

ABENTEUER IM

MÄRCHENT

MÄRCHENBUCHLAND



MÄRCHEN

ANLEITUNG

Installation und Betrieb des Computerspieles

Dieses Computerspiel wird auf zwei Disketten ausgeliefert.

Um das Programm zu installieren:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein.
2. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A oder B ein.
3. Wechseln Sie auf dieses Laufwerk, indem Sie A: [Enter] eintippen (oder B: [Enter]).
4. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie die [Enter]-Taste.
5. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Starten des Computerspieles nach der Installation auf Festplatte:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein.
2. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben. Geben Sie danach GO ein und drücken Sie die [Enter]-Taste.
3. Wenn das Programm von einer Benutzeroberfläche aus installiert wurde, ist es möglich, es aus dieser Benutzeroberfläche heraus zu starten.

„Abenteuer im Märchenbuchland“ ist die Geschichte einer Prinzessin, die in die Hände einer bösen Hexe fällt und von ihr gefangen gehalten wird. Sie steuern den mutigen Prinzen, der während seiner Suche nach der Prinzessin das gesamte verzauberte Königreich durchstreift.

Einige der zahlreichen Figuren und Tiere, die sich an den Wegen des Königreiches versteckt halten, geben Ihnen Rätsel auf. Wenn Sie diese Fragen richtig beantworten, erhalten Sie einen Preis, der Ihnen dabei hilft, die Prinzessin zu erlösen. Erst nachdem Sie alle fünf Preise errungen haben, können Sie die Prinzessin finden und retten.

Versuchen Sie, die Fragen zu beantworten. Seien Sie auf der Hut vor der bösen Hexe, die endlos den Himmel über dem verzauberten Königreich durchstreift mit der Absicht, Sie zu fangen. Die böse Hexe kann jeden Augenblick auf dem Bildschirm erscheinen und Ihnen die richtige Antwort und den Preis entreißen. Sobald Sie sie bemerken, sollten Sie versuchen zu fliehen, auch wenn dies bedeutet, einen anderen Bildschirm zu betreten.

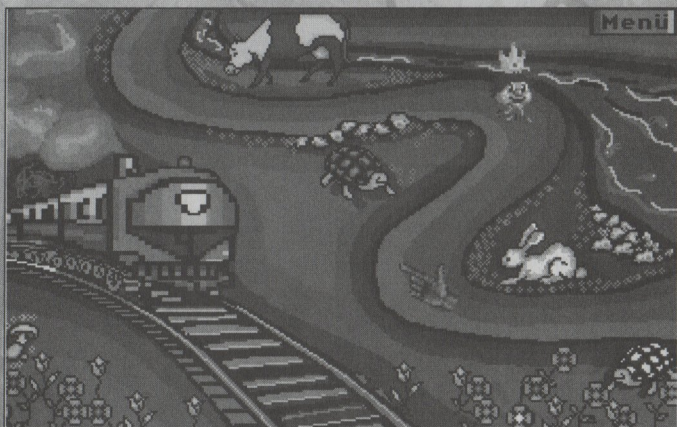
Der Prinz wird mit Hilfe der Maus oder der Pfeiltasten gesteuert. Steuern Sie den Prinzen in die Richtung, in die Sie ihn gehen lassen möchten. Bewegen Sie dazu die „Hand“ an den Punkt des Bildschirms, zu dem sich der Prinz bewegen soll. Bestätigen Sie dann mit der linken Maustaste oder der [Enter]-Taste.

Versuchen Sie, die verborgenen Fragen der Tiere zu beantworten. Es gibt viele verschiedene Fragen, darunter auch solche, die durch logisches Denken und Schlußfolgerung beantwortet werden können. Jedes Mal erscheinen andere Bilder auf dem Bildschirm und Sie müssen die Verbindung zwischen ihnen entdecken. Eine richtige Antwort bringt Ihnen vielleicht einen Preis.

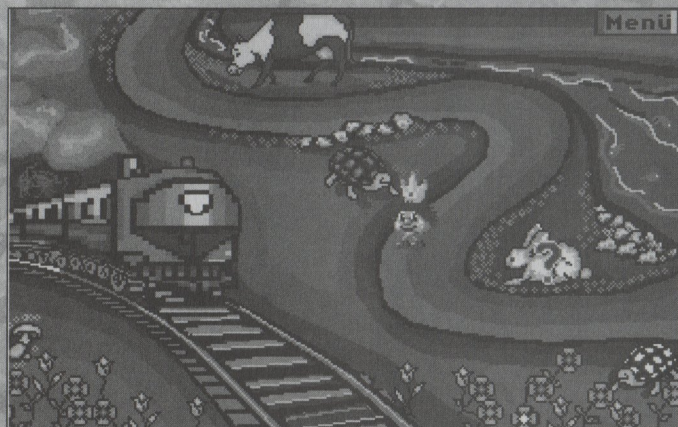
Diese Optionen stehen Ihnen zur Auswahl:

