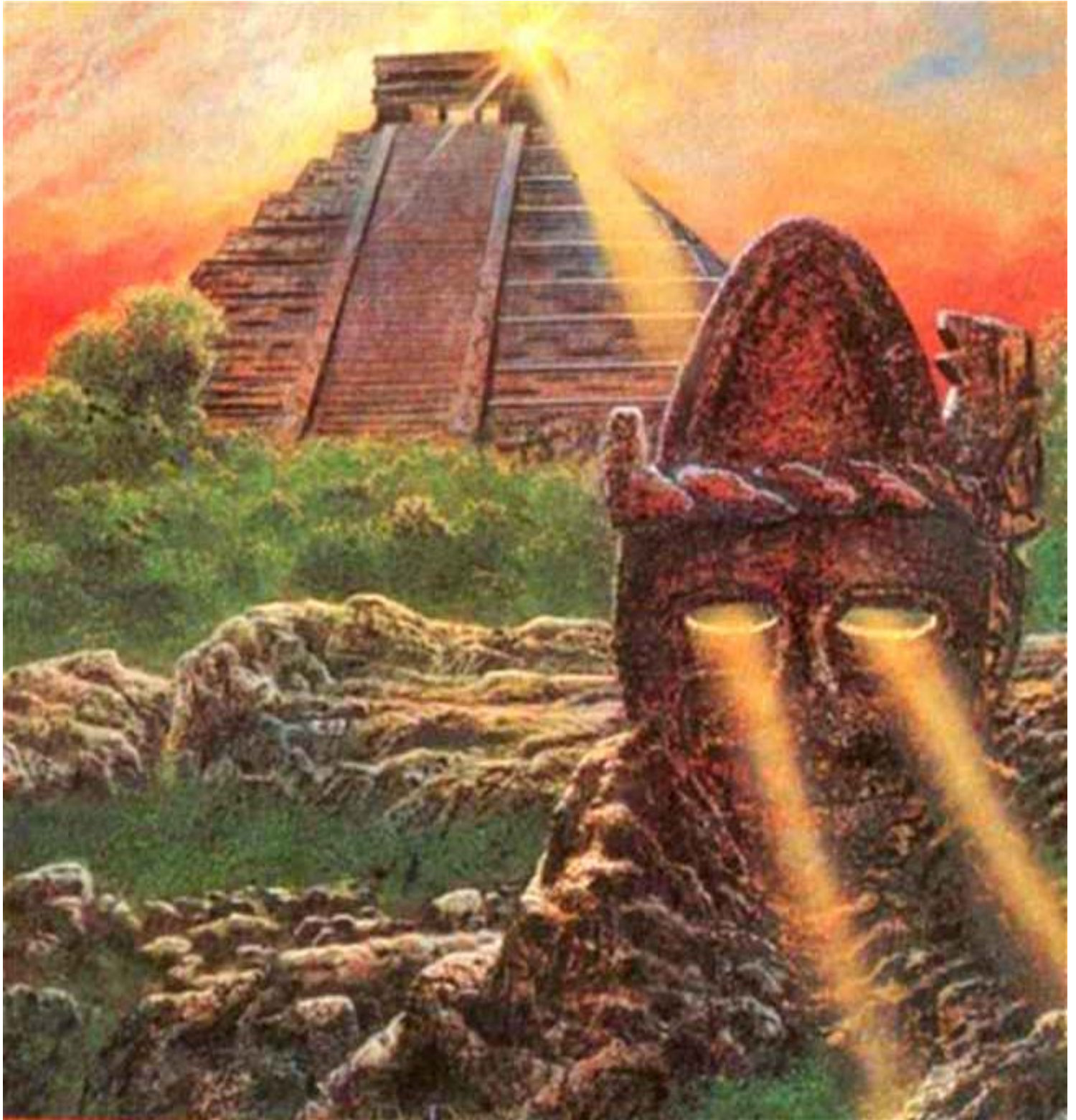


The Mask of the Sun

Das Geheimnis der Aztekenmaske



Vorgeschichte

Sie sind Mac Steele: Archeologe, Abenteurer, Schatzsucher. Ihr letzter Fund, die Schriften der Mönche von Lhasa, sind Ihnen von Ihrem nicht so erfolgreichen Kollegen Roboff gestohlen worden. In Ihrer Wut stehlen Sie ein Amulett welches er wiederum bei einer seiner früheren Ausgrabungen gefunden hatte. Als Sie wieder an die Bostoner Universität zurückgekehrt sind, beginnen Sie Ihre neueste Errungenschaft zu untersuchen und betrachten die Angelegenheit mit Roboff als erledigt.

