

Silicon Dreams

von Level 9 Computing

Ladeanweisungen und Spielführer

Spielanweisungen - Botchie

Einleitung

Gruß Euch, Abenteurer!

Seid bereit für die Welt der Zukunft in Silicon Dreams, in der die Menschheit beginnt ferne Galaxien zu besiedeln.

Dieses Abenteuer ist die Trilogie der Level 9 Adventures Snowball, Return to Eden, und Worm in Paradise. Die Trilogie behält das hohe Qualitäts-Niveau der Originalversionen bei und vertieft die Einbindung des Spielers durch erweiterte Textbeschreibungen, Grafiken, einen außerordentlich flexiblen englischen Wortschatz für die Befehlseingabe und einer großen Zahl weiterer unterstützender Maßnahmen, die die Bedienung erleichtern und die Kommunikation verbessern.

Der erste Teil dieses Handbuches soll dem neuen Freund des Abenteuer-Spieles erläutern, wie die Tastatur den Weg in die Futuristische Zeit der Roboter, Ramuschiffe, aufblasbaren Puppen und pelzigen Tiere bar jeden Humors ermöglicht.

Damit Sie sich schneller in die Abenteuer hineinversetzen können, ist zu jedem Teil der Trilogie eine Beschreibung des Szenarios erstellt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Punkte und Tips'.

Der zweite Teil dieses Heftes ist die Novelle "Eden Song" von Peter McBride, die Sie mit der Atmosphäre der Fantasy-Welt von Silicon Dreams vertraut macht.

Glück für Ihre Suche, und um den Erfolge zu sichern, Mut, Entscheidung, Schnelligkeit und ein Gedächtnis so groß wie ein mittleres Sonnen-System...!

Hängen Sie wirklich fest? Hinweise erhalten Sie von uns...

Sie versuchen ein unbewegliches Objekt zu verschieben, das einen wichtigen Gegenstand verbergen MUß? Sie finden nicht den Weg aus dem Labyrinth? Sie kriegen das Zauberwort nicht heraus? Nicht verzweifeln! Auch wenn Rainbird die gemeinsten Abenteuer herausbringt, selbst wir haben ein Herz. Wenn Sie so richtig festsitzen, füllen Sie das beiliegende Hint Request Formular aus und wir werden Ihnen den nötigen Tip geben.

Ladeanweisungen

Um den Zwischenstand sichern zu können, brauchen Sie für Diskettenversionen eine formatierte, leere Diskette, und für Cassettenversionen eine leere Cassette. Im Punkt III. Sonderbefehle des Abschnitts Instruktionen finden Sie weiteres zum Sichern des Spielstandes.

Jede Version von Silicon Dreams hat ein Menü-Programm, das erklärt, wie das Abenteuer geladen wird - wenn nötig. Sie finden die Anweisungen auch in der folgenden Tabelle.

Computer	Cassette	Diskette
Apple II	-	Diskette in Diskettenstation einstecken und Computer einschalten
Amiga/Atari ST	-	Laufwerksymbol anklicken Datei MENU anklicken
Atari XE/XL*	START - und - OPTION-Taste drücken und halten, Rechner einschalten.	Diskettenstation einschalten. Spiel-Diskette einlegen.
Commodore 128	nur Commodore C 128 im 128-modus: GO 64	nur Commodore C 128 im 128-modus: GO 64
Commodore 64	Gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP drücken. Play-Taste des Recorders drücken.	LOAD"MENU",8,1
IBM PC	-	Diskette in Laufwerk A einlegen MENU
MSX 64k	RUN "CAS:"	-
Schneider CPC 464	RUN""	-
664	TAPE und	-
6128	RUN""	RUN "MENU"
Schneider PCW	-	MENU
Spectrum 48k	LOAD"" Play-Taste des Recorders drücken.	-
Spectrum 128	Mit der Leertaste den Tape Loader wählen. ENTER drücken.	-

Ladehilfen

Versuchen Sie folgendes, wenn Sie Ladeprobleme haben....

Cassette

1. Laden Sie das Programm von der anderen Cassetteseite.
2. Laden Sie ein Programm, mit dem Sie bisher keine Probleme hatten, um das System zu überprüfen.
3. Kontrollieren Sie die Lautstärke und Toneinstellung des Recorders.
4. Reinigen und entmagnetisieren Sie den Tonkopf des Recorders.
5. Versuchen Sie, wenn vorhanden, von einem anderen Recorder zu laden.

