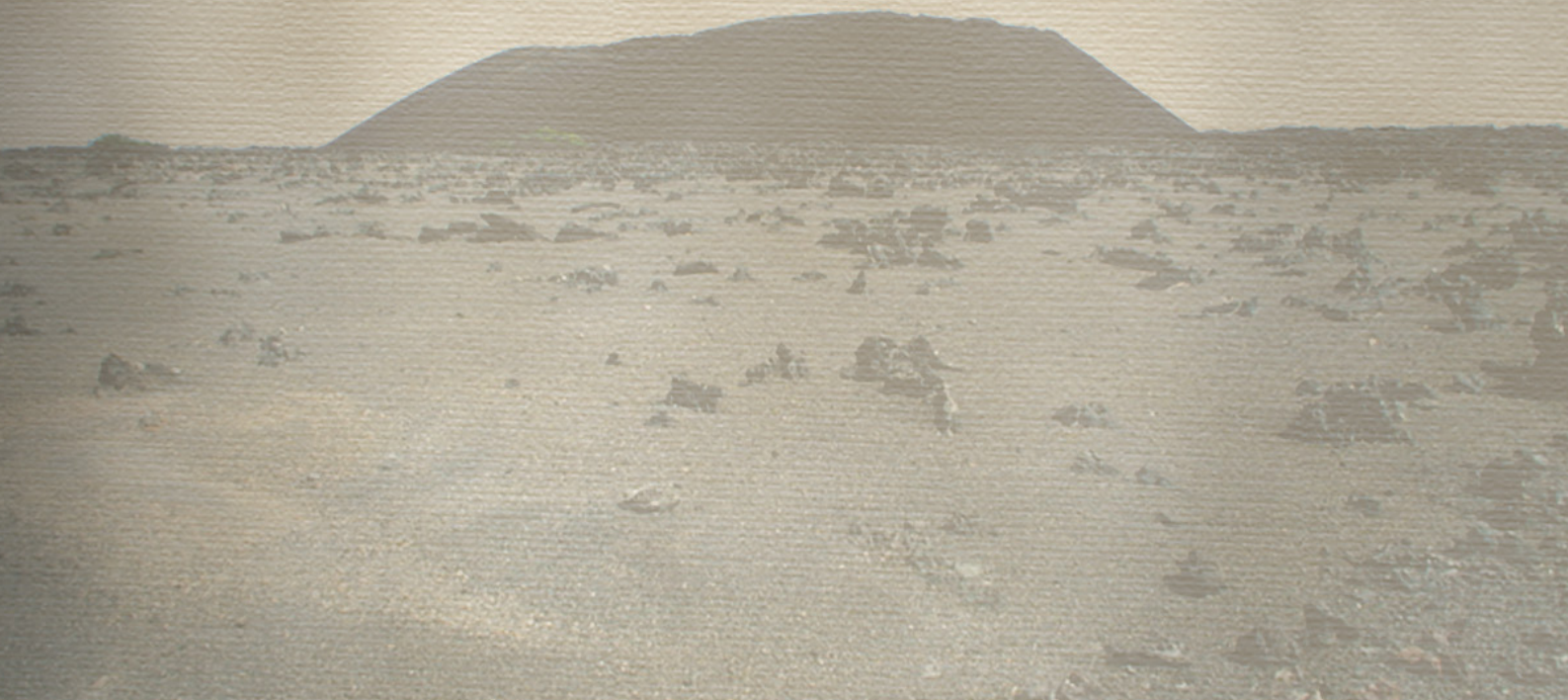


# Timanfaya

VERSCHOLLEN IN DEN FEUERBERGEN

EIN SIGHTSEEING-ADVENTURE  
VON  
MARTIN LASSAHN

## HANDBUCH





# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>Systemanforderungen</b>	<b>4</b>
<b>Installation des Spiels</b>	<b>5</b>
Der Installationsvorgang	5
Das Konfigurationsprogramm	5
Der Spielstart	5
Die Deinstallation	6
<b>Spielanleitung</b>	<b>7</b>
Das Hauptmenü	7
Einen Spielstand laden	8
Einen Spielstand speichern	9
Der Hilfe-Bildschirm	10
Der Danksagungen-Bildschirm	10
Die Spiel-Mauszeiger	10
Das Optionen-Symbol	11
Das Inventar	11
Die Spielhilfen	12
<b>Tipps</b>	<b>13</b>
<b>Mitwirkende</b>	<b>14</b>
<b>Kundendienst</b>	<b>15</b>
<b>Eigentumsrecht</b>	<b>16</b>
<b>Gesundheitshinweise</b>	<b>17</b>





## Vorwort

Für mich ist dieses Spiel etwas ganz Besonderes. Ein kleiner Traum ist in Erfüllung gegangen. Vor fast fünf Jahren hatte ich die Idee und nun ist es fertig. Das Resultat ist sogar besser, als ich damals erwartet habe. Allein die Tatsache, dass ich das geschafft habe, macht mich stolz. Die ehrenamtliche Unterstützung, die ich bei der Erstellung erfahren habe, ist einfach toll