

# Finster

1996 hatten wir genug! Schon lange werkten wir an einem Computerspiel und standen vor der Entscheidung: Entweder unser Werk mit einem Partner zusammen zu einem richtigen Spiel mit toller Story, spannenden Quests und einer atmosphärischen Welt weiterzuentwickeln, oder aber: Das Ganze beiseite legen, um uns auf das Informatikstudium zu konzentrieren.

„Space&Time“ hieß die Grafik-Engine von Dieter und Ulf, die in Pascal und ein wenig Assembler geschrieben wurde und sich im Wesentlichen an Titeln wie „Ultima Underworld“ oder auch "The Elderscrolls: Arena" orientierte. Ein paar Freunde von uns haben übrigens auch ein paar Beiträge beigesteuert ... schaut einfach mal in die Credits. Engine und Spiel waren damals natürlich noch längst nicht fertig!

Wir entschlossen uns, es einmal mit einigen bekannten Spieleschmieden in Deutschland zu versuchen und investierten noch einmal etwas Zeit in eine Demo-Version, der wir den Namen „Finster“ gaben. Auch das war zwar nicht unsere Vorstellung von einem zukünftigen Spielehit, sollte aber Wege dorthin aufzeigen. Ein wenig kann man neben all den SciFi-Element (im Wesentlichen inspiriert durch „System Shock“) auch schon Grundzüge des späteren Gothic erkennen:

- Das Fantasy-Setting sticht schon klar heraus
- Anders als bei Ultima Underworld bewegt man sich hier auch viel in einer „Overworld“ (an der Oberfläche)
- Es war eindeutig ein Rollenspiel mit entsprechenden Charakter-Werten und „Anziehpuppe“ ... In Gothic wurde der Spieler selbst, dank 3rd-Person, zu einer solchen :-)
- Dialoge mit NPCs standen im Mittelpunkt
- Irgendwo in der Demo gibt es einen NSC namens „Gorn“ (eine Torwache)
- u.v.m.

Man könnte natürlich noch weitere Parallelen zu Gothic und späteren Spielen von Piranha Bytes entdecken, aber das wäre an den berühmten Haaren eines Orks herbei gezogen:

- Die Möglichkeit, fliegen zu können, nimmt das Jetpack von Elex vorweg. Auch die Mixtur aus Science Fiction und Fantasie kommt einem heutzutage irgendwie bekannt vor

- Der verrückte Gärtner in einer der Episoden erinnert mich irgendwie an "Baal Netbek"
- Der "Oldenburger Charme" musste allerdings dem "Ruhrpott-Charme" weichen :-)

Die Demo ist natürlich von (damals) aktuellen Titeln stark beeinflusst: Ultima Underworld, System Shock, DSA und "The Elder Scrolls: Arena" waren Vorbilder. Und das sieht man auch. Selbst einige Texturen sind zumindest von anderen Spielen inspiriert oder gar diesen entnommen: Ich hoffe, man wird uns dies verzeihen ... immerhin war die Demo nie für die Öffentlichkeit bestimmt.

Wir waren weder Grafiker noch 3D-Designer; keine Roman-Autoren und nur Hobby-Musiker! Doch eins konnten wir schon hinlänglich genug: Programmieren! Das Ganze musste sich technisch nicht wirklich hinter den damaligen Spielen verstecken, war aber noch nicht auf das vorbereitet, was in den folgenden Jahren auf dem Spielmarkt erscheinen sollte.

Zusammen mit Greenwood (später „Piranha Bytes“) haben wir dann neu angefangen und die Spielengine „ZenGin“ entwickelt: C++ statt Pascal, Windows statt DOS, alles in 3D, Nutzung von Glide (Voodoo-Grafikkarten) und später noch der Umstieg auf DirectX, u.v.m.

So, genug der Vorrede: Damit du nun unsere Demo starten kannst, benötigst du eine spezielle Software: DOSBox-X! Diese ermöglicht heute noch, all die vielen Spiele der 80er und 90er auszuführen, die damals noch unter MS DOS liefen. Man kann den Entwicklern diesen feinen Software nicht genug dafür danken.

