

Handbuch für Sternenreisende

Über Trevor Daison in outer space

Willkommen im All! Dies ist die Geschichte von Trevor Daison. Und Du bist dabei. Begleite Daison bei seinem intergalaktischen Abenteuer. Ohne Dich wird er es nicht schaffen.

Das Spiel

Die Geschichte beginnt damit, dass Trevor Daison auf einer Raumstation aufwacht, die dabei ist, jeden Moment in der Atmosphäre des nahe liegenden Planeten Persicron IV zu verglühen. Solche Szenen werden Schnittszenen genannt. Sie sind wie ein kurzer Film und enthalten oftmals Hinweise und Informationen über die Personen im Spiel. So lange eine Schnittszene läuft, hast Du keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Du kannst die meisten Schnittszenen durch drücken der Taste [Esc] abbrechen.

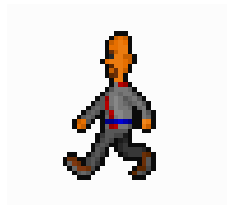
Nach dem sich Daison etwas frisch gemacht hat, übernimmst Du die Steuerung. Es liegt nun an Dir, seine Geschicke zu lenken.



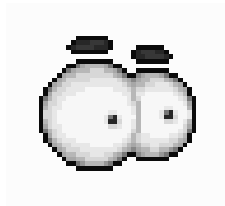
Die Steuerung

Gleich zu Beginn verwickelt Daison den Computer in ein Gespräch. Am unteren Bildschirmrand erscheinen mehrere Sätze. Wähle mit der Maus den aus, von dem Du glaubst, dass er Dich am ehesten weiter bringt. Und keine Angst, es gibt keine falschen Antworten.

Nach diesem Dialog geht das Spiel aber erst richtig los. Der Mauscursor verändert sein Aussehen. Durch Drücken der rechten Maustaste wechselt das Symbol und dessen Funktion. Wird die Maus über ein relevantes Objekt bewegt, erscheint der Name in der Statuszeile am unteren Bildschirmrand, und der Cursor wechselt in seinen aktiven Modus.



Gehe zu



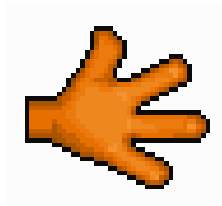
Schau an



Anschauen nicht möglich



Nimm/Benutze



Nehmen/Benutzen nicht möglich



Rede mit



Ansprechen nicht möglich

Drückst Du die linke Maustaste, wird die entsprechende Aktion an dem Gegenstand oder der Person ausgeführt. Schau Dir alles genau an, sprich mit jedem und vor allem, versuche alles mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist.

Um Gegenstände mit sich zu tragen, besitzt Daison einen so genannten De-/Re-Materialisator (DRM). Das ist ein Gerät, welches Objekte in Energiemuster umwandelt und speichert. Bei Bedarf kann dieses Energiemuster dann wieder in Materie zurückgewandelt werden.

Durch anklicken des DRM-Symbols in der linken oberen Bildschirmecke, wird das Inventar geöffnet. Alternativ funktioniert das auch durch längeres Gedrückthalten der rechten Maustaste oder die Tasten [Tab] oder [i].

Solltest Du zu Beginn des Spiels den DRM vermissen, keine Bange, vielleicht hat ihn Daison vor dem Schlafengehen irgendwo abgelegt.



Um näheres über die Funktionsweise des DRM 8-34 zu erfahren, ist hier ein Auszug aus der Bedienungsanleitung:

DRM 8-34

Benutzerhandbuch

Users Manual

030000 030 030000

D

- 1 Bildschirm
Sehen Sie hier die enthaltenen Gegenstände
Auf Gegenstand klicken für Auswahl oder Betrachten
- 2 Taster Oben
Clicken Sie hier um Bildschirm-Gegenstände nach oben zu fahren,
wenn nicht alle auf Bildschirm zu sehen
- 3 Taster Unten
Clicken Sie hier um Bildschirm-Gegenstände nach unten zu fahren,
wenn nicht alle auf Bildschirm zu sehen
- 4 Taster Look/Betrachten
Clicken Sie hier um für Betrachtenmodus für Gegenstand
umzuschalten
- 5 Taster Select/Auswahl
Clicken Sie hier um für Auswahlmodus für Gegenstand
umzuschalten
- 6 Taster Accept/Aczeptieren
Clicken Sie hier für Akzeptanz von Gegenstand und Nutzen
- 7 Regler Textgeschwindigkeit
Regeln Sie hier Sprechergeschwindigkeit
- 8 Regler Lautstärke
Regeln Sie hier Lautstärke
- 9 Taster Save/Speichern
Gelangensie durch hier klicken zu Speicherbildschirm
- 10 Taster Load/Wiederherstellung
Gelangensie durch hier klicken zu Wiederherstellungsbildschirm
- 11 Taster Info/Hinweis
Gelangensie durch hier klicken zu Hinweisbildschirm
- 11 Taster Quit/Verlassen
Verlassen Sie gesamte Anwendung durch hier klicken

Die speziellen Tastenfunktionen

Das Spiel gibt Dir außerdem die Möglichkeit, die verschiedenen Menüpunkte, wie zum Beispiel das Laden oder Speichern von Spielständen, über die Tastatur zu erreichen.

Die folgende Tabelle zeigt alle Tasten:

[F1]	Spielinformation
[F5]	Spielstand speichern
[F7]	Spielstand laden
[F9]	Spiel neu starten
[F12]	Screenshot anfertigen
[Esc]	Schnittszene abbrechen / Menü verlassen
[Leertaste]	Spielpause
[Tab] / [I] / [Ctrl] + [I]	Inventar öffnen
[Ctrl] + [Q] / [Ctrl] + [C]	Spiel beenden
[Ctrl] + [P]	Bonus-Punkte anzeigen/verbergen
[W]	Cursor wechselt auf GEHE ZU
[L]	Cursor wechselt auf SCHAU AN
[P] / [U]	Cursor wechselt auf NIMM/BENUTZE
[T]	Cursor wechselt auf REDE MIT

Credits

Die L.E.M. Corporation präsentiert
eine GCF Laboratory Produktion:

Trevor Daison in outer space - Kapitel I: Zwischenfall auf Persicron IV

Ein intergalaktisches Abenteuerspiel entworfen und erdacht von Tino Bensing

Gezeichnet und programmiert von Tino Bensing

3D Intro-Sequenz von GUAMM productions - Kerstin Risse und Jens Handrick

Sounds und Effekte von Tino Bensing

Englische Übersetzung von Kerstin Risse

Englische Übersetzung korrigiert von Michael Hudson

Anderweitig unterstützt von André Bensing

Inspiziert durch Stanisław Lem, Douglas Adams, Gene Roddenberry und Lucas Arts™

Save/Restore script von Proscrito

Erstellt mit Chris Jones' [Adventure Game Studio](#) Engine