

Inspektor Griffu

Inspektor Griffu

Ein Toter hat Heimweh



Inspektor Griffu

Ein Toter hat Heimweh

Vorgeschichte

3

Ladeanweisungen

14

Hauptmenü

14

Befehle

15

Objekte

15

Uhr

17

Richtungen

17

Help-Menü

18

Bemerkungen

18

Vorgeschichte

I.

Leichter Nieselregen ging über den Wäldern nieder. Es war eine kalte Nacht, eine Vollmondnacht. Eine, die nicht anders als andere Vollmondnächte zu werden schien, und dennoch, es gab Zeichen, die das Kommende verrieten, doch niemand hatte die Zeichen vernommen.

Durch die dunklen Wolkenbänke, die am Himmel vorüberzogen, leuchtete der Mond. Die dunklen Silhouetten der Wälder stachen mit ihren spitzen Baumwipfeln in die gleichförmige Bewegung der Wolken.

Ein Schrei. Laut und... als würde der Schreiende das Grauen atmen. Der erste Bote des Unheils. Noch schwieg die Eule, die hoch oben auf einem Aststumpf in einer Eiche saß und dem Kommenden harnte.

Schritte auf dem schlammigen Waldboden. Das Knarren eines hohen Tores. Der Regen wurde stärker, prasselte auf die Erde hernieder, trommelte auf den Dächern des alten Gemäuers. Etwas geschah dort.

Urplötzlich war die Finsternis vollkommen. Schwere Wolken hatten das Licht des Mondes vollends verschluckt, als ob das nun Geschehende unsichtbar bleiben müßte für die Augen der Welt. Dann riß ein gellendes, scheußliches Lachen die Wolken auf. Die Silhouette des Waldes wurde erneut sichtbar, ebenso der so drohend in den Himmel ragende schwarze Schatten des alten Gemäuers. Das Lachen schien nicht enden zu wollen, überschlug sich in dämonischer Freude.

Am Horizont war kein Licht zu sehen, der Morgen war noch fern. Die Eule stieß, im Schatten kauernd, einen Ruf der Klage aus.



II.

Hans wartete nun schon eine ganze Zeit auf seine Helene, langsam begann er sich zu fragen, ob etwas passiert sei. Der Gedanke machte ihn unruhig.

Ja, der Helene hatte er sich versprochen, der junge Hans. Schon ein Jahr war das nun her und er hatte es niemals bereut. Nur Helenes Eltern, die die Gastwirtschaft im Dorf führten, wußten nichts davon, hatten sie doch allzu genaue Vorstellungen, wie der Mann ihrer Tochter auszusehen hatte:

Reich mußte er sein und unter den Seinen was zu sagen haben. Nein, einem ungehobelten Bauersknecht würden sie ihre Tochter niemals anvertrauen. Tja, und Hans war nun einmal nur der Knecht eines Bauern.

Also trafen die beiden sich heimlich, und wenn das Wetter leidlich war, wählten sie oft diese Lichtung nahe der alten Burg, wegen der Stille und der Schönheit dieses Platzes.

Hans seufzte. Was sollte nur werden mit ihm und Helene?

Das Mädchen kam den Weg hochmarschierend, Tränen standen ihr in den Augen, ganz aufgelöst war sie.

"Was ist los?" bestürmte Hans sie, doch für eine Zeitlang war es unmöglich, etwas aus ihr herauszubekommen. "Sie haben es herausgefunden", weinte sie. "Sie... sie haben getötet und geschrien. Und ein... treuloses Luder haben sie mich genannt..." Erneut brach sie in Tränen aus.

"Sie haben mich geschickt, damit ich Dir sage, daß alles zu Ende ist. Sie haben mir verboten, Dich noch einmal zu sehen." Hans erstarrte. "Das kann nicht sein! Das... darf er nicht. Ich werde..." "Vater läßt Dir ausrichten, daß er Dich nimmermehr sehen will im Gasthof. Er sagt, er würde Dich verprügeln, wenn Du dort auftauchst. Oh Hans, es ist so furchtbar..." Sie richtete sich auf, schaute ihn einen Moment lang an. "Alles wird vergebens sein. Du kennst Vater doch. Oh..." Zuerst schien es, als ob sie wieder in Tränen ausbrechen wollte, doch plötzlich sprang sie auf und rannte davon.