# DOSBox-X

DOSBox-X simuliert eine komplette DOS-Umgebung. Am 1. Juli 2022 erschien eine Version, die einige wichtige Erweiterungen mitbringt, damit Finster läuft. Ein ganz großes Dankeschön geht dazu an Florian vom Projekt [PhoenixTheGame](#), der das Ganze ins Rollen gebracht hat, und an Jonathan Campbell für die Anpassung in der DOSBox-X ... extra für Finster!

---

Zunächst einmal der Link zur Homepage von DOSBox-X: <https://dosbox-x.com>

Unter **Linux** kannst du mit dem [Package-Manager](#) mal schauen, ob DOSBox-X mindestens in der Version 0.84.1 zur Verfügung steht. Für **Windows**, **Mac** und **Linux** kannst du auch entsprechende Installationsdateien direkt von der Homepage von DOSBox-X herunterladen.

## Vorbereitungen

Bevor du DOSBox-X startest, solltest du ein Verzeichnis anlegen: Das Arbeitsverzeichnis der DOSBox. Unter Linux beispielsweise „~/dos“ oder bei Windows „C:\dos“. Darin kannst du schon mal zwei weitere Verzeichnisse „drive\_a“ und „drive\_c“ anlegen. Bei mir sieht das dann wie folgt aus:

```
C:\dos
C:\dos\drive_a
C:\dos\drive_c
```

Nun kannst du DOSBox-X erstmals starten. Machst du das über deine Konsole, dann solltest du einen zusätzlichen Parameter angeben:

```
prompt> dosbox-x -promptfolder [ENTER]
```

Beim Start sollte dich DOSBox nach dem Arbeitsverzeichnis fragen. Verwende dazu das eben angelegte Hauptverzeichnis (C:\dos), beantworte die folgende Frage mit „Ja“ und beende das Programm danach direkt wieder. Nun sollte auch eine Konfigurationsdatei angelegt worden sein.

# Konfiguration von DOSBox-X

DOSBox-X lässt sich sehr umfangreich konfigurieren, auch über das DOSBox-X-Fenster. Aber ich zeige hier, wie man die Konfigurationsdatei findet und dauerhaft anpasst, so dass Finster läuft.

Nach dem ersten Start sollte - wie gesagt - eine Konfigurationsdatei angelegt sein:

- Unter Windows liegt diese im Installationsverzeichnis der DOSBox  
z.B. C:\DOSBox-X\dosbox-x.conf
- Unter Linux liegt diese im Verzeichnis  
~/.config/dosbox-x/.

Diese Konfigurationsdatei ist in **Abschnitte** unterteilt, deren Name in eckigen Klammern geschrieben ist (zum Beispiel: [dos]). Darunter befinden sich – nach einer ausführlichen Dokumentation – die entsprechenden Einstellungsoptionen:

```
[dos]
# Dokumentation ...
ems = false
...
```

Wenn ich im Folgenden eine Konfiguration beschreibe, dann führe ich immer den Abschnitt sowie die anzupassende Konfiguration an. Du musst diese in der Datei dort finden und die Einstellung entsprechend anpassen. Fehlt die Einstellung, kannst du die komplette Zeile innerhalb des genannten Abschnitts hinzufügen.

## Notwendige Konfiguration für Finster

Zunächst zu den wichtigsten Einstellungen, damit Finster überhaupt läuft:

```
[video]
ignore sequencer blanking = true
```

```
[cpu]
cycles = fixed 20000
```

```
[dos]
ems = false
```

## Laufwerke A und C mounten

Nun werden wir dafür sorgen, dass die Verzeichnisse „drive\_a“ und „drive\_c“ als Laufwerke A und C in DOSBox gemountet werden, und zwar automatisch bei jedem Start der DOSBox. Ergänze die Konfigurationsdatei dazu ganz am Ende im Abschnitt [autoexec] um die MOUNT-Zeilen aus folgendem Beispiel, ersetze dabei die von mir verwendeten Pfade durch dein angelegte DOS-Verzeichnis:

```
[autoexec]
# Lines in this section will be run at startup.
# You can put your MOUNT lines here.
MOUNT A C:\dos\drive_a
MOUNT C C:\dos\drive_c
```

## Tastatur auf Deutsch umstellen

Bei mir wurden Anzeige und Tastatur nicht automatisch auf Deutsch umgestellt. Dazu musste ich in der Konfiguration folgendes anpassen:

```
[config]
country = 49,858

[dos]
keyboardlayout = de
```

Die 49 steht für Deutschland, die [858](#) ist eine Codepage für westeuropäische Sprachen. Beim nächsten Start der DOSBox solltest du dann alle üblichen Zeichen mit der Tastatur in DOS eintippen können, insbesondere den Doppelpunkt, Backslash (\) und die Umlaute.

