

KOPIEREN VERBOTEN

Das vorliegende Softwareprodukt unterliegt dem Urheberrecht. Alle Rechte bei Activision, Inc. Der Vertrieb und Verkauf ist für den ausschließlichen persönlichen Gebrauch durch den ursprünglichen Käufer und zur alleinigen Verwendung auf dem genannten Computersystem bestimmt. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen sowie der Verkauf und jede anderweitige Verbreitung ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Activision bilden einen Verstoß gegen das Urheberrecht und sind streng untersagt.

Labyrinth™: The Computer Game, auf der Grundlage des Films *Labyrinth*, verdankt seine Entstehung der Games Division von Lucasfilm und Activision, Inc. in Zusammenarbeit mit Henson Associates, Inc.

Das Produktionsteam bei Lucasfilm Games:

David Fox, Produktionsleiter und Programmierer
Charlie Kellner, Technischer Direktor und Chefprogrammierer
Kevin Furry, Programmierer
Gary Winnick, Personen-Animation und Hintergrundgrafik
Ken Macklin, Personen-Animation
James St. Louis, Hintergrundgrafik
David M. Martin Jr., Musik und Toneffekte

Für Activision:

Software Studios - Produzent
Design-Beiträge von: Douglas Adams, Christopher Cerf, Noah Falstein, Stephen Arnold und Brenda Laurel.

Unser spezieller Dank geht an George Lucas und Jim Henson.

Originalversion des *Spielerhandbuchs* von Clovice A. Lewis, Jr., Technology Media Enterprises unter Redaktion von Steven Young. Übersetzung und Satz: Alpha Translation, I. Weiss.

Labyrinth™: The Computer Game © 1986 Henson Associates, Inc. und Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Labyrinth und alle vorkommenden Personennamen wurden von Activision mit Genehmigung des Inhabers der Warenzeichen, Henson Associates, Inc., verwendet. Lucasfilm Games ist ein Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Autorisierte Verwendung. *Spielerhandbuch* © 1986 Henson Associates, Inc. und Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Commodore ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore Electronics, Ltd. Commodore 64 und 128 sind Warenzeichen von Commodore Electronics, Ltd.

Activision (UK) Limited, Activision House, 23 Pond Street, Hampstead, London NW3, England. Tel. 0044 1 431 1101

Jareth spricht

Du! Du dort! Ja, Dich meine ich. Du, dessen Fingerabdrücke gerade die schönen, blütenweißen Blätter dieses Buchs verschmieren.

Ich bin Jareth, der König der Kobolde, und Du bist in meiner Gewalt. Mit dem Augenblick, wo Du begonnen hast, dieses Dokument zu lesen, habe ich Deine Seele fester und fester in den Griff gekriegt. Du glaubst mir nicht? Dann versuche doch, das Buch beiseitezulegen und Dich etwas anderem zuzuwenden. Siehst Du, es gelingt Dir nicht, Du kannst Dich drehen und wenden, wie Du willst. Du bist mein, mein Untertan, und Dein Schicksal ist es, Dich für den Rest Deiner Tage meinem Willen zu beugen. Meiner Macht kannst Du nur entkommen, wenn Du mich im Zentrum des Labyrinths findest und mich zerstörst! Denkste! Auf ewig wirst Du in den trügerischen Gängen des Labyrinths umherirren - wenn es Dir überhaupt gelingt, seinen Eingang zu finden, was ich zu bezweifeln wage.

Solltest Du durch einen glücklichen Zufall ins Innere gelangen, wird es mir ein Leichtes sein, Dich zu besiegen. Der Möglichkeiten sind viele. Es gibt Regeln in meinem Labyrinth, und wehe dem, der ihnen keine Folge leistet.

Dreizehn Stunden gebe ich Dir zu des Rätsels Lösung. Und laß Dir gleich gesagt sein, daß diese Zeit zu kurz bemessen ist.

Ich werde Dir meinen Troß von Trollen und Kobolden auf den Hals hetzen. Jeder von ihnen war einst in der gleichen Lage wie Du... und keiner hat es geschafft, die zahlreichen Rätsel zu lösen, die das Labyrinth birgt. Jetzt stehen sie allesamt in meinem Dienst. Sie werden Dich in dunkle, düstere und modrige Kerker werfen, meine sogenannten 'Oublietten'... in denen so mancher schon in Vergessenheit geraten ist. Von dort zu entkommen, ist ein Ding der Unmöglichkeit.

