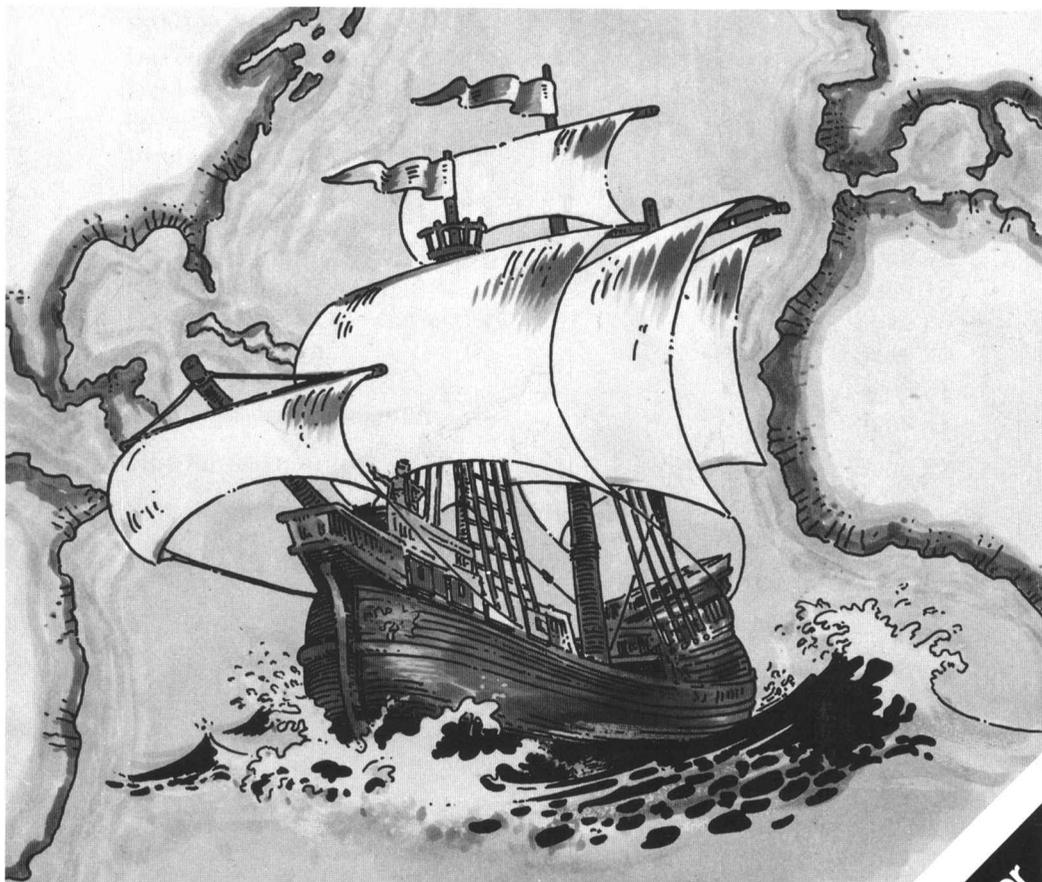


# Vasco da Gama

Nach Indien  
ums Kap herum  
von Meinhard Boberlin

für Commodore C 64



®

Ravensburger



Graphische Gestaltung: Beck Productions  
Christl Burggraf

Anleitung: Dorothea Kallenberg

© 1985 Otto Maier Verlag Ravensburg  
Alle Rechte vorbehalten

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	Seite 4
Vasco der Seefahrer	Seite 4
Der Seeweg nach Indien und seine Folgen	Seite 5
<b>Ziel des Spiels</b>	Seite 8
<b>Spielvorbereitungen</b>	Seite 10
<b>Spielablauf</b>	Seite 11
Wie sag ich's dem Computer	Seite 11
Auf See muß man segeln (Segelbefehle)	Seite 11
Die Orientierung	Seite 13
Der Wind	Seite 13
Fortbewegung auf dem Land	Seite 17
Übersetzen	Seite 17
Reaktionen auf Beschreibungen	Seite 17
Informationen	Seite 17
Der Computer fragt zurück	Seite 18
Befehlskette	Seite 19
Kein Versuch ist wie der andere	Seite 20
Schätze (Punkte)	Seite 20
Zeit	Seite 21
Den Spielstand speichern	Seite 21
<b>Tips für Abenteurer</b>	Seite 22
<b>Verzeichnis der wichtigsten Befehle</b>	Seite 24
Resultate	Seite 27

# Einleitung

---

Wer dieses Abenteuer mit Erfolg bestehen möchte, wird seine Chancen verbessern, wenn er sich zuerst mit den historischen Begebenheiten der Entdeckung des Seewegs nach Indien, Ende des 15. Jahrhunderts, vertraut macht.

Das Spiel „Vasco da Gama“ basiert auf den tatsächlichen Ereignissen während dieser Reise. Natürlich ist das Computerspiel kein getreues Abbild der Entdeckungsfahrt. Die historischen Daten bilden nur den Hintergrund für ein spannendes Spiel, das jeder weitgehend selbst gestalten kann.

## Vasco der Seefahrer

1487/88 hatte Bartholomeo Diaz versucht, den Seeweg nach Indien zu finden. Doch er gelangte nur bis zur Ostküste Afrikas, dann kam es zu einer Meuterei der Mannschaft, und er mußte nach Lissabon zurückkehren. Nun suchte König Manuel I., der später den Beinamen „der Glückliche“ erhielt, nach einem Kommandanten, der das geplante Seeabenteuer glücklich zu Ende bringen konnte.

Seine Wahl fiel auf den 1469 in einem kleinen Küstenort südlich von Lissabon geborenen Adligen Vasco da Gama. Trotz seiner Jugend hatte er sich bereits einen Ruf als erfahrener Navigator erworben. Der zu diesem Zeitpunkt 28jährige Kommandant, von dem man sagte, er besäße „den Mut eines Soldaten, die List eines Händlers und den Takt eines Diplomaten“, stellte seine Mannschaft mit großem Geschick zusammen. Matrosen, Navigatoren, Segelmacher, Zimmerleute, Köche und Seesoldaten wählte er selbst aus; seinen älteren Bruder Paulo machte er zum Kapitän auf einem der Dreimaster. In die sorgfältige Planung mit einbezogen wurde alles verfügbare Kartenmaterial. Vasco ließ neben Land- und Seekarten auch die Logbücher von den Schiffen, die bereits einen Teil der bevorstehenden Reise bewältigt hatten, an Bord bringen. Dazu kamen noch nautische Tabellen, Kompaßnadeln, Sanduhren und andere Meßinstrumente. Neben Proviant ließ da Gama europäische Handelswaren und Gebrauchsartikel, die man unterwegs zum Tausch anbieten konnte, an Bord schaffen.