## Bildschirmgröße ändern

Du kannst das DOSBox-Fenster auch skalieren. Bei mir funktioniert die 2-fach-Skalierung ganz gut. Das hängt aber von deiner Bildschirmauflösung ab. Dazu einfach im Video-Menü den Scaler auf „Normal 2X“ umstellen und zusätzlich den Menüpunkt „Force scaler“ aktivieren.



Damit das dauerhaft so eingestellt ist, musst du die Einstellung in der Konfigurationsdatei anpassen. Ich würde es aber vorher einmal ausprobieren, ob das DOSBox-Fenster so noch auf den Bildschirm passt!

Hier die notwendige Anpassung in der Konfigurationsdatei:

```
[render]
scaler = normal2x forced
```

# Finster installieren und starten

Du solltest nun folgende Einstellungen erfolgreich angepasst haben:

- EMS deaktiviert (false)
- CPU Cycles fest auf 20.000 gestellt
- „Ignore Sequencer Blanking“ aktiviert (true)
- Die Tastatur und Ländereinstellungen auf DEUTSCH gestellt
- optional die Auflösung verdoppelt (normal2x forced)

Außerdem sollten beide Laufwerke korrekt gemountet werden, sobald du die DOSBox startest. Diese zeigt dir beim Start direkt an, dass zwei Laufwerke (drive\_a und drive\_c) gemounted wurden:

```
HAVE FUN WITH DOSBox-X !
Z:\>MOUNT A /home/bespecke/apps/dosbox/DRIVE_A
Drive A is mounted as local directory /home/bespecke/apps/dosbox/DRIVE_A/
Z:\>MOUNT C /home/bespecke/apps/dosbox/DRIVE_C
Drive C is mounted as local directory /home/bespecke/apps/dosbox/DRIVE_C/
```

## Installation

Du hast nun die Wahl, das Original-Finster "finster-install.zip" zu installieren (Variante 2) oder eine angepasste ZIP-Datei "finster-runnable.zip" herunterzuladen, welche keine Installation benötigt (Variante 1).

Letzteres enthält im Vergleich zum Original ein paar wenige Anpassungen, wobei der Spielfunktionen identisch sind:

- (Rechtschreib-)Korrekturen einiger Texte (Dialoge vor allem)
- Eine kleine Ergänzung in den „Credits“

### Variante 1: Installation durch Entpacken (angepasste ZIP-Datei)

In diesem Abschnitt zeige ich die (einfachere) Einrichtung von Finster ohne Installation durch einfaches Entpacken der ZIP-Datei "finster-runnable.zip". Möchtest du die Originalversion installieren, so fahre mit dem nachfolgenden Abschnitt fort.

Lade die ZIP-Datei „finster-runnable.zip“ herunter und entpacke diese in das Verzeichnis „drive\_c“. Dann starte DOSBox-X und wechsel dort zum Laufwerk C:

```
Z:> C: [ENTER]
```

Im nachfolgenden Abschnitt zeige ich, wie du die Original-Version installierst. Diesen Teil kannst du aber überspringen und direkt mit den Einstellungen der "Soundkarte" fortfahren.

## Variante 2: Installation des Originals

Um die Originalinstallation von Finster zu starten, lade die ZIP-Datei „finster-install.zip“ herunter und entpacke diese in das Verzeichnis „drive\_a“.