Ich werde Dich in unaussprechliche Gefahren führen, Gefahren, die sich der Beschreibung entziehen. Allein der Anblick des Sumpfs des Gestanks wird Dir zum Verhängnis werden. Und solltest Du gar so unglücklich sein, hineinzufallen - oder einen Tropfen davon abzubekommen - dann wird Dein Geruch mir Deine Anwesenheit überall verraten, wo immer Du Dich auch verstecken magst.

Ich werde das Labyrinth neu und immer wieder neu aufbauen, selbst wenn es Dir wider Erwarten gelingen sollte, gewisse Teile hinter Dich zu bringen. Es ist ständig im Werden, ständig im Wechsel und schlängelt sich um Dich herum wie eine bössartige Schlange.

Lerne das Labyrinth lieben, denn Du wirst auf immer hier bleiben müssen. Nur ein Trost sei Dir gewährt: Du bist nicht alleine. Es sind noch andere arme Seelen in meiner Gewalt. Unter ihnen wirst Du vielleicht Hoggle zum Freund gewinnen können, wenn Du ihm genügend dafür zahlst. Oder Du ziehst es vor, die Ewigkeit im Wald der Fireys zu verbringen, um Dich an ihren ulkigen Verrenkungen mit Armen und Beinen zu ergötzen. Vielleicht werdet Ihr sogar Händchen halten! (Ich beliebe zu scherzen, ganz besonders, wenn es auf Deine Kosten geht...)

Unter den Geschöpfen in meinem Reich gibt es welche, die ich zu meinen speziellen Trabanten zähle, etwa Sir Didymus, den Wächter der Brücke über den Sumpf. Auf sie ist Verlaß; sie halten sich strikt an meine Vorschriften. Andere, ich denke an den verfluchten Ludo und seine vermaledeiten Freunde, die Felsen, waren nahe daran, mich ins Verderben zu stürzen. Aber eben nicht nahe genug. Meine getreuen Kobolde wissen das zu verhüten.

Auch Du wirst ihnen nicht entgehen! Und mir schon gar nicht. Ich bin der Gebieter des Labyrinths, und Du gehörst mir - auf ewige Zeiten.

Das Ziel des Spieles

Im Labyrinth müssen Sie sich zurechtfinden in den komplizierten Gängen und unterwegs Aufgaben lösen und Rätsel entwirren, Objekte finden, sammeln und bei Bedarf einsetzen. Das endgültige Ziel ist die Flucht aus dem Schloß, welches das Herzstück des Labyrinths bildet, doch dies ist erst nach der Konfrontation mit Jareth, dem König der Kobolde möglich. Wenn die Stunde dreizehn schlägt, haben Sie Ihre Chance für immer verscherzt. Sollte es Ihnen allerdings gelingen, sich aus dem Bann von Jareth zu lösen, gehen Sie als Sieger aus dem Spiel hervor. Aber da müssen Sie ihn schon erst zu fassen kriegen.

Warnung

Den Worten von Jareth haben Sie entnehmen können, daß Ihre Aufgabe keine leichte sein wird. Erschwerend kommt hinzu, daß er Ihnen auch nicht die Möglichkeit gibt, den Spielzustand zu irgendeinem Zeitpunkt abzuspeichern. Dies ist nur einer seiner hinterlistigen Tricks, Ihre Nerven aufs äußerste anzuspinnen und Sie damit nur noch fester in seine Gewalt zu bekommen. Lassen Sie sich nicht einschüchtern. Versuchen Sie sich zu sammeln und ruhig zu bleiben. Machen Sie sich fleißig Notizen. Wenn Sie Pech haben und in eine seiner vielen Fallen hineinlaufen, müssen Sie sich darauf gefaßt machen, für ewige Zeiten im Labyrinth eingekerkert zu bleiben. Da ist es doch besser, Sie schalten aus und beginnen von vorn.