Bei den akribisch durchgeführten Untersuchungen stellt sich heraus, daß es sich bei dem Amulett um ein sagenumwobenes Schmuckstück aus der vorkolumbianischen Epoche aus Zentralmexiko handelt. Jetzt, da Ihr Interesse geweckt worden ist, vertiefen Sie sich weiter in die Sache und finden heraus, daß dieses Amulett vielleicht der Fingerzeig auf ein noch bedeutenderes Kunstwerk sein kann: Die legendäre „Mask of the Sun“.

In Gedanken fassen Sie die wenigen Fakten, die Sie über die Maske herausgefunden haben zusammen: Sie besteht aus purem Gold, verleiht dem Träger Unverwundbarkeit und wäre der Jahrhundertfund in Zentralamerika. Sie haben etwas von einem Fluch gelesen, der denjenigen trifft, der die Maske mißbraucht, aber das ist wohl nur eine Legende. Fast wie besessen beginnen Sie das Amulett von neuem zu untersuchen um ihm auch die letzten Geheimnisse zu entlocken. Dabei öffnen Sie einen kleinen versteckten Hohlraum, aus dem ein bleiches Gas entweicht. Sofort werden Sie ohnmächtig.

Als Sie wieder erwachen, befinden Sie sich im Krankenhaus der Universität. Wie Ihnen mitgeteilt wird, haben Sie beinahe zwei Tage in diesen bewußtlosen Zustand verbracht. Die Ärzte wissen sich keinen Rat und nur durch vielfältige Tests und fehlgeschlagene Versuche ist es ihnen gelungen ein Gegenmittel zu finden, das den plötzlichen Verfall, dem sich Ihr Körper momentan unterzieht, vorläufig stoppt. Die Ärzte geben Ihnen noch den gutgemeinten Rat sehr vorsichtig mit den Pillen umzugehen und sie regelmäßig einzunehmen. Sie kehren in Ihr Büro zurück und beginnen das Amulett unter einem neuen Gesichtspunkt zu untersuchen. Sie wollen nun ein Heilmittel gegen diesen tödlichen Zustand, den das Amulett über Sie gebracht hat, finden. Die Anmerkungen der Literatur über das Amulett sind zwar zahlreich, aber unklar. Trotzdem verdichten sich die Hinweise, daß vielleicht die "Mask of the Sun" zu Ihrer Rettung beitragen könnte!

Sofort benachrichtigen Sie alle Personen von denen Sie glauben, daß sie Ihnen etwas mehr über das Amulett berichten könnten. Endlich erhalten Sie eine Nachricht von Professor de Perez von der University of Mexico in Sanchez. Er besitzt eine Karte aus den Archiven der Universität, die das Amulett und die Maske mit verschiedenen Tempelruinen der Azteken verbindet. Da Sie keine andere Spur haben, verlassen Sie Amerika und fliegen nach Süd-Zentralmexiko um den Professor auf einem Flughafen in der Nähe einer der potentiellen Fundorte zu treffen.

Und hier beginnt Ihre Aufgabe! Den Ausgang dieses Abenteurers müssen Sie jetzt selber herausfinden !



Starten des Spiels

Schalten Sie zuerst Ihr Diskettenlaufwerk, Ihren Monitor und dann Ihren Computer ein. Sobald das Kontrolllicht an Ihren Diskettenlaufwerk ausgegangen ist, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber oben und den ovalen Ausschnitt zuerst in das Diskettenfach. Schließen Sie dann das Diskettenfach. Tippen Sie anschließend LOAD"MASK",8,1 und drücken Sie die Return-Taste. Nun beginnt der Ladevorgang. Bitte haben Sie etwas Geduld, da es circa eine Minute in Anspruch nimmt, bis das Programm geladen ist.

Anmerkung: Gegen Ende des Ladevorgangs kann Ihr Laufwerk mechanische Geräusche produzieren. Dies ist normal und Sie können es als Zeichen nehmen, daß das Spiel gleich beginnen wird.