Starte dann DOSBox-X und wechsle zum Laufwerk A, indem du „A:“ eingibst und ENTER/RETURN drückst:

```
Z:\> A: [ENTER]
```

Gibt den Befehl „dir“ ein und prüfe, ob die Installationsdateien vorhanden sind:

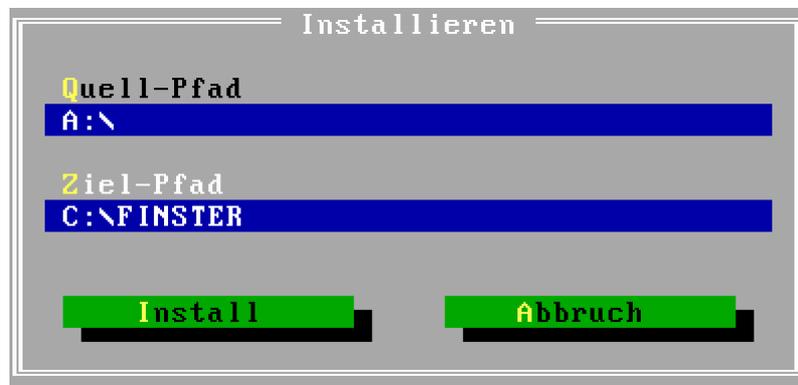
```
A:\> dir [ENTER]
!FINSTER A01 1.457.079
!FINSTER A02 1.456.864
!FINSTER A03 586.113
!FINSTER ARJ 1.246.133
ARJ EXE 115.808
INSTALL EXE 87.808
README EXE 6.5131
```

Prima. Jetzt können wir die Installation starten:

```
A:\> INSTALL [ENTER]
```



Alle Optionen - außer der ersten - sind zunächst einmal ohne Belang. Dazu später mehr. Beginne die Installation mit dem Menüpunkt „Installieren“. Dazu einfach die ALT-Taste und den hervorgehobenen Buchstaben „i“ drücken. Oder du nutzt die Maus und klickst auf den Button.



Im nun erscheinenden Dialogfenster musst du zunächst den Zielpfad entsprechend anpassen („C:\FINSTER“) und dann den Button „Install“ (ALT-I) drücken. Bestätige danach nochmal mit „OK“ (ALT-K).

Nun startet die Installation. Dazu zwei Hinweise:

- **Die Installation dauert recht lange:** Auf einem normalen Computer wäre das eine Sache von Sekunden, doch wir befinden uns auf einem simulierten Computer der 90er....
- **Zwischendurch bekommst du folgende Frage:** „Insert diskette with next volume. Enter „Y“ when ready“. Dies musst du mit „Y“ (Yes) beantworten. Leider wird das nicht sofort erkannt: Bestätige jeweils 4-mal mit „Y“ bis der Installationsvorgang fortgesetzt wird. Das wiederholt sich noch zwei weitere Male.

Wenn folgendes erscheint, ist Finster auf dem DOS-Laufwerk C installiert.

```
Die Installation ist nun beendet !
Zum starten      : 'FINSTER' eingeben.
Zum Konfigurieren : 'SETUP'  eingeben.

Als erstes sollten Sie FINSTER mit 'SETUP' konfigurieren !!

Es war mir ein Vergnügen !
XMS used: 0 kb
```

Wechsle nun zu Laufwerk C und in das neue Verzeichnis „FINSTER“, falls du dich nicht schon automatisch in diesem befindest:

```
A: \> C: [ENTER]
```

```
C: \> CD FINSTER [ENTER]
```

## Letzte Einstellungen vornehmen

Nun geht es nach einem der beiden Installationsvarianten gemeinsam weiter ...

Wenn du dich im Laufwerk C und im Verzeichnis FINSTER befindest, kannst du noch eine letzte Konfiguration der Soundkarte vornehmen. Rufe dazu das Programm „SETUP.EXE“ auf:

```
C:\FINSTER> SETUP [ENTER]
```

Wieder erscheint das bekannte Menü. Wir wollen nun aber die Soundkarte konfigurieren und nutzen dazu den entsprechenden Menüpunkt (ALT-S). Für eine automatische Erkennung drücke dann den entsprechenden Button bzw. ALT-T.

