

In den Tiefen des Universums lauern viele Gefahren. Der »Planet des Todes« kann auch für Sie in diesem Grafik-Adventure mit deutschem Text zur tückischen Falle werden.

Als Astronaut einer Raumfähre der NASA nähern Sie sich der Atmosphäre eines unerforschten Planeten. Durch ein interplanetarisches Magnetfeld läßt sich die Raumfähre nicht auf den vorgeschriebenen Kurs bringen. Dem Navigator bleibt nur eine Notlandung übrig. Als die Alarmbeleuchtung von ROT auf GRÜN umschlägt, müssen Sie nachprüfen, welche Beschädigungen an der Außenhaut der Raumfähre aufgetreten sind.

Ohne Werkzeug, Schutzanzug und Waffen verlassen Sie die Raumfähre und betreten die Planetenoberfläche. Die Atmosphäre ist glücklicherweise atembar und schadstoffarm. Die Raumfähre ist trotz der harten Landung unversehrt. Auf dem Weg zurück zur Einstiegs Luke spüren Sie plötzlich einen stechenden Schmerz am Hinterkopf. Es wird dunkel ...

Als Sie aus Ihrer Ohnmacht erwachen, finden Sie sich in einem Felsgang wieder. Sie versuchen, sich zu erinnern, und finden Bruchstücke wie »ANTARIS-STATUE finden«, »zurück zur Raumfähre« in Ihrem Gedächtnis.

An dieser Stelle greifen nun Sie als Spieler in das weitere Geschehen des Spieles ein.

Der »Planet des Todes« ist ein in Basic geschriebenes Grafik-Text-Adventure mit 19 Grafiken. Diese sind mit dem vorhandenen Zeichensatz des C64 erstellt. Die Bilder beweisen, daß damit sehr schöne Grafiken möglich sind. 14 unterschiedliche Sprites ergänzen die Bilder.

Für Anfänger unter den Computer-Abenteurern folgen nachstehend wichtige Tips, wie man den »Planeten des Todes« überleben kann.

Laden Sie das Programm von der Diskette mit
LOAD"PLANET DES TODES",8 (<RETURN> drücken)

Sobald auf dem Bildschirm »READY« erscheint, starten Sie das Spiel mit RUN und drücken die RETURN-Taste. Wenn Sie das Titelbild gelesen haben, startet ein beliebiger Tastendruck das Spiel.

Jedes Bild zeigt verschiedene Informationen. Neben einer kurzen Beschreibung Ihres Standorts finden Sie eine Liste vorhandener Gegenstände (Bild 1). Ebenso können Sie lesen, in welche Himmelsrichtungen Sie sich bewegen können. Geben Sie nun über die Tastatur ein, welche Aktion Sie ausführen wollen.

Dieses Adventure verwendet die deutsche Sprache. Die Worte, die Sie bei diesem Spiel benutzen dürfen, entnehmen Sie bitte der Tabelle. Darüber hinaus werden alle

Diese Worte können Sie verwenden:

GEHE	HILFE	HOCH
INV	LOESCHE	LISTE
LIES	LOAD	NEHME
NIMM	NORD	OEFFNE
OST	RUNTER	SAGE
SAVE	SCHAU	SIEHE
SUED	VERLIERE	UNTERSUCHE
WARTE	WEST	ZEIGE
ZIEHE		

Hauptwörter verstanden, die in den Bildern als Gegenstände auftauchen. Jeder Befehl kann aus maximal zwei Worten zusammengesetzt sein.

Beispiel: NIMM SCHAEDEL

Jeder Befehl wird mit RETURN abgeschlossen.

Abenteuer in fe

Da Sie Ihr Raumschiff ohne Ausrüstung verlassen haben, sollten Sie auf dem Planeten nach nützlichen Gegenständen Ausschau halten und diese einsammeln. Aber Vorsicht! Böse Wesen treiben sich auf dem Planeten herum, dies haben Sie ganz zu Anfang vielleicht schon gemerkt. Was Sie selbst in Ihren Taschen mit sich herumtragen, zeigt der Befehl: LISTE oder INV (für Inventar). Nach Drücken einer beliebigen Taste verschwindet die Liste wieder vom Bildschirm.

TIP 1: Nützlich ist alles, was herumliegt!

Wenn Sie sich längere Zeit in einem Raum aufgehalten haben, wissen Sie vielleicht nicht mehr, welche Richtungen möglich waren. Hier hilft ebenfalls »Liste«, auch wenn Sie noch gar nichts eingesammelt haben. Drücken Sie einfach eine beliebige Taste, und schon werden wieder alle Richtungen angezeigt.

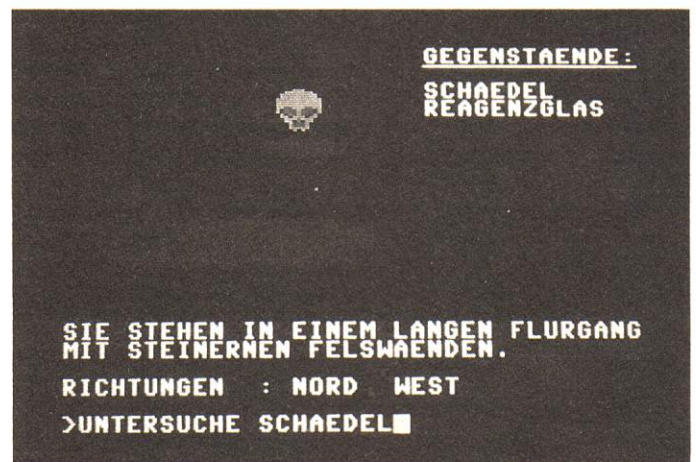


Bild 1. An dieser Stelle beginnt Ihr gefährliches Abenteuer

Die vom Programm angezeigten Richtungen können entweder ausgeschrieben eingegeben werden (Beispiel: WEST) oder nur mit den Anfangsbuchstaben (Beispiel: W).

