

S O F T W A R E

C 64/C128 Operation Feuersturm

Text- und Grafik-Adventure

Eine 5¼"-Diskette



Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft · Hans-Pinsel-Straße 2 · D-8013 Haar bei München

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.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

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.

»C64« und »CI28« sind Produktbezeichnungen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrechte genießen.

Der Gebrauch beziehungsweise die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtsinhaberin.

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

92 91 90

Bestell-Nr. 38739

© 1989 by Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/West-Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Druck: Bosch-Druck, Landshut

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
<hr/>	
Operation Feuersturm	5
<hr/>	
Wortschatz, Abkürzungen und Befehle	9
<hr/>	

Vorwort

Es gibt wohl keinen Heimcomputer auf dem Markt, für den es so viel Software gibt, wie für den Commodore 64. Dies mag vielleicht ein Grund dafür sein, daß er, entgegen der sonstigen schnellen Entwicklung in der Branche und seines hohen »Alters«, immer noch begehrt ist. Vergleicht man die Entwicklung der Software in den letzten Jahren, so muß man feststellen, daß die Qualität und die Größe der Programme den C 64 bis in das letzte Bit ausreizen. Programmierer, die dies tun, bieten damit dem Anwender Software, von der man in den ersten zwei Verkaufsjahren dieses Computers nur träumen konnte.

Manchmal muß man sich schon wundern, daß den Programmentwicklern überhaupt noch etwas Neues einfällt. Ein weiteres Beispiel dafür ist das vorliegende Programm »Operation Feuersturm«. Viele werden nun denken, jetzt bringen die schon wieder ein Adventure. Tatsache ist jedoch, daß Abenteuer-Spiele nach wie vor sehr großen Anklang bei den Anwendern finden. Die »Operation Feuersturm« spricht eine zeitkritische Fiktion an. Man sollte jedoch bedenken, daß das Spiel nichts mit Tatsachen zu tun hat, sondern vielmehr die Idee der »James-Bond-Filme« aufgreift.

Wir wünschen einen langen, erlebnis- und ergebnisreichen Agenten-Spielspaß.

Ihre Software-Extra-Redaktion (wb)

Operation Feuersturm

Vorgeschichte

Der Tag hatte so gut begonnen – Sonnenschein, die Koffer waren gepackt, und die Tickets in den Süden lagen auf dem Tisch. Doch dann, von einer Minute auf die andere, brach alles in sich zusammen. Ein Anruf vom Hauptquartier – Sonderauftrag – der Urlaub gestrichen. Es war einer jener Tage, an denen man sich wünschte, ein einfacher Angestellter mit geregelter Arbeitszeit zu sein und nicht einer der besten Agenten des Landes. Das Leben eines Agenten hatte natürlich seine Reize, aber mußten die Aufträge immer im Urlaub kommen? Was konnte es denn diesmal Dringendes geben?

Programm laden und starten

Das Programm wird mit `LOAD "FEUERSTURM"`, 8,1 geladen und startet dann automatisch. Nach dem Laden muß das Laufwerk eingeschaltet bleiben. Bei der Aufforderung »Spieldisquette einlegen« ist es egal, welche Diskettenseite sich im Laufwerk befindet. Erst wenn eine bestimmte Seite verlangt wird, muß diese auch ins Laufwerk eingelegt werden.

Bildschirmaufbau

Die erste Zeile enthält eine kurze Standortangabe und die Information, in welche Richtungen der Spieler gehen kann. Es wird an dieser Stelle jedoch nicht angezeigt, ob es möglich ist, zum Beispiel in ein Flugzeug oder Auto einzusteigen. Das Bild gibt einen Eindruck von dem jeweiligen Standort wieder. In den meisten Fällen ist die Blickrichtung nach Norden, was aber nicht bei jedem Bild der Fall sein muß.

Im unteren Teil des Bildschirms erfolgt die Beschreibung der Standorte und des Geschehens sowie die Texteingabe.

Befehlseingabe und Wortschatz

Der Parser versteht Sätze, bestehend aus einem Befehlswort und bis zu zwei Hauptwörtern. Die Eingabe von »der«, »die«, »das« usw. ist nicht unbedingt erforderlich. Zum Beispiel »oeffne die tuer mit dem schluessel« wird genauso angenommen wie »oeffne tuer mit schluessel«. In den meisten Fällen akzeptiert der Parser ein Wort auch dann noch, wenn der letzte Buchstabe vergessen wurde. Eine wichtige Ausnahme stellen hier die im Spielverlauf auftauchenden Schlüssel dar, die zur Unterscheidung mit Nummern versehen sind, wie zum Beispiel »schluessel2«. Hier ist die Angabe der Nummer, soweit vorhanden, unbedingt erforderlich und es darf zwischen dem Wort »schluessel« und der Zahl kein Leerzeichen sein.