gewesen. Viele Leute haben mir ohne zu Zögern geholfen, meinen persönlichen Traum zu verwirklichen. Wir alle glauben daran, dass "Timanfaya" ein interessantes Spiel ist, und hoffen natürlich, dass es dir gefällt.

Mehr als einmal habe ich gedacht, dass ich nicht die Kraft habe, dieses Spiel fertig zu stellen. 500 Arbeitsstunden hatte ich geplant, über 2000 sind es geworden. Fehlplanung oder Unerfahrenheit? Nein, es war einfach der starke Drang, das Spiel immer noch besser zu machen.

Ob die Arbeit sich gelohnt hat? Die Zeit der Entwicklung möchte ich nicht missen. Viele Dinge habe ich gelernt und es hat mir sehr viel Spaß gemacht. Perfekt ist das Spiel sicher nicht, denn es gibt immer Dinge, die man verbessern kann. Ich denke jedoch, dass das Spiel ein paar einzigartige Aspekte hat, die kein anderes Spiel vorweisen kann. Es war mir wichtig, nicht nur einfach ein Computerspiel zu erstellen, sondern es sollte etwas Besonderes werden. Das ist mir gelungen, da bin ich mir sicher.

Viel Spaß!

Martin Lassahn



## Systemanforderungen

Damit du "Timanfaya - Verschollen in den Feuerbergen" spielen kannst, muss dein Computer folgende Voraussetzungen erfüllen:

**Prozessor:** 500 MHz Pentium III / AMD Athlon oder besser.

**Betriebssystem:** Windows 98 SE/ 2000/ ME/ XP/ Vista.

**Speicher:** 128 MB RAM oder mehr.

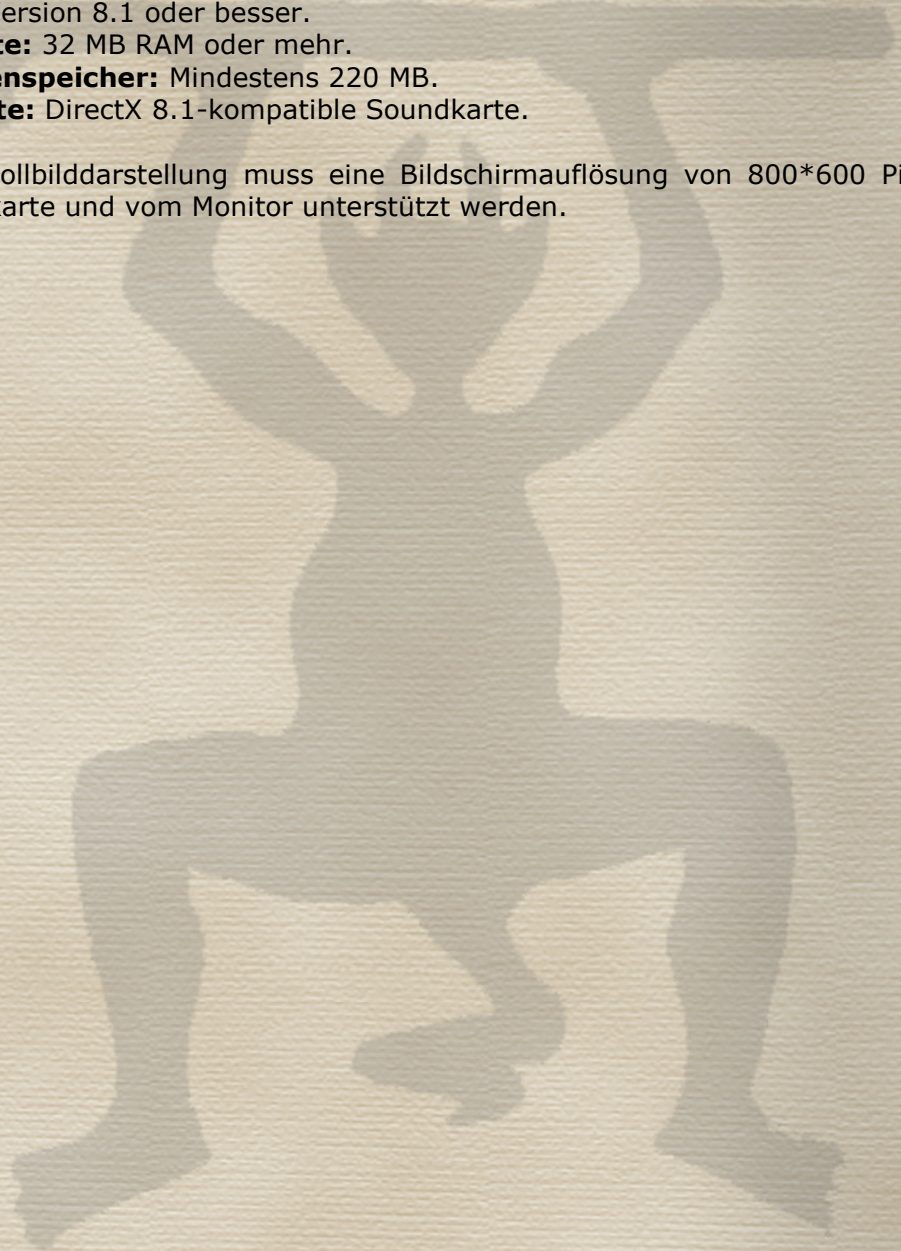
**DirectX:** Version 8.1 oder besser.

**Grafikkarte:** 32 MB RAM oder mehr.

**Festplattenspeicher:** Mindestens 220 MB.

**Soundkarte:** DirectX 8.1-kompatible Soundkarte.

Für eine Vollbilddarstellung muss eine Bildschirmauflösung von 800\*600 Pixeln von der Grafikkarte und vom Monitor unterstützt werden.





# Installation des Spiels

## Der Installationsvorgang

Folge den Anweisungen, um das Spiel zu installieren:

1. Starte das Installationsprogramm 'InstallationTimanfaya.exe'
2. Der Installationsassistent wird dich durch den weiteren Installationsprozess führen. Das Spiel benötigt ca. 350 MB freien Speicherplatz. Du kannst den Ort der Installation frei wählen.
3. Nach erfolgreicher Installation kannst du das Spiel direkt starten. Auf Wunsch wird eine Verknüpfung im Startmenü oder auf dem Desktop erzeugt.
4. Beim ersten Spielstart wird das Konfigurationsprogramm mit einem Tutorial gestartet, im Anschluss kann das Spiel gestartet werden.

