

Borrowed Time™
An Illustrated Text Adventure
Instructions
For Commodore® 64™/128™

The hunter or the prey. Which would you rather be? Actually, you have no choice, because this time you're both.

Insert disk. Suddenly it's 1934, and you're Sam Harlow, private eye. Nice guy, but somebody wants you dead. Guess who? Better yet, think. Think quick. Because you're living on **Borrowed Time**.

Investigate your way through a web of seedy characters in a blood-thick plot. But be careful now. Somebody's watching, and doom knows every doorway.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64™

- If you are using a joystick, plug it into port #2.
- Turn on computer and disk drive.
- Insert disk, label side up.
- Type: LOAD "*", 8, 1, and press RETURN.

COMMODORE 128™

- If you are using a joystick, plug it into port #2.
- Turn on computer and disk drive.
- Insert disk, label side up.
- Type: GO 64 and press RETURN.
- Type: LOAD "*", 8, 1, and press RETURN.

THE TASK AT HAND

As private eye Sam Harlow, you must discover who is trying to murder you, collect the appropriate evidence and bring it to the police, while avoiding constant attempts on your life.

THE ILLUSTRATED TEXT ADVENTURE EXPLAINED

Overview

You are the central character in a complex adventure that begins in your office. The computer shows you the world from the character's point of view.

In order to save your skin and bring the perpetrator to justice, you must explore your world and its many characters. Search for clues, examine everything, question everyone and be on guard for danger. Then, put it all together and discover your predator. This will take a lot of thinking, some clever approaches, a good memory and a penchant for risk-taking.

INTERACTING WITH THE COMPUTER

Let the computer be your eyes, ears, voice, hands and legs. Tell it what you want to do by using the keyboard or joystick to give it commands. Commands include verbs and nouns: for instance, TALK TO MAN or TAKE WALLET. The computer also understands more complex commands, like GIVE THE FLOWERS TO THE WAITRESS.

You can string commands together, too: TALK TO MAN AND SHOW GUN. However, the computer will perform the commands separately rather than simultaneously. So in this case, if talking to the man gets you "killed", you'll never get the chance to wield your gun.

Of course, the computer isn't as smart as you are. It might not understand all of your commands. Since your vocabulary is bigger, experiment with different words and ways of expressing what you want to do. If an important command is rejected, make several attempts to reword it.

The screen displays a list of verbs and nouns. **These aren't all the words the computer understands**, but they suggest the sorts of words that you can use. They can be used in commands by pointing to them with the joystick.

MOVING FROM PLACE TO PLACE

To move from one location to another, tell the computer the direction you want to go-North, East, South or West. You can use the keyboard by simply typing N, E, S or W, or you can point with the joystick to the desired direction on the screen 'compass.'

After you've memorized (or written down) the layout of the streets and buildings, you may want to make several moves at once. In that case, type or point to a **series** of directions (example: N.E.S.). When typing, be sure to put full stops between letters. However, if something is going to happen to you when you go North, **you won't miss it** by going N.E.S. in one move. Anything that would have happened to you (had you made these directional moves individually) **will occur** by the time you arrive at your ultimate destination.

USEFUL OBJECTS

As you move around, watch for objects that might eventually be useful. These could be mentioned in the text or may only appear on-screen in the visual. So be observant. We will describe how to TAKE or DROP an object later in "Using the Computer".

MAKING DANGEROUS MOVES

Although you have to do all the thinking in **Borrowed Time**, the computer's memory can be very useful. Right before a risky move, give the QUICKSAVE command. Should you meet with your demise with a subsequent move and, thus, end the game, simply give the QUICKLOAD command. The game will return to the scene where you gave the QUICKSAVE command. Hence, you can pick up where you left off without having to replay the entire adventure. Details for this procedure are described later in "Command Shortcuts".

VITAL HINTS TO GET YOU STARTED

Here are some hints that will greatly increase your chances of success:

- Be curious! Be sure to EXAMINE or LOOK AT everything and everyone you see. At times you can even LISTEN.
- GET and TAKE as many objects as you can carry. There's no telling what you might need later on.
- Read the text carefully and study every detail in the visuals. Seemingly unimportant facts or objects may later enlighten your understanding in a crucial situation.
- Don't forget to look **inside** things like drawers, file cabinets, chests, pockets – even trash cans.
- Good detectives write everything down. Descriptions, people, places, case files . . . for easy reference and ultimate solution.
- A map is crucial. Construct one as you go along, noting buildings and landmarks in each scene. This makes it easier to backtrack or to make sequential moves (i.e. N.E.S.).
- One of your best street informants is a blind newspaper vendor by the name of Hawkeye.