1. DER CURSOR

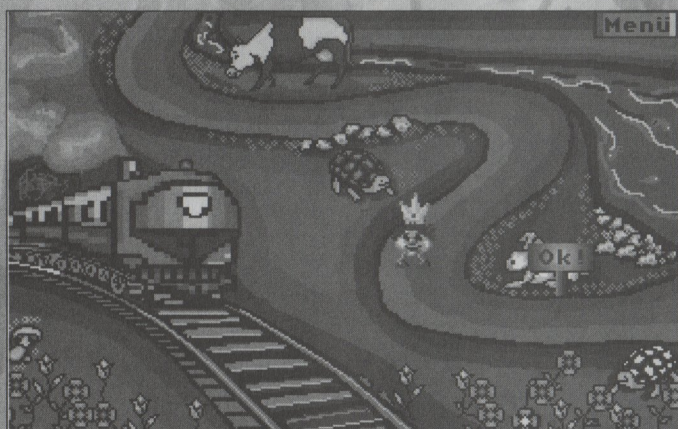
Abhängig von ihrer Funktion erscheinen im Spiel drei unterschiedliche Formen des Cursors.



Die Hand zeigt die Laufrichtung des Prinzen auf seinem Weg durch das Königreich an. Durch Drücken der linken Maustaste oder der [Enter]-Taste wird er sich in den Bereich bewegen, auf den Sie gedeutet haben.



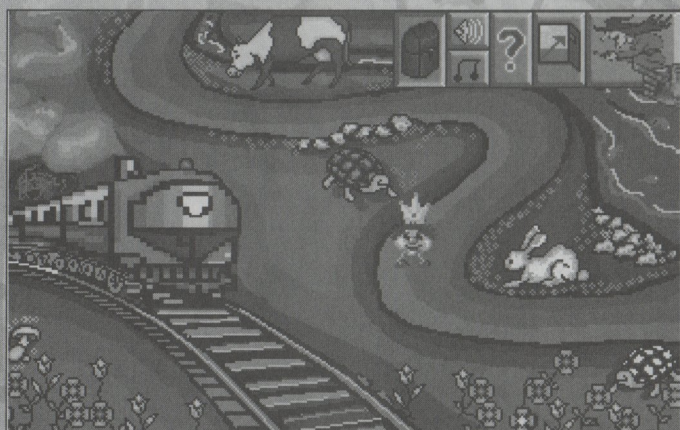
Sobald Sie mit der „Hand“ auf eine Figur mit einer Frage deuten, wird sich der Cursor in ein „Fragezeichen“ verwandeln. Bestätigen Sie mit der linken Maustaste oder der [Enter]-Taste, damit sich der Prinz zu der Figur begibt. Der Fragebildschirm öffnet sich.



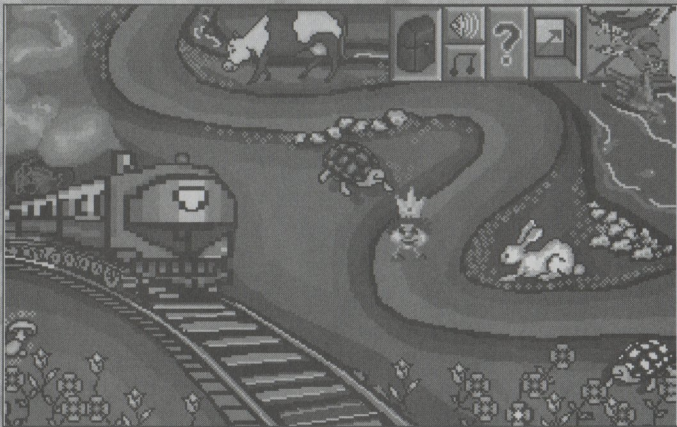
Wenn Sie auf eine Figur zeigen, deren Frage Sie bereits richtig beantwortet haben, wird sich der Cursor in das „OK-Schild“ verwandeln. Sollten Sie in einem solchen Bildschirm auf die böse Hexe treffen, verschwindet das „OK-Schild“ und es erscheint das „Fragezeichen“.