Am 8. Juli 1497 stachen sie von Lissabon aus in See. Die kleine Flotte bestand aus vier Schiffen, deren Bau und Ausrüstung von

Bartholomeo Diaz überwacht worden war. Das Flaggschiff „Sao Gabriel“ und ihr Schwesterschiff „Sao Raphael“ waren für heutige Begriffe die reinsten Nußschalen: keine 30 Meter lang und mit einer Tonnage zwischen 100 und 150 Tonnen. Oberhalb der Wasserlinie waren sie zusätzlich mit dicken Planken gepanzert, sie hatten an Bug und Heck einen „Gefechtsstand“, der mit Kanonen bestückt war. Sicherheit ging den Erbauern vor Schnelligkeit. Auch die Viereck-Takelage der Dreimaster war für lange Seereisen widerstandsfähiger als die sonst üblichen Dreieckssegel der portugiesischen Karavellen. Begleitet wurden die beiden Schiffe von einer kleineren Karavelle und einem etwas größeren Versorgungsschiff.

Vasco selbst hinterließ keinen Bericht über seine insgesamt drei Indienfahrten, doch zumindest über die erste Entdeckungsfahrt hat man aufgrund eines von einem Mannschaftsmitglied verfaßten Bordtagebuchs genaue Kenntnis. Noch heute kann man die Strapazen der über zwei Jahre dauernden Reise genau nachvollziehen. Nur 55 der etwa 160 Seeleute kehrten von einem der bedeutendsten Abenteuer der Seegeschichte zurück.

Doch für den portugiesischen König hatte sich der Aufwand gelohnt. Vascos Reise war der Auftakt zur Gründung eines Kolonialreiches, das dem kleinen Land am Rande Europas großen Reichtum einbringen sollte. Die Kosten für die Ausrüstung der Expedition waren auf jeden Fall gedeckt: Portugiesische Kaufherren errechneten, daß die Gewürzladungen so wertvoll waren, daß sich das eingesetzte Kapital versechsfacht hatte.

### **Der Seeweg nach Indien und seine Folgen**

Nach seiner Rückkehr aus Indien wurde da Gama vom portugiesischen König zum „Admiral der Indischen Meere“ ernannt. Er erhielt außerdem den Oberbefehl über alle Flotten, die danach in rascher Folge ausgesandt wurden. Am 8. März 1500 starteten dreizehn Schiffe mit über 1500 Mann Besatzung nach Calicut. Diese Flotte wich von da Gamas Route ab, und am 22. April landeten die Portugiesen auf dem südamerikanischen Kontinent. Schon bald darauf wurde die Reise nach Indien fortgesetzt. Dort angekommen, kam es zu kriegerischen Auseinandersetzungen, in deren Verlauf eine Stadt beschossen wurde. Araber und Venezianer, die bisher den Gewürzhandel beherrschten, setzten den Portugiesen zu. Doch auch die Beziehungen zu den Völkern der neu entdeckten Territorien gestalteten sich alles andere als friedlich. Als man feststellen mußte, daß

die europäischen Handelswaren in den vom Handel mit Gewürzen und Luxusgütern lebenden Gebieten kaum gefragt waren, griff man zu räuberischen und gewalttätigen Mitteln, um an die begehrten Waren zu kommen. Vasco da Gama hatte mit seiner Entdeckungsreise die Voraussetzung für die Ausbeutung Ostafrikas und der Länder um den Indischen Ozean geschaffen. Die Portugiesen hatten schon seit langem Zugang zu den Ländern Asiens, deren Reichtum an Gewürzen und Bodenschätzen legendär war. Sie hatten in Sagres an der Atlantikküste eine Art Forschungszentrum errichtet, das alle verfügbaren Daten sammelte und Wissenschaftler beschäftigte, die die Aufgabe hatten, den Seeweg um Afrika herum zu erkunden.

Anhaltspunkte lieferten Berichte von Reisenden, die auf dem Landweg bis in die Zentren des Gewürzhandels nach Goa und Calicut vorgedrungen waren. Neben der Brechung des arabischen Handelsmonopols und dem Angriff auf die Vormachtstellung Venedigs und Genuas hatte auch die Absicht, den Islam zu bekämpfen, eine wichtige Rolle bei den Eroberungsfahrten gespielt. Seit der Einnahme von Konstantinopel durch die Türken fühlte man sich in Europa bedroht. Ein weiterer starker Anreiz für die portugiesischen See-Abenteurer war Kolumbus' Amerika-Fahrt. Portugal fühlte sich nun in „Zugzwang“, zumal es sich durch einen 1497 mit Spanien geschlossenen Vertrag Rechte auf Afrika und Indien gesichert hatte.

Nach da Gamas Reise war deutlich geworden, daß die Erde viel größer war, als man bisher angenommen hatte. Diese Erkenntnis schlug sich in Karten nieder, die erstmals Afrika in seinen tatsächlichen Umrissen, die vorderindische Halbinsel und nördliche Teile des südamerikanischen Kontinents recht genau wiedergaben.

Kaum ein Unternehmen war für die politische, wirtschaftliche und kulturelle Entwicklung der Welt von so großer Tragweite wie die beiden Entdeckungsfahrten von Kolumbus und da Gama. Es liegt daher nahe, beide Leistungen miteinander zu vergleichen. Da es Kolumbus gelang, eine „neue Welt“ zu entdecken, wird er meist an erster Stelle genannt. Da Gama hatte lediglich seine Aufgabe erfüllt und einen neuen Weg zu einem bereits bekannten Ziel gebahnt. Er hat dabei jedoch die längste Fahrtstrecke zurückgelegt, die bis dahin von einem europäischen Schiff bewältigt worden war. Auf der von ihm entdeckten Route fuhren – bis zur Eröffnung des Suezkanals im 19. Jahrhundert – alle europäischen Schiffe in den mittlere-

ren Osten. Kolumbus dagegen betrat nach 10 Wochen auf See mittelamerikanischen Boden und kehrte nach sieben Monaten zurück. Er war mit günstigem Wind auf fast gerader Route gesegelt. Vascos navigatorische Leistung, viermal den Äquator zu überqueren und dabei widrigen Wind- und Wellenverhältnissen zu trotzen, ist aus seemännischer Sicht ungleich höher zu bewerten.

## Ziel des Spiels

---

Der Spieler muß im wesentlichen dieselben Aufgaben erfüllen, die auch Vasco da Gama im Jahre 1497 übertragen bekam. In erster Linie gilt es, den Seeweg nach Indien zu entdecken und die Kunde von dieser Entdeckung wieder in die Heimat zu tragen. Man sticht in Lissabon in See und segelt an der Westküste Afrikas hinunter bis zum Kap der Guten Hoffnung. Ob man dafür einen küstennahen oder -fernen Weg wählt, bleibt dem Spieler überlassen. Nach der Umrundung der Südspitze Afrikas, wo man zu da Gamas Zeiten das Ende der Welt vermutete, erreicht der „Entdecker“ bald zu den damaligen Zeiten unbekannte Gewässer.