Wichtig: Da das Programm sehr komplex ist, werden beide Seiten der Diskette benötigt. Wenn Sie die Diskette umdrehen müssen, wird Ihnen rechtzeitig mitgeteilt-

Die Kommunikation mit Ihrem Computer

Alle Mitteilungen Ihres Computers werden auf der unteren linken Seite Ihres Bildschirms erscheinen. Falls die Meldung "RETURN" erscheinen sollte, so bedeutet das nur, daß der Computer Ihnen noch mehr mitzuteilen hat. Drücken Sie irgendeine Taste um die Kommunikation fortzusetzen. "OK" zeigt an, daß der Computer auf Ihre Antwort, bzw Ihren Befehl wartet. Wenn Sie sich bei Ihrer Antwort vertippen, verwenden Sie die DEL-Taste zum Löschen des Fehlers. Danach können Sie von vorne beginnen.

Bei diesem Spiel ist der Computer sowohl in der Lage vollständige Sätze, als auch nur Deutsch in Kurzform zu verstehen. "SEHE NACH DER PILLENFLASCHE" ("LOOK AT THE BOTTLE OF PILLS") wird genauso verstanden, wie "SEHE PILLEN" ("LOOK PILLS"). Das Spiel erwartet bei jeder Anweisung ein Verb und ein Objekt. Adjektive werden ebenfalls verstanden wenn sie in der jeweiligen Situation zutreffend sind. Ein Verb ohne dazugehöriges Objekt kann für das Spiel unverständlich sein. Mehrere Verben in einer Anweisung können für den Computer genauso unverständlich sein, wie sie es auch für Ihre Freunde wären: "GEHE ESSE TRETE" ("GO EAT KICK") dürfte sowohl für den Computer als auch für einen Menschen gleichermaßen schwer zu interpretieren sein

"Mask of the Sun" verfügt über einen großen Wortschatz. Sie sollten sich aber darüber im Klaren sein, daß es mehr Worte verwendet, als es auch verstehen kann. Wen Sie mit Ihrer Anweisung nicht den erwünschten Erfolg haben, sollten Sie es mit Synonymen oder Umschreibungen versuchen. Wenn das System nicht versteht, was Sie eingetippt haben, wird es auf verschiedene Arten reagieren.

Wenn Ihr Computer überhaupt nichts versteht -

Sie tippen FERNAP

Computer antwortet: WAS SOLL DAS "FERNAP" (I DONT UNDERSTAND "FERNAP"). (Niemand weiß, was Fernap bedeuten soll).

Wenn Ihr Computer kein Objekt oder keine Objekte in Ihrer Anweisung erkennt -

Sie tippen: NEHME FERNAP (GET FERNAP)

Computer antwortet: ICH ERKENNE KEIN OBJEKT IN "NEHME FERNAP" (I DONT RECOGNIZE AN OBJEKT IN "GET FERNAP").

Sie tippen: NEHME (GET)

Computer antwortet: ICH ERKENNE KEIN OBJEKT IN "NEHME" (I DONT RECOGNIZE AN OBJECT IN "GET").

Wenn Sie sich auf ein Objekt beziehen, das sich nicht in dem Gebiet befindet -

Sie tippen: NIMM LATERNE (GET LAMP)

Computer antwortet: EINE LATERNE GIBTS HIER NICHT (YOU DONT SEE A LAMP ANYWHERE AROUND HERE). (Wen Sie z.B. die Lampe irgendwo anders stehen haben lassen).

Wenn der Computer ein Verb nicht erkennt oder keines vorhanden ist -

Sie tippen: FERNAP PISTOLE (FERNAP GUN)

Computer antwortet: ICH FINDE KEIN VERB IN "FERNAP PISTOLE" (I DONT RECOGNIZE A VERB IN "FERNUP GUN").

Sie tippen: KAUE PISTOLE (CHEW GUN)

Computer antwortet: ICH FINDE KEIN VERB IN "KAUE PISTOLE" (I DONT RECOGNICE A VERB IN "CHEW GUN"). (Der Computer weis nicht was KAUE bedeutet)

Sie tippen: PISTOLE (GUN)

Computer antwortet: ICH FINDE KEI VERB IN "PISTOLE" (I DONT RECOGNICE A VERB IN "GUN").

