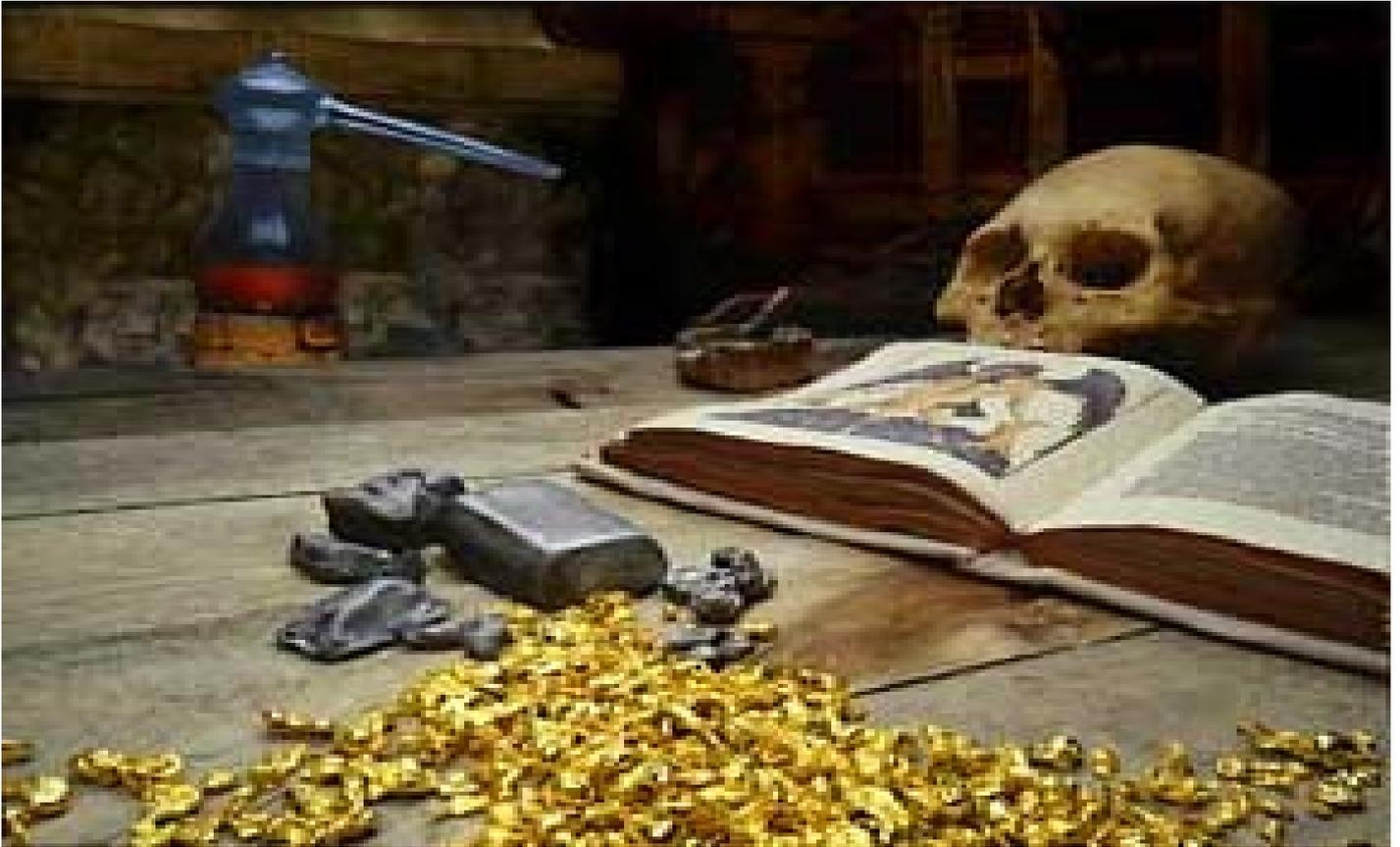


Lapis Philosophorum



H.J. Richstein A.Veldkamp

Titelgrafik:

