

# *Die drei Musketiere*

## **EIN ADVENTURE ÜBER SCHEIN UND SEIN**

### **1. Sämtliche Features im Überblick**

- neuer schneller Mehrwortparser, der auch komplexe Sätze syntaktisch voll analysiert wie „Schau in die Schublade, nimm den Schlüssel mit und öffne den Koffer mit ihm.“
- Besonderheiten der deutschen Grammatik wie Kasus und Genus werden bei der Analyse weitgehend berücksichtigt (kein Rateparser)
- Partikelverben wie „schließe auf“ und „schließe zu“ werden sauber unterschieden
- inklusive „nimm alles“ und „lege alles hin“
- Vokabular besteht aus mehr als 780 Wörtern
- mehr als 40 Multicolour-Bitmapgraphiken in einer Auflösung von 160x152 Pixeln
- 3 verschiedene Textausgabemöglichkeiten: 2 Proportionalfonts (dick und dünn) sowie 80 Zeichenausgabe
- eingebauter Schnellader liest eine Spur in 4 Umdrehungen bei eingeschaltetem Bildschirm und Interrupt
- zusätzlicher Diskettencache zur Verminderung von Ladezeiten
- flimmerfreier Splitscreen
- läuft unter NTSC und PAL
- 10 Spielstände direkt auf der Programmdiskette speicherbar

### **2. Spielinhalt**

„Die drei Musketiere - ein Adventure über Schein und Sein“ ist ein Abenteuerspiel (Adventure), in dem der Spieler eine Figur über Texteingabe in einer Spielwelt steuert, in der es gilt, verschiedene Aufgaben zu lösen.

Zunächst scheint es so einfach: Finde die drei Musketiere irgendwo in Paris. Doch die Suche nach ihnen gestaltet sich mehr als schwierig. Zum Glück triffst du unterwegs viele freundliche Leute, die dir gerne hilfreich beiseite stehen und dich mit allerlei nützlichen Gegenständen versorgen können, sofern du bereit bist, dich auch auf ihre Sorgen und Nöte einzulassen. Entdecke Paris dabei von einer ganz neuen Seite (es wird kein Wert auf historische Genauigkeit gelegt) und laß dich dabei nicht von den Hindernissen abschrecken, die dir in verschiedenster Form gegenüber treten. Setze all deinen Witz und Geist ein, um dir einen Weg durch die Stadt zu bahnen, und paß stets gut auf die Wachposten auf, die überall herumlungern.

## 3. Spielanleitung

### 3.1 Gestaltung

Die Spiellandschaft ist in mehrere Orte eingeteilt, deren Beschreibung angezeigt wird, sobald der Spieler einen Ort neu betritt. Ergänzend kann der Befehl „BETRACHTE“ bzw. kurz „B“ verwendet werden, um die Beschreibung erneut auszugeben. Am Ende des Textes befindet sich eine Auflistung aller direkt auffallenden Objekte (Primärobjekte), z. B. „Objekte: Gorilla“. Daneben gibt es noch eine Anzahl von Objekten, die nicht sofort erkennbar sind (sekundäre Objekte), deren Anwesenheit sich jedoch aus einer Beschreibung oder dem allgemeinen Kontext heraus ergibt.

An jedem Ort kann der Spieler dem Spiel mitteilen, was er zu tun beabsichtigt. Spielaktionen können einfache Handlungen sein wie Fortbewegung oder das genaue Anschauen von Objekten, aber auch kompliziertere Objektmanipulationen wie etwas nehmen, öffnen oder schließen ...

### 3.2 Befehlseingabe

Die Kommunikation mit dem Spiel erfolgt allein über die Tastatur. Immer wenn unten links ein „>“ erscheint gefolgt von einem blinkenden Cursor, ist das Spiel bereit, Eingaben des Spielers entgegenzunehmen.

