



Tief in den Wäldern versteckt sich das »Zauberschloß«. Hier verbirgt sich der Zauberer, der vor Jahren die Krone der Regentschaft gestohlen hat. Schaffen Sie es, alle Gefahren zu überleben und die Krone zurückzubringen?

**A**benteuerspiele haben ihren ganz besonderen Reiz. Gefragt ist hier weniger Joystick-Artistik als logisches Vorgehen und viel Fantasie. Die brauchen Sie bei dem Spiel »Zauberschloß« in besonderem Maße.

Die erste Aufgabe stellt sich sofort nach dem Start des Programms. Sie befinden sich in einem Wald, der kein Ende zu nehmen scheint. Wohin Sie auch gehen – Sie sehen nur Bäume. Was also tun?

Mit der richtigen Idee werden Sie schnell ins Schloß transportiert. Die eigentliche Mission beginnt erst im Inneren des Schlosses, in dem Sie sich sehr schnell vielen Gefahren ausgesetzt sehen. Um die Aufgabe zu lösen, die sich erst während des Spiels näher herauskristallisiert, können Sie bestimmte Aktionen ausführen. Geben Sie Ihre Anweisungen über die Tastatur ein.

Das »Zauberschloß« ist mit einem Zwei-Wort-Parser ausgestattet. Das bedeutet, Ihre Befehle dürfen aus maximal zwei Worten bestehen. Das erste Wort ist ein Befehlswort, das zweite bezeichnet einen Gegenstand, der in den jeweiligen Bildern zu erkennen ist. Als Befehlsworte können Sie verwenden: NIMM, VERLIERE, LIES, OEFFNE, VERJAGE, DREH, BENUTZE, TRINK.

Ein Beispiel:

Die Eingabe von »TRINK WASSER« ist erlaubt – wenn Sie Wasser bei sich tragen oder es gerade in einem Bild gefunden haben. Nicht möglich ist jedoch die Eingabe »TRINKE DAS WASSER«. Der Computer wird bei einer solchen Eingabe ganz offen sein Unverständnis ausdrücken.

Mögliche Richtungen, in die Sie gehen können, werden auf dem Bildschirm angezeigt. Hier reicht es aus, jeweils den Anfangsbuchstaben einzugeben, um eine Bewegung in diese Richtung zu veranlassen.

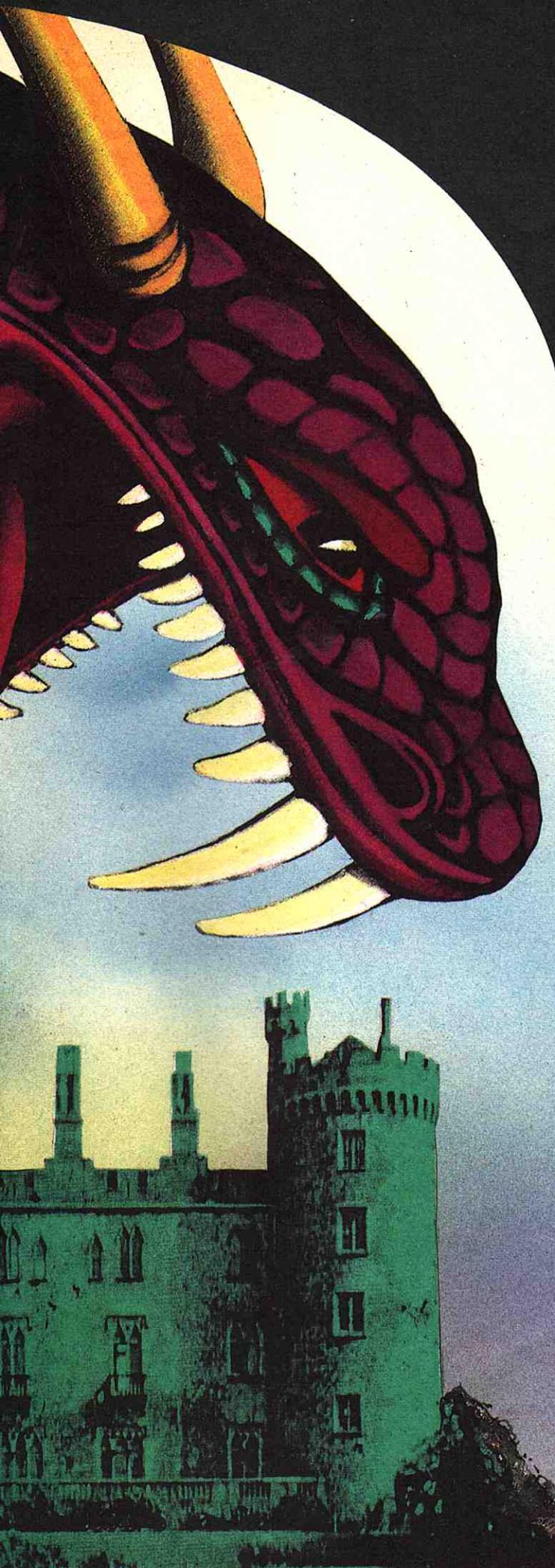
Das Schloß besteht aus mehreren Stockwerken. Natürlich fehlt auch nicht der düstere Kerker im Keller. Fast überall lauern Gefahren auf Sie, die Sie aber mit viel Geschick (oder Ausdauer) beseitigen können.