Jens Fischer, Hannover

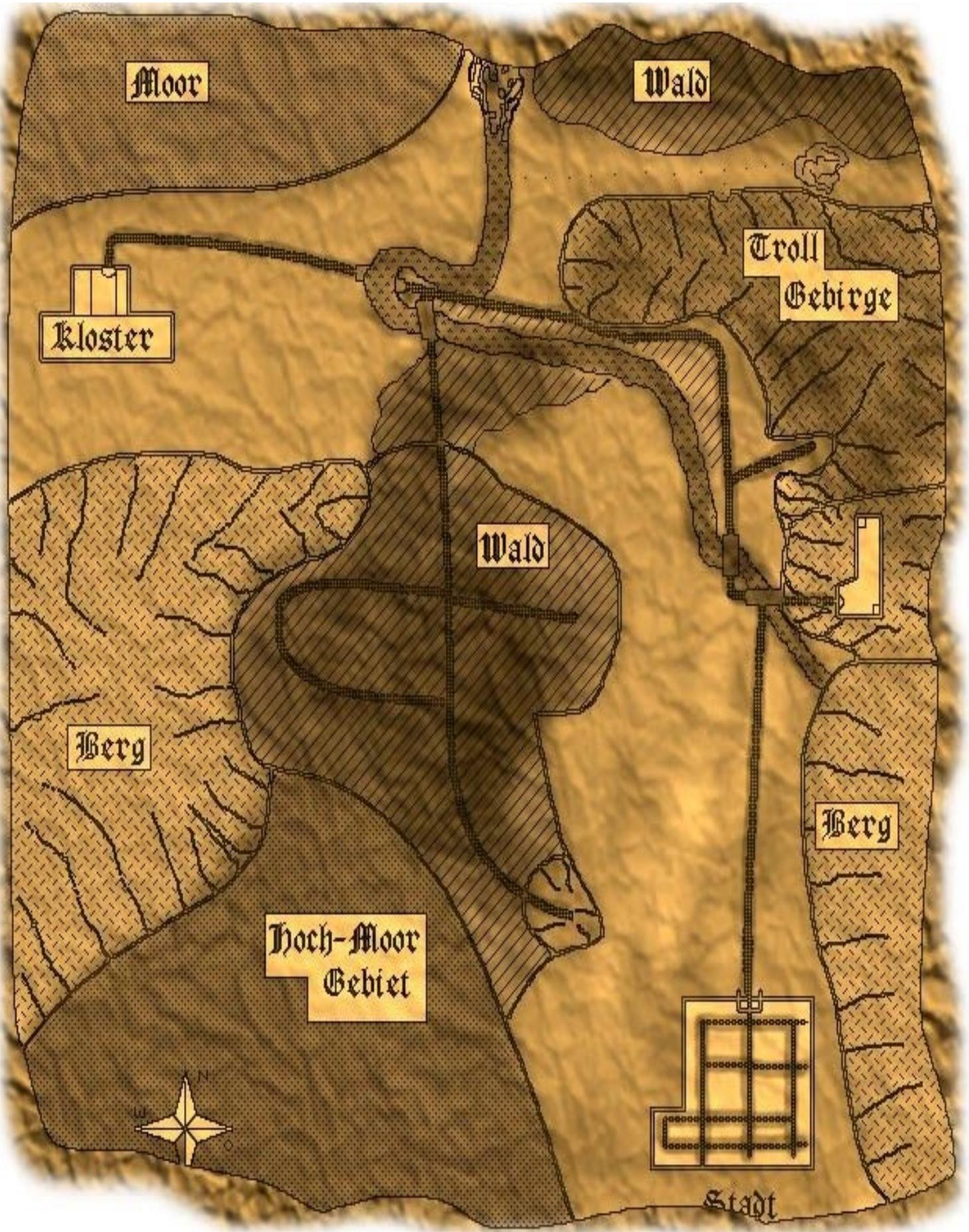
C-64 Version unter Mitarbeit von
Manfred Ackermann und Jens Brandenburg

weiterhin danken wir folgenden Personen für Tips,
Anregungen, unermüdliche Tests und Verbesserungsvorschläge:
Guido Claassen, Holger Cordes, Davids Juergen + Thorsten
Edens Jan + Sven Hennings, Gerald + Hilko Meyer
Birgitta Veldkamp

