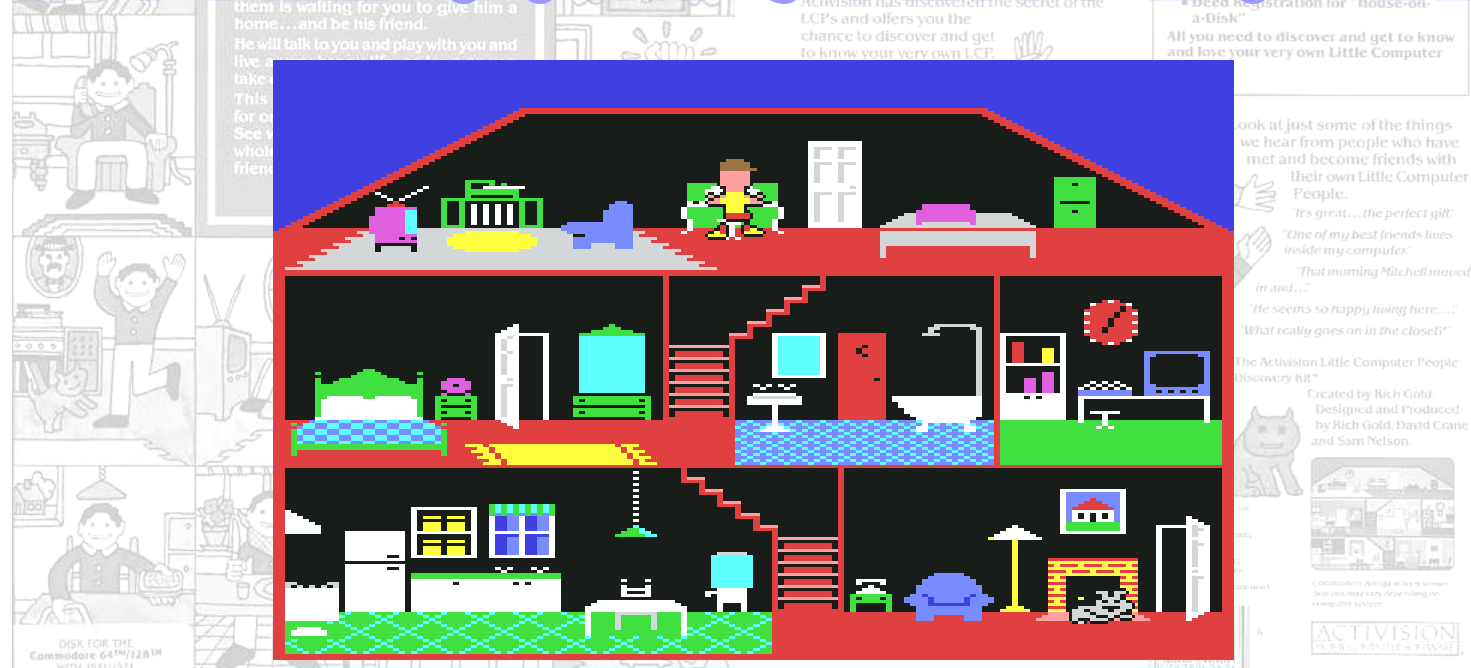


LITTLE COMPUTER PEOPLE



Little Computer People

Geben Sie es zu! Sicherlich haben auch Sie sich häufig gefragt - wenn auch nur für eine Sekunde - was im Inneren Ihres Computers eigentlich vor sich geht? Wenn dem so ist, wird die jüngst bekannt gewordene Entdeckung eines Forscherteams von besonderem Interesse für Sie sein.

Aufsehenerregende Entdeckung

Nach Jahren der Spekulation und Monaten intensiver Arbeit hatte die Activision Little Computer People Research Group endlich Erfolg mit Ihren Forschungen und jetzt Dutzende von kleinen, lebendigen Kreaturen gefunden, die in einem ganz normalen handelsüblichen Computer leben.

Wie wurden Sie entdeckt?

Einige Dutzend Forscher, hunderttausende Dollars, das modernste technische Equipment, Jahre wissenschaftlichen Experimentierens und harte Arbeit waren erforderlich, um endlich den Beweis für die Existenz der kleinen Computer Bewohner zu liefern.

Das inzwischen präzise arbeitende Verfahren basiert auf einem unglaublichen "Kunst"-stück von Software. Es ist ein einzigartiges, voll eingerichtetes Haus auf einer Diskette mit 2 1/2 Stockwerken. Wenn es in den Computer geladen wird, kann man es sehen; - und damit auch den Kleinen Bewohner.