Diskette

1. Nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk und schalten Sie alle Geräte aus und wieder ein. Versuchen Sie erneut das Programm zu laden.
2. Haben Sie die Diskette mit der richtigen Seite nach oben eingelegt (beliebter Schneider CPC Fehler)?
3. Versuchen Sie ein anderes Programm von einer anderen Diskette zu laden, um das System zu überprüfen.
4. Haben Sie Ihr System mit Geräten von Fremdanbietern erweitert?
5. Reinigen Sie das Diskettenlaufwerk.

Kim Kimberley

Kim ist 1,7m groß, wiegt 55kg, ist recht intelligent, athletisch und hat braune Augen und blondes Haar. Ihr Alter ist 22, oder 25, oder 131 Jahre... von welcher Basis man es gerade berechnen will.

Geboren wurde sie am 29. September 2172 AD. Aufgewachsen ist Kim in Hampstead Creche, einem seltsamen Ort zwischen verfallenen Häusern, der sich auf einer Mischung aus Beziehungs-Ingenieurwesen, Verhaltenskontrolle und Höllenfeuer-Religion gründet. 2185 wurde sie wegen der Einbrüche der Android Protection Acts aufgegeben. Kim scheint das nicht weiter berührt zu haben, bis auf eine Tendenz zur Introvertiertheit vielleicht.

Dann folgt die Milton Keynes School of Life, einem feinen Stift auf Malta (verflucht sei der Name). Der Stab der Schule war Kims Familie, eine Situation, die im späten 22. Jahrhundert ungewöhnlich war; durch die Fortschritte in den Bereichen der Unterhaltung und Reisen plus der sexuellen Revolution resultierend aus der Parthenogenese und der Cloning-Technik wurde die Familie zur Ausnahme.

Bevor Kim in England ihr Studium in Oxford aufnahm, wurde sie zum Wehrdienst einberufen. Sie war eine gute Studentin, hatte viele Beziehungen, aber kein festes Verhältnis. Während des Wehrdienstes fand unbemerkt von Kim das Schlüsselereignis zur Mission Snowball statt. Kim wurde zu geheimen Tätigkeiten herangezogen, zu Anfang ein einfaches Training in der Erkennung subversiver Elemente, entwickelte es sich sehr schnell zur Gegenspionage.

Als das Projekt Snowball in die aktive Phase ging wurde Kim zur Freiwilligen der Sterne. Das Snowball-Raumschiff war so weit wie möglich automatisiert und darüber hinaus mit einer gut ausgebildeten Mannschaft besetzt, falls etwas schief gehen sollte. Was aber, wenn etwas mit der Besatzung geschieht? Was gebraucht wurde waren ein oder zwei gut ausgebildete Leute, die ohne das spezielle Wissen der Mannschaft übernehmen konnten, wenn etwas passierte.

Die terranische Expansionsphase, 2120 - 2210

Im 21. Jahrhundert nahm die interplanetare Raumfahrt in starkem Maße zu.

Fusionsenergie stand noch nicht zur Verfügung, die fossilen Energieträger gingen rapide zur Neige, doch der Energiebedarf der Industriestaaten stieg, wie immer. Die Lösung lag im All. Solarspiegel könnten, wenn sie nur groß genug wären, genug Energie auffangen und einfach zur Erde strahlen,

um dort jeden Bedarf zu decken.

Nicht so einfach war es, das Material für Tausend-Kilometer-Reflektoren ins All zu befördern. Es war wesentlich einfacher, zu nutzen, was schon da war.... und so wurden die ersten Beschleunigungs-Ketten gezündet, um Asteroiden aus der Mars- in die Erdumlaufbahn zu bringen.

2120 kam 30% der Energie für die Erde aus den Solarspiegeln, und der Anteil nahm weiter zu. Das ganze Sonnensystem war von einem Verkehrsnetz zur Versorgung der riesigen Solar-Industrie überzogen.

Dann kam die außerordentlich billige Fusionsenergie auf.

Die gesamt Weltraum-Industrie wurde überflüssig, und nicht wenige Politiker liefen Gefahr, ziemlich dämlich auszusehen.

Es wurde ein Bedarf für die Raumschiffe, Solarspiegel und Orbit-Fabriken gebraucht und in der Kolonisation der Sterne gefunden. Viele der Wähler und Mitglieder lasen SF und die Kolonien waren sehr populär - zu Anfang.

