

PC Super-Spiele-Hits aus der Shareware • SPECIAL 24



SPECIAL 24

PC

Sonderausgabe

Nr.24

1994

öS 118

sfr 14,80

hfl 19,80

lit 17000



4 399110 409800

DM 14,80



# SUPER-SPIELE-HITS

aus der Shareware

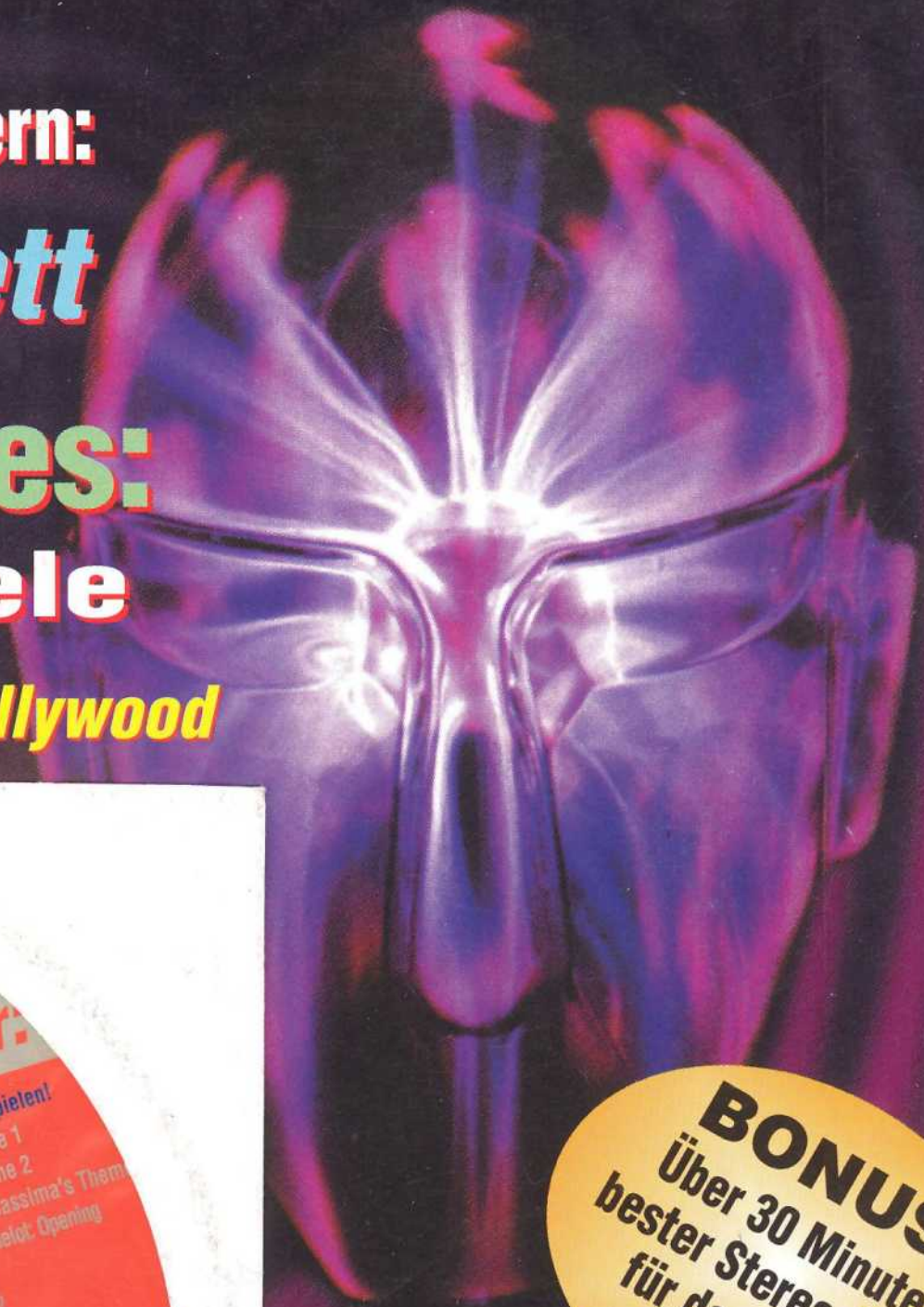
Alles von den "Keen"-Machern:

## APOGEE *komplett*

## Epic MegaGames:

### die Story-die Spiele

*Abenteuer Europa - Action in Hollywood*



**BONUS:**  
Über 30 Minuten  
bester Stereo-Sound  
für den Audio-  
CD-Player!

**Alle Spiele auf der CD enthalten!**  
Für Grafikfreunde:  
Comics und Fantasy-Artworks für Ihren Monitor





SPECIAL 24

PC



Sonderausgabe  
Nr.24  
1994  
ISSN 118  
sfr 14,80  
hfl 19,80  
il 17000

DM 14,80



inkl.  
CD-ROM

# SUPER-SPIELE-HITS

aus der  
Shareware

Alles von den "Keen"-Machern:

**APOGEE** *komplett*

**Epic MegaGames:**  
die Story-die Spiele

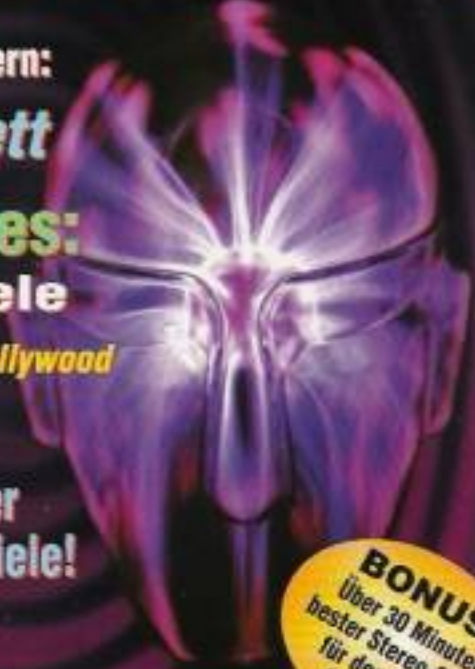
*Abenteuer Europa • Action in Hollywood  
Victor Loomes • Backstage*

Das Beste aus der Welt der  
Web- und Promotion-Spiele!

## CD-Inhalt:

**MUSIC** ♦ Über eine halbe Stunde  
Ohrenschmaus aus dem  
Reich der Spiele

**AKTUELLE  
SPITZEN-SPIELE** ♦ Fertig zum  
Loslegen!



**BONUS:**  
Über 30 Minuten  
bester Stereo-Sound  
für den Audio-  
CD-Player!

Alle  
Spiele  
auf der CD  
enthalten!  
Für Grafik-  
freunde:  
Comics und  
Fantasy-  
Artworks  
für Ihren  
Monitor



**Jetzt noch viel schneller durch VGA-Copy 386er-Modus!**

# SPEED UP!

**Durchbrechen Sie die Schallmauer mit VGA-COPY/386!**

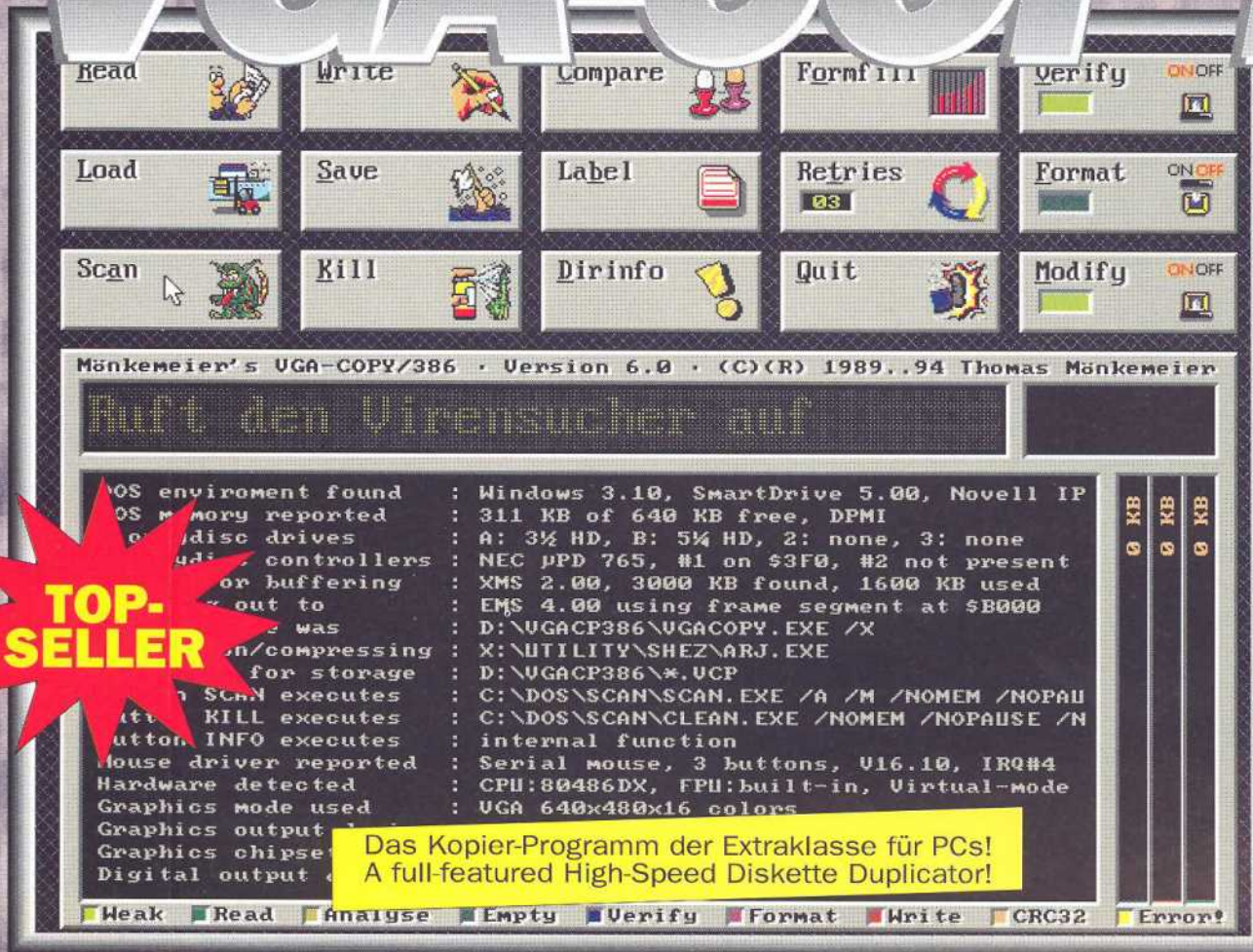
Gestaltung: zwo em

**MS-DOS**

**NEU !!**



# VGA-COPY/386



**Vollgas sofort!**

**So schnell war VGA-Copy noch nie!**

VGA-COPY/386 - Das bekannte 'Kult'-Programm zum Kopieren und Formatieren. Mit graphischer Oberfläche - deutlich schneller als alle Vorversionen in Funktion und Bedienung durch Buttonleiste. Außerdem mit neuer Grafik, deutschen Texten, wählbarem Bootsektor, automatischer Laufwerkserkennung.

- Nur tatsächlich belegte Spuren werden auch kopiert.
- Neue Disketten werden automatisch formatiert.
- Schlecht lesbare Spuren können aufgefrischt werden.
- Für 3 1/2- und 5 1/4-Formate bis 22 Sektoren und 85 Spuren.
- Alle Standardformate werden kopiert
- Gründliches Verify ist bei Bedarf durchführbar.
- Macht Disketten schneller und kopiert 1,44 mB auf 5 1/4 Zoll Disketten.
- Vermerkt Datum u. Uhrzeit unsichtbar auf allen Kopien.
- Mit super Soundblaster-Support.
- Unterstützung der weitverbreiteten Anti-Virus-Utilities von McAfee und Frisk.

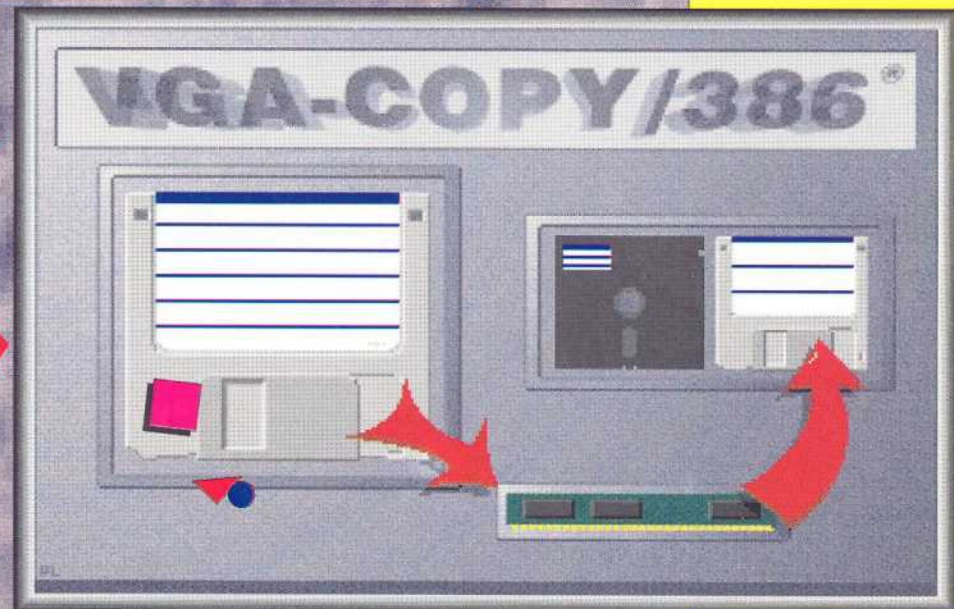
**Sie haben keine Lust mehr auf Ihr langsames Kopierprogramm zu warten? Sie haben die Nase voll von langweiligen und umständlich zu bedienenden Programmen? VGA-COPY/386 bietet alles was Sie suchen!**

VGA-Copy/386 Update von einer älteren VGA-Copy Version

**20,- DM Bestellnummer V10-785**



**VGA-Copy/386 Vollversion**  
**50,- DM**  
**Bestellnummer V10-784**



- Mit Formatier-Möglichkeit für Leerdisketten.
- Das Anlegen von Image-Dateien ist möglich.
- Eine LED-Anzeige zeigt Ihnen den aktuellen Stand.
- Bis zu 4 Laufwerke ansprechbar.

Systemvoraussetzungen: 386er mit 4 MB Hauptspeicher, VGA-Karte, Maus, Soundblaster optional.



Hard disk, 386 or better required	HDD
MS-DOS, Sound Blaster optional	DOS
VGA, 4MB RAM	VGA
3.5" High Density (1.44M) enclosed	3.5"

**Adresse und Telefon-Nummer - siehe letzte Seite in diesem Heft!**

deutsche Anleitung enthalten!

**Von VGA-COPY/386 ist auch eine Shareware-Version erhältlich!**



# SIE SIND DER TESTER!

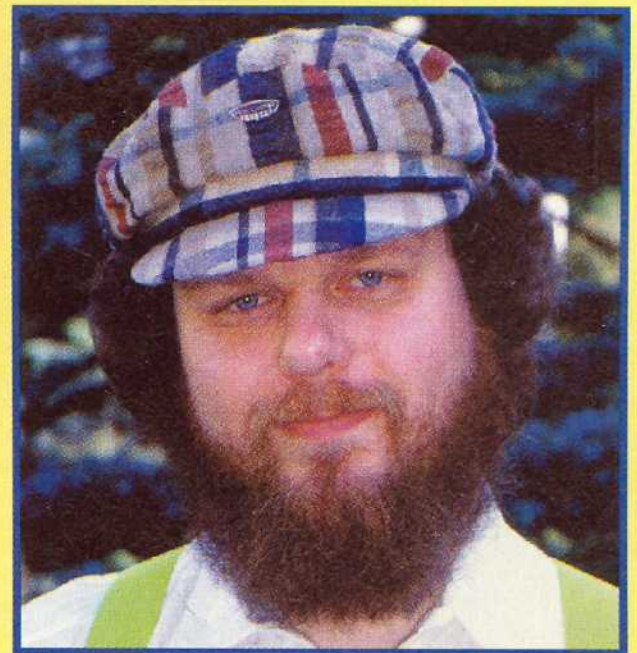
Wenn ein Weinfachmann zum Test schreitet, dann will er die flüssigen Prüflinge nicht etwa wirklich trinken. Er erlaubt es dem Wein nur, einen Moment auf der Zunge zu verweilen, schwenkt ihn ein paarmal im Mund herum, und dann wird der getestete edle Tropfen einfach wieder ausgespuckt. Anderenfalls könnte der fachkundige Prüfer seinen Arbeitsplatz nach längeren Testserien wohl nur noch auf allen Vieren wieder verlassen.

Bei Computerspielen ist es ähnlich: Wir "Daddeljournalisten" führen uns Monat für Monat dutzendweise Spiele zu Gemüte, probieren sie aus und beurteilen sie für Sie. Immer dann, wenn ein Spiel gerade beginnt, Spaß zu machen, müssen wir es möglichst schnell wieder vergessen – denn schon ist das nächste da, das ebenfalls getestet werden will.

Dabei wären Sie selbst eigentlich ein viel besserer Tester als wir!

Sie spielen aus Spaß in Ihrer Freizeit am Computer. Sie können sich von vornherein auf diejenigen Spiele beschränken, die Ihnen auch wirklich liegen. Sie brauchen auch nicht gerade dann aufzuhören, wenn's am schönsten ist. Und das Wichtigste: Sie wissen ganz genau, wie der- oder diejenige aussieht, für den oder für die Sie testen. Sie wissen, was Ihre "Zielgruppe" für Wünsche hat, worauf es ihr ankommt, ob sie eher was für die Arbeitspause oder die große, nächtefüllende Unterhaltung sucht – denn Sie sind es ja selbst!

Das Shareware-Konzept bietet uns nun zusammen mit der CD als Datenträger die sensationelle Chance, Sie tatsächlich selbst zum Spieletester zu ernennen. Eine geballte Ladung von Spitzenspielen wartet darauf, von Ihnen begutachtet zu werden. Auch einige bekannte Evergreens sind dabei – zur schmunzelnden Erinnerung und für historisch Interessierte. Wir haben die CD schön vollgepackt und dabei auch den hungrigen Einzugschacht Ihres CD-Spielers an der Stereoanlage nicht vergessen: Immerhin bietet ja die Spielwelt inzwischen auch wirklich hörenswerte Musik-Erlebnisse.



Getreu der Überschrift dieses Editorials finden Sie in diesem Heft **keine** Spieletests – versprochen! Statt dessen bieten wir Ihnen in den Artikeln einen Einstieg, Tips, Übersichten und Begleitung zu den einzelnen Spielen auf der CD. Damit das Selbsttesten noch mehr Spaß macht!

Viel Vergnügen beim Stöbern, Schmökern und ausgiebigen Spielen wünscht Ihnen Ihr

*Peter Schmitz*  
Peter Schmitz, Chefredakteur





## Rubriken

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
ASM-BAZAR	41-43
INHALT DER CD	66



# INHALT

## Apogee

Apogee-Firmenstory	6
Commander Keen	10
Duke Nukem	12
Raptor	14
Blake Stone	16
Halloween Harry	18
Bio Menace	20
Major Striker	22
Cosmo's Cosmic Adventure	24
Monster Bash	26
Crystal Caves	28
Secret Agent	29

## Epic MegaGames

Epic-MegaGames-Firmenstory	30
Solar Winds	34
Jill of the Jungle	36
Xargon	37
Epic Pinball	38
Zone 66	39
Brix	40

## Rollenspiel

Nethack	44
---------	----

## Fundgrube

Skyroads	48
Astro Chicken	49
Space Bats	50
Sango Fighter	51
Skunny Wildwest	52
Gateworld	53
Corncob	54
Mission Supernova	55
Megatron	56

## Blickpunkt

Was ist Shareware?	58
Tools	59

## Spielend werben

Spaß mit Markenartikeln	60
-------------------------	----

## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER

Christian Widuch

### CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)

Peter Schmitz (sz)

### CHEF VOM DIENST

Stefan Martin Asef (sma)

### REDAKTION

Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb),  
Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom),  
Klaus Trafford (kate)

### FREIE MITARBEITER

Dirk Anhof, Arndt Grass, Michael Suck (msu),  
Boris Theodoroff

### COVER

Foto: Peter Schmitz, Grafik: Lars Völke

### ANZEIGENADMINISTRATION

Anja Seiler,  
Tel.: (0 56 51) 979-612

### ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG

Gerlinde Rachow (Leitung)  
Tel.: (0 56 51) 979-614  
Dieter Schäfer  
Tel.: (0 56 51) 979-615  
Anja Seiler  
Tel.: (0 56 51) 979-612  
Fax: (0 56 51) 979-644

### REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: German Media Service LTD, Claire Byron,  
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone:  
GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

### Grafikdesign + Satz (DTP)

Dirk Anhof, Silvia Führer,  
Regina Sieberheyn, Lars Völke

### REPRODUKTION

Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung  
mbH, 34123 Kassel

### DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 34121 Kassel

### VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wies-  
baden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-  
buchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

### ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben)  
Inland DM 35,-, Ausland DM 42,-  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.  
Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum,  
wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf  
schriftlich gekündigt wurde.

### ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach  
Tel.: (0 56 51) 979-619

### BANKVERBINDUNG

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG  
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.  
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.  
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur  
mit Eurocheck zu zahlen.

### VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG  
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:  
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege  
Telefon (05651) 9796-0  
Telefax (Redaktion) (05651) 9796-44  
Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing:  
Hessenring 32, D-37269 Eschwege  
Telefon (05651) 929-0  
Telefax (05651) 929-144  
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929

Postfachanschrift:  
Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Wiederverwendung des Inhalts nur mit schrift-  
licher Genehmigung des Verlags. Für unver-  
langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann  
keine Haftung übernommen werden.



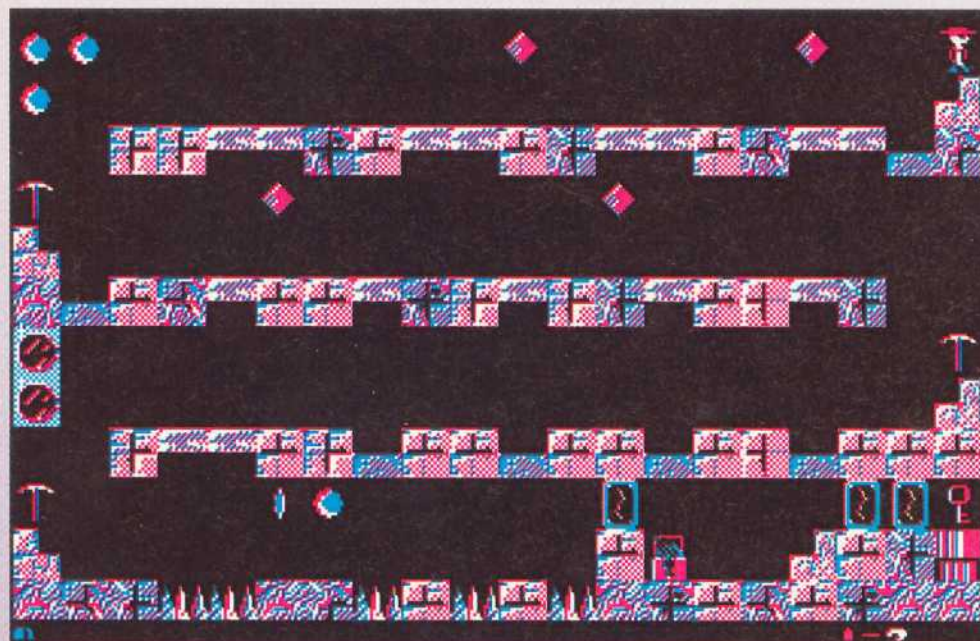


▲ Der Kern des Apogee-Teams: (v.l.) Jim Duffy, Scott Miller, George Broussard, Beth Broussard, Steven Miller, Todd Replogle, Gerald Lindsly, Pat Miller, Shawn Green

**E**igentlich konnte Scott Miller Computer nicht leiden – das war zumindest vor rund 20 Jahren seine Meinung, als ihn noch die Schulbank drückte. Na ja, zu seinen High-School-Zeiten kamen Elektronenrechner noch im handlichen Schrankformat und füllten häufig mehrere Räume – dementsprechend unhandlich waren auch die Programme. Erst nachdem Freunde dem jungen Mann die ersten Spiele auf derartigen Maschinen vorführten, begann er selbst, sich mit der neuen Technologie

zu beschäftigen – und bald wurde Programmieren zu seinem Hobby.

