

MOTELSOFT  
( Norman Bates Motel )

Breitmaier & Munter GbR

ESCAPE from RAGOR

ein Rollenspiel-Abenteuer

Programm Harald Breitmaier & Heinz Munter 1994  
Version 1.0

MOTELSOFTS ESCAPE kurz "ESC" genannt kann nur von der Festplatte  
gestartet werden.

ESC benötigt dort ca. 5.5 MB freien Speicherplatz !

ESC wurde auf einem 486 DX / 50 MHz programmiert (Empfehlung)

-----  
Absolutes Minimum ist ein 386 / 25 MHz Prozessor mit 2 MB RAM !!!  
-----

ESC benötigt unbedingt eine VGA-Karte und eine MAUS !

Als Soundkarte verwenden wir den Soundblaster 16 ASP.

570 KB freier Hauptspeicher und 352.000 BYTE EMS-SPEICHER  
müssen vorhanden sein damit  
das Spiel gestartet werden kann !

Wenn Sie SMARTDRV ihr Eigen nennen benutzen Sie es  
(weniger Festplattenzugriffe !)

Um ESC spielen zu können kopieren Sie die Dateien

ESCPAK1P.EXE  
und  
ESCPAK2S.EXE (Shareversion)  
oder  
ESCPAK2V.EXE (Vollversion)

in ein LEERES Verzeichnis ihrer Wahl auf der Festplatte und starten dann  
von DORT die Programme

Nachdem alle Dateien entpackt sind können sie die Programme  
ESCPAK1P.EXE und ESCPAK2\*.EXE  
wieder löschen !

WENN SIE EINEN SOUNDBLASTER IHR EIGEN NENNEN  
starten Sie nun das zum Lieferumfang des Soundblasters gehörende  
Treiberfile SBFMDRV.COM  
oder wenn Sie eine 100% kompatible Karte haben  
ein entsprechendes FM-TREIBER FILE

(Handbuch der Karte einsehen)

Wir haben diesen Weg gewählt da mit selbstgestrickten Treibern  
des öfteren Schwierigkeiten auftreten  
zb. Soundblaster & sehr schnelle Rechner

Starten Sie anschliessend das Programm RAGOR\_S.EXE (SHAREVERSION)  
oder wenn vorhanden RAGOR\_V.EXE (VOLLVERSION)

Wenn alles geklappt hat werden Sie mit einer kleinen Melodie und  
dem Titelbild des Spieles empfangen.

Ziel des Spieles ist es das Gemäuer von RAGOR lebend zu verlassen  
HA HA HA

Die Steuerung des Spielablaufes ist einfach .....

1. Um sich im Labyrinth zu bewegen klicken Sie die Richtungspfeile  
an
2. Um eine Feuerkugel (sofern vorhanden) auszulösen oder zu kämpfen  
klicken sie den roten Punkt im Bereich der Richtungspfeile an
3. Um einen Gegenstand zu benutzen klicken Sie mit dem Gegenstand  
als Mauszeiger das Faustsymbol an (Heilzauber usw.)
4. Aktionen wie zb. Knöpfe drücken oder Hebel umlegen lösen Sie  
direkt im Labyrinth-Bild aus indem Sie dort an entsprechender  
Stelle herunklicken
5. Um einen Gegenstand aus dem Labyrinth zu nehmen oder dort  
abzulegen - drücken Sie die rechte Maustaste oder klicken das  
Auge-Symbol an (erscheint wenn Sich sich mit einem Gegenstand auf  
dem selben Feld befinden)
6. Lesbare Botschaften erkennen Sie an den roten Fahnen die im  
Gemäuer des Öfteren herumstehen  
klicken Sie das Fragezeichen-Symbol an (erscheint wenn Sich sich  
mit der Fahne auf dem selben Feld befinden)
7. Um mit bestimmten Personen zu Reden klicken Sie auf den Mund  
der dann erscheint wenn Sie direkt vor einer nicht feindlichen  
Person stehen und sie ansehen
8. Kartensymbol AUTOMAPPING
- 8a.ZZZ-Symbol SCHLAFEN (verbessert die Gesundheit Ihrer Spielperson)
- 8b.Disksymbol LADEN/SPEICHERN von Spielständen (max. 20)  
NEUSTART  
SOUND AN/AUS  
PROGRAMM BEENDEN
9. Um in das "Charakterbild" zu kommen klicken sie das Gesicht Ihrer  
Spielfigur an

Im Charakterbildschirm ....

können Sie Gegenstände ablegen ....  
(22 freie Felder Körper & ca.200 Blätterfelder Rucksack)

Ihre Spielperson mit Essen, Trinken, Heiltränken und Gegengiften versorgen (Mund anklicken)

Zwischen verschiedenem Feuerzauber den AKTIVEN auswählen (sofern Sie einen gefunden haben)

Tips zum Spielverlauf .....

1. Besorgen Sie sich sofort einen Feuerzauber sonst werden sie nicht lange leben - Dolche usw. sind ziemlich nutzlos in diesem Spiel !!!
2. Schauen Sie sich des öfteren Ihre Karte an ....  
Wände die keine sind und verborgene Knöpfe werden mit einem roten Kreuz gekennzeichnet
3. Nehmen Sie alles mit was Sie finden ....  
Vor allem natürlich GEGENGIFTE SCHLÜSSEL GOLD UND SILBERMÜNZEN
4. Versuchen Sie mit einem Gegenstand ein Symbol an der Wand anzuklicken .... VIELLEICHT PASSIERT ETWAS
5. Wasser erhalten Sie an den Brunnen - Heiltränke usw an den ....
6. Holen Sie sich zu Beginn UNBEDINGT den blauen .....  
und behalten Sie ihn  
Sie haben es sonst am Schluss sehr schwer zu gewinnen !

zum Abschluss noch der Tip der Tips -  
SIE HABEN 20 SPIELSTÄNDE ZU VERFÜGUNG BENUTZEN SIE SIE HA HA HA

Okay nun viel ahem Vergnügen mit ESCAPE und .....  
verlieren Sie nicht Ihren Kopf

Die Shareware-Version unterscheidet sich nur durch eine eingeschränkte Spielzeit von der Vollversion.  
Sie können ca. 6 von 14 Level (Stockwerke) anspielen

Spielstände der Shareversion können in der Vollversion weiter verwendet werden !!

Dieses Programm ist SHAREWARE darum lassen Sie Sich für DM 49.- bei uns registrieren !!!

Wir schicken Ihnen dann umgehend die  
NEUSTE VOLLVERSION des SPIELES

Also ...

Schicken Sie uns einen Verrechnungsscheck oder überweisen Sie die Sharegebühr auf unser Konto bei der

Stuttgarter Bank  
Bankleitzahl 600 901 042

Konto Breitmaier & Munter GbR  
Kontonummer 4 799 042  
STICHWORT "ESCAPE" nicht vergessen !

Zum Schluss noch eine kleine Bitte ...

Benützen Sie kein BTX für die Überweisung  
da die Adresse des öfteren UNVOLLSTÄNDIG angegeben wird  
und wir nicht wissen wohin wir die Disketten schicken sollen !  
RÜCKBUCHUNGEN KOSTEN ZEIT & GELD  
(Beides haben wir nicht)

Unsere Kontakt-Adresse ist  
BREITMAIER & MUNTER GBR  
MARKUSPLATZ 3  
70180 STUTTGART

Ps. Für sinnvolle Verbesserungsvorschläge haben wir immer ein offenes Ohr.  
Telefonische Hilfestellung zum Programm können wir aber nur  
REGISTRIERTEN USERN anbieten - sorry !