

JONATHAN

Die abenteuerlichen 11 Tage im November

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten JONATHAN sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer schreibgeschützt, im Besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Sicherheits-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protectors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

© 1993 Software, Eutin

Alle Rechte vorbehalten, Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung durch Software 2000.

VORWORT

Auf den folgenden Seiten finden Sie wichtige Informationen für das Artventure, ohne daß Sie befürchten müssen, jedesmal bei Spielbeginn das Wort 7 von der Zeile 11 auf der Seite 21 einzutippen.

Wir erklären Ihnen kurz die Installation und das Starten des Programms, das Spielmenue und geben Ihnen Auskunft über die Orte, an denen das Artventure spielt. Außerdem lesen Sie Wissenswertes über die Magie bei den Kelten.

Sie finden weiterhin als Beilage ein vollständiges TV-Programm für die Tage, an denen Sie Jonathan helfen sollen, sein großes Abenteuer zu bestehen. Sie können mit der Jonathan-Code-Tabelle, die Sie im Anhang finden, Ihr Codewort für den Finalkampf entschlüsseln.

Sie werden während des Spieles erkennen, daß wir uns bemüht haben, die Amiga-User vor allzu häufigem Diskettenwechsel zu bewahren. Leider geht es aufgrund der riesigen Datenmenge nicht ganz ohne, doch können Sie die Optionen "Aus" für Grafik und Sound einstellen, um so bei wiederholtem Spiel längere Ladezeiten zu sparen (näher beschrieben in den Erklärungen zum Menue). Am besten geht es jedoch, wenn man Jonathan auf der Festplatte installiert.

Pate für den örtlichen Hintergrund der Geschichte ist die Stadt Memmingen im Allgäu und ihre Umgebung. Leichte Änderungen waren nur aufgrund des Szenarios wichtig.

Ansonsten sind Ähnlichkeiten mit im Spiel vorkommenden Personen wie immer rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Lesen Sie die Spieleanleitung kurz durch - Diskette rein - und lassen Sie sich dann von dem Artventure gefangen nehmen.

Viel Spaß wünscht Ihnen

Software 2000
und das PHOENICS-Team

VORWORT	Seite 3
STARTEN DES PROGRAMMS	Seite 6
WENN ES MAL EIN PROBLEM GIBT	Seite 7
DIE STADT.....	Seite 8
ORTSBESCHREIBUNGEN	
Ulmer Torschlichte	Seite 9
Allgäuer Tor.....	Seite 9
Lindauer Tor	Seite 9
Memminger Tor.....	Seite 9
Hexenturm	Seite 10
Supermarkt	Seite 10
Museum	Seite 10
Marktplatz.....	Seite 10
Stadtbach	Seite 11
Revier.....	Seite 11
Kino	Seite 11
Disco	Seite 11
Bistro	Seite 12
Hotel Krone	Seite 12
Hauptpost.....	Seite 12
Hotel Adler	Seite 12
Illerdorf	Seite 12
Dannhausen	Seite 13
Tenningen	Seite 13

ORTSBESCHREIBUNGEN

Burg Recking	Seite 13
Stausee	Seite 13
Horberg	Seite 14
Kirneralp-Klamm.....	Seite 14
Lindensee	Seite 14
Lindenweiler	Seite 14
Böhrer Moor	Seite 15
Wartheim	Seite 15

DAS SPIEL-MENUE	Seite 16
------------------------------	-----------------

DAS FINAL-MENUE	Seite 20
------------------------------	-----------------

DIE MAGISCHE EBENE DER MUSIK	Seite 21
---	-----------------

DIE BAUMMAGIE	Seite 22
----------------------------	-----------------

MYTHOLOGISCHE GRUNDLAGEN	Seite 23
---------------------------------------	-----------------

DIE MAGIE DES ALTEN BUCHES	Seite 24
---	-----------------

DAS ADRESSBUCH	Seite 25
-----------------------------	-----------------

ANHANG

Jonathan-Code-Tabelle	Seite 26
Credits	Seite 27

STARTEN DER AMIGA-VERSION VON DISKETTE

Jonathan unterstützt alle Standard-Typen der Computer-Serie Commodore Amiga ab 1 MB RAM. Es läuft auch auf den neuen Amiga Modellen. Allerdings unterstützt Jonathan hierbei noch nicht den 256 Farben-Modus vom Amiga 1200 und Amiga 4000. Installierte Speichererweiterungen sowie eventuell vorhandene externe Laufwerke (z.B. DF1:) und Festplatten können genutzt werden.

Jonathan unterstützt mehrere Diskettenlaufwerke. Legen Sie in diesem Fall die Diskette 1 in das Laufwerk DF0: und die Diskette 2 in das externe Laufwerk ein und führen Sie ein Reset durch. Wenn ein Diskettenwechsel nötig ist, fordert Sie das Programm Jonathan dazu mit einer entsprechenden Meldung auf. Sobald Sie die Disketten gewechselt haben, fährt das Programm selbständig fort.

