

Psycho - in der alten Ruine

# Rein kommen sie alle...

Um die alte, verfallene Burg Towerhill ranken sich dunkle Geheimnisse. Um sie zu lüften, brauchen Sie Geduld und starke Nerven.

von Roland Selzer

Vor vielen Jahrhunderten lebte ein blutrünstiger Graf, der die gesamte Umgebung in Angst und Schrecken versetzte, auf Towerhill. Nach seinem Tod war die Burg unbewohnt und verfiel. Alle Dorfbewohner am Fuß des steilen Burghügels meiden seitdem die Nähe des uralten Gemäuers wie die Pest, vor allem um Mitternacht. Dann hört man nämlich gräßliche Geräusche, und unheimliche Gestalten treiben sich in den Ruinen herum. Immer wieder hatten sich mutige Geisterjäger in der Vergangenheit aufgemacht, das Rätsel von Burg Towerhill zu lösen. Keinen hat man je wiedergesehen: Die undurchdringlichen Schloßmauern haben sie für immer verschluckt...

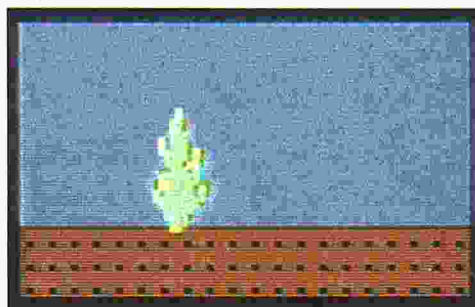
Wenn Sie sich cool genug fühlen, die Rolle eines unerschrockenen »Ghosthunters« zu übernehmen, dann laden Sie das Grafik-Adventure mit:

LOAD "PSYCHO",8

und starten es mit RUN. Ihre Aufgabe ist, das Geheimnis von Towerhill zu lüften und den Fluch zu brechen.

Das Spiel beginnt mitten im Burghof, in der Nähe

[1] Läßt sich ►  
weder  
erklettern  
noch schütteln:  
der Baum im  
Burghof



◀ [2] Benutzen  
Sie statt eines  
Stemmeisens  
lieber den  
Schlüssel: der  
geheimnisvolle  
Safe

[3] Gibt den ►  
wichtigsten  
Hinweis  
im Spiel:  
ein  
vergilbter  
Zettel



eines einzeln stehenden Baums (Abb. 1). Wie sich Ihr weiterer Weg gestaltet, liegt in Ihren Händen. Pato, Ihr treuer Gefährte, hilft Ihnen in vielen schwierigen Situationen weiter. Beachten Sie die Richtungsangaben am rechten Bildschirmrand und tippen Sie den entsprechenden Buchstaben ein. In gewissen Adventure-Räumen steht Ih-

nen die Richtung »hoch« zur Verfügung, aber nur dort, wo es Sinn macht.

Jeder Ort birgt ein Geheimnis, das man durch die richtigen Befehle jedoch bald lüftet. Dazu stehen 16 Anweisungen (Tabelle) zur

Verfügung. Die Befehlseingabe muß nach dem Schema »Verb Substantiv« erfolgen, z.B.: GEH SARG. Mit »LISTE« erscheint auf dem Bildschirm ein weißer Zettel, auf dem alle Gegenstände aufgeführt sind, die man gerade bei sich hat.

In 24 verschiedenen Räumen gibt es 13 Gegenstände zu finden. Alle sind unterschiedlich wichtig, um das Spiel zu lösen. Falls keine Richtungen angegeben sind, heißt das nicht, daß Sie in eine ausweglose Situation geraten sind: Mit der Richtung »hoch« klappt's fast immer.

Wenn Sie auf verschlossene Türen oder einen Safe stoßen, denken Sie daran, daß man diese Dinge nur mit einem Schlüssel öffnen kann (Abb. 2). Es ist nicht ratsam, aus jeder Flasche zu trinken. Essen können Sie jedoch alles, was Ihnen unter die Finger kommt: Es wirkt sich äußerst positiv auf Ihre körperliche Verfassung als Geisterjäger aus!

Findet man unterwegs vergilbte Zettel oder Briefe, sollte man sie sofort nehmen und lesen, bevor sie zu Staub zerfallen (Abb. 3). In einer ganz speziellen Situation erhalten Sie auf diesem Weg nämlich den wichtigsten Tip des gesamten Spiels. Behalten Sie vor allem das Schild im Auge, das von einem Geist bewacht wird.

Wer sich vor Spukgestalten, einsamen Friedhöfen und Totenschädeln nicht fürchtet, wird das magische Zauberwort finden und die Ruine des Schreckens für immer von der Bildfläche verbannen. Im Finale des Spiels kann man beobachten, wie sich die Burg auflöst. (bl)

## Kurzinfo: Psycho

**Programmart:** Grafik-Adventure

**Spielziel:** Lösen Sie den Zauberbann der alten Burg.

**Laden:** LOAD "PSYCHO",8

**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben

**Steuerung:** Tastatur

**Besonderheiten:** Gegenstände werden durch Sprites erzeugt

**Benötigte Blocks:** 69

**Programmautor:** Roland Selzer

## Befehlsörter zu »Psycho«

NIMM  
ZEIG  
OEFFNE  
SPALTE  
DREH  
ESS

GEH  
WIRF  
SPIEL  
TRINK  
TELEFONIERE

SAG  
DRUECK  
LIES  
LISTE  
ZIEH

Bewegungsrichtungen:

N Norden  
S Süden  
O Osten  
W Westen  
HOCH

**Das Adventure  
kennt 16  
Befehle und  
fünf Richtungen**