

**S O F T W A R E**

# **C64 / C128**

## **Spiele – Die Insel**

Text- und Grafikadventure mit  
Sound- und Sprachausgaben

Zwei 5,25"-Disketten

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Der Hersteller kann für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische  
Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Commodore ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt.

C64, C128, C128D, VC1541, VC1570 und VC1571 sind Produktbezeichnungen der  
Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt.

Der Gebrauch beziehungsweise die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtinhaberin.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

94 93 92 91

Bestell-Nr. 38835

© 1991 by M&T Software Partner International GmbH,  
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-8013 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Druck: Schoder, Gersthofen

Printed in Germany

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Bedienungsanleitung</b>	<b>5</b>
2.1	Laden des Spiels	5
2.2	Die Bildschirmgestaltung	6
<b>3</b>	<b>Der Parser</b>	<b>7</b>
3.1	Handeln im Spiel	8
3.2	Fortbewegen im Spiel	8
3.3	Spielstand laden und speichern	8
3.4	Wortschatz	9
3.5	Weitere Befehle	10
3.6	Die zwei Hauptteile	10
<b>4</b>	<b>Die Geschichte des Spiels</b>	<b>11</b>
4.1	Die Aufgabe des Spielers	12

# 1 Vorwort

Obwohl es für den C64 jede Menge Ballerspiele und auch einige englischsprachige Adventures gibt, sind deutschsprachige Spiele bisher immer noch eine Seltenheit. Besonders dann, wenn Sie mit Unmengen von guten Grafiken, Sprachausgaben, einem guten und schnellen Eingabeauswertungssystem und Sounds ausgestattet sind. Dies ist inzwischen schon mein drittes deutsches Adventure, welches ich veröffentlichen konnte.

In einem Adventure-Buch hatte einmal der Autor geschrieben, daß er Textadventures bevorzuge, da hier die Gegend des Raums genau beschrieben sei und bei einem Grafikadventure ein Fleck auf dem Bildschirm vielleicht ein wichtiges Loch hätte darstellen können, aber der Spieler könnte dies zu leicht übersehen und weitergehen. Außerdem seien Sprachausgaben nur speicherplatzfüllende Effekthaschereien, die nur die Größe des Umfangs des Spieles einengen würden.

Dies ist jedoch bei dem vorliegenden Spiel nicht der Fall. Für jeden Raum und einige Handlungen sind genaue Texte vorhanden, die wie bei einem reinen Textadventure alles beschreiben. Diese werden stets nachgeladen und verschwenden keinen Speicherplatz. Sämtliche Sprachausgaben sind aus Speicherplatz- und Qualitätsgründen außerhalb des eigentlichen Spiels angebracht, etwa zur Begrüßung, beim Wenden der Diskette, wenn man freiwillig das Spiel beendet oder beim erfolgreichen Abschluß des Spiels usw.

Damit das Spiel noch mehr Handlung und Umfang bekommt, ist das Hauptprogramm sogar zweiteilig, da die 64 Kbyte nicht mehr ausreichen. Mit den deutschen Umlauten und schönen Grafiken ist das Spiel optisch gut gelungen. Ein eigener Bildpacker sorgt dafür, daß möglichst viele Grafiken auf einer Diskettenseite untergebracht werden konnten. Nun aber genug der Eigenwerbung, ich möchte Ihnen noch viel Spaß bei diesem Abenteuerspiel wünschen.

Stefan Wudy

# 2 Bedienungsanleitung

## 2.1 Laden des Spiels

Schalten Sie wenn möglich vorhandene Steckmodule aus. Wenn das Modul keinen Speicher benötigt, braucht es nicht vom Modulschacht gezogen zu werden.

Schalten Sie nun Rechner, Diskettenlaufwerk und Monitor ein. Legen Sie die Diskette 1, Seite 1 mit dem Etikett nach oben ein, tippen Sie:

```
LOAD "DIE INSEL" , 8, 1
```

und drücken Sie **RETURN**. Das Spiel startet nun von selbst, und nach kurzer Ladezeit erscheint ein Titelbild. Drücken Sie hier eine beliebige Taste. Legen Sie, wie am Bildschirm gefordert, die Diskette ein und drücken Sie eine Taste. Nach einer kleinen Sprachausgabe befinden Sie sich im Auswahlmenü.