Will man im Spiel eine verschlossene Tür öffnen, so geschieht dies nur über den Befehl »oeffne tuer mit schluessel«. Bei der Texteingabe versteht der Parser sowohl Klein- als auch Großbuchstaben.

Will man jemandem etwas sagen, so geschieht das im Spiel über den Befehl »sage "text"«. Hierbei kann der Text wahlweise in Anführungszeichen eingeschlossen sein, oder nicht. Über die Tasten **F1** und **F3** besteht die Möglichkeit, die Farben von Text und Bildschirmhintergrund zu verändern.

Durch Eingabe von »hilfe« kann man sich jederzeit den Wortschatz anzeigen lassen. Das Programm fragt dann mit »suchen nach« nach dem Anfangsbuchstaben des gesuchten Wortes. Wird kein Buchstabe eingegeben, so wird der gesamte Wortschatz angezeigt. Zusätzlich zu den dabei angegebenen Worten versteht der Parser noch folgende Abkürzungen:

N	Norden	W	Westen	H	Hoch
S	Süden	O	Osten	R	Runter
		I	Inventar		

Durch Eingabe von »\$« kann man sich das Inhaltsverzeichnis der eingelegten Diskette anzeigen lassen. Mit **SHIFT/RETURN** kann jederzeit der zuletzt eingegebene Satz angezeigt werden was hilfreich ist, wenn man etwa ein Wort falsch geschrieben hat.

Diskettenoperationen / Neustart / Spielende

Insgesamt neun Spielstände können mit »save« abgespeichert werden. Sollte einmal ein Spielstand unter einer bereits vorhandenen Nummer abgespeichert werden, so erfolgt vor dem Überschreiben eine Sicherheitsabfrage.

Mit dem Befehl »load« können die mit »save« gesicherten Spielstände jederzeit wieder geladen werden.

Der Befehl »start« erlaubt es jederzeit, das Spiel abzubrechen und neu zu beginnen. Der alte Spielstand geht dabei verloren.

Durch Eingabe von »ende« kann das Programm nach einer Sicherheitsabfrage verlassen werden, der Spielstand sollte aber vorher abgespeichert worden sein.

Benutzung der Karte

Wenn man das Einsatzgebiet erreicht hat, findet man, einige Schritte von der Landestelle entfernt, eine Karte. Durch den Befehl »sieh karte« kann man sich diese ansehen. Die Karte besteht aus zwei Teilen. Beim jeweils ersten Aufruf wird der Abschnitt gezeigt, in dem man sich gerade befindet.

Der eigene Standort ist dann mit einem kleinen Kreuz markiert. Ruft man die Karte erneut auf, so wird der jeweils andere Teil angezeigt.

Die Karte ist vor allem dafür gedacht, beim Zurücklegen längerer Strecken das ständige Nachladen der Bilder zu vermeiden, wodurch der Spieleinfluß deutlich verbessert wird. Auch entfällt durch das Vorhandensein der Karte weitgehend der Zwang, sich selbst, zur besseren Orientierung, eine Karte anzulegen.

Die Karte wird durch Eingabe von »sieh« wieder abgeschaltet.

Tips zur Lösung

- Es kann nie schaden, alles zu untersuchen
- Schießereien verursachen nur viel Aufsehen
- Freies Gelände sollte zunächst gemieden werden
- Fehlende Kommunikationsmöglichkeiten können den Gegner verwirren
- Scherben können Seile zerschneiden
- Wachen können nützliche Dinge tragen
- Alte Gräber bergen oft alte Geheimnisse
- Batterien halten nicht ewig
- Lesen bildet
- Schubladen und Schränke sind nicht immer leer
- Gefangene sind meist für ihre Befreiung dankbar
- Ein Blick aus dem Fenster verschafft oft Klarheit
- Zuviel Hitze kann Papier zerstören
- Auch hinter verschlossenen Türen ist manchmal etwas zu hören
- Geschlossene Fenster können für jeden zur Falle werden
- Monitore geben oft wertvolle Hinweise

Wortschatz, Abkürzungen und Befehle

Wortschatz

Ab	Baue	Brenner
Abhoergeraet	Baum	Brich
Abschussrampe	Befreie	Brille
Alarmanlage	Belausche	Brot
Alles	Benzin	Brunnen
Am	Beobachte	Buch
An	Bestand	Buecher
Ansaugschacht	Besteige	Buecherregal
Anzeigen	Bestich	Buecherschrank
Apfel	Betaeubungspistole	
Asche	Betanke	Chef
Aschenbecher	Betritt	
Auf	Bett	Das
Auf das	Beutel	Dein
Auf den	Bewege	Deine
Auf die	Bibliothek	Deinem
Aus	Binde	Deinen
Aus deiner	Bleistift	Dem
Aus dem	Block	Den
Aus der	Boden	Der
Ausweis	Boss	Des
Automatik	Boxe	Dich
Autos	Brechstange	Die

