

# FEUERSTURM



## Kapitel Eins: Zurück in die Welt

Er kam aus dem Nichts, der unheilvolle Feuersturm. Mitten in der Stadt tauchten sie auf, die grausamen Flammen, die das Geschehen auf unserer Welt für immer verändern sollten. Unser Hauptcharakter jedoch wird nicht vom Feuer umgebracht, er wird ergriffen, fällt in ein Koma und wacht erst nach 60 Jahren wieder auf. Um ihn herum hat sich indessen beinahe alles verändert...

Feuersturm ist ein Point- and Click-Freeware-Adventure, erstellt mit dem AdventureGameStudio von Chris Jones. Das Spiel basiert auf einem zwei Jahre alten Traum von mir, den ich immer auf irgendeine Weise kreativ umzusetzen gedachte – denn es war ein schockierender wie mitreißender Traum.

## *Feuersturm – Kapitel Eins*

### Credits:

#### **Tobias Schmitt (FireOrange):**

Handlung  
Idee  
Texte  
Skripting  
Rätsel  
Intro-, und Outro-Grafiken

#### **Martina Loecker (Loma):**

Kunstwerke  
Hintergrundgrafiken

#### **Ramon Wilhelm (Rayman):**

Charakterdesign  
Design der Inventargegenstände  
Cutscene- / Outrografiken

#### **Musik:**

Queen: The Prophet's Song  
Gustav Holst: Neptun/  
und die Traum-Musik wurde von **BlueGryphon** erschaffen

*Alle Musikstücke liegen im Midi-Format vor.*

#### **Sprecher:**

Mulle The Maniac

### Die Serie:

„Feuersturm – Kapitel Eins“ ist erst der Anfang einer mehrteiligen Adventurereihe. Die Episoden sind meist recht kurz, was aber aufgrund des „Freeware-Preises“ eigentlich kein Verbrechen sein sollte. Die einzelnen Episoden werden in unregelmäßigen Abständen erstellt und stets auf der Website <http://fs.secondmoon.de> veröffentlicht. Welche Anzahl an Kapiteln erscheinen wird, ist mir bislang noch unklar.



# Wie entpacke ich Feuersturm?

Feuersturm ist als 7zip-Datei verpackt. Sobald du die Datei heruntergeladen hast, brauchst du also eine der folgenden Anwendungen:

WinRAR (Download unter: [www.winrar.de](http://www.winrar.de))

7zip (Download unter: [www.7-zip.org](http://www.7-zip.org))

7zip-Portable (Download unter: [http://portableapps.com/apps/utilities/7-zip\\_portable](http://portableapps.com/apps/utilities/7-zip_portable))

7zip-Portable muss vorher nicht installiert werden, man kann es sofort verwenden!

Nun möchte ich das Entpacken des Spiels am Beispiel von WinRAR erläutern:

Nehmen wir an, du hast die Datei auf den Desktop heruntergeladen. Machen wir erstmal einen Rechtsklick auf den Desktop und klicken anschließend auf Neu -> Ordner – nun haben wir einen neuen Ordner in diesem Verzeichnis erstellt, den wir am besten „Feuersturm“ nennen.

Der nächste Schritt ist das Entpacken der Dateien in diesen Ordner. Klicke auf die 7z-Datei und öffne sie mit WinRAR, falls das noch nicht automatisch so festgelegt ist. Wenn du nun die Spieldateien vor dir siehst, musst du sie aus dem 7z-Archiv in den Ordner „Feuersturm“ ziehen und schon kannst du das Spiel jederzeit von besagtem Ordner aus starten. Die Startdatei ist übrigens die „Feuersturm.exe“.

Ach ja, es geht sogar noch leichter: Wenn du WinRAR nach der Installation allgemein zum Entpacken aller archivierter Dateien festgelegt hast, mache einen Rechtsklick auf die 7z-Datei und wähle dann „Entpacken in Feuersturmkap1“ aus. Er legt somit den Ordner automatisch an.