Hier können Sie, wie am Bildschirm angegeben, mit entsprechendem Tastendruck den Vorspann ansehen, oder die Geschichte zum Spiel mit Sounduntermalung lesen oder den Hauptteil laden. Nach erneutem Wechseln wird automatisch in den ersten Hauptteil verzweigt.

### Hinweis:

Verwenden Sie zum Spielen immer eine Kopie der Originaldisketten (dies ist für den rein privaten Gebrauch rechtlich zulässig), da auf der Spieldiskette die Spielstände gespeichert werden. Außerdem erfolgen viele Diskettenzugriffe, weshalb das Spielen mit einer Kopie sinnvoller ist.

## 2.2 Die Bildschirmgestaltung

Es ist möglich, daß manchmal ein großes Bild erscheint, das Sie durch einen beliebigen Tastendruck verlassen können. Im oberen Teil des Bildschirms in schwarzem Hintergrund ist das jeweilige Bild zum Raum, in dem Sie sich befinden, zu sehen. Im unteren Teil erfolgen die Ein- und Ausgaben. Es wird Ihnen mitgeteilt, welche Gegenstände vorhanden sind, wo Sie sich genau befinden und in welche Richtungen Sie gehen können. Wie nun im einzelnen die Eingaben erfolgen, erfahren Sie in den weiteren Kapiteln.

# 3 Der Parser

Der Parser ist der Programmteil, welcher die Eingaben des Spielers auswertet und dann Unterprogramme aufruft, die die Handlung im Spiel bestimmen. Von der Qualität des Parsers wird oft die Qualität des Adventures beurteilt. Mein hier verwendeter Parser ist eine Weiterentwicklung des in meinen Spielen »The land of magic monarchy« und »Wuckel – Die Flucht der Sumpfgeister« verwendeten. Eine Eingabe des Spielers wird immer verstanden, wenn die eingegebenen Kommandos im Wortschatz enthalten sind und die Aktion halbwegs einen Sinn hat. Wörter wie »die«, »der«, »es« werden sowieso überlesen, das heißt können beliebig verwendet werden. Mögliche Eingaben sind:

- untersuche das schwert
- ich will das schwert untersuchen
- untersuche das schwert, nimm es und schau dich dann um
- gehe nach norden
- n-unte bach und seil und schwert und gehe norden
- öffne die truhe
- oeffne die truhe
- öffne die truhe, gehe dann nach sueden

Diese Beispiele sollen die Leistungsfähigkeit des Parsers zeigen, welcher in kürzester Zeit auch längste Eingaben erkennt und auswertet. Welche Eingaben nun sinnvoll sind, sehen Sie unter Punkt 3.4 »Wortschatz«. Bei diesem Spiel ist besonders darauf zu achten, daß die Tastatur mit deutschen Umlauten belegt wurde, so wie auf einer Schreibmaschine. Für die alten 64er-Hasen ist natürlich die alte Schreibweise, z. B. »oe« für »ö« erhalten geblieben. In der neuesten Version 3.2 des Parsers ist es jetzt auch möglich, Sätze mit Komma zu verbinden, z.B.: »untersuche das Meer, das Haus und den Garten«. Welche Befehle besondere Funktionen haben, ist bei »Erklärung spezieller Befehle« genauer beschrieben.

## 3.1 Handeln im Spiel

Sie stellen sich vor, daß Sie ein Bilderbuch lesen, in dem Sie selbst als Hauptdarsteller die Handlung übernehmen und eigenständig agieren. Der Computer ist dazu die Schnittstelle, und Sie geben ihm Befehle, die Ihre Kommandos darstellen. Diese dürfen in ganze deutsche Sätze gefaßt sein. Der Satzaufbau sollte so sein, daß zuerst das Verb und dann das Substantiv erwähnt wird, also zuerst WAS getan werden soll und dann MIT WAS es getan werden soll. Beispiele hierzu finden Sie in Kapitel 3 »Der Parser«.