Und jetzt ist eine preiswerte kommerzielle Fassung für Ihren Gebrauch verfügbar.

Ja, Sie selbst können Ihr eigenes 2 1/2 geschossiges Haus auf der Diskette besitzen. Und das bedeutet, daß Sie bald einen kleinen Computer-Bewohner kennenlernen werden. Beachten Sie nun einige Dinge, die Sie und Ihr neugefundener Freund machen können.

Hier steht, was Ihr kleiner Computer Bewohner macht:

- Er bezieht sein neues Haus, lebt darin und benutzt alle Räume.
- Er schreibt wie der Wind und leiert gern Mitteilungen herunter. Und nachdem Sie sich einmal vorgestellt haben redet Sie der Kleine namentlich an.
- Die meisten sind ordentlich und sauber. Sie putzen ihre Zähne, duschen u.s.w.
- Gänzlich Küchenchef. Er kocht gern und kostet natürlich seine eigenen Gerichte.
- Der Spieler unter ihnen liebt nichts mehr als ein gutes Kartenspiel.
- Alle Kleinen-Computer-Leute sind vollendete Pianisten
- Beobachten Sie Travolta - Ihre kleine Computer Person tanzt und macht regelmäßig Aerobic.

Hier steht, was Sie machen können:

- Geben Sie ihr Geschenke. Es ist ein schönes Gefühl, der kleinen Computer Person Geschenke zu machen.
- "Positive Persönlichkeitsstärkung" in Form von Streicheleinheiten ist der beste Weg, Ihrer kleinen Computer Person zu zeigen, wie wichtig sie für Sie ist.
- Beschaffen Sie die Lebensgrundlagen - Nahrung und Wasser. Es ist eine echte Verantwortung.
- Merken Sie sich den Namen Ihrer kleinen Computer Person, denn sie wollen natürlich korrekt angesprochen werden.
- Beobachten Sie die "kleinen Leute". Es gibt soviel, was wir über sie lernen müssen.

Zögern Sie nicht!

Würde es Ihnen nicht gefallen an der Forschung teilzunehmen und sie aus Ihrem Computer herauszulocken? Wenn Ihre Antwort "ja" ist, dann lassen Sie sich überzeugen und machen Sie sich dieses Angebot zunutze.

1.) Spiel laden

- Final Cartridge (oder ähnliche Module) mit SYS 64738 ausschalten
- Druckerlabel am C64 ausstecken
- >LOAD"*",8,1 < eingeben und RETURN-Taste drücken
- Wenn Sie das Programm zum ersten Mal laden, müssen Sie Ihren Namen eingeben
- Beim >Research-Project-Notizbuch< dann :
 - das Datum in MM/TT/JJ eingeben
 - die Zeit in HH/MinMin eingeben
 - dann A für AM = Vormittag eingeben
 - oder P für PM = Nachmittag eingeben
 - Bsp.: 10. Jänner 1992 - 17:30
 - 01:10:92 - 05:30 - PM

2.) Tastaturkommandos während dem Spiel

- CTRL-W = Wasserbotle nachfüllen
- CTRL-R = Records (Schallplatten) geben
- CTRL-F = Food (Essen)
- CTRL-A = Wecker
- CTRL-C = Telefon
- CTRL-B = Books (Bücher) geben
- CTRL-D = Dogfood (Hundefutter)
- CTRL-P = Pat (Streicheleinheit)
 - beim 1. Mal setzt er sich in den Lesesessel <
 - ab dem 2. Mal werden die Streicheleinheiten ausgeteilt
- Sonstige Fragen, Antworten, Bitten oder Sätze einfach eintippen
- normale Tastaturbelegung (in Englisch)

3.) Tips

- Das Haus steht zu Beginn leer, es dauert etwas bis sich ein neuer Bewohner findet. Während dieser sein neues Zuhause auskundschaftet werden keine Tastatureingaben angenommen (10 min).
- Einen interessante Tatsache ist, daß noch nicht beobachtet werden konnte daß ein LCP aus seinem Haus wieder auszieht . . .
- Jeder der kleinen Leute ist einzigartig in Aussehen, Vorlieben und Fähigkeiten.
- Behandeln Sie den neuen Bewohner höflich und reden Sie ihn beim Namen an. Ein "Please" kann nie schaden !
- Sorgen Sie für Essen, Trinken und sonstige Abwechslung.
- Das einzige Computer-Programm (Spiel), daß er Ihnen anbieten kann, ist, Ihren Namen im Little-Computer-People Research Projekt Notizbuch neu einzutragen ("Please Logon" eingeben).
- Kartenspiele hat ein LCP meistens gerne
- An Sprachen beherrscht ein LCP nur Englisch
- Den momentanen Gemütszustand von Ihrem LCP erkennen Sie sofort an seinem Gesichtsausdruck und in weiterer Folge an den Zusätzen von seiner Unterschrift bei einem Brief.
- Sollte er krank werden, können Sie dies an seinem grünen Gesicht und an seinem erhöhten Schlafbedürfnis erkennen