### Hinweise zu Spielständen:

Dein aktueller Spielstand wird bei jedem Verlassen des Spiels automatisch gesichert, deshalb benötigst du keine weiteren Spielstände. Trotzdem darfst du jederzeit bis zu neun Spielstände anlegen, um deinen Fortschritt zu speichern.

### Informationen für fortgeschrittene Anwender:

Die Spielstände befinden sich im Ordner 'Saves'. Es ist möglich, einzelne Spielstände auszutauschen.

## Das Konfigurationsprogramm

Bevor du das Spiel starten kannst, musst du im Konfigurationsprogramm (Datei 'Setup.exe') ein paar Einstellungen vornehmen. Das Programm zur Konfiguration startet automatisch. Du kannst Einstellungen für Grafiken, Sounds, Spielhilfen und Steuerung machen. Im Normalfall solltest du die vorgeschlagenen Werte übernehmen. Wenn du Probleme beim Spielen hast, dann rufe das Konfigurationsprogramm auf und ändere die Einstellungen.

## Der Spielstart

Das Spiel kann über eine Verknüpfung oder über die Datei 'Timanfaya.exe' gestartet werden. Beim ersten Spielstart wird das Konfigurationsprogramm aufgerufen. Das Tutorial muss komplett durchlaufen werden, damit das Spiel gestartet werden kann. Der Ladebildschirm zeigt den Fortschritt des Ladevorgangs des Spiels an. Danach wechselt die Ansicht automatisch zum Hauptmenü des Spiels.



## Die Deinstallation

Um das Spiel von deinem Computer zu entfernen, gehe in die Softwareverwaltung (Start->Einstellungen->Systemsteuerung->Software, 'Programme ändern oder entfernen'), wähle den Eintrag 'Timanfaya' aus und drücke auf die Schaltfläche 'Entfernen'. Es werden auch alle Spielstände entfernt.

### **Alternative Deinstallationsmöglichkeit:**

Wenn bei der Installation Einträge im Startmenü gemacht wurden, findet sich dort ein entsprechender Deinstallationseintrag.

### **Probleme bei der Deinstallation:**

Manchmal kann es vorkommen, dass trotz erfolgter Deinstallation manche Dateien nicht gelöscht wurden. Windows hat diese Dateien dann noch im Zugriff und verhindert einen Löschvorgang. Nach einem Rechner-Neustart können diese Dateien manuell gelöscht werden.

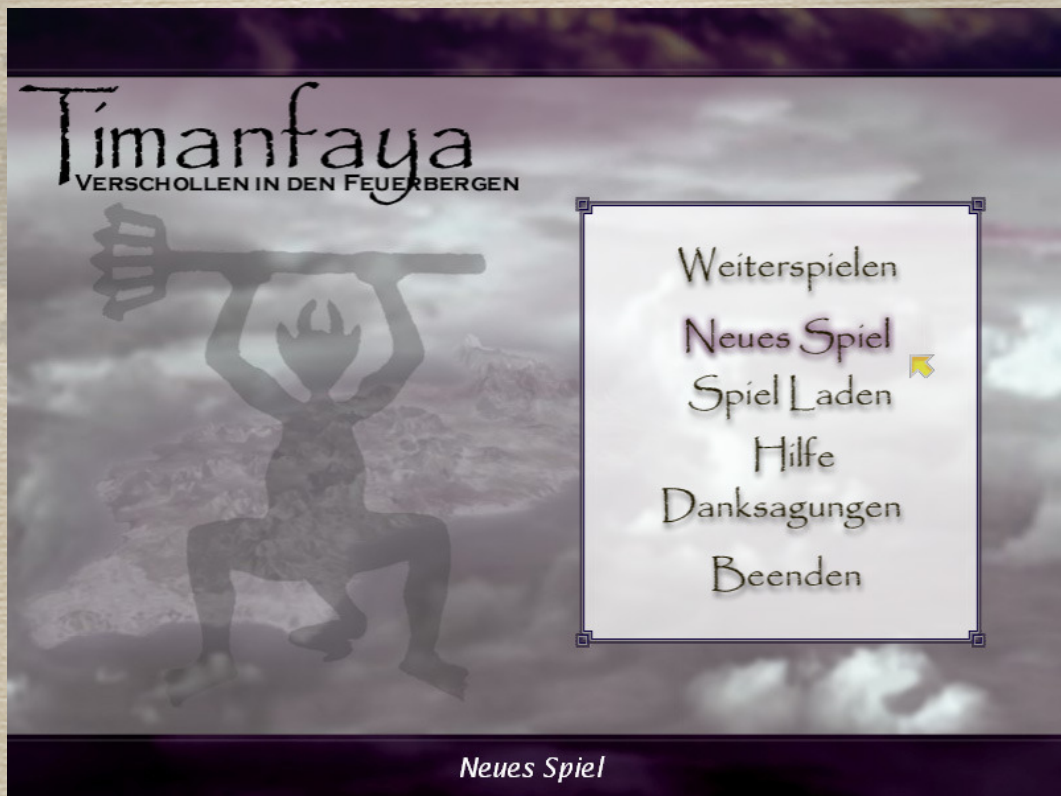
### **Information für fortgeschrittene Anwender:**