Bei der Wortwahl der Verben und Substantive sind Sie an den Wortschatz gebunden. Sollte ein Wort nicht enthalten sein, werden Sie darauf hingewiesen und können es mit einem ähnlichen oder anderen probieren.

Wenn auch dann kein Ergebnis erreicht wird, können Sie sicher sein, daß der Befehl nicht verstanden wurde.

## 3.2 Fortbewegen im Spiel

Die Richtungen Norden, Süden, Westen und Osten sind möglich. Dann kann man natürlich noch z. B. einen Berg besteigen. Man bewegt sich fort, indem man einfach »n«, »s«, »w« oder »o« als Kürzel eingibt. Eine zweite Möglichkeit ist auch der Satz »Gehe nach Norden«. Er kann auch so verbunden sein: »Nimm das Schwert und gehe dann nach Norden«.

## 3.3 Spielstand laden und speichern

Natürlich ist es auch möglich, daß man im Adventure einmal sterben muß. Um das Spielgeschehen in kritischen Augenblicken zwischenspeichern zu können, wurde der Befehl »DISK« integriert. Auf diese Weise ist es möglich, wieder an derselben Stelle, an der gespeichert wurde,



fortzufahren – auch zu einem späteren Zeitpunkt. Nach Eingabe dieses Kommandos erscheint ein Menü mit drei Punkten:

- 1 – Spielstand speichern
- 2 – Spielstand laden
- 3 – weiter im Spiel

Wählen Sie per Tastendruck die gewünschte Funktion aus, und Sie werden aufgefordert, Diskette 2, Seite 1 einzulegen. Haben Sie das getan, drücken Sie eine Taste und wählen die Nummer eines Spielstandes (0–9).

Dieser wird anschließend gespeichert. Nun sind Sie wieder im Menü. Das Laden funktioniert genauso. Mit der Taste **3** gelangen Sie wieder zum Spiel zurück.

## 3.4 Wortschatz

Die folgende Liste stellt eine kleine Auswahl aller verfügbaren Wörter des Parsers dar. Nicht aufgeführt sind Personen und Gegenstände (fast alle Substantive), die während des Spiels auf dem Bildschirm als Text sowieso erscheinen.

Befehle	erklimmen	gib	kitzeln	nehmen	rennen
besteige	esse	haue	kitzle	Neustart	S
betrachte	essen	hauen	klettere	Neustarten	schau
betrachten	fliehe	hebe	klettern	nimm	schenke
Disk	fliehen	heben	küsse	Norden	schenken
ducke	frage	Hilfe	küssen	O	schütteln
ducken	fragen	Inventar	lese	öffne	schüttle
Ende	gebe	Inventur	lesen	öffnen	spinge
entzünde	geben	iss	lies	Osten	springen
entzünden	gehe	kämpfe	N	Quit	stop
erklimme	gehen	kämpfen	nehme	renne	streicheln



# 4 Die Geschichte des Spiels

Mit einem leisen, fast unheimlichen Surren öffnet sich die automatische Schleusentür. Langsam wird der Raum erhellt, die Schatten verschwinden. Ich gehe durch die Tür und setze mich auf den einzigen Stuhl, der im Raum steht. Hinter mir höre ich, wie sich die Tür wieder schließt. Langsam senkt sich eine dunkle Glaskuppel über mich und schließt mich ein. Jetzt schnalle ich mich an und lehne mich entspannt zurück, um auf Commander Weiß zu warten. Schon erscheint vor mir sein projektiertes Bild. »Ich will Sie nicht noch länger aufhalten, doch etwas muß ich Ihnen noch sagen. Wie Sie wissen, Schmidt, sind Sie der einzige Mensch, der jemals auf der Insel war. Nur Sie können uns noch retten. Sollten Sie scheitern, wird es keine Menschheit mehr geben. Ich und die Mannschaft wünschen Ihnen viel Erfolg.« Das Bild verschwindet so schnell, wie es gekommen war. Jetzt bin ich auf mich allein angewiesen. Es gibt nur einen einzigen Knopf, ich drücke ihn jetzt. Eine Anzeige beginnt zu rasen: 2500...2450...2400...2200... Um mich herum bricht ein totales Chaos aus. Ich weiß nicht mehr, wo oben und unten ist, werde hin und her geschleudert. Laute Geräusche dröhnen von allen Seiten. Mir wird schlecht...