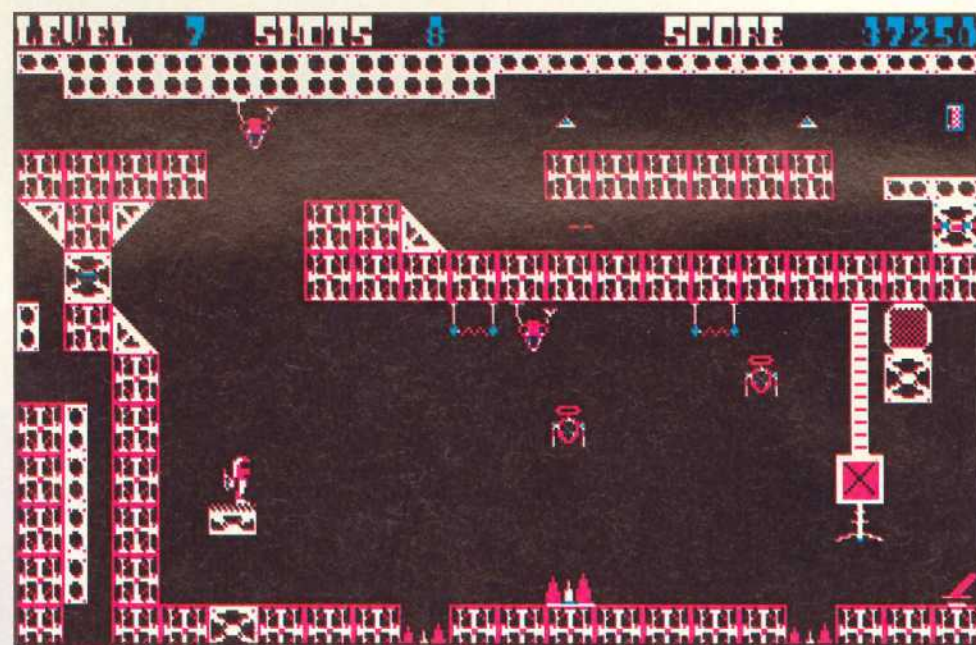
Im Jahre 1980 leitete Miller eine Video-Spielhalle. Seine Arbeit verschaffte ihm reichlich Material für ein Buch, das sich mit Lösungen der verschiedensten Arcade-Spiele beschäftig-



▲ Arctic Adventure

**Immer eins gratis: So könnte das Firmenmotto von APOGEE lauten, dem erfolgreichsten Spielehersteller und -vertreiber auf dem Shareware-Markt. Hinter dem Erfolg stecken in erster Linie die Ideen eines Mannes: Scott Miller.**

# Immer eins gratis!



▲ Monuments of Mars

te und zwei Jahre später erschien. Die zweite Station im Metier wurde anschließend der Beruf eines Spieltesters und -kritikers für die *Dallas Morning News*. In dieser Zeit reifte Millers Entschluß, einmal seine eigenen Ideen in einem Produkt um-

zusetzen. Gedacht, getan: Die ersten Resultate seiner Mühen wurden mit Hilfe eines amerikanischen Diskettenmagazins verbreitet und erlangten schnell einen hohen Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad. Hierzulande werden sich allerdings nur wenige an Titel wie *Meteors*, *Diamond Digger* und die ersten Teile der *Kroz*-Serie erinnern.

Trotzdem war Miller nicht vollständig zufrieden mit dem Vertriebsweg. Im Jahre 1987 entschloß er sich, seine Spiele fortan als Shareware zu vertreiben. Dieses Konzept steckte damals



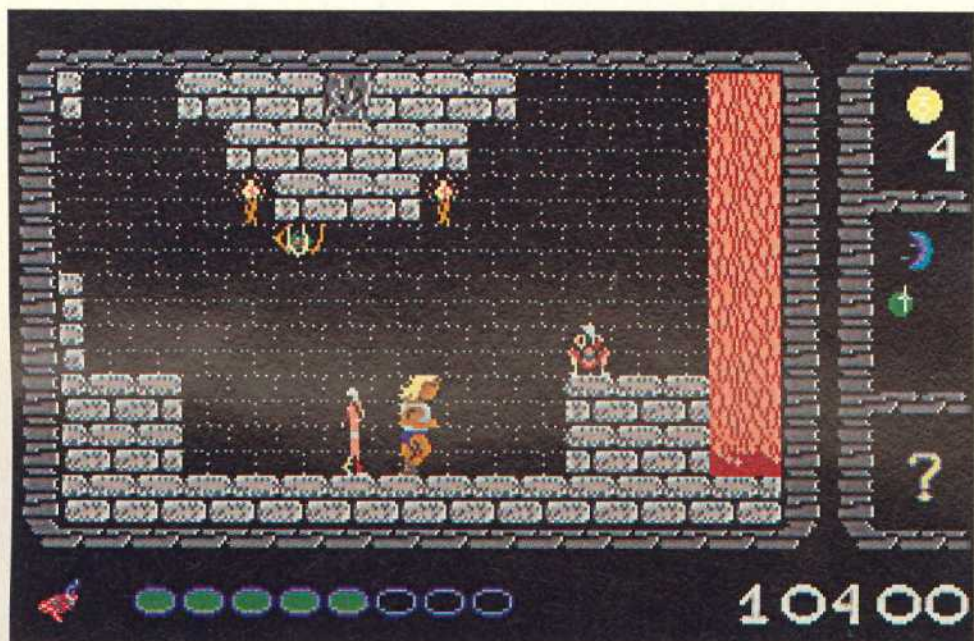


▲ Cosmo's Cosmic Adventure

noch in den Kinderschuhen, und Miller hat es um wichtige Ideen bereichert.

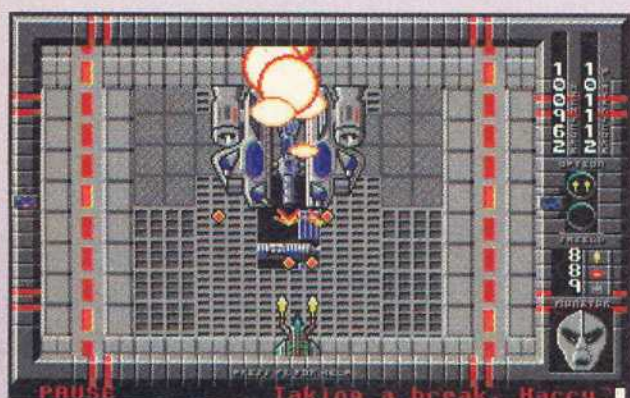
## Geniale Idee: Shareware!

Er kam auf den Gedanken, Spiele immer als Mehrteiler zu produzieren und den ersten Teil als Freeware (also völlig kostenlos) zu veröffentlichen. Am Ende des Spiels wird darauf hingewie-



▲ Dark Ages

sen, daß man gegen Entrichtung einer Registrierungsgebühr neben einer Spiellizenz weitere Teile des entsprechenden Spiels bekommt. Die erste, freie Episode ist übrigens in keiner Weise eingeschränkt, enthält keine lästigen Warteschleifen der Art "Bitte lassen Sie sich registrieren" und prä-



▲ Major Stryker

sentiert lediglich beim Beenden des Spiels einen entsprechenden Hinweis!

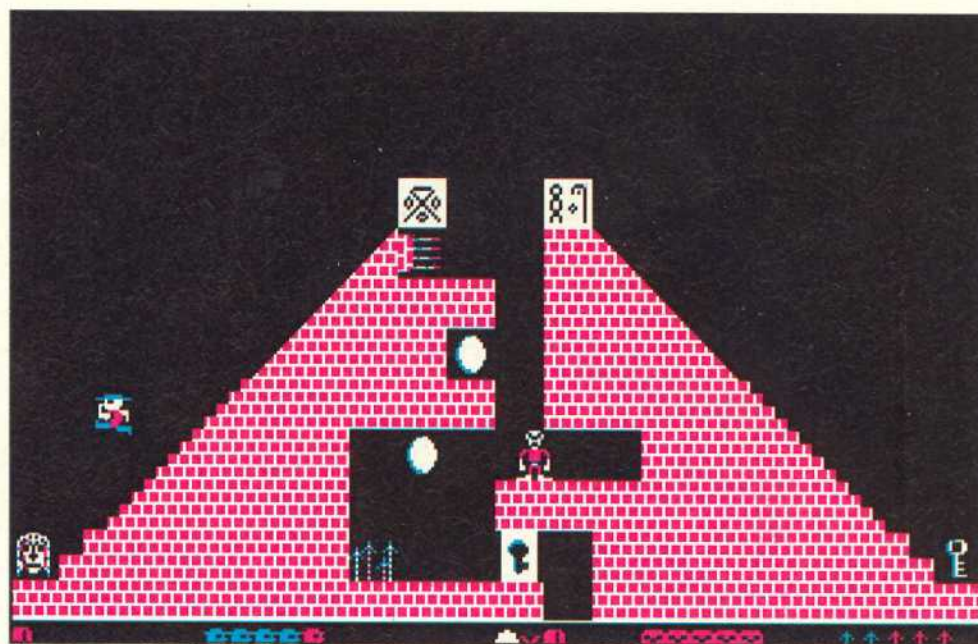
Doch werfen wir noch einmal einen Blick auf das Programm der Firma: Den ersten Meilenstein in der Erfolgsstory markiert die *Kroz*-Trilogie. Sie ermöglichte letzten Endes den Schritt

zur eigenen Firma (ein Blick ins Wörterbuch verrät übrigens, daß *apogee* als "Höhepunkt" und im übertragenen Sinne als "höchste Punktzahl" übersetzt werden kann). Das bedeutete aber auch weniger Zeit für eigene Projekte, denn auf Miller kam jetzt eine Menge Verwaltungsarbeit zu. So verstärkte er das Team mit alten Bekannten – mit Steven Blackburn, der ebenfalls in der erwähnten Spielhalle arbeitete, und mit George Broussard, dem Co-Au-

tor von Millers erstem Buch. Später kamen auch Todd Replogle und Jim Norwood sowie Frank Madden, Gerald Lindsly und einige andere hinzu.

## Die großen Erfolge

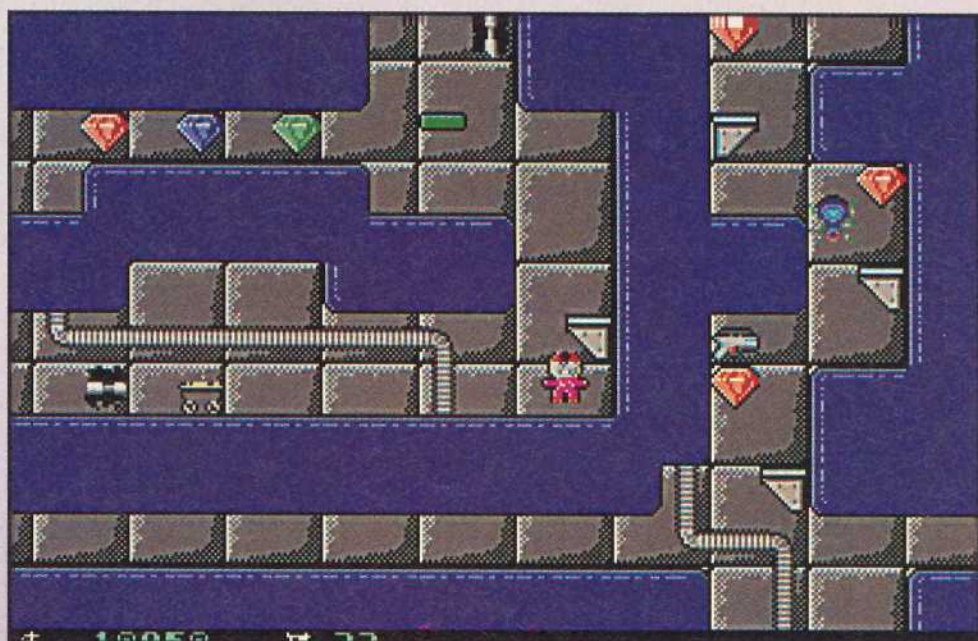
Nach dem Erfolg der *Kroz*-Reihe kamen *Pharao's Tomb*, *Arctic Adventure* und *Monuments of Mars* auf den Markt. Das letztgenannte handelt von einer NASA-Mission zum Ro-



▲ Pharao's Tomb

ten Planeten, wo in mysteriösen Monumenten die Expeditionsmitglieder verschleppt wurden und vom Spieler zu retten sind. Schon in diesem Game wird die Apogee-typische Steuerung eingesetzt: <Strg> zum Springen, <Alt> für Feuer, die Cursortasten zur Steuerung.

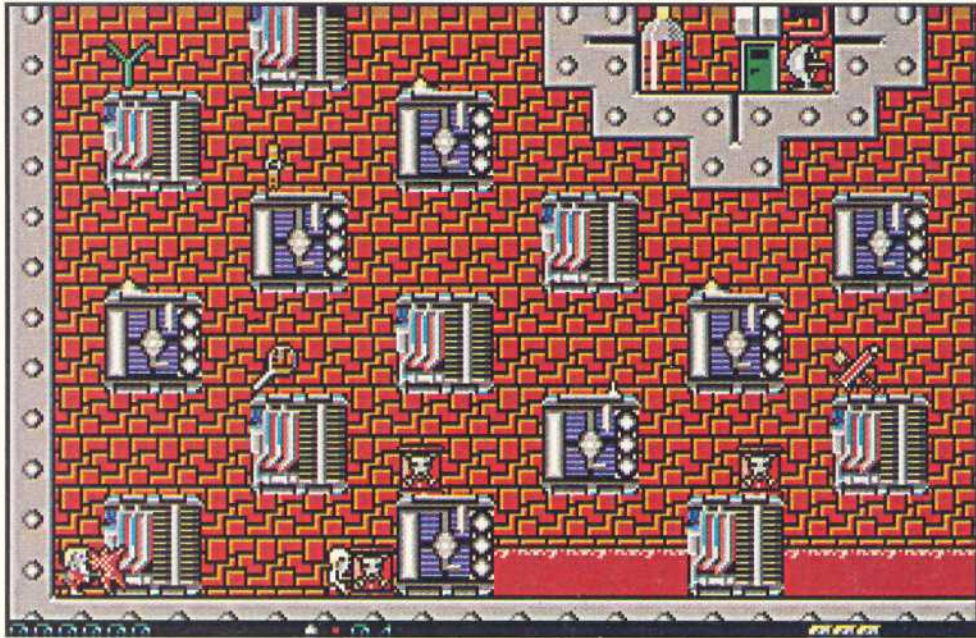
Es folgte *Commander Keen* in EGA und mit einem superschnellen Grafik-Scrolling. In der Erfolgswelle des vorwitzigen Helden schwammen dann auch *Dark Ages* und später *Crystal Caves* Rekorde, obwohl sie technisch hinter den Keen-Standard zurückfielen. *Paganitzu* ist eigentlich ein Knobelenspiel, das aber ebenfalls Jump'n'Run-Elemente in den Vordergrund stellt. Bei *Secret Agent Man* wird ein Geheimagent damit beauftragt, wichtige Geheimdokumente eines Superlaxers wiederzubeschaffen – dieses Spiel gleicht *Crystal Caves* in vielerlei Hinsicht. Im selben Zeitabschnitt betrat



▲ Crystal Caves



## Firmenporträt



▲ Secret Agent Man

übrigens noch *Duke Nukem* die Bildfläche, der dem Höhenflug der jungen Firma zusätzlichen Schub gab.

Der nächste Schritt in Sachen Technik brachte eine erhebliche Verbesserung der Grafik: Erstes Beispiel sind *Cosmo's Cosmic Adventures*. Der kleine, grüne Sohn einer außerirdischen Familie muß dabei auf der Suche nach den verschollenen Eltern den Gefahren eines unbekanntem Planeten trotzen.

### Keen for President!

Teil 4 und 5 der Abenteuer von Billy Blaze – alias *Commander Keen* – brachten erstmals keine Trilogie, aber eine vollständig überarbeitete Grafik.



▲ Raptor

*Word-* und *Math Rescue* verbanden Jump'n'Run-Unterhaltung mit kleinen Lese- und Rechenlektionen für ein Zielpublikum von (englischsprachigen) Schulanfängern.

Ein hierzulande indiziertes Spiel bescherte Apogee weitere Meriten. Die wilde Ballerorgie in einem auf

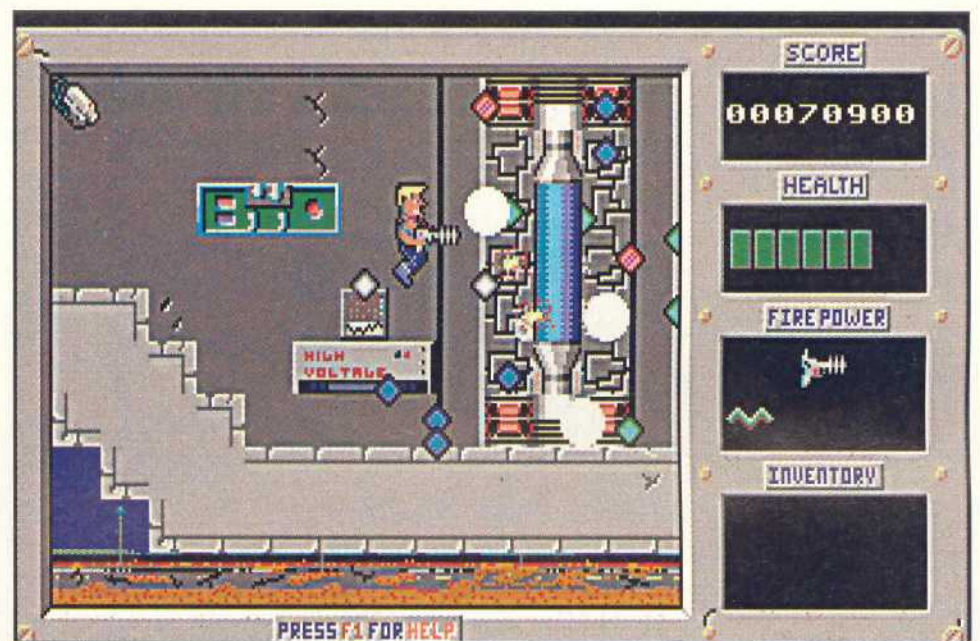
'n'Run-Genre, die storymäßig in mehr oder weniger ausgetretenen Pfaden wandeln, aber in puncto Gameplay, Grafik oder Sound immer mal wieder für eine kleine Überraschung gut sind. Ähnliches gilt für *Halloween Harry*, das erste Apogee-Spiel mit 256 Farben, sowie *Blake Stone*, einen haus-eigenen Versuch, vom enormen Erfolg des indizierten Verkaufsknüllers zu profitieren.

beeindruckende Weise dreidimensional gestalteten Labyrinth regte Dutzende anderer Entwickler zur Nachahmung an und tut das noch heute. Anschließend ging's mit *Major Stryker*, *Bio Menace*, *Monster Bash* und *Duke Nukem II* weiter, alles Ballergames aus dem Jump-




▲ Bio Menace

müssen. Was bleibt zu sagen? Apogee entwickelt seit geraumer Zeit Spitzenspiele, von denen beinahe jedes einmal auf irgendeiner Hitliste erschien und keines den Vergleich mit "kommerzieller" Software zu scheuen braucht. 1992 wurde *Commander Keen* zum besten Shareware-Spiel der letzten zehn Jahre erklärt. Gleich



▲ Duke Nukem

vier Preise räumte Scott Miller in Indianapolis beim *Annual Summer Shareware Seminar* mit dem erwähnten indizierten Produkt ab, und die beiden Spiele *Math Rescue* und *Word Rescue* wurden seinerzeit als beste Games mit Lerneffekt prämiert. 

Boris Theodoroff/sma



▲ Blake Stone



# Holen Sie sich DAS REINE (Spiel-)Vergnügen!

Jeden  
Monat  
neu am  
Kiosk!



Tips  
Trends  
Infos

Ausgabe 7/94  
seit 3. Juni im Handel!



**M**anche Jungen spielen Fußball, andere lernen für die Schule. Der siebenjährige Held der Shareware-Reihe Commander Keen hat ganz andere Dinge im Kopf: Er rettet lieber die Menschheit, befreit Geiseln, besiegt Bösewichter und gerät von einer Gefahr in die andere.

Sechs Episoden umfaßt die Keen-Serie, nämlich die Teile 1–3 (die Shareversion besteht aus dem ersten Teil), Teil 4 und 5 (nur 4 ist Shareware) und schließlich ein sechstes Abenteuer, das ausschließlich kommerziell vertrieben wird. Auf dem Sharewaremarkt findet sich allerdings eine Demo der sechsten Episode.

Mittlerweile gibt es sogar so etwas wie ein siebtes Abenteuer namens Keen Dreams, das man allerdings in der Pfeife rauchen kann. Offensichtlich wurden für dieses Game einige Levels, die in den Episoden 4 und 5 keinen Platz fanden, zu einem eigenständigen Produkt zusammengesüstert. Im Gegensatz zu den sonstigen Gepflo-



EGA-Farben angestellt wird, ist schon gewaltig. Dazu kommen ruckelfrei animierte Gegner und Fahrstühle, lupenreines Scrolling und eine äußerst hübsche Begleitmusik aus dem SoundBlaster. Das Gameplay ist simpel: Lauf, hüpf und schieß (betäub). Das gilt sowohl für die erste Shareware-Episode, *Invasion of the Vorticons*, als auch für den Teil 4, der ebenfalls

als Shareware vertrieben wird und technisch noch einiges drauflegt. Ihm gilt deshalb auch unser besonderes Augenmerk im Rahmen dieser Special.

Oh, halt: Wenn ich sage, das Gameplay sei simpel, dann bedeutet das nicht, daß Sie eine einfache Aufgabe vor sich haben. Sollten Sie nämlich den kleinen Helden etwas ZU rasch durch die Screens führen wollen, dann kann das sehr leicht ins Auge gehen. Sie werden sich wundern, wie fix manche Gegner sind. Nicht umsonst gibt es die



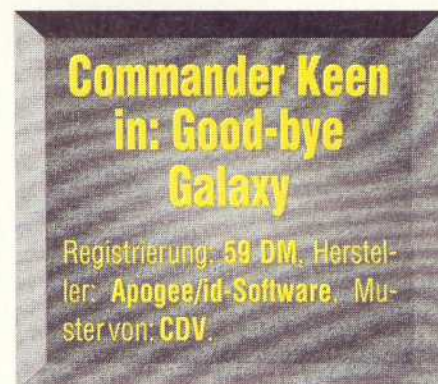
▲ Komischer Vogel?

genheiten kann Jump'n'Run-Held Keen sich nicht mehr an Plattformen hochhangeln, auch auf den Pogo-Stick für höhere Sprünge muß er verzichten. Auch kann man nicht mehr wie früher quasi über die Grenzen des Bildschirms nach oben und nach unten schauen, so daß die ganze Sache schon im Easy-Modus ganz schön unfair ist.