Das Spiel kann vollständig entfernt werden, indem der Installationsordner und alle Verknüpfungen gelöscht werden.



# Spieleanleitung

## Das Hauptmenü



Das Spiel startet immer zuerst im Hauptmenü. Während des Spiels kannst du jederzeit hierher zurückkehren. Hier kannst du eine Kurz-Hilfe oder die Danksagungen anzeigen, ein neues Spiel beginnen oder einen Spielstand laden. Über den Menüpunkt 'Weiterspielen' lädst du den letzten Spielstand.

### **Hinweis zum ersten Programmstart:**

Zu Beginn kannst du nur ein neues Spiel starten. Die Menüpunkte 'Weiterspielen' und 'Spiel laden' sind noch deaktiviert.



## Einen Spielstand laden



Es gibt mehrere Möglichkeiten einen Spielstand zu laden:

### Hauptmenü, 'Spiel Laden':

Nach Auswahl des Menüpunktes siehst du eine Liste mit maximal neun Spielständen. Der oberste Spielstand ist immer der aktuellste Spielstand und wird automatisch erzeugt. Alle anderen Spielstände hast du selber angelegt. Zu jedem Spielstand wird ein kleines Foto des Ortes angezeigt. Mit einem Mausklick kannst du den Spielstand auswählen und mit einem Klick auf 'OK' wird der Spielstand geladen. Über 'Zurück' verlässt du die Spielstand-Liste.

### Hauptmenü, 'Weiterspielen':

Über diesen Menüpunkt lädst du immer den aktuellsten Spielstand.

### Im Spiel über das Optionen-Symbol:

Es ist nicht nur möglich, über das Hauptmenü in die 'Spiel Laden'-Liste zu gelangen. Über das Optionen-Symbol im Spiel kannst du ebenfalls die Liste aufrufen.

### Funktionstaste F5:

Für die ganz Eiligen ist es möglich, die Spielstand-Liste über die Funktionstaste F5 aufzurufen.



## Einen Spielstand speichern



Das Spiel ist nicht besonders umfangreich. Es sollte dir an einem Abend möglich sein, das Ende des Spiels zu sehen. Wenn du jedoch dein Spiel unterbrechen musst, dann hast du die Möglichkeit, bis zu neun verschiedene Spielstände zu sichern. Diese Spielstände kannst du durch neuere Spielstände überschreiben.

Es gibt zwei Möglichkeiten einen Spielstand zu speichern:

### Im Spiel über das Optionen-Symbol:

Das Symbol in der rechten, oberen Ecke des Spielbildschirms ermöglicht dir das Aufrufen der 'Spiel Speichern'-Liste. Alle unbenutzten Spielstände werden dargestellt durch einen Eintrag '- Leer -'. Wähle durch einen Mausklick einen leeren oder einen bestehenden Spielstand aus und bestätige den Speichervorgang mit einem Klick auf 'OK'. Solltest du einen bestehenden Spielstand überschreiben wollen, musst du dies nochmals bestätigen. Durch 'Zurück' wird der Speichervorgang abgebrochen.