Auf einmal ist alles still. Nichts rührt sich mehr, kein Laut ist zu hören. Ich schaue auf die Anzeige: 2049. Ich will mich gerade freuen, daß ich im richtigen Jahr angekommen bin, als ich plötzlich in scheinbar bodenlose Tiefe falle. Mit rasender Geschwindigkeit falle ich abwärts. Schon sehe ich den Boden unter mir, lauter Bäume und Gebüsch.

Ich spüre noch den Aufprall, dann wird es mir schwarz vor Augen. Wir schreiben das Jahr 2049. Ein unbekannter Verrückter hat es geschafft, in allen Fernsehstationen der Welt, sogar bei allen Privatsendern und unerlaubten Piratensendern seine furchtbare Nachricht zu überbringen. Er hat verlangt, daß Amerikas Präsident und der russische Oberste Sowjet öffentlich hingerichtet werden, da er ansonsten die Erde zerstören wolle.

Die ganze Weltbevölkerung wurde erschüttert. Alle Geheimdienste der Welt versuchten, den Ort herauszufinden, von wo aus die Botschaft gesendet worden war. Es waren noch drei Stunden

bis zum Zeitpunkt der Hinrichtung, und man hatte sich nicht für die Ermordung entscheiden können. Da gelang es einem deutschen Forscherteam, den ungefähren Ort des Täters zu erfahren. Doch es war schon zu spät. In letzter Not gelang es dem Team, vierzehn Personen mit an Bord eines uralten Transport-Raumschiffes zu bringen und von der Erde zu flüchten. Niemand hatte die Drohung letztendlich ernst genommen, denn es konnte sich keiner vorstellen, daß ein einzelner die Erde zerstören würde.

Kaum war das kleine Raumschiff aus der Reichweite der Erde, kam es zur großen Explosion. Der ungeheure Druck warf das Raumschiff und seine Besatzung weit in das Weltall hinaus.

Keines der Besatzungsmitglieder wußte mehr, wo sie sich befanden. Als nun langsam, aber sicher alle Vorräte ausgingen, entschloß man sich, als letzte Möglichkeit die bisher umstrittene und als lebensgefährlich abgestempelte Zeitmaschine zu benutzen.

Ein deutscher Lehrer, Prof. Schmidt, wurde ausgewählt und stellte sich zur Verfügung. Er sollte in das Jahr 2049 reisen, um den unbekannten Täter vor seiner schlimmen Tat zu finden und ihn am Ausführen der Tat zu hindern.

Ich öffne die Augen. Ein Wunder ist passiert. Die Zeitmaschine hat also doch funktioniert. Ich lebe und bin nur leicht verwundet. Meine Uhr ist leider kaputt, auch habe ich meine Pistole verloren. Außerdem brennt die Sonne stark vom Himmel. Jetzt muß ich mich auf den Weg machen, ich habe nicht viel Zeit.

## 4.1 Die Aufgabe des Spielers

Sie, lieber Spieler, übernehmen nun die Rolle des Lehrers Schmidt. Versuchen Sie, den Aufenthaltsort des Täters zu finden und diesen an seinem Vorhaben zu hindern. Achten Sie dabei auf im Wald herumlaufende Tiere und andere Wesen, die es manchmal nicht gut mit Ihnen meinen. Oft ist es unbedingt notwendig, mit einigen von ihnen zu kämpfen, wobei die richtige Waffe entscheidend sein kann. Manchmal aber gibt es Tiere, die über soviel Kraft verfügen, daß sie selbst mit der stärksten Waffe unbezwingbar sind, ich denke da an in Massen auftretende Tiere. Hier sollte man sich lieber zurückziehen.