"Helene, bleib!" rief Hans ihr nach, doch vergebens. Bald war sie hinter den Bäumen verschwunden.

Oh, welch schwarzer Tag, dachte Hans. Kraftlos fiel er in das Gras zurück, starrte hoch in den bewölkten Himmel und begann zu grübeln, was nun geschehen sollte. Nein, von Helene würde er niemals lassen, niemals. Notfalls würden sie fliehen, aus dem Dorf, aus dem Land, ja, die Welt würden sie sehen, Paris, sie würden sich unter dem Triumpfbogen küssen und ihre Gesichter über die Balustrade von Notre-Dame in den Wind recken...

Als er erwachte, war es dunkel. Irgendwann war er über seinen Fluchtplänen eingeschlafen. Regen hatte ihn geweckt. Schnell stand er auf und machte sich auf den Heimweg. Bald verfiel er in leichten Trab und um sich die Angst vor der Dunkelheit zu nehmen, begann er ein kleines Lied zu summen. Er sah weder links noch rechts, nur vor sich auf den Boden, um den Weg im Dunkeln nicht zu verlieren.

Plötzlich stand etwas Dunkles vor ihm auf dem Weg, eine nachtschwarze Gestalt. "Wer... wer sind sie?" Es kam keine Antwort, doch das dunkle Wesen begann auf ihn zuzuschreiten.



Hans bekam Angst und rannte davon, blind in den Wald hinein. Laub raschelte unter seinen Füßen. In der Dunkelheit konnte er kaum erkennen, wohin er lief.

Er drehte sich um: Die Gestalt kam ihm nach! Er schrie. Niemand hörte ihn. Keuchend warf er sich vorwärts. Wieder drehte er sich um. Die Gestalt war dicht hinter ihm. Nichts war an ihr zu erkennen außer ihrem tiefschwarzen Umhang, der bis fast auf den Boden reichte.

Ein dämonisches Lachen ertönte. Die Angst hatte Hans' Augen weit aufgerissen. Er schrie, versuchte, schneller zu rennen - und stolperte über einen abgebrochenen Ast. Er rappelte sich eiligst auf und stolperte mühsam weiter, Panik trieb ihm den Angstschweiß aus den Poren.

Eine eiskalte Hand ergriff seine Schulter und riß ihn herum.

III.

Mord!

Dieses Wort beherrschte von nun an die Gespräche der Bewohner des kleinen Dorfes im Herzen Transsylvaniens. Ein Holzfäller aus der Stadt, der an jenem Tage zum Roden gekommen war, hatte ihn entdeckt. Greulich anzusehen soll er gewesen sein, der arme Hans.

Ja, jener Hans, über dessen Verhältnis zur Tochter des Gastwirts vorher schon so viel geredet worden war. Das mysteriöse Geschehen traf ganz den Geschmack der Leute. Denn so manch seltsames war zu beobachten gewesen.

Der Holzfäller hatte statt der Polizei den Priester gerufen, und gemeinsam hatten sie die Leiche verscharrt. Friedhelm, der Dorfpolizist, hatte sich verzweifelt bemüht, etwas aus dem verstockten Geistlichen herauszukriegen. Der jedoch sprach kein Wort über die Angelegenheit. Und den Holzfäller hatte man nach diesem Tag nicht mehr gesehen. Es hieß, er sei Hals über Kopf weggezogen - wohin, wußte keiner.



Was war im Gange? Friedhelm sah sich dem Ganzen nicht gewachsen. Der Priester hatte mit dem Mord gewiß nichts zu tun, warum also benahm er sich so seltsam? Alles war sehr, sehr merkwürdig.

Die Leute redeten, tagaus, tagein, und es wollte keine Ruhe einkehren. Mancher besann sich der alten Legenden und schauderte. Sollte etwa...? Nein, nein, ach - was für ein Unsinn, Ammenmärchen sind das, sprach man da mit gekünstelt heiteren Gebaren. Doch über so manchem Fenster hing plötzlich Knoblauch, und so mancher Leute Schlaf war leicht geworden in jenen Tagen.