INSTALLATION DER AMIGA-VERSION AUF FESTPLATTE

Selbstverständlich befindet sich auf der Diskette 1 auch ein Festplatten-Installationsprogramm (Icon: HD-INSTALL), mit dem Sie Jonathan komfortabel auf Ihre Harddisk kopieren können. Booten Sie Ihren Rechner wie gewohnt mit Ihrer Workbench. Klicken Sie dann das Icon zur Festplatten-Installation im Fenster der Diskette 1 doppelt an. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sie starten das Programm, indem Sie in dem Ordner JONATHAN das Icon JONATHAN doppelt anklicken.

INSTALLATION UND STARTEN DER PC-VERSION

Um die PC-Version von Jonathan zu installieren, sind vorher einige wichtige Schritte erforderlich. Deshalb haben wir der PC-Version von Jonathan ein eigenes kleines Handbuch (PC-INSTALLATION) beigelegt, in dem alle Schritte zur Installation ausführlich beschrieben sind.

WENN ES MAL EIN PROBLEM GIBT

Bei auftretenden Problemen wenden Sie sich bitte schriftlich an folgende Adresse:

Software 2000
Stichwort "Jonathan"
Postfach 110
2420 Eutin

Legen Sie gegebenenfalls Ihre Original-Disketten bei und geben Sie uns unbedingt die genaue Konfiguration Ihres Computer-Systemes (Rechner-Typ, Betriebssystem, Peripherie, etc.) und eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung an.

Falls die Einsendung der Disketten notwendig ist, schicken Sie uns bitte nur die Original-Disketten in einem gefütterten Umschlag. Schicken Sie uns bitte NICHT die Verpackung und das Handbuch mit, da es uns die Arbeit nur erschwert und die Bearbeitung dadurch länger dauert.

WICHTIG: Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf des Programms an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Telefon-Hotline: (0 45 21) 80 04 44 (MO - DO von 15 Uhr bis 17 Uhr)
Mailbox: (0 45 21) 80 04 47 (nur für registrierte Kunden)

DIE STADT

„Kronstadt im Allgöw ist eine Reichsstatt
Schön und vest. Do ist eine reiche Gemein und reiche Kaufleut.
Es rinnet durch die Statt ein Bach von lauterm Brunnenwasser,
der gefriert nit. Es ist um die Stadt gar lustig zu spacieren.
Auf der einen Seiten ist ein Ried, das befestigt die Statt.
Es ist do ein reich Antonierhaus, auch ein reicher Spital;
man macht guten Barchent, Leinwand, Golschen und Buchsenschein.
(nach Cosmographia universalis, 1569)

Wie eine große Spinne lauerte die Stadt in der Mitte ihres weitgespannten Netzes und beobachtet die ersten morgendlichen Bewegungen auf den Fäden in und aus der Stadt.

Die schwachgewordene Sonne versuchte in den letzten Tagen des Oktobers gegen Nebel und Wolken, Regen und Frost, die Vorhut des grausamen Wintergottes, zu kämpfen.

Die Menschen wußten, es war eine Zeit wie jedes Jahr. Der dunkle Winter würde kommen und wieder gehen. Doch es war nicht wie jedes Jahr ...

ORTSBESCHREIBUNGEN

ULMER TORSCHLICHTE

Bürgerhäuser und erhabene Patrizierhäuser enden an dem 1445 als Abschluß der Stadtummauerung errichteten Ulmer Tor. Neben der Mauer liegt einer der kleinen Parks, die sich wie ein grüner Kranz um die Altstadt schlingen. In der Ulmer Straße befindet sich das Sozialamt. In einer idyllischen Seitengasse wohnt Bobby.

ALLGÄUER TOR

Dieses Tor war der ehemals welfische Ostaussgang der Stadt, wohl um 1180 entstanden, und wurde nach den Zerstörungen im 30-jährigen Krieg 1660 neu errichtet. In der Nähe liegt das Städtische Museum. Hinter der Stadtmauer führt eine breite Ausfallstraße mit vielen Autoservice-Centern, der Feuerwehr (Rufnummer 112) und Supermärkten zur Autobahn.

LINDAUER TOR

Als zweiter Stadtausgang nach Süden 1371 vollendet, 1647 bei der letzten Belagerung des 30-jährigen Krieges zerstört und 1648 in der heutigen Form wieder aufgebaut. Die Bemalung entstand bei der Renovierung im Jahre 1976. Dicht am Tor befindet sich in einem Neubau das Finanzamt und in einem für die Altstadt typischen Giebelhaus mein Friseur und eine Drogerie, die den Namen noch verdient.

MEMMINGER TOR

Der Giebelbau öffnet und schließt zugleich die Stadt nach Süden. Hier endet auch die wehrhafte Idylle der westlichen Mauer mit der sogenannten Roten Kaserne, die von der bayerischen Besatzung des Spanischen Erbfolgekrieges 1702 erbaut wurde. Der westliche Wall mit dem Soldatenturm von 1562 kann noch begangen werden.

