



**German Version**

# COMMODORE 64 ANLEITUNG

Bitte schließen Sie Ihren Commodore 64 an ein einzelnes Diskettenlaufwerk an und stellen Sie sicher, daß alle anderen Peripheriegeräte entweder nicht angeschlossen oder abgeschaltet sind.

Fertigen Sie eine Arbeitskopie des Spiels an (von beiden Disketten) und versehen Sie sie mit einem Schreibschutz. Benutzen Sie immer die Arbeitskopien, um das Original vor Beschädigungen zu schützen.

Die Arbeitskopien können Sie mit einem Kopierprogramm, das die ID Anfangsbytes in jedem Sektor mitkopiert, anfertigen. Sind Sie sich nicht sicher, ob Ihr Kopierprogramm entsprechend arbeitet, probieren Sie es aus und versuchen Sie das Spiel zu laden. Erscheint die Nachricht "Insert Game Disk", ist Ihr Kopierprogramm ungeeignet.

Für diejenigen, die nicht über ein entsprechendes Kopierprogramm verfügen, befindet sich eines auf der Diskette 1. Es ist ein einfaches, langsames Programm, daß für den Kopiervorgang beider Disketten ca. 35 Min. benötigt. Zum Laden geben Sie folgendes ein:

**LOAD "GCOPY",8**

Hiermit wird das Kopierprogramm geladen. Dann geben Sie **"RUN"** ein und drücken **<RETURN>**.

Das Programm liest nun von Diskette 1 eine Datei ein. Wenn das Kopierprogramm Sie zu einem Diskettenwechsel auffordert, legen Sie die benötigte Diskette ein und drücken die **"RETURN"**-Taste. Achten Sie bei jedem Schritt darauf, daß die richtige Diskette eingelegt wird, je nach dem, ob das Programm Diskette 1 oder 2 anfordert.

Taucht zu irgendeinem Zeitpunkt ein Fehler auf, erhalten Sie eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm. Ein Druck auf die **"RETURN"** - Taste löst bei unterbrochener Operation einen erneuten Versuch aus.

## Laden

Legen Sie die Arbeitskopie von Diskette 1 (Seite A) in das Laufwerk und geben Sie ein:

**LOAD "GAME",8,1**

Nun drücken Sie **"RETURN"** und das Spiel wird geladen.

## Textdarstellung

Die Textdarstellung besteht aus zwei Teilen. Die obere Zeile zeigt Ihren Status. Von links nach rechts gelesen, beinhaltet sie folgende Informationen:

Derzeitiger Standort  
Spielstand  
Anzahl der Züge seit Beginn des Spiels

Der Rest der Darstellung bezieht sich direkt auf das Spiel.

## Die Kommunikation mit dem Spiel

Wollen Sie dem Programm etwas mitteilen, geben Sie einfach einen Satz ein, der beschreibt, was Sie zu tun gedenken. Falls das Programm eine Eingabe erwartet, erscheint das Zeichen ">" und ein Blockcursor. Haben Sie Ihren Befehl eingegeben, drücken Sie die **"RETURN"-Taste**.

## Änderung Ihrer Eingaben

Folgende Tasten erlauben das Ändern Ihrer aktuellen Eingabezeile:

Cursor links	Bewegt den Cursor nach links
Cursor rechts	Bewegt den Cursor nach rechts
Cursor oben	Bewegt den Cursor ein Wort nach links
Cursor unten	Bewegt den Cursor ein Wort nach rechts
<b>CLR</b> Taste	Löscht die laufende Zeile
<b>HOME</b> Taste	Bewegt den Cursor an den Zeilenanfang
<b>DEL</b> Taste	Löscht das Zeichen links vom Cursor
<b>INS</b> Taste	Fügt beim Cursor ein Leerzeichen ein

Haben Sie in einer der vorhergehenden Zeilen einen Tippfehler gemacht drücken Sie die **"<-"-Taste**, um die Zeile wieder bearbeiten zu können.