Genug der Kritik. Der Rest von Keen ist wirklich Sahne. Was hier mit den 16

# Was dieses Kind so

**Wer sich mit Shareware beschäftigt, der kommt an APOGEE nicht vorbei. Und wer Apogee nennt, der nennt automatisch auch COMMANDER KEEN. Kaum ein anderes EGA-Spiel hat es zu solchem Ruhm gebracht.**



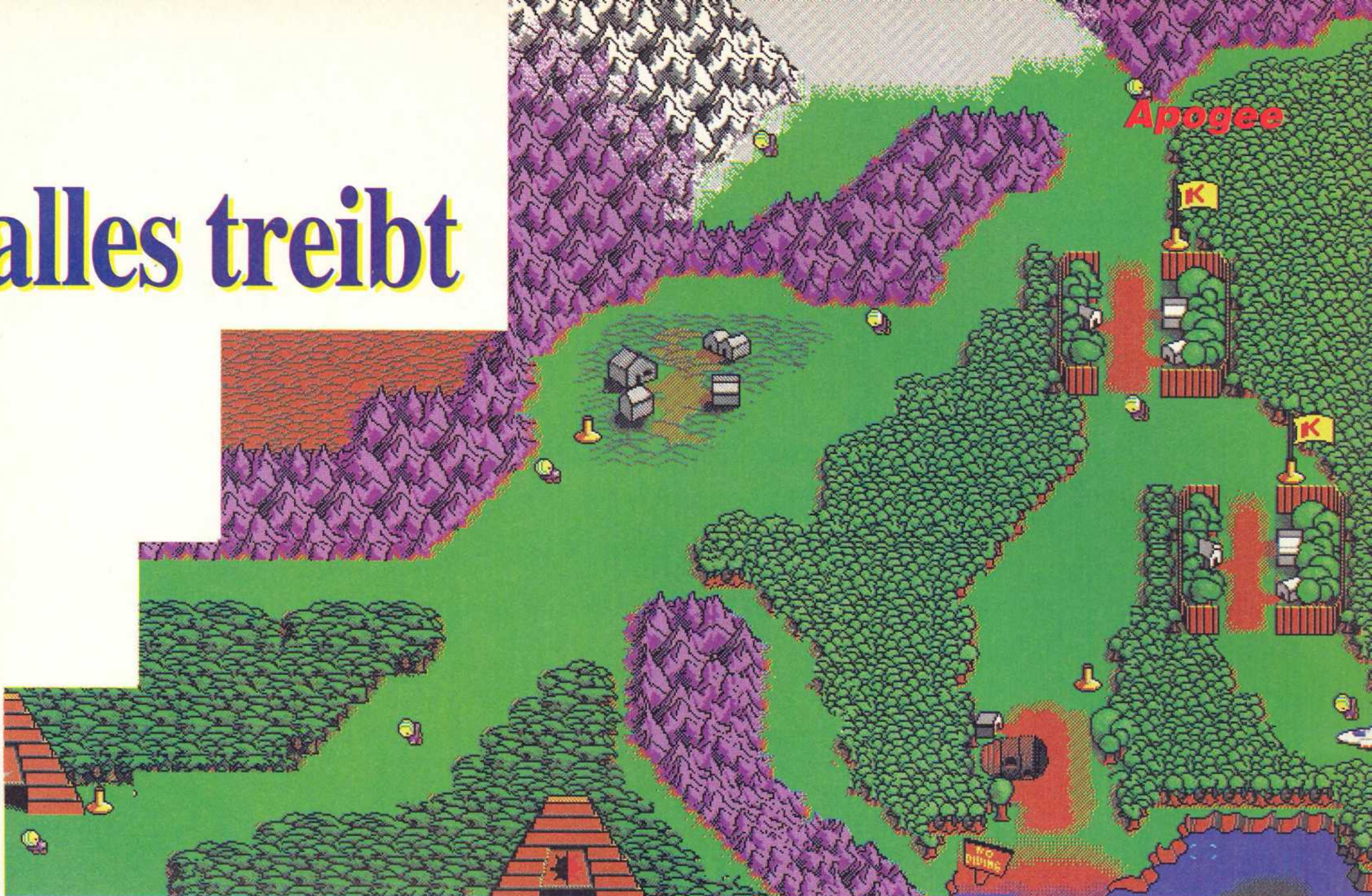
Möglichkeit, mit Hilfe der Cursortasten (das Game spielt sich über Tastatur einfacher als mit Joystick) nach oben bzw. unten zu schauen, ob da nicht eventuell doch ein Kontrahent wartet.

Und unfreundliche Zeitgenossen gibt es in den Levels viele, vor allem viele verschiedene. Zum Beispiel die Schnecken: Nicht nur das Berühren der Viecher an sich ist tödlich, sondern auch das ihrer... – äh, na, sagen wir mal "Exkremente". Auch die roten Bälle sind mitunter nicht ungefährlich, obwohl sie nicht direkt angreifen. Allerdings schubsen sie – im Zweifelsfall immer direkt in den nächsten Abgrund. Mit ein wenig Übung lassen sie sich aber auch als "Reittiere" mißbrauchen.

Fahrstühle – ich sagte es bereits – sind auch vorhanden, doch sie funktionieren meist nur dann, wenn man einen Schalter umlegt. In aller Regel muß man dazu von oben oder unten dranhüpfen. Tja, und wenn das gute Teil zu hoch liegt, dann ist da noch der gute alte Pogo-Stick, den Keen ständig mit sich herumschleppt. Mit seiner Hilfe geht's ein wenig höher hinaus. Es



# alles treibt



gibt stets zwei Wege, um ein Level erfolgreich zu durchqueren: einen kurzen und einen weiteren. Da es keine Zeitbeschränkung gibt, sollte man ruhig den langen Weg nehmen, zumal dort meistens Bonusgegenstände und Geheimräume zu finden sind. Letztere sind oft in scheinbar festen Mauern verborgen; hier hilft eigentlich nur sorgfältiges Suchen. Der Nachteil des langen Weges ist, daß gerade auf den "Umwegstrecken" eine Vielzahl von Gegnern haust. Zum Glück lassen sich Spielstände abspeichern, so daß man am Ort der letzten Sicherung fortsetzen kann, wenn mal ein gewagtes Manöver schiefgegangen ist.

Ungemein wichtig sind die verschiedenfarbigen Kristalle, die man hier und da findet. Oft nur mit genauester Steuerung und gut getimtem Absprung von einer Plattform aus erreichbar, sind sie die Türöffner für die entsprechend gefärbten Aus- oder Durchgänge.

Commander Keen wird Ihr Herz im Sturm erobern. Und daß unser kleiner Held so ganz nebenbei auch was für seine Bildung tut, beweist er uns, wenn er sich nicht von der Stelle rührt: Zunächst schaut er nach oben, dann

blinzelt er uns an, zuckt mit den Schultern – und hockt sich schließlich hin und liest ein Buch! In einem solchen Moment wurde Commander Keen zu

einem meiner Lieblingshelden. Sehen Sie sich's an, vielleicht geht es Ihnen genauso.

  
kate/sma

## Keens geheime Fähigkeiten

In allen Keen-Episoden gibt es geheime Tastenkombinationen, die alles ein wenig einfacher machen. Wer sich registrieren läßt, bekommt unter anderem ein Handbuch mit entsprechenden Tips. Einiges sei aber auch an dieser Stelle verraten:

### Episoden 1–3:

<C-T-Leer>

Keen erhält sofort den Pogo-Stick, alle Keykarten des jeweiligen Levels und volle Munition.

<F8>

Überraschung!

### Episoden 4–5:

Spiel mit "keen4e -nowait" starten. Nun stehen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

<F9>

Boßtaste (zurück mit <Esc>);

<F10-B>

Rahmenfarbe ändern;

<F10-C>

erledigte Monster zeigen;

<F10-D>

Demo für beliebiges Level;

<F10-E>

Level erfolgreich beenden;

<F10-G>

"Godmode", macht unverletzbar;

<F10-I>

Extrapunkte, Schüsse, Edelsteine etc.;

<F10-J>

Sprungkraft erhöhen (in Verbindung mit <Strg> besonders effektiv);

<F10-M>

Speicherinfo zeigen;

<F10-N>

durch Wände gehen;

<F10-S>

Spieltempo verlangsamen;

<F10-V>

Extraleben;

<F10-W>

freie Levelwahl;

<F10-Y>

Geheimräume zeigen.



## Neben Commander Keen machte sich vor allem ein weiteres Spiel von Apogee einen wirklich großen Namen. Welchen? DUKE NUKEM natürlich!

**D**uke Nukem ist ein Söldner, der sogar John Rambo vor Neid erblassen ließe. Ein muskelbepackter Pixelheld ballert sich mit akrobatischen Bewegungen durch eine Welt der Zukunft, die nur so von mutierten Wesen wimmelt. Wie in jeder Geschichte von einer bösen, bösen Zukunftswelt gibt's natürlich auch hier einen Obermottz,

weise Monster und andere Gestalten umher, die dem Duke alle nicht wohlgesonnen sind. Einige erledigt der Pixel-Protagonist mit einem Schuß, es gibt aber auch härtere Kaliber, die mächtig einstecken und austeilen. Häufig sind deshalb nicht nur Muskeln und Zielgenauigkeit, sondern auch Köpfchen und Geschicklichkeit gefragt.

Und das ist die Story: Noch ein Jahr nach der Befreiung der Welt läßt sich Duke als Held feiern. Gerade schwafelt er in einer Talkshow von seinem letzten Buch mit dem Titel "Why I'm so great", da wird er mitten aus dem Gespräch in ein UFO gebeamt und zu einem fernen Planeten gebracht. Von zwei mysteriös funkelnden Riesenaugen erfährt der Duke, warum er eben noch auf der Showbühne und jetzt gefesselt auf einem ihn unbekanntem Pla-

# Nuclear Shootout!

der finstere Pläne schmiedet. Diesmal heißt der Schurke Dr. Proton und hält sich für den Beherrscher der Welt – jedenfalls so lange, bis Duke sich auf seine Fährte setzt.

Unser Held muß sich erst einmal durch die verschlungenen Pfade des Proton-Imperiums kämpfen und alles abballern, was ihm dabei im Weg steht. Ziele sind wirklich reichlich vorhanden, hauptsächlich niedliche Überraschungspäckchen, die entweder Goodies oder weniger hübsche Präsente enthalten. Vor allem bei den roten Paketen gilt es aufzupassen: Drinnen steckt zwar hin und wieder eine Limodose, die verbrauchte Energie sofort zurückbringt, meistens aber zündet Duke beim Öffnen eine Bombe. Ganz, ganz selten ist sogar ein Atomsymbol zu finden, das unseren Helden bei angeschlagener Gesundheit vollständig generiert. Dann laufen in Protons Labyrinthen noch haufen-

Herr Nukem kann sich zunächst normal fortbewegen, springen, und hin und wieder legt er einen atemberaubenden Salto hin. Später gibt es die Möglichkeit, an waagerechten Stangen entlangzuhangeln. Dazu muß Duke allerdings eine Art Klammer suchen, mit der er an den Stangen festen Halt findet.

## Der Tragödie zweiter Teil

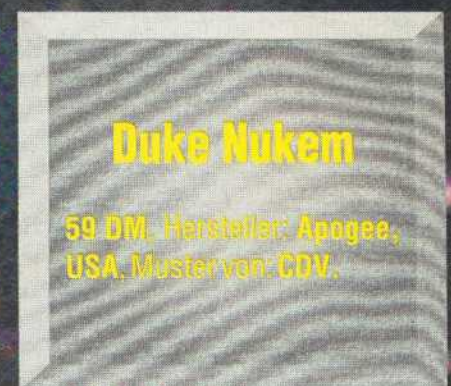
Seit ein paar Monaten gibt es nun die Fortsetzung des Spiels, Duke Nukem II. Technisch wurde sie an den heutigen Stand der Dinge angepaßt. So weisen die neuen Episoden viel bessere Grafiken, Begleitmusik und Digi-Sound auf. Obwohl allerdings die meisten neuen Games nun mit 256 Farben glänzen, setzte das Nukem-Team noch mal auf altbewährte 16-Farben-Technik. Ich muß sagen, es fällt in keiner Weise unangenehm auf.

neten sitzt. Funkelauge verrät, daß man die geistigen Fähigkeiten des Weltretters benötige, um die Erde unter die eigene Gewalt zu bringen.

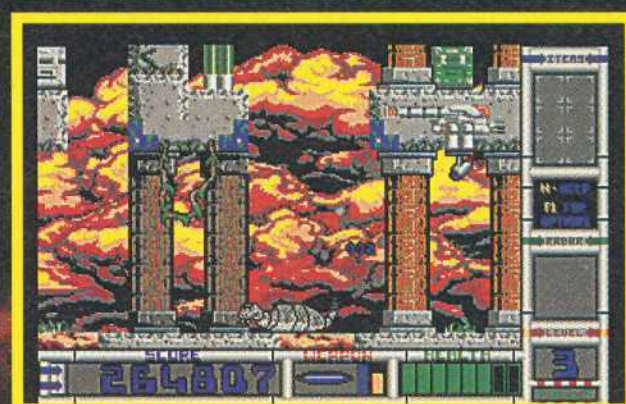
Bis es so weit ist, wird Duke erst einmal weggeschlossen und sich selbst überlassen. Wie Sie bereits ahnen, ist das ein schwerer Fehler, denn der Mann der tausend Tricks hat einen weiteren auf Lager, bricht aus der Zelle aus, schnappt sich eine Wumme und beginnt, den miesen Aliens die Hölle heiß zu machen.

Auf dem Weg finden sich erneut Mengen der aus dem ersten Teil vertrauten Geschenkpakete, aber diesmal gibt's einen Trick, um den Inhalt der roten Kisten vorherzusehen. Am besten, man läßt die Dinger erst mal unberührt und schaut genau hin: Wenn Duke nämlich hinter einer Kiste vorbeigeht, steckt eine Bombe drin, geht er davor vorbei, dann kann sie gefahrlos geöffnet werden.

Boris Theodoroff/sma



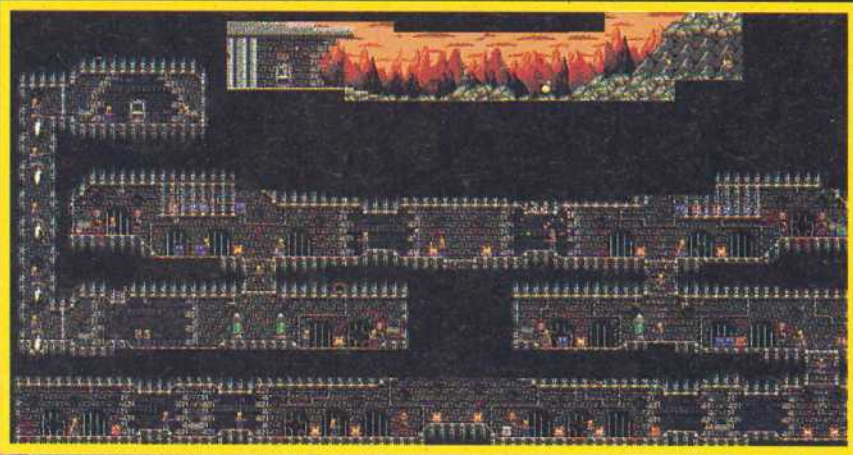
▲ Zwischen Dukes erstem...



▲ ... und dem zweiten Streich hat sich grafisch eine Menge getan



# Der Weg durch Dukes 2. Abenteuer



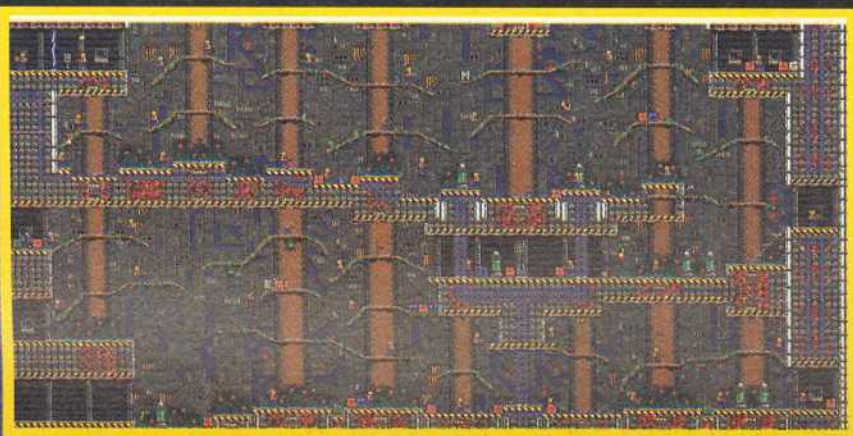
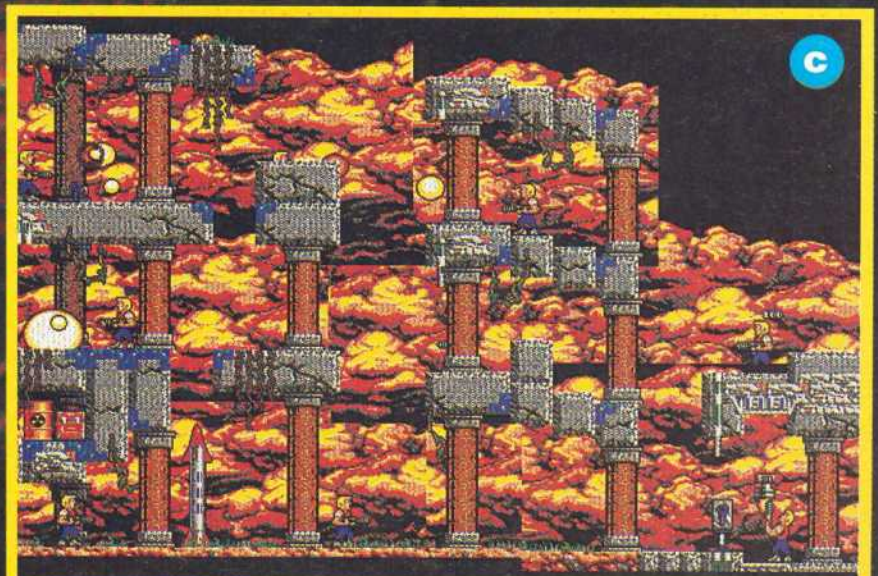
▲ Level 1: Vorsicht: Viele der grünen Typen hinter den Gittern grapschen! Wenn man nah herantritt und schnell reagiert, kann man ihnen rechtzeitig die Finger abschießen



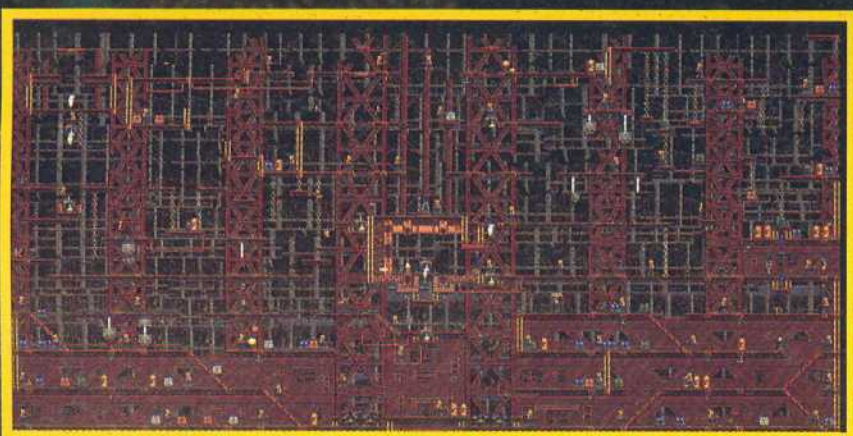
▲ Level 2: Alle vier Radarantennen müssen zerstört werden. Angreifende Spinnenroboter wird man durch kräftiges Schütteln los



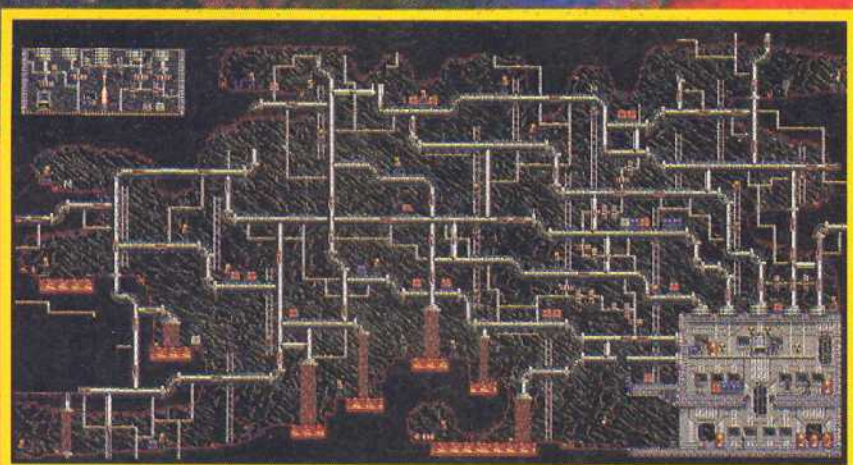
◀ (Bilder a, b, c) Level 3: Wer ein wenig Sonderspaß haben möchte, läßt sich von der Schlange verschlucken und brennt ihr von innen ein Loch in die Haut



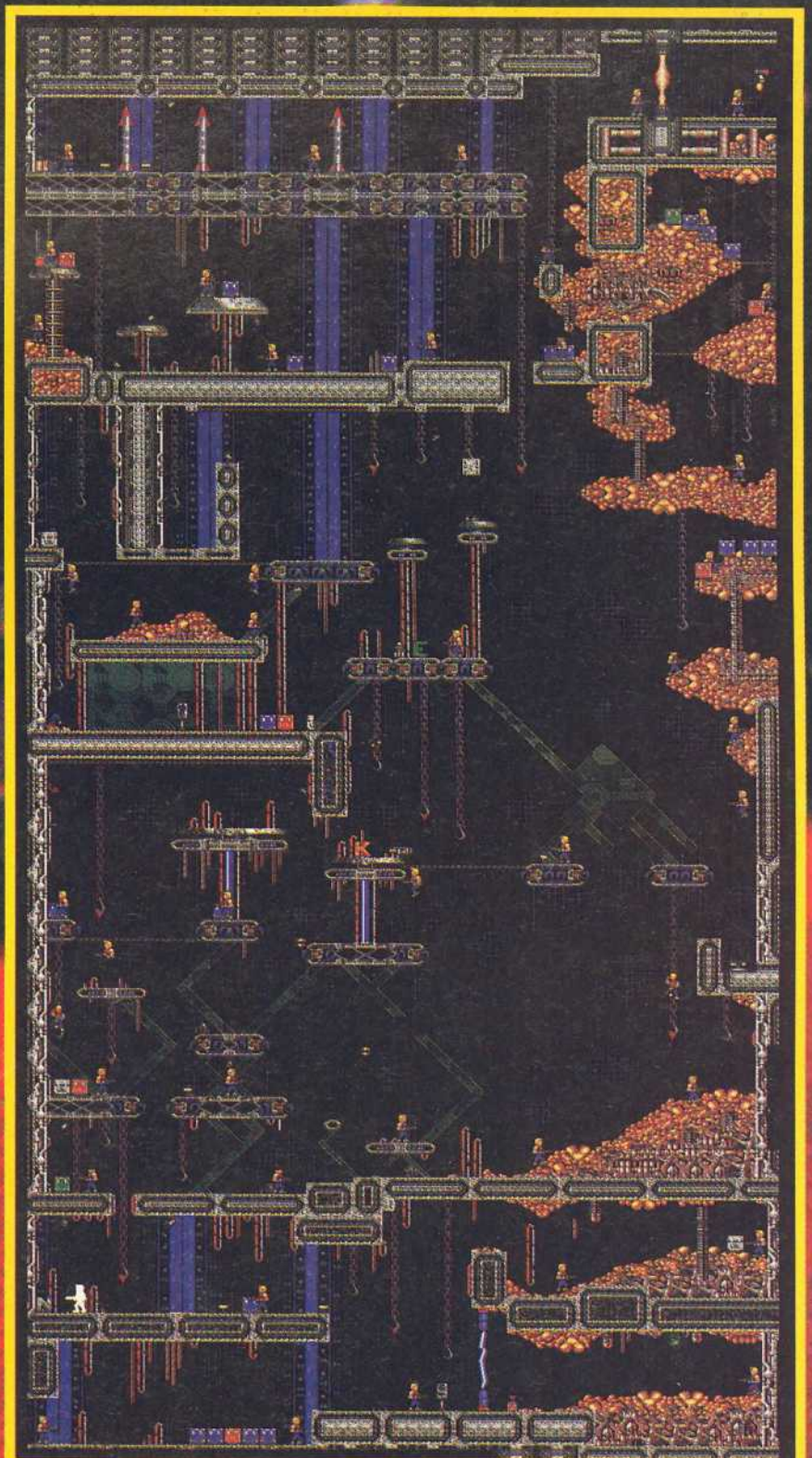
▲ Level 4: Der Flammenwerfer kann auch als Antrieb benutzt werden, um in luftige Höhen zu schweben



▲ Level 5: Zwei Räume scheinen zunächst unerreichbar. Allerdings erkennt man bei genauem Hinsehen poröse Wände, die nach einem gezielten Schuß in sich zusammenfallen



◀ Level 6: Nur mit dem "Cloaking Device" kann man die Energiebarriere zum Maschinenraum unbeschadet passieren



▶ Level 7: Endspurt vor dem Finale ohne wirklich große Überraschungen. Von hier aus geht's in Level 8, in dem der Levelwatz lauert. Eine Karte braucht man nicht, aber ordentlich Muni und ein gutes Reaktionsvermögen





▲ Jetzt geht's abwärts!