HEXENTURM

Der nördlichste Turm an der Stadtmauer beherbergt ein kleines Jugendzentrum und die Sende- und Redaktionsräume des örtlichen Regionalsenders Radio W7. In der Nähe wurden zahlreiche Funde aus der Römerzeit geborgen, die hier um 300 n. Chr. auf einer keltischen Siedlung, dessen genauer Stand bis heute nicht geortet werden konnte, zum Schutz der römischen Reichsgrenze den Ort Cassiliacum gründeten. Funde der vorgeschichtlichen Besiedelung einer bisher noch ungeklärten Völkergruppe liegen im Städtischen Museum.

SUPERMARKT

Der Giga-Markt ist mehr ein Einkaufszentrum mit vielen Fachgeschäften um den eigentlichen Supermarkt. Die Cafeteria, Restaurant, Friseursalon und ein Autocenter mit Tankstelle und Werkstatt runden das Angebot ab. Donnerstags sind alle Geschäfte bis 20.30 Uhr geöffnet. (Tel. 447)

MUSEUM

Daß die Kronstädter nicht nur reiche Pfeffersäcke waren, beweisen die Zeugnisse aus Kunst und Wissenschaft, die im Museum zu bewundern sind. Blühender Handel mit Salz, Leinwand, später auch mit dem Fernen Osten und Venezuela schufen die Grundlage für das Mäzenatentum. Die reichen Kirchen taten den Rest. Herrliche Fayencen der Künersberger Fabrik und die Rote Steintafel, die den Kelten zugeschrieben wird und eine fernöstliche Abteilung sind weitere Anziehungspunkte für die Besucher.

MARKTPLATZ

Die Ostseite des Platzes beherrscht das Zunfthaus des Kronstädter Patriziats. Gegenüber ragt der Turm der St. Martinskirche in den Himmel. Entlang des herrlich bemalten Steuerhauses tummeln sich zwei mal in der Woche im Wechsel mit dem Schrankenplatz die bunten Stände der Marktleute.

STADTBACH

Der Stadtbach, in dessen klarem Wasser sich viele Forellen wohlfühlen und in dem sich die Gipfel der alten Bäume spiegeln, fließt mitten durch den Park. Die Bänke werden von älteren Spaziergängern und jungen Verliebten gleichermaßen geschätzt, wenn auch zu unterschiedlichen Zeiten. In der Nähe der wiederhergestellten Grabenanlage, die oft für kleine Feste und Konzerte genutzt wird, liegt der Welfenstein, vermutlich das Grabmal eines in der Gegend tätigen Alchemisten.

REVIER

Ein alter Backsteinbau und die Erweiterung aus Glas und Beton beherbergen die Hauptwache der Landespolizei. Das Revier kann unter 320 und in Notfällen auch unter der Rufnummer 110 erreicht werden.

KINO

Neben den zahlreichen Kinocentern hat sich in der Stadt nur das Odeon als letztes altes Kino erhalten. Hier betreibt Hansi Greif ein echtes Programm-Kino. Im Wechsel mit Filmen aus der Dritten Welt, Dokumentarfilmen, Höhepunkten der Filmgeschichte, oft in Anwesenheit der Regisseure und Schauspieler und anschließender Diskussion, laufen im Odeon (das viele Kronstädter noch als ihr altes Kino kennen, in dessen Sperrsitz sie die ersten Filme gesehen und in dessen Logen sie die ersten Fummeleien erlebten) auch die aktuellen Hits aus den Filmstudios. Näheres erfahren Interessierte in der Presse oder unter der Telefonnummer 716.

DISCO

Eine der ältesten Discos Kronstadt ist das Twilight, das neben Tanzschuppen im eigentlichen Sinn noch eine gemütliche Cafebar betreibt. Nicht nur wegen der Konzession bis 3 Uhr morgens ist das Twilight beliebt. Abwechslungsreiche Musik, die von Oldies bis Rock und Jazz alles außer Discomusik enthält, bietet für jeden etwas (Telefon 888).

BISTRO

Das Bistro Journal befindet sich im Luitpold-Center. Mit seinen französischen und italienischen Gerichten und einer guten Weinauswahl kann es sich neben den unzähligen Restaurants mit an der Spitze sehen lassen. Übrigens liegt Kronstadt mit der Anzahl seiner gastronomischen Betriebe im Verhältnis zur Einwohnerzahl an der zweiten Stelle in Deutschland.

HOTEL KRONE

Der neugebaute Komplex mit Tiefgarage, Restaurant, Cafe, Konferenz- und Tagungsräumen ist das größte Hotel der Stadt (Reservierungen unter Tel. 684).

HAUPTPOST

Direkt neben der alten Post entstand Ende der achtziger Jahre ein großzügiger Neubau, um den gewachsenen Ansprüchen gerecht zu werden.