So stoßen Sie mitunter auf kleine Kobolde. Diese sind zwar niedlich, aber bössartig: Bei falscher Vorgehensweise werden Sie von ihnen in einen Zwerg verwandelt. Vorsicht auch vor Fehlritten, manchmal öffnen sich unerwartet Falltüren; meist ist es nicht besonders angenehm, die Bekanntschaft mit darunterliegenden Etagen zu machen.

Achten Sie auf die Gegenstände, die Sie auf Ihrer mühsamen Suche nach der gestohlenen Krone finden: Tarnkappen, Gift- und Zaubertränke, Speere oder Zettel. Alle diese Gegenstände stehen in irgendeiner Beziehung zum weiteren Vorwärtkommen. Entscheidend ist die richtige Reihenfolge des Vorgehens und Aufsammlens der Gegen-

# Abenteuer im Zauberschloß





stände: Manche davon benötigen Sie unbedingt, um in bestimmten Bildern weiterzukommen.

Aber da ein schwerbeladener Abenteurer ein unbeweglicher und langsamer Kämpfer ist, dürfen Sie nur maximal vier Gegenstände gleichzeitig tragen. Werfen Sie also gelegentlich einige Gegenstände an den richtigen Orten weg, falls Sie zuviel bei sich tragen.

Sollten Sie das Glück oder Können besessen haben, das »Buch« zu finden, sind Sie der Lösung des Spiels schon ein gutes Stück nähergekommen. Da Sie ja nur ein einfacher Abenteurer sind, benötigen Sie im entscheidenden Kampf gegen die magischen Kräfte des Zauberers Hilfe. Wichtige Informationen dazu stehen in dem Buch. Daß Ihnen aber der Weg zum Buch nicht leichtgemacht wird, versteht sich von selbst: Finstere Wachen werden jeden Versuch, an das Buch zu kommen, erbittert abwehren.

Schon bevor Sie zu Ihrem gewagten Abenteuer aufgebrochen sind, haben Sie allen Erzählungen über die Bewohner des Zauberschlosses aufmerksam gelauscht. Darin war auch die Rede von einem feuerspeienden Drachen, der den Eingang des Thronsaals bewacht. An ihm sind schon viele gescheitert. Ein wahrhaft schwerer Brocken, der da auf Sie wartet.

Haben Sie aber letztlich den richtigen Zauberspruch auf den Lippen, wird der Zauberer schließlich ganz klein, er verwandelt sich in ... nein, das wird hier nicht verraten.

Haben Sie das Reich von diesem fürchterlichen Tyrannen befreit, bleibt eigentlich nur noch ein Problem: Wie gelangt man wieder unversehrt aus dem Schloß heraus?

Aber bevor Sie sich dieser Frage konkret stellen können, wird sicher einige Zeit vergehen, in denen Sie ein Wechselbad an Enttäuschungen oder Hochgefühlen durchleben werden. Damit Sie aber nicht von einer Enttäuschung in die nächste laufen, bietet Ihnen das Programm die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand auf Diskette zu speichern.

**Wichtiger Hinweis:** Da sich das Spiel auf der Rückseite der Diskette befindet und diese Seite schreibgeschützt ist, sollten Sie vorher das Programm auf eine freie Diskette kopieren. Dazu laden Sie das Programm mit »LOAD "ZAUBERSCHLOSS",8«, starten es aber nicht. Legen Sie nun eine formatierte, leere Diskette ins Laufwerk und speichern das Programm mit SAVE "ZAUBERSCHLOSS",8.

Einem Speichern des Spielstandes steht dann nichts mehr im Wege. Das Befehlswort dafür lautet »SAVE«. Dieses Vorgehen ist immer anzuraten vor gefährlichen Situationen. Mit »LOAD« ist es kein Problem mehr, an der Stelle neu zu beginnen, an der Sie vorher den Spielstand gespeichert hatten.

Und nun viel Spaß beim spannenden Abenteuer im Zauberschloß: Behaupten Sie sich im Kampf gegen alle Gegner.  
(C. Burfeind/ef)

## Kurzinfo: Zauberschloß

**Programmart:** Abenteurer-Spiel

**Spielziel:** Finden Sie die Krone der Regentschaft

**Laden:** LOAD "ZAUBERSCHLOSS",8

**Start:** Nach dem Laden RUN eingeben

**Besonderheiten:** Zwei Worte sind als Eingabe erlaubt: ein Befehlswort und ein Gegenstand. Richtungen können mit dem Anfangsbuchstaben eingegeben werden. Mit »SAVE« kann der aktuelle Spielstand gespeichert werden. Beachten Sie ferner den Hinweis am Ende des Artikels.

**Programmautor:** Dennis Merbach