**Das neueste Baller-Action-Spiel des Shareware-Hauses Apogee macht nur dem Titel nach den Eindruck, man hänge sich an die abebbende Saurierwelle an. Auch nicht Apogee-typisches Hüpfen und Springen ist angesagt, sondern diesmal wird geflogen und geballert.**

**D**ie ersten Bilder des Vorspanns huschen über den Bildschirm, Grafik und Musik lassen ein Star-Wars-Feeling aufkommen, und nach wenigen Momenten geht es richtig los: Der Spieler wird aufgefordert, seinen Namen und einen Tarncode einzugeben.

Danach läßt sich dann eine von vier Schwierigkeitsstufen wählen.

Raptor ist ein Ballerspiel in bester Xenon-II-Manier: Während auf dem

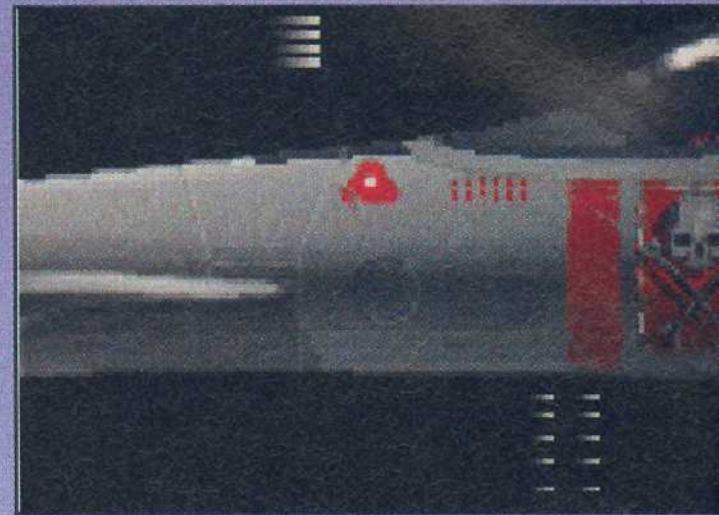
Bildschirm eine detailreiche und liebevoll gestaltete Landschaft von oben nach unten auf den Spieler zuscrollt, muß dieser möglichst viele Boden- und Luftziele zerstören. Dafür steht ihm ein Raptor-Jet zur Verfügung, den er mit den unterschiedlichsten Waffen aufrüsten kann. Neue Waffen und zu-

sätzliche Munition kann man in verschiedenen Bodeneinrichtungen finden, nachdem man sie zerstört hat. Vor Beginn einer Mission kann man auch in die Werft gehen und sich mit diversen Extras bestücken. Doch dazu ist leider Geld nötig, das man während der Missionen sauer verdienen muß.

### Killer for hire

Zwischendurch tauchen auch ganze Wellen von Feinden auf, die einen

# Angriff



▲ Der Raptor ist ein wahrer Feuerstuhl

Schatz behüten. Sammelt man derartige Schätze auf, wird der Jet mit Geld überhäuft. Nach dem Motto "Viel Feind, viel Ehr" ist der Himmel mit Gegnern nur so gespickt; alle strengen sich mächtig an, den Jet mit Raketen und Kugeln zu zerstören. Bodentruppen greifen in den ersten Levels nur sporadisch an, doch später wird die Artillerie zum Hauptproblem.



▲ Nicht nur herkömmliche Fluggeräte wollen dem Helden ans Leder. Vorsicht vor den fliegenden Kühen!



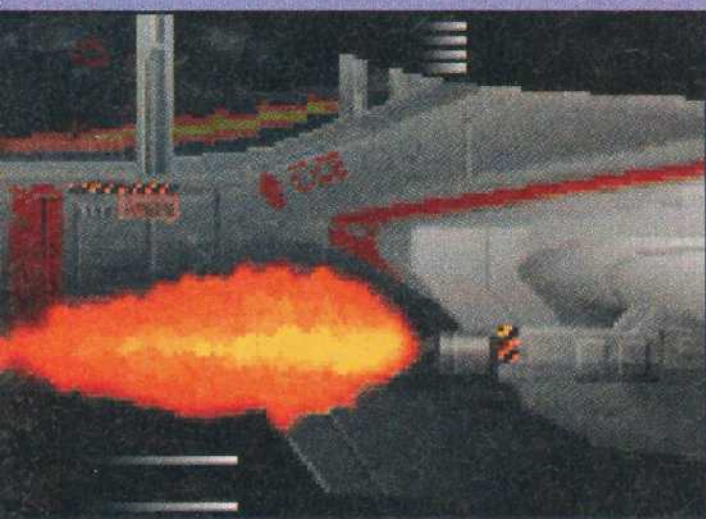
▲ Man sollte bei der Arbeit nicht rauchen!

### Raptor – Call of the Shadows

2 MB RAM, Registrierung: 69,95 DM, Hersteller: Apogee, USA, Muster von: CDV.



# der Flugsaurier



vorher im Shop einen Scanner zugelegt, so erscheint eine Anzeige, die über den Zustand des Endgegners Auskunft gibt.

Sehr hilfreich sind auch Plasmaschilde, denn das sind quasi Extraleben. Bei jedem Treffer verringert sich nämlich zunächst die Schildleistung der Plasmaschilde, und erst wenn die gänzlich ver-



braucht ist, wird der eigentliche Flugzeugschild belastet. Ohne Plasmaschilde sind die höheren Levels jedenfalls kaum zu bezwingen.

Nachdem eine Angriffswelle zurückgeschlagen wurde und man wieder in die Werft zurückgekehrt ist, kann das

und die Hintergrundstory des Games kann man sich auch zu Gemüte führen.

Noch ein kurzes Wort zur Steuerung. Sie können es sich aussuchen: Geballert wird wahlweise mit Maus, Tastatur, einem Joystick oder Joypad. Auch etwas langsameren Rechner wird das

Programm gerecht, denn man kann notfalls im Optionsmenü den Detailreich-

tum zugunsten der Geschwindigkeit herunterschalten. Auch die Unterstützung in Sachen Sound ist beispielhaft: Neben den üblichen SoundBlaster-, AdLib- und ähnlichen Karten unterstützt das Spiel auch General Midi, so daß zur musikalischen Begleitung des Ballerns

Um verschiedenen Attacken gerecht zu werden, sollte man stets die richtigen Sonderwaffen auswählen. Einige Extras stehen immer bereit, andere Waffen müssen zunächst explizit ausgewählt werden. Die Mini-Gun zum Beispiel erweist sich als sehr praktisch,



▲ Hier liegt was in der Luft



▲ Gleich ist's vorbei mit der Brück' am Kwai

weil sie sowohl Boden- als auch Luftziele selbständig anvisiert.


Hat man sich erfolgreich durch einen Level geballert, erscheint ... – na klar, der Levelwatz. Diesen Part übernehmen riesige Panzerfestungen, denen der Jet nun trotzen muß. Geschicktes Ausweichen und gutes Zielen ist vonnöten, um den Kugelhageln zu entkommen und einen Endgegner zu eliminieren. Hat man sich übrigens

Spiel gespeichert werden, so daß die Ballerei jederzeit auf fortgeschrittener Stufe fortgesetzt werden kann.

## Steuerreform

Um die Spielregeln genauer zu erforschen, kann man jederzeit Bildschirmhilfen anfordern. Erklärt werden alle Befehlstasten und Extrawaffen erklärt,

auch großes Orchester aufgeföhren werden kann.

Raptor wird im übrigen nach der üblichen Apogee-Marketingstrategie verkauft. Der erste Teil des Spiels kommt kostenlos. Wem's gefällt, der zahlt die Registrierungsgebühr und erhält zwei weitere Episoden mit zahlreichen neuen Levels. Alsdann: Bequem zurechtsetzen und – alles klar zum Start. 

Arndt Grass/sma

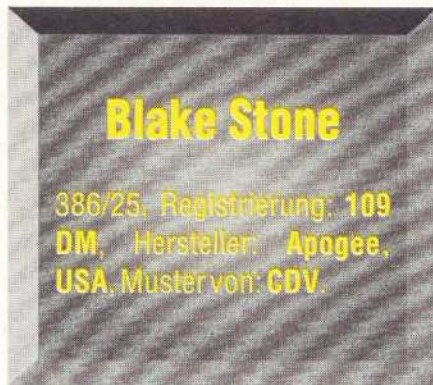


## Apogee

Schon die Screenshots zeigen, worum es geht: Durch Gänge hetzen und ballern, was das Zeug hält. Blake heißt der Held – Blake Stone für alle, die nicht mit ihm befreundet sind. Wenn Sie mich fragen, ist das ein ziemlich harter Geselle, der nicht lange fackelt.

Seine Aufgabe ist aber auch oberster Kategorie. Er muß nämlich keinen Geringeren als Dr. Goldfire persönlich um die Ecke bringen. Das schafft er zwar in der Shareversion nicht, aber dafür kann er sich an aller-

Ein Nahkampf tut selten gut



Jeder spricht davon, aber selbstverständlich hat es niemand: Löwenstein-3D (Name geändert). Als es auf der Szene erschien, sorgte es echt für Furore. Egal wo ich

# Immer Ärger mit

hinkam, jeder zockte es. Na gut, vorbei und vergessen. Jetzt nimmt der Nachfolger Duuum (Name modifiziert) auf den Festplatten Platz ein. Doch auch dazwischen gab es ähnliches: Blake Stone ist aus dem gleichen Holz geschnitzt!

lei anderem Kropfzeug austoben. In insgesamt neun Etagen des Forschungszentrums von Goldfire muß sich Blake beweisen. Zur Verfügung hat er dafür fünf Waffentypen – Anwahl mit dem Ziffernblock "1" bis "5", wobei im Normalfall die Maschinenkanone (Anwahl mit Taste "4") die beste ist. Vier verschiedene menschliche Gegner können Blake unterwegs begegnen. Normale Wachen (blau=einfach), Offiziere (rot=schon schwerer), Soldaten (grün=schon verdammt schwer) sowie Forscher (weiß=tricky). Bei letzteren muß man schon ganz genau auf-



▲ Mission complete!

Goldfire, der hemmungslose Imperator



passen. Nicht alle Forscher sind nämlich Gegner. Auch ein paar Informanten verbergen sich unter den weißen Kitteln. Sollte man dummerweise einen solchen Informanten in die ewigen Jagdgründe schicken, gibt's einen Rüffel, ordentlich Punkteabzug und hoffentlich ein schlechtes Gewissen.

Dagegen sind die Monster (alle Arten, Formen und Aggregatzustände) durch die Bank weg Zielscheiben. Hier gilt die Faustregel: Je größer, desto härter. Als Sondergegner taucht des öfteren völlig unverhofft Goldfire persönlich auf. Er teleportiert sich einfach in den Raum, lacht sich ein Loch in den Bauch, jagt Blake ein paar Kugeln in den Wanst und verschwindet,

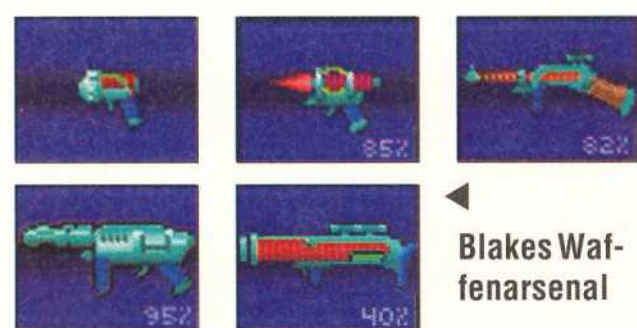
wenn er selbst ein paarmal getroffen wurde. Bevor es ans Spiel geht, hier die Hotkeys:

<1>-<5>	Waffenwahl
<Strg>	Feuer
<Leer>	Türen öffnen, Geheimgänge suchen, mit Informanten quatschen
<Eingabe>	Drehung um 180 Grad
<Tab>	Karte und Statistik
<F1>	Optionen
<F2>	Spielstand speichern
<F3>	Spielstand laden
<oben>	nach vorn gehen
<unten>	Rückzug
<rechts>	nach rechts drehen
<links>	nach links drehen
<M>	Musik an/aus



So, nun zu den Levels: In jedem, wirklich jedem Stockwerk gibt es Geheimtüren mit den dazugehörigen Räumen. Gerade dort findet man meist Gold, Geld, Waffen, Munition und Energieriegel, Sandwiches, Fleisch – garantiert nicht BSE-verseucht –, Schokolade, Sanitäts-Packs, Coins für die Automaten und so weiter. Wichtig: In vielen Geheimräumen sind wiederum Geheimtüren versteckt. Also, immer schön suchen.

Aber wie entdeckt man Geheimräume? Das ist gar nicht so schwierig: Nachdem man alle begehbaren Räume



Blakes Waffenarsenal

abgegrast hat, sieht man sich mit der <Tab>-Taste die Karte an. Man kann davon ausgehen, daß dort, wo große Flächen frei sind, noch irgendwo Geheimgänge zu finden sind. Man stellt sich leicht schräg an eine angrenzende Wand und drückt die Vorwärts- gemeinsam mit der Leertaste. Sollte sich eine Tür dort verbergen, schiebt sich eine Wand zurück.

Die beste Überlebenstaktik ist folgende: Zuerst sollte man alles erkunden und bekämpfen, was sich erreichen läßt, ohne Türen zu öffnen. Erst danach tastet man sich durch die erste Tür und verfährt im folgenden erneut auf die gleiche Weise. Die Vorteile liegen auf der Hand. Systematisches Auf- und Abräumen erspart böse Überraschungen, der Überblick bleibt erhalten. Und sollte man sich schwer verwundet aus einem Gefecht zurückziehen müssen,

erreicht man das nächste San-Pack im Normalfall ohne weitere Kämpfe.

Erst wenn man alle normalen Räume erkundet hat, sollte man sich auf die Suche nach Geheimräumen machen. Meist ist dann auf der Karte offensichtlich, wo die

Dinger liegen müssen. Informanten bringen zwar nicht immer die besten Infos, aber manchmal gibt es deutliche Hinweise auf Geheimtüren oder Besonderheiten des jeweiligen Levels. In Level vier (links oben) gibt es ein Geheimlevel. Hier liegt das volle Pro-



▲ Dr. Goldfire auf der Flucht



▲ Der Mutant Spider schießt scharf

ogramm – Gegner, Waffen, Gold, Munition und San-Packs.

Im letzten Level sollte man sich im großen Raum zu Beginn nicht zu lange aufhalten, denn da taucht Goldfire des

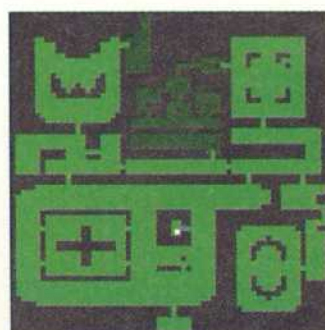
öfteren auf. Oben in der Mitte und unten ist jeweils ein Geheimraum. Hat man die Access-Karte von Goldfire (er läßt sie beim ersten Zusammentreffen in diesem Level liegen) sollte man sich aufmunitionieren und gesundfüttern. Hinter der Tür lauert der Levelwatz (Spider Mutant Guardian). Ist der erledigt, kann man direkt nach Norden zum Levelende springen, oder aber in der Mitte und im Süden noch mal ordentlich abräumen. Hier sind viele Geheimräume.

Die Karten auf diesen Seiten zeigen alle Räume, Gänge und fast alle Geheimräume.

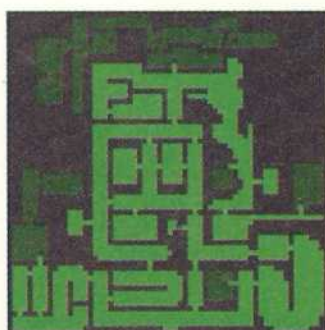
Blake Stone wurde übrigens auf derselben Engine entworfen wie seinerzeit Paraphenstein 3D (Name geändert). Viel Action also. Und immer dran denken: Man ist einsam, aber schneller.



CUS



▲ Level 1



▲ Level 2



▲ Level 3



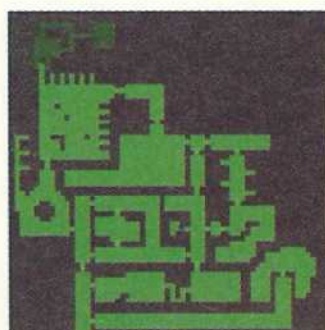
▲ Level 4



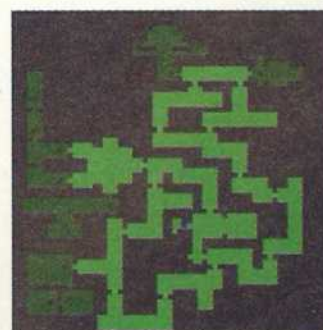
▲ Level 5



▲ Level 6



▲ Level 7



▲ Level 8



▲ Letztes Level



▲ Geheimlevel (Eingang in Level 4)



**Das Leben kann so grausam sein: Harry Hansen wollte gerade seinen Deich reparieren, als Außerirdische das Wattenmeer überfluteten – ein Alptraum beginnt.**

# NIGHTMARE on Elmsbüttel

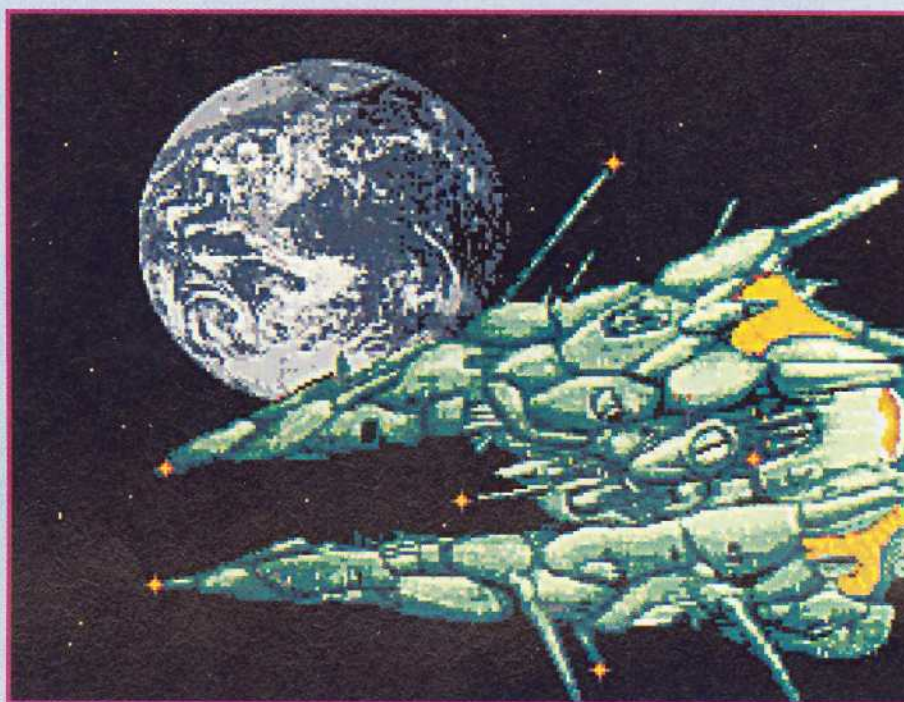
**M**eistens ist eine Spiel-Story so gut wie die andere: Der Held dieses Apogee-Abenteuers könnte vielleicht aus Elmsbüttel stammen. Oder aber aus Fulda. Oder vielleicht sogar aus New York. Okay, nehmen wir an, er kommt aus New York und heißt Harry. Nehmen wir ferner an, daß New York in der ganzen großen Galaxis dafür bekannt ist, als Invasionsziel für Aliens phantastisch geeignet zu sein. Und siehe da –

schon haben wir unsere Story!

Fehlt nur noch eine Handlung. Wie wäre es, wenn die Aliens lauter nette Girls verschleppt hätten, die nun um Hilfe schreien? Klasse!

Und damit das Ganze noch etwas Pfeffer bekommt, jagen wir unseren Helden nicht durch die Häuserschluchten von Manhattan, sondern stylen die ganze Me-

tropole ein bißchen futuremäßig und natürlich im Plattformlook. Voilà, schon ist die Spielesuppe fertig! Jetzt nur noch



▲ Sie kommen: Die Aliens erobern die Erde

einmal umrühren, und schon schmeckt das Zeug hervorragend.

So ungefähr darf man sich wohl die Softwareküche von Apogee vorstellen. Anders ist kaum zu erklären, auf welche abgedrehten Ideen die Jungs aus dieser Spieleschmiede immer wieder kommen. Den Software-Harry gibt es nämlich wirklich, und selbst die Story mit den Außerirdischen und den Mädels wurde in die Tat umgesetzt.

Aber neben all dem Flachs haben die Apogee-Jungs auch was auf dem Kasten: Halloween Harry ist immerhin das erste Spiel der Firma, das neben hoher Auflösung auch 256 Farben und sogar Parallax-Scrolling bietet. Kaum



▲ Abwärts geht's: Harry stürzt in unbekannte Tiefen

zu glauben, aber wahr! Das Game ist eines der ersten Shareware-Spiele, die zum supergünstigen Tarif professionel-

les Design und aufwendige Grafik miteinander verbinden. Da wollen wir die müde Geschichte von den Außerirdischen gern vergessen und uns nun voll den wahren Qualitäten des Spiels widmen.