HOTEL ADLER

Das alte Vorzeige-Hotel der Stadt ist heute nur noch zweites Haus am Platz. In seiner gemütlichen Weinstube findet man jedoch allabendlich viele angesehene Geschäftsleute, Honoratioren und Bürger der Stadt.

ILLERDORF

Nordwestlich von Kronstadt beherbergt Illerdorf das älteste Bauernhofmuseum Bayerns. Seit 1949 wird hier schwäbisches bäuerliches Gut gesammelt und lebendig ausgestellt. Durch die gelungene Lage als Dorf im Dorf steht das Museum mitten im Leben der heutigen Zeit und erzählt vom dem schweren Leben der Vorfahren.

DANNHAUSEN

Mittelpunkt des Ortes ist die Kirche von 1765 mit dem alten Chorturm des gotischen Kirchenbaues. Einige kleine Pensionen leben von dem südlich gelegenen Moor und hoffen auf mehr Gäste durch die beantragte Anerkennung als Moor-Heilbad. Hier wohnt ein Onkel Bobby's.

TENNINGEN

Durch die gestiegenen Mietpreise der Stadt gerät Tenningen immer mehr zu einem bevorzugten Wohn- und Baugebiet der Kronstädter. Gemeinde und örtliche Geschäfte unterstützen den Trend mit neuen sozialen Einrichtungen und Einkaufsmöglichkeiten. Der junge Pfarrer betreut eine durch ihr Engagement weit über den Kreis bekannte evangelische Jugendgruppe.

BURG RECKING

Wehrhaft gebärdet steht die Burg auf einem steilen Berg. Auf den Resten einer vorchristlichen Stätte im 13. Jhdt. entstanden, gehörte die Burg nacheinander den Rotensteinern, den Pappenheimern und den Fuggern. Die Burg kann von Illerdorf auf einer schmalen Teerstraße erreicht werden, ein Fussweg führt durch herrliche Wiesen und Wälder nach Tenningen.

STAUSEE

Gespeist vom Wasser mehrerer unterirdischer Quellen an den letzten Moränenwällen eines Gletschers wird hier der Fluss zur Energiegewinnung und Flußregulierung gestaut und meist von Anfängern zum Surfen benutzt. Bekannt sind auch die abendlichen Grillfeten am nördlichen Ufer, das auch Verliebten nächtlichen Schutz durch dichte Hecken und Bäume bietet.

HORBERG

Horberg ist durch das Kloster mit einer bekannten Barockkirche und der von hier leicht erreichbaren Klamm sowie dem Lindensee, ein beliebtes Ausflugsziel der Kronstädter. Ausgrabungen an der westlichen Seite zeugen von einem ehemaligen römischen Posten. Vermutungen, daß hier ältere Funde zu finden seien, haben sich bis jetzt nicht bestätigt. Die Bauern in dem kleinen Dorf neben dem Kloster leben gut von ihren zahlreichen Kühen und den Touristen. Auf den westlich gelegenen Höhen findet man die ersten Skilifte und vernarbte Hänge zeugen im Sommer vom winterlichen Rummel.

KIRNERALP-KLAMM

Für Nordlichter: eine Klamm ist eine von Gebirgsbächen tief eingeschnittene Schlucht und Alp ist eine Bergweide. In den Felsen liegen einige kleinere Höhlen, die von den unterirdischen Quellen und dem Schmelzwasser ausgespült wurden.

LINDENSEE

Heute ist der See ein beliebter Badensee, nach dem Surfen und Motorboote verboten wurden. Von Lindenweiler auf einer kleinen Teerstraße fahren im Sommer die Besucher aus nah und fern an den See. Am westlichen Ufer sowie einem angrenzenden Ried liegt ein Naturschutzgebiet, das man aber auf Fußwegen durchwandern und die Natur bestaunen kann.

LINDENWEILER

Gegen den Widerstand der Dorfbewohner seit 1974 in Kronstadt eingemeindet, bildete sich unterhalb dem kleinen Lindenweiler Schloß, das im Besitz mehrerer Kronstädter Patrizier war, neben dem alten Dorfkern eine Wohn- und Schlagsiedlung mit den typischen Unarten modernem Stildenkens der siebziger Jahre. Am Dorfrand betreibt die Familie Rupp eine große Landwirtschaft mit einer beachtlichen Anzahl Kühe, die aber in den Sommermonaten auf eine hochgelegene Alm getrieben werden.

