

ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXG 55014
DISKETTE

TIME BANDIT
für ATARI Computer

(c)1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges. mbH

ATARI INSIDE



ATARI PROGRAMM
DXG 55014
DISKETTE

TIME BANDIT
für ATARI Computer

(c)1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges. mbH

ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI PRIVAT COMPUTER mit mindestens 48K RAM

ATARI DISKETTENSTATION

Fernseher oder Monitor

Joystick

TIME BRAND
für Atari Computer
die richtige Rechte vorbehalten
ELEKTRONIK Vertriebsgesellschaft

ATARINSIDE

LADEN DES PROGRAMMES

Um mit dem Spielen beginnen zu können, müssen Sie zuerst alle genannten Systemkomponenten vorschriftsmässig anschliessen. Wir gehen davon aus, dass es hierbei keine Probleme gibt. Sollte es jedoch trotzdem zu Schwierigkeiten kommen, so bitten wir Sie, in den entsprechenden Bedienungsanleitungen des jeweiligen Gerätes nachzuschlagen.

Nachdem Sie nun alles vorschriftsmässig angeschlossen haben gehen Sie bitte wie folgt vor:

Schalten Sie Ihr Datensichgerät ein.

Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein.

Legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk ein.

Schliessen Sie den Diskettenschacht.

Schalten Sie nun Ihren Computer ein.

Das Programm wird nun automatisch geladen.

Beachten Sie bitte:

Beim ATARI 800 ist das BASIC-Modul vorher zu entfernen.

Beim ATARI 600XL und 800XL muss während des Einschaltens die Taste OPTION ca. 1 Sekunde gedrückt gehalten werden.

ATARINSIDE

VORWORT

Sinn des Spieles ist es, in möglichst kurzer Zeit alle vorhandenen Pillen eines Raumes durch Berühren einzusammeln und dann schnell den Ausgang zu erreichen, um viele Punkte zu bekommen. Durch ein Zeitlimit und viele Barrikaden wird das Spiel erschwert, so dass nur mit Geschick und Taktik Levels (verschiedene Ebenen) überwunden werden können.

Mit dem Erreichen des nächsten Levels erfolgt eine BONUSRUNDE, in der Sie von einer anderen Schlange verfolgt werden und versuchen müssen alle Pillen eines Raumes aufzufressen.

Für das Abspeichern Ihrer eigenen Level haben wir Platz an Level 301 - 400 gelassen. Falls Ihnen eines unserer Level, die in dem Bereich von 001 bis 300 liegen, zu leicht oder zu schwer sein sollten, können Sie diese in Ihren Schwierigkeitsstufen verändern und abspeichern. Dadurch glauben wir erreicht zu haben, dass dieses Spiel sowohl für den "Vollprofi" als auch für den Anfänger eine immer wieder neue Herausforderung darstellt.

Wir werden Ihnen nun in dieser Beschreibung alle Möglichkeiten vorführen, damit Sie gleich mit dem Spielen beginnen können.

DAS HAUPTMENÜ

Drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks nur kurz, so schalten Sie die Musik aus und gelangen in den Scrolling-(Rollen)-Modus. Drücken Sie noch einmal den Feuerknopf, erscheint das Hauptmenü.

Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie alle Anzeigen und Bedienungsfunktionen. Zwischen "LOAD" und "FAST" sehen Sie einen blinkenden Cursor, der anzeigt, welche Funktionen Sie gerade durch Drücken des Feuerknopfes auswählen können: LOAD, SAVE, PLAY, EDIT, FAST.

Indem Sie den Steuerknüppel des Joysticks hoch oder herunter bewegen, ändern Sie die Einstellung des Cursors.

ATARINSIDE

LOAD

Sie können alle Level von 001 bis 400 laden, wobei die Level 301 bis 400 noch leer sind und zur Abspeicherung Ihrer eigenen Level dienen.