Für die arme Helene aber waren es traurige und triste Trage, obschon sie nicht recht begriff, was geschehen war. Richtig verstört war sie, saß reglos Stunde um Stunde vor dem Fenster, so daß man denken konnte, ihr Verstand hätte ernstlich Schaden genommen. Ihrem Vater tat nun alles sehr leid und ganz im Stillen machte er sich Vorwürfe, weshalb er Helene so viel Ruhe gönnte, wie es irgend ging.

Wenn sie schlief, wälzte sie sich in finsternen Träumen, schrie nach ihrem Hans, und wenn sie dann erwachte, wußte sie, daß es nicht nur ein Traum gewesen war. Ihr Liebster war nicht mehr. Nur ein dunkles, blasses Bild blieb ihr in ihrem Kummer.

Friedhelm, der Polizist, sah bald ein, daß er nicht weiterkam. Deutlich spürte er die unterdrückte Angst der Leute. Ja, er ahnte, daß viel mehr dahinter steckte, doch was sollte er tun? Er rief Hilfe herbei.

IV.

Es war einer jener Morgen, an denen das Dröhnen seines Schädels das eines jeden Lasters übertönte. Inspektor Griffu stöhnte leise, als er an seinem Schreibtisch Platz nahm. Der Tag fing nicht gut an.

Es sollte noch schlimmer kommen. Mayerson, Griffus Vorgesetzter, brauste in das Büro und holte zu einer diensteifrigen Rede aus.

"Griffu, ich habe einen Auftrag für Sie. Sie lieben doch ferne Länder, nicht wahr?" Griffu nickte mit schmerzerfülltem Blick.

"Was ist los?" bemerkte Mayerson argwöhnisch. "Kopfschmerzen?"

"Und wie."

"Schon wieder zuviel getrunken, Griffu? Ich sagte Ihnen schon einmal..."

"Geschenkt", fuhr Griffu mit gramverzerrtem Blick dazwischen. Er liebte solche Moralpredigten nicht sonderlich. "Worum geht's?"

Für einen Moment stierte Mayerson ihn verwirrt an, dann fuhr er mit seiner angefangenen Rede fort.

"Ich habe einen Auftrag für sie. Da sie ja selten etwas produktives leisten und es wirklich bestens verstehen, nie jemals zu etwas nütze zu sein, scheinen sie mir die geeignete Person für diese Sache."

Griffu hob die Brauen.

"Ein Auslandsauftrag. Sie kennen ja diese internationalen Verträge, die uns von Zeit zu Zeit verpflichten, unsere besten Leute in die weite Welt zu schicken, damit sie von Tigern gefressen oder Panzern überrollt werden, nur damit irgendeine Mordgeschichte aufgeklärt wird." Auf den matten Blick hin, den er sich damit von Griffu einhandelte, entgegnete er: "Um Mißverständnissen vorzubeugen: Natürlich sind nicht Sie mit 'unsere besten Leute' gemeint. Gerade sie nicht. Unsere besten Leute sind leider leider im Moment nicht verfügbar. Abkömmling sind nur Sie - wie immer. Unser Experte für außergewöhnliche Angelegenheiten! Daß ich nicht..."

"Mayerson, es reicht. Worum geht es!" brummte Griffu, inzwischen ernstlich verstimmt.

"Nun - es handelt sich um eine ziemlich verworrene Mordgeschichte. Im Herzen Transsylvaniens, in Rumänien, ist ein junger Mann zu Tode gekommen. Außer zwei Personen hat allerdings niemand die Leiche gesehen. Die örtliche Polizei tappt im Dunkeln. Und das ist wohl auch der Grund, warum man uns gerufen hat.

Die Leiche wurde von einem Holzfäller entdeckt, der diese anschließend zusammen mit dem Dorfpriester beerdigt hat - bevor die Polizei überhaupt eingeschaltet war. Merkwürdig, nicht?

Was wir an Fakten erhalten haben, ist karg. Der Ermordete war Knecht eines örtlichen Bauern, der diesen als fleißigen Arbeiter schätzte. Er hatte ein Verhältnis mit der Wirtstochter des Dorfs, was der Vater des Mädchens überhaupt nicht schätzte und es deshalb am Tag des Unglücks beendete. Das könnte eine Spur sein. Sie werden übrigens in diesem Gasthof wohnen.