Die Beschleunigungs-Ketten wurden in zehntausende kleine Kundschafter aufgelöst und in alle Richtungen entsandt. Mit nur einer Mission wurden die Roboter in das weite All geschickt: Erdähnliche Planeten zu finden und zu melden. Da sie unbemannt waren, konnten sie bis in die Ewigkeit weiterfliegen.

Zehn Jahre später kamen Vermessungsschiffe, jedes mit einem großen Ball aus Ammonium als Treibstoff. Folgte eines einem erfolgreichen Kundschafter, hatte es gerade genug Zeit, von der Höchstgeschwindigkeit von 0,3 Licht abzubremsen und den Stern zu erreichen. Nach dem Eintreffen wurde das System nach bewohnbaren Planeten erforscht und das Ergebnis an die Erde gefunkt.

Dann wurde der Planet für die Jahrzehnt später eintreffenden Kolonisten vorbereitet.

Zuerst die lange, ermüdende Periode der Erzsuche auf Asteroiden, um die ersten Roboter-Fabriken aufzubauen. Der erste Roboter brauchte zehn bis zwanzig Jahre zur Fertigstellung, der nächste zehn oder zwanzig Minuten, dann liefen sein tausendstel Sekunden vom Band.

In einem Prozeß vorsichtiger Erweiterung wurden neben hochintelligenten Weltraum-Fabriken auch riesige Schlüsselantennen errichtet, um den konstanten Strom technologischer Daten von der Erde nutzen zu können.

Als nächstes kam die Landung auf dem gewählten Planeten, der Aufbau von Städten und ihre Vorbereitung für die kommenden Kolonisten. Zur selben

Zeit wurden neue Kundschafter-Sonden und Vermessungsschiffe entwickelt.

Das Maß der Expansion nahm mit der Zeit ab und die Phase wurde schließlich beendet - soweit es die Erde betraf. Die heimischen politischen Kräfte wechselten und die Politiker waren mehr und mehr mit der Lebensqualität der sogenannten freien Nationen beschäftigt - die Erkundung des Weltraumes wurde uninteressant. Doch die Sternenschiffe flogen, die Gründung des menschlichen Sternenreiches war gesichert.

Die Scenarios

Die Snowball-Mission

Sie sind Kim Kimberley, Geheimagentin zBv.

Ihre Mission: Begleiten Sie den Interstar Transport Snowball 9 also letzte Sicherung gegen Katastrophen und Sabotage.

Sie wissen, als Sie im Hibernations-Tank erwachen und die Snowball noch im Transit ist, das irgendetwas nicht in Ordnung ist. Sie sind von der langen Hibernation erschöpft und desorientiert, doch das Schicksal von zweimillionen Passagieren liegt in Ihren Händen!

Snowball 9 ist eines der fünfzig Kolonistenschiffe, die 2190 von der Basis Ceres der EEC gestartet sind. An Bord sind die ersten Kolonisten für Eridani E.

In zehn riesigen, um Schwerkraft zu simulieren ständig rotierenden Scheiben wurden, je 200.000 Passagiere ins All befördert, jede vorsichtig von einem Schwarm kleiner Schlepper gezogen.

Dahinter folgte die Triebwerkseinheit der Snowball, vorwärtsgestoßen von der unbändigen Kraft ihrer vier gigantischen Fusionsmotore. Das Rendezvous der Einheiten, das einige Wochen später stattfand, wurde weltweit übertragen (wenn auch von wenigen gesehen).

Glitzernd wie ein Perlenhalsband reiste Snowball 9 hinaus in den tiefen Raum, in ein Zeitalter des Obskuren.

Doch der wichtigste Teil des Startes sollte noch kommen - und er fand in aller Stille und ohne Publicity statt. Für drei Jahre wurden jenseits von Pluto die Triebwerke mit all ihrer Macht zum Leben erweckt: Zehn-Tonnen-Blöcke gefrorenen Ammoniums wurden gezündet, um das Schiff auf die nötige Geschwindigkeit zu bringen. Das Eis war in eine riesige Hohlkugel um die Passagier-Scheiben Snowballs gesammelt

worden. Ein Schild für die Reisenden, solange es nicht benötigt wurde.