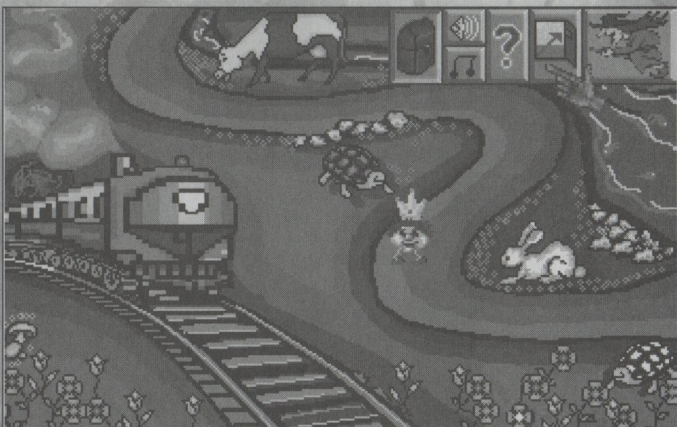
Wenn Sie sich auf einem Seitenweg befinden, verwandelt sich der Cursor in einen dicken, roten Pfeil. Sobald Sie die linke Maustaste oder die [Enter]-Taste drücken, gelangen Sie in den nächsten Bildschirm.



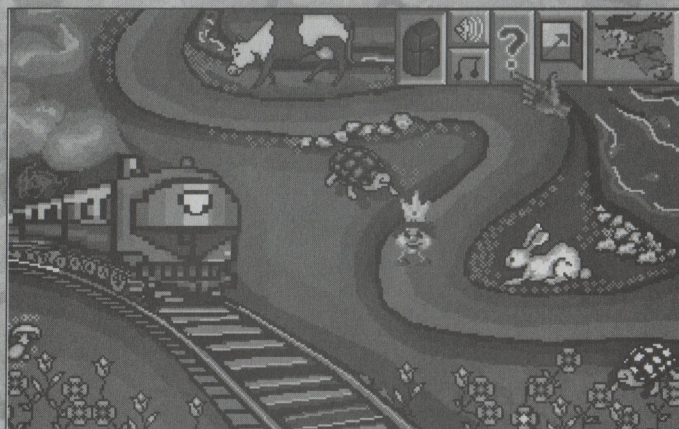
Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein graues Kästchen mit der Aufschrift „Menü“. Wenn Sie auf dieses Kästchen mit dem „Hand“-Cursor klicken, erscheint ein Auswahlmenü mit verschiedenen Bildern. Jedes dieser Bilder hat eine unterschiedliche Funktion.



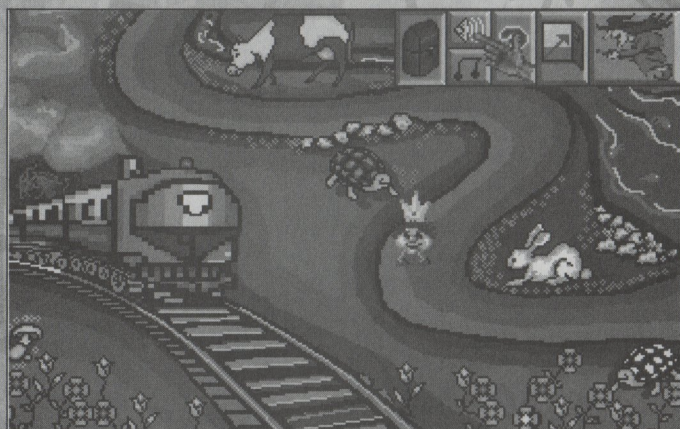
Das Bild der bösen Hexe ermöglicht es Ihnen, zwischen dem Spiel mit ihr und dem Übungsspiel, in dem die Hexe nicht mitspielt, zu wählen. Klicken Sie auf dieses Bild und es erscheint darüber ein X. Dies zeigt an, daß Sie sich für das Übungsspiel ohne die Hexe entschieden haben. Wenn Sie erneut auf dieses Bild klicken, verschwindet das X und die Hexe spielt wieder im Spiel mit.



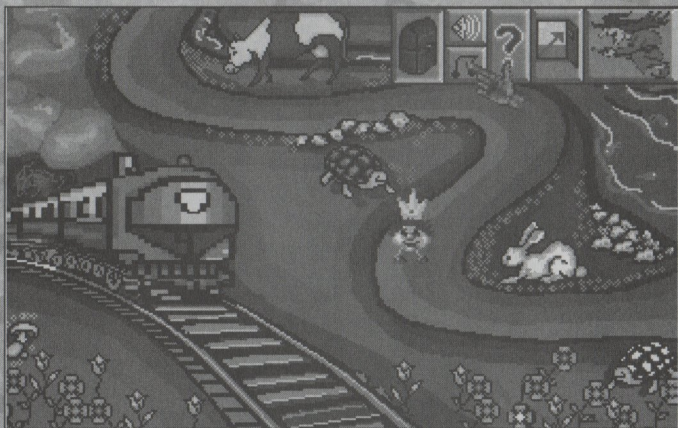
Das Bild mit der Tür ermöglicht es Ihnen, das Spiel zu verlassen. Daraufhin wird das Bild aufgelöst, und Sie werden entweder in das aktive Menü oder zum DOS-Prompt zurückgeschickt.