Einst regierte Koenig Giseler Gutfried jenes kleine Land Alkanien mit gerechter und weiser Hand. Seine Untertanen liebten und achteten ihn, und unter seiner Herrschaft bluehten und gediehen Reichtum und Wohlstand. Doch schon einige Jahre spaeter fiel eine tiefe Trauer ueber einen jeden im Koenigreiche, als da sie vernahmen ,dass die junge und huebsche Koenigin einer schweren Krankheit erlegen war.

Nun vergingen die Jahre, und der Koenig ward alt und grau. Da er seinen Thron jedoch nicht ohne Erben lassen wollte, beschloss er, sich erneut zu vermaehlen. Auch die neue Koenigin hatte tiefes Leid gesehen, als ihr erster Gatte verstarb. aber ihr Trost war ihr einziger Sohn, den sie mitbrachte nach Alkanien. Doch das Schicksal wollte es so, dass dem Koenig keine eigenen Erben beschieden waren, und so sprach er die Thronfolge seinem Stiefsohne zu. Doch dieser war machthungrig, geldgierig und ohne Skrupel. Da er nicht bis zum Tode des koenigs ausharren wollte, um die Herrschaft zu erlangen , fasste er einen finsternen Plan. Er vergiftete die Speise des Koenigs, und alsbald wurde dieser schwerkrank.

Vom Krankenbett aus schickte er Gesandte in alle Richtungen, um einen Heilkundigen zu finden. Doch es fand sich keiner, denn der finstere Stiefsohn hatte einen jeden Heilkundigen im Lande bestochen oder mit dem Tode bedroht. Rettung schien fern. Doch da fiel einem der Gesandten dein Name ein. Er kam zu dir geeilt, und obschon du vor Jahren ein Geluebde ablegtest, nicht mehr der Alchemie zu froenen, erklaertest du dich doch bereit, alles in deiner Macht stehende zutun, um das Leben des Koenigs zu retten.



Spiel laden

- 1.) FinalCartridgeIII mit SYS 64738 ausschalten !!!
(da sonst kein Spielstand gespeichert werden kann)
- 2.) LOAD "L*",8,1 >RETURN<
- 3.) Titelgrafik mit >F1< verlassen
- 4.) Einleitung mit >F1< verlassen
- 5.) Beginn des Adventures . . .

Wie man spielt

Shift + eckige Klammer auf = Ä
Pfund = Ö
Shift + eckige Klammer zu = Ü

Die restliche Tastaturbelegung ist normal. Der Parser (das ist der Teil des Programms, der Ihre Tastatureingaben analysiert) versteht ganze deutsche Sätze und auch zwei Aktionen die mit einem Bindewort verbunden sind. Zum Beispiel: "Lege die Axt und das Messer auf den Boden". Tippen Sie einfach ein was Sie sich denken, wenn Sie der Parser nicht versteht, macht er Sie darauf aufmerksam.

Befehle und Eingaben

Befehlswörter

SPEICHER, ABSPEICHERN, SPEICHERN

Durch einen dieser Befehle wird das Spielstandspeicher-Menü angezeigt, wo Sie bis zu sieben Spielstände auf Diskette speichern können.

LAD, LADEN

Durch einen dieser Befehle wird das Spielstandlade-Menü angezeigt, wo Sie einen Spielstände von Diskette laden können.

END, BEEND, QUITTIER

Achtung!!! Das Spiel wird ohne Rückfrage beendet, Ihnen bleibt nach eintippen dieses Befehls nur mehr die Möglichkeit ein neues Spiel durch drücken der Taste-F1 zu beginnen !!