Diese Schale aus Eis - sie gab der Snowball ihren Namen - bildete die Hauptmasse des Schiffes. Ohne dieses System aus Antrieb und Sammeleinheit wäre die Interstellare Reise unmöglich gewesen.

Wie in einem Leben waren die ersten dreißig Jahre der Reise die interessantesten. Die Mannschaft und die Computer mußten soviel Eis einfangen wie möglich. Doch selbst zu dieser Zeit waren nur noch acht Mitglieder der Crew aktiv.

Dann wurde das Schiff sich selbst überlassen, die Mannschaft ging mit den Passagieren in die Hibernation. Kurze Hektik zur Aktivierung des Bremsvorganges und wieder auf automatische Steuerung. Sicher und ohne menschliche Hilfe übernahm das Schiff die Führung. Erst ein Jahr vor Ende der Reise würde das erste Mannschafmitglied geweckt werden.

Der Plan sah vor, daß von nun an der Bremsvorgang lief, der das restliche Eis verbrauchen würde, und dann um den Zielplaneten, Eden, in eine geostationäre Umlaufbahn zu gehen. Shuttles sollten die Passagiere auf den Planeten hinunterbringen, ein Vorgang der Jahre dauern würde, da die Zahl der Gleiter klein war. So der Plan...

Die Roboter des Vermessungsschiffes hatten im Eridani-System inzwischen harte Arbeit zu tun. Die primitiven Droiden des Schiffes selber waren zu wenig mehr als einfacher manueller Arbeit fähig. Doch sie waren schon lange durch ein Heer spezialisierter Roboter ersetzt; hochintelligent und für jeden Zweck.

Die ersten Beschleunigungsketten waren gebaut. In kurzer Zeit schon konnten Kolonisten von Eden auf die Suche zu entfernteren Welten geschickt werden.

Über hundert Jahre brauchten die Kolonisten bis Eden, Roboter verarbeiten Daten jedoch nahezu mit Lichtgeschwindigkeit. Sie sind ihren zukünftigen "Herren" im technologischen Wissen unendlich überlegen. Selbst wenn Snowball 9 sicher ankommt, heißt es nicht, daß die Passagiere in ihrer Welt der Zukunft leben und überleben können.

Das physikalische Wohlbefinden der Kolonisten ist durch die Arbeit der Roboter gesichert. Gleitwege, Bildtelefon, TriDi-Netz, vorbestimmte Arbeit...alles was zu einem zivilisierten Leben gehört ist vorbereitet. Warum also das Risiko einer Zerstörung der Sozialfabrik wegen einer Manifestation des sogenannten "Pioniergeistes" eingehen?

Alles was Sie, Kim Kimberley, zu tun haben, ist Snowball 9 zu retten.

Die Mission Return to Eden

Sie, Kim Kimberley, haben soeben Snowball 9 vor der Katastrophe bewahrt. Die Snowball wurde sabotiert und konnte nicht gänzlich repariert werden. Alle Sendeeinrichtungen wurden zerstört, und es gab wirklich dringenderes zu tun als ein Radio zu basteln. Die Mannschaft hatte keine Verbindung nach draußen.

Im Orbit angekommen wurde eine Untersuchung eingeleitet. Das automatische Logbuch der Brücke, obwohl vom Feuer teilweise zerstört war, trotzdem hochinteressant. Es zeigte, wie Kim Kimberley eine Bombe auf die Brücke warf um das Schiff zu zerstören. Kim wurde schuldig erkannt, obwohl niemand wußte, was wirklich geschehen war. Das Urteil war hart - der Tod. Im Gleiterhangar sollte Kim dem Vakuum ausgesetzt werden. Ohne Raumanzug hatte sie nur eine Chance. Kim brach aus und erreichte einen Strato-Gleiter, bevor die Droiden sie erreichten. Eine Stunde später war Kim der erste Mensch auf Eden.

Snowball 9 ist im Orbit, kurz vor dem Übersetzen der Passagiere, und die Mannschaft sieht in Ihnen einen Mörder. Die einzige Zivilisation auf Eden ist eine Roboter-Stadt fern im Osten. Angeblich leben auf dem Planeten wilde, feindliche Wesen aller Art: Nur erbarmungslose Verfolgung mit modernsten Waffen konnte sie am Überrennen der Städte hindern.

Das Abenteuer beginnt mit der Landung des Stratogleiters auf Eden. Die, Kim, sind gerade einem häßlichen Schicksal entkommen, doch die Probleme sind nicht weit. Die Crew der Snowball meint, eine Gleichung mit Ihnen offen zu haben...