Das Labyrinth besteht aus vielen in konzentrischen Kreisen angeordneten Gängen und dehnt sich über mehrere Ebenen aus, in deren Zentrum Jareths Festung liegt. Die Verbindungen zwischen den runden Gängen werden durch kurze Passagen gebildet. Sie können sich als Orientierungshilfe gern eine Karte anfertigen, doch machen wir Sie gleich darauf aufmerksam, daß dies ein recht nutzloses Unterfangen sein wird, da Jareth sein Labyrinth jederzeit ändert, wenn ihm der Sinn danach steht. Wir halten Ihnen die Daumen!

Das Abenteuer in Gang setzen

Während Sie weiter und weiter in das Labyrinth eindringen, werden die verschiedenen Abschnitte des Abenteuers automatisch von Kassette eingelesen. Dieser Ladevorgang wird durch die farbige Linie am Bildschirmrand angezeigt.

Spulen Sie die Kassette niemals zurück, es sei denn, es erfolgt eine entsprechende Aufforderung. Nach dem erstmaligen Ladevorgang von *Labyrinth* muß die PLAY-Taste der Datensette während des ganzen Spiels gedrückt bleiben. Bitte halten Sie sich genau an die auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

Laden des Programms

Bevor Sie sich in das schreckliche Reich von Jareth wagen, vergewissern Sie sich bitte, daß Ihr Computer und alle angeschlossenen Geräte wie Drucker und Diskettenlaufwerke ausgeschaltet sind und daß Ihr Kassettengerät fachgerecht angeschlossen ist. Jegliche Cartridges, Kassetten oder Disketten sind zu entfernen. Dann bitte *ganz genau* die folgenden Schritte ausführen.

1. Den Fernseher bzw. den Monitor und den Commodore EINSCHALTEN.

Benutzer eines Commodore 128 geben diese Befehle ein:
GO 64 , gefolgt von **RETURN**
Y , gefolgt von **RETURN**

2. Die *Labyrinth*-Kassette mit Seite 1 nach oben in die Datensette einlegen und überprüfen, ob sie vollständig zurückgespult ist.
3. Einen Joystick in Anschlußport 1 einstecken.
4. Die **SHIFT**-Taste festhalten und gleichzeitig die mit **RUN/STOP** beschriftete Taste drücken.

Das Labyrinth wird jetzt im Computerspeicher konstruiert. Bitte gedulden Sie sich ein paar Minuten.

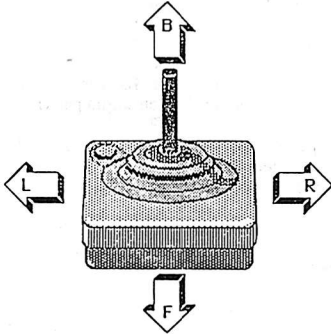
Willkommen im Labyrinth

Die Titelmusik heißt Sie im Labyrinth willkommen. Bevor Sie Einlaß erhalten, müssen Sie einige Fragen beantworten, als erstes die nach Ihrer Identität (Name bis zu 10 Zeichen).

So - und von nun an sind Sie ganz allein auf sich gestellt.

Fortbewegung im Labyrinth

Zum Manövrieren des Helden im Labyrinth ist der Joystick gemäß nachstehender Abbildung zu verwenden.



Steuerung über Joystick

Befehle eingeben

Die Worträder

Am unteren Bildschirmrand befinden sich zwei Worträder, mit deren Hilfe Kommandos und Sätze eingegeben werden können. Die Satzkomponenten werden mit Hilfe der Leertaste oder der Cursorsteuertasten ausgewählt. Ein "aktiviertes" Rad zeigt jeweils drei Zeilen mit Textteilen, welche vertikal gerollt werden können. Dabei ist das ausgewählte Wort (bzw. der Satzteil) stets in der Mitte. Das "passive" Rad zeigt lediglich das zuletzt eingegebene Wort.



Aktives linkes Rad

Das linke Rad enthält Verben (Tätigkeiten, Handlungen, die ausgeführt werden sollen); das rechte enthält die Objekte, die zu diesen Handlungen gehören.