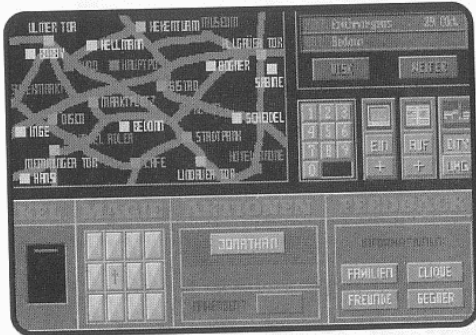
BÖHRER MOOR

Geprägt von der Eiszeit und an der Grenze unterschiedlicher Landschaftsformen liegen am Anfang der schwäbisch-bayerischen Hochebene und den nach Norden ziehenden Tälern der südlichen Donau-Nebenflüsse viele Moore. Neben den von der Gesundheitsindustrie ausgenutzten Mooren liegen noch kleinere, verschont von den Unbillen unserer Zivilisation. Gerds Vater unterhält hier eine ehemalige Jagdhütte, die im Sommer von der Familie und Bekannten zu Wochenendausflügen und Grillfesten benutzt wird.

WARTHEIM

Nach der Völkerwanderung und der Überrumpelung des Limes um 400 n.Chr. wird Kronstadt von den Alemannen besiedelt, wurde Wartheim um 1140 von den Franken ausgebaut. Beide Reichsstädte wetteiferten um den regionalen Vorrang, bis die Wirren des 30-jährigen Krieges ihre Macht brachen. Die beginnende Zeit der Residenzen brachte Wartheim Vorteile, während Kronstadt zur bayerischen Grenzstadt degradiert wurde. Mehrere Fach- und Fachhochschulen erhöhten das Image Wartheims gerade bei den Jugendlichen ebenso wie das große Angebot durch Waren- und Kaufhäuser. Nur auf dem sportlichen Sektor konnte Kronstadt der zu nahe gelegenen Konkurrenz Paroli bieten und sie sogar überflügeln.

DAS SPIEL-MENUE



Im Szenenteil mit Grafik können Sie den Text der Geschichte durch Anklicken des unteren Pfeiles weiterbewegen.

Durch Betätigen des oberen Schalters kommen Sie in den aktiven Spielteil. Hier können Sie agieren und Informationen sammeln.

Erscheint der Klick-Mauszeiger, drücken Sie bitte nach dem Betrachten der Grafik oder Lesen des Textes den linken Mausschalter und Sie können weiterspielen.

Hier eine Beschreibung der einzelnen Möglichkeiten:

INFO-ECKE

Sie sehen Zeit und Ort, an dem sich Jonathan gerade befindet.

**DISK**

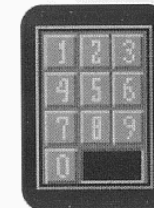
Öffnet den Menüteil zum Laden und Sichern der Spielstände.

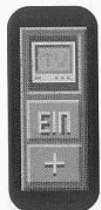
**WEITER**

Hier können Sie nach Abschluß Ihrer Aktionen die betreffende Szene abschließen und in eine der nächsten Szenen gelangen, wenn Sie ein guter Spieler waren.

**TELEFON**

Angerufen wird durch Wählen der dreistelligen Rufnummer auf dem Ziffernblock im Menue. Natürlich kann nur telefoniert werden, wenn an dem jeweiligen Aufenthaltsort ein Telefon oder eine Telefonzelle vorhanden ist. Verlassen eines Menues erfolgt immer durch Anklicken eines anderen Menues.



**FERNSEHEN**

Das TV-Gerät wird im entsprechenden Menue ein- und weitergeschaltet. Das Programm ansehen Sie aus beliebigem TV-Programm. Fernsehen ist nur an bestimmten Orten möglich. Selbst im TV-Programm können Sie Informationen finden.

**ZEITUNG**

Dieses Menue zeigt die für die Spielzeit aktuelle Tageszeitung. Blättern erfolgt mit dem vorgesehenen Schalter.

**ORT**

Die Schalter **CITY** und **UMGEBUNG** öffnen die entsprechenden Ortskarten. Ein Ortswechsel erfolgt durch Anklicken der Punkte in der Karte. Die Citykarte erreichen Sie wieder durch Anklicken von Kronstadt, wenn Sie sich gerade in der Umgebung befinden.

Vorsicht: Jonathan kann sich alleine nur in der Stadt bewegen. Den Ort erkennen Sie an der entsprechenden Ortsgrafik und im Text oben rechts. Wohnungen der Claqueurmitglieder kann auch Jonathan nur betreten, wenn diese daheim oder in seiner Begleitung sind. Aktionen wie Gehen müssen durch Betätigen des Schalters mit der Aufschrift „Ja“ bestätigt werden.

KEL.

Zeigt einen Teil eines Buchstabens. Vergleichen Sie ihn mit den Buchstaben der Jonathan-Code-Tabelle im Anhang und notieren Sie sich den Buchstaben jeder Szene. Sie brauchen ihn zur vollen Lösung des Spiels.

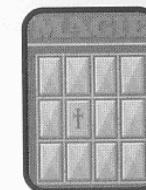
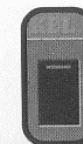
MAGIE

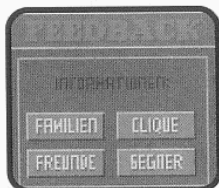
Nach Erwerb einer magischen Kraft taucht ihr Symbol auf der Leiste auf. Benützung muß im Aktionsfenster mit **ANWENDEN** Ja oder Nein bestätigt werden. Manche Magie kann nur einmal bzw. nur so oft, wie angegeben, verwendet werden. Den Code für die Magie finden Sie im Handbuch.