Eine Stadt wurde auf Eden gebaut. Zuerst lief alles glatt, doch dann häuften sich die Probleme, denn Eden war bereits besetzt. Nicht durch denkendes Leben, jedoch von Myriaden von Pflanzen und wilden Kreaturen. Und die schlugen zurück...

Normalerweise hätten die Roboter alles Leben um die Stadt vernichten können. Doch die späteren Bewohner waren Menschen, empfindlich gegen Gifte und Strahlung.

So wurde ein Wall errichtet und der Krieg kam zum Stillstand. Jede Maschine, die in den Dschungel eindrang wurde vernichtet, und kein planetares Leben von Eden war in der Stadt oder auf den angrenzenden Farmen geduldet. Die Verluste auf beiden Seiten waren groß, die Roboter waren jedoch zufrieden. Hinter dem Wall arbeiten Sie an der Perfektionierung der Stadt für die zukünftigen Eigentümer. Die Kommunikation ist nicht die einzige Aufgabe der Raumstation, sie dient auch der planetaren Verteidigung.

Doch nichts ist wie es sein soll. Jahrzehntlang haben die Väter der Stadt den Dschungel bekämpft, um nun den Preis dafür zu zahlen. Das Fundament ist von Millionen Wurzelrissen durchzogen und Ungeziefer verseucht die untersten Ebenen. Die Kuppel ist wieder und wieder geflickt und die eingedrungenen Sporen haben die Gebäude im Innern angegriffen. Die Stadt sieht neu aus, doch der Eindruck täuscht.

Und, wie könnte es anders sein, die Roboter haben zu lange gekämpft. Ihre Reaktionen sind zu tief verwurzelt; sie haben Probleme den Feind zu erkennen.

Die Roboter-Stadt Enoch liegt an einer Äquatorialküste an der Mündung von vier Flüssen. Alles, was man von außen erkennen kann ist eine 3km große Klimakontroll-Kuppel, von einem grünen Ring aus Farmen und einem hohen Verteidigungswall umgeben. Wie Wespen umschwirren Kampfboote die Kuppel, dicht über dem Dschungel.

Im Inneren glaubt man auf der Erde zu sein. Eine gelbe Sonne scheint durch weiße Schäfchenwolken im Himmel. Grüne Parkanlagen liegen um hohe Wohnpyramiden und der Boden summt komfortversprechend. Enoch bietet jeden Luxus eines Heimes; nur die Menschen fehlen.

Enoch ist über eine riesige Raumstation in geostationärer Umlaufbahn mit den Weltraum-Fabriken verbunden. Transporte werden mit den Himmels-Fahrstühlen - speziellen Shuttles - durchgeführt. Die Kommunikations-Verbindung läuft über Laser. So ist die Stadt in die allgemeine Präsenz von Eridani E eingebunden.

Genau wie die Orbit-Fabriken wurden die Raumstation aus einem einige Kloms großen Eisen-Asteroiden herausgearbeitet. Diese Masse garantiert die nötige Stabilität für die Anlege- und Start-Manöver der Shuttles, bei denen hunderte von Tonnen Material zwischen Orbit und Planeten-Oberfläche bewegt werden.

Als nun Snowball 9 ohne sich zu identifizieren und ohne auf eine Radioanfrage zu reagieren in den Orbit ging und dann auch noch die Stadt bedrohte, hatte die Raumbasis ein Problem. Weitere Kontaktversuche zum "Alien" wurden unternommen, alle ohne Reaktion, eine Entscheidung mußte fallen, denn die Roboter durften keine unbekannte Macht im Orbit dulden.

Die Mission Worm in Paradise

Die Mission findet auf dem Planeten Eden statt, 100 Jahre nach der Zeit der Missionen Snowball und Return to Eden. Sie sind ein Bürger der Millionenstadt Enoch.

Vor hundert Jahren erreichten menschliche Kolonisten den Planeten Eden, der nun eine Bevölkerung von einer halben Milliarde hat. Die meisten von ihnen Eingeborene und einige Menschen. Die Bevölkerung verteilt sich auf eine handvoll Kuppeln, von denen Enoch die erste und kleinste ist.