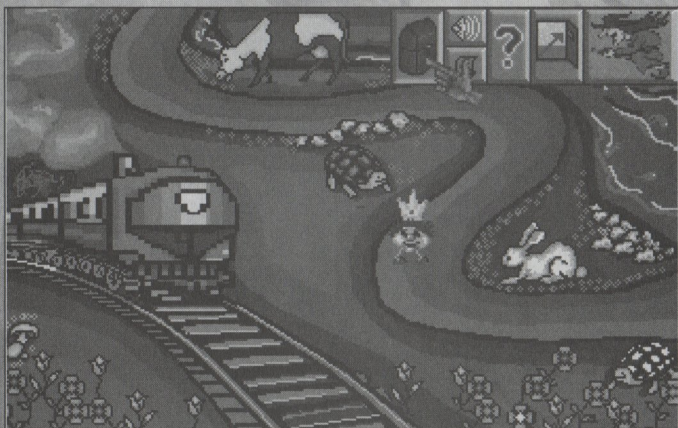
Wenn Sie Hilfe bei der Benutzung dieses Programmes benötigen, können Sie auf das Bild mit dem „Fragezeichen“ klicken. Es erscheint ein Bildschirm, der die Funktion der verschiedenen Symbole erklärt. Ein erneuter Klick auf das „Fragezeichen“ bringt Sie zurück an die Stelle im Spiel, von der aus Sie diese Funktion aufgerufen haben.



Dieses Bild schaltet den Ton und die Sprache während des Spielablaufes an oder aus. Eine Stimme sagt „No Sound“ (Kein Ton). Sofort wird der Ton verstummen und ein X erscheint über diesem Bild. Durch erneutes Anklicken reaktivieren Sie den Ton und die Sprache.



Durch Anklicken dieser Note schalten Sie die Musik im Spiel ab. Ein X erscheint über diesem Bild. Bei erneutem Anklicken schalten Sie die Musik wieder ein.



In dieser Schachtel heben Sie Ihre Preise auf. Wenn Sie sich anschauen möchten, was sich bereits angesammelt hat, klicken Sie auf dieses Bild und halten Sie die Taste gedrückt. Falls der Prinz noch keine Preise gewonnen hat, läßt sich die Schachtel nicht öffnen.

DIE WEGE UND FIGUREN DES VERZAUBERTEN KÖNIGREICHES

Der Prinz muß versuchen, die versteckten Tiere zu identifizieren, die eine Frage für Sie bereithalten. Dabei sollte er in kürzester Zeit so viele Preise wie möglich sammeln. Versuchen Sie, die Figuren aufzuspüren, die sich im hohen Gras versteckt halten, wie auch die Figuren, die sich im Wasser verstecken. Nehmen Sie jede Möglichkeit wahr, ein Wesen zu befragen, da Sie nie wissen können, welche richtige Antwort Ihnen einen Preis einbringt. Sie wissen ja: erst bei fünf errungenen Preisen können Sie die Prinzessin befreien und ihr Herz erobern.

DIE FRAGEN

Die Fragen sind extrem unterschiedlich und stehen auf den ersten Blick in keiner Weise in Verbindungen zueinander. Es ist Ihre Aufgabe, die Verbindung zwischen den Bildschirmen herauszufinden. Die Frage erscheint auf dem Bildschirm und der Text wird gleichzeitig vorgelesen. (Es sei denn, Sie haben diese Funktion im Menü ausgeschaltet.)

DER FRAGEBILDSCHIRM

Das rechts außen stehende Bild wird von einem zirkulierenden Rahmen umgeben. Sie müssen dieses Bild mit einem der vier links daneben stehenden Bilder kombinieren. Bewegen Sie den „Hand“-Cursor zur richtigen Antwort und drücken Sie die linke Maustaste oder die [Enter]-Taste. Wenn Sie die richtige Antwort gewählt haben, ertönt ein akustisches Signal. Bei Auswahl der falschen Antwort sagt eine Stimme „Try again“ (Versuchen Sie es nochmal). Also probieren Sie Ihr Glück erneut. Immerhin stehen Ihre Preise und die Errettung der Prinzessin auf dem Spiel.

DIE HEXE

Die Hexe durchstreift den Himmel über dem Königreich. Gelegentlich wird Sie auf dem Bildschirm erscheinen und versuchen, dem Prinz die richtigen Antworten zu entreißen, die er sich so hart erarbeitet hat.

ENDE DES SPIELS

Wenn Sie fünf Preise errungen haben, treffen Sie auf die wunderschöne Prinzessin, die in der verlassenen Festung auf einen charmanten Prinzen wartet, der sie erlöst.

