

MINDSHADOW

Ein einsamer Strand. Eine verlassene Hütte. Und mordsmäßige Kopfschmerzen - das ist momentan die Summe Ihrer Existenz. Nun müssen Sie eine lange, gefährliche Reise beginnen, um Ihre Identität zu finden. Am besten fangen Sie genau hier damit an.

KOLLOQUIUM

Am Anfang des Programms finden Sie ein "Lebeshandbuch". Lassen Sie sich von diesem Handbuch führen, und lernen Sie die Grundlagen, bevor Sie weitergehen.

THINK (Nachdenken)

Dies ist ein sehr wichtiger Befehl. Auf Ihrer Suche werden Ihnen viele Anhaltspunkte gegeben. Wenn Sie auf irgendeinen Anhaltspunkt stoßen, geben Sie **THINK** (gefolgt von dem jeweiligen Anhaltspunkt) ein - und hoffen Sie das Beste. Haben Sie während des Spiels nicht über genügend Anhaltspunkte "nachgedacht", werden Sie Ihre wahre Identität nie finden.

DER KONDOR

Ein geheimnisvoller und etwas seltsamer alter Vogel. Ein Lebensretter. Um seine uralten Weisheiten zu Rate zu ziehen, geben Sie **HELP CONDOR** (Condor hilf) ein. Sie dürfen dies aber nur dreimal pro Spiel tun.

Viel Glück! Vielleicht wird es Ihnen mit einer guten Portion instinktiver Logik und Neugierde gelingen, die folgende Frage zu beantworten:

Wer bin ich?

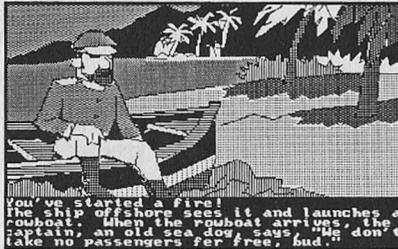
MINDSHADOW

DAS ILLUSTRIERTE TEXTABENTEUER

In dieser Art von Abenteuerspiel sind Sie die Hauptfigur der Handlung. Um Erfolg zu haben, müssen Sie die Menschen und Gegenstände, mit denen Sie in den einzelnen Spielbereichen in Kontakt kommen, erforschen und mit ihnen interagieren.

Wie gut Sie in diesem Abenteuer vorwärtskommen, hängt davon ab, wie schnell Sie eine Reihe von logischen Rätseln lösen.

Lassen Sie den Computer Ihre Augen, Ohren, Nase, Stimme, Hände und Beine sein. Sagen Sie dem Computer, was er tun soll, indem Sie Befehle eingeben. Die Befehle bestehen jeweils aus einem Substantiv und einem Verb, wie z.B. "Talk to man" (Sprich den Mann an) oder "Get can" (Hol die Dose). Der Teil des Software-Programms, der Befehle versteht, heißt Parser (Analytiker). Der Computer kann viele komplexe Befehle verstehen, wie z.B. "Give the pen to the teacher" (Gib den Kuli dem Lehrer) oder "Talk to the men and then go north" (Sprich mit den Männern und geh dann nach Norden). Es kann vorkommen, daß der Computer nicht alle Ihre Befehle versteht. Wird ein wichtiger Befehl abgelehnt, versuchen Sie, ihn mit anderen Wörtern auszudrücken.



BEWEGUNGEN

Sie müssen dem Computer Richtungsanweisungen geben, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Diese Anweisungen können abgekürzt und gebündelt werden. Um z.B. nach Süden, nach Westen und nochmals nach Westen zu gehen, geben Sie einfach **S.W.W.** ein, und Sie werden zu dem zuletzt von Ihnen verlangten Ort gebracht.



NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE

Halten Sie auf Ihrer Reise nach Gegenständen Ausschau, die sich später vielleicht einmal als nützlich erweisen werden. Einige Gegenstände werden eventuell im Text erwähnt, andere hingegen erscheinen nur in den Abbildungen auf dem Bildschirm. Seien Sie also wachsam!

MINDSHADOW

SCHLÜSSELBEFEHLE

N Norden	U auf	F vorwärts	Geh nach Norden
S Süden	D ab	B rückwärts	
E Osten	R rechts	I Inventar	Geh nach Süden
W Westen	L links		
Drop (Laß fallen)	Insert (Füg ein)	Open (Öffne)	
Read (Lies)	Get (Hol)	Think (Denk nach)	Geh nach Osten
Talk (Sprich)	Push (Drücke)	Go (Geh)	
Take (Nimm)	Close (Schließe)		Geh nach Westen
Turn (Dreh um)	Examine (Untersuche)		
			Der Parser versteht eine Vielzahl von

Wörtern mit ähnlichen Bedeutungen, aber wir wollen einige Dinge Ihrem Einfallsreichtum überlassen!

GEGENSTÄNDE HOLEN ODER NEHMEN

Sie beginnen das Spiel mit einem leeren Inventar. Auf Ihrem Weg durch dieses Abenteuer werden Sie Gegenständen begegnen, die Sie gerne in Ihr Inventar aufnehmen würden. Wenn Sie einen Gegenstand besitzen wollen, ganz gleich ob er auf dem Bildschirm sichtbar ist oder nicht, geben Sie einfach **TAKE** (Name des Gegenstands) oder **GET** (Name des Gegenstands) ein, und drücken Sie die ENTER-Taste. Er wird dann in Ihr Inventar aufgenommen. Um Ihr Inventar einzusehen, geben Sie **INVENTORY** (Inventar) oder **I** und dann ENTER ein. Es erscheint eine Liste aller Gegenstände in Ihrem Inventar. Möchten Sie sämtliche an einem Ort erhältlichen Gegenstände erwerben, dann geben Sie **GET ALL** ein, und drücken Sie ENTER.