Es gibt keine Kontakte zwischen den Menschen und der eingeborenen Fauna und so grassieren Gerüchte über Aliens. Man sagt, fliegende Untertassen würden regelmäßig gesehen und in tiefen Tunneln gäbe es intelligentes Leben. Beweise gibt es keine.

Dieses Abenteuer findet während der Regentschaft von Kim III statt, einer Phase freundlicher Bürokratie. Ein echtes Paradies für die ruhige Mehrheit, mit Frieden, ohne Kriminalität und mit Vollbeschäftigung - in einer 15-Sekunden-Woche - luxuriösen Wohnungen, mehr Unterhaltung als man nutzen kann, usw. usw.

Natürlich gibt es niemanden, der das System ablehnt - und welcher normal denkende Bürger würde das wollen?

Politik

Die Regierung kann theoretisch einen Profit erwirtschaften, nicht aus den Steuern der Bürger, sondern aus der Verbrechensbekämpfung und der Währungswirtschaft - einem positiven Ergebnis in einer wachsenden Ökonomie. Das Bedarf einer festen Kontrolle des Geheimdienstes und routinemäßige Überprüfung der Bevölkerung um Unruhestifter unschädlich zu machen. Die Regierung von Enoch kommt ohne Steuern aus, unterstützt von einem Millionenheer von Robotern, die frei von Korruption sind.

Das Enoch Gesundheits-System

Die Krankenhäuser von Enoch ziehen Profit aus der Krankenpflege und der Organtransplantation. Weitere Kosten werden erhoben für :

- * Medikation des Trinkwassers,
- * freien Zugriff auf Medikamente über die Computer,
- * Minimierung der Zeiten der Patienten im Krankenhaus,
- * Belohnungen für Schutzimpfungen und Meldung infizierter Personen als Maßnahme für die Gesunderhaltung der Bevölkerung - Krankheitsherde werden gefunden,
- * Kontrolle geistig Behinderter und deren Einsatz in sinnvollen Tätigkeiten, wenn möglich - diese Gruppe von Menschen erledigt die niedersten Arbeiten, wie in so vielen Gesellschaften.

Das Ergebnis ist größter Vorteil für die größtmögliche Zahl zum niedrigsten Preis und wenig Glück für die Minderheit mit teuren Krankheiten.

Die Polizei von Enoch

Auch die Polizei macht Profit:

- * Mehr Geldbußen als Gefängnisstrafen.
- * Belohnungen für Informanten - wieviele abgelaufene Steuermarken sieht man wohl, wenn die Polizei jede gemeldete mit ¥200 belohnt?
- * Verfolgung und Aufforderung wohlhabender Personen zur Änderung. Sie könne eine Buße zahlen.
- * Massenprozesse senken die Kosten der Gerichte. Der Angeklagte wird schuldig erklärt, kann aber mit dem Risiko höherer Strafe eine Verhandlung fordern.
- * Intensive Überwachung um kriminelle Aktivitäten zu entdecken.
- * Das Decken von Kriminellen, was die Kosten der Polizei sehr erhöht, wird schwer geahndet.
- * Ersetzen der letzten Steuern durch Bußgelder - im Deutschland des zwanzigsten Jahrhunderts wurde Alkohol besteuert, der Besitz anderer Drogen aber mit Bußen bestraft. Auf Eden sind alle mit Geldbußen belegt.

Die Menschen auf Eden sind potentiell unsterblich, wenn sie alle ausfallenden Organe ersetzen lassen können. Geldlose Kriminelle finden leicht das Geld, eine Buße zu zahlen, indem sie das Eigentum anderer veräußern...

Arbeit

Roboter bewegen das System Eridani E, indem sie alle wichtigen und die meisten niedrigen Arbeiten erledigen. Ob die Menschen nun die Aristokraten oder die Haustiere der Roboter sind, ist schwer zu sagen. Die Menschen sind durch Gesetz zu einigen Arbeiten verpflichtet:

- * Umfangreiche "Übungs"-Listen
- * Viele Schreibarbeiten
- * Kontrollierte und brüderliche Verteilung der wenigen, guten Jobs
- * Status ist das wichtigste, nicht Geld

Spielanweisungen - Befehle

Silicon Dreams hat einen verbesserten Kommando-Auswerter - einen sehr umfangreichen und komfortablen Parser - der sowohl einfache Ein- und Zweiwort-Befehle als auch ganze Befehlsketten versteht. Dieser Abschnitt beschreibt die Möglichkeiten dieses Parsers.

