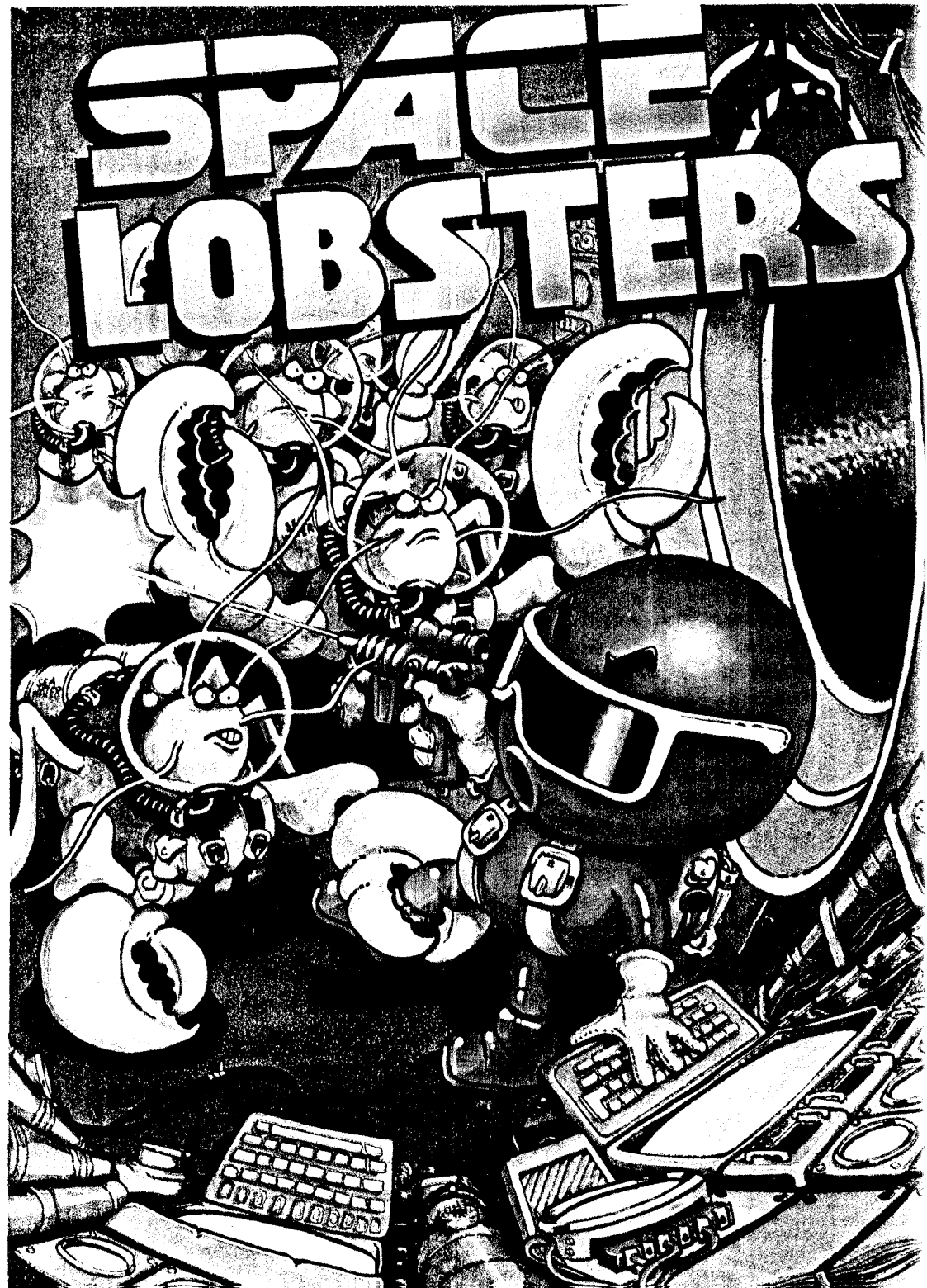


Captain Crumble has to fight off the Lobsters and all the other Guardians of the Colossus space ship with his plasma-blaster. He must locate computer terminals and log on to discover codes.

14 hidden codes have to be located so that Crumble can use the space ship escape pod should the alien inhabitants threaten to overwhelm him. Teleport booths enable Captain Crumble to move to various corridor levels on the Colossus. There are more than 150 screens to explore for computer terminals.

Program by
Ivan Mackintosh

Red Rat Software
15 Fennel Street, Manchester



SPACE LOBSTERS

Red Rat Software

SPACE LOBSTERS

ATARI 8-BIT COMPUTER XL XE 64K

Captain Crumble dockte sein Sternenschiff Mark 4 direkt neben dem riesigen schwebenden Rumpf des verlassenen Kolonialisierungsschiffs Colossus, welches seit Äonen ziellos in den unergründlichen intergalaktischen Tiefen umherirrte und auf allen gängigen Sternnavigationen als ein potentiell Risiko markiert war, obwohl man ihm ansonsten keine sonderliche Aufmerksamkeit schenkte. Insofern unterschied es sich nicht von vielen Hunderten anderer Wracks, die weitab vom Zentrum der Galaxis umherdrifteten.

