ATARI®

ATARI PROGRAMM
DXG 55016
DISKETTE

ATLANTIS

für ATARI Computer

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

ERFORDERLICHE GERÄTE:

ATARI Privat Computer mit mindestens 48K RAM

ATARI Diskettenstation

LADEN DES PROGRAMMS:

Fernseher/Monitor einschalten.

Diskettenstation einschalten.

Programmdiskette in die Diskettenstation legen.

Computer einschalten.

Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

EINLEITUNG

Willkommen zum ersten deutschen Grafik-Dialog-Abenteuer-Spiel!

Vielen von Euch werden "Adventure-Games" bekannt sein, die in den USA seit Jahren mit zunehmender Zahl auf den Markt kommen und mit wachsender Begeisterung von den Anwendern gespielt werden.

"Adventure" ist der englische Begriff für Abenteuer, d.h. diese Art von Computer-Spiel ermöglicht es dem Spieler, sich in die Rolle eines Abenteurers zu versetzen. Je nach Thema des Spiels ist er ein Raumfahrer, Agent, Kapitän oder Ähnliches und muss entsprechend denken und handeln, um die jeweils gestellten Aufgaben und Situationen zu lösen und zu meistern.

Um auch denjenigen, die nicht der englischen Sprache in Wort, Schrift und Denkart mächtig sind, diese fantastische Welt des Computer-Spiels zu eröffnen, haben wir beschlossen, deutsche Abenteuer-Spiele zu schreiben.

Das erste Werk mit dem Titel "ATLANTIS" erwartet von Euch gelöst zu werden!

Wir wünschen Euch viel Spass und Erfolg!

DIE GESCHICHTE

Manchmal gibt es Träume, die das ganze Leben beeinflussen. Eines Tages hattest Du den Traum, den Schatz von ATLANTIS, dieser einmaligen, sagenumwobenen Stadt zu finden. Und dann hat er Dich nie wieder losgelassen.

Jahrelang bist Du durch Bibliotheken gewandert, hast alte Bücher und Hinweise gesammelt und immer, immer wieder umsonst. Doch dann, in einer kleinen, unscheinbaren Stadt mit einer uralten Bibliothek hast Du ein zerflettertes Buch mit den Biographien eines alten, einsamen Seefahrers gefunden. Er berichtet von seinen Entdeckungen und von eigenartigen Erscheinungen und beschreibt auch im Detail die Fundorte.

Von nun an war es mit Deiner Ruhe endgültig vorbei. All Dein Hab und Gut hast Du verkauft, um die Ausrüstung zu finanzieren. Du hast eine Expedition ausgerüstet und bist nun mit Deinem Boot an dem Ziel Deiner Träume, genau an der Stelle, die der alte Seemann als die Lage von ATLATIS beschrieben hat.

Reichtum und Ruhm locken und das Spiel beginnt.....

TIPS ZUR HANDLUNG

Solltest Du noch nie ein Abenteuer-Spiel gespielt haben, dann möchten wir Dir ein paar allgemeine Tips vorweg geben.

Suche Dir ein möglichst ruhiges Plätzchen und den bequemsten Sessel, den Du finden kannst. Stelle Dir einen grossen Vorrat Deines Lieblingsgetränkes (vielleicht Kaffee oder Cola gegen die Müdigkeit?) in Griffweite. Auch die Nahrungsversorgung sollte sorgfältig geplant sein. Raucher, denkt an genügend Vorrat an Zigaretten!

So vorbereitet haben viele Abenteuerspieler es schon auf Spitzenzeiten vor dem Computer gebracht.

So, und jetzt zu dem eigentlichen Spielablauf.:

Das ganze Spiel läuft im Dialog ab, d.h. Du sagst dem Computer (indem Du über die Tastatur den Befehl eingibst) was er machen soll und er wird Dir antworten (indem er Mitteilungen auf dem Bildschirm gibt). Bei der Befehlseingabe sind folgende Befehle zu beachten:

Benutze die kurze, persönliche Befehlsform, wie z.B.: OEFFNE DIE TUER oder NIMM DIE LAMPE oder TRINK DIE MEDIZIN. Es gilt also zuerst das Verb und dann das Objekt.

Einige Ausnahmen erfordern eine genauere Eingabe, wie z.B. ZUENDE LAMPE AN oder ZIEHE ANZUG AN. Der Wortschatz besteht aus über 150 Wörtern, also wenn eines nicht funktioniert, probiere einfach ein anderes.

Im Allgemeinen kommst Du durch Richtungsangaben weiter. Bei diesen Richtungsbefehlen kann auch nur die Richtung, bzw. die Abkürzung für die Richtung eingegeben werden, wie z.B.: GEHE NACH OSTEN, GEHE OSTEN, O. Folgende Abkürzungen sind gültig:

N für Norden
S für Süden
O für Osten
W für Westen

Willst Du Dir einen Spielstand abspeichern (damit Du nicht alles noch einmal eintippen musst), dann gib das Wort SPEICHERN oder die Abkürzung SP ein. Befolge die Anweisungen, die Dir gegeben werden. Nach dem Speichern solltest Du immer wieder laden. Gib den Befehl LADE oder L ein und richte Dich wieder genau nach den Angaben.

Weisst Du einmal überhaupt nicht weiter, kannst Du Dir einen kleinen Tip über das Wort HILFE oder einfach H holen. Die Teile, die Du als Gepäck bei Dir trägst, findest Du unter INVENTUR oder I.

Alle anderen Wörter müssen komplett ausgeschrieben werden. Bei Fragesequenzen, wie z.B.: TOETE SCHLANGE antwortet der Computer WOMIT?. Diese Frage muss dann beantwortet werden mit z.B.: MIT MESSER. Ist die Antwort falsch, so muss die Sequenz komplett wiederholt werden.

Wir hoffen, dass Du an diesem Spiel recht lange Spass haben wirst und schliesslich und endlich doch die Schatzkammer von ATLANTIS findest.

VIEL ERFOLG

wünschen die Autoren: Brigitte und Günter Möhle

Programmtechnische Unterstützung: Klaus Ullmann
Grafische Unterstützung: Helmut Brunslow

ATARI®

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

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