I. Bewegungen

Um durch das Land zu ziehen nutzen Sie folgende Befehle:

Befehl	Kürzel	Deutsch
NORTH	N	Norden
NORTHEAST	NE	Nordosten
EAST	E	Osten
SOUTHEAST	SE	Südosten
SOUTH	S	Süden
SOUTHWEST	SW	Südwesten
WEST	W	Westen
UP	U	hoch, hinauf
DOWN	D	hinunter
INSIDE	I	hinein
OUTSIDE	O	hinaus
CLIMB		klettern
JUMP		springen
CROSS		überqueren
EXIT		verlassen; listet alle möglichen Ausgänge

II. Aktionen

Die meisten der Befehle, die Sie geben, werden Aktionen sein, um Dinge aufzunehmen, Türen zu öffnen, Lampen einzuschalten, usw. Einige Beispiele für besonders häufige Aktionen...

Befehl	Deutsch
GET SPANNER	Nimm den Schraubenschlüssel auf
DROP THE BLACK PISTOL	Leg die schwarze Pistole weg
GIVE THE DRINK TO THE ROBOTOR	Erfrische den Robotor mit einem Getränk
PUSH THE RED BUTTON	Drücke nur den roten Knopf
WEAR HELMET	Setz den Helm auf.
OPEN THE DOOR	Öffne die Tür
CUT THE TUBE WITH THE SCALPEL	Stich mit meinem Skalpell in den Schlauch
EXAMINE THE COFFIN	Untersuche den Sarg
INVENTORY	Inventar; was trage ich?
SCORE	Wie gut bin ich?
QUIT	Gib das Abenteuer auf....
AGAIN (A)	Wiederhole den letzten Befehl, den gab

Sie können den Punkt (.) oder das Wort AND (und) benutzen, um Befehle zu verketteten, als Beispiel...

OPEN THE DOOR. GO SOUTH AND CLOSE THE DOOR. GO EAST AND PULL THE GREEN LEVER.

(Öffne die Tür. Gehe nach Süden und schließe die Tür. Gehe nach Osten und ziehe den grünen Hebel).

Der Parser versteht auch die Wort ALL und EVERYTHING (alles) um alle beweglichen Dinge zu beschreiben, die in Sicht sind. Dies sind sehr nützliche, zeitsparende Hilfen. In vielen anderen Abenteuern müssen Sie sich ständig wiederholen:

GET RATCHET	Nimm die Knarre
GET BOLT	Nimm den Gürtel
GET CLOTH	Nimm die Kleidung

Soll nich ALL benutzt werden, so kann auch die Befehlsform

GET RATCHET, BOLT AND CLOTH
benutzt werden. Die einfachste Form ist jedoch

GET ALL Nimm alles
Den zuletzt benutzten Gegenstand bezeichnen Sie kurz mit IT (es):

EXAMINE THE BLUE SWITCH AND PRESS IT.
(Untersuche den blauen Schalter und drück ihn).

oder

GET THE GREEN FLASK AND FILL IT WITH WATER
(Nimm den grüne Glaskolben und fülle ihn mit Wasser)

Selbst Einschränkungen versteht das Programm:

TAKE EVERYTHING BUT THE COMPASS
(Nimm alles außer dem Kompass)

oder

EXAMINE ALL EXCEPT THE WATCH
(Untersuche alles außer der Uhr)

Mit diesen Möglichkeiten des Parser können Sie ganze Sätze hoher Komplexität, die normalem Englisch sehr nahe kommen, eingeben:

EXAMINE ALL BUT THE WATCH, SPANNER AND TORCH AND GO EAST
(Untersuche alles außer der Uhr, dem Schraubenschlüssel und der Fackel und gehe nach Osten)

DROP EVERYTHING BUT THE FLASK. OPEN IT AND GIVE IT TO THE ROBOT
(Lege alles weg außer dem Glaskolben. Öffne ihn und gib ihn dem Robotor)

GET THE KEYS. OPEN THE SLIDING DOOR AND RUN NORTHWEST THEN

INVENTORY. WHAT IS MY FINAL SCORE?

(Nimm die Schlüssel. Öffne die Schiebetür und laufe nach Nordwesten, dann liste mein Inventar. Wieviele Punkte habe ich?)