Und Qualitäten hat das Game eine ganze Menge. Mir persönlich gefallen die sieben Schußwaffen des tapferen Harry am besten. Sie werden mit

der Space-Taste umgeschaltet und an den eigens für sie aufgestellten Automaten mit Energie versorgt. Doch da nur der Tod umsonst ist, muß für die Waffen-Power natürlich bezahlt werden. Einziges Zahlungsmittel sind die Cre-



▲ Zerbröselst: Der Flammenwerfer macht aus Mutanten Monster-Matsch

dots, aber die wiederum haben die fiesen Aliens schon in ihre Taschen gesteckt. Tja, was soll man da bloß tun? Rumbalieren etwa? Aber klar! Jeder Alien hinterläßt nach dem Ableben seine Briefta-



▲ Das Ende vom Lied: Die Mädels werden schockgefroren – für die Fünf-Minuten-Terrine



sche, an der sich Harry bereichern kann. Die Knete wandert dann bei der nächstbesten Gelegenheit in den Power-Automaten zwecks Energieauffrischung. Doch wer den Credit nicht ehrt, ist der Superwumme nicht wert: Jeder Automat versorgt nur *eine* der möglichen sieben Waffen mit Energie. Und natürlich hält eine Auffrischung des Standard-Flammenwerfers länger als eine Auffrischung der Raketen. Daher der Tip: Am Anfang zunächst nur den Flammenwerfer auffrischen, falls es nötig ist. Das kostet nicht viel und versorgt so nebenbei auch das Jetpack mit neuer Kraft.

gutes Timing, doch es lohnt sich! Harry kann sich auf diese Weise ruckartig, Stückchen für Stückchen nach oben kämpfen.

Es bringt im übrigen nicht viel, das Jetpack zu schonen und auf den Plattformen zu Fuß herumzustrufen. Zu viele Aliens lauern in den Büschen, zu viele spitze Stacheln rasen unvermittelt aus dem Boden und entziehen wichtige Lebensenergie. Auch ist es kaum zu empfehlen, ganz einfach schnell durch die Levels zu hecheln. Ist der Ausgangslift nämlich gefunden, verweigert das Programm unter Umständen die Aus-

reise – denn erst müssen ja alle Geiseln befreit werden. Und die sind gut versteckt. In kleinen Nischen, neben harmlosen Büromöbeln und an anderen seltsamen Orten, die alle nicht so recht zusammenpassen wollen, sind die Geiseln untergebracht worden. Um sie zu finden, muß jedes Level akribisch abgesucht werden.

Dabei wird man aber nicht nur auf die Geiseln, sondern fast

ebenso häufig auf seltsame Schalter treffen. Diese umzulegen ist bei Halloween Harry geradezu Pflicht, öffnen sie doch immer (wirklich immer!), verschlossene Pforten oder gar "holografische Wände".

Ja, gerade letztere können einem echt zu schaffen machen. Da sucht man den Eingang zu einem Teil des Plattform-Irrgartens, ist schon hundertmal drumherumgeflogen, hat aber immer noch nichts gefunden – dabei war der Eingang immer schon da! Manches Mal ist ein Teilstück einer Wand eben keine Wand, sondern schlicht eine durchlässige Illusion. Man kann (oder muß es zuweilen sogar) diese Hologramme per Abtasten aufsuchen, oder man probiert es halt mit den Schaltern.

Wer trotz aller Hilfsmittel dennoch verzweifelt, dem

tritt das Programm helfend zur Seite. An vielen Stellen der verwirrend labyrinthartigen Levels kann Harry Info-Disketten finden. Kaum aufgesammelt, spielt eine solche Diskette einen



▲ Versteckt: Dieser Schalter befindet sich hinter ein paar rostigen Ölfässern und muß erst freigeschossen werden

Infotext der schnuckelsüßen Diane ab, die Harry darüber informiert, ob und wo in der Nähe ein Schalter oder eine Geisel zu finden ist. Letztere können übrigens auch per Radar aufgespürt werden. Unten links befindet sich ein kleiner Monitor, in dem kleine Pünktchen die Anwesenheit einer Geisel im Vergleich zum derzeitigen Standpunkt anzeigen. Sehr genau ist die Anzeige zwar nicht, aber schließlich soll das Game ja auch spannend bleiben, oder?

Harry jedenfalls bleibt in allen Lebenslagen locker. Mit einem kleinen Lächeln auf den Lippen feuert er den Flammenwerfer ab, setzt seine Granaten oder Raketen ein. Und wenn er mal in Bedrängnis kommt oder aus der Luft abstürzt, behält er nordisch kühl den Kopf und rollt nur ein wenig erstaunt mit den Augen. Damit dürfte auch geklärt sein, wo Harry denn nun herkommt: aus New York sicher nicht, eher schon aus Elmsbüttel...



msu



▲ Oh, Graus: Die Außerirdischen stehen ausschließlich auf Frischfleisch...

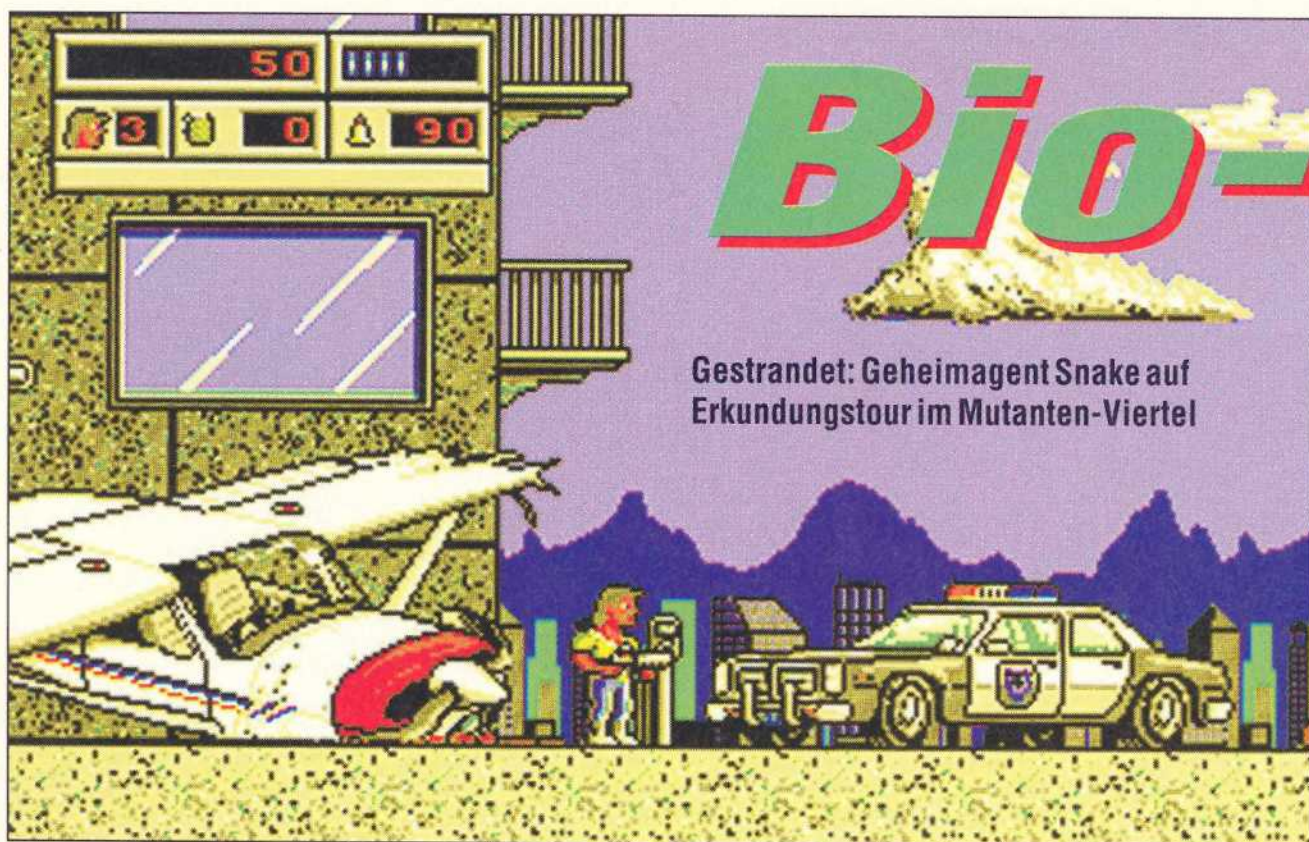
Ja, richtig, es gibt noch ein Jetpack! Jedes Level ist in etwa wie eine verzwickte Höhle angelegt, in der es ständig auf und nieder geht. Und nur dank seines Raketenrucksacks ist Harry überhaupt in der Lage, den richtigen Weg einzuschlagen.

Sollte dem Jetpack aber dann doch mal der Sprit ausgehen, muß man nicht gleich in tiefe Depressionen verfallen. Funktionieren tut das Teil dann nämlich immer noch, aber eben nicht ständig. Wenn Harry also mit vollem Tank bei gehaltenem Feuerknopf ausdauernd in den Lüften schweben kann, so gelingt ihm das mit leerem Tank nur noch für einige Sekunden. Jetzt kommt der Trick: Wenn Harry dann wieder herunterzufallen droht, muß man den Feuerknopf schnellstens noch mal drücken. Das erfordert ein bißchen Geduld (weil entsprechende Versuche anfangs oft daneben gehen) und ein



▲ Gib mir deinen Saft: Am Automaten tankt Harry Energie fürs Waffenarsenal





# Bio-Bond jagt

Die Splatter-Fans werden erfreut sein: Nicht schnuckelig-süß und quietschfidel geht es bei diesem Jump'n'Run zu, sondern matschig monströs und ziemlich blutig.

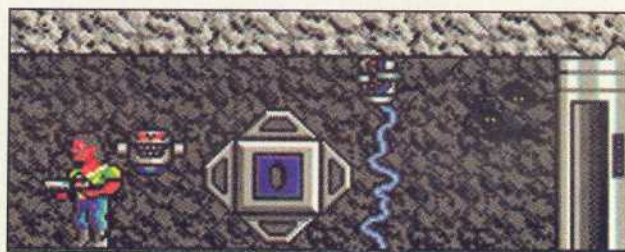
**A**us Ernst wird ein blutiger Spaß: Selten hat das Jump'n'Run-Genre ein Spiel gesehen, daß so actionreich zur Sache ging wie Bio Menace von Apogee. Waffen à la carte, ein ausgefuchstes Plattform-Styling und dazu noch Grafik in Masse und Klasse – das sind die bei Apogee nicht ungewöhnlichen

Zutaten für dieses Abenteuer der Sonderklasse.

Dabei werden die Besitzer der Vollversion wieder besonders bevorzugt. Wer seine Karte ausfüllt und gegen ein

paar Mäuse für eine Registrierung sorgt, erhält nicht nur 24 neue Levels in zwei neuen Missionen, sondern gratis dazu einen Cheat für grenzenlose Spielfreude. Immerhin: In der Schnupversion sind es schon elf Levels, und auch die haben es in sich.

Held des Spiels ist Snake, der Bio-Bond der Shareware-Szene. Seine Feinde sind eben nicht die bösen Rus-



▲ Das Helferlein: Die Waffendrohne feuert mit und hat sogar Schutzschild-Funktion

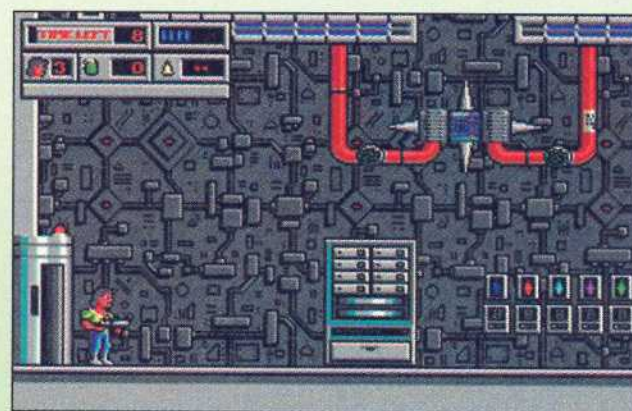
sen oder abgedrehte arabische Diktatoren, sondern Snake kämpft gegen die Gen-Monster einer nicht so fernen Zukunft. Ja, ja, mit Gen-Tomaten aus Holland fängt es an, und dann...

Snake ist im Auftrag des Herrn unterwegs, eines sehr irdischen übrigens. Denn als Geheimagent eines ach so geheimen Geheimbundes hat er den geheimen Auftrag, die Lage zu klären und einen verrückten Wissenschaftler einzulochen. Den allerdings bekommt man nur in der Vollversion zu sehen, und dann wartet da noch eine Überraschung – wird aber nicht verraten!

Snakes Mission (oder besser: die erste) führt ihn nach der Bruchlandung seines Flugzeugs geradewegs in die Hölle der Großstadt, die mit Leichen geradezu gepflastert ist (South Central, L.A.?). Snake ist auf sich allein gestellt

und besitzt außer einer kleinen Maschinenpistole keinerlei Verteidigungswerkzeug. Und auch die Orientierung fällt ihm schwer. Snake kann nur vermuten, auf welche Art und Weise die Mutanten die Stadtbezirke aufgeteilt haben. Also macht er sich auf den Weg, um jeden Bezirk auszukundschaften.

Auf seinem Weg trifft Snake aber nicht nur auf die zähnefletschenden sauren Gurken und monströse Blumenkohl-Mutanten, auch ein paar Bonusgegenstände lassen sich bei näherem Suchen finden. Granaten, Edelsteine, größere Waffen, Schlüssel und geheimnisvolle farbige Keycards befinden sich ganz offen auf den Straßen, in den Häusern oder sind zuweilen geschickt hinter dekorativen Wracks versteckt. Mit ein bißchen Glück läßt sich



▲ Rätselraten: Wie legt man die farbigen Schalter (rechts) in der korrekten Reihenfolge um?

sogar ein Erste-Hilfe-Kasten auftreiben, mit dem Snake seine Bißwunden pflegen kann.

Die Schlüssel müssen allesamt eingesammelt werden, denn mit ihnen werden meist Räume geöffnet, in denen sich noch ganz andere Geheimnisse verstecken. Es reicht eben in vielen Levels einfach nicht aus, den Ausgangsteleporter der Mutanten für das nächste

## Bio Menace

Registrierung: 59 DM, Hersteller: Apogee, USA, Muster von: CDV.



Level zu finden. Meistens braucht es dafür noch eine der farbigen Keycards. Und schlimmer noch: Wenn in dem entsprechenden Level menschliche Geiseln gefangengehalten werden, müssen diese auf jeden Fall vorher be-

schon etwas höher sein, um die kleineren Mutanten davon abzuhalten, einfach drüberzuspringen.

Schwieriger wird es übrigens bei dem ganzen High-Tech-Spielzeug, das vom Hollandgemüse gerade in den

schenzeit immer wieder auf die fahstuhllähnliche Plattform. Oben angekommen, machen ein paar Treffer aufs Blumenkohlhirn dem kopflastigen Knaben ganz schön zu schaffen. Wer hartnäckig genug ist und die Pausen zwischen den Angriffen gut nutzt, wird den Oberfuzzi schnell wieder zu simplem Gemüse verarbeitet haben. Doch wo rohe Kräfte sinnlos walten, wird der Spielerfolg nicht so einfach kommen. Mag Bio Menace im Vergleich zu seinen

# saure Gurken

freit werden – und auch dafür werden wieder Keycards benötigt.

Um aber alle Schlüssel zu finden und auch noch genügend Munition parat zu haben, mit der die wirklich schweren Brocken der Mutantenhorde zerhackstückselt werden können, muß jedes Level akribisch durchsucht werden. Das hat nichts mit der Geierei nach Punkten zu tun, sondern ist schlicht notwendig, um am Levelende nicht urplötzlich vor verschlossenen Türen zu stehen.

höheren Levels aufgestellt wird. Da gibt es z.B. diese hundsgemeinen Fernlenkraketen, die ab einer bestimmten Entfernung zu Snake von ihrer Lafette losfliegen. Die Taktik hier: Entweder sie werden aus der Distanz vernichtet, was nur mit der entsprechenden Waffe geht, oder aber man geht so schnell an die Abschlußlafette heran, daß die Rakete über die Köpfe des Bio-Bond hinwegfliegt und irgendwo in der Wache explodiert. Verdammt schwierig wird es schließlich bei den Endge-

gnern. Die kommen nicht etwa am Ende des letzten Levels, nein, schon vier Spielstufen vorher macht man das erste Mal Bekanntschaft mit einem der Obermotze aus



▲ **Kopflastig:** Ein Endgegner, dem man leicht Kopfschmerzen bereiten kann

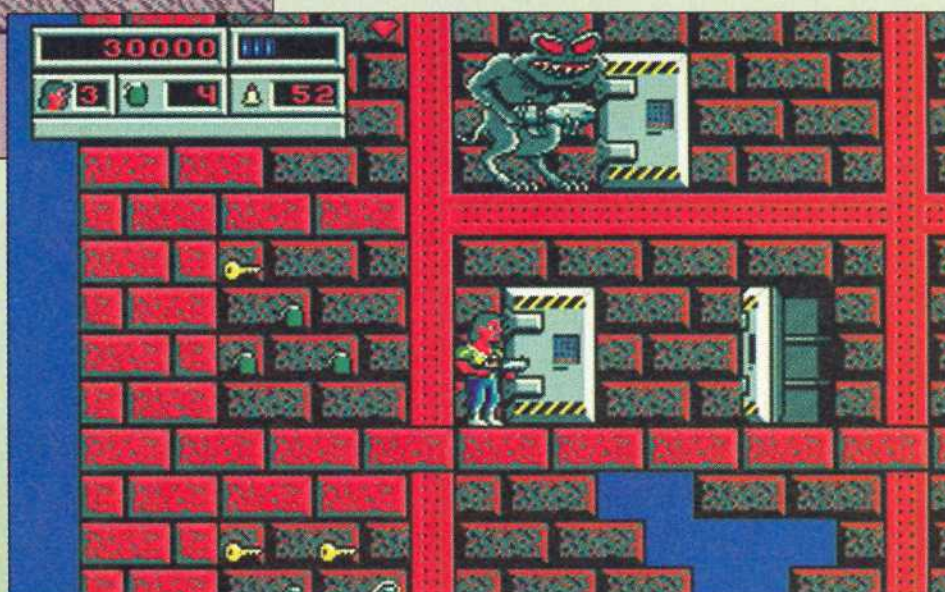
putzigen Jump'n'Run-Brüdern und -Schwestern auch ein wenig ruppiger daherkommen, anspruchslos ist es deshalb noch lange nicht. Und da ohnehin nur auf fiktives Gemüse geschossen wird, darf die Moral ruhig abseits stehen. Das Augenmerk sollte vielmehr den kniffligen Tricks gelten, die sich die Spieldesigner für den Abschluß der ersten Mission, also im elften Level, ausgedacht haben. Wer dort überleben will, springt

zunächst *auf* die Eingangspforte und bekommt somit knackige Raketen. Den riesigen Panzer ganz rechts läßt man dann einfach links liegen. Statt dessen wird abgespeichert. Warum? Weil ein paar Meter vor dem Panzer fünf farbige Schalter darauf warten, in der richtigen Reihenfolge umge-



▲ **Zur Hilfe:** Der Gefangene kommt nur frei, wenn die richtige Keycard eingesetzt wird

Karten zeichnen muß man dafür allerdings nicht. Jedes Level von Bio Menace ist übersichtlich genug und bietet trotz "Plattformstyling" eine Fülle von unterschiedlichen Grafiken (Häuserfronten, Kanalisationen, Parks, etc.), die die Orientierung vereinfachen. Trotzdem sollte man aber wissen, mit welcher Taktik den Monstern am besten beizukommen ist. Grundsätzlich gilt: Auf freier Fläche in die Hocke gehen und schnellstens ballern. Steht ein Hindernis zwischen Angreifer und Snake im Weg, muß dieses



▲ **Oberfies:** Der Mutant (oben) schießt mit Raketen

des Doktors Gen-Giftküche. Wer den blauen Blumenkohlmantanten schnell und effektiv besiegen will, macht zunächst die kleinen blauen Prankenplatt, die das Monster dauernd abschießt, und springt in der Zwi-

legt zu werden. Gelingt das, hagelt es Waffen und Energie in Massen. Probieren geht also über Studieren – und ein bißchen Schummeln hat ja noch keinem geschadet...



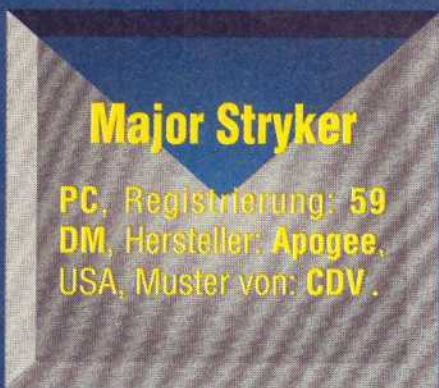




**Das Beste vom Besten: Major Stryker ist nicht nur ein Kampfpilot erster Güte, sondern nimmt auch so ziemlich jedes Ballerspiel aufs Korn, das in den letzten fünf Jahren in der Kommerzszene erschienen ist – von Xevious bis Tiger Heli.**

# Der durch den Kakao zieht

**D**as Szenario ist altbekannt: In einer nicht allzu fernen Zukunft wird die Menschheit von Außerirdischen bedroht. Und was tut man dann? Richtig: Ballern heißt die Devise. Die Bösewichter kommen diesmal durch einen dieser Raumschiff-Highways, die auch so beliebten "Wurmlöcher". Doch Theorie beiseite und ran an die Wurst, schließlich müssen die feindliche Armada eingestampft und der Heimatplanet der Aggressoren (Kreton) gleich mit eingeschert werden.



Doch der Weg ist weit: Insgesamt 24 Levels müssen durchflogen werden, bevor das Siegesgeheul angestimmt werden kann – die Registrierung des Spiels vorausgesetzt, denn in der Shareversion bleibt es bei acht Levels plus vier Endgegnern. Doch auch diese Missionen können sich sehen lassen, gibt es doch die komplette Waffenausrüstung, dieselben Feinde und dieselben komfortablen Steuermenüs wie in der Vollversion.

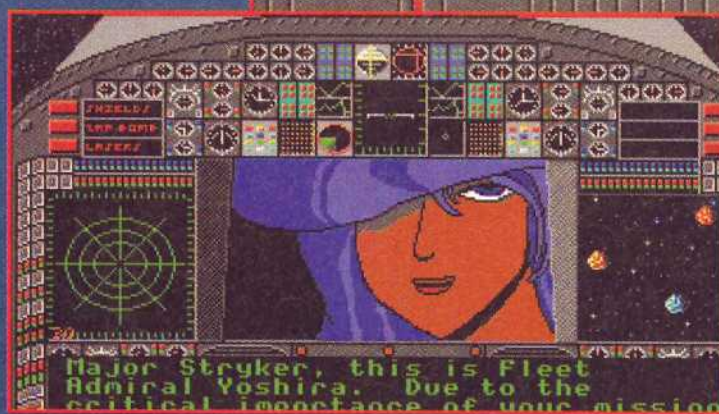
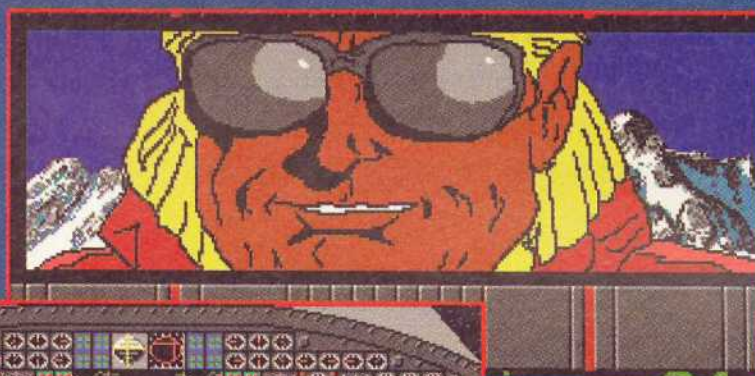
Besonderes Augenmerk werden erfahrene Waffenfreunde natürlich auf das Equipment des eigenen Raumjägers legen. Major Stryker bietet da in der Grundausstattung zwar nur einen

lächerlich langsamen Vorwärtsblaster, doch dank sechs verschiedener Power-Ups wird das Teil schnell zur diagonal

holen, ohne dabei auf neue Feinde zu stoßen.

Die Schußerweiterungen hingegen sind kniffliger zu ergattern. Sie erscheinen hin und wieder als kleine Anzeigetafeln auf dem Schirm und müssen quasi eingefangen werden.

► **Echt cool: Der Major vor dem Start**



▲ **Das Kommando hat die süße Maus – und sie fährt auf den Major total ab**

und rückwärts schießenden Hammerkanone, die zusätzlich noch mit drei verschiedenen Schutzschilden und sogar Dauerfeuer ausgerüstet werden kann.

Die Boni kommen in drei verschiedenen Ausführungen geflogen: Zusätzliche Bomben werden z.B. durch den Abschluß kompletter Feindgeschwader als Buchstabe freigesetzt. Einfach drüberfliegen – schon ist man um eine dieser praktischen Screen-Säuberer reicher. Gleiches gilt für die Speed-Ups, das Dauerfeuer, die Extraleben und den Scroll-Stop. Letzterer ist recht praktisch, um einmal in Ruhe alles vom Himmel zu

Die Nummer auf der Anzeige zeigt dabei an, um welche Verstärkung es sich handelt. Bis zu fünf Verstärkungen sind möglich, aber: Es können keine Stufen übersprungen werden. Wenn z.B. nach der ersten Aufrüstung eine Tafel mit der "2" erscheint und diese Aufrüstung (warum auch immer) ausgelassen wird, wird die nächste Tafel wiederum die Ziffer "2" tragen.

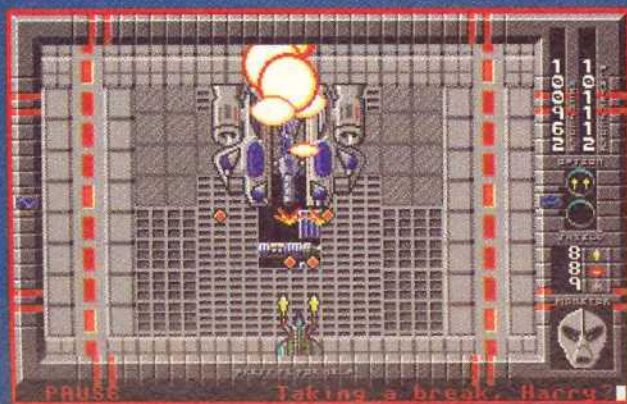


▲ **Siehe da: Zwischen unüberwindlichen Mauern windet sich ein windiger Bonus – die Rakete**



Noch widerspenstiger sind übrigens die Schutzschild-Boni. Sie sind in den hartnäckig ballern den Raketen versteckt, die in abenteuerlichen Flugformationen daherkommen. Erst wenn die Rakete vernichtet wird, erscheint für kurze Zeit der Schild-Bonus.

Und halten tun die Schilde natürlich auch nicht ewig. Entweder werden sie durch feindliche Treffer zerstört, oder aber sie verlieren ihre Schutzwirkung schlicht deshalb, weil der Zahn der Zeit an ihnen nagt. Grundsätzlich gilt aber: Jeder Bonus sollte aufgenommen werden, weil sie allesamt zum Überleben des Schiffs beitragen. Das ist wörtlich zu verstehen, denn wenn das Schiff des Majors einen



▲ Geloost: Der erste Endgegner geht in Flammen auf

Treffer erhält, werden zunächst nur die Boni zerstört. Nur wenn dann noch ein Treffer auf dem Schiff in der Grundausstattung landet, löst sich dieses in Wohlgefallen auf.

Doch die ganze High-Tech nützt nichts, wenn die Spieltaktik die falsche ist. Zwar kann man bereits bei der Einstellung des Schwierigkeitsgrads die Wahrscheinlichkeit des Erfolgserlebnisses erhöhen, doch wahre Ballerfreunde werden ohnehin mindestens auf der mittleren der drei Stufen den Kampf aufnehmen wollen. Deshalb ein paar Tips:

– Major Stryker bietet Parallax-Scrolling. Das bedeutet nichts anderes, als daß das Spiel in mehreren Ebenen (hier: drei vertikal) scrollt. Manche Feinde, z.B. im Wolkenlevel, sind nur im untersten Level zu sehen. Dann sind sie auch harmlos! Erst nach dem Aufsteigen auf die Höhe des eigenen Schiffs werden die Teile dann gefährlich.

– Die Option zum Abspeichern des Spielstands zu jedem Levelbeginn sollte unbedingt wahrgenommen werden! Bei der Wiederaufnahme des Spiels von diesem Spielstand aus werden nämlich auch alle zusätzlichen Boni wieder aktiv.

– Level zwei ist ein Speed-Level in einem Labyrinth, dessen Mauern nicht um- oder überflogen werden können. Um hier die Übersicht zu bewahren und mehr Spielraum bei Überraschungen zu haben, sollte das Raumschiff ungefähr in der Bildschirmmitte plaziert werden. Außerdem lassen sich viele Mauerteile zerschießen, hinter denen dann Boni warten.

– Die Spieldevise heißt durchkommen, auch wenn das Programm bei Levelende Bonuspunkte für die Trefferquote und die Anzahl der geretteten Piloten abrechnet. Wenn möglich, sollte man schon die kleinen, unzerstörbaren "Särge" der Piloten überfliegen. Doch was nützen Punkte, wenn das Schiff beim Einsammeln draufgeht?

– Der erste Endgegner (Kreton 1) ist simpel zu vernichten: Erst wird die Hülle



▲ Verwirrend: Zwischen und unter den Wolken wimmelt es von Gegnern

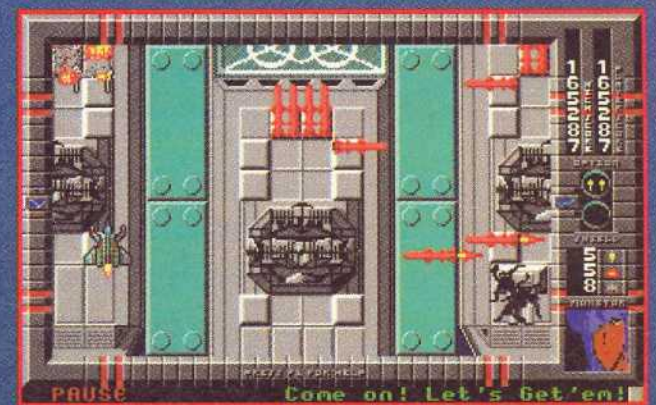
zerblasen, dann muß die Mitte mit der aufgeklappten Kanone zerstört werden. Einfach eine Feuerpause abwarten und

dann von unten zuschlagen.

– Kreton 2 ist eine härtere Nuß. Wenn seine Hülle zer-



stört ist, taucht in der Mitte des Gegners eine Kanone auf. Diese ist aber nur beim Ausklappen zu treffen und feuert auch sofort.



▲ Hammerhart: Die Raketen werden automatisch in alle Himmelsrichtungen geschossen

Der Tip: Wenn die beiden Außenkanonen des Endgegners senkrecht gefeuert haben, fliegt man sofort unter die Mitte des Kreton und ballert auf die sich gerade öffnende Kanone – und dann nichts wie weg!

Wer diese Ratschläge befolgt, sollte sich bei Major Stryker alsbald in der Highscoreliste verewigen können. Dort werden tapfere Kampfpiloten auf weit berühmtere Kollegen treffen: Die vorgegebene Liste setzt sich aus den Namen der Besatzung von Alien 2 zusammen – und diese Crew hatte bekanntlich nicht besonders viel Glück.



MSU





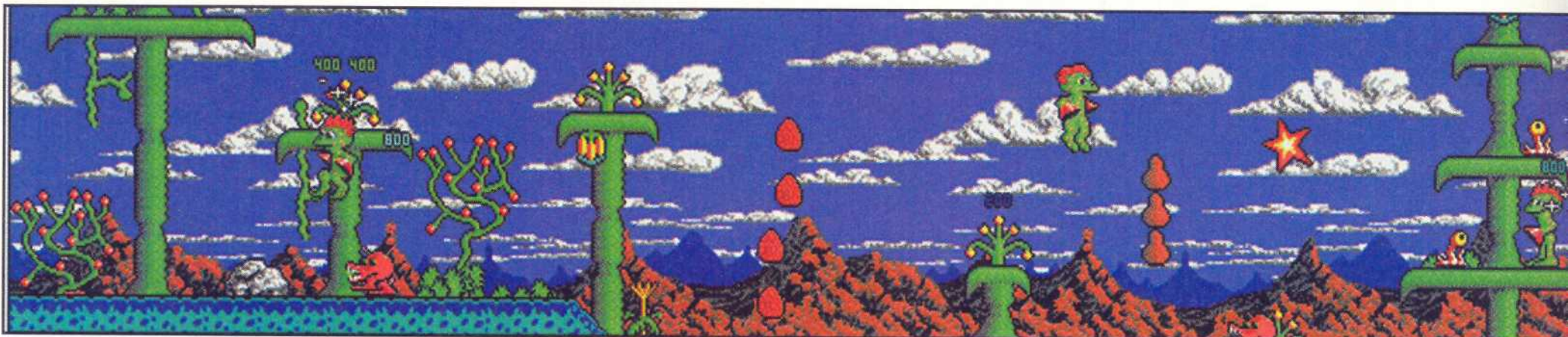
# Liebenswerter Außerirdischer

Wie stellt man sich einen Außerirdischen vor? Wer viel Phantasie hat, der wird ihn sich wahrscheinlich richtig gruselig wie Ripleys Lieblings-Alien denken. Eine andere Möglichkeit wäre ein Wesen im Stile von E.T., der immer nach Hause telefonieren wollte.

**E**hrlich: Solange ich noch kein Alien gesehen habe, gehe ich davon aus, daß es eigentlich jede beliebige Gestalt haben könnte. Es mag sogar grün sein – mit einem Schnabel und Saugnäpfen an den Stellen, wo sich sonst die Greiferchen befinden. Ein grüner Schnabel-

burtstag heute ganz schön doof. Da hab' ich mich so darauf gefreut, und meine beiden Herrschaften wollten mir eine extra Überraschung bereiten.

gleiter... – gut, zugegeben: Er ist nicht mehr das neueste Modell und auch nicht von Müllcedes, aber er bringt uns immer dahin, wohin wir wollen. Kurz



held mit rotem Kamm anstelle der Haare und mit den eben beschriebenen Saugnäpfen ist die Titelfigur von Cosmo's Cosmic Adventures aus dem Hause Apogee.

Also Leute, ich muß mich erst mal vorstellen. Mein Name ist Cosmo, aber irgendwie finde ich meinen Ge-

Mein absoluter Superduper-Wunsch geht endlich in Erfüllung: Ich kann mir Disney World angucken. Und dann passiert so 'ne Sch...: Die Alten sind einfach spurlos verschwunden!

Dabei hatte der Tag eigentlich ganz gut angefangen. Wir hatten erst so ein riesiges Frühstück, wo Mom die allerbesten Kuchen gebacken hat. Dann steige ich mit den beiden in unseren Raum-



und gut: Wir hatten gerade Worp 3 erreicht, da fliegt uns doch so ein blöder Komet in die Bahn. Pop versucht noch ein Ausweichmanöver einzuleiten, doch da hat's auch schon geknallt. Wir sind meilenweit von unserer berechneten Flugbahn abgekommen und konnten gerade noch so auf diesem komischen Planeten hier notlanden. Gottseidank war nichts Schlim-

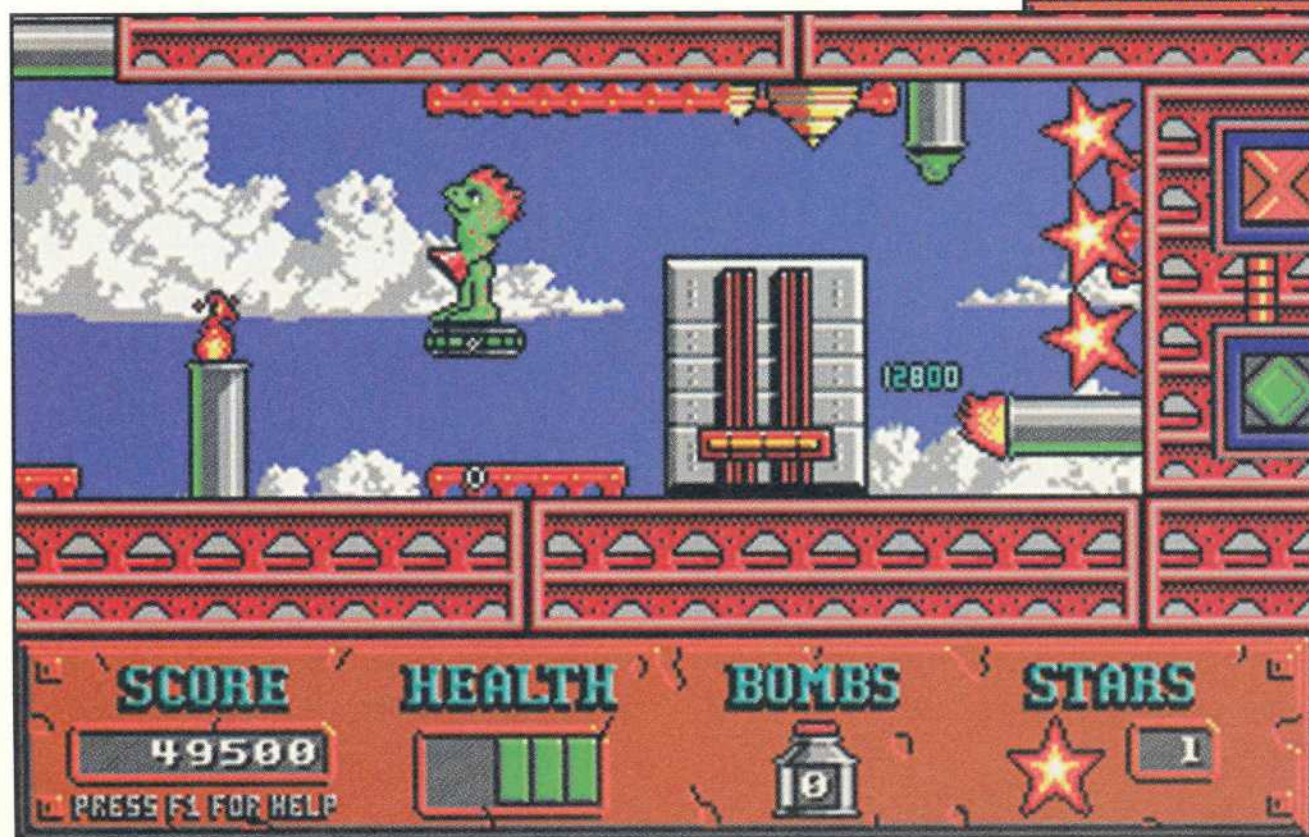
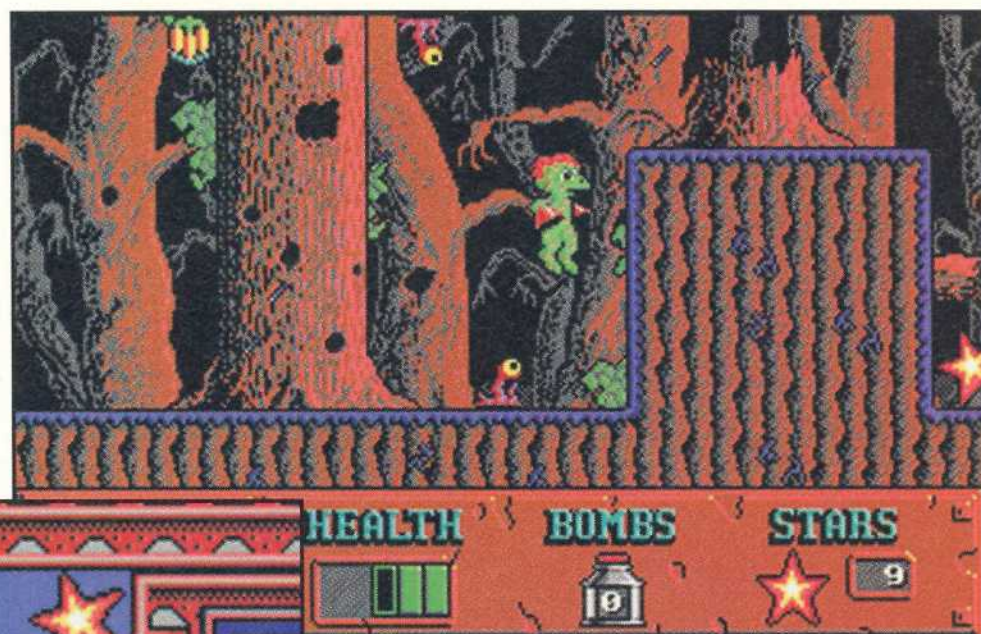
**Cosmo's Cosmic Adventures**

Registrierung: 59 DM, Hersteller: Apogee, USA, Mustervon: CDV.



meres passiert, und Pop machte sich gleich ans Reparieren; auch Mom half dabei. Ich wollte eigentlich auch, doch Pop meinte, ich sei zu jung dafür, also stiefelte ich los, um mir die Gegend mal ein bißchen näher anzuschauen. Und stellt Euch vor: als ich nach gut einer Stunde zurückkomme, sind meine Erzeuger weg. Einfach so vom Erdboden

fremder Planet ist und Sie nicht wissen können, was Sie erwartet. Überall lauern Gefahren, zum Beispiel in Form diverser Löcher, in die Cosmo aus Verse-



▲ Cosmo meets Waldi

brüll, das ist die beste Methode. Oder man macht's, wie man es sonst mit den Eltern macht: Den fiesen Feinden wird einfach auf dem Kopf herumgetanzt – diesmal im wahrsten Sinne des Wortes. Und dann hat Cosmo ja auch noch seine kleinen Bömbchen. Wie bei allen Apogee-Spielen gibt es auch von Cosmo eine Episode als Shareversion und zwei weitere Episoden nach der Registrierung. Das Gameplay ist durchweg gut. Die Grafik ist mit viel Liebe gezeichnet und – gemessen an PC-Standards – ziemlich ruckelfrei. Der Sound ist super, und Sie werden sich freuen, eine Soundkarte im Rechner zu haben. Die Steuerung ist wie immer wahlweise, doch empfehle ich den Joystick. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch – aber dadurch, daß man nur zu Beginn eines Levels abspeichern kann, wird's manchmal ganz schön happig. Für mich zählen Cosmo's Cosmic Adventures aber auf jeden Fall zu den Kultspielen unter den Shareware-Jump'n'Runs.

vb

▲ Es geht nichts über eine fliegende Badezimmerwaage

▼ Was hier so alles krecht und fleucht ...



verschwunden! Und was sind das hier für merkwürdige Fußspuren? So was habe ich ja noch nie gesehen. Ob das so ein Urwombel oder was ähnlich Gräßliches ist? Ich muß Mom und Pop finden, vielleicht sollte ich den Spuren...

An dieser Stelle greifen Sie in das Spielgeschehen ein, denn unser kleiner Held Cosmo wäre ohne Ihre tatkräftige Hilfe gänzlich aufgeschmissen. Sie müssen sich auf die Suche nach seinen Eltern begeben. Und denken Sie immer daran, daß das hier ein absolut

hen reinfällt – immerhin ist er ja noch ein Kind. Das scheinen auch etliche Pflanzen bemerkt zu haben, die es auf der Planetenoberfläche gibt: Irgendwie sehen sie so lebendig und so hungrig aus. Auch das Viehzeug, das krecht und fleucht, wirkt nicht gerade vertrauenerweckend. Rabenähnliche Vögel hacken Cosmo einfach auf dem Kopf herum, und Spuckspechte schießen mit scharfer Munition. Dann gibt's da noch die komischen roten Kugelwesen, auf deren Kontakt Sie unbedingt verzichten sollten.

Aber in der außerirdischen Schule hat Cosmo auch schon einiges gelernt. Vor allen Dingen, daß man sich nichts gefallen lassen darf. Also auf sie mit Ge-



▲ Wer hat denn hier den Kühlschrank aufgelassen?



**D**er zehnjährige Johnny Dash verbringt wieder eine schlaflose Nacht einsam und verlassen in seinem Bett – eine Nacht, in der ein schrecklicher Sturm tobt. Der Junge denkt pausenlos an seinen verschwundenen Liebling, den kleinen Hund Tex. Draußen wird der Sturm immer heftiger, und Johnny will sich noch tiefer unter der Bettdecke verkriechen, als er plötzlich von irgendeiner über-

natürlichen Kraft unter sein Bett gezogen wird. Vor ihm tauchen zwei grüne, leuchtende Augen auf, die ihm mitteilen, was aus Tex und all den anderen verschwundenen Tieren aus der Nach-

Tex hält er in seinem persönlichen Versteck gefangen, aus Angst, daß Johnny ihn suchen könnte. Doch dazu hat unser Held nur bis zum Ende des Sturms Gelegenheit. Die Zeit drängt also. Johnny bekommt von den grünen Augen eine Steinschleuder: Im Pyjama und mit falsch herum aufgesetzter Baseballkappe (er ist schon topmodern, dieser Johnny Dash) begibt er sich ins Reich der Dunkelheit, um Tex und alle anderen Tiere zu befreien. Auf dem Weg begegnen dem Jungen viele Monster, die mehr oder weniger gefährlich

**Unter dem Motto  
“Gut geschleudert” steht  
Apogees MONSTER BASH,  
eine wilde Hatz durch das  
Reich der Dunkelheit. Mit  
einer Steinschleuder  
werden Zombies in ihre Gruft  
zurückgeschickt und kleine  
Tiere aus ihren Käfigen  
befreit.**

## SCHLEUDER FREI!

barschaft geworden ist. Sie sind keineswegs nur weggelaufen, sondern wurden von Count Chuck, dem Herrscher des Reichs der Dunkelheit, entführt!



▲ Ist es wirklich schon so spät?

Chuck will alle Tiere in fiese Monster verwandeln, die ihm dienen müssen.

Während seiner Abenteuer auch bleiben. Hier und da findet er etwas anders geartete Munition, zum Beispiel eine Art ferngelenkte Rakete, die speziell auf Monster programmiert ist. Die Raketen funktionieren aber nur dann, wenn tatsächlich gefährliche Kreaturen in die Nähe unseres Helden kommen. Weiterhin kann er dicke Steine finden, deren Wucht die Zombies mit nur einem Schuß erledigt. Eine dritte Sorte Munition besteht übrigens aus einer Art von Schrotgeschossen: Werden sie abge-

feuert, dann lösen sich drei Steine, und das ist ganz besonders bei der Befreiung versteckter Tiere nützlich.