Wörter auswählen

Für gewisse Befehle reicht ein einzelnes Wort aus (z.B. take, time), welches aus dem linken Rad ausgewählt wird; andere erfordern Elemente aus beiden Rädern (use - shears; ask - Jareth). Wenn ein Rad einmal gewählt ("aktiviert") ist, kann die ganze Liste mit den Cursorsteuertasten weiter gerollt werden. Sobald beide Räder die gewünschten Satzelemente zeigen, wird das Kommando mit RETURN bestätigt und eingegeben.

Hinweis: Beide Listen sind alphabetisch geordnet. Dies vereinfacht das Finden der gewünschten Wörter.

Statt jedesmal die ganze Liste abrollen zu lassen, kann das gewünschte Element auch durch Eingabe der Anfangsbuchstaben angefordert werden. Angenommen, das linke Rad befindet sich bei "call" und das erforderliche Wort ist "time" (als Einzelwort-Befehl), dann ist wie folgt vorzugehen:

- Das linke Rad wählen.
- Die T-Taste drücken. Sofort erscheint das erste mit T beginnende Wort, wobei das "t" hervorgehoben ist.
- I drücken. Jetzt wird Time angezeigt ("ti" ist hervorgehoben).
- Durch Drücken von RETURN den Befehl abschließen, d.h. eingeben.

Etwas Fehler können mit der Löschaste korrigiert werden. Dabei werden alle hervorgehobenen Zeichen gelöscht und das Wort kann neu eingegeben werden.

Bei Eingabe eines Zeichens, das in der Liste des aktivierten Rades nicht gefunden werden kann, blinkt der Bildschirmrand des Commodore in roter Farbe. Bei Eingabe

eines Buchstabens, der keine Entsprechung auf dem Wortrad hat, "reklamiert" das Programm durch eine rot-blinkende Bildschirmumrandung.

Zur Eingabe eines aus zwei Worten bestehenden Befehls wird zunächst das Wort auf dem ersten Rad gewählt, dann mit der Leertaste auf das zweite Rad umgestiegen. Wenn die gewünschte Wortkombination angezeigt wird, kann der Befehl mit RETURN bzw. dem Feuerknopf eingegeben werden.

Speichern, Laden und von vorn anfangen

Jareth will um alles in der Welt Herrscher im Labyrinth bleiben und Ihre Bemühungen vereiteln. Erheblich erschwert wird die Sache noch dadurch, daß es keine Möglichkeit gibt, eine Spielposition abzuspeichern und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen.

Machen Sie sich keine Illusionen - Sie werden bestimmt mehrmals in einer der zahlreichen Fallen landen, wo kein Sonnenstrahl eindringt. Aber lassen Sie sich nicht entmutigen, denn gerade das ist es ja, was Jareth bezweckt: als Sieger hervorzugehen und Sie für immer in seine Gewalt zu zwingen. Einen Vorteil haben Sie den anderen Geschöpfen voraus, die im Labyrinth schmachten - Sie können es beliebig oft versuchen und aus Ihren Fehlern lernen.

Zum Neustarten des Abenteuers schalten Sie ganz einfach den Computer AUS und halten sich dann an die Anweisungen im Abschnitt "Laden des Programms".

Tips für Abenteurer

- Situationen, die nach Zeitverschwendung aussehen, sind zu meiden bzw. schnellstmöglich zu verlassen.
- Ein freundliches, aber bestimmtes Verhalten an den Tag legen. Was immer man tut oder läßt, hat seine Wirkung.
- Vielen Problemen kann man mit Kreativität und eigenwilligen Lösungen beikommen. Vergessen Sie nie, daß Jareth alles dran setzt, Eindringlinge zu vernichten.
- In der Regel ist es ein Ding der Unmöglichkeit, im Spiel rückwärts zu gehen, etwa um etwas zu holen, was man vergessen hat.
- Wenn Sie sich in einer "Schleife" verheddern, denken Sie genau nach, was Ihnen entgangen sein kann.
- Obwohl es nicht möglich ist, einen Spielstand abzuspeichern und später den Faden dort wieder aufzunehmen, lohnt es sich, Notizen zu machen.

LABYRINTH:™

The Computer Game

Lucasfilm Games™*

Spielanleitung für Kassettenbenutzer

Commodore® 64/128 Computer

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE®