zum Spielen : Den Cursor auf das gewählte Feld positionieren und Druckknopf oder Leertaste drücken.

## CRAPS

Der Minimaleinsatz beträgt 10 Dollar, und der Croupier würfelt. Das Prinzip des Spiels ist ähnlich wie bei "Quitt oder doppelt".

Es zählt die Summe der Augen auf beiden Würfeln für Gewinn oder Verlust des Einsatzes.

Wenn beim ersten Wurf

- die Zahlen 2, 3, 12 auftreten, verlieren Sie den Einsatz ;
- die Zahlen 7, 11 auftreten, gewinnen Sie den Betrag des Einsatzes ;
- die Zahlen 4, 5, 6, 8, 9, 10 auftreten, können Sie weiterspielen.

Der Croupier wirft die Würfel ein zweites Mal und sagt: "Ich würfle um Eins zu Eins für (die eben aufgetretene Zahl)".

Wenn die vom Croupier angegebene Zahl auftritt, gewinnen Sie Ihren Einsatz.

Wenn sich eine der Zahlen 2, 3, 12, 7, 11 ergibt, verlieren Sie Ihren Einsatz.



In den anderen Fällen wird weitergespielt. Das Prinzip ist nun jedesmal dasselbe, nur der Einsatz wird jedesmal verdoppelt, verdreifacht, vervierfacht, usw...

Es gilt, zweimal hintereinander dieselbe Zahl als Summe der Augen auf den beiden Würfeln zu erhalten.

Zum Einsatz : Verfahren Sie wie beim Spiel "Die Kugel" beschrieben.

Zum Spielen : Bewegen Sie den Cursor auf den Croupier, dann bestätigen Sie mit Druckknopf oder Leertaste.

**Unter Mitwirkung von :**

Pierre BAYLE  
Richard BOTTET  
Gerard COUROUBLE  
Roger GRANIER  
PierreGROSBOIS  
Philippe VEDIER



Jede direkte oder indirekte Vervielfältigung, der durch Copyright geschützten Kassette mit Hilfe von elektrischen, elektronischen, magnetischen, optischen, akustischen oder jeden anderen technischen Mitteln, ob heutig oder zukünftig, ist unter Verfolgung Verboten.

Copyright 1986 INFOGAMES. 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne - France.