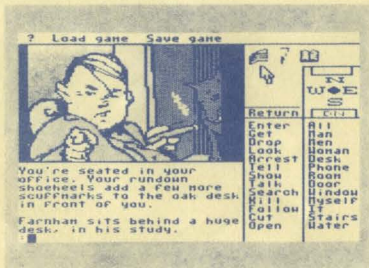
- Conversation is often possible. For instance, if you want some information, approach a character and type TELL ME ABOUT _____ (fill in) _____. (People are often more willing to talk when you show them your gun.)
- Take chances! Use your imagination and try everything. Enter a variety of different commands to pull as much information as you can out of the computer. Dare to be clever! If you frequently save (or QUICKSAVE) the game, you'll never have much to lose.
- Select the TUTORIAL display from the Main Menu **before** your first attempt at **Borrowed Time**. It contains many more examples of commands you can use.

Good Luck!

GETTING STARTED

- Select the TUTORIAL option (#2) on the menu to learn the basics of becoming a first-rate adventurer.
- When you're ready to begin, select the PLAY option (#1).

USING THE COMPUTER



The computer shows you where you are at every stage of your adventure. It will do your bidding so you can move and explore. You can use the keyboard exclusively throughout the game, or you can use it in combination with a joystick in the following ways:

TO MOVE

You can move in any of the four primary directions using the on-screen compass. Use the joystick to point to (N) to go north/forward, (E) to go east/right, (S) to go south/backward and (W) to go west/left. Press fire button to execute the command.

If you prefer, you can simply type the direction with the keyboard (example: Type W to go west) and press RETURN.

If you want to make one long move over several directions, use the keyboard to type the abbreviations (example: N.N.E.S.E.). Remember to put a full stop after each one. Then press RETURN.

TO GET (TAKE) OBJECTS

You begin the game with a wallet and a gun. These are displayed on-screen in your "Inventory". As you progress, you will often encounter additional objects that you'll want to add to this inventory.

- If a desired object is visible on the screen, point to it, using the joystick, and press the button. If the object is 'available' to be taken, it will appear in your inventory.
- If the object is not visible, or if you prefer in either case to use the keyboard, simply type GET THE _____ (fill in) _____ and press RETURN.
- To get every available object in sight, type GET ALL and press RETURN.
- Objects successfully taken will appear on-screen in your inventory. For an on-screen list of your current inventory, type I and press RETURN.

TO DROP OBJECTS

When your inventory space is full, you won't be able to take any more objects unless you DROP at least one of them.

- Use the joystick to point to the unwanted object in your inventory and press the button.
- If you prefer to use the keyboard, type DROP THE _____ (fill in) _____ and press RETURN.
- To drop **all** the objects in your inventory, type DROP ALL and press RETURN.

TO EXAMINE OBJECTS

By examining every person, place and thing, you will often get valuable clues in the text responses.

- Use commands like LOOK AT or EXAMINE when referring to the object of your curiosity.
- Again, you can type the commands entirely with the keyboard or use the joystick to point to the objects, nouns and verbs on the screen display.

TO SAVE A GAME

If you wish to stop playing in the middle of a game, you can assign a number to it and save it onto the disk. Then, at a later time, you can pick up right where you left off.

ON THE KEYBOARD

- Type SAVE GAME and press RETURN.
- Follow the on-screen request for number assignment.

USING A JOYSTICK:

- Bring the arrow to the top left half of the screen. You will see the word "SAVE" at screen top.
- Press and **hold** the joystick button to view the "pull down" menu.
- The marker to the left of the numbers indicates the last game saved.
- Point to the number you wish to assign to the new game.
- Release the button.

TO LOAD A GAME

Any game that is saved can be loaded back into the computer and onto the screen.

The procedures for loading a game are the same as for saving a game, described above. Just type LOAD GAME (instead of "Save Game") or, if you're using a

joystick, point to the pull down LOAD menu (instead of the SAVE menu) as described above.

