

# THE HOUSE



Program: Thomas 'Skoe' Giesel  
Graphic: Christian 'Brisco' Giesel  
Music: Alexander 'Fanta' Rotzof

## Einleitung

Ein witziges Einsteiger Adventure im Stil von 'Zak Mc Kracken' oder 'Maniac Mansion'. Helfen Sie Eddi dabei, die Erbschaft seiner Tante Brunhild ('der alten Schachtel') in ihrer Villa zu finden. Dies hört sich zwar einfach an, ist es aber nicht, da Tantchen unse-

ren 'lieben Eddie' für einen Taugenichts und Tagträumer gehalten hat (was schon stimmen dürfte) und sich daher einige Fallen und viele Rätsel einfallen lassen hat, die Eddie (bzw. Sie) erst lösen muß um zu seinen 'Kies' zu gelangen.

## Story

Huah . . . war die Nacht wieder kurz! Ist ja auch kein Wunder, erst elf Uhr. Da brauch ich erst mal einen Kaffee. Oh, die Türklingel, ob das mein Kommandopakete ist? Ach Quatsch, die Post . . . guck ich mir später an, das sind sowieso nur Rechnungen, davon hab ich noch genug rumliegen!

Wo sind denn nur meine Socken??! Egal, ich hab ja noch ein Paar, glaub ich. Ach ja, der Kaffee. Ihh, was ist denn das?! Wie kommen meine Socken in die Kaffeemaschine? Das muß ja gestern wieder eine wilde Party gewesen sein. Komisch, ich kann mich an nichts erinnern. Das war der blöde Alk . . . Uahh, mein Kopf.

Mal sehen, was ich heute mit mir anfangen, bloß nicht arbeiten, ich werde anrufen und sagen, daß ich schon seit Stunden ununterbrochen kotze. Trockenmauern ist nicht das Richtige für mich.

Na endlich ist der Kaffee fertig, jetzt kann ich ja mal vorsichtig meine Briefe ansehen. Aha: Rechnung, Rechnung, Rechnung (wie gestern), einer von Heike (die soll mich endlich in Ruhe lassen, ich hab' ihren Hamster nicht gebraten!) und einer von 'ner Anwaltskanzlei.

Anwaltskanzlei? Ich hab mich doch schon wegen der Äpfeln entschuldigt! Bin gespannt, was die von mir wollen . . .

Ohh, meine Großtante ist gestorben, sie hat mir früher immer Kekse gebacken, die haben zwar furchtbar geschmeckt, aber ich durfte sie alleine essen (kein Wunder, sonst wollte sie keiner!) Aber als damals meine Eltern bei dem Unfall ums Leben gekommen sind, hat sie sich um mich gekümmert. Ein bißchen merkwürdig war sie. Deshalb war ich sicher so lange nicht mehr bei ihr. Aber nun ist's zu spät . . .

Was??!! Hier steht, daß ich ihr einziger Erbe bin und daß sie mir einen Brief hinterlassen hat:

*Lieber Eddie,*

*Tja, lange werde ich's wohl nicht mehr machen. Es ist eine große Schweinerei, Daß Du Dich schon vier Jahre nicht mehr sehen lassen hast! Naja, Du warst eben schon immer ein Arschloch.*

*Jetzt willst Du sicher wissen, warum mein Anwalt Dir diesen Brief schickt, gell? Ich bin jetzt tot, (wenn Du den Brief kriegst, Du Trottel!)*

*Ich hab hier eine ganze Menge Kies. Leider bist Du mein einziger Erbe, so daß aus alter Tradition Dir diese Kröten zustehen, weil ich aber der Meinung bin, daß Du zu primitiv für so viel Geld bist, habe ich ein kleines Rätsel für Dich: Du bekommst den Schotter nur, wenn Du ihn allein aus meiner Villa holst.*

*Viel Spaß wünscht Dir Deine Tante Brunhild.*

Ach ja, Sie ist noch immer so freundlich wie früher, die alte Schachtel. Na, dann werd ich heute mal da hinfahren und mir die Sache angucken. Kann ja kein Problem sein, das Zeug da rauszuholen!!