Zusätzlich kannst du auch die Tastaturbelegung anpassen. Hier gibt es allerdings ein paar Beschränkungen, weil einige praktische Tasten nicht funktionieren („a“ und „m“ zum Beispiel). So kann man leider nicht auf ASDW-Steuerung umstellen oder die Karte auf die Taste "m" legen. Die Belegung von "Fliegen" und "Tauschen" konnte ich aber beispielsweise auf ENTF (Tauchen) und EINFG (Fliegen) ändern. Am Ende der Konfiguration unbedingt den Button „Save & Exit“ nutzen. Weiter unten findest du auch noch die Tastaturbedienung im Detail beschrieben.

## Finster starten

Auf ganz ähnliche Weise starte nun auch die Demo:

```
C:\FINSTER> FINSTER [ENTER]
```

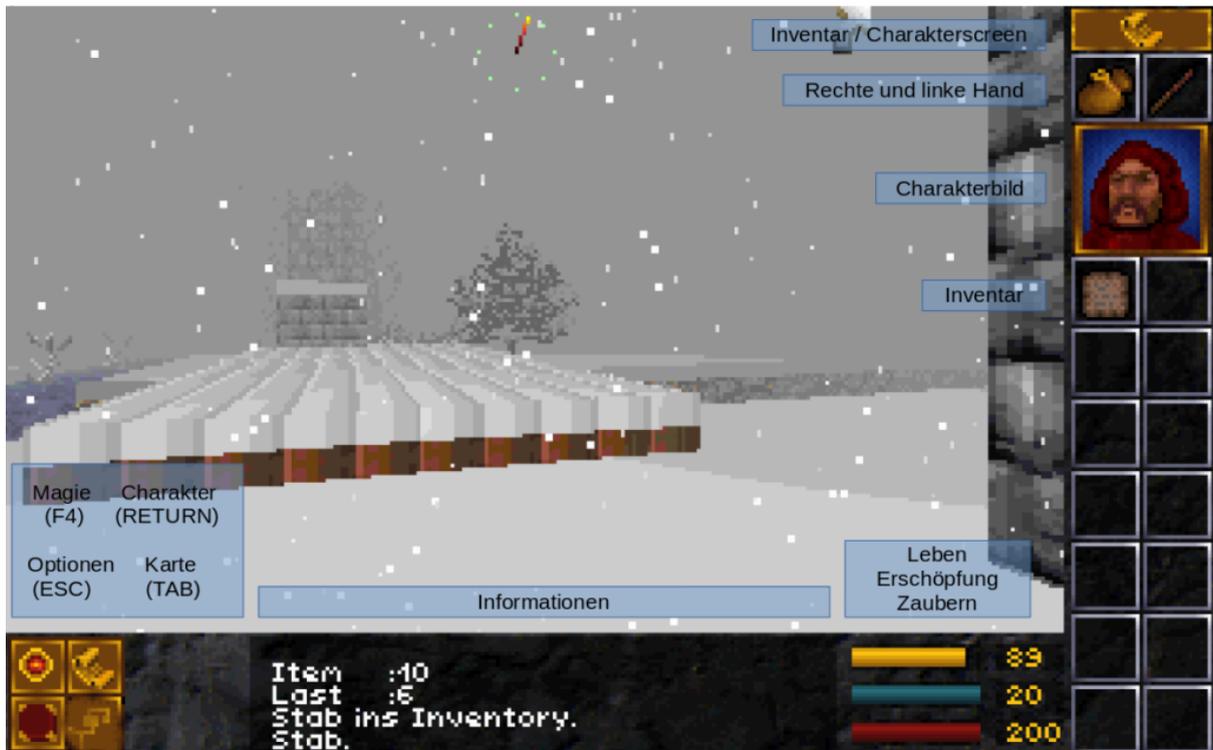
Wenn alles gut geht, startet die Demo nun mit einem kleinen Intro und „fetziger Musik“.

Danach solltest du eine Auswahl an verschiedenen Episoden sehen. Das sind kleine Level, die wir bei der Entwicklung der Spiele-Engine für Tests genutzt haben und zeigen sollten, welche Möglichkeiten diese bietet.



# Bedienung von Finster

Die 90er ... so mussten Rollenspiele damals aussehen ...