COMMAND SHORTCUTS

QUICKSAVE/QUICKLOAD. Type QUICKSAVE before each risky move! It will enact an **informal** saving of your current game, with no number assignment given. It is automatically erased when another game is Quicksaved. Should you meet with your demise and, thus, end the game, type Y to begin the game again; then type QUICKLOAD. This will load the game from Quicksave, and you can pick up where you left off.

PRE-SET COMMANDS. Two columns of words appear on the right side of the screen. The first column contains verbs; the second contains nouns. To cut down typing time, point to a desired word with joystick and press the button. The word will appear on the command line.

TO ERASE part or all of a command line, use the delete key.

FUNCTION KEYS. Your computer's function keys are additional shortcuts to typing commands. Whenever a function key is pressed, the following words will appear on the command line:

KEY	FUNCTION
1	SAVE GAME
2	LOAD GAME
3	REPEAT LAST COMMAND
4	TELL ME ABOUT (fill in)
5	DROP (fill in)
6	GET ALL
7	QUICKSAVE
8	QUICKLOAD

Commodore 64™/128™ are trademarks of Commodore Business Machines (UK) Ltd.

ARE YOU THE CREATIVE GENIUS WE'RE LOOKING FOR?
If you have written any software in Assembler/Machine Code which you think meets Activision's high standards, then please contact our Product Development Manager on 01-935 1428

Borrowed Time
Ein illustriertes Abenteuer in Textform
Bedienungsanleitung
Für Commodore 64/128

Ladeanweisung

Commodore 64

- Wenn Sie einen Joystick verwenden, stecken Sie ihn in Anschlußstelle #2.
- Schalten Sie Computer und Diskettenlaufwerk ein.
- Diskette einlegen, etikettierte Seite nach oben.
- Geben Sie LOAD "*" ,8,1 ein und drücken Sie RETURN.

Commodore 128

- Wenn Sie einen Joystick verwenden, stecken Sie ihn in die Anschlußstelle #2.
- Schalten Sie Computer und Diskettenlaufwerk ein.
- Diskette einlegen, etikettierte Seite nach
- Geben Sie GO 64 ein und drücken Sie RETURN.
- Geben Sie LOAD "*" ,8,1 ein und drücken Sie RETURN.

DIE BEVORSTEHENDE AUFGABE

Als Privatdetektiv Sam Harlow müssen Sie herausfinden, wer versucht, Sie zu ermorden. Sammeln Sie passende Beweise und bringen Sie sie zur Polizei. Gleichzeitig müssen Sie ständig Angriffe auf Ihr Leben abwehren.

ERKLÄRUNG DES ILLUSTRierten TEXTADVENTURES

Übersicht

Sie (als Sam Harlow) sind die zentrale Hauptperson in einem komplexen Abenteuer, daß in Ihrem Büro beginnt. Der Computer zeigt Ihnen die Welt aus Ihrem Blickwinkel.

Um Ihre Haut zu retten und den Attentäter vor Gericht zu bringen, müssen Sie Ihre Umgebung genau beobachten und kontrollieren. Suchen Sie nach Hinweisen.

Untersuchen Sie alles und jedes und hüten Sie sich vor Anschlägen. Betrachten Sie alles was Sie erleben im Zusammenhang, so werden Sie sicherlich irgendwann Ihren Mörder in spe entlarven. Bis dahin aber werden Sie reichlich nachdenken und Ihr Erinnerungsvermögen strapazieren müssen. Vor allem brauchen Sie Mut zum Risiko.

KOMMUNIKATION MIT DEM COMPUTER

Sie sind zu gleicher Zeit Jäger und Gejagter. Der Computer bzw. der Bildschirm ersetzt Ihnen Augen, Ohren, Arme und Beine. Und auch Ihre Stimme, indem Sie Ihre Kommandos über Tastatur, Joystick eingeben. Ihre Befehlseingaben bestehen im wesentlichen aus Verben und Substantiven, z.B. TALK TO MAN oder TAKE WALLET. Der Computer versteht aber auch umfangreichere Befehle, wie GIVE THE FLOWERS TO THE WAITRESS.