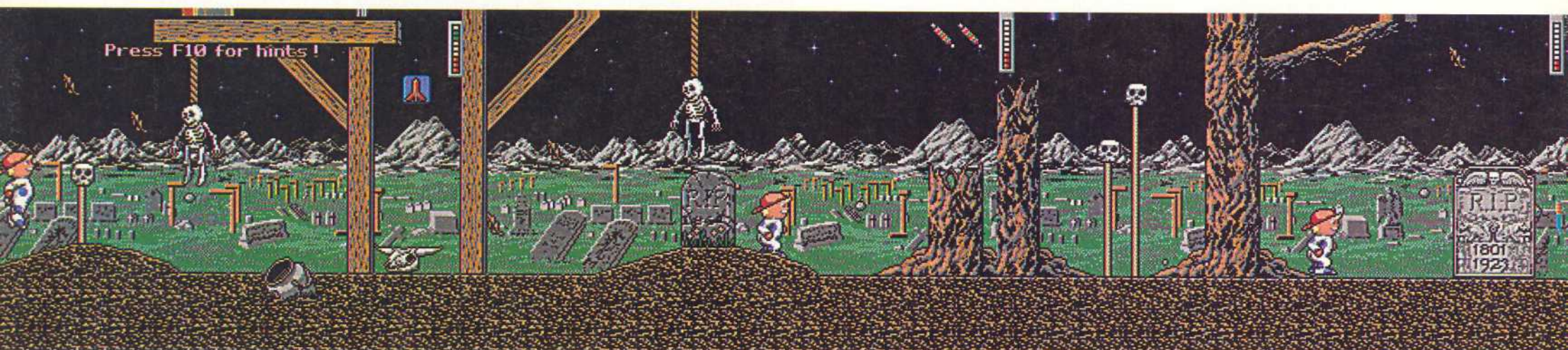
### Waffen

Die Steinschleuder ist Johnnies einzige Waffe und wird es während seiner Abenteuer auch bleiben. Hier und da findet er etwas anders geartete Munition, zum Beispiel eine Art ferngelenkte Rakete, die speziell auf Monster programmiert ist. Die Raketen funktionieren aber nur dann, wenn tatsächlich gefährliche Kreaturen in die Nähe unseres Helden kommen. Weiterhin kann er dicke Steine finden, deren Wucht die Zombies mit nur einem Schuß erledigt. Eine dritte Sorte Munition besteht übrigens aus einer Art von Schrotgeschossen: Werden sie abge-

### Gegner

Der kleine Held trifft auf die verschiedensten Gegner. Relativ harmlos sind kleine grüne Würmer, die mit zwei Schüssen aus der Schleuder erledigt sind, und Gebisse, die sich an den Hosenbeinen festbeißen und Johnny am Schießen hindern. Sie lassen sich jedoch durch Hin- und Herspringen abschütteln und dann erschießen.

Auch die Geier werden mit zwei Schüssen außer Gefecht gesetzt. Gefährlicher sind schon die Zombies, die der Gruft entsteigen. Hat Johnny sie ein paarmal getroffen, rollt ihm der



▲ Aller Anfang ist ausnahmsweise nicht schwer!



Kopf entgegen, den er schließlich noch einmal treffen muß, um keine Punkte zu verlieren. In den Bäumen verstecken sich Schlangen, die sich beim genauen Hinsehen durch ihre leuchtenden Augen verraten. Sie lassen sich allerdings nicht mit der Schleuder erledigen.


In den letzten Levels tritt dann noch eine wirklich fiese Kreatur auf, die



▲Schieß' mir in mein Auge, Kleiner!

mich an einen James-Bond-Film erinnert: ein kleiner Zwerg, der seine schwarze Melone wirft. (Nein, liebe Leser: kein Quiz. Sie dürfen uns zwar schreiben, wie der Film heißt, aber Sie kriegen nichts dafür!) Doch auch dieser Gegner ist bei weitem nicht die schwierigste Klippe, die Johnny Dash zu überwinden hat. Deshalb gibt's zum guten Schluß noch ein paar Tips, wie man erfolgreich vorankommt.

Ach ja: Allen, die mehr vom selben Stoff möchten, sei gesagt, daß auch im Falle von Monster Bash die übliche

Apogee-Devise gilt. Die erste Episode ist zum Ausprobieren, und wer sich registrieren läßt, bekommt zwei andere dazu. 

Dirk Anhof/sma



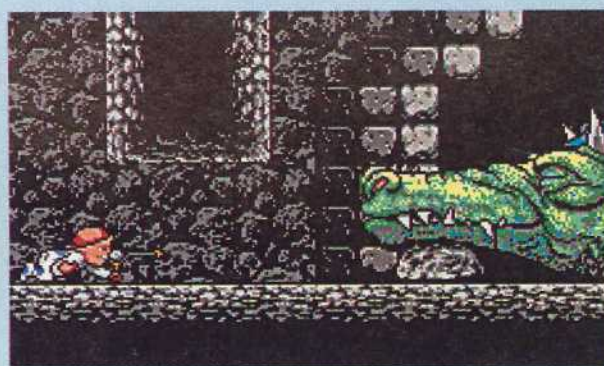
## Tips

**Level 1:** Nachdem Johnny die Tiere unter der Erde befreit hat, kommt er nur wieder raus, wenn er durch einen Schuß auf den roten Knopf die Leiter aktiviert hat.

**Level 2:** Um auf die Balken am Anfang zu kommen, muß Johnny erst nach rechts auf einen der Grabsteine, von dem dann mit Anlauf auf den rechts stehenden Baum springen. Hier muß er von Ast zu Ast nach oben, dann nach links mit Anlauf ins Leere springen. Mit genügend Schwung gelangt er auf den Balken. Am letzten Baum ganz rechts ist eine Leiter vorhanden. Geht Johnny ganz nach oben, dann findet er dort noch schwebende Wolken, auf denen er zu einer Menge von Bonuspunkten gelangen kann. Der Ausgang ist übrigens im Baumstamm am Boden rechts.

**Level 3:** Am Baumstamm neben der Fahnenstange vor dem Abgrund ist eine Leiter, auf die man springen kann (<Alt-Oben>). Oben befindet sich ein Tier. Über den Abgrund kommt Johnny mit dem Pfeil, der am Ende aber immer schneller wird. Rechtzeitiges Abspringen ist sehr wichtig. Drüben trifft Johnny zum ersten Mal auf Count Chuck, der eine Überraschung für ihn parat hat (Dauerfeuer aus der Schleuder hilft).

**Level 4:** Um am Drachen vorbeizukommen, muß Johnny kriechen.



An einer Stelle wird Ihre Geschicklichkeit im Umgang mit Steinen geprüft. Es ist sehr wichtig, daß Sie erst überlegen, bevor Sie die Steine durch Schüsse aus der Schleuder bewegen.

An der Wand muß Johnny erst alle Steine zerschießen, dann auf die verbleibenden zwei vor der Mauer klettern. Anschließend beschießt er das Steinmonster, so daß es kurz vor der Wand zum Stehen kommt. Schießt Johnny dann gegen den stehenden Steinkoloß, rutscht der Stein, auf dem er kniet, nach hinten, und unser Held kann durch die Wand. Die Wasserfälle sind "beschwimmbar". Johnny muß die Wasserflasche suchen, um die kleinen Pflänzchen zu gießen, aus denen dann Kletterpflanzen (im wahrsten Sinne des Wortes) entstehen.

**Level 5:** Hier darf Johnny nicht wasserscheu sein, er muß durch die



Kanäle, auch wenn es ein paar Lebenspunkte kostet.

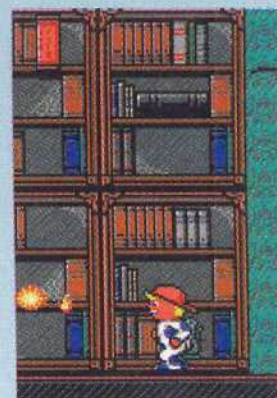
**Level 6:** Es gilt für Johnny, die laufenden blauen Schuhe auszunutzen, um unversehrt über die Hindernisse zu kommen. Die Ketten sind auch sehr nützlich. An ihnen kann er nach oben klettern und wie Tarzan von einer zur anderen springen. Die Kanonen kann Johnny durch Schüsse für kurze Zeit lahmlegen.

**Level 7:** Der Held im Pyjama sollte hier die Sessel als Trampoline verwenden. Sie sind auch verschiebbar. Im Kamin ist ein kleiner Geheimgang versteckt. Wie in Level 1 ist auch hier ein roter Knopf verborgen, der eine Leiter aktiviert. Bevor Johnny die Leiter hochklettert, sollte er den Hund links durch einen präzisen Schuß befreien. Die Öfen schaltet er durch Schüsse aus und kann dann an den Ofenrohren hochklettern.



**Level 8:** Auf der langen Couch muß gekrabbelt werden.

**Level 9:** Um in den ersten Stock zu gelangen, muß die rote Kiste herunterschossen werden. Dann beginnt eine lange Suche nach den 30 gefangenen Tieren, die in dem riesigen Haus versteckt sind. Im Bücherregal steht ein rotes Buch; ein Schuß, und Sesam öffnet sich. Springt Johnny auf die Treppe, die anschließend verschwindet, muß er noch schnell auf den roten Knopf schießen, bevor er wieder runterrutscht. Dann muß er im Haus ein Fläschchen Kleber suchen, um auf der verschwundenen Treppe nach oben zu kommen.



**Level 10:** Hier wartet der Endgegner, ein Zyklop. Er gibt schneller auf, wenn Johnny ihn ins Auge trifft.

**Zuletzt noch ein Geheimtip:** Um an fünf neue Leben zu kommen, hilft die Tastenkombination <Z-F10>. Damit dürfte es kein Problem sein, Johnny Dash bei seiner Befreiungsaktion erfolgreich zu führen.



**Apogee**

**Höhlen haben immer so etwas Geheimnisvolles und Gefährvolles an sich. Trotzdem oder gerade deswegen regen sie die Phantasie besonders an. Und mal ehrlich: Hätten Sie nicht auch mal Lust, eine Höhle zu erkunden und nachzuschauen, ob sich dort nicht vielleicht ein Geheimnis verbirgt?**

**M**ylo Steamwitz heißt die knuffige Spielfigur, die im Apogee-Spiel Crystal Caves die Gegend, genauer gesagt, die Höhlen diverser Planeten unsicher macht. Mylo ist ein intergalaktischer Schatzsucher und demzufolge auch d.u. (dauernd unterwegs). Da ihm Kristalle besonders am

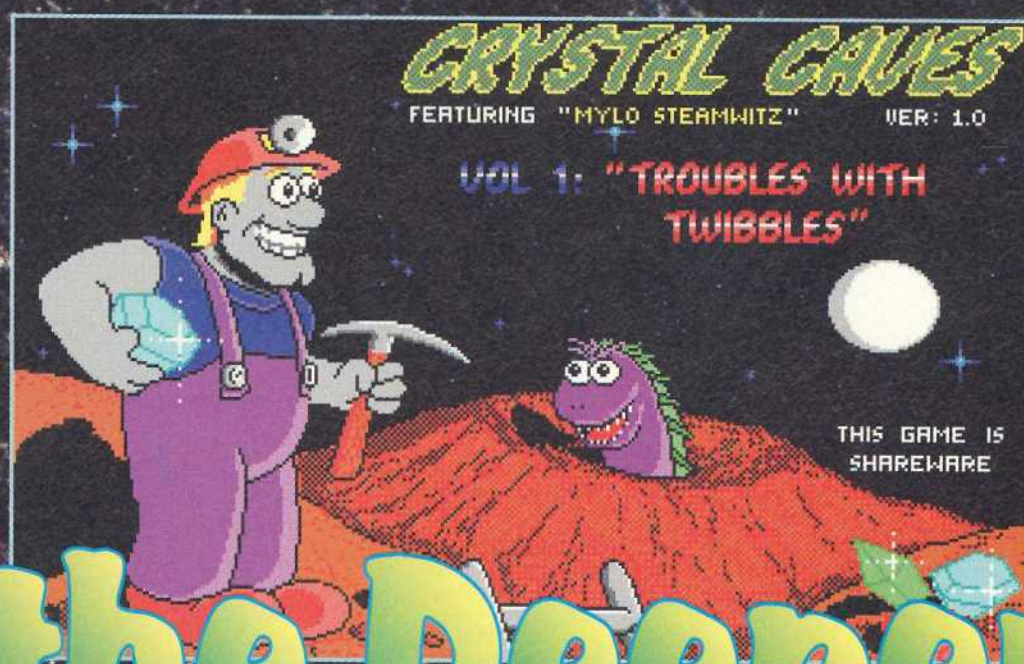
Herzen liegen, beutet er mit Vorliebe Kristallminen aus. Doch wie in jedem gut gemachten Jump'n'Run stellen sich Mylo reichlich Probleme in

den Weg, die er natürlich beseitigen muß, um an den schönen Mammon zu gelangen.

In den Deeper Dungeons des gerade ausgewählten Planeten tummeln sich reichlich fiese Gestalten, die Mylo gar nicht hold sind. Da heißt es, in die Hände spucken und feste anpacken, sprich, den Monstern eins auf die Mütze geben. Außerdem sind die Gänge der Mine noch mit allerlei bösen Fallen versehen. So tauchen urplötzlich – fast aus dem Nichts – automatische Geschütze auf, Loren machen sich selbständig und fahren wie "Christine" rachsüchtig durch die Gegend, oder kleine Flammenwerfer kitzeln die Fußsohlen unseres tapferen Helden.

Sie können Mylo durch insgesamt 16 verschiedene Levels steuern. Es ist

# In the Deeper Dungeons



◀ Es forscht der forsche Höhlenforscher



▶ Spinne links oben hat auch ein Netz gewoben

absolut schnuppe, in welcher Reihenfolge Sie die einzelnen Schächte untersuchen. Hauptsache, Sie finden die zahlreich vertretenen Kristalle. Erst wenn Sie alle eingesackt haben, können Sie das Level verlassen.

Mylos Waffe gegen die Unholde der Unterwelt ist sein geliebter Raketenwerfer, der ihm schon so manch guten Dienst erwiesen hat. Damit ihm nicht die Munition ausgeht, sind an den unterschiedlichsten Stellen Depots eingerichtet – doch die müssen Sie natürlich auch erst mal finden. Verdeckte Türen und Aufzüge, per Schalter zu aktivieren oder mit einem Schlüssel zu öffnen, machen Mylo das

traurig zu sein: Crystal Caves ist auch "stumm" sehr gut spielbar. Wie bei allen Apogee-Spielen gibt es die erste Episode als Shareversion, und zwei weitere Episoden bekommen alle, die sich registrieren lassen.

vb



▲ Hier sieht's ja aus wie im Büro des Chefredakteurs

## Crystal Caves

Registrierung: 50 DM. Hersteller: Apogee, USA. Muster von: CDV.





# Wer ist schon James Bond?

**Sonnenbrille, todschicke Autos, immer die schönsten Frauen, Reisen in aller Herren Länder, aber auch ein gerüttelt Maß an blauen Bohnen in der Umgebung. Tja, so ein Geheimagent hat's wirklich nicht leicht.**

„**T**he Hunt for Red Rock Rover“ lautet der klangvolle Titel des ersten Teils der Secret-Agent-Man-Trilogie aus dem Hause Apogee; ein Jump'n'Run bekannter Machart. Trotzdem wartet eine recht spannende Story auf Sie.

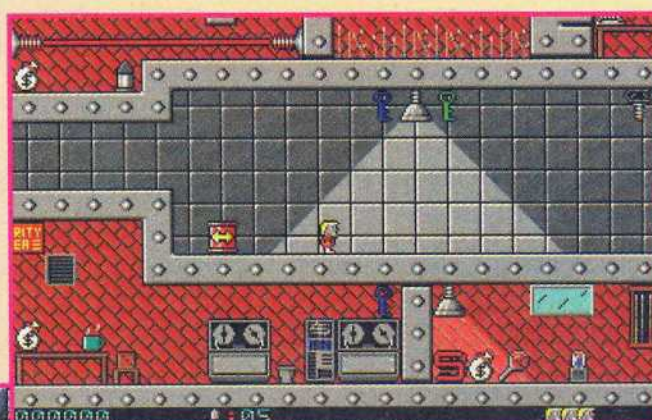
Red Rock Rover ist der Codename für eine neue Satellitenwaffe, die die besten Wissenschaftler des Landes im Rahmen des SDI-Programms entwickelt haben. Doch leider ist ein Mißgeschick passiert, das ungeahnte Folgen haben könnte. Die Blaupausen wurden von der verbrecherischen Organisation Diabolic Villain Society gestohlen.

Nun ist guter Rat teuer, denn der Weltfrieden ist massiv gefährdet. Doch wir haben ja den Geheimagenten 006 1/2, der seinem filmischen Vorbild in nichts nachsteht. Auch seinen Martini trinkt er am liebsten geschüttelt und nicht gerührt. Er bekommt den Auftrag, die Pläne unverseht wieder zurückzubringen. Sein Zielgebiet ist eine Insel mitten im Pazifik.

## Magischer Anziehungspunkt blauer Bohnen

Hier beginnt Ihre Aufgabe, die zum Teil ganz schön schweißtreibend ist. Sie laufen zunächst einmal durch diverse Landschaften und untersuchen Gebäude. Dort beginnt jeweils das eigent-

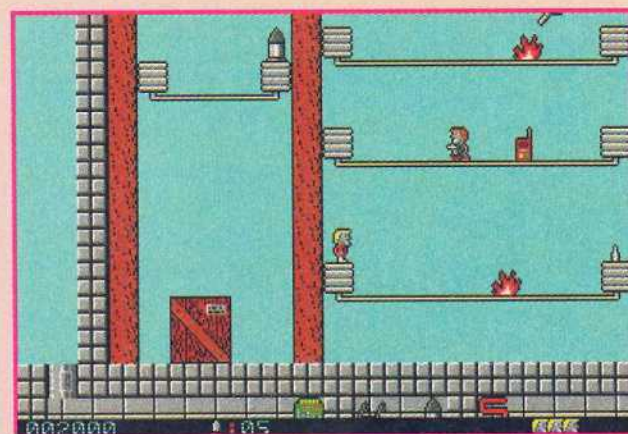
► Hier muß man sich mächtig nach der Decke strecken



▲ Fische füttern nicht erlaubt – wer's trotzdem tut, muß selber wischen

liche Level. Wie nicht anders erwartet, kommen Sie mit allerlei Gegnern in Kontakt, und Fallen gibt es zuhauf. Ist ja schließlich auch ein Agentenspiel.

Und wie es sich für einen echten Agenten gehört, muß 006 1/2 seinen Hirnkasten ein wenig anstrengen, denn



▲ Hey, Regisseur, wo ist mein Stuntdouble?

Denk- und Knobelaufgaben warten auf ihn. Auf seinem Weg trifft er auf verschlossene Türen, zu denen er die passenden Schlüssel finden muß. Ganz raffiniert sind die Lasersperren, die via Diskette und

Computerterminal abgeschaltet werden müssen. Auf eines können Sie sich aber verlassen: In jedem Level müssen Sie eine Radarantenne zerstören und Teile der Blaupause mitnehmen, ansonsten kommen Sie nicht weiter.

Manche Stellen sind von Robotern bewacht, andernorts treffen Sie auf Cyborgs, die gar nicht so einfach zu besiegen sind. Tip: Um einen Cyborg zur Strecke bringen zu können, müssen Sie ihn genau am Kopf treffen, und zwar wenn er das Visier seines Helms öffnet.

Wenn Sie sich auf unbekanntem Terrain bewegen, denken Sie immer daran, daß überall gemeine Fallen versteckt sind. Ob automatische Geschütze, Minen, Speerspitzen, es ist fast alles vertreten. Verdeckte Plattformen werden durch eine Spezialbrille sichtbar.

Das Game nimmt die bierernste Action der klassischen Agentenfilme mächtig auf die Schippe. Das zeigt sich schon an der Klangähnlichkeit des Episodentitels zu "Hunt for Red October", dem U-Boot-Epos mit Sean Connery.



vb





# Erfolg durch die Hintertür

**Wer den Großen an den Karren fahren will, muß sich schon was einfallen lassen. Epic MegaGames hat es geschafft: Mit Profiprogrammen zum Schnupperpreis hat sich die Firma zum Branchenliebling hochgearbeitet – eine Erfolgsgeschichte, wie sie wohl nur das Land der unbegrenzten Möglichkeiten schreibt.**

**W**ürde man einen x-beliebigen Spiele-Fan darüber befragen, welche Firmen er wohl zu den erfolgreichsten der Branche zählt, die Antwort ließe sich leicht erraten: *Origin* vielleicht, *LucasArts* oder *Konami* – aber *Epic MegaGames*? Und doch ist es wahr: Wer einen Blick hinter die Kulissen des Spielmarkts wirft, muß sich schnell von lieb gewonnenen Vorurteilen trennen. Denn wer meint, nur durch technischen und finanziellen Aufwand, durch eine Vielzahl von Mitarbeitern und natürlich durch einen hohen Verkaufspreis ließen sich Spiele wirklich so an den Mann bringen, daß man Millionen damit verdienen kann, der wird alsbald eines Besseren belehrt.

Und eine solche Lehre ist die Firmengeschichte von Epic MegaGames. Vieles in dieser Geschichte mutet wie das Märchen vom amerikanischen Traum an, vieles davon ist wohl auch nur in diesem Land vorstellbar. Einzigartig ist diese Erfolgsgeschichte gleichwohl

## Die Epic-Software-Historie

Ein kleiner Überblick über die Spiele, mit denen Epic Geschichte schrieb:

### Jill of the Jungle (1992)

Epics erster richtiger Hit verkaufte sich über 18 Monate hinweg so phantastisch, daß dieses Spiel noch heute das meistverkaufte Epic-Spiel überhaupt ist. Es bietet zwar nur 16 Farben, hat aber für die (Shareware)-Verhältnisse



▲ Jill of the Jungle

des Entstehungsjahrs geradezu unglaubliche Features: Geheime Bonus-Levels gehören ebenso dazu wie ab-

speicherbare Spielstände und unbegrenzte Leben. Und als besonderen Gag gibt es den "Noisemaker". Einmal angewählt, bietet diese Option auf jeder Taste des Keyboards einen anderen markerschütternden Sound.

### Overkill (1992)

Epics erstes Ballerspiel ist ein Potpourri aller Ballerspiele, die bis dato das Licht der Welt erblickt haben. Das eigene Raumschiff kann unglaublich oft mit zusätzlichen Waffen aufgerüstet werden, bis es fast den halben Bildschirm füllt. Außerdem gehört ein gruseliges Bio-Monster-Design ebenso zur Ausstattung wie ein variables Bonussystem, bei dem sich der Spieler aussuchen kann, wann er die aufgenommenen Bonuskapseln in eine Waffe umwandeln will. Die berühmtesten Smart-Bombs, die den gesamten Bildschirm von Feinden befreien, dürfen ebenfalls nicht fehlen. Das Spiel, das mit 16-Farben-Palette



▲ Overkill

arbeitet, ist heute kaum noch interessant und bietet auch wenig Spielspaß. Daher haben wir es in dieser ASM-Special nicht weiter berücksichtigt.