Zum Vergleich einige Spiele aus der Zeit



*Ultima Underworld 2*



*The Elder Scrolls: Arena*



*Das Schwarze Auge: Schicksaldklinge*

Ich möchte an dieser Stelle einmal die Bedienung von Finster erläutern.  
Insgesamt orientiert sich die Bedienung mit der Maus übrigens an „Ultima Underworld“.

Vorab einige Hinweise

- Drücke ohne angeschlossenen [Joystick](#) nicht die Taste „0“! Ich weiß noch nicht einmal, ob damals ein Joystick wirklich schon in der Demo funktionierte.
- Die Tastaturbelegung kann zwar geändert werden, es funktionieren aber nicht alle Testen
- Spielstand speichern und laden scheint noch nicht implementiert zu sein (ich erinnere mich nicht)
- Einstellungen wie Texturqualität oder Sichtweite haben keinen Effekt, andere Einstellungen wirken sich nur auf ein neu gestartetes Spiel aus (im Debug-Modus kann man vieles aber mit der Tastatur direkt einstellen)
- Du wirst feststecken, komische Effekte sehen oder dich plötzlich in der DOS-Konsole wiederfinden. Das Ganze ist eine frühe Demo eines Spiels, das wir mit Unterstützung eines richtigen Studios erst fertigstellen wollten!

## Bedienung mit Tastatur und Maus

Aktion	Tastatur
<b>Bewegungen</b>	
Bewegen	Cursortasten
Schneller Bewegen	SHIFT + Cursortasten
Schritt zur Seite	ALT + Cursortasten links/rechts
Nach oben / unten schauen	1 (hoch), 2 (geradeaus), 3 (runter)
Ducken	C
Springen	X

180 Grad Drehung	E
Tauschen/Schwimmen	ROLLEN
Fliegen	Backspace
Leitern	Leertaste + Cursor up
<b>Kampf</b>	
1. Hand (Hauptwaffe)	STRG
2. Hand (Nebenwaffe)	Y
<b>Interaktion</b>	
Schalter/Tür	Leertaste
Mit NPC reden	Klick mit rechter Maustaste und ziehen
Gegenstand betrachten	Klick mit linker Maustaste
Gegenstand aufheben	2x CAPS LOCK Drag'n'Drop mit rechter Maustaste
Gegenstand ablegen	Drag'n'Drop mit rechter Maustaste
Gegenstand in Behälter legen	Drag'n'Drop mit rechter Maustaste
Behälter öffnen	Klick mit linker Maustaste
Gegenstand benutzen	Im Inventar: Klick mit linker Maustaste
<b>Beim Fliegen</b>	
Geschwindigkeit erhöhen	Q

Geschwindigkeit reduzieren	A
<b>Sonstiges</b>	
Gamescreen-Größe ändern	/ und * auf dem Ziffernfeld(NUM)
Karte	TAB
Inventar	RETURN
Optionen	ESC
Magie	F4
Musik toggle	F8
Hilfeseiten	F10

## Debugmodus

Mit der Startoption „-cheaton“ wird Finster mit erweiterten Möglichkeiten gestartet. Alternativ kannst du im Spiel auch den Cheatmodus aktivieren (Ä + ,jau!') Achtung: In diesem Modus beendet ESCAPE die Demo.

Aktion	Tastatur
<b>Bewegungen</b>	
Hoch bewegen	F
Runter bewegen	V
Positions-Reset	R
<b>Informationen</b>	
NPC-Info	N

Speicher-Info	M
Bilder/Sekunde	T
Position	6
Regionen/Sichtfeld	8
<b>Anzeige</b>	
Gouroud an/aus	G
Horizont an/aus	4
Sterne / Schnee / Regen	5
Texturen an/aus	7
Sichtweite +/-	Z / U
„Nebel“ +/-	I / O
<b>Sonstiges</b>	
Item erzeugen	S
Zufälliges Item werfen	W
Alle Items aus der Spielwelt entfernen	K
<b>Cheats</b>	
Party	Ä + party
Magie	Ä + fulir

Heilung	Ä + warzeweg
Debug-Modus im Spiel aktivieren	Ä + jau!

Viel Spaß wünscht  
Bert Speckels, Oldenburg