

ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXG 20022
1 Diskette

ABENTEUER IM WELTRAUM

Program - Copyright (c)1981 by
ATARI INC. - All rights reserved
Für die deutsche Übersetzung
(c)1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges.nBH

ATARI PROGRAMM
DXG 20022
1 Diskette

ABENTEUER IM WELTRAUM

Program - Copyright (c)1981 by
ATARI INC. - All rights reserved
Für die deutsche Übersetzung
(c)1984 jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges.mbH

ATARINSIDE

ERFORDERLICHE GERÄTE

ATARI PRIVAT COMPUTER SYSTEM
-mindestens 24K RAM-

ATARI DISKETTENSTATION

ATARI BASIC

Fernsehgerät oder Monitor

ATARI Programm-Diskette ABENTEUER IM WELTRAUM

ATARINSIDE

INHALTSVERZEICHNIS

PROGRAMMSTART.....	1
VORWORT, Was passiert in diesem Spiel.....	2
DAS PROGRAMM, Spielbeginn.....	4
Das Spiel.....	4
Was ist zu gewinnen?.....	6
Neu starten und neu beginnen.....	6
Wortliste.....	7

ATARINSIDE

PROGRAMMSTART

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
2. Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein. Legen Sie die Programm-Diskette in den Laufwerkschacht und schliessen Sie die Tür der Diskettenstation.
3. Schalten Sie Ihren Computer an.
4. Das Programm wird nun automatisch geladen.

VORWORT

WAS PASSIERT IN DIESEM SPIEL

Sie sind ein Biologe und der einzige Nicht-Ingenieur unter der Raumschiff-Besatzung. Um sich nützlich zu machen, haben Sie sich freiwillig dem cryogenischen Tiefkühl-Experiment unterzogen und haben die letzten 50 Jahre auf Eis gelegen.

Während dieser Zeit hat die Mannschaft das Raumschiff zum neuentdeckten Planeten Xepa geflogen, wo sie ein Ei der Alien beschaffen und zur Analyse nach Hamburg zurückschaffen sollen.

Jetzt sind Sie dran!

Der Deckel der Tiefkühltruhe öffnet sich automatisch. Sie springen heraus und sind richtig scharf darauf, jetzt mal anstelle der Ingenieure im Rampenlicht zu stehen.

Aber halt.....

Irgendetwas ist schief gelaufen. - Eine tödliche Stille herrscht im Raumschiff, statt der normalen geschäftigen Aktivität der Mannschaft. Die gesamte Mannschaft ist auf merkwürdige Weise verschwunden.

Um sich herum hören Sie das Klicken und Summen von Instrumenten, von denen Sie nichts verstehen und die Sie nicht einmal identifizieren können.

Jetzt nur nicht nervös werden!

Sie könnten sich selbst ohrfeigen, weil Sie den Schnellkurs in Raumflug damals nicht mitgemacht haben und statt dessen auf Mallorca in der Sonne gelegen haben.

Also müssen Sie erst einmal herausfinden, wie Sie sich anziehen müssen, wie Sie aus dem Raumschiff herauskommen und wie Sie das Ei der Alien erwischen und es in das Schiff zurückbekommen können.

Um den Rückflug müssen Sie sich dann später kümmern.

ABENTEUER IM WELTRAUM gehört zur Familie der Abenteuerspiele. Es steckt voller (meist böser) Überraschungen. Die wechselnden Schauplätze werden auf dem Bildschirm sehr spannend beschrieben.

Im Dialog mit dem Computer müssen Sie den Ausweg aus diesem Problem suchen.

Das Programm verwendet nur Text - keine Geräusche, Farben, Bewegungen oder Bilder.

Es ist etwas für Leute mit viel Weltraum-Phantasie!

ATARINSIDE

DAS PROGRAMM

SPIELBEGINN

Nach dem Laden des Programms erscheint zuerst auf dem Bildschirm

WILLKOMMEN ZUM ABENTEUER

gefolgt von einer kurzen Spielbeschreibung, sowie einer Liste von Spielanweisungen.

Wenn Sie RETURN drücken beginnt das Abenteuer.

DAS SPIEL

Jetzt sind Sie also im Weltraumschiff und fürchterlich aufgeregt.

Sehen Sie sich doch mal als erstes nach einem Raumanzug um und suchen Sie nach einer Möglichkeit aus diesem Schiff herauszukommen.

Zur Fortbewegung geben Sie folgende Buchstaben ein:

H...Hoch
R...Runter
N...Norden
S...Süden
O...Osten
W...Westen

Versuchen Sie mit diesen Befehlen die Umriss der Räume zu erkennen.

Sie stoßen bei Ihrer Suche nach einem Ausweg auf bestimmte Gegenstände. Es kann nützlich, sogar lebenswichtig sein, dass Sie diese Gegenstände mit sich nehmen, um sich bei Ihrem weiteren Vortasten vor lauernden Gefahren zu schützen.

Nehmen Sie diese Sachen durch Eingabe von Zwei-Wort-Befehlen, wie z.B. LESEN INSCHRIFT.

Um es noch spannender zu machen, werden diese Befehle erst am Ende dieser Programm-Beschreibung aufgelistet, so dass Sie zuerst selbst versuchen können, worauf diese Gegenstände am schnellsten reagieren.

Wissen Sie vor lauter Angst wirklich nicht mehr ein noch aus, so können Sie sich durch Eingabe von TIP etwas helfen lassen.

Haben Sie völlig die Orientierung verloren, so geben Sie "U" für UMGEBUNG ein und es wird eine Beschreibung Ihrer unmittelbaren Umgebung auf dem Bildschirm aufgelistet.

Wenn Sie in der Aufregung vergessen haben, welche Gegenstände Sie mittlerweile bei sich haben, so können Sie diese durch die Eingabe von "A" für AUSTRÜSTUNG auflisten lassen.

Wenn Sie ein ganz zartbesaiteter Typ sind, können Sie jederzeit um Hilfe schreien, durch die Eingabe des Wortes HILFE.

Zum Schluss sei noch verraten:

Es gibt im WELTRAUMABENTEUER einige Zauberworte, die seltsame Geschehnisse auslösen, wenn sie zum richtigen Zeitpunkt und am richtigen Ort eingegeben werden.

ATARINSIDE

WAS IST ZU GEWINNEN ?

Nur das nackte Leben, wenn Sie es nicht schaffen, das Ei der Alien zu finden und zum Raumschiff-Laboratorium zurückzubringen.

NEU STARTEN UND NEU BEGINNEN

Sie können den Spielverlauf jederzeit unterbrechen - um sich etwas zu erholen und Nervenstärkung zu sich zu nehmen - indem Sie die BREAK-Taste drücken.

Ein erneuter Spielbeginn wird durch Eingabe des Befehls RUN eingeleitet, wenn Sie wirklich so verrückt sind und diese Angstpartie freiwillig noch einmal durchmachen wollen.

WORTLISTE

NEHMEN
ABLEGEN
OEFFNEN
LESEN
VERSCHIEBEN
ESSEN
AUSMACHEN
ANMACHEN
SAGEN

UND NUN VIEL SPASS UND
GUTE UNTERHALTUNG BEIM

ABENTEUER IM WELTRAUM

ATARINSIDE

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.