Ausweglosen Situationen können Sie zuvorkommen, wenn Sie den aktuellen Spielstand öfters speichern. Dazu geben Sie an jeder beliebigen Stelle »SAVE« ein. Sollte Ihre Mission wider Erwarten zu früh gescheitert sein, kommen Sie nach der Eingabe von »LOAD« wieder in den letzten Spielstand zurück.

TIP 2: Also, in schwierigen Situationen immer speichern!

Um es nicht zu einfach zu machen, wird auf der Diskette nur ein Spielstand gespeichert. Ein alter Spielstand wird von einem neuen überschrieben. Wollen Sie also unterschiedliche Situationen für einen neuen Beginn verwenden, sollten Sie diese auf unterschiedlichen Disketten speichern. Irgendwann werden Sie dann die schwierige Aufgabe gelöst haben (Bild 2).

Planet des Todes

Spielziel: Finden Sie die Statue des Antaris und bringen Sie sie zu Ihrem Raumschiff zurück.

Spielende: Wenn Sie Ihre Aufgabe erfolgreich gelöst haben, ist das Spiel beendet.

Besonderheiten: An jeder Stelle können Sie den aktuellen Spielstand speichern. Eine vorher gespeicherte Situation läßt sich jederzeit wieder laden.

ren Galaxien

Für viele Adventures gibt es ein paar allgemeine Hinweise, die Sie beim Spiel beachten sollten:

1. Lageplan mit möglichen Richtungen zeichnen

Ein solcher Lageplan läßt Sie jederzeit die Übersicht behalten. Viele Adventures spielen in einem großen Labyrinth, in dem Sie sich ohne Lageplan hoffnungslos verirren können.

2. Gegenstände in Lageplan einzeichnen und untersuchen

Manchmal ist es nicht sinnvoll, jeden Gegenstand sofort einzusammeln. Da aber jeder Gegenstand irgendwann wichtig wird, ist es gut zu wissen, wo man ihn wiederfindet.

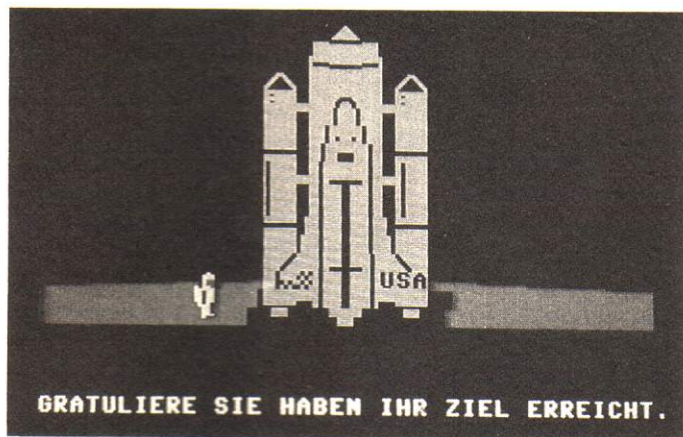


Bild 2. Alle Gefahren sind überwunden (das Schlußbild)

3. Mit dem Schlimmsten zuerst rechnen

Das ist zwar eine pessimistische Einstellung, in Adventures kann sie Ihnen aber oft das Leben retten. Gibt es irgendwelche Gefahren, sollten Sie diese zuerst beseitigen, ehe Sie Gegenstände genauer untersuchen.

4. Gegenstände, die anfänglich nichts nutzen, können später eine wichtige Rolle spielen

Manche Gegenstände können Sie direkt verwenden (beispielsweise »lies Buch«), andere spielen erst in anderen Räumen eine Rolle. Oft müssen Sie zuerst in anderen Räumen eine bestimmte Aufgabe erfüllen, bevor Sie einen Gegenstand nehmen oder verwenden können.

Für die Programmdiskette haben wir darauf verzichtet, das Programm »Planet des Todes« in einer kompilierten Fassung aufzunehmen. Das Programm ist kompiliert zwar schneller, doch es wäre für alle, die sich für Programmierung interessieren, nur schwer nachzuvollziehen.

Wer sehen will, wie ein solches Adventure programmiert wird, kann sich das Listing auf dem Bildschirm anschauen. Besser wäre es natürlich, es mit einem Drucker auf Papier zu bringen. In dem Programm werden Sie viele nützliche Tips für eigene Programme entdecken, falls Sie selbst ein Adventure entwickeln wollen.

(Michael Groß/R. Brings/Ch. Böckelrath/ef)

Kurzinfo

Laden mit: LOAD "PLANET DES TODES",8

Starten mit: Nach dem Laden RUN eingeben.

Steuerung: Nur über die Tastatur.

Blocks auf Diskette: 104 Blocks Basic-Programm, 1 Block Spielstand (Name: »!«)