**Hinweis:** *Befindet sich der Cursor am Anfang einer leeren Zeile, kann mit der Taste <RETURN> zwischen einer reinen Textanzeige und einer gemischten Graphik-Text-Anzeige hin- und hergeschaltet werden.*

Neben den Cursortasten für links und rechts steht auch die <DEL>-Taste zum Editieren zur Verfügung. Drückt man die „←“-Taste, wird die vorhergehende Eingabe erneut angezeigt. Dies läßt sich verwenden zur Korrektur von Tippfehlern als auch zur Wiederholung von ganzen Eingaben.

Für das Verstehen der Eingabe, ist es unerheblich, ob man Groß- oder Kleinbuchstaben verwendet. Die Eingabe von Umlauten („ä“, „ö“, „ü“) sowie „ß“ ist möglich, aber nicht erforderlich. Diese Sonderzeichen werden nach der Eingabe vom Spiel automatisch in ihre längere Formen umgewandelt: „ae“, „oe“, „ue“ und „ss“.

Folgende Befehle sind daher für das Spiel identisch:

„Öffne die Tür“  
„oeffne die tuer“  
„oEFFnE Die tÜR“

Die Eingabe besteht in der Regel aus einem Verb, das je nach Bedarf mit mehreren direkten aber nur einem indirekten Objekt (z. B. „MIT <objekt>“) verknüpft werden kann.

Beispiele:

„BETRACHTE“	gibt eine Beschreibung des aktuellen Raums aus.
„BETRACHTE DEN MANN“	gibt eine Beschreibung des Mannes aus
„GIB DEN DOLLAR“	übergibt einen Dollar an eine Person am gleichen Ort
„GIB DEM BETTLER DEN DOLLAR“	übergibt zielgerichtet an eine Person, die sich am gleichen Ort befinden muß, einen Dollar

Die Eingabe sollte man möglichst kurz und nicht zu umständlich formulieren, damit das Spiel auch in der Lage ist, sie zu verstehen. Also eher nicht

„OEFFNE DIE EINGANGSTUER MIT DEM SCHLUESSEL AUS EISEN UND EINEM RASCHEN RUCK“

sondern besser

„OEFFNE DIE TUER MIT DEM SCHLUESSEL“

Es ist möglich, bei einer direkten Objektangabe mehrere Objekte durch Komma oder UND oder ähnliche Wörter (DANN, DARAUF etc) getrennt aneinanderzuhängen:

„NIMM DIE BOX, DEN KOFFER, DEN DOLLAR UND DIE MASKE“

Ebenso lassen sich mehrere Sätze entweder mittels Punkt, Komma oder UND kombinieren:

„UNTERSUCHE DIE LEICHE. DANN NIMM DEN SCHLUESSEL UND OEFFNE MIT DEM SCHLUESSEL DEN KOFFER.“

Der Satz wird anschließend in einzelne Aktionen aufgespalten, die nacheinander ausgeführt werden.

Nachdem ein Objekt in der Eingabe als direktes Objekt verwendet wurde, kann man in der nachfolgenden Eingabe dieses kurz mit „IHM“ bzw. „IHN“, „SIE“ bzw. „IHR“ oder „ES“ erneut verwenden, z. B.

„NIMM DEN KOFFER, DANN BETRACHT E IHN.“

### 3.3 Mögliche Hinweise des Spiels bei der Befehlsanalyse

Ein Computerspiel, besonders wenn es auf dem C64 läuft, kann leider nicht alle sprachlichen Ausdrücke verstehen wie ein Mensch. Natürliche Sprachen sind sehr umfangreich, und ihre Analyse ist sehr kompliziert. Es mußte daher eine kleine Auswahl an möglichen Befehlen vorgenommen werden. Dafür wurde eine Mischung aus häufig verwendeten Befehlen und Mehrwortphrasen wie z. B. „Hau X eine runter“ zusammengestellt. Das Spiel wird mitteilen, wenn es mit einer Eingabe nichts anfangen kann. Hierbei gibt es drei verschiedene Arten, wie das Spiel reagiert, falls es etwas nicht versteht:

#### 3.3.1 „Das Wort "<wort>" kenne ich leider nicht.“

Hiermit zeigt das Spiel, daß ein Wort nicht in seinem eingebauten Vokabular gespeichert ist. In solch einem Fall sollte man es mit einem Synonym versuchen oder das Wort an sich vereinfachen. Beispiel:

„OEFFNE DIE EINGANGSTUER“

Antwort: „Das Wort "eingangstuer" kenne ich leider nicht.“ In diesem Fall könnte es ausreichen, anstelle von „Eingangstür“ schlicht „Tür“ zu verwenden:

„OEFFNE DIE TUER“

Da der Parser sehr genau in seiner Analyse ist, kann es zudem sein, daß er über Eingaben stolpert, die zunächst korrekt aussehen:

„BETRACHT JUNGE“

Tatsächlich ist diese Anweisung allerdings falsch, da das Objekt „JUNGE“ im Akkusativ stehen muß, wie man leicht erkennt, wenn man den Artikel hinzufügt:

„BETRACHT DEN JUNGEN“

Im ersten Fall wird der Parser antworten mit „Das Wort "junge" kenne ich leider nicht.“. Der zweite Satz wird anstandslos akzeptiert.

### 3.3.2 „Tut mir leid, aber ich habe dich nicht verstanden.“

Das Spiel kennt zwar die verwendeten Wörter, hat aber den Satzbau nicht nachvollziehen können. Die deutsche Sprache ist recht schwierig, was den Kasusgebrauch und entsprechende Deklination angeht. So macht es einen großen Unterschied, ob man schreibt:

„GIB DEM BETTLER DEN DOLLAR“

oder

„GIB DEN BETTLER DEM DOLLAR“

Im Vergleich zu vielen anderen deutschen Abenteuerspielen versucht das Spiel nicht den Sinn der Eingabe dadurch zu erraten, indem es sich lediglich ein paar Wörter aus dem Satz herauspicks, sondern führt eine vollständige syntaktische Analyse der Eingabe durch. Folglich kommt die folgende Eingaben ebenfalls zum richtigen Ergebnis:

„GIB DEN DOLLAR DEM BETTLER“

Des weiteren ist die deutsche Sprache reich an sogenannten Partikelverben wie z. B. „KAUFE . . . EIN“ oder „LEGE . . . HIN“. Das Spiel versucht, solche Partikelverben zu identifizieren, um differenzieren zu können zwischen

„MACH DIE TÜR ZU“

und

„MACH DIE TÜR AUF“

Da die Anzahl dieser Verben aber sehr zahlreich ist, kann es sein, daß eine bestimmte Kombination nicht im Spiel enthalten ist. In diesem Fall sollte man einfach eine andere Formulierung ausprobieren.

### 3.3.3 „Das ist nicht möglich.“

Eine solche Meldung ist ein Hinweis darauf, daß das Programm die Wörter kennt, ebenso die Syntax, jedoch der eingegebene Befehl an dieser Stelle im Spiel keinen Sinn ergibt.

## 3.4 Interpretation der Eingabe

Hat das Programm eine Handlung als anwendbar erkannt, geht es dabei sehr intelligent vor. Möchte der Spieler z. B. dem Bettler einen Dollar geben, reicht es aus zu schreiben

„GIB DEN DOLLAR“

Die Angabe „DEM BETTLER“ wird vom Spiel automatisch ergänzt, soweit es im gegebenen Kontext sinnvoll ist. Ähnlich schlau verhält es sich bei Hilfsmitteln, Werkzeugen und Instrumenten. Möchte der Spieler eine Tür öffnen mit einem Schlüssel, so braucht er lediglich

„OEFFNE DIE TÜR“

einzutippen, sofern er den passenden Schlüssel bereits bei sich trägt. Ansonsten wird er vom Spiel gefragt „Womit möchtest du die Tür öffnen?“. Anders als in bekannten Adventures führt das Spiel das Hinzuziehen des passenden Hilfsmittels dabei stillschweigend aus. Es erscheint somit keine gesonderte Ausgabe