Verdächtige gibt es nicht. Der Holzfäller, der die Leiche gefunden hat, ist verschwunden, angeblich soll er sich aus panischer Angst auf und davon gemacht haben. Ähnlich ist es auch mit dem Priester, den sie sich wohl gehörig vornehmen müssen. Der scheint mehr zu wissen als er zugibt. Ich nehme an, man hat dort irgendeinen Verdacht.

Meine Vermutung: Der Knecht beging Selbstmord, was gut erklärt, warum der Priester alles geheim gehalten hat. Die Ehre des Toten wäre dahin gewesen, zudem hätte man ihn nicht auf dem Friedhof beerdigen dürfen.

Hm, oder aber hinter der Sache steckt etwas so furchtbares, daß die armen Leute von panischer Angst befallen sind. Das würde auch erklären warum alles so verschleiert wird. Außerdem erklärt es, warum man uns gerufen hat."

"Tolle Geschichte", murrte Griffu. "Keine Leiche, kaum Hinweise, keine Verdächtigen, keine Alibis, nur eine handvoll dunkler Vermutungen. Ziemlich aussichtsloser Fall, was?"

"Eben!" entgegnete Mayerson. "Ziemlich aussichtslos. Vor allem, da ich ihnen nur einen Tag zur Verfügung stellen kann. Am nächsten Tag werden Sie zu einem weiteren aussichtslosen Fall in Sibi... ist Ihnen nicht gut?"

Griffu war auf seinem Stuhl zusammengesunken. "Nein, nein, alles in Ordnung. Ich freue mich schon drauf, in der rumänischen Pampa wie ein Irrer hin- und herzulaufen und dann, wenn ich der entscheidenden Spur ganz nahe bin... Schwups, bin ich in Sibiriens Kälte. Doch, Mayerson, verlockend, wirklich."

Mayerson grinste hämisch. "Immerhin, bedenken Sie das große Vertrauen, das ich in ihre Fähigkeiten setze."

"Zuviel der Ehre..." Griffu verzog das Gesicht.

"Ja, und gleich geht's los. Die Maschine fliegt um 2 Uhr heut' Nachmittag. Viel Zeit haben Sie nicht mehr, fahren Sie und holen Sie Ihre Sachen. Und, Griffu, wenn ich Ihnen einen Rat geben darf: Lassen Sie ihren Whisky zu Hause."

"Nein, Mayerson, Sie dürfen nicht. Sparen Sie sich ihre Ratschläge." Die Tür krachte hinter Griffu ins Schloß.

Einige Stunden später saß er in einer Maschine nach Bukarest, starrte mißmutig aus dem verschmutzten Fenster und nippte von Zeit zu Zeit an seinem Bier. "Oh, Mayerson, diese Schikane werde ich dir nie verzeihen. Diese aussichtslose Geschichte werde ich schon aus purer Rache aufklären und dir die Lösung in den Rachen schieben!"

V.

Unterdessen in dem kleinen Dorf in Transsylvanien:

Der Priester saß am Fenster und schaute in den jungen Abend hinaus. Besorgnis hatte sich in seine Züge eingegraben und in seinen Augen flackerte die Angst. Er ahnte, was im Gange war, aber er fühlte sich zu schwach und zu alt. Was sollte er tun?

Sie hatten erzählt, daß ein ausländischer Spezialist sich der Sache annehmen würde. Aber das machte ihm keine Hoffnung.

Der Geistliche seufzte und legte sich zu Bett. Ach, wäre doch wieder alles so, wie vorher.

Kurz nachdem er seinen Platz am Fenster verlassen hatte, löste sich eine schwarze Gestalt aus den Schatten, huschte über den kleinen Friedhof und begann dort ein neues schändliches Werk. Ganz leise, fast lautlos vollzog sich etwas. Bald, das war gewiß, würd' er aus dem Verborg'nen treten, seine ganze Macht erproben und jenen Angst und Schrecken bringen, die noch immer hofften nur zu träumen.



Ladeanweisungen

Atari ST

Legen Sie die Programm-Diskette in Laufwerk A: ein, öffnen Sie das Directory und klicken Sie das Icon GRIFFU_1.PRG doppelt an.