AUSRÜSTUNG, AUSRUESTUNG, INVENTAR, A, I

Anzeigen der derzeit getragenen Gegenstände

HILF, HINWEIS, TIP, RAT

Liefert einen manchmal brauchbaren Hinweis.

Richtungen

NORD, N, NORDEN

S, SUED, SÜD, SUEDEN, SÜDEN

OST, O, OSTEN

WEST, W, WESTEN

HOCH, RAUF, HERAUF, HINAUF, H, OBEN

RUNTER, HERUNTER, HINUNTER, HERAB, HINAB, R, UNTEN

BETRET, REIN, HINEIN, IN, INS, HEREIN

RAUS, HERAUS, AUS, VERLASS, DRAUSSEN, FREI, HINAUS

Einige Verben die das Programm versteht

LIES, LES, ENTZIFFER, ENTSCHLÜSSEL, ENTSCHLUESSEL

VERBIND, BIND, BEFESTIG, KNOT

BAU, KONSTRUIER

PADDEL, RUDER, STAK, PADDL, STOSS

DI, DEN, DAS, EIN, EINEN

GREIF

MACH, BRAU

SCHLIESS

POLIER, SAEUBER, SÄUBER, SAEUBR, SÄUBR, PUTZ

NIMM, NEHM, ENTFERN, SAMML, HOL, SAMMEL, SCHOEPF, SCHÖPF, BESTELL

STECH, STICH

RUF

SPIEGEL, SPIEGL

SPRECH, FRAG, RED, SPRICH

SING, SUMM, PFEIF

KLETTER, BESTEIG, ERKLIMM, STEIG

ZÜND, ZUEND, ENTZÜND, ENTZUEND, ENTFACH

HYPNOTISIER, VERZAUBER, VERHEX

BEWEG, SCHIEB, ROLL, VERSCHIEB

VERSTECK

PENDEL, PENDL, SCHWENK

KITZEL, KITZL

SCHAUFEL, SCHAUFL, GRAB

ESS, ISS, TRINK

BESTECH, BESTICH

SCHNEID, FÄLL, FAELL

GEH, LAUF, RENN, FLIEH

TÖT, TOET, ERSTECH, ERSTICH, ERSCHLAG, ERMORD, ER-

WÜRG, ERWUERG, SCHLAG, ERDROSSEL, VERPRÜGEL,

VERPRUEGEL, VERPRÜGL, VERPRUEGL

BIET, GEB, GIB, BRING, TAUSCH, LOCK

KAUF, ERWERB

STEHL, STIEHL, KLAU

SPIEL

SUCH, FIND

KÜSS, KUESS, KNUTSCH

LEIH, BORG

NAGEL, VERNAGEL

STELL, LEG, TU, WERF, WIRF, SCHLEUDER, SCHMEISS, LEHN

SETZ

PFLÜCK, PFLUECK

STÜTZ, STUETZ, VERSTÄRK, VERSTAERK, STABILISIER, FESTIG

SPRING, HOPS, HÜPF, HUEPF

BAD, SCHWIMM

TAUCH

FANG

ÖFFN, OEFFN

VERSCHLIESS

BRECH, BRICH, ZERSTÖR, ZERSTOER

SCHAU, SEH, SIEH, GUCK, G, L, BLICK

PRÜF, PRUEF, UNTERSUCH

WO, WOFUER, WOFÜR, WARUM, WESHALB, WANN, WI, WER, ?,

WAS, WORAUS

ZEIG, WINK

VERKLEID, VERWANDEL, VERWANDL

SCHEISS, FUCK

SCHLACHT

RATEN, RAETSELN, RÄTSELN, SPIELEN, MITSPIELEN, SAG

Gegenstände

Alle Gegenstände die im Adventure vorkommen,

WASSER * BUCH * LAUT * MAUS, MÄUS, MAEUS * KETT, AMU-
LETT, ANHÄNGER, ANHAENGER * EDELWEISS, PFLANZ, BLUM,
PFLANZEN, BLUMEN * BLECH, KUPFERBLECH, KUPFER * BIER,
WEIN, GETRAENK, GETRÄNK * GELD, GOLD, TALER * LAMP,
LEUCHT, LICHT * SCHAUFEL, SCHIPP * AXT, BEIL * SCHWEIN,
SAU * FLEISCH, WURST * ZETTEL, REZEPT, NOTIZ * SCHWERT,