AKTION

Das Anklicken der Schalter **JONATHAN** öffnet links oben ein Auswahlmenue. Hier sehen Sie auch, welche Gegenstände und Personen gerade am Aufenthaltsort sind. Gegenstände in Jonathans Besitz (oder im Raum vorhanden) sehen Sie aufgelistet, solche im Besitz anderer Personen erscheinen, wenn Sie die betreffende Person anwählen. Klicken Sie die gewünschte Aktion, z.B. Reden oder Nehmen, immer zuerst an und dann das Ziel, die betreffende Person oder den Gegenstand. Sie brauchen nicht zum fleissigen Sammler zu werden, oft ist es wichtiger, wenn die Freunde Dinge im richtigen Zeitpunkt besitzen. Natürlich ist es nicht immer möglich, Gegenstände zu nehmen, die sich im fremden Besitz befinden. Jonathan legt Sachen zuhause im Schrank ab, wenn es ihm zuviel wird, da sonst einige Objekte nicht mehr in der Liste auftauchen können. Die einzelnen Aktionsmöglichkeiten sprechen für sich.

Tip: Aktionen müssen logisch ausgeführt werden. Wollen Sie ein Mitglied der Clique etwas tun lassen, muß ihr das natürlich auch mitgeteilt werden. Verbünden mit willigen Freunden muß zuweilen durch verschiedene Aktionen erreicht werden. Sprechen Sie deshalb immer mit den anwesenden Personen, bevor Sie sich zu einer Aktion entschließen.



**FEEDBACK**

Hier können Sie sich Lage und Reaktionen erklären lassen.

FINAL-MENUE

Zuerst müssen Sie hier Ihr im Spiel erhaltenes Codewort eingeben.

MAGIE

Im Finale kann Magie gebündelt werden. Klicken Sie hierzu jeweils einen der drei linken Schalter zuerst an, danach die betreffende Magie, die Sie setzen wollen. Die Anwendung der Magie muß bestätigt werden.

PLAYCHANT

Die Musik zur Unterstützung der magischen Kräfte wählen Sie durch Anklicken eines der Symbole für defensive oder aggressive Musik aus. Es kann jedesmal nur eine Musik gesetzt werden. Die Schalter von links nach rechts: Luft - Wasser - Erde - Feuer

DRYADEN

Die Baumgeister stehen symbolisch für die Clique. Oben rechts erkennen Sie die Gegner.

DIE MAGISCHE EBENE DER MUSIK

Musik ist von großer okkultur Bedeutung, deshalb ist es sehr wichtig, welche Musik in rituellen Zusammenhängen verwendet wird. Bei meditativen Zuordnungen sollte die Musik jedoch nicht die seelische Balance zerstören, d.h. Musik, die niedrige, instinkt- und triebbestimmte Ebenen der Psyche stimuliert, ist dafür nicht geeignet. So können Trommelrhythmen, die ein wenig schneller als der normale Herzschlag sind, z.B. zu Überreaktionen, Trance und Selbsthypnose führen. Die verschiedenen magischen Ebenen werden durch Oktavreihen in wechselnden Lagen wiedergegeben.

Die Töne sind folgenden Farben zugeordnet:

Farbe	Note
Rot	C
Orange	D
Gelb	E
Grün	F
Blau	G
Indigo	A
Violett	H

Hieraus lassen sich tonale Farbgraphiken erstellen. Braune und dunkle Rottöne bilden einen düsteren Kontrast zu hellen Pastellfarben, blaugrüne Klänge unterstützen Meditationen, militante Musik ertönt im energiereichen Rot. Auch die Wahl der Instrumente für die rituellen Zeremonien ist bedeutsam. Hier gibt es eine Zuordnung zu den Elementen Luft, Wasser, Erde und Feuer, wobei Luft und Erde die beruhigenden, Wasser und Feuer die stürmischen Elemente darstellen. So vertreten oft Orgel und Flöte das Element Luft, Sistrum und Glockenspiel z.B. die Erde. Der okkulte Gehalt der Musik ist auch in der klassischen und zeitgenössischen Musik spürbar.

Emotionale Bezüge zu bestimmter Musik kennt jeder, während oft andere Musik völlig kalt läßt. Die von der Musik hervorgebrachten Ober- und Untertöne können sowohl dissonant als auch konsonant zur eigenen Persönlichkeit und dem Grad der individuellen Entwicklung sein. Die Behauptung, daß Musik, wie z.B. Flötentöne, Schlangen gefügig machen kann, dürfen wir jedoch in das Reich der Märchen oder der Touristikshows verbannen. Die gegensätzlichen Wirkungen bestimmter Klangformationen auf die Stimmung der Zuhörer gibt es sowohl in der schlechtesten wie besten Musik, wenngleich große Meister der Klassik, wie Bach, Mozart oder Händel sie gekonnt vermieden.