Es gibt keinen feststehenden Weg, dem Spieler steht das weite Meer offen. Er hat mit all den Tücken der See, mit widrigem Wind und mit wechselnden Wetterverhältnissen zu kämpfen. Dabei gilt es, sich auf die in der damaligen Zeit zur Verfügung stehenden Mittel einzustellen: Der relativ kleine Dreimaster soll geschickt an Klippen und Untiefen vorbeimanövriert werden. Proviant und Wasser sind knapp, die Orientierungsmöglichkeiten unzureichend. Außerdem drohen von Piraten und feindlichen Schiffen Gefahren. Bei Land-erkundungen muß man mit unwegsamem Gelände oder mit wilden Tieren rechnen.

Die Expedition soll jedoch nicht nur bei der Land- und See-erkundung erfolgreich sein. Die Interessen der portugiesischen Krone müssen ebenfalls berücksichtigt werden. Dazu gehört der Aufbau des Gewürzhandels und das Ausfindigmachen von Rohstoffvorkommen, landwirtschaftlichen Produkten und anderen „Schätzen“. Man ist also u.a. gezwungen, mit bisher unbekanntem Völkern Verbindung aufzunehmen. Um den Erfolg der Mission zu gewährleisten, ist es unerlässlich, möglichst viele der als wertvoll erachteten „Schätze“ in die Heimat zu bringen.

Auch die Zeit spielt eine entscheidende Rolle. Da die mit Frischkost unterversorgte Mannschaft unter Vitaminmangelkrankheiten leiden kann, setzt man mit jedem überflüssigen Tag auf See Leben und Gesundheit seiner Mannschaft aufs Spiel.

Am Ende des Spiels werden Ausbeute und Zeit gegeneinander aufgerechnet, um den Erfolg der Seereise zu ermitteln. Es genügt daher nicht, nur den Hinweg in Rekordzeit zu absolvieren. Auch die

Rückfahrt muß durchgestanden werden. Außerdem erwartet der portugiesische König, daß Portugals Ruhm in alle Welt getragen wird.

Als Kommandant der Königlich Portugiesischen Entdeckerflotte sollte man die Wünsche seines obersten Befehlshabers rasch und pünktlich erfüllen!

# Spielvorbereitungen

---

- Alle Geräte sind zu Beginn ausgeschaltet.
- Den Commodore 64 und das Fernsehgerät einschalten.
- Die Diskettenstation einschalten. Warten, bis das rote Licht erlischt.
- Die Diskette „VASCO“ in die Diskettenstation einschieben. Dabei wird die Diskette am Etikett gehalten, das nach oben zeigen muß. Nach Einlegen der Diskette die Klappe schließen. (Wenn sich eine Diskette in der Station befindet, darf das Gerät niemals ein- oder ausgeschaltet werden, da das Programm auf der Diskette gelöscht werden könnte.)
- **LOAD "START", 8** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken. Erscheint nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm das Wort **READY**, **RUN** eintippen und noch einmal die **RETURN**-Taste drücken.

Das Programm wird automatisch geladen, und das Titelbild erscheint auf dem Bildschirm. Bis zum Beginn des Spiels dauert es insgesamt ungefähr vier Minuten.

## Wichtig:

- Es kann passieren, daß der Computer sich ab und zu mit der Antwort etwas Zeit läßt (ca. 30 Sek.). In dieser Zeit nimmt der Computer auch keinerlei Eingaben an.
- Auf gar keinen Fall darf über die Einkerbung an der Disketten-seite ein Schreibschutz geklebt werden. Das Programm würde nach kurzer Zeit „abstürzen“.

# Spielablauf

---

In diesem Spiel ist der Computer ein echter „Gesprächspartner“. Er versteht Eingaben in umgangssprachlichem Deutsch und gibt ausführliche Antworten.

Bedingt durch die vielfältigen Möglichkeiten des Programms, die freien Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers und die **nicht** vorgegebenen Wege, verläuft jede Entdeckungsreise anders. Entscheidend sind planvolles Handeln, Phantasie und auch ein bißchen Glück. Hilfreich für den Spieler sind Grafiken und verschiedene, jederzeit abrufbare Informationen.

## Wie sag ich's dem Computer

Die Eingabe erfolgt in normaler Umgangssprache. Da wir uns jedoch auf einem Schiff befinden, sind dazu noch einige seemännische Ausdrücke erforderlich. Versetzt man sich in die Situation des Kommandanten, der für das Schiff verantwortlich ist, findet man sich rasch in die Sprache hinein. Man gibt dem Computer alle seine Anweisungen, ob sie nun die Route, die Mannschaft, das Schiff oder die Ausrüstung betreffen.

Z. B.: HART BACKBORD oder SEGEL SETZEN. Statt SEGEL SETZEN wird aber auch SETZE JETZT DIE SEGEL oder IHR SOLLT DIE SEGEL SETZEN verstanden.

## Beispiel

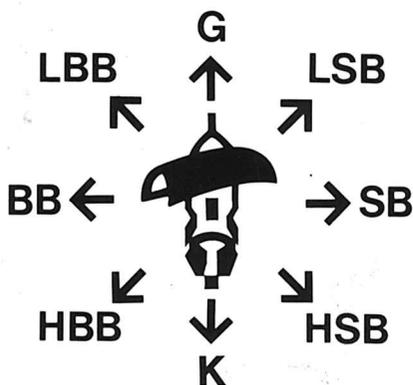
Spieler: IHR SOLLT DIE SEGEL SETZEN  
Computer: ok  
Spieler: HART BACKBORD  
Computer: 3 Tage gut am Wind.  
Auf hoher See.

## Auf See muß man segeln (Segelbefehle)

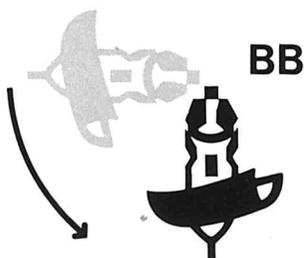
Da man sich zu Beginn der Reise bereits an Bord des Schiffs befindet, benötigt man zuerst die Befehle zur Fortbewegung und Orientierung auf dem Meer.

Um das Schiff in die gewünschte Fahrtrichtung zu bringen, kann man es nach links oder rechts drehen oder einfach geradeaus weiterfahren. Die folgende Liste mit seemännischen Ausdrücken zeigt, wie es geht:

LEICHT NACH STEUERBORD	(leichte Drehung nach rechts)	- <b>LSB</b>
STEUERBORD	(Drehung nach rechts)	- <b>SB</b>
HART NACH STEUERBORD	(starke Drehung nach rechts)	- <b>HSB</b>
KEHRT	(Drehung um 180 Grad)	- <b>K</b>
LEICHT NACH BACKBORD	(leichte Drehung nach links)	- <b>LBB</b>
BACKBORD	(Drehung nach links)	- <b>BB</b>
HART NACH BACKBORD	(harte Drehung nach rechts)	- <b>HBB</b>
GERADEAUS	(Richtung bleibt)	- <b>G</b>



Da man diese Befehle ziemlich oft eingeben muß, können sie in der angegebenen Kurzform eingegeben werden. Allerdings dürfen keine Leerstellen zwischen den Buchstaben eingegeben werden. Die Richtung, in die das Schiff fährt, erkennt man an der Grafik oben rechts auf dem Bildschirm.