Wenn Sie ein Verb verwenden, das Ihr Computer im Zusammenhang mit einem Objekt das er zwar bemerkt, aber in diesem Fall für unangebracht hält, erkennt, wird er Ihnen das mitteilen. Während Sie "Mask of the Sun" spielen, sollten Sie sich in Erinnerung halten, daß der Computer immer nur die ersten fünf Buchstaben der Wörter beachtet. Wen Sie also zum Beispiel "INHAL" ("IN- VEN") tippen, hat das den gleichen Effekt, als wenn Sie "INHALTSVERZEICHNIS" ("INVENTORY") tippen würden. (Die Wörter in den hier aufgeführten Beispielen wurden nur der Klarheit halber alle ausgeschrieben.)

Gültige Befehle

RICHTUNGEN

Die Richtung wird in diesem Spiel als ein Verb angesehen. NORD (NORTH) oder N wird veranlassen, daß Sie versuchen in Richtung Norden weiterzureisen. Beachten Sie bitte, daß die Richtungen, die mehr als fünf Buchstaben umfassen, gekürzt werden MÜSSEN, damit sie verstanden werden können. NW muß daher für Nordwesten (NORTHWEST) verwendet werden, da der Computer es sonst als Norden interpretieren würde. Dasselbe gilt für die anderen kombinierten Richtungen wie NE, SE und SW. Andere gültige Befehle sind HOCH oder H (UP oder U), RUNTER oder U für UNTEN (DOWN oder D), VORWÄRTS (FORWARD oder F), ZURÜCK (BACK oder B), RECHTS (RIGHT oder R), LINKS (LEFT oder L), GEHE (ENTER), VERLASSE (EXIT), HINEIN (IN), HINAUS (OUT) und STEIGE (CLIMB). Selbstverständlich gibt es noch viele weitere Worte, doch wir wollen es Ihnen überlassen sie herauszufinden.

INHALTSVERZEICHNIS (Abkürzung I), AUSTRÜSTUNG (INVENTORY, SUPPLIES, EQUIPMENT)

Listet die in Ihren Besitz befindlichen Gegenstände auf. Da Sie nicht beliebig viele Gegenstände tragen können, gibt es eine Begrenzung, die Sie aber schnell herausfinden werden.

SCHAUE, SEHE, SIEHE, BETRACHTHE, (LOOK, EXAMINE)

Gibt Ihnen eine genaue Beschreibung der Gegend, in der Sie sich gerade befinden. Manchmal erhalten Sie auch Hinweis über Gegenstände die für Ihre Aufgabe eine Bedeutung haben. Das ist aber nicht immer der Fall. Diese Informationen können von Mal zu Mal variieren. Wenn Sie also an einem bestimmten Ort zum zweiten

Mal kommen, lohnt es sich ein zweites Mal alles genau zu untersuchen.

UNTERSUCHE (SEARCH)

Mit dieser Anweisung können Sie Dinge finden, die durch die Anweisungen SCHAUE und BETRACHTHE nicht zu Vorschein kamen. Wenn Sie an verschiedenen Orten nicht SUCHEN, könnten Sie viele wertvolle Hinweise übersehen

NEHME ALLES, NIMM ALLES (GET ALL, TAKE ALL)

Mit dieser Anweisung nehmen Sie alles auf, was sich an dem Ort an dem Sie sich gerade befinden, mitgenommen werden kann.

LEGE ALLES, STELLE ALLES (DROP ALL; PUT ALL)

Auf diese Art können Sie alles, was Sie mit sich herumtragen im momentanen Ort ablegen

NEHME ALLES AUSSER Objekt, NIMM ALLES AUSSER Objekt (GET ALL BUT Objekt, TAKE ALL BUT Objekt)

Mit dieser Anweisung ist es Ihnen möglich alle Gegenstände innerhalb des Gebiets in dem Sie sich gerade aufhalten, außer dem separat angegebenen Objekt aufzunehmen.

LEGE ALLES AUSSER Objekt, STELLE ALLES AUSSER Objekt (DROP ALL BUT Objekt, PUT ALL BUT Objekt)

So können Sie alle Gegenstände außer einem bestimmten am momentanen Ort ablegen

TON AUS/AN (SOUND OFF/ON)

Diese Anweisung dient zum Ein- und bzw. Ausschalten der Toneffekte.