## Hard- und Software Unverträglichkeiten

- \* Dieses Spiel kann aufgrund eines integrierten Interrupt-Schnelladers (ZAK-Loader) nur auf einer originalen 1541-Floppy gespielt werden. Jedes andere Laufwerk stürzt ab !!
- \* Stecken Sie vor dem Laden alle anderen Geräte als die 1541-Floppy am seriellen Bus aus (Drucker und auch die FD-4000/2000) !!
- \* Schalten das Final-Cartridge-III mit SYS64738 aus.
- \* Zum Beenden des Spiels müssen Sie den Computer aus- und wieder einschalten. Ein 'Reset' bringt zwar den Computer (C64), aber nicht die Floppy (1541) in den Einschaltzustand !!

## Laden und Starten

LOAD"\*",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken.

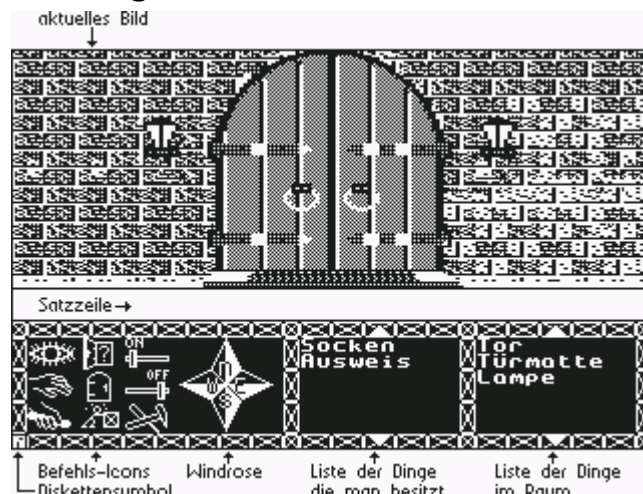
Das Spiel wird automatisch geladen und der Vorspann gestartet. Im Vorspann sollten Sie sich die Story lesen.

Um den Vorspann zu verlassen, drücken Sie die SPACE-Taste. Das restliche Spiel wird nachgeladen und das Adventure beginnt. Sie befinden sich vor dem Eingangstor.

## Bedienung

Der Cursor (Pfeil) wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Sollte der Cursor eine Sanduhr darstellen, wird entweder vom Programm gerade nachgeladen oder der in der Satzzeile dargestellte Text wird noch fortgesetzt (Für jede Bildschirmbreite Text müssen Sie 1x den Feuerknopf drücken). Die Befehlseingabe erfolgt über mehrere Befehls-Icons und die Gegenstände in den Fenstern rechts. Die linke Liste zeigt die Dinge, die man bei sich trägt, während die im Raum sichtbaren in der rechten dargestellt werden. Man kann diese Listen mit den kleinen Pfeilen auf- oder abscrollen. Die Windrose dient zum Bewegen von Eddie im Haus (N-Norden, E-Osten, S-Süden, W-Westen). Mit dem kleinen Diskettensymbol in der linken unteren Ecke kann jederzeit das Diskmenü aufgerufen werden.

## Die Anzeigen



## Das Diskettenmenü

In diesem Menü befinden sich folgende Optionen:

Back: Mit dieser Option gelangen Sie ohne weitere Aktion wieder ins aktuelle Spielgeschehen.


Restart: Nach Anwahl dieses Menüpunktes beginnen Sie das Spiel neu und von Anfang an.

Load (1-4): Nach Anklicken von einem dieser vier Menüpunkte wird der jeweilige gespeicherte Spielstand von Diskette geladen und zu dem unter diesem Punkt gespeicherten Spielgeschehen zurück-gekehrt.