Ein Beispiel: Das Schiff steht am Anfang in Fahrtrichtung Westen. Durch die Eingaben **BB** fährt es in Richtung Süden.

Gibt man dann das nächste Mal **HSB** ein, fährt das Schiff nach Nordwesten.

## **Die Orientierung**

An einem neuen Ort angekommen, liefert der Computer eine Beschreibung der Umgebung. Auf dem Meer kann die Beschreibung manchmal ziemlich kurz ausfallen, wenn ringsherum nur Wasser zu sehen ist. Doch oft gibt es auf See interessante Dinge zu erleben; Land, fremde Schiffe oder ein Wal werden gesichtet. Mit Hilfe der Karte und der Ortsbeschreibung kann man sich schon ganz gut orientieren.

Die Karte entspricht natürlich nicht ganz dem heutigen Wissensstand. So sind manchmal Inseln, die es erst zu entdecken gilt, nicht eingezeichnet. Der Verlauf der Küstenlinien und der Breitengrade ist jedoch recht exakt eingezeichnet. Der Spieler hat damit bessere Orientierungsmöglichkeiten als die Portugiesen zur Zeit der Entdeckung des Seewegs nach Indien.

Um bestimmen zu können, wo man sich auf See befindet, kann der „moderne Vasco“ den Breitengrad abrufen. Durch die Eingabe ?GRAD erfährt er genau, wie weit nördlich oder südlich des Äquators sich das Schiff befindet.

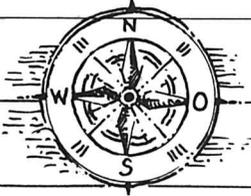
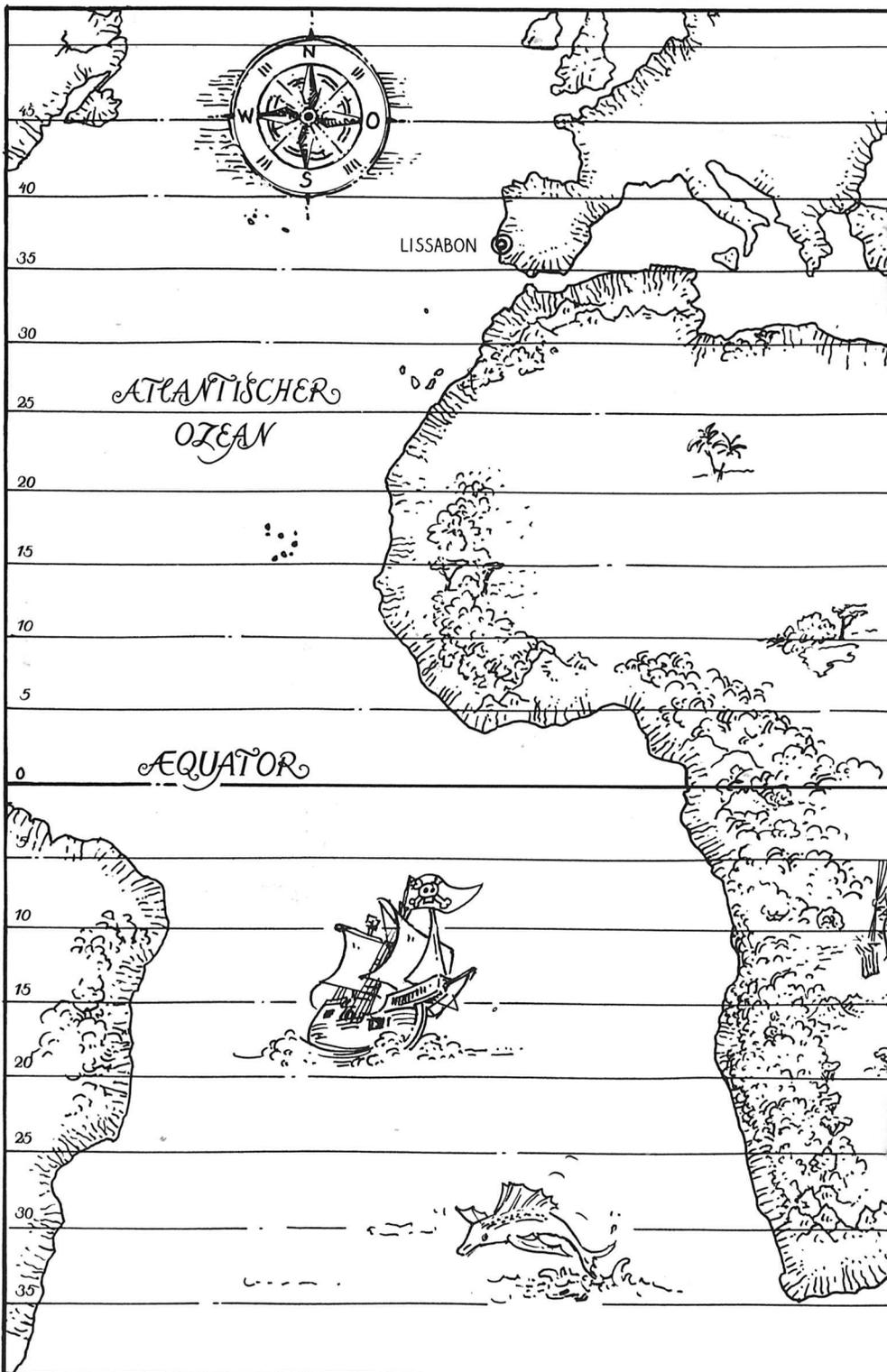
Weitere zur Navigation erforderliche Orientierungen kann man aus dem Verlauf der Küstenlinien ableiten.

## **Der Wind**

Ein Segelschiff ist vom Wind abhängig. Die herrschende Windrichtung wird mit Hilfe der Windrose (auf dem Bildschirm links oben) angezeigt. Um Verhältnisse wie auf See zu schaffen, dreht sich der Wind unvorhersehbar. Manchmal ändert sich seine Richtung von Tag zu Tag, manchmal gar nicht.

Direkt gegen den Wind kann man nicht segeln, höchstens schräg gegen den Wind „kreuzen“. Weht der Wind zum Beispiel aus Nordwesten, kann das Schiff nicht in Richtung Nordwest segeln. Das Schiff erreicht die höchste Geschwindigkeit, wenn der Wind von hinten kommt.

Der Ozean ist natürlich kein Schachbrett. Strömungen und Wellen sorgen dafür, daß man nicht immer exakt die Richtung einhalten kann, in die man steuert. Mit gewissen Abweichungen muß man rechnen.