„(mit dem Schlüssel)“

oder ähnliches, da das Spiel davon ausgeht, daß der Spieler diese Aktion auch so beabsichtigt hat. Selbstverständlich kann auch weiterhin eine vollständige Eingabe getätigt werden:

„OEFFNE DIE TÜR MIT DEM SCHLUESSEL“

## 3.5 Ein paar nützliche Verben und ihre Verwendung

**Hinweis:** Durch Weglassen der Buchstaben in den Klammern enthält man für einige Befehle eine Abkürzung, z. B. „I [NVENTAR]“ wird zu „I“ oder „B [ETRACHTE]“ wird zu „B“.

### 3.5.1 Inventar

I [NVENTAR]

Listet alle Gegenstände auf, die man bei sich trägt. Dieser Befehl kann jederzeit eingegeben werden. Die Kleidung wird dabei nicht extra aufgeführt. Es wird vorausgesetzt, daß der Spieler nicht unzüchtig herumläuft.

### 3.5.2 Objekt aneignen bzw. loswerden

NI [MM] <Objekt>

Nimm einen tragbaren Gegenstand mit.

L [EGE] <Objekt> [HIN]

Lege einen Gegenstand wieder weg.

Bei beiden Befehlen ist es auch möglich, als Objekt „ALLES“ anzugeben:

NI [MM] ALLES

Das Spiel versucht, alle als tragbar erkennbaren Gegenstände einzusammeln.

L [EGE] ALLES

Das Spiel legt alle Gegenstände, die der Spieler bei sich trägt, weg.

GIB <Objekt> [<indirektes Objekt>]

Gib einer Person ein Objekt.

KAUFE <Objekt> [MIT <indirektes Objekt>]

Kaufe einen Gegenstand.

### 3.5.3 Inspizieren von Objekten

B [ETRACHTE] <Objekt>

Gibt eine Beschreibung eines Objekts.

Der Befehl „B [ETRACHTE]“ alleine gibt nochmals die Beschreibung des aktuellen Raums aus.

U [NTERSUCHE] <Objekt>

Manchmal gibt der erste Anschein nicht alles wieder, und es lohnt sich, ein Objekt genauer zu prüfen.

LIES <Objekt>

Alles, was Buchstaben hat, kann auch gelesen werden.

### 3.5.4 Bewegung

Die Spielwelt ist wie eine große Karte aufgebaut, in der man von einem Ort zu anderen geht, indem man die Himmelsrichtungen angibt:

N[orden]  
S[üden]  
W[esten]  
O[sten]

Gelegentlich könnte es auch möglich sein, sich auf und ab zu bewegen. Hierfür stehen die folgenden Befehle zur Verfügung:

H[och]  
R[unter]

Alle Himmelsrichtungen sowie Hoch oder Runter, die von einem Ort aus weiterführen, werden stets oben rechts am Bildschirm angezeigt, z. B. „Richtungen: N S W O“

In der linken, oberen Ecke findet sich außerdem eine kurze Ortsbezeichnung, z. B. „Auf einem Marktplatz“.

In ein Gebäude gelangt man durch den Befehl  
BETRETE <Gebäude>

Mit  
V[ERLASSE] <Gebäude>  
kann man es verlassen.

Häufig kann auch  
G[EHE ZU] <Objekt>  
verwendet werden, um einen neuen Ort aufzusuchen.

### 3.5.5 Kommunikation mit Figuren

Ausführliche Gespräche mit weiteren Figuren im Spiel zu führen, würde den Rahmen des Spiels deutlich sprengen. Eine einfache Kommunikation wird daher über die Anweisung

REDE MIT <Person>

abgewickelt, die in manchen Fällen auch häufiger angewendet werden kann.