### Funktionstaste F6:

Zum schnellen Aufrufen des 'Spiel Speichern'-Menüs kannst du die Funktionstaste F6 benutzen.

### Hinweise zum Verwenden der Speicherfunktion:

Sobald du das Spiel beendest, wird automatisch ein Spielstand angelegt. Dieser Spielstand wird im 'Spiel Laden'-Menü in der obersten Zeile angezeigt, mit dem Vermerk 'aktuell'. Es ist ratsam, jede Stunde zusätzlich einen Spielstand anzulegen.



## Der Hilfe-Bildschirm

Auf diesem Bildschirm findest du die Spieletipps noch mal kurz zusammengefasst.

## Der Danksagungen-Bildschirm

Viele Personen haben an der Erstellung dieses Spiels einen Anteil geleistet. Hier werden alle lieben Menschen genannt, welche in irgendeiner Form das Projekt unterstützt haben. Danke!

## Die Spiel-Mauszeiger



### Normaler Mauszeiger

Wenn du die Maus nicht gerade über eine besondere Aktionsfläche bewegst, dann siehst du diesen Mauszeiger.



### Gelber Mauszeiger

Besondere Gegenstände oder Personen werden durch diesen Zeiger hervorgehoben.



### Mauszeiger mit Richtung

Du hast die Gelegenheit, die aktuelle Szene zu verlassen, wenn du diesen animierten Mauszeiger siehst. Diesen Zeiger gibt es für alle vier Himmelsrichtungen.



### Grüner Mauszeiger mit Richtung

Wenn du eine Szene betreten würdest, welche du schon einmal besucht hast, dann verfärbt der Richtungszeiger sich grün. Durch einen Klick mit der zweiten Maustaste springst du sofort zu der gewünschten Szene. Unnötige Laufwege kannst du dir so ersparen.



## Das Optionen-Symbol



Während des Spiels siehst du in der rechten oberen Ecke des Bildschirms das Optionen-Symbol. Durch einen Klick auf dieses Symbol erscheint ein Auswahl-Menü. Du kannst dich entscheiden, einen Spielstand zu laden, einen Spielstand zu speichern, zum Hauptmenü zurückzukehren, das Spiel zu beenden oder das Spiel fortzufahren.

**In Dialogen oder in selbstablaufenden Szenen ist es nicht möglich, das Optionen-Menü aufzurufen.**

## Das Inventar



Im Laufe des Spiels erhältst du verschiedene Gegenstände. Diese Dinge werden eventuell im weiteren Spielverlauf benötigt. Alle zur Verfügung stehenden Objekte werden am oberen Bildschirmrand dargestellt. Du kannst sie jederzeit per Mausklick näher betrachten oder aufnehmen, um sie anderen Personen zu zeigen oder mit anderen Gegenständen zu kombinieren. Es werden maximal acht Gegenstände gleichzeitig im Inventar angezeigt. Sollte dein Inventar größer werden, dann werden automatisch Pfeile eingeblendet, mit welchen du zum gewünschten Gegenstand navigieren kannst. Die Größe des Inventars ist dadurch unbeschränkt.

### Hinweise zur Verwendung:

Nicht jeder Gegenstand, welchen du aufnimmst, muss eine Bedeutung haben. Gegenstände, mit denen du im Spiel rein gar nichts anfangen kannst, gibt es nicht. Jedoch lassen sich einige Rätsel auf mehrere Arten lösen, sodass manche Gegenstände dadurch überflüssig werden.