LISSABON

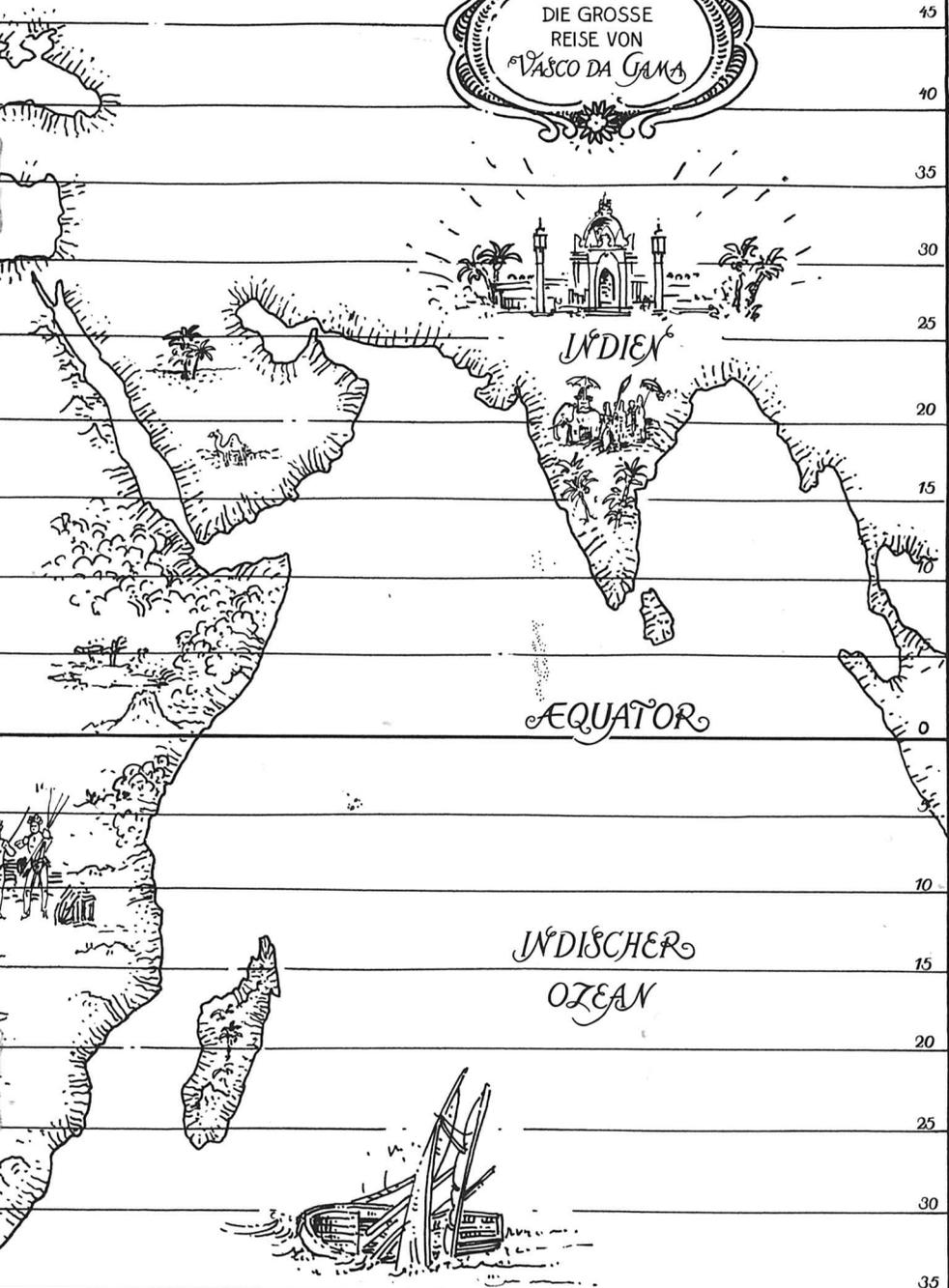
ATLANTISCHER  
OZEAN

EQUATOR



35  
40  
35  
30  
25  
20  
15  
10  
5  
0  
10  
15  
20  
25  
30  
35

DIE GROSSE  
REISE VON  
VASCO DA GAMA



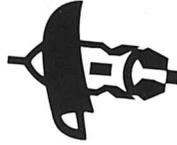
45  
40  
35  
30  
25  
20  
15  
10  
5  
0  
5  
10  
15  
20  
25  
30  
35

## Beispiel

Wind aus N



Schiff nach W



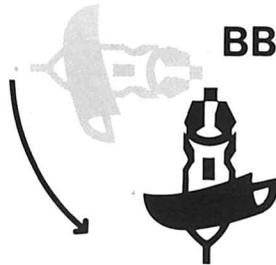
Spieler: BB

Computer: 5 Tage unter vollen Segeln.  
Auf hoher See.

Wind aus NO



Schiff nach S



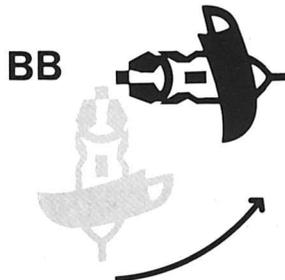
Spieler: BB

Computer: 9 Tage hartes Kreuzen gegen den Wind.

Wind aus NO



Schiff nach O



## **Fortbewegung auf dem Land**

An Land ist die Fortbewegung einfacher. Man gibt die Himmelsrichtung ein, in die man gehen möchte. Zum Beispiel SUEDEN oder NORDWESTEN. Auch hierfür gibt es Kurzformen. Die Abkürzungen sind die gleichen wie die auf der Windrose: N, NO, O, SO, S, SW, W und NW. Wie auf See liefert der Computer für jeden erreichten Ort jeweils eine Beschreibung. In dieser Beschreibung sind auch Hinweise enthalten, in welche Richtung man seinen Weg fortsetzen kann.

## **Übersetzen**

Mit Hilfe des Befehls UEBERSETZEN (Abkürzung U) verläßt man sein Schiff und begibt sich an Land. Daß man sich an Land befindet, erkennt man daran, daß das Schiff nicht abgebildet ist.

Die Möglichkeit zum Übersetzen vom Land aufs Schiff wird durch den Ausdruck „Auf dem Wasser liegt Ihr Schiff“ angezeigt. Zurück an Bord gelangt man dann mit dem U-Befehl. Nun kann man seinen Weg auf See fortsetzen.

## **Reaktionen auf Beschreibungen**

Ebenso wie die Auskunft „Auf dem Wasser liegt Ihr Schiff“ die Möglichkeit zum Übersetzen signalisiert, werden auch andere Handlungsmöglichkeiten dadurch angezeigt, daß etwas beschrieben oder erwähnt wird. Wenn Früchte, Bäume oder die begehrten Gewürze „in Sicht kommen“, kann man sich dieser Dinge bedienen, muß aber nicht.

WICHTIG: Wenn etwas beschrieben worden ist, muß man sich diesen Gegenständen auf keinen Fall mehr nähern. Man kann dann sofort handeln (einsammeln, erklettern, sprechen...).