Save (1-4): Nach Anklicken von einem dieser vier Menüpunkte wird der aktuelle Spielstand gespeichert und zum aktuellen Spielgeschehen zurückgekehrt.

## Die Befehle

**betrachte**

 Einer der wichtigsten Befehle; zum Untersuchen von Gegenständen aller Art und zum Lesen von Texten auf Zetteln etc.

### **nimm**



Zum Aufnehmen von Gegenständen.

### **benutze**



Ein mächtiger Befehl. Es können damit verschiedene Gegenstände kombiniert werden, z.B.: "Benutze Schlüssel mit Tür" oder "Benutze Hund mit Katze", äh . . .

### **öffne**



Zum öffnen von Türen, Gegenständen und Gefäßen im weitesten Sinn.

### **schließe**



Zum Schließen von Türen, Gegenständen und Gefäßen im weitesten Sinn.

### **bewege**



Zum Verschieben oder Ziehen von Dingen.

### **ein**



Mit diesem Befehl kann man Geräte einschalten, Knöpfe drücken, Kleidungsstücke anziehen . . .

### **aus**



Gegenteil von "ein" . . .

### **repariere**



Dieser Befehl taucht erst im späteren Verlauf des Spiels auf. Bei Eddies Geschicklichkeit müßte er eigentlich "zerstöre" heißen

## **Spielziel**



Nanu !? Was hat diese alte Hütte mit meiner Erbschaft zu tun ?! . . .  
Tja, der "liebe Eddie" weiß es noch nicht, aber Sie werden es ihm sicher nach einigen durchwachten Nächten sagen können . . .

## **Tips**

- \* Manche Gegenstände bergen Geheimnisse in sich, die man nur mit dem Befehl "betrachte" lösen kann. Wenden Sie daher diesen Befehl auf alle Dinge, Gegenstände, etc. an die in diesem Spiel vorkommen.
- \* Freies Interpretieren von Telefonanrufen kann in diesen Spiel sehr hilfreich sein . . .
- \* Auch Geister reagieren mit Grausen auf die Musik eines sonnenbebrillten, weißhaarigen Typen . . .
- \* Es ist einfach nicht zu fassen, wie ungeschickt Eddie sich beim reparieren anstellt . . .
- \* Wenn Sie den Befehl "benutze" verkehrt anwenden, kann es sein, daß Sie äußerst unfeine Meldungen zu lesen bekommen . . .

## **Standartantworten**

Wenn Sie irgend etwas Verrücktes versuchen oder im Programm die Aktion die Sie ausführen möchten nicht vorgesehen ist, behilft sich das Programm mit verschiedenen Standartantworten. Im Folgenden:

**"betrachten"**: Sieht toll aus! / Nichts besonderes... / Sieht nicht wie ein Baum aus. / Ja. / Cooles Teil! / Nö! / Keine Zeit! / Ein merkwürdiges Gebilde.

**"öffnen"**: Klemmt irgendwie... / Auf, zu, auf, zu / Geh' lieber zum Arzt! / Nimm dir'n Keks und geh Fernsehen! / Gute Idee! (So'n Scheiß!) / Das kann man nicht öffnen!

**"ein"**: Einschalten? / Ich kann keinen Schalter finden.

**"bewegen"**: Bin ich Batman?! / Nö! / Das ist zu schwer. / Nichts zu machen. / Wie festgeklebt... / Es rückt und rührt sich nicht! / Schaff ich sowieso nicht. / Später...

**"benutze"**: Hör' auf mich zu ärgern! / Meinst Du?! / Das geht nicht! / Die Antwort ist 42. / Der schwarze Ritter triumphiert immer! / Heute nicht dein Tag, oder? / Wie meinst du das? / Du machst da was falsch! / Ähh?

**"repariere"**: Ich glaub, das Ding ist ganz! Das wird so nichts!

## **Eigene Bemerkungen**