***Es klappt nicht?** Das Spiel lässt sich aus irgendeinem Grund nicht entpacken? Oder ist meine Anleitung nicht gut genug? Kein Problem, daran soll es nicht scheitern. Frag einfach per E-Mail bei mir nach: [TobiasSchmitt@secondmoon.de](mailto:TobiasSchmitt@secondmoon.de) oder stell deine Frage im Feuersturm-Forum (siehe Website!) oder in anderen Foren, in denen ich anzutreffen bin.*

# Aller Anfang ist schwer: Kurzer Einblick ins Spielgeschehen



Feuersturm ist ein Spiel, das man aus der Ich-Perspektive, der 1. Person, spielt. Einen Charakter zu steuern ist also nicht notwendig. Wir haben es hier mit einem Point- & Click-Adventure zu tun, es wird also hauptsächlich die Maus benötigt. Nach dem Vorbild von Lucas Arts habe ich das Verben-GUI verwendet, es enthält folgende Befehle:

**Sieh** – ein Befehl, der die ganze Zeit über aktiv ist, wenn man ohne vorherige Aktivierung eines anderen Befehls über den Bildschirm fährt. Man kann alle Hotspots am Bildschirm betrachten und enthält zu allem ein individuelles Kommentar.

**Benutze** – Aktiviere diesen Befehl, wenn du etwas „benutzen“ willst, damit könnte zum Beispiel die Mauer auf dem Bild gemeint sein. Würdest du gerne auf die Mauer klettern? Aktiviere „Benutze“ und klicke dann auf die Mauer! Außerdem kannst du ein Item aus dem Inventar benutzen. Danach erscheint meist ein „Benutze Item mit“ in der Befehlsleiste. Klicke nun auf einen Hotspot im Bildschirm, mit dem man das Item vielleicht sinnvoll kombinieren könnte. Oder versuche es mit einem anderen Item zu verwenden!

**Nimm** – Liegt irgendwo etwas herum, das man vielleicht aufheben könnte? Versuche es mit dem Nimm-Button!

**Öffne** – Dieser Befehl eignet sich für Türen, Fenster, Klodeckel... oder exotischere Dinge – probiere es aus!

**Schließe** – Das ist dasselbe wie oben, nur umgekehrt. Damit kann man z.B. offene Türen wieder verschließen.

**Gib** – Dieser Befehl eignet sich nur bei Lebewesen (Gesprächspersonen, Haustieren, etc.). Möchtest du einer Person einen Gegenstand aus dem Inventar anbieten? Klicke auf Gib, dann auf das Item und sobald du ein „Gib Item an“ in der Befehlsleiste siehst, klickst du auf die jeweilige Person!

**Ziehe** – Nun ja, woran zieht man so? An Haaren sollte man nicht ziehen, das tut weh. Aber du könntest zum Beispiel an der Kette einer Glocke ziehen, damit ein Klang ertönt.

**Drücke** – Drücken kann man gegen lose Mauersteine, damit sie rausfallen. Nur ein Beispiel. Durch diesen Befehl sind in Adventures schon einige Geheimtüren entdeckt worden.

## Feuersturm – Kapitel Eins

**Rede** – Aktivierst du diesen Befehl, erscheint ein „Rede mit“ in der Befehlsleiste. Damit kannst du nun eine Gesprächsperson anklicken. Anschließend wirst du evtl. in einem Dialog-GUI landen. Dort kannst du verschiedene Sätze anwählen um dem anderen Charakter Informationen zu entlocken und mit der untersten Option kann man im Normalfall den Dialog beenden.

**Bedenke:** *Es gibt sehr viele Hotspots im Spiel, die man anklicken kann. Aber viele davon sind für die Lösung des Spiels absolut unnötig. Halte dich nicht mit jedem Hotspot auf. Die Berge am Friedhof werden dich wohl kaum weiterbringen – dazu bist du auch viel zu weit von ihnen entfernt. Betrachten schadet aber nie, schließlich erhält man stets ein tolles Kommentar dafür.*

Soviel zum Verben-GUI. Ich denke, es ist sowieso viel zu einfach um besonders ausführliche Erklärungen dazu abzuliefern. Natürlich kannst du auch Szenenbilder verlassen und neue Szenenbilder betreten. Das funktioniert durch die Feuerpfeile auf dem Bildschirm. Sie können nach Westen führen, nach Süden, nach Osten oder nach Norden. Die Richtung zeigen sie ohnehin selbst an. Klicke einfach ohne Aktivierung eines Befehls auf diese Pfeile und du verlässt automatisch den Raum. Einige Optionen, die während des Spielverlaufs nützlich sind, müssen über die Tastatur ausgewählt werden:

**Speichern, Laden, Spiel beenden** – Drücke F5 und du kommst in das dafür vorgesehene Menü. Dort kannst du alle diese Punkte auswählen. Das Spiel kann jederzeit abgespeichert werden, solange du dich nicht inmitten einer Filmsequenz befindest. „Flüchten“ beendet das Spiel.