Steuerknüppel nach rechts - gleich 10 Level vorwärts
Steuerknüppel nach links - gleich 10 Level rückwärts
Steuerknüppel nach oben - gleich 1 Level vorwärts
Steuerknüppel nach unten - gleich 1 Level rückwärts

SAVE

Hier können Sie nur Ihre eigenen Level abspeichern. Die Level 001 bis 300 sind gegen Löschen gesichert.

PLAY

Wird gleich am Anfang PLAY eingestellt, fangen Sie immer bei Level 001 an zu spielen. Um auch bei anderen Levels anfangen zu können, muss das Level welches Sie spielen wollen zunächst mit LOAD geladen werden, um anschließend gespielt werden zu können. Sobald Sie Level 400 geschafft haben, fangen Sie wieder bei Level 001 an; allerdings dann mit der nächst höheren Schwierigkeitsstufe.

EDIT

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Level entwerfen. Sie können zwischen "M" für Mauer, "P" für Pillen, "L" für Leerkästchen, "A" für Abspeichern und "F" für Print wählen.

Um ein Feld anzuwählen verfahren Sie wie beim Hauptmenü und steuern den Cursor mit dem Joystick. Sie können dann die Punkte nach belieben setzen, indem Sie den Steuerknüppel bewegen und den Feuerknopf drücken. Um wieder in das Menü zurück zu kommen, muss der Steuerknüppel schräg nach links oben gedrückt werden. Wenn ein Level fertiggestellt ist, wählen Sie "A" und speichern dieses Level zwischen 301 und 400 ab.

WICHTIG: ERST ABSPEICHERN, BEVOR SIE AUSDRUCKEN !!!

FAST

Hier können Sie die Geschwindigkeit der Schlange zwischen 1 und 9 verändern.

DIE ANZEIGEFUNKTIONEN

Über den Bedienungsanzeigen sehen Sie die Anzeigen, die für das Spiel wichtig sind: u.a. "PILLS" - gleich die Zahl der Pillen, die sich in dem Spielfeld befinden, welches gerade eingeladen ist, "LIVES" - gleich die Anzahl der Leben die Sie haben, wozu noch gesagt werden muss, dass pro Kollision ein Leben abgezogen wird und pro bestandenes Level ein Leben dazuaddiert wird. "SCORE" - gleich die erreichte Punktzahl, "LEVEL" - gleich das Level in dem Sie gerade spielen und "SPEED" - gleich die Geschwindigkeitsstufe, in der Sie sich gerade befinden.

DIE PUNKTEBEWERTUNG

Pro Pille = + 5 Punkte

Pro Zeiteinheit (100%) = + 30 Punkte

DIE BONUSRUNDE

Nach jedem Level kommen Sie in eine Bonusrunde, in der Sie zusätzlich Punkte sammeln können. Sie müssen versuchen alle Pillen die in dem Raum sind aufzusammeln. Daran hindert Sie eine Schlange, die versucht Ihnen den Weg abzuschneiden. Durch geschicktes Manövrieren mit Ihrer Schlange können Sie dies verhindern. Ihre Schlange hat eine Länge von vier Kästchen und wird in der Bonusrunde nicht länger.

SONSTIGE HINWEISE

Nach Beendigung des Spieles können Sie sich in die Highscoreliste eintragen, welche mit Drücken der RETURN-Taste abgespeichert wird. Es werden die besten neun Ergebnisse angezeigt. Der Stern an der linken Seite zeigt Ihren Highscore an.

Mit der Taste SELECT können Sie vom Hauptmenü aus die Highscoreliste anschauen. Durch Drücken des Feuerknopfes kommen Sie wieder in das Hauptmenü zurück.

Durch Benutzen der START-Taste wird das Spiel unterbrochen. Diese Taste können Sie innerhalb eines Spieles nur viermal benutzen. Nach der Pause wird das Spiel durch Betätigen des Feuerknopfes fortgesetzt.

ATARI INSIDE

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI®

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.

ATARI INSIDE