Das gleiche gilt auch auf dem Meer. Sobald Land in Sicht ist, kann man z. B. Übersetzen (U).

## **Informationen**

Der Computer ist nicht nur Spielpartner, sondern auch Informationsquelle. Es ist wichtig, jederzeit den Stand der Vorräte und die zur Verfügung stehenden Ausrüstungsgegenstände zu kennen. Durch die Eingabe ?INFO erhält man eine Auflistung aller vorhandenen Hilfsmittel.

Mit Hilfe des Befehls ?ORT erhält man eine Wiederholung der Ortsbeschreibung. Das kann von Nutzen sein, wenn man die Orientierung verloren hat.

Mit ?SCHATZ erhält man eine Liste aller bisher gesammelten Schätze.

Nach der Eingabe ?GRAD erhält man eine Orientierungshilfe, allerdings nur, wenn man sich auf See befindet.

### **Der Computer fragt zurück**

Meist versteht der Computer die eingegebenen Befehle, allerdings nicht immer, denn auch Menschen haben bei der Verständigung Probleme. Das Programm verfügt über einen Wortschatz, mit dessen Hilfe ein Entdeckungsreisender auf dem Seeweg nach Indien alle anfallenden Probleme bewältigen kann. Fragen und Befehle, die dieses Umfeld verlassen, versteht er nicht. Versteht der Computer etwas nicht, stellt er Rückfragen. Er tut dies sehr gezielt, damit man erfährt, ob er etwas nur halb oder gar nicht verstanden hat.

Den Befehl FRISCHE WAESCHE ANZIEHEN versteht er nicht. Solche Nebensächlichkeiten kümmern einen echten Seehelden schließlich nicht. Der Computer antwortet auf diesen Befehl mit „Eingabe nicht verstanden“.

Auf den Befehl FRISCHE WAESCHE KAUFEN würde der Computer rückfragen: „Was wollen Sie kaufen?“. Diese Frage zeigt, daß er das Wort kaufen versteht, mit der frischen Wäsche aber nichts anfangen kann.

Versuchen wir es mit dem Befehl: ICH KAUFE GANZ VIEL PROVARIANT. Die Antwort erfolgt prompt: „Proviand? Das gibt's hier nirgends“. Der Computer hat uns genau verstanden. Er teilt aber mit, daß es dort, wo wir uns gerade aufhalten, keinen Proviand gibt oder für uns aus irgendeinem Grund nicht erhältlich ist.

Versteht der Computer einen nicht, versucht man es mit Wörtern gleicher oder ähnlicher Bedeutung.

Ein Computer ist keine Wundermaschine, die alle deutschen Wörter versteht. Es könnte auch hilfreich sein, beim dritten oder vierten Versuch einen einfacheren Satz zu bilden.

## Beispiel

Spieler: DIE SEGEL HISSEN

Computer: Segel setzen oder reffen?

Spieler: SETZEN

Computer: Was wollen Sie setzen?

Spieler: DIE SEGEL SETZEN

Computer: ok

Ein letztes Beispiel: DEN WUENSCHEN DES PORTUGIESISCHEN KOENIGS NACH KOESTLICHEN INGREDIENZEN ENTSPRECHEN versteht der Computer bestimmt nicht. Doch GEWUERZE KAUFEN bereitet ihm keine Schwierigkeiten.

Nach einer Rückfrage des Computers müssen immer vollständige Befehle eingegeben werden. Nach der Eingabe: DEN WAECHTER INTERVIEWEN, WO'S LANGGEHT, fragt der Computer: „Was soll mit Waechter getan werden?“. Es genügt jetzt nicht, NACH DEM WEG FRAGEN einzugeben, sondern der Befehl muß komplett neu eingegeben werden: DEN WAECHTER NACH DEM WEG FRAGEN.

## Befehlskette

Man kann bis zu drei Befehle unmittelbar hintereinander eingeben. Sie müssen aber durch Punkte voneinander getrennt werden.

Zum Beispiel: UEBERSETZEN. NORDEN. PROVIANT EINKAUFEN.

Hat man sich vertippt, können die falsch eingegebenen Zeichen mit der **DEL**-Taste, die sich auf der Tastatur ganz rechts oben befindet, gelöscht werden. Am Ende der Befehle stets die **RETURN**-Taste drücken. Falls die **DEL**- oder **RETURN**-Taste einmal nicht funktionieren sollte: Achte darauf, daß die **SHIFT/LOCK**-Taste nicht gedrückt ist!

Werden mehrere Befehle gleichzeitig eingegeben, reagiert das Programm in Einzelschritten. Jeder der Befehlssätze wird wiederholt, darunter erscheint auf dem Bildschirm eine Beschreibung der neuen Situation. Der Spieler kann so die einzelnen Schritte nachvollziehen. Er sieht, welche Folgen jede seiner Eingaben hat, und kann Fehler beim nächsten Mal vermeiden.

Hat der Computer eine der Eingaben nicht verstanden, berücksichtigt er die nachfolgenden Befehle nicht.

Um Befehle und Computerausgaben unterscheiden zu können, erscheinen die Eingaben in Großbuchstaben, die Ausgaben in Groß-/Kleinschreibung auf dem Bildschirm.

### **Beispiel**

Spieler: DIE SEGEL REFFEN. G. PROVIANT EINKAUFEN

Computer: SEGEL REFFEN

ok

G

Das Schiff treibt bewegungslos auf dem Wasser.

PROVIANT EINKAUFEN

Proviant? Das gibt's hier nirgends.

Natürlich besteht bei jeder Befehlskette ein gewisses Risiko, denn nach jedem Befehl ändert sich ja die Situation. Unvorhergesehene Ereignisse könnten ein ganz anderes Handeln erfordern als der bereits eingegebene Handlungsauftrag.

### **Kein Versuch ist wie der andere**

Man sollte beachten, daß sich dieses Spiel von vielen anderen darin unterscheidet, daß die Spielabläufe sich nicht immer mechanisch wiederholen. Wechselnde Winde auf dem Meer und die Reaktionen und selbständigen Entscheidungen des Spielers verhindern das Befahren gleicher Strecken. Es ist höchst unwahrscheinlich, daß man bei zwei aufeinanderfolgenden Fahrten dieselben Abenteuer erlebt.

Daher ist es wenig hilfreich, sich bestimmte Eingabekombinationen zu merken (oder zu notieren), um sie für die nächste Entdeckungsreise wieder zu verwenden.

Man kann jedoch davon ausgehen, daß Lösungswege, die man bereits einmal erfolgreich eingeschlagen hat, auch bei einer Wiederholung erfolgreich verlaufen. Das sollte einen neugierigen Spieler jedoch nicht davon abhalten, mit neuen Ideen an schon vertraute Situationen heranzugehen. Es können sich neue und ungeahnte Perspektiven ergeben.