Sie können auch mehrere Befehle zu einem Einzigem verbinden, z.B. TALK TO MAN AND SHOW GUN. Allerdings wird der Computer die Befehle getrennt und nicht gleichzeitig ausführen. Dies birgt Risiken in sich, denn wenn z.B. der erste Teil des Befehles TALK TO MAN bereits zu Ihrem Tode führt, ist es nicht mehr möglich den zweiten Befehlsteil AND SHOW GUN auszuführen.

Natürlich verfügt der Computer nicht über Ihre Intelligenz. Deshalb versteht er auch nicht immer alles, was Sie eingeben. In solchen Fällen müssen Sie andere Ausdrücke der gleichen Bedeutung verwenden.

Auf dem Bildschirm sehen Sie eine Reihe von Verben und Substantiven die Ihnen zeigen, welche Art von Wörtern der Computer versteht. Allerdings umfaßt die Liste nicht den gesamten verwendbaren Wortschatz. Sie können Sie in Befehlen verwenden, indem Sie sie mit Joystick anwählen.

STANDORTVERÄNDERUNG

Um sich von einem Ort zum anderen zu bewegen, geben Sie dem Computer die gewünschte Richtung ein: Nord, Süd, Ost oder West. Bei Eingabe über die Tastatur reicht der jeweilige Anfangsbuchstabe (N,S,E,W), gefolgt von RETURN.

Verwenden Sie einen Joystick, so geben Sie die Richtung auf dem Kompass, den Sie auf dem Bildschirm sehen, an.

Nachdem Sie sich den Lageplan der Straßen, Gebäude und Räume eingepägt oder notiert haben, können Sie ggf. eine ganze Serie von Richtungswünschen eingeben, z.B. N.N.S.E. Dabei ist es unerheblich, ob die Eingabe über die Tastatur

oder Joystick erfolgt. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie zwischen die einzelnen Buchstaben Punkte setzen. Auch hier gilt, daß der Computer die Befehle einzeln in der Reihenfolge der Eingabe abarbeitet.

NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE

Untersuchen Sie jeden Ort, den Sie aufsuchen. Dabei werden Sie sicherlich Gegenstände finden, die später einmal nützlich sein können. Die einzelnen Gegenstände müssen nicht immer auf dem Bildschirm sichtbar sein. Manchmal sind sie auch nur im Text erwähnt. Wie Sie die einzelnen Gegenstände an sich nehmen oder ablegen können, wird in einem anderen Kapitel beschrieben.

ABSPEICHERN DES SPIELS

Bevor Sie riskante Unternehmungen starten, empfiehlt es sich, den derzeitigen Spielstand abzuspeichern. Das erspart Ihnen die Wiederholung des bereits Erreichten. Zum Abspeichern geben Sie QUICKSAVE ein. Danach können Sie Ihrn Risiko-Schritt unternehmen. Geht es schief und Ihr Mörder erreicht sein Ziel, laden Sie den alten Spielstand einfach wieder mit QUICKLOAD und probieren etwas anderes aus. Weitere Details entnehmen Sie bitte dem Kapitel BEFEHLSABKÜRZUNGEN.

WICHTIGE HINWEISE FÜR DEN ANFANG

Hier sind einige Hinweise, die Ihre Erfolgsaussichten erheblich verbessern:

- Seien Sie neugierig! Untersuchen und betrachten Sie alles und jedes. Gelegentlich können Sie sogar zuhören. Die Befehle hierfür sind EXAMINE (= untersuchen), LOOK AT (= ansehen), und LISTEN (= zuhören)
- HOLEN (= GET) und NEHMEN (= TAKE) Sie so viele Gegenstände wie Sie tragen können. Sie wissen nie, wofür diese einmal zu gebrauchen sind.
- Lesen Sie sich den jeweils angezeigten Text genau durch. Studieren Sie jedes Detail des Bildes. Scheinbar unwichtige Dinge oder Hinweise können Ihnen später vielleicht ein 'Aha-Erlebnis' vermitteln.
- Vergessen Sie auch nicht, hinter die Kulissen zu schauen. Durchstöbern Sie also Kommoden, Taschen, oder gar Mülleimer. Verwenden Sie hierfür die Eingabe LOOK INSIDE . . .
- Bute Detektive notieren sich alles akribisch. Jede Kleinigkeit. Damit wird der Gesamtzusammenhang leichter erkennbar.