GEGENSTÄNDE FALLENLASSEN

Möchten Sie einen Gegenstand fallenlassen, geben Sie einfach **DROP** (Name des Gegenstands) ein, und drücken Sie ENTER. Der betreffende Gegenstand wird dann aus Ihrem Inventar entfernt. Um alle sich momentan in Ihrem Inventar befindlichen Gegenstände fallenzulassen, geben Sie **DROP ALL** ein, und drücken Sie ENTER.

GEGENSTÄNDE UNTERSUCHEN

Wenn Sie auf Ihrer Reise jede Person, jeden Ort und jedes Ding untersuchen, können Sie durch die Textantworten wertvolle Anhaltspunkte gewinnen. Benutzen Sie einen Befehl wie z.B. **EXAMINE** oder **LOOK AT**, um mehr über den Gegenstand zu erfahren, der Ihre Neugier weckte.

SICHERN UND LADEN DES SPIELS

Dies ist eine sehr nützliche Einrichtung und kann an jedem beliebigen Punkt während des Spiels eingesetzt werden. Es ist ratsam, das Spiel hin und wieder zu sichern. Sie können nämlich oft in Schwierigkeiten oder in eine ausweglose Situation geraten oder sogar getötet werden. Wenn Sie Ihr Spiel ab und zu sichern, müssen Sie nicht jedesmal das ganze Abenteuer von vorne beginnen, wenn Sie in Schwierigkeiten geraten sind. Um ein Spiel zu sichern, geben Sie **SAVE GAME** (Spiel sichern) ein, und drücken Sie **ENTER**. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie eine Nummer ein, unter der Sie das aktuelle Spiel sichern wollen. Um ein altes Spiel zu laden, geben Sie **LOAD GAME** (Spiel laden) ein, und drücken Sie **ENTER**. Sobald der Computer Sie dazu auffordert, geben Sie die Nummer des Spiels ein, das Sie laden möchten. Sie haben auch die Möglichkeit, den **QUICKSAVE**-Befehl (Schnell-Sichern) einzusetzen. Dies sichert das laufende Spiel, ohne ihm eine Nummer zu geben. Mit dem **QUICKLOAD**-Befehl (Schnell-Laden) wird das zuletzt gesicherte Spiel geladen.

NÜTZLICHE TIPS

Hier sind einige Tips, die Ihre Erfolgchancen erheblich verbessern!

- 1) Seien Sie neugierig! Benutzen Sie die Befehle **EXAMINE** und **LOOK AT** bei allem und jedem, dem Sie begegnen. Es ist manchmal auch möglich, einen **LISTEN**-Befehl (Horch) einzusetzen.
- 2) Füllen Sie Ihr Inventar mit Hilfe der Befehle **GET** und **TAKE** mit so vielen Gegenständen wie möglich. Sie können nie wissen, wann ein solcher Gegenstand sich einmal als nützlich erweisen wird.
- 3) Lesen Sie den gesamten Text sorgfältig durch, und studieren Sie die Abbildungen aufmerksam, um Hinweise und Anhaltspunkte zu finden. Informationen oder Gegenstände, die zu einem Zeitpunkt während des Spiels unwichtig erscheinen, können später einmal wertvolle Einsichten gewähren.

- 4) Denken Sie daran, in Gegenstände wie Schubladen, Mülltonnen und andere Dinge hineinzuschauen, die verborgene Objekte beherbergen könnten.
- 5) Vielleicht wäre es eine gute Idee, wenn Sie Ihre Beobachtungen, Anhaltspunkte und andere Informationen aufschreiben, um später während des Abenteuers wieder darauf zurückgreifen zu können. Der richtige Gebrauch eines Gegenstands mag zuerst unverständlich sein. Sie müssen herumexperimentieren. Das häufige Sichern Ihres Spiels erlaubt es Ihnen, Risiken einzugehen und das Spiel neu zu laden, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind.
- 6) Es könnte sich als nützlich erweisen, eine Karte zu zeichnen und Gebäude und Orientierungspunkte darauf zu vermerken. Dies erleichtert es Ihnen, denselben Weg zurückzugehen oder Mehrfachbewegungen auszuführen.
- 7) Seien Sie risikofreudig!
- 8) Lesen Sie das Kolloquium (Tutorial) auf der Diskette durch, bevor Sie Mindshadow beginnen. Es wird sich als ungeheure Hilfe erweisen, wenn Sie Ihr Abenteuer starten.

So, das wär's! Wir könnten noch viel mehr sagen, aber es handelt sich hier schließlich um ein Abenteuer, oder nicht? Und jetzt ist es Zeit anzufangen. Viel Glück beim Forschen und viel Spaß!

MITARBEITERVERZEICHNIS

Manuskript und Design	Brian Fargo
Programmierung	"Burger" Bill Heinemann
Bildmaterial	Dave Lowry