DIE AUSSERIRDISCHEN
(c) 1990 KE-SOFT

Vorgeschichte

Es war vor etwa einem Jahr. Seitdem ist die Zeit für mich wie ein Spielzeug. Damals machte ich gerade Urlaub und erholte mich von meiner brotlosen Arbeit als Erfinder. Es sollten ruhige Ferien werden, doch es kam alles ganz anders, denn in den Kellerräumen des Hotels fiel mir der Bauplan einer Zeitmaschine in die Hände. Ich kann mir vorstellen, daß es viele Leute gibt, die einen solchen Konstruktionsplan eher belächeln würden, aber ich habe an die Maschine geglaubt und sie gebaut. Bei meinen ersten Zeitfahrten war mir die Unwahrscheinlichkeit, das Paradoxe der Fahrt an sich noch nicht bewußt. Alles war für mich selbstverständlich, so natürlich. Ich machte Experimente mit Gegenständen, ich veränderte sie, versetzte sie und transportierte sie durch die Zeit. Leider mußte ich feststellen, daß es keinerlei Gesetzmäßigkeiten in der Zeit gibt: Alles ist vorbestimmt, aber nichts ist berechenbar!
Bei einer Reise in das Jahr 1912 ist mir beispielsweise aufgefallen, daß ich im Grunde nichts manipulieren konnte, sondern jede Handlung, die mir spontan erschien, schon längst Geschichte war. Darum habe ich die Zeitreisen, nachdem ich meine Maschine in der Zeit verloren hatte und sie nur mit viel Glück im Metropolitan Museum wiederfinden konnte, erstmal aufgegeben. Bis zu dem Tage, an dem ich meinen Dachboden aufräumen wollte ...

Der Parser

Bewegungsbefehle

(N)orden, (S)üden, (O)sten, (W)esten.

Funktionswörter

(B)eschreibung: Ortsbeschreibung.
(INVE)ntur: Zeigt alle Gegenstände, die man bei sich trägt.
(LADE)n: Lädt Spielstand von Disk.
(SPEI)chern: Speichert Spielstand auf Disk.
(RAML)oad: Lädt Spielstand aus RAM.
(RAMS)ave: Speichert Spielstand ins RAM.
<RETURN>: Bild ein-/ausschalten.

Umlaute werden ausgeschrieben: AE, OE, UE, SS.

Zur Zeitreise wird "BEWEGE HEBEL" eingegeben. Danach muß die Jahreszahl eingestellt werden, in die man reisen möchte. Dies erreicht man mit den Cursortasten (ohne Ctrl.).

Basisverben

benutzen	graben	spielen	untersuchen
druecken	zahlen	oeffnen	spendieren
bewegen	kaufen	raeumen	schliessen
fragen	heben	nehmen	klettern
geben	legen	setzen	steigen
gehen	lesen	zeigen	

Resultierende Verben

runterklettern	aufraeumen	einkaufen
raufklettern	aufsteigen	absteigen
eindruecken	einzahlen	ablegen
mitspielen	hinsetzen	abheben

Zur Eingabe

Bestimmte Verben fordern indirekte bzw. direkte Objekte, z.B. SPENDIEREN:

"Spendiere dem Mann einen Kuchen", oder "Spendiere den Kuchen dem Mann".

Ladeanweisung

- Computer ausschalten, Floppy einschalten
- Diskette mit der Vorderseite in Laufwerk eins legen.
- Computer einschalten.
- Diskette wenden, falls verlangt.

Der Vorspann kann mit der START-Taste abgebrochen werden.