## Miniaturen

Eine Miniatur ist ein kleines Bild, das als Erinnerung an das Großbild dient. Die Illustrationen, die das Spiel begleiten, sollen die Textbeschreibungen verdeutlichen. Wird ein Großbild dargestellt, verringert sich jedoch die Spielgeschwindigkeit. Wir empfehlen deshalb, in erster Linie die Miniaturen zu verwenden und die Großbilder nur gelegentlich anzuschauen.

## Allgemeine Graphikbefehle

### GRAPHICS ON/OFF

Schaltet die Graphikdarstellung ein bzw. aus.

### GRAPHICS BRIEF

In diesem Modus erhalten Sie eine Miniatur beim ersten Betreten eines neuen Ortes oder nach einem **Look** Befehl.

### GRAPHICS NORMAL

Beim ersten Besuch eines neuen Ortes oder nach einem **Look** Befehl wird eine Großgraphik dargestellt.

### GRAPHICS VERBOSE

Beim ersten Besuch eines neuen Ortes sehen Sie eine Großgraphik und bei allen weiteren die entsprechende Miniatur.

## Textbefehle

### TEXT BRIEF

In diesem Modus erhalten Sie lediglich die Kurzbeschreibung, wenn Sie einen Ort betreten.

### TEXT VERBOSE

So erhalten Sie bei jedem Betreten eines Ortes die volle Beschreibung.

## TEXT NORMAL

Beim ersten Betreten eines Ortes erhalten Sie die volle Beschreibung. Weitere Besuche ergeben nur eine Kurzübersicht. Durch den Befehl Look können Sie jederzeit eine komplette Beschreibung aufrufen.

## Graphikbezogene Befehle

Befinden Sie sich an einem Ort, der durch eine Graphik genauer beschrieben wird, können Sie die Graphik folgendermaßen manipulieren:

**F1**    **Graphik ein/aus**  
**F3**    **Graphik/Miniatur**

**F5**    **Bild nach oben rollen**  
**F7**    **Bild nach unten rollen**

## <More>

Enthält der Text zuviele Zeilen, so daß nicht alle auf einmal im Textfeld dargestellt werden können, erscheint der Hinweis 'More'. Der Druck auf eine beliebige Taste läßt den Text weiterrollen.

**F2** (shift + **F1**) schaltet zwischen "More" für die gesamte Textdarstellung und "More" für den sichtbaren Text um.

## Save

Dieser Befehl gibt die Möglichkeit den aktuellen Spielstand zu sichern und später an der gleichen Stelle weiterzuspielen. (Das empfiehlt sich besonders vor Aktionen, deren Ausgang ungewiß ist.)

Das Programm fragt nach dem gewünschten Dateinamen und fordert dann zum Einlegen der Sicherungsdiskette für Spielstände (Saved games disk) auf. Achten Sie darauf, daß Sie zu diesem Zweck immer eine bereits formatierte Diskette bereithalten. Ein Druck auf eine beliebige Taste löst den Sicherungsvorgang aus. Beim Auftreten von Fehlern, werden Sie entsprechend informiert; ein Tastendruck sorgt für die Fortsetzung des Sicherungsvorganges. Erst wenn mehr als drei Fehler aufgetreten sind, kehrt das Programm zum Spiel zurück.

Nach Abschluß der Sicherung fordert das Programm zum Einlegen der Spiel-Diskette auf; ist dies geschehen, können Sie nach Drücken einer beliebigen Taste weiterspielen.

## Restore

Mit diesem Befehl können Sie einen vorher gesicherten Spielstand aufrufen (Sie haben doch gesichert, bevor Sie sich in Gefahr begaben?? Oder etwa nicht?). Das Programm fragt Sie nach dem Dateinamen und fordert Sie auf, die Spiel-Diskette einzulegen. Drücken Sie nun eine beliebige Taste. Genau wie bei SAVE sind maximal drei Fehler erlaubt. Danach werden Sie aufgefordert, die Spiel-Diskette wieder einzulegen und können mit einer beliebigen Taste das Spiel wieder aufnehmen.

## Diskettenwechsel

Gelegentlich benötigt das Programm die andere Diskette und wird Sie auffordern, diese einzulegen. Drücken Sie eine beliebige Taste, außer der N-Taste, um das Spiel fortzuführen. Drücken Sie **N**, wird das Bild nicht geladen und das Spiel geht sofort weiter.