### Dare to Dream (1993)

Als noch kaum jemand daran dachte, aufwendig gestylte Shareware für Microsofts ressourcenfressendes Windows zu produzieren, platzte Epics *Dare to Dream* auf den Markt. Mit nahezu drei MByte Speicherumfang war es das bis dahin komplexeste Spiel der Firma und das einzige Adventure, das von Epic je veröffentlicht werden sollte. Die Abenteuer des Tylor



nicht. Eher wird man da schon an den märchenhaften Aufstieg der Firma *Apple* erinnert, jener Garagenfirma, deren Gründer auf den Firmennamen kamen, als sie angebissenes Obst auf dem Prototyp ihres ersten Computers länger betrachteten. Im Laufe weniger Jahre wurde daraus ein Multimillionen-Dollar-Unternehmen.

Ähnlich kometenhaft verlief auch der Aufstieg von Epic MegaGames. Tim Sweeny, Jahrgang '71, Firmengründer von Epic und nun großer Zampano der Shareware-Szene, erdachte das Konzept für seine eigene Softwarefirma bereits zu der Zeit, als er noch Maschinenbaustudent war. Das Projekt, gestartet mit seinem Kumpel Mark Rhein im kleinen Rockville, Maryland, lief aber innerhalb von zwei Jahren so gut, daß er zum Abschluß seines Studiums im Jahr 1993 bereits drei Angestellte hatte – und heute sind es dreimal so viele.

Das klingt nicht beeindruckend, sondern eher beschaulich. Doch

Sweeny hatte nie vor, den Großen der Branche nachzueifern, sondern wollte eine Lücke füllen, die damals nur wenige überhaupt wahrgenommen hatten. Warum nämlich sollte man Spiele teuer und aufwendig vermarkten und bewerben, warum Unsummen in die Entwicklung von Kopierschutz und Handbüchern stecken, wenn die Spieler selbst für die Verbreitung des Produkts sorgen können? Dahinter steckt die Idee, Spielern über das Shareware-System die Möglichkeit zu geben, Spiele zu kopieren und sie zu testen, bis bei Gefallen für gutes Geld eine Lizenz erworben wird. Kaum jemand dachte aber damals daran, daß es auf diese Weise möglich sein könnte, hochwertige Spiele gewinnbringend auf den Markt zu bringen.

Doch die Rechnung ging auf: Durch die immens schnelle und hohe Verbreitung der Spiele war ein gigantischer Absatzmarkt geschaffen, der im Grunde den ganzen Globus umspannte. Hinzu kam, daß Sweeny bei seinen

Spielen immer Wert darauf legte, daß sie nicht nur einfach zu handhaben waren, sondern auch der kommerziellen Konkurrenz in puncto Technik und Outfit nicht nachstanden.

Das Konzept funktionierte und funktioniert bestens. Epic ist mittlerweile sogar so erfolgreich, daß man es sich auch leisten könnte, Vollpreis-Spiele zu finanzieren und auf den Markt zu bringen. Doch für Sweeny kommt das nicht in Frage. In einem Interview sagte er erst kürzlich, warum: "Wir verdienen mit Shareware sehr viel mehr Geld, als wir mit kommerziellen Spielen je verdienen könnten".

Epic setzt vielmehr darauf, die Shareware-Schiene voll auszureizen. Und das heißt: Spiele immer besser machen, und das bei gleichbleibenden Konditionen für die Kunden. Dabei ist Sweeny selbst so gut wie gar nicht mehr an der Programmierung neuer Spiele beteiligt – das war er nur bei den ersten Games von Epic. Schon nach kurzer Zeit ging es bei Epic mehr dar-



▲ **Dare to Dream**

Norris in einer großen, wilden Stadt erstrecken sich in der Vollversion über drei Episoden. Leider ist das Spiel so langweilig, grafisch so unglaublich schwach und von so erbärmlichem Spielwitz, daß wir uns schweren Herzens entschlossen haben, es bei dieser Special-Ausgabe nicht weiter zu berücksichtigen. Es findet sich daher auch keine Shareversion davon auf der CD.

## Solar Winds (1993)

Solar Winds ist eine gelungene Verknüpfung von Action- und Adventure-Elementen. Für die Action sorgen

Weltraumkämpfe auf einem zweidimensionalen, in alle Richtungen scrollenden Spielfeld. Dazwischen spinnt sich eine Storyline, in der komplexe Intrigen dafür sorgen, daß der Held des Spiels unentwegt von einem Planeten zum nächsten fliegt und sich dabei mit vielerlei Gesocks anlegt. Die Storyline ist aber nicht so eingleisig



▲ **Solar Winds**

und vorgegeben wie z.B. bei *Wing Commander*. Wenn im Dialog-Modus der Gesprächspartner nicht mit den richtigen Worten angegangen wird, kann die Handlung in ganz andere Richtungen gehen.

## Zone 66 (1993)

Mit dem nächsten Spiel erklimmt Epic den Gipfel der technischen Perfektion. Ein Kommerzspiel könnte kaum mehr bieten: Programmiert im 32-Bit-Protected-Mode, bietet *Zone 66* 256-Farbenfrohe Balleraction auf einem bildschirmfüllenden, in alle Richtungen softscrollenden Spielfeld. Dazu gibt es noch den besten Soundtrack, der von Epic je veröffentlicht wurde, sowie einen aufwendig animierten Vorspann. Und auch der Spielspaß stimmt: Bei *Zone 66* fliegt man mit dem Hubschrauber und muß Luft- wie Boden-



▲ **Zone 66**



## Firmenporträt

um, unabhängige Programmiererteams zu fördern und zu vermarkten. Und wer mit einer Idee zu Epic kommt, wird eben nicht nur professionell im Shareware-Bereich vermarktet, sondern erhält auch den vollen Support für die Entwicklung des Programms.

Sweeny und seine Getreuen arbeiten dabei mehr im Hintergrund. Sie organisieren die Produktionsphase, geben vielleicht sogar technische Hilfestellungen oder akquirieren einen Grafiker oder Musiker zur Vervollständigung eines Projekts. Zum Schluß wird das fertige Spiel noch getestet, und dann läuft es unter dem Markennamen "Epic MegaGames".

Das Erstaunlichste an der Strategie ist die Entwicklungszeit für ein neues Spiel: Mehr als sechs Monate dauert es in der Regel nicht, bis Epic ein Spiel von der Idee bis hin zur Marktreife gepusht hat. Das liegt vielleicht mit daran, daß die Firmenmaxime nach wie vor lautet: Ein Spiel muß Spaß machen, darf nur wenig Speicher verbrauchen

und muß unbedingt einfach zu handhaben sein. Das reduziert zwar auf der einen Seite die Anzahl der möglichen Konzepte, bewahrt aber auf der anderen Seite die Firma davor, sich in einem komplexen Spieldesign zu verstricken, das Jahre in der Entwicklung brauchen und nur Geld kosten würde. Bestes Beispiel für ein solches Mammutprojekt aus der Profi-Szene: *Elite II*. Ganze drei Jahre hat es gedauert, bis das Spiel endlich marktreif war.

So etwas kann Epic nicht passieren. Oder doch? Sweeny weiß genau, daß er die neuesten Entwicklungen auf dem Markt nicht verschlafen darf. Schließlich ist der Erfolg von heute noch lange kein Garant für die Zukunft. Aus diesem Grund wird fleißig expandiert. Erst im April hat Epic Zuwachs bekommen: Safari Software heißt die neue Tochter, die einst ein Konkurrent auf dem Shareware-Sektor war und eigene Produkte entwickelt hatte. Jetzt gehört Safari als Label zu Epic und soll als "Spielwiese" für Epic-

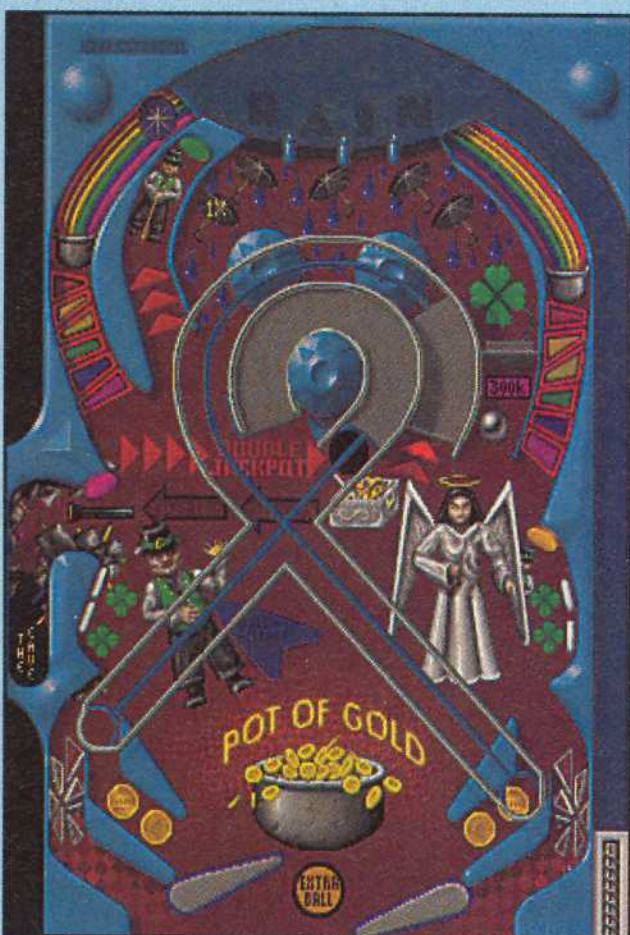
Programmierer dienen. Mehr als eine blumige Umschreibung für ein Low-Budget-Label ist das allerdings nicht – bei Safari sollen simple Spiele erscheinen, die zwar nicht zum Qualitätsstandard von Epic passen, aber genug Spaß bieten, um beim Publikum anzukommen. Der erste Titel des neuen Labels ist jedenfalls verheißungsvoll: *Line Wars II* soll ein 3D-Vektor-Grafik-Ballerspiel werden, das sogar über Netzwerk gespielt werden kann.

Apropos Netzwerk: Epic hat seine Vertriebswege weiter optimiert. Seit Februar bietet die Firma ihre Dienste im Rahmen von CompuServe an und will damit die Ware Software noch schneller zu den Fans bringen. Eine Hotline für Fragen zu Epic-Spielen und die Vorstellung eines "Spiels des Monats" runden das CompuServe-Angebot von Epic ab. Sweeny selbst findet das "echt cool". Der Mann hat recht: Wer mit Kleinvieh soviel "Mist" macht, darf auch auf den Putz hauen.



msu

ziele gleichermaßen vernichten. Zum Auftanken und Neubewaffnen gibt es Landeplätze; Boni fehlen natürlich ebensowenig. Der Gag zum Schluß: Im Credit-Fenster läuft ein Grafik-Demo!



▲ Epic Pinball

### Epic Pinball (1993)

Nur Gutes verdient den Namen Epic: Mit Epic Pinball brachte die Firma nicht nur ein exzellentes Shareware-Spiel auf den Markt, sondern übertrumpfte zugleich die gesamte kommerzielle Konkurrenz, die es bis dahin nicht fertiggebracht hatte, eine richtig gute Flippersimulation auf den Markt zu bringen. Dabei ist Epic Pinball nicht nur blitzsauber programmiert und besitzt neben einem scrollenden Spielfeld sogar noch Digieffekte und Musik, sondern das Game bietet in der Vollversion sage und schreibe acht verschiedene Flipper-Layouts. Das Spiel wurde verdienstermaßen zum Kassenschlager und ist derzeit sogar dabei, Epics Superhit *Jill of the Jungle* im Verkauf zu überbieten.

### Xargon (1994)

Epics aktueller Knüller kam unlängst auf den Markt und führt zurück zu den Wurzeln der Firma. Xargon ist nämlich ein waschechtes Jump'n'Run und setzt da an, wo *Jill of the Jungle*

aufhört. Jetzt gibt es 256 Farben, dazu eine gigantische Spielfläche, die variabel gespielt werden kann, und selbstredend Soundunterstützung für alle gängigen Soundkarten. Die Spielfigur läuft zunächst auf einem Kartenlevel, von dem aus durch Wegemarkierungen die einzelnen Unterlevels



▲ Xargon

erreicht werden können. Um sich nicht gleich im großen Irrgarten zu verlaufen und zu sterben, sollte erst mal der Übungsmodus eingeschaltet werden. Und wer auf Mario und Konsorten steht, bekommt mit Xargon ein echt abendfüllendes Unterhaltungsprogramm.



# Jetzt ist es wirklich MULTIMEDIA

Das  
Computer-  
magazin mit  
CD-ROM



## Zusätzlich:

- Programm- und Spiele-Demos
- Animationen
- Videos
- Sound
- Shareware
- Präsentationen und vieles mehr!



Lesen ist gut,  
Erleben ist besser!

- Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!

- Lassen Sie sich auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!

**Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!**  
**Ausgabe Nr. 7 erscheint am 29. Juni**

**TRONIC**  
VERLAG GMBH & CO. KG

Inside Multimedia erscheint im TRONIC-Verlag,  
Postfach 1870, D-37258 Eschwege,  
Tel. 0 56 51/ 929-0, Fax 0 56 51/ 929-144



Seit geraumer Zeit gibt es überall "Two in one"-Produkte. Man bekommt Shampoo und Spülung in einem, Vollwaschmittel und Weichspüler oder Chefredakteure mit Hosenträgern. Aber ist es möglich, daß auch Ballerspiele und Adventure in einem Spiel vereinigt werden können? Jawoll, SOLAR WINDS beweist's.

## Intergalaktisches Abenteuer

Irgendwann in der Zukunft bekommt ein galaktischer Freibeuter – nennen wir ihn Jake Stone – den Auftrag, einen Wissenschaftler zu eliminieren. Er aber ist nicht auf den Kopf gefallen und erkennt, daß mehr hinter der Sache steckt. Er verbündet sich mit seinem Opfer und gewinnt Zugang zu einer Untergrundbewegung, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die Wahrheit des Sonnensystems zu finden und die intrigante Regierung zu stürzen.

Jake muß durch das halbe Universum reisen, bekommt immer mehr Einblicke in eine gigantische Verschwörung, bis er endlich auf das Geheimnis einer fremden Rasse und ihres Systems stößt. Zwischendurch kommt es ständig zu Konfrontationen mit Piraten und Roboterschiffen, die sein Vorhaben nicht gutheißen wollen.

Solar Winds hat viele Elemente eines Ballerspiels, zwischendurch müssen jedoch immer wieder Rätsel gelöst werden, um zum nächsten Schauplatz zu gelangen. Sehr in-



▲ **Widersprüchlich: Das unsichtbare Schiff ist auf dem Bildschirm besonders gut zu sehen**

teressant sind die Möglichkeiten, das eigene Raumschiff auszustatten. Speicher liefern eine bestimmte Menge Energie, die nach Belieben einzelnen Bordsystemen zugewiesen wird: Lebensenergie, Sensoren, Maschine, Schilde und Waffensystem. Der Energie-



▲ **In den Laderaum jedes erfolgreichen Abenteurers gehört ein Wissenschaftler**

haushalt wird auf Balkenanzeigen am Kontrollpult angezeigt.

Nach Abschluß der ersten Mission bekommt Jake übrigens einen *E-Band-Konverter*. Dieses Gerät nimmt Energie von Explosionen auf und speichert sie im eigenen Schiff. Das heißt im Klartext, daß man durch das Abschießen von Gegnern Energie beziehen kann. Keine Frage, daß eine derartige Einrichtung aggressionsfördernd wirkt.

Die Steuerung des Raumschiffs erfolgt mit den Cursortasten oder mit Hilfe der Maus (nicht besonders empfehlenswert). Mit der Leertaste wird gebremst, bzw. die Schubenergie wird auf 0 gesetzt. <Strg> löst eine Rakete aus (sparsam benutzen!), und mit <Alt> werden die einfachen Photonentorpedos abgefeuert.

Weitere Funktionen werden ebenfalls mit Tastaturkürzeln aktiviert. Die wichtigste ist <C> (Communicate) zum Annehmen und Absetzen von Funkgesprächen. Mit <W> (Weapons) kann man das gewünschte Waffensystem einstellen. Es gibt verschiedene Photonen-Torpedos, die mit unterschiedlichen Wellenformen feuern. Dementsprechend sollten die Abwehrschilde auf das Waffensystem des Gegners eingestellt werden, um eine möglichst hohe Sicherheit zu gewährleisten (Schild-Funktionen befinden sich im Menü Engineering (<E>)). Waffen- und Schildart des Gegners werden bei einer Begegnung rechts oben in einem Fenster angezeigt.

Betätigt man die Taste für einen bestimmten Laser mehrmals, zeigen die Punkte auf

dem Knopf an, wievielstrahlig der Laser schießt. Zusätzlich können noch Raketen abgefeuert werden. Anfangs stehen ungeladene und zielgesteuerte zur Auswahl. Die Reihe der roten Punkte darüber gibt die Anzahl der vorhandenen Raketen im Magazin an.

Hinter <C> (Cargo) verbirgt sich ein Inventar des Laderaums. Dort können die geladenen Güter (Maschinen, Passagiere usw.) angesehen, benutzt oder an ein gewünschtes Ziel gebeamt werden. <S> (Science) liefert eine kurze Information über das dem Raumschiff nächste Objekt, z.B. ein anderes Schiff oder einen Planeten, und <M> (Missions) ist sehr nützlich, wenn



▲ **Sonnenwindschnittig: das Sport-Coupé des Helden**

Sie die Koordinaten für die Erfüllung des nächsten Auftrags vergessen haben. Feinsäuberlich werden nämlich im entsprechenden Menü alle noch ausstehenden Missionen aufgelistet. <C> (Config) schließlich schaltet in den Kampfmodus.

### Durchs All mit Hyperspeed

Nach Lösung einiger Aufgaben gelangt man übrigens in den Besitz eines *Hyperdrive*, der das Raumschiff auf mehrfache Lichtgeschwindigkeit beschleunigen kann. Dazu sollte dann alle verfügbare Energie in die Maschine gepumpt werden, anschließend wird der Hyperdrive mit den Tasten <ß> und <'> (falls Sie sich wundern: Das entspricht <+> und <-> bei der amerikanischen Tastaturbelegung) auf volle Leistung gesetzt (Anzeige rechts unten). Dann gilt



es, die Richtung anzupeilen, und mit <F10> wird gestartet.

Nach einiger Zeit nimmt die Hyperdrive-Energie ab. Spätestens bei einem Wert von 150 sollten ein paar Kohlen nachgelegt werden. Um überhaupt genug Energie für einen Hypersprung zu haben, ist es vor dem Manöver ratsam, die Energie der Sensoren hochzusetzen und erst einmal reichlich Gegner in Explosionswölkchen zu konvertieren, um mit dem – hoffentlich eingeschalteten – E-Band-Konverter genügend Saft zu tanken.

## Komplettlösung

Halt! Wer weiterliest, beraubt sich unter Umständen einer Menge Spannung. In erster Linie für diejenigen, die irgendwo gar nicht mehr weiterwissen, verraten wir den richtigen Weg zum Ziel:

Zunächst verharret man auf der Position -27,7 und wartet auf das blaue Raumschiff, mit dessen Piloten anschließend ein Schwätzchen abgehalten wird. Der gute Mann erzählt von einem unglaublich weit entfernten Ort mit den Koordinaten -1055,996. Die merkt man sich erst mal und versucht nicht, die Position direkt anzufliegen – so etwas könnte nämlich Jahre dauern.

Statt dessen kommt die Information aus der Intro-Sequenz gut zupass, daß bei Position -31,1 ein gewisser Kane auf den Helden des Abenteuers warten würde. Man sucht ihn auf und hört sich an, was er zu sagen hat. Sein Vorschlag, als bezahlter Attentäter tätig zu werden, wird akzeptiert, und man fliegt zu den genannten Koordinaten -6,-7. Allerdings schickt man dort **nicht** – wie versprochen – das arme Opfer ins Jenseits, sondern man fragt erst einmal nach der anderen Seite der Geschichte.

Die Version des angeblichen Terroristen klingt vernünftig, und so wird sein Angebot in die Tat umgesetzt. Der Rebell beamt sich auf Ihr Schiff (siehe Laderaum), nachdem er seinen Kreuzer auf automatischen Angriff eingestellt hat.

Sie pulverisieren nur das Schiff, fliegen zurück zu Kane (31,1) und berichten ihm von der Zerstörung des Raumschiffs (kein Wort über den Insassen). Als Lohn überläßt er Ihnen den versprochenen E-Band-Konverter. Der wird sofort eingeschaltet (<U> (Use) im Laderaum-Menü),



### ▲ Wäre doch gelacht, wenn sich nicht auf jede Frage auch eine dumme Antwort finden ließe

und die Energie der Sensoren wird erhöht.

Jetzt geht's zur Position 14,13, wo der Passagier abgesetzt wird (<T> (Transport) im Laderaum-Menü). Zwischendurch lohnt es sich, reichlich Piraten abzuballern, damit der Energiespiegel steigt. Der dankbare Rebell verrät zum Abschied ein Koordinatenpaar, an dem ein lukrativer Auftrag wartet. Auf geht's nach -43,-15. Das Mädel dort engagiert Sie für einen Kurierdienst.

Das Transportgut wird bei Position 6,-16 abgeworfen, dann kehren Sie zu Position -43,-15 zurück. Es wartet ein zweiter Auftrag. Man bittet Sie, ein Duell mit dem Kämpfer eines anderen Planeten zu bestreiten. Sie willigen ein, verlangen noch schnell die Bezahlung für den ersten Job und fliegen nach -20,-40.

Kommunizieren Sie kurz mit dem Bewohner des Planeten, und eliminieren Sie anschließend den Fighter links unterhalb (Radarschirm!). Als Belohnung gibt es im Orbit des Planeten ein Buch, das nach -43,-15 gebracht wird. Im Gegenzug können Sie Ihrem Inventar ein *Cloaking Device* einverleiben, mit dessen Hilfe Ihr Raumschiff unsichtbar gemacht werden kann.

Jetzt machen Sie an Position -12,12 eine Stippvisite bei der Regierung, wo zunächst nur eine Menge hohler Sprüche herüberkommen (höre ich da "Typisch



### ▲ Erst fragen oder erst schießen – das ist hier die Frage

Regierung!"). Außerdem bekommen Sie aber einen Hyperdrive spendiert und werden zur Position -1779,1290 geschickt, wo angeblich ein Mensch gerettet werden muß. Diesen Weg kann man

## Epic MegaGames

sich sparen: Statt dessen ist es vorteilhaft, die Position aufzusuchen, von der der alte Außerirdische am Anfang des Spiels berichtete. Um den Hyperdrive ordentlich in Schwung zu bringen, lohnt sich ein Blick auf das grüne, glibberige Zeug im Laderaum: Es besteht aus purer Energie.

Bei Position -1055,996 finden sich zwei Planeten. Auf dem kleineren ist ein Gesprächspartner bereit zu verraten, daß der Regierungsbeamte geflunkert hat. An Position -1767,1274 kann allerdings ein Lager geplündert werden, und das sollten Sie nun auch tun (mit eingeschalte-

### Gut gemogelt

Ehrlich währt am längsten! Bei Solar Winds und vielen anderen Spielen heißt das unter Umständen: Es dauert und dauert und dauert – und das animiert zum Mogeln. Weil Sie es ja bestimmt nicht weitersagen, verraten wir Ihnen eine Methode, mit der Sie sich um Energiemangel in diesem Spiel nie wieder Gedanken machen müssen.

Gebraucht werden eine Datei mit einem gespeicherten Spielstand und ein Hex-Editor. Wenn an der Position 3BAFh in der Save-Datei der Wert 7Fh und an 3BB0h der Wert FFh eingetragen wird, stehen satte 32768 Gigawatt Energie zur Verfügung, die für Reisen über mehrere Lichtjahre