III. Sonderbefehle

Es gibt einige Befehle, die weder Bewegungen noch Aktionen steuern. Zwei davon schalten die Darstellung des Abenteuers:

WORDS	Wörter, schaltet die Grafiken ab
PICTURES	Bilder, schaltet die Grafiken wieder ein

HELP	Hilfe
------	-------

gibt Ihnen, besonders zu Beginn eines der drei Abenteuer, wertvolle Hinweise und Unterstützung.

Die weiteren Sonderbefehle dienen dem Sichern des Zwischenstandes sowie dem Laden eines Zwischenstandes und die Fortsetzung des Spieles aus der geladenen Position. Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Befehle sind nicht in allen Versionen vorhanden.

SAVE	Sichert die erreichte Position in einem Abenteuer auf dem Datenträger. Legen Sie eine Cassette bzw. Diskette ein. Wenn Sie mit Cassetten arbeiten, müssen Sie vor dem Befehl die Tasten PLAY und RECORD Ihrer Datacassette drücken. Bei Commodore C 64/128 Systemen mit Diskettenstation muß der Befehl SAVE "name", 8 lauten.
------	--

RESTORE	Lädt eine mit SAVE gesicherte Position. Sie müssen mit der Lenslok die Position bestätigen. Näheres im Abschnitt Lenslok Anweisungen. Wenn Sie mit Cassetten arbeiten starten Sie den Recorder nach der Lenslok-Bestätigung. Bei Commodore C 64/128 Systemen mit Diskettenstation muß der Befehl LOAD "name", 8 lauten.
---------	---

RAM SAVE*	Installiert die Spielposition im Speicher des Rechners.
-----------	---

RAM STORE*	Lädt eine mit RAM SAVE im Speicher des Rechners.
------------	--

OOPS*	Führt das Spiel an der Position weiter, wo es vor der letzten Bewegung/Aktion war. Der OOPS -Befehl bietet Ihnen auf größeren Rechner- Systemen die Möglichkeit auch längere Wege zurückzugehen.
-------	--

Natürlich können Sie die Befehle OOPS, RAM RESTORE und RESTORE auch

nutzen, wenn Sie gerade "gestorben" sind, um das Spiel aus der Situation vor dem Unfall fortzusetzen.

Punkte und Tips

Sie können die drei Abenteuer von Silicon Dreams als drei unabhängige Spiele lösen. Die maximale Punktzahl, und den Rang eines "Meister-Abenteurers" erreichen Sie nur, wenn Sie die Abenteuer in der Reihenfolge Snowball, Return to Eden und Worm in Paradise lösen und Ihre Punkte von einem zum nächsten Abenteuer mitnehmen. Wie, das erfahren Sie, wenn Sie am Ende von Snowball die maximale Punktzahl dieses Spieles erreicht haben.

Anders als in anderen Abenteuern erhöhen Sie Ihre Punkte nicht, indem Sie Schätze sammeln und irgendwohin bringen. Die richtige Aktion ist hier das Maße der Dinge.

Snowball

Ihr Ziel ist es, die Kontrollen des Hauptmaschinenraumes einzunehmen und dort zu verhindern, daß das Raumschiff auf den Planeten Eden kracht.

Erwischen die Nachtigallen Sie, kostet das Punkte...

Norden, Süden, usw. ist definiert. Oben und Unten ist jedoch von der relativen Gravitation abhängig. Zu Spielbeginn sind Sie auf dem untersten Passagier-/Deck. Sie müssen nach 'Oben'.

Return to Eden

Das erste Ziel ist es, in die neue Stadt von Enoch zu gelangen. Haben Sie das geschafft, müssen Sie nur noch die Robotor von Eden daran hindern, das "feindliche" Raumschiff Snowball 9 zu vernichten.

Worm in Paradise

Finden Sie heraus, was mit der Stadt Enoch nicht stimmt. Für Ihre Erfolge bekommen Sie Punkte. Besorgen Sie sich Geld und werden Sie Mitglied der Regierungspartei. Sollten Sie die Chance haben, die Welt zu retten, ergreifen Sie sie.

Punkte verlieren Sie, wenn Sie wiederaufbereitet werden - man sagt auch 'sterben' dazu.

Nutzen Sie die Möglichkeiten von SAVE, RESTORE und, wenn in Ihrer Version vorhanden, RAM SAVE/RAM RESTORE und OOPS regelmäßig.

Viele Hinweise zur Lösung finden Sie mit dem Befehl EXAMINE (untersuche).