DIE BAUMMAGIE

Die Baumgeister, nach Tradition Dryaden genannt, treten in leicht erkennbaren Formen auf und stellen ihre besondere Intelligenz auf unterschiedliche Weise in den Dienst der Menschen. So entfalten einige Bäume heilende Kräfte, während andere Wächter, Beschützer oder Vermittler und Chronisten sind. Aufgrund ihrer starken Verbundenheit mit der Natur waren sich die alten Kelten der Rolle bewußt, welche die Bäume im Leben und in der Religion spielen können. Die Heilkräuterkundigen verwenden noch heute, nach alten Überlieferungen, Baumrinden, um physische und psychische Leiden zu lindern. Ein kleines Beispiel ist die Pinie, die bei Bronchienleiden in einigen Schweizer Kliniken erfolgreich in die Therapie einbezogen wird. Mit der entsprechenden Bereitschaft kann man die Kraft der Dryaden kennenlernen. Sie besitzen ohne Zweifel eigene Persönlichkeiten. Wer zu den materialistischen Menschen gehört, die in ihnen nur eine untergeordnete Lebensform sehen, wird sie nicht als Vermittler von Wissen und Freiheit akzeptieren lernen. Im Finale werden die Dryaden an Jonathans Seite kämpfen.

MYTHOLOGISCHE GRUNDLAGEN

Einige bemerkenswerte Figuren der Geschlechter von Don und Llyr im keltischen Götterhimmel waren:

Gwydion	Von seinem komplexen Wesen und seinen umfangreichen Taten sei hier nur der Kampf erwähnt, in dessen Verlauf er Pryderi, den Sohn des Pwyll, dem Herrn der Unterwelt, und der Göttin Rhiannon, durch den Einsatz magischer Mittel besiegte und erschlug. Diese Mittel sah Math, der Gottvater, als unredlich an und verhängte gegen Gwydion eine Reihe harter Bußen.
Arianrod	Göttin der Dämmerung
Don	Mutter-Göttin eines offensichtlich matriarchalischen Pantheons
Llew	der Sonnengott unter Dons Kindern
Llyr	der altehrwürdige Meeresgott der Kelten
Rhiannon	sie heiratete gemäß der Sage zwar Manawyddan, ihr erster Ehemann aber war Pwyll. Der von dem Herrn der Unterwelt langersehnte Erbe verschwand jedoch auf geheimnisvolle Weise nach der Geburt.

Zu den seltsamsten Zügen der späteren keltischen Mythen gehört wohl die Sterblichkeit der sogenannten ‚Unsterblichen‘.

Dies scheint ein Ausdruck der Einflüsse anderer Glaubensinhalte, vor allem des Christentums zu sein, der letztlich auch diesen Kulturen den Todesstoß versetzte.

Es gehörte leider zur Lehre der frühen Druiden, ihre heiligen Wahrheiten niemals schriftlich festzuhalten. Schriftliche Legenden sind uns erst seit ungefähr 1000 Jahren bekannt. Doch da hatte sich das Volk der Dana schon ins spirituelle Irland zurückgezogen.

DIE MAGIE DES ALTEN BUCHES

Das geheimnisvolle Buch berichtet von verschiedenen magischen Kräften und den Anweisungen, wie man sie finden, bzw. erwerben kann. Zu jeder Magie erwähnt der Autor einen bestimmten Begriff aus dem Boibel-Loth Baumalphabet der Kelten:

Elphins Licht	boibel	die Birke
Schwert von Padstow	daibhaith	die Eiche
Merddins Blitz	loth	die Eberesche
Guirlande	gadon	die Esche
Redds Pfeile	uiria	der Hagedorn
Keridwens Stern	teilmon	die Stechpalme
Kreuz von Lochlin	foran	die Erle
Pyramide	maoi	der Weinstock
Merlins Kugel	esura	die Pappel
Lleons Reif	salia	die Weide
Pyrdains Schild	cailep	der Apfelbaum
Dyfed's Glanz	jaichim	die Eibe

Auch in diesen Kapiteln findet sich mehrmals die eindruckliche Warnung vor falschem oder eitlen Gebrauch der Magien.