Dokumente	Fliege	Grab
Dokumenten	Fliege mit	Grabe
Dose	Flirte mit	Grabe mit
Drehe	Flugzeug	Grabstein
Dreizack	Frage	Granate
Druecke	Frau	Greife
Druecke auf	Fuelle	
Durch	Funkanlage	Halte
Durchtrenne	Funke	Hammer
Dynamit	Funker	Handgranate
	Funkgeraet	Haus
Ein		Hebe
Eine	Gang	Helikopter
Ende	Garage	Herab
Entschaerfe	Gartentisch	Heraus
Entsichere	Gasflasche	Herunter
Erfolg	Gasgranate	Hilfe
Erschiesse	Gasmaske	Hin
Erschlage	Gebaeude	Hinauf
Erstich	Gehe	Hinaus
	Geheimgang	Hinein
Fahre	Geheimpapiere	Hinunter
Fallschirm	Geheimpapieren	Hoch
Fange	Geheimsender	Hoere
Fenster	Geheimtuer	Hubschrauber
Fensterladen	Geld	
Fensterlaeden	Generator	Im
Fernseher	Geraete	In
Fessel	Gewehr	In das
Fesseln	Gib	In deine
Flasche	Gitter	In den

In die	Lade	Nieder
Ins	Lampe	Nimm
Instrumente	Lanze	Norden
Inventar	Lausche	Notizblock
Iss	Lausche an	
	Lege	Oeffne
	Leiche	Ok
Ja	Leine	Osten
	Leitung	
	Lies	Panzerschrank
Kaffee	Lies in	Papiere
Kaffeetasse	Links	Papieren
Kamera	Load	Patronen
Kanister	Loch	Pergament
Karte	Los	Pfeile
Klettere	Lueftung	Pfeilen
Klettere auf	Luftpistole	Pistole
Klettere aus		Plaenen
Klettere in	Maenner	Presse
Klettere ueber	Magnetkarte	
Klettere vom	Mann	Rakete
Klettere von	Maschine	Rampe
Klimaanlage	Mast	Rasen
Knoepfe	Messer	Rasierschaum
Knopf	Mikrofon	Rauf
Koch	Monitor	Raum
Kofferraum	Munition	Raus
Krieche		Rechts
Kuebel	Nach	Rede mit
Kuechentisch	Nein	Regal
Kuesse	Nichts	Reifen

Repariere	Schrank	Starter
Riegel	Schreibtisch	Stecke
Ring	Schubladen	Steige auf
Rufe	Schuppen	Steige in
Runter	Schweissbrenner	Steige ins
	Schweisse	Steige vom
	Schwimme	Steige von
Safe	See	Stein
Save	Seife	Stelle
Schalldaempfer	Seil	Stemme
Schalte	Sender	Stiehl
Schalter	Sieh	Stift
Schaufel	Sieh aus	Stimmen
Schaum	Sieh durch	Strasse
Scherben	Sieh in	Streichhoelzer
Schiesse	Sonnenbrille	Streichholz
Schiesse auf	Spalte	Strick
Schiesse mit	Spaten	Sueden
Schirmstaender	Speer	Suppe
Schlafe mit	Sprengstoff	
Schlaftabletten	Sprich mit	Tabletten
Schlagen	Springbrunnen	Tank
Schliesse	Springe	Tanke
Schlitz	Springe ab	Tarne
Schluessel	Springe aus	Tasche
Schluessel1	Spruehdose	Taschenlampe
Schluessel2	Spruehe	Taschenmesser
Schluessel5	Staender	Tasse
Schluessel6	Stange	Tasten
Schluessel8	Startautomatik	Teich
Schneide	Starte	

Telefon	Vase	Weg
Telefoniere	Verbrenne	Westen
Telefoniere mit	Verfuehre	Wiese
Telefonleitung	Verlasse	Wirf
Telegrafmast	Vernichte	
Tisch	Verriegele	
Toete	Verstecke	Zahnbuerste
Topf	Verstecke dich	Zange
Tor	Vom	Zaun
Toten	Von	Zeige
Trage	Von dem	Zerbrich
Treibstoff		Zerschlage
Tresor	Wache	Zerschneide
Trinke	Wachmann	Zerstich
Tuer	Waechter	Zerstoeere
	Wagenheber	Zieh an
Uniform	Wagens	Ziehe
Unter	Wald	Zimmer
Unterlagen	Warte	Zuende
Untersuche	Wasser	Zum

Abkürzungen

N	Norden
S	Süden
W	Westen
O	Osten

H	Hoch
R	Runter
I	Inventar

Befehle

F1	Ändern der Textfarbe
F3	Ändern der Hintergrundfarbe
\$	Inhaltsverzeichnis der Diskette
SHIFT/RETURN	Gibt den zuletzt eingegebenen Satz aus
save	Speichert bis zu neun Spielstände
load	Lädt einen mit »save« gespeicherten Spielstand
start	Spielabbruch und Neubeginn; Verlust des alten Spielstands
ende	Verlassen des Programms

(Christian Kratzsch/wb)