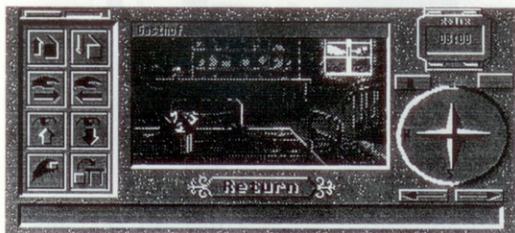
Amiga

Legen Sie die Programm-Diskette in Laufwerk DF0: ein und führen Sie ein Reset durch. Das Programm wird automatisch gebootet.

MS-DOS PC

Legen Sie die Programm-Diskette in Laufwerk A: ein und rufen Sie bei dem Prompt A> das Spiel mit dem Startbefehl GRIFFU auf.

Hauptmenü



Das Hauptmenü unterteilt sich in die Bereiche Iconfeld, Graphik, Uhr, Richtungsfeld, und Befehlszeile. Eine Eingabe erfolgt nach dem Muster:

Befehl + Objekt/Objekte + Return

Befehle



Alle möglichen Befehle finden Sie im Iconfeld. Die beiden Balken über den Icons schalten zwischen zwei Icon-Menüs hin und her. Um einen Befehl aufzurufen, klicken Sie ihn einfach mit der Mouse an. Der gewählte Befehl wird dann in der Befehlszeile angezeigt.



In der Befehlszeile können drei Platzhalter eingesetzt sein.

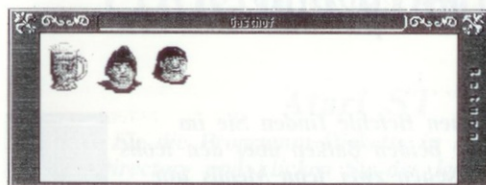
schlage < > mit <Optional>

- <> Hier muß ein Objekt eingesetzt werden, da der Befehl sonst nicht ausgeführt werden kann.
- <Optional> Hier kann - wenn erforderlich - ein Objekt eingesetzt werden.
- <alles> Wird hier kein Objekt eingesetzt, bezieht sich der Befehl auf alle erreichbaren Gegenstände.

Objekte

Objekte können entweder direkt aus dem Bild oder, wenn sie dort nicht sichtbar sind, aus dem Inventar gewählt werden. Das Inventar wird durch Druck auf die rechte Mouse-Taste oder durch Drücken der Esc-Taste (ST/PC) geöffnet. Erneuter Druck der

rechten Mouse- oder der Esc-Taste schließt es wieder.



Es gibt verschiedene Bereiche im Inventar, die in der Kopfzeile angegeben werden:

- Der Ort:** Es werden alle Gegenstände in einem Raum angezeigt.
- Die Hand:** Die Gegenstände, die Griffu aufgenommen hat werden angezeigt (die altbekannte INVENTUR).
- Gegenstände:** Sie sehen in Gegenstände, z.B. Koffer, hinein.

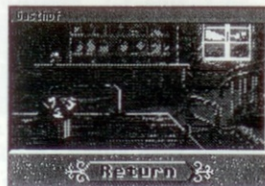
Um den Bereich zu wechseln, klicken Sie einfach auf die Kopfzeile, bzw. öffnen die Gegenstände durch einen Doppelklick auf das gewünschte Objekt. Natürlich können Sie nicht in einen geschlossenen Schrank schauen. Öffnen Sie ihn vorher.

In welchen Gegenständen sich weitere Objekte befinden können sagt einem schon die Logik. Jedoch könnte z.B. auch in einem morschen Gerippe ein brauchbares Hilfsmittel verborgen sein.

verzehre Volles Bierglas.

Gewählte Objekte werden in der Befehlszeile angegeben.

Der Befehl wird mit **<RETURN>** beendet. Wahlweise können Sie das Return-Feld unter dem Bild, das Return-Feld rechts am Inventar oder die Return-Taste benutzen. Der Befehl wird ausgeführt.



Uhr

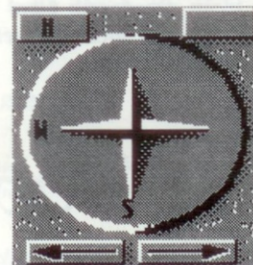


Jeder Befehl kostet Zeit. Bedenken Sie, daß Sie nur 24 Stunden für die Lösung haben! Wie spät es ist zeigt Ihnen die echte RoliX-Uhr in bekannter Präzision an.