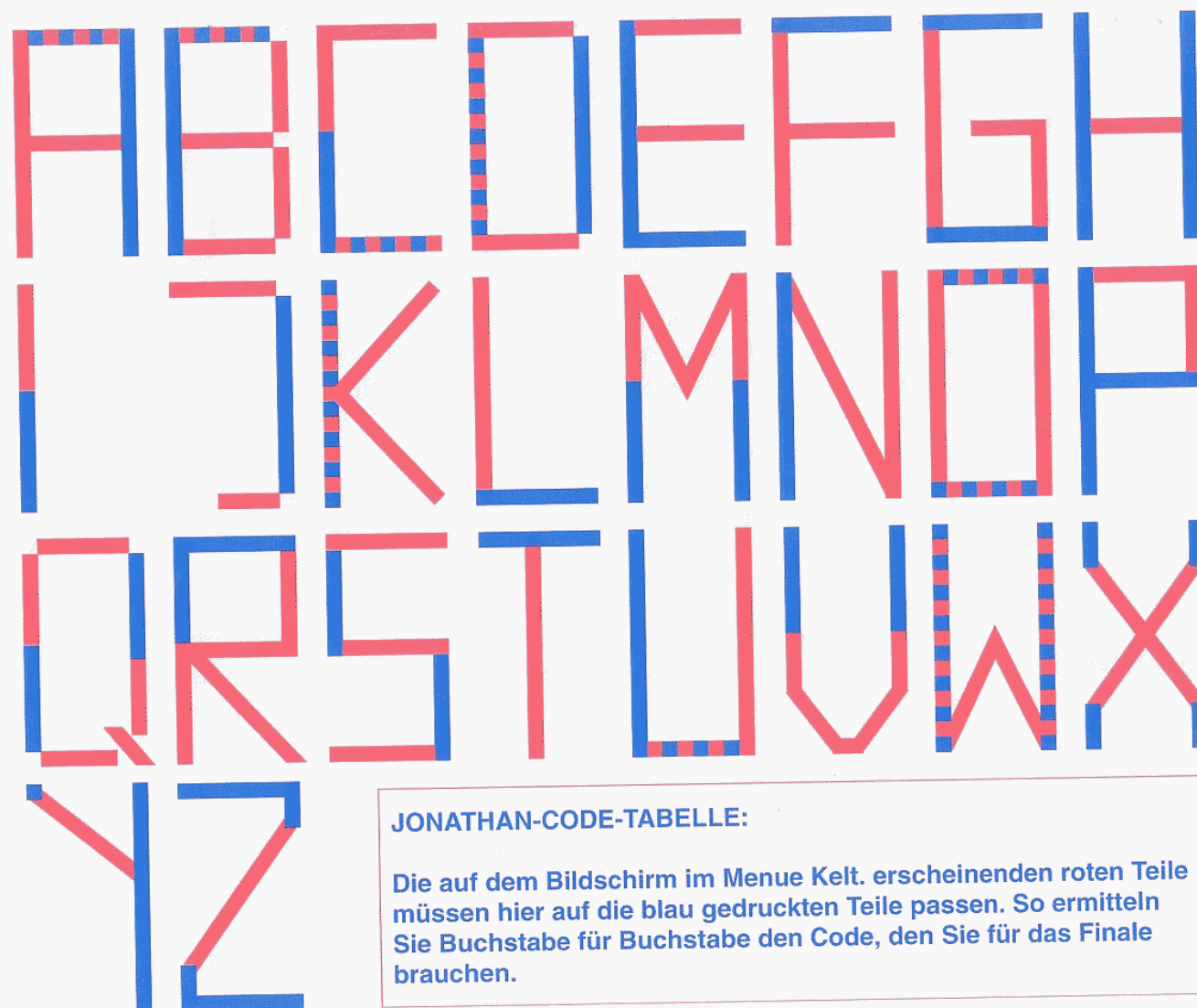
Hier als kleine Hilfe einige Daten aus Jonathans Adressbuch:

Ma & PA	160
Ariane	502
Inge	377
Hardrock-Cafe (Job)	452
Bogner Jürgen	492
Bogner Eva	491
(Geschäft)	204
Greif Hansi - privat	655
- Kino	716
Hart Sabine	426
Kaiser Bobby	523
Rupp Gerd	172
Eltern	373
Disco Twillight	888
Computerladen	103
Bistro Journal	737
Polizei	320
Scheidels	504

In Gerds Register stehen u.a.

Gruber	384
Pizzadienst	304
Mona	801

Weitere Telefonnummern entnehmen Sie bitte dem Handbuch, den Storytexten und den Gesprächen mit Personen im Spiel - oder Sie probieren einfach welche aus. Beachten Sie, daß Personen natürlich auch nicht daheim und daher auch telefonisch nicht erreichbar sein können, sowie Firmen, Ämter etc. nach Geschäftsschluß keinen Telefondienst mehr haben.



JONATHAN-CODE-TABELLE:

Die auf dem Bildschirm im Menue Kelt. erscheinenden roten Teile müssen hier auf die blau gedruckten Teile passen. So ermitteln Sie Buchstabe für Buchstabe den Code, den Sie für das Finale brauchen.

CREDITS

Die abenteuerlichsten 11 Tage im November stammen von:

Idee, Grafik und Story:

Chris Földing

Programmierung Amiga-Version:

Jürgen Schubert

Programmierung PC-Version:

Andreas Niedermeier

Weitere Arbeiten erledigte das Phoenix-Team

Wolfgang Partsch

Michael Frech

Gabriela

Layout Handbuch:

Marc Wardenga