DOLCH, MESSER * AMPULL, FLASCH, GLAS, EXTRAKT * BROT
* HAMMER * NAGEL, NAEGEL, NÄGEL * ERZ, GESTEIN *
SCHLUESSEL, SCHLÜSSEL * SPIEGEL * LEITER * HOLZ, BOH-
LEN, BOHL, BALKEN, HOLZBALKEN, HOLZBOHLEN * AB-
DRUCK, NEGATIV * LEHM, ERD, MULD, PFUETZ, PFÜTZ * REI-
SIG, ZWEIG, ÄST, AEST * FEDER, FEDERN * STOCK, STAB,
STIEL, STANG, STECKEN * SEIL, TAU * KATER, KATZ, FELIX *
KRUG, TOPF, KRÜG, KRUEG, TÖPF * ELIXIER, PULVER, LAPIS *
SCHILF, HALM, ROHR, SCHILFHALM, SCHILFROHR * BLÄTTER,

BLAETTER, BLATT, LAUB * DIAMANT, EDELSTEIN, KLUNKER, DIAMANTEN * LAPPEN, TUCH, LUMPEN * BAUM, STAMM, BAUMSTAMM, STÄMM, STAEMM, BAUMSTÄMM, BAUMSTAEMM, BÄUM, BAEUM * SCHMIED * WIRT, GASTWIRT, KELLNER, OBER * MAUER, WAND, STADTMAUER, MAUERABDECKUNG, SCHINDELN * LABOR, KUECH, KÜCH * SPEICHER, BODEN, DACHBODEN, KELLER, GEWÖLB, GEWOELB * VIEH, VIEHZEUG, AMBOSS, RAD, FASS, TONN, TROG, WASSERTROG, GERUEMPEL, GERÜMPEL, WERKBANK, WERKZEUG, UNRAT, REGAL, WASCHZUBER, ZUBER, KESSEL, BRETT * SEILER * TISCHLER * HAUS, GEBAEUD, GEBÄUD, HÄUSER, HAEUSER, STAND, STALL, SCHWEINESTALL, PFERCH, HUETT, HÜTT, HUETTEN, HÜTTEN, KAEFIG, KÄFIG, STALL, STAELL, STÄLL * WERKSTATT, SEILEREI, TISCHLEREI, SCHREINER * WACH, WACHEN, SOLDAT, SOLDATEN * KÖNIG, KOENIG * FLUSS, STROM, KANAL * RITTER, RAUBRITTER * LOCH, SPALT, FELS-SPALT * FELS, FELSWAND * SCHATULL, KAESTCHEN, KÄST-CHEN, DOS * FLOSS, BOOT * FELSBROCKEN, FELSEN, STEIN, BROCKEN * TROLL, ZWERG * DRACH, DRACHEN, BIEST * KIST, KASTEN, TRUH * BRUECK, BRÄCK, ZUGBRUECK, ZUGBRÜCK * VOGEL * SCHRIFT, INSCRIFT, RUNEN, AUFSCHRIFT, BUCH-STABEN * FAEHRMANN, FÄHRMANN, KAPITAEN, KAPITÄN, BOOTSMANN * FAEHR, FÄHR * TISCH, UFER, LAND * STUHL, BANK * KLOSTER * KELLER * SCHLOSS * BURG * ABGRUND * NEST, SCHILD, ZEICHEN, TUERSCHILD, TÜRSCHILD * MUSIK * SCHENK, KNEIP, TAVERN, STADTSCHENK * STUFEN, TREPP, STIEG * DECK, HOEHLENDECK, HÖHLENDECK * STRASS, PFAD, GASS, HECK, MARKT * TOR, TUER, TÜR * BRUNNEN * FRAU, DAM, ALT, OMA * GAST, GAEST, GÄST, LEUT, MANN, MAEN-NER, MÄNNER * SCHRANK, KOMMOD * FENSTER, SCHEIB, FENSTERSCHEIB * GELAENDER, GELÄNDER * KAMIN, FEU-ERSTELL, OFEN * SCHREIBTISCH, SEKRETAER, SEKRETÄR, SCHUBLAD * HOEHL, HÖHL * FEUER, FLAMM * TURM, WEHR-TURM * KLEID, KLEIDER, HAUFEN, SANDHAUFEN, SCHERBEN, ABT, MÖNCH, MOENCH, KAES, KÄS, FORM, WAFFE, WAFFEN *