Mehrere Befehle in einer Anweisung

Sie können so viele Befehle eingeben, wie Sie in das Eingabefenster (es bietet Platz für insgesamt 36 Zeichen) eingeben können. Beachten Sie jedoch, daß die einzelnen Befehle durch ein Komma, einem Punkt oder die Wörter "UND" (AND) oder "DANN" (THEN) getrennt werden müssen. Die Befehle werden dann der Reihe nach, manchmal sogar sehr schnell, ausgeführt, bis ein wichtiges Ereignis oder ein Fehler auftritt. Wenn dieser Fall eintritt, wird die Ausführung der Befehle unterbrochen. Wenn Sie zum Beispiel mitten in einer Reihe von Anweisungen getötet werden, dann sind alle darauf folgenden Befehle (welche Überraschung) nicht mehr relevant und werden deshalb nicht mehr ausgeführt. Wenn Sie "GEHE, SEHEN UND NEHMEN DEN KOPF AUF" tippen, wird der Computer mit einer Fehlermeldung reagieren, sobald er bei "GEHE; SEHEN" angelangt ist. Der Rest der Anweisung wird ignoriert. Eine Folge von gültigen Befehlen, wie zum Beispiel: "I.N. UNTERSUCHE. NIMM ALLES. GEHE JEEP" wird fehlerlos durchgeführt.

Hilfreiche Hinweise

Falls es sich bei "Mask of the Sun" um eines Ihrer ersten Abenteuer-Spiele handelt, können die folgenden Ratschläge ganz nützlich sein:

- Halten Sie alles schriftlich auf Papier fest. Viele Labyrinth sind zu umfangreich, als daß Sie sie im Kopf behalten werden können.
- Untersuchen Sie jeden Raum, jedes Objekt jedesmal, wenn Sie einen Raum wieder betreten.
- Speichern Sie das Spiel ab, wenn Sie wieder ein Stück vorwärts gekommen sind. Dann können Sie sich eine Menge Enttäuschungen ersparen.

Speichern des Spiels

Bevor Sie diese Möglichkeit anwenden können, brauchen Sie eine bereits formatierte Diskette !!

Sie können Ihre gegenwärtige Position, zusammen mit Ihren Ausstattungsgegenständen und den bis dahin erlittenen Handicaps auf einer Datendiskette festhalten. Auf einer Diskette können bis zu vier Spiele gespeichert werden.

- Tippen Sie **SPEICHERE SPIEL** (SAVE GAME) und drücken Sie dann die Return-Taste

- Sie werden gebeten die Programmdiskette aus dem Laufwerk zu entfernen und eine leere bereits formatierte Diskette einzulegen.

- Drücken Sie die Return-Taste. Nun müssen Sie einen Namen eingeben unter dem das Spiel gespeichert werden soll. Der Name darf 15 Zeichen nicht überschreiten.

- Drücken Sie erneut die Return-Taste und Ihr Spiel wird auf der Diskette gespeichert werden. Wenn auf dem Bildschirm "**DISKETTENFEHLER**" erscheint, liegt die Vermutung nahe, daß Sie eine nicht formatierte Diskette benutzt haben. Folgen Sie den Anweisungen und versuchen Sie es nochmal.

- Um das Spiel an diesem Punkt fortzusetzen, entfernen Sie die Speicherdiskette wieder aus dem Laufwerk und legen Sie erneut die Programmdiskette ein.

Einladen eines gespeicherten Spiels

Mit diesem Befehl können Sie an der Stelle des Spiels fortfahren, an der Sie es mit der Option "**SPEICHERE SPIEL**" verlassen haben

- Wenn Sie den Computer zwischenzeitlich ausgeschaltet haben, müssen Sie die Programmdiskette von neuem starten.

- Sobald "**OK**" auf dem Bildschirm erscheint, tippen Sie "**LADE SPIEL**" und warten auf die Anweisungen.

- Entfernen Sie die Programmdiskette aus dem Diskettenlaufwerk und legen Sie die Speicherdiskette ein.

- Drücken Sie die Return-Taste. Sie werden gebeten den Namen des abgespeicherten Spiels einzugeben. Das gespeicherte Spiel wird dann geladen. Sobald "**DISKETTENFEHLER**" erscheint, haben Sie höchstwahrscheinlich die falsche Speicherdiskette verwendet. Befolgen Sie die Anweisungen und versuchen Sie es noch einmal.

- Nachdem Sie den Spielstand geladen haben, legen Sie wieder die Programmdiskette ein und drücken die Return-Taste.

