

ARQUIMEDES XXI

WAS IST EIN ABENTEUER?

Ein Abenteuer ist ein Computerprogramm, das dir erlaubt überall hinzugehen und Objekte zu prüfen, die dir Hinweise und Tipps geben, um das Spielende zu erreichen und die Ziele zu erfüllen.
Genauso ist ein graphisches Abenteuer ein Spiel, das über die Unterhaltung und Spannung hinaus dich zum Denken anregen soll, indem es dich vor Probleme und Situationen stellt, die du lösen musst.

Die Grundstruktur einer Texteingabe in den Computer besteht aus:

ZEITWORT + HAUPTWORT

Zum Beispiel:

UNTERSUCHE DIE MAUER

ÖFFNE DIE KAPSEL

Ob man den Artikel schreibt oder nicht bleibt Geschmackssache.

Zum Beispiel:

ÖFFNE TÜR entspricht ÖFFNE DIE TÜR

Das Adventure verwendet die Deutsche Tastaturbelegung.

Dadurch sind diese Tasten wie folgt belegt:

@ = Ü

; = Ö

: = Ä

^ = ß

Y un Z sind nicht getauscht!

ACHTUNG!! NUR FÜR ANFÄNGER VOKABULAR

ARQUIMEDES XXI hat einen umfangreichen Wortschatz. Die folgende Liste wird dir sehr hilfreich sein:

UNTERSUCHE, NUMM, ÖFFNE, SCHLIEßE, PUSH, WEAR, FLIEGE, BETRETE FÜLLE, STEURE, GEHE

RICHTUNGEN: N, S, O, W, NW, NO, SW, SO.

ZEIT: Die verbleibende Zeit bis zur Explosion.

UNTERSUCHE RAUM: Benutze diese Phrase um zu überprüfen, was in diesem Raum zu finden ist.

INVENTAR: zeigt dir eine Liste der Objekte, die du bei dir trägst.

Vergiss nicht! Der Zentralcomputer versteht mehr, als du glaubst!

Probieren geht über Studieren!

VORGESCHICHTE

Das Jahr ist 2492 ... Die wissenschaftliche Raumbasis ARQUIMEDES XXI erzeugt biologische Erinnerungen, mit der die Androidenarmee der schwarzen Galaxie YANGTZAR seit sieben Jahren ausgestattet wird.

Diese Armee verbreitet Angst und Schrecken im ganzen Alpha 23-Sektor des Gamma-Universums, höchste Zeit also, um dem Treiben (?) von ARQUIMEDES XXI ein Ende zu setzen.

Du bist nicht der erste, der es versucht hat. Vor zwei Jahren wurde dein Kollege und Freund SPOFYTUS hingeschickt. Er kam nicht mehr zurück.

Die vorhandenen Informationen deuten darauf hin, dass die gesamte Basis ein komplexes Labyrinth ist, das vom CPM2 Computer gesteuert wird und wo hunderte verschiedener Roboter und Humanoiden versuchen werden, deine Mission zu vereiteln.

GEGENWÄRTIGE SITUATION

Dein Auftrag ist, in die Basis einzudringen, die Bombe im Generatorraum zu platzieren und zu flüchten.

Das mag sehr einfach klingen, da die Hälfte des Auftrags bereits erledigt wurde. Du musst allerdings immer noch den Countdown des Detonators aktivieren. Es bleiben dir danach 1,200 Sekunden, um aus der Basis zu flüchten, sonst fliegst du mit in die Luft.

In die Basis einzudringen war einfach, aber jetzt hat das Sicherheitssystem deine Anwesenheit bemerkt und ist hinter dir her.

Los, du hast keine Zeit zu verlieren!

TIPPS FÜR DEN SPIELER

1. Zeichne eine Karte des Schiffs, um nicht ein vorzeitiges Ende zu nehmen.
2. Prüfe regelmäßig deine Zeit, sonst explodiert die Basis, und du mit ihr.
3. Untersuche alles genau, überall gibt es Hinweise.
4. Sei geduldig; das Spiel ist nicht leicht zu lösen.
5. Zeichnungen haben einen Grund; sie können die wertvolle Information geben.
6. Wenn du irgendwo feststeckst, gib nicht auf; suche nach einer anderen Lösung.
7. Versuche nicht das Unmögliche; alles basiert auf Logik.
8. Lies die Anweisungen sorgfältig durch; in ihnen stecken Lösungen für die Rätsel.
9. Ich drücke dir die Daumen und wünsche dir viel Glück!

MORSECODE (KANN NÜTZLICH SEIN)

A.-

B.--

C-.-.

D-..

E.

F.-.

G--.

H....

I..

J.--

K-.-

L.-..

M--

N-.

O---

P--.

Q--.-

R.-.

S...

T-

U..-

V...-

W.--

X-.-

Y-..

Z--..

1.----

2..---

3...--

4....-

5.....

6....

7--...

8---..

9----.

0-----

BEGINN DER ÜBERTRAGUNG -.-.-

ERHALTEN ...-.

FEHLER

ENDE DER ÜBERTRAGUNG ...-.-

WARTEN .-....

ENTWICKLER TEAM

PROGRAMMIERER: Jorge Blecua (EGROJ)

GRAPHIK: Luis Rodríguez

MSX PORT: Marcos Jourón

MITARBEIT: Pablo.

ILLUSTRATION: Alfonso Azpiri.

MUSIK: Manuel Cubedo.

KÜNSTLERISCHES DESIGN: Alfonso Azpiri.

PRODUKTION: DINAMIC SOFTWARE.

AMSTRAD CPC VERSION

KONVERTIERUNG FÜR ESPSoft ADVENTURE von MiguelSky und DevilMarkus

KONVERTIERUNG DER TITELMUSIK: PulkoMandy

ENGLISCHE ÜBERSETZUNG: voXfReaX

FRANZÖSISCHE ÜBERSETZUNG: PulkoMandy

DEUTSCH ÜBERSETZUNG: MaV

LADEBILD: Litos & SyX

HILFE, TIPPS UND ANREGUNGEN: Kevin Thacker und DaDman

INGAME-MUSIK: Alex Kidd in Spectrum Castle von Fenyx Kell

ANGEWENDETE TOOLS: SpecPrint, ZXSpin,

BlueMSX, ArkosTracker, CPCE, WinAPE, JavaCPC, Paint, ConvImgCPC

ENTWICKLER

Hast du eine Anwendungen entwickelt? Bist du Designer? Zeig uns deine Arbeit auf www.amstrad.es/forum