4.) Einige Wörter die ein LCP versteht

add, addition, allergic, allergy, anagrams, apathetic, appear, appears, attention, awful, bedroom, boogie, bored, bowl, brush, burn, cabinet, can, card, cards, chilly, chair, clean, closet, cold, commodore, computer, confide, cooler, dance, dish, divide, division, do, dog, dresser, drink, dust, enjoy, excuse, feed, fever, filing (cabinet), fill, fire (place), floss, fluid(s), freezer, fridge, fugue, get, game, glass, hangman, hanky, hate, hear, hello, hey, home, homework, house, hygiene, if, ignite, imbibe, in, inside, is, ivories, jazz, keep, kitchen, letter, light, like, liquid(s), listen, log, logon, look(s), make, math, matter, messy, moon, multiplication, multiply, matt, music, nightstand, note, on, open, ored, ought, pardon, perform,

pet, piano, pick, platter, play(ing), please, poker, pollen, pooch, problem(s), program, put, quit, record, refrigerator, relax, seem(s), serenade, should, show, sloopy, sonata, song, spin, start, stereo, stored, subtract(ion), teeth, tell, tickle, tidy, tired, troubles, try, tune, turnable, tv, type, untidy, up, upstairs, utilities, use, water, war, what(s), will, would, write you

5.) Einige Eingabemöglichkeiten

Please dance for me
Please make a fire for me
Please play a game
Please type a letter to me
Please go to your computer
Please drink water
Please play piano for me
Please brush your teeth
Please feed the dog
please play music
please play a different song (wenn er gerade Klavier spielt)

6.) Wissenswertes

Hinter der weißen Tür im Dachgeschoss verbirgt sich kein Geheimraum, wie tausende Spieler vermuteten. Monatelang wurden alle nur denkbaren Befehle und Tastaturcodes eingegeben, um die weiße Tür zu öffnen. Doch das gelang nie. Die Tür ist nämlich einfach nur Deko und dient somit nur dem Zweck, die Neugier des Spielers zu wecken.

Erst viele Jahre später erlebte die Idee der Little Computer People mit der Tamagotchi-Welle ein Comeback in Form eines Computerhuns. Andere Spiele wie die „Creatures“ oder auch die heute so beliebten „Sims“ verdanken ihre Existenz diesem C64-Klassiker.

7.) Game History - David Crane, Programmer

Die Idee für Little Computer People wurde von einem außenstehenden Developer eingekauft. Ich war am Potential des Produkts interessiert und empfahl den Kauf. Der Originalname lautete „Pet Person“, der an den Namen „Pet Rock“ (eine Verrücktheit die es in den 60er zu kaufen gab, ein Stein als Haustier incl. Dressuranleitung) angelehnt war.

Der erste Plan war, das Programm als eine Art Aquarium zu konzipieren, also ohne Eingaben des Benutzers. Nachdem ich fast die Hälfte des Programmcodes umgeschrieben und zusätzliche Interaktivität integriert hatte wurde daraus das finale Produkt

Eine interessante Facette des Programms, die die meisten der Käufer nicht bemerkten, ist, daß es in der Firma dupliziert wurde. Da wir Kontrolle über jede Disk hatten, gaben wir jeder Kopie des Spiels ihre eigene einzigartige Seriennummer. Diese Nummer wurde dann dazu verwendet um die Persönlichkeit, das Aussehen und die Handlungsweise der Little Computer Person auf dieser Disk zu generieren. Folgende Faktoren der Computerperson wurden von dieser Seriennummer bestimmt: Name, Hemdfarbe, Persönlichkeitsmerkmale u.s.w. Diese Faktoren wurden unabhängig voneinander bestimmt, so daß viele Seriennummern wahrscheinlich der Computerperson den Namen „Tom“ gaben, die Chance aber, daß zwei von diesen zusätzlich die gleiche Farbe des Hemds hatten gegen Null ging. Jede Disk war effektiv einzigartig