**Neustart** – Drücke F8 und bestätige mit J!

**Pause** – Drücke die Leertaste! Drücke diese erneut um zum Spiel zurückzukehren!

### Das Tresor-Rätsel: Ein paar Hinweise



Ja, das ist er, der Tresor. Wenn du diesen Bildschirm vor dir siehst, hast du ihn gefunden und musst die Kombination herausfinden. Achte auf Hinweise in deiner Umgebung. Was könnte auf eine Kombination schließen? Ein Tipp: Vielleicht musst du dazu auch an unterschiedlichen Stellen suchen! Falls du übrigens keine römischen Zahlen lesen kannst: In der obersten Reihe stehen von links nach rechts die Zahlen 1-3, darunter 4-6 und ganz unten 7-9. R steht für Reset, d.h. wenn du darauf klickst, kannst du alles nochmal neu eingeben.

**Du hängst fest?** *Du hast Probleme bei einem bestimmten Rätsel? Kein Problem, daran soll es nicht scheitern. Frag einfach per E-Mail bei mir nach: [TobiasSchmitt@secondmoon.de](mailto:TobiasSchmitt@secondmoon.de) oder stell deine Frage im Feuersturm-Forum (siehe Website!) Oder du wartest auf die Komplettlösung, die ich sicher irgendwann nach dem Release dieses Kapitels auf der Feuersturm-Website veröffentlichen werde.*

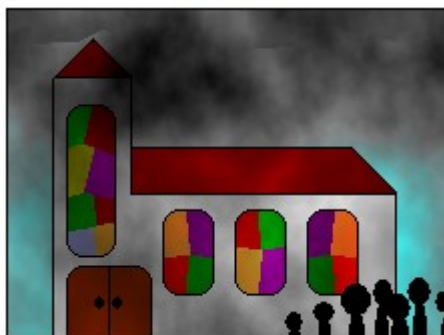
## Feuersturm-Comic

Diesen Comic habe ich während der Produktion von „Feuersturm – Kapitel 1“ erstellt. Ursprünglich hatte ich sogar geplant aus besagtem Traum einen Comic mit mehreren Episoden zu erstellen. Da mir dazu wohl das Talent fehlt und dieses Thema nur sehr schwierig als Comic umzusetzen ist, habe ich diese Idee bald verworfen. Als ich sie wieder aufgegriffen habe, ist mir die Idee gekommen ein Grafikadventure zu machen, das auf dem Alptraum basiert. Nun ist die interaktive Umsetzung da und ich möchte euch trotzdem nicht meinen kleinen unbedeutenden Comic vorenthalten, vielleicht gefällt er euch ja sogar.

Thematisiert wird hier das Auftreten des Feuersturms, nicht die Zeit danach, wie im Adventurespiel. Viel Spaß beim Lesen!



*Der Zeiger bleibt stehen... die Zeit scheint zu stoppen, als der Himmel beginnt sich rot zu färben. Auch wenn kein Mensch das Unheil hat kommen sehen, stehen sie nun da und starren auf den eigenen Tod.*



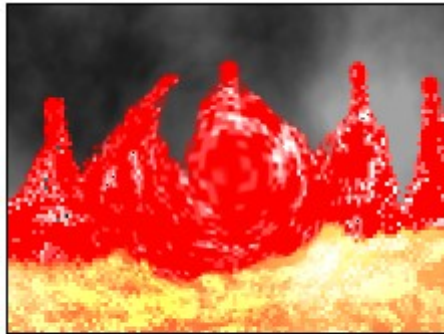
*Ein dunkler Himmel ist der Vorbote des plötzlichen Unglücks.*