- Legen Sie sich gleich zu Beginn einen Lageplan an und ergänzen Sie diesen von Bild zu Bild. Tragen Sie dabei auch alles ein, was Sie auf dem Bild sehen. Das erleichtert Ihnen spätere Rekonstruktionen.
- Einer Ihrer besten Informanten ist der blinde Zeitungverkäufer HAWKEYE.
- Eine Unterhaltung mit Personen in der Umgebung ist manchmal möglich. Wenn Sie also von jemanden eine Information wollen, so geben Sie TELL ME ABOUT . . . ein.
Ein kleiner Tip Manchmal erfahren Sie mehr, wenn Sie Ihrem Gegenüber das Gewehr unter die Nase halten. Bei den schrägen Vögeln, die Ihnen begegnen ist das oft die einzige Hilfe.
- Gehen Sie ruhig Risiken ein. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und versuchen Sie dem Computer so viele Infos wie möglich zu entlocken. Speichern Sie das Spiel aber häufig mit QUICKSAVE ab, damit sich das Risiko in Grenzen hält.
- Bevor Sie zum ersten mal mit BORROWED TIME arbeiten, wählen Sie vom Hauptmenue aus die TUTORIAL-Option, die Ihnen eine Reihe weiterer Befehlsbeispiele aufzeigt.
VIEL GLÜCK!

DER ANFANG

Wie bereits erwähnt, empfiehlt es sich, zu Beginn die TUTORIAL-Option aufzurufen. Danach können Sie Ihre ersten 'Gehversuche' unternehmen und vom Hauptmenue aus PLAY aufrufen.

DER COMPUTER



Der Computer zeigt Ihnen in jedem Stadium des Spiels wo Sie sich gerade befinden. Sie können während des Spiels ausschließlich die Tastatur einsetzen, oder wenn Sie wollen, diese in Kombination mit einem Joystick wie folgt beschrieben, einsetzen.

FORTBEWEGUNG

Sie können sich in jede der vier Himmelsrichtungen fortbewegen.

Bei Verwendung der Tastatur geben Sie einfach die Anfangsbuchstaben der Richtungen sind: N,S,E oder W. Vergessen Sie nicht, danach die RETURN-Taste zu drücken.

Arbeiten Sie mit dem Joystick, so peilen Sie die Richtungsanzeigen auf dem Kompass an und drücken den Feuerknopf um den Befehl auszuführen.

Bei langen Befehlsketten, wie z.B. N.N.E.S.E. empfiehlt sich die Tastatur. Vergessen Sie dabei jedoch nicht, Punkte zwischen die einzelnen Buchstaben zu setzen.

Gegenstände Nehmen/Hohlen

Sie beginnen Ihr Spiel mit einer Brieftasche und einem Gewehr. Diese werden auf dem Bildschirm in Ihrem "Inventar" gezeigt. Bei fortschreitendem Spiel werden Sie oft auf zusätzliche Gegenstände stoßen, die Sie diesem Inventar hinzufügen werden wollen.

Wenn ein erwünschter Gegenstand auf dem Bildschirm sichtbar ist, zeigen Sie mit dem Joystick darauf und drücken den Feuerknopf. Ist der Gegenstand "erhältlich", so wird er in Ihrem Inventar erscheinen.

Wenn der Gegenstand nicht sichtbar ist, oder wenn Sie es in einem der beiden Fälle vorziehen sollten, die Tastatur zu verwenden, tippen Sie einfach GET THE (ausfüllen) ein und drücken Sie Return.

Um alle sichtbaren (erhältlichen) Gegenstände zu holen, tippen Sie GET ALL ein und drücken Sie RETURN:

Wenn Sie sehen wollen, welche Gegenstände Sie bereits eingesammelt haben, geben Sie I (für Inventar) ein und drücken RETURN:

Gegenstände abgeben

Sie können natürlich nur eine bestimmte Menge von Gegenständen tragen. Ist die Grenze erreicht, so ist es Ihnen nicht mehr möglich, weitere Gegenstände aufzunehmen. In diesem Fall sollten Sie sich Ihre Inventarliste ansehen um ggf. zu entscheiden, ob Sie nicht lieber einen vorhandenen Gegenstand abgeben, weil Ihnen der Neue besser einsetzbar erscheint.

Um einen Gegenstand aus Ihrem Inventar zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:

Joystick:

Peilen Sie den zu entfernenden Gegenstand in der Inventarliste an und drücken Sie den Feuerknopf. Damit haben Sie den Gegenstand abgelegt.