und die man im Adventure bekommen kann

WASSER IM KRUG * ALTES BUCH * LAUTE * MAUS * KETTE MIT AMULETT * EDELWEISS * KUPFERBLECH * KÖSTLICHES GETRÄNK * GELD * LAMPE * SCHAUFEL * AXT * SCHWEIN * STÜCK WURST * ZETTEL MIT REZEPT * MESSER AMPULLE MIT EXTRAKT * LAIB BROT * HAMMER * NÄGEL * QUECKSILBER-ERZ * SCHLÜSSEL * SPIEGEL * LEITER * HOLZBOHLEN * LEHMIGE ERDE * ABDRUCK IM LEHM * TROCKENES REISIG * WEICHE FEDER * LANGER STAB * SEIL * KATZE * TONKRUG * BAUMSTÄMME * SCHILFHALM * GRÜNES LAUB * WERTVOL- LER DIAMANT * WEICHER LAPPEN * ELEXIER DER WEISEN *

Tips

- * Katzen mögen Mäuse und alte Frauen mögen Katzen . . .
- * Wo ein Fluß ist, ist auch ein Wasserfall nicht weit . . .
- * Man munkelt, daß es im Land einen Troll geben soll, der für sein Leben gern "Hangman" spielt . . .
- * Ein Höhlengang, der nicht abgestützt ist, kann tödlich sein . .
- * Wo es eine Anlegestelle gibt, gibt es auch einen Fährmann
- *
- *
- *
- *
- *

Aus dem Lexikon

Lapis philosophorum - der Stein der Weisen

Der Stein der Weisen war das summum bonum der Alchemisten, jene begehrte Substanz, die eine Metallumwandlung am einfachsten, schnellsten und mit höchster Ausbeute durchführbar machte. Er wurde schon in den Texten des hellenistischen Ägyptens als tranmutierendes Pulver auf dem Weg zu Gold erwähnt. Zosimos bezeichnet dieses als xerion, was dem arabischen aliksir und zum lateinischen elixir wurde.

Ebenso finden wir die Bezeichnung Tinktur nach dem lateinischen tingere (färben). Diese stammt aus frühester Zeit, als es noch um die Imitation und nicht die Herstellung von Edelmetallen ging, als die richtige Farbe des Imitats von Bedeutung war. Für den Lapis philosophorum gab es auch im Sinne der Geheimwissenschaft Decknamen wie Basilisk, weil er Quecksilber zu Gold erstarren ließ, wie des Basilisken Blick Menschen zu Stein, oder Salamander, weil er feuerresistent sein sollte, oder schließlich Chamäleon, weil er in seiner Bildung viele Farben zeigte.