## Die Spielhilfen

Durch Druck auf die **Leertaste** kannst du im Spiel drei mögliche Spielhilfen anzeigen:

## Ausgänge:

Sämtliche Orte, welche du von der aktuellen Szene aus erreichen kannst, werden angezeigt. Anhand der Grünfärbung kannst du auch erkennen, welche Orte du bereits besucht hast.

### Hotspots:

Es kann immer mal passieren, dass du einen wichtigen Gegenstand oder eine Person übersehen hast. Diese Spielhilfe zeigt dir alle Interaktionsmöglichkeiten als gelbe Symbole an.

### Kombinationsmöglichkeiten:

Wenn du einen Gegenstand aus dem Inventar aufgenommen hast, dann kannst du dir durch diese Spielhilfe Interaktionsmöglichkeiten anzeigen lassen, welche dich wahrscheinlich weiterbringen. Die entsprechenden Hotspots werden grün angezeigt.



### Hinweise zur Verwendung:

Benutze die Spielhilfen nur im Notfall. Es gehört zum Spielerlebnis, dass man manche Dinge suchen und ausprobieren muss. Über das Konfigurationsprogramm (Datei 'Setup.exe') kannst du die einzelnen Spielhilfen an- und abschalten.



## Tipps

Falls du im Spiel nicht weiterkommst, dann beherzige folgende Tipps:

### **Sprich mit jeder Person:**

Ohne die Hilfe deiner Mitmenschen wirst du nicht weit kommen. Denke auch daran, dass du deine gesammelten Gegenstände Personen zeigen kannst.

### **Schau dir deine Umgebung genau an:**

Manch nützlichen Gegenstand erkennst du nicht beim ersten Anblick. Viele Verbindungen zwischen den Szenen sind offensichtlich, manche sind etwas versteckter. Solltest du das Gefühl haben, dass du etwas übersehen hast, dann benutze die Leertaste, um die Spielhilfen einzublenden.

### **Achte auf das Hinweisteufelchen:**

Deine Umgebung kann sich im Laufe des Spiels verändern. Solltest du durch ein Gespräch eine wesentliche Veränderung bewirkt haben, dann erhältst du ein akustisches und optisches Signal:



### **Du kannst Gegenstände kombinieren:**

In den allermeisten Fällen ist eine Kombination sinnlos, aber manchmal ist es notwendig.

### **Achte auf die Farbe des Mauszeigers:**

Ein grüner Mauszeiger signalisiert einen bereits besuchten Ort. Diesen Ort kannst du direkt durch Druck auf die zweite Maustaste anspringen. So ersparst du dir lange Laufwege.



## Mitwirkende

Das Spiel wurde nicht komplett von mir in Eigenregie erstellt. Besonders im musikalischen und sprachlichen Bereich habe ich mir ehrenamtliche Unterstützung gesucht. Alle Beteiligten hatten viel Spaß und ich danke allen vom ganzen Herzen. Natürlich danke ich auch allen Testern und allen, die sich Zeit für das Projekt genommen haben.

<b>Martin Lassahn:</b>	Konzeption, Programmierung und Grafik
<b>Michael Garbsch:</b>	Musik und Soundeffekte
<b>Maurice T. Anderson:</b>	unterstützende Soundarbeiten
<b>Olaf Renoldi:</b>	Dialogkorrektur, Sprecher 'Frank', Sprecher 'Anatol', Sprecher 'Lehin'
<b>Tom Vogt:</b>	Sprecherin 'Carmen'
<b>Susanne Reuter:</b>	Sprecherin 'Gudrun'
<b>Anjes Borchers:</b>	Sprecherin 'Christina'
<b>Silke Haupt:</b>	Sprecher 'Nino', Sprecher 'Juan-Manuel'
<b>Gero Wachholz:</b>	Sprecherin 'Tamara'
<b>Nils Weyland:</b>	Sprecher 'Javier'
<b>Dagmar Kötting:</b>	Sprecher 'Carlos'
<b>Andreas Sparberg:</b>	Sprecher 'Paco', Sprecher 'Oscar'
<b>Martin Schäfer:</b>	Sprecherin 'Angelica'
<b>Anja Welzel:</b>	Sprecherin 'Carrie'
<b>Josefine Nickel:</b>	Sprecher 'Victor'
<b>Hans-Detlef Hüggen:</b>	
<b>Britta Sicker:</b>	Song 'At the End of the Day', Gesang + Text
<b>Guido Schröder:</b>	Song 'At the End of the Day', Bass