*Dann kommt das Feuer...*

*Fortsetzung auf der nächsten Seite!*

## Feuersturm – Kapitel Eins

### Feuersturm-Comic (2)



*Tobende Flammen setzen  
alles in Schutt und Asche  
und nehmen Menschenopfer  
in gigantischer Menge.*



*Der Sturm tötet und zerstört,  
verschont jedoch viele  
Menschenleben. Doch jene,  
die nicht vom Feuer ergriffen  
wurden, leben von nun an in  
einer veränderten Welt.*



(C) Tobias Schmitt 2007

## Feuersturm – Kapitel 2

Feuersturm – Kapitel 2 wird nach dem Cliffhanger am Ende dieses Kapitels direkt an den Ausgangspunkt dieser Geschichte anknüpfen. Das Erscheinungsdatum werde ich nicht vorzeitig verraten, weil ich es ja auch selbst nicht sagen kann. Über die Feuersturm-Website <http://fs.secondmoon.de> werde ich euch aber auf dem Laufenden halten. Vor allem Besuche des Forums möchte ich hierzu empfehlen. Bekannt ist bereits der Untertitel der Episode: „**Der unheimliche Zug**“ wird insgesamt etwas düsterer und schauriger als sein Vorgänger und wird zu einem großen Teil bei Nacht spielen. Außerdem wird man in manchen Szenen in die Rolle des Feuersturmwissenschaftlers Klaus Ganzwerd schlüpfen – hierbei wird man auch in der Zeit zurückversetzt und kommt in den Genuss von zwei Handlungssträngen. Es wird also spannend bleiben.

## Queen: The Prophet's Song

Oh oh people of the earth  
Listen to the warning the seer he said  
Beware the storm that gathers here  
Listen to the wise man

I dreamed I saw on a moonlit stair  
Spreading his hand to the multitude there  
A man who cried for a love gone stale  
And ice cold hearts of charity bare  
I watched as fear took the old mans gaze  
Hopes of the young in troubled graves  
i see no day I heard him say  
So grey is the face of every mortal

Oh oh people of the earth!  
listen to the warning the prophet he said  
For soon the cold of night will fall  
Summoned by your own hand

Ah ah children of the land  
Quicken to the new life take my hand  
Fly and find the new green bough  
Return like the white dove

He told of death as a bone white haze  
Taking the lost and the unloved babes  
Late too late all the wretches run  
These kings of beasts now counting their days  
From mothers love is the son estranged  
Married his own his precious gain  
The earth will shake in two will break  
And death all round will be your dowry

Oh oh people of the earth  
Listen to the warning the seer he said  
For those who hear and mark my words  
Listen to the good plan

Oh oh oh oh and two by two my human zoo  
Theyll be running for to come  
Running for to come out of the rain

Oh flee for your lives who heed me not  
Let all your treasures make you fear for your life  
Deceive you not the fires of hell will take you  
Should death await you

Ah people can you hear me?

## *Feuersturm – Kapitel Eins*

And now I know and now I know  
And now I know and now I know  
That you can hear me  
And now I know and now I know  
And now I know now I know  
Now I know now I know  
Now I know now I know  
Now I know  
The earth will shake in two will break  
Death all around around around around  
Around around around around  
Now I know now I know  
Now I know now I know  
Now I know now I know  
Now I know now I know  
Now I know now I know  
Now I know  
Wo wo wo wo wo wo wo wo  
Listen to the wise listen to the wise  
listen to the wise  
Listen to the wise listen to the wise man  
La la  
La la la la la la  
La la la la la la  
La la la la la la  
La la la la la la  
La la la la la la  
La la la la la la  
La la  
La la  
La la  
Come here I hear you  
Come here I hear you  
Come here I hear you  
Ah ah ah ah ah  
Listen to the man listen to the man listen to the man listen  
To the mad man

God gave you grace to purge this place  
And peace all around may be your fortune  
Oh oh children of the land  
Love is still the answer take my hand  
The vision fades a voice I hear  
Listen to the madman!  
But still I fear and still I dare not  
Laugh at the madman!

*Der Song und der Text unterliegen dem Copyright der Rockband QUEEN.*

*Dieses Handbuch wurde erstellt von Tobias Schmitt.*