Tastatur:

Das Kommando zum Ablegen eines Gegenstandes der Inventarliste ist DROP THE, gefolgt von RETURN.

Wollen Sie alle Gegenstände abgeben, so verwenden Sie das DROP ALL Kommando ein.

GEGENSTÄNDE UNTERSUCHEN

Untersuchen Sie alle Orte, Personen und Gegenstände, auf die Sie stoßen, und Sie werden wertvolle Hinweise zur Lösung des Problems erhalten.

Verwenden Sie hierfür die Befehle EXAMINE, LOOK AT und LISTEN. Die Eingabe kann entweder über die Tastatur oder mit dem Joystick vorgenommen werden.

SPIELSTAND ABSPEICHERN

Wenn Sie das Spiel abbrechen wollen, können Sie das Spiel abspeichern. Sie können dann zu einem späteren Zeitpunkt wieder dort anfangen, wo Sie aufgehört haben. Sie können sogar verschiedene Spielstände abspeichern, indem Sie jedem Spiel eine Nummer zuteilen.

Tastatur:

Geben Sie SAVE GAME ein und drücken Sie RETURN.
Dann geben Sie die Nummer des abzuspeichernden Spiels ein.

Joystick:

Bringen Sie mit dem Joystick den Pfeil in die linke obere Hälfte des Bildschirms, auf das Wort SAVE. Danach halten Sie den Feuerknopf niedergedrückt, um das Abbruch-Menue einzusehen. Die Markierung links von den Nummern zeigt das letzte abgespeicherte Spiel an. Gehen Sie mit dem Pfeil auf die nächst höhere Zahl und lassen erst dann den Feuerknopf wieder los.

SPIELSTAND LADEN

Jedes abgespeicherte Spiel läßt sich natürlich auch wieder laden. dafür gehen Sie genauso vor, wie unter SPIELSTAND SPEICHERN beschrieben, tauschen jedoch die SAVE-Befehle gegen LOAD-Befehle aus.

QUICKSAVE

Im Gegensatz zum SAVE-Befehl eignet sich QUICKSAVE zum kurzfristigen Zwischenspeichern eines Spielstandes vor einem riskanten Schritt. Nummern werden dabei nicht vergeben, denn jeder mit QUICKSAVE abgespeicherte Spielstand überschreibt den zuvor mit diesem Befehl gesicherten Stand. Wollen Sie das Spiel dauerhaft abspeichern, weil Sie vielleicht noch nicht sicher sind, ob Sie auf dem richtigen Weg sind, so verwenden Sie lieber SAVE.

QUICKLOAD

Sollten Sie bei einem riskanten Schritt das Nachsehen haben und getötet werden, so laden Sie einfach den vorher mit QUICKSAVE abgespeicherten Spielstand. Auf diese Weise können Sie ruhig risikoreich operieren.

BEFEHLSAUSWAHL

Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie je eine Spalte mit Verben und Substantiven. Um Eingabezeit zu sparen, peilen Sie die einzelnen Worte (Befehle) mit dem Joystick an und drücken anschließend den Feuerknopf. Das gewählte Wort wird daraufhin in der Eingabereihe erscheinen.

KORREKTUREN IN DER EINGABEZEILE

Um die Eingabezeile oder auch nur einen Teil davon zu korrigieren, benutzen Sie die DELETE-Taste, die in diesem Programm eine ähnliche Funktion übernimmt, wie in Ihrem COMMODORE-Handbuch beschrieben.

FUNKTIONSTASTEN f1 - f8

Zur schnellen Eingabe von Befehlen über die Tastatur können Sie auch die FUNKTIONSTASTEN verwenden. Die einzelnen Tasten haben folgende Funktionen:

Taste	Funktion	Überstzung
f1	SAVE GAME	Spiel speichern
f2	LOAD GAME	Spiel laden
f3	REPEAT LAST COMMAND	letzten Befehl wiederholen
f4	TELL ME ABOUT	Erzähle mir etwas über . . .
f5	DROP	(Gegenstände) abgeben
f6	GET ALL	Nimm alles (an Gegenständen)
f7	QUICKSAVE	Zwischenspeicherung
f8	QUICKLOAD	Laden der Zwischenspeicherung