Folgende Menschen haben uns mit Feedback und Tipps zur Seite gestanden:

- unsere **Familien und Freunde**
- die Besucher der Projektseite: <http://www.timanfaya-game.de>
- das Adventure-Treff Forum: <http://www.adventure-treff.de>
- die Seite <http://www.developia.de>
- das Info-Lanzarote Forum: <http://www.infolanzarote.de>

**Eine umfangreichere Liste findest du auf dem Danksagungen-Bildschirm im Spiel.**



## Kundendienst

Das Spiel wurde auf mehreren Computer-Konfigurationen erfolgreich getestet. Es ist leider nicht möglich, eine Fehlerfreiheit auf allen denkbaren Systemen zu erreichen. Wenn die Systemvoraussetzungen erfüllt sind und das Spiel nicht einwandfrei funktioniert, dann kann das mehrere Ursachen haben. Häufigste Ursache ist eine veraltete Installation (DirectX, Grafik, Sound). Ebenso können eingeschränkte Benutzer-Berechtigungen einer korrekten Ausführung entgegenstehen. Falls du diese Dinge überprüft hast und das Spiel trotzdem nicht läuft, dann helfe ich dir gerne weiter.

**Online-Support:**

<http://www.timanfaya-game.de/forum>

**E-Mail:**

[info@timanfaya-game.de](mailto:info@timanfaya-game.de)





## Eigentumsrecht

Sämtliche Rechte verbleiben bei den Erstellern des Spiels. Eine Verwendung von Grafiken, Musiken oder sonstiger Inhalte außerhalb des Spiels bedürfen meiner Genehmigung.

Es wird keine Gewährleistung übernommen für Schäden, welche direkt oder indirekt aus der Nutzung entstehen; die Nutzung erfolgt auf eigenes Risiko.

Das Spiel ist kostenlos, aber wenn es dir gefällt, dann schicke mir eine Mail oder hinterlasse einen Eintrag in meinem Gästebuch.

**Online-Gästebuch:**

<http://www.timanfaya-game.de/forum/board.php?boardid=3>

**E-Mail:**

[info@timanfaya-game.de](mailto:info@timanfaya-game.de)





## Gesundheitshinweise

### **Lies bitte diese Hinweise, bevor du das Spiel beginnst.**

Auch wenn das Spiel noch so spannend ist, solltest du hin und wieder eine Pause machen. Wenn du jede Stunde aufstehst und dich ein paar Minuten lang bewegst, dann wäre das klasse. Starte das Spiel nur, wenn du nicht müde bist und das Spiel richtig genießen kannst. Für die Atmosphäre im Spiel wäre es zwar gut, in einem dunklen Raum zu spielen, aber deine Augen freuen sich über jede zusätzliche Beleuchtung. Setz dich nicht zu nah vor den Bildschirm, am besten so weit, dass du noch alle Texte bequem lesen kannst.

Computerspiele können bei manchen Menschen epileptische Anfälle oder Bewusstseinsstörungen auslösen. Falls dir beim Spielen schlecht wird oder du in der Vergangenheit schon einmal ähnliche Probleme hattest (z.B. bei Blitzlichtern oder Lichteffekten), dann solltest du dich sofort an einen Arzt wenden. Anzeichen für derartige Anfälle können sein: Sehstörungen, Muskelzucken, Übelkeit, Krämpfe, unkontrollierte Bewegungen oder Schwindelgefühl.

Kinder sollten nur unter Aufsicht der Eltern am PC spielen.