Sie haben eine reelle Chance, den Fall in der gesetzten Zeit zu lösen. Zuviel Zeit haben Sie jedoch auf gar keinem Fall. Wenn Sie warten wollen - oder müssen - klicken Sie einfach die Uhr an. Einmal anklicken bedeutet fünf Minuten warten. Für Griffu - nicht für Sie! Sie müssen immer schön dran bleiben...

Richtungen

In der Windrose werden alle möglichen Richtungen aus einem Raum heraus angezeigt. Die Felder H und R für "hoch" und "runter" sind ebenfalls nur beschriftet, wenn es für Griffu die Möglichkeit gibt, sich in die entsprechenden Richtungen zu bewegen. Klicken Sie mit der Mouse einfach die gewünschte Richtung an. Die Richtungsbefehle werden nicht mit **<RETURN>** beendet, sondern sofort nach dem Anklicken ausgeführt.



Help - Menü



Mit der Taste <Help> rufen Sie das Help-Menü auf.

- Save** Mit Save können Sie Spielstände auf einer Diskette ablegen. Halten Sie dafür bitte eine leere, formatierte Diskette bereit und wechseln Sie entsprechend den Angaben im Programm die Disketten aus. Speichern Sie niemals einen Zwischenstand oder andere Daten auf Ihrer Original GRIFFU-Diskette ab! Es könnten Daten irreparabel zerstört werden!
- Load** Mit dieser Funktion können alte Spielstände von Ihrer Datendisk eingeladen werden.
- Quit** Auf diesem Wege können Sie sich Ihrer Aufgabe, das Dorf vom Übel zu befreien, entziehen. Nur können WIR uns nicht vorstellen, daß SIE diesen Weg wählen werden...

Bemerkungen

Einige Anmerkungen zu den Befehlen

- benutze** Der Befehl muß eindeutig gegeben werden, wobei die primäre Funktion eines Objektes logisch vorgegeben

ist; ein Feuerzeug zündet irgendetwas an, ein Schlüssel schließt etwas auf, eine Pistole knallt irgendjemanden barbarisch nieder, usw.

- spreche** Ein Gespräch entwickelt sich ganz nach Gesprächspartner und Spielstand.
- verzehre** Griffu versteht den Befehl verzehre sowohl als esse als auch als trinke. Er wird nicht versuchen, ein Eisbein zu schlürfen, während er noch hartnäckig auf einem Glas Bier herumkaut...
- verbirg** Griffu wählt die sinnvolle Möglichkeit aus hinter/unter/in aus.

Da die Bedienung logisch aufgebaut ist und wir daran gedacht haben, ihre Nerven und ihre Mouse zu schonen, werden Sie sich sehr schnell mit viel Routine in diesem Spiel bewegen.

Die Anleitung sollten sie nicht nur überfliegen, denn das gründliche Lesen wird Ihnen vielleicht den einen oder anderen Tip zum Spiel an die Hand geben, auch wenn Ihnen das nicht sofort auffällt.

Zwei weitere Tips seien Ihnen direkt gegeben:

Zum einen, lesen Sie die Texte im Spiel genau (Wir haben sie schließlich nicht zum Spaß geschrieben!).

Zum zweiten, achten Sie genau auf alle Umstände, wenn sie sich in eine Situation hineinbegeben. In manchen Adventures mag es ja egal sein, ob sie mit Schwimmflossen an den Füßen, einer Knarre in der Hand und einer Wollmütze übers Gesicht gezogen in eine Bank marschieren, und eigentlich nur eine Überweisung schreiben wollen...

Die Charaktere dieses Spieles achten sehr auf angemessenes Auftreten, aber das werden Sie wohl noch am 'eigenen Leibe' spüren (Gnichel). In diesem Sinne:

Passen Sie gut auf sich auf!

TALES sind

Stefan Hoffmann	Idee, ST-Programmierung, Story
Michael Hoffmann	Idee, Graphik, Sound
Christian Krämer	Amiga- und MS-DOS-Programmierung, Sound

mit der Unterstützung von

Jens Harttmann	Amiga-Packer
Jürgen Ohrndorf	Sound
Harald Uenzelmann	Handbuch, Produktion
Benedix & Benedix	Layout und Satz

© 1989 Art Edition Software

im Vertrieb der Ariola Soft GmbH