Möchte man sich nach einem bestimmten Objekt oder Person erkundigen, so geschieht dies durch  
FRAGE NACH <Objekt>

Sollte es dazu kommen, daß man einer Person ein genaues Wort oder einen Satz übermitteln muß, kann man hierzu den Befehl

SAGE "<Wort>"

verwenden, z. B.

SAGE "NEIN"

### 3.5.6 Befehle zur Spielverwaltung

#### SPEICHERE SPIEL

Hiermit kann der aktuelle Spielstand auf der ersten Diskette gesichert werden. Dafür stehen 10 verschiedene Spielstände numeriert von 0 bis 9 zur Verfügung.

#### LADE SPIEL

Ein einmal gespeichertes Spiel kann mit diesem Befehl wieder geladen werden.

#### BEENDE SPIEL

Möchte man das Spiel beenden, kann man entweder einen Reset am Computer auslösen oder diesen Befehl verwenden.

#### STARTE SPIEL NEU

Mit diesem Befehl kann man ein Spiel komplett von vorne beginnen, wenn man mal gar nicht mehr weiter weiß.

### 3.5.7 Weitere Spezialbefehle

#### ERNEUT

Dieser Befehl wiederholt den letzten Befehl. Alternativ kann eine Wiederholung auch mittels der ← Taste erzielt werden (s. o.)

#### PUNKTE

Das Spiel verfügt über eine interne Punktezählung. Führt der Spieler besonders gelungene Aktionen aus, erhält er dafür Punkte. Je mehr Punkte man gesammelt hat, umso näher kommt man dem Ende des Spiels. Maximal sind 120 Punkte erreichbar.

#### FONT DICK

Möchte man das Spiel an einem alten Fernseher spielen, ist es gegebenenfalls ratsam, dickere und damit besser lesbare Buchstaben für die Anzeige zu verwenden.

#### FONT DUENN

Dies sind die Standardbuchstaben, die nach Starten des Spiels zur Verfügung gestellt werden.

#### FONT 80

Möchte man möglichst viel Text am Bildschirm angezeigt bekommen, kann man auf eine 80-Zeichen-Darstellung umschalten.

#### VERBOSE

Betritt man einen neuen Ort, wird beim ersten Mal eine Beschreibung des Ortes ausgegeben, die jederzeit mit „BETRACHT“ erneut angezeigt werden kann. Ansonsten erscheint nur eine kurze Bezeichnung des Ortes. „VERBOSE“ bewirkt, daß diese Beschreibung bei jedem Ortswechsel erscheint.

#### BRIEF

Nach Eingabe dieses Befehls schaltet man zurück auf die kurze Ortsangabe, d. h. Ortsbeschreibungen werden nur beim ersten Betreten ausgegeben, ansonsten allein die Bezeichnung. „BRIEF“ ist nach dem Starten des Spiels voreingestellt.

Neben den hier aufgelisteten Befehlen kennt das Spiel noch jede Menge anderer Verben. Es empfiehlt sich, bei Bedarf einfach Wörter auszutesten. Hierfür stehen eine große Anzahl an Synonymen zur Verfügung.

### **3.6 Hinweise zur Benutzung der Disketten**

C64:

Zum Starten des Spiels den Computer einschalten, die erste Diskette in das Laufwerk legen und „LOAD“\*, 8, 1“ eintippen. Das Spiel wird automatisch geladen. Die Titelanzeige kann mit einer beliebigen Taste abgebrochen werden.

C128:

Vor dem Einschalten des Computers die erste Diskette in das Laufwerk legen. Danach den Rechner einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Alternativ kann bei eingelegter Diskette von Basic 7.0 aus auch der Befehl „BOOT“ eingegeben werden.

Wichtig: Bitte die Diskette nicht während des Spiels aus dem Diskettenlaufwerk nehmen und nur die Seiten wechseln, wenn man dazu aufgefordert wird.

Und nun viel Spaß beim Spielen!

Disclaimer:

Alle Ähnlichkeiten mit fiktiven Personen sind rein zufällig.

Bei der Herstellung dieses Spiel wurde kein Tier gequält, nur Menschen.