Den Stein der Weisen herstellen zu können, wurde als göttlicher Gnadentakt angesehen, deshalb gab es für die Alchemisten einen selbst auferlegten Moralkodex, der sie unter anderem verpflichtete, ihr Wissen geheim zu halten. Trotzdem herrschte im 17.Jhdt Einigkeit hinsichtlich seiner physikalischen Eigenschaften: Er wurde als roter, fester, schmelzbarer feuerbeständiger, nicht verdampfbarer, kompakter Körper bzw. als ebensolches Pulver von sehr hoher Dichte beschrieben. Während im 13.Jhdt eine rote Form Metalle in Gold, eine weiße Form Metalle in Silber transmutierte, werden im 17.Jhdt drei Ordnungen des Lapis angeführt.

Die niedrigste bewirkt eine Vorübergehende Umwandlung, die zweite verändert nur eine Eigenschaft des Ausgangsmaterials, etwa dessen Dichte, Farbe oder Duktilität, während die dritte und höchste Ordnung eine vollständige und dauerhafte Umwandlung in Gold bewirkt. Dieses Herstellungsverfahren umfaßte eine lang andauernde Erhitzung in einem hermetisch abgeschlossenen Gefäß, dem vas hermeticum, welches man seiner Form nach auch als das Ei der Philosophen bezeichnete. Der Kolbeninhalt durchlief Phasen unterschiedlicher Färbung. zunächst zeigte Schwarz eine Art Verwesung an, dann wurde die Cauda pavonis (Pfauschwanz) in einer Reihe von Farben durchlaufen. Der reife Lapis war nun weiß und für die Silberumwandlung geeignet.

Weiteres Erhitzen führt zur roten, für die Goldumwandlung tauglichen Form. Durch das Weichmachen von Wachs war der Stein nun fähig, in Metalle einzudringen. Wiederholtes Tränken mit dem flüssigen Prinzip des Lapis, worunter man den Mercurius der Philosophen verstand, konnte die transmutierende Kraft vervielfacht werden. Dieser Vorgang hieß Multiplicatio. Ihm folgte die Digestio, ein vorsichtiges Erwärmen. Nach jeder solchen Prozedur erhöhte sich der Umwandlungsfaktor um das Zehnfache. Abschließend führte man die Projektion durch: eine kleine Portion des Lapis wurde in Wachs gehüllt und auf eine größere Menge geschmolzenen unedlen Metalls oder in siedendes Quecksilber geworfen. Innerhalb weniger Minuten sollte bei geschlossenem Riegel eine Umwandlung des Inhalts zu Gold erfolgen.

Warum eine Umwandlung in Gold auf diese Weise möglich war, wurde unterschiedlich erklärt: die hellenistischen Alchimisten sprachen von einer sogenannten Fermentierung, in der der Lapis wie Hefe wirke. Mittelalterliche Autoren bezogen sich auf den Begriff der Form des Goldes. Gold sei wie jeder andere Körper auch aus einer allgemeinen Ursubstanz gebildet. Der Lapis wandle die Form des unedlen Metalles in die des Goldes. Andere behaupteten, unedle Metalle seien krank oder unreif und könnten mit Hilfe des Lapis heilen und reifen. Aus dieser Ansicht entwickelte sich die Vorstellung des Allheilmittels Lapis, andererseits eine Christus-Lapis-Parallele, die von einer Erlösung der Metalle durch den Stein der Weisen sprach vergleichend mit der Erlösung der Menschen durch Christus. Da man davon ausging, dass die Metalle im Erdinnern einem langsamen Reifungsprozeß unterzogen waren, der beim Blei beginne und beim Gold ende, verstand man den Lapis philosophorum als Beschleunigungsmittel, modern ausgedrückt also als Katalysator.

Andere Alchimisten waren der Ansicht, dass der Lapis, also über das perfekte Maß gestellt sei und so in der Lage sei sich zu erniedrigen um das unedle Blei zu Gold umzuwandeln also hinaufzugehen. Frühneuzeitliche Autoren verglichen den Lapis mit dem Samen der Pflanzen, der hier in das Erdreich der unedlen Metalle fiel und zum Gold gedeihe. Allen Aussagen der Alchimisten nach waren sie sozusagen Nachahmer der Natur.