### **Schätze (Punkte)**

Das eigentliche Ziel des Spiels besteht darin, reich mit Schätzen beladen nach Lissabon zurückzukehren. Der Wert der Schätze wird laufend angezeigt. Er wird in Real, einer alten portugiesischen Währung, berechnet. Am wertvollsten sind Gewürze wie Pfeffer oder

Muskat. Manche der „Schätze“ kann man einfach mitnehmen, wenn man sie entdeckt hat. Andere muß man kaufen oder eintauschen, wieder andere bekommt man geschenkt. Es ist daher sinnvoll, alles was wertvoll erscheint, mitzunehmen. So haben es die Entdecker und Eroberer auch gehalten!

Auch die Entdeckung und Erkundung bisher unbekannter Gegenden ist für den portugiesischen König von Bedeutung. Daher wird auch das Erreichen fremder Landstriche belohnt.

Um zu sehen, wie erfolgreich die Reise war, wird bei der Rückkehr nach Lissabon der erreichte Lohn pro Tag ausgerechnet. Ebenso kann man den Prozentsatz, bezogen auf die höchste erreichbare Punktzahl, ablesen.

## **Zeit**

Die Zeit spielt bei der Reise eine ausgesprochen wichtige Rolle. Ohne Essen und Trinken kommt die Besatzung nicht aus. Jeden Tag nehmen die Vorräte ab. Eine der wichtigsten Aufgaben des Kommandanten besteht daher darin, laufend den Lagerbestand zu überwachen und für frisches Wasser und neue Lebensmittel zu sorgen. Sind Vorräte vorhanden, so werden sie von der Mannschaft auch verzehrt. Aus diesem Grund müssen Befehle zum Essen und Trinken nicht eigens eingegeben werden.

Ausgehend vom Starttermin, dem 8. 7. 1497, führt der Computer einen genauen Kalender. Zusammen mit der erreichten Punktzahl (in Real) wird laufend das Tagesdatum angezeigt.

Nach jeder Eingabe vergeht eine gewisse Zeit. Das ist auch bei fehlerhaften Eingaben, die der Computer nicht versteht, der Fall. Auch das Abrufen einer Information kostet Zeit.

WICHTIG: Das Datum der Rückkehr ist ebenso ein Gradmesser für eine erfolgreiche Fahrt wie die Menge der Schätze.

Je häufiger man sich auf Entdeckungsreise begibt, um so weniger Zeit wird man wahrscheinlich für die Fahrten benötigen. Die erlangten Schätze und Rückkehrdaten kann man sich in diesem Heft notieren.

## **Den Spielstand speichern**

Mit dem Befehl ?ENDE kann man das Spiel jederzeit unterbrechen. Der aktuelle Stand wird gespeichert, so daß man zu einem späteren Zeitpunkt an dieser Stelle seine Reise fortsetzen kann. Der Computer darf jedoch erst abgeschaltet werden, wenn die Meldung „Sicherung des Spielstands erfolgt“ ausgegeben wurde.

## Tips für Abenteurer

---

Das Unternehmen ist nur dann erfolgreich, wenn der Spieler sich in Vasco da Gamas Rolle versetzt. Dabei sind Phantasie, gesunder Menschenverstand, diplomatisches Geschick und planvolles Vorgehen wichtig. Die erste Reise zu neuen Ufern verläuft vielleicht nicht besonders glanzvoll. Doch je besser man das zu erforschende Gebiet kennenlernt, um so besser gelingt es einem, das Schiff sicher durch alle Klippen und Gefahren zu steuern.

- Nimmt man die Texte genau unter die Lupe, findet man hin und wieder Hinweise auf versteckte Gefahren. Unter Umständen kann man erkennen, ob es sich um eine Falle handelt oder gutes Verhandlungsgeschick nötig ist.
- Nach erlittenem Schiffbruch kann es von Nutzen sein, noch einmal sorgfältig die Ortsbeschreibung durchzulesen. Es wäre möglich, daß man einer Insel oder dem Festland zu nahe gekommen ist.
- Um alle Möglichkeiten, die das Spiel bietet, auszuschöpfen, ist es sinnvoll, Richtungen auszuprobieren. An Land sollte man auch nach SO oder NW marschieren, vor allem dann, wenn die Ortsbeschreibung keine Richtung vorschreibt.  
Die Segelzeiten sind je nach Windrichtung unterschiedlich. Man sollte daher darauf achten, möglichst geschickt den Wind auszunützen. Bei widrigen Wetterverhältnissen ist es oft günstiger, umzukehren oder abzuwarten.  
Wer dreimal in der Wüste verdurstet oder kurz vor dem Ziel wegen Proviantmangel gescheitert ist, lernt die Informationsmöglichkeiten zu schätzen. Vor riskanten Vorhaben sollte man sich vergewissern, ob noch genügend Vorräte vorhanden sind.
- Ein Kommandant verliert nicht gern viele Worte. Wer also bei ausführlichen Eingaben als Antwort des Computers „Zu viele Worte“ auf dem Bildschirm vorfindet, sollte sich in Zukunft etwas kürzer fassen. Statt DIESES NIEDLICHE GESCHOEPF HARTNAECKIG UND ZAEH ZU VERFOLGEN UND ES ZUR STRECKE ZU BRINGEN, reicht HASEN FANGEN – was jedoch nicht dazu führen sollte, sich nur noch in dieser Art auszudrücken. Oft kann ein ausführlicher Dialog ausgesprochen spaßig sein – und zu ungeahnten Reaktionen führen.

- Um alle Gefahren zu meistern, ist es von Vorteil, sich nicht allein auf große Fahrt zu begeben. Tips von Freunden, Familienmitgliedern, Hausgenossen, Klassenkameraden und anderen erfahrenen Seemännern können hilfreich sein. Spielt man zu mehreren, übernimmt einer – wie bei der geschichtlichen Indienentdeckung – die Rolle des Kommandanten. Die anderen erledigen Spezialaufgaben wie orientieren, steuern, fremdes Land erkunden, verhandeln, kaufen, Proviant- und Wasservorräte im Auge behalten. Der Einsatz mehrerer Spieler ist auch dann nützlich, wenn man einmal nicht weiterkommt. Das kann seinen Grund darin haben, daß der Computer die Eingabe nicht versteht. Oft fehlt nur das richtige (auch richtig geschriebene) Wort, und die Reise kann weitergehen. Wer also Probleme mit dem „Gesprächspartner“ hat, sollte einfach – allein oder zusammen mit anderen – nach Wörtern suchen, die den gleichen Sinngehalt haben. So kann man statt VITAMINSPENDER ZUSAMMENKLAUBEN besser FRUECHTE AUFSAMMELN eingeben – und schon geht das Spiel weiter!
- Auch im Computerzeitalter sind Bleistift und Papier nicht ganz überflüssig. Wer will, kann die durch die Erkundungsfahrt gewonnenen Erkenntnisse in die dem Spiel beiliegende Karte eintragen. Man hat dann die für weitere Reisen hilfreichen Erkenntnisse jederzeit greifbar. Auch Skizzen von Landausflügen sind Orientierungshilfen und können bei der nächsten Fahrt nützlich sein. Hat man bei einem Versuch festgestellt, daß die Entscheidung nicht zum Erfolg führt, so kann man es sich notieren, um beim nächsten Mal nach einer anderen Lösung zu suchen.

Dabei sollte man sich vor Augen halten, daß auch die geschichtliche Entdeckungsfahrt in mehrere Etappen unterteilt war. Wer also bei den ersten Fahrten am Kap der Guten Hoffnung an widrigen Winden oder mangelnder Orientierung scheitert, sollte nicht vorschnell aufgeben. Man sollte beachten, daß ein solches Spiel Kreativität und logisches Denken erfordert. Der auf Erfolg und Spaß am Spiel abzielende Spieler braucht daher immer wieder Erholungs- und Denkpausen. Manchmal ist es sogar nützlich, den Computer für einige Zeit abzuschalten. Denn mit mechanischem Eintippen ist hier nichts zu gewinnen.

# Verzeichnis der wichtigsten Befehle

---

Start des Programms

**LOAD "START", 8  
RUN**

**Grundsätzlich ist darauf zu achten, daß alle feststehenden Befehle und Abkürzungen ohne Leerstellen eingegeben werden.**

## Allgemeine Befehle

- ?INFO Anzeige einer Liste mit allgemeinen Informationen sowie Angaben über Vorräte, Ausrüstungsgegenstände und einer Beschreibung des Schiffszustandes.
- ?ORT Wiederholung der Ortsbeschreibung.
- ?GRAD Meldung des Breitengrads auf See, zum Beispiel „12 Grad nördliche Breite“.
- ?SCHATZ Liste der gesammelten Schätze.
- ?ENDE Ende des Spiels. Dabei wird der aktuelle Spielstand gespeichert. Genau an dieser Stelle kann zu einem späteren Zeitpunkt weitergespielt werden. Die Meldung „Sicherung des Spielstandes erfolgt“ muß abgewartet werden.

Die allgemeinen Befehle können abgekürzt werden. Statt ?INFO genügt ?I, die anderen Abkürzungen sind ?O, ?G, ?S und ?E.

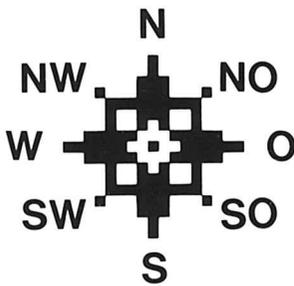
?E.

## Fortbewegung an Land

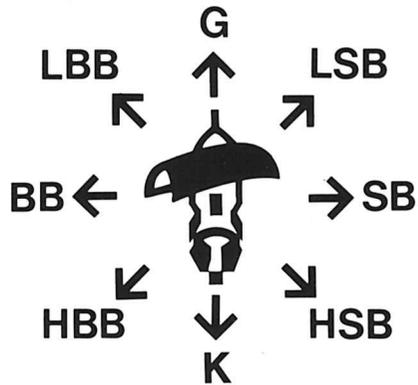
N	Norden	Bewegung in Richtung Norden
NO	Nordosten	Bewegung in Richtung Nordosten
O	Osten	Bewegung in Richtung Osten
SO	Südosten	Bewegung in Richtung Südosten
S	Süden	Bewegung in Richtung Süden
SW	Südwesten	Bewegung in Richtung Südwesten
W	Westen	Bewegung in Richtung Westen
NW	Nordwesten	Bewegung in Richtung Nordwesten

## Segelbefehle auf See

LBB - Leicht Backbord	Drehung des Schiffs etwas nach links
BB - Backbord	Drehung des Schiffs nach links
HBB - Hart Backbord	Drehung des Schiffs scharf nach links
K - Kehrt	Drehung des Schiffs in die Gegenrichtung
LSB - Leicht Steuerbord	Drehung des Schiffs etwas nach rechts
SB - Steuerbord	Drehung des Schiffs nach rechts
HSB - Hart Steuerbord	Drehung des Schiffs scharf nach rechts
G - Geradeaus	Weitersegeln in der bisherigen Richtung



Windrose



## Von See an Land und zurück

U	Uebersetzen	Verlassen des Schiffs, um an Land zu gehen und Rückkehr an Bord. Die Möglichkeit zur Rückkehr wird durch den Ausdruck „Auf dem Wasser liegt Ihr Schiff“ angezeigt.
---	-------------	--

## Bedienung der Tastatur

Löschen einer Eingabe mit der **DEL**-Taste. Sie befindet sich auf der Tastatur ganz rechts oben.

Wenn die **SHIFT**- oder die **SHIFT/LOCK**-Taste gedrückt ist, kann **RETURN** und **DEL** nicht eingegeben werden. Der Computer reagiert dann auf diese Tasten nicht.

## Mehrere Befehle

Es können bis zu drei Befehle hintereinander eingegeben werden. Die Befehle müssen durch Punkte voneinander getrennt werden. Die Eingabe wird dann getrennt abgearbeitet.

## Rückfragen des Computers

- „Eingabe nicht verstanden“ Der Computer versteht kein Wort. (Vielleicht liegt nur ein Schreibfehler vor.)
- „Was soll mit X getan werden?“ Der Computer hat das Wort X verstanden. Er benötigt noch genauere Angaben.
- „Was wollen Sie X?“ Der Computer versteht, was er tun soll, aber nicht, womit etwas getan werden soll.
- „X kann man nicht X.“ Zwei Worte passen nicht zusammen.
- „X? Das gibt's hier nirgends!“ Die Eingabe wurde verstanden, aber das Gewünschte steht nicht zur Verfügung. Früchte können z. B. schon abgepflückt sein, obwohl sie im Text immer noch erwähnt werden.

Nach einer Rückfrage muß der Befehl vollständig neu eingegeben werden.

**Resultate****Schätze****Datum der Rückkehr**

1. Fahrt Summe

./.

Ø

2. Fahrt Summe

./.

Ø

3. Fahrt Summe

./.

Ø

4. Fahrt Summe

./.

Ø

5. Fahrt Summe

./.

Ø

6. Fahrt Summe

./.

Ø

7. Fahrt Summe

./.

Ø

8. Fahrt Summe

./.

Ø

9. Fahrt Summe

./.

Ø

10. Fahrt Summe

./.

Ø

Für dieses Programm bestehen Urheberrechte, die auf dem Datenträger, der Packung und der Anleitung durch ein Copyrightvermerk ausgewiesen sind. Dieses Originalprogramm darf weder kopiert noch dupliziert und auf diese Weise zum Verkauf angeboten oder vertrieben werden. Verstöße dagegen unterliegen einer strafrechtlichen Verfolgung.

Achtung: Diese Diskette ist kopiergeschützt. Bei dem Versuch, diese Diskette zu kopieren, kann das Programm zerstört werden.

ISBN 3-473-532096