Eine Bergung der Colossus hatte man aus praktischen Gründen nie ernsthaft erwogen. Zum einen wegen der astronomischen Kosten (ausgedrückt in AstroGroats), zum andern wegen des Risikos ihres immer noch aktiven und mittlerweile quasi-kritischen Hyperantriebs. Diese beiden Faktoren zusammen schienen ihre vollkommene Isolierung in den tiefsten Gefilden des Alls auf ewig zu garantieren.

Aber jetzt lagen die Dinge anders - soviel war Captain Crumble klar, als er mit seinem Sternenkämpfer behutsam am ausgelöcheren und verrosteten Metallrumpf anlegte. Die Änderung der Situation verdankte man den Salmondicus Giganticus Lobsteri, oder, wie sie in der Umgangssprache der Raumfahrer hießen, den *Space Lobsters* (zu deutsch etwa: Weltall-Hummer).

Seit ihrer ersten unersprißlichen Begegnung auf Tou Ceti waren die beiden unverträglichen Kulturen der Menschen und der Space Lobster in eine Reihe von bitteren Konflikten verwickelt, die in einen lang anhaltenden und fruchtlosen Krieg um die Vorherrschaft in der Galaxis ausarteten.

"Dieser Feind ist für uns eine unbekannte Größe", hatte General Reemk resigniert gesagt. "Wir kennen weder seine psychologische Motivation, noch seinen genetischen Code, seinen Reproduktionszyklus, noch die Grenzen seiner Intelligenz. Bisher ist es nicht gelungen, auch nur ein totes Exemplar zu studieren. Das einzige, was wir mit Sicherheit wissen, ist, daß diese Space Lobsters die Menschheit tödlich hassen."

Doch jetzt war ein lebendes Exempel in einem arg zugerichteten Gefährt in denselben Sektor eingetrudelt, in dem sich die Colossus befindet. Es hatte eine letzte Funkmeldung in die Weiten des Allts gesandt, eine verzweifelte SOS-Nachricht. Diese war von der Erdenstation aufgefangen und entschlüsselt worden, worauf Captain Crumble als der einzige in vernünftiger Entfernung befindliche Raumfahrer beordert wurde, den im All gestrandeten Lobster schnellstens in Gewahrsam zu nehmen, bevor ihm seine eigene Spezies zu Hilfe kamen.

Also dockt Crumble an der Colossus. Vorsichtig und seine Nerven aufs äußerste gespannt, bahnt er sich seinen Weg in die unheimlichen Innereien des Schiffs. Irgendwo da drinnen, das weiß er, würde er auf einen verwundeten oder gar toten Space Lobster treffen.

Captain Crumble macht sich keine Illusionen. Er spielt ein gefährliches Spiel, und seine Chancen stehen schlecht, das weiß er.

Was er allerdings nicht wissen kann, ist, daß es sich bei dem gestrandeten Space Lobster um ein weibliches Geschöpf handelt, dessen Brutzeit gerade zu Ende geht. Bereits wimmelt es in den Korridoren der Colossus von Hunderten von Robo Droiden und jungen Space Lobsters, deren Lieblingsgericht Menschenfleisch ist...

BEDIENUNG

Über Joystick:

← nach links → nach rechts ↓ sich ducken
Mit dem Feuerknopf wird ein Plasmablitz in die Richtung geschleudert, in die Crumble blickt.

Am Teleport

Zum Hochsteigen um eine Ebene Joystick nach vorn drücken.
Zum Hinuntersteigen Joystick zurück ziehen.

Am Computer-Terminal

Alle Aliens auf dem Bildschirm vernichten und sich dann vor das Terminal stellen. Zum Anmelden den Joystick nach vorn drücken.

Bedienung des Computers

(Crumble muß sich vor dem Terminal befinden)

Taste 1	zur Ermittlung des Code (wenn verfügbar)
Taste 2	zur Besichtigung der bisher gesammelten Codes
Taste 3	Zum Einkauf von Munition für die Plasmabombe. Mindestvoraussetzung: 200 Punkte.
Taste 4	zur Abmeldung vom Terminal

Spielpause einlegen: OPTION drücken. Zum Weitermachen Joystick zurück ziehen.

Neustart: Joystick-Hebel zurück ziehen, dann Feuerknopf drücken.

SPIELANLEITUNG

- Captain Crumble muß mit Hilfe seines Plasmastutzens sämtliche Lobster und alle anderen Außerirdischen im Colossus-Raumschiff vernichten.
- Seine Munition ist beschränkt, kann jedoch mit Punkten aufgestockt werden. 200 Punkte gibt jeweils 50 Kugeln.
- 14 versteckte Codes müssen ausfindig gemacht werden. Damit kann Crumble sich in höchster Not mit Hilfe der Rettungskapsel aus dem Staub machen.
- Die Teleportkabinen gestatten Crumble, sich zwischen den verschiedenen Korridorebenen der Colossus zu bewegen.
- Auf über 150 Bildschirmen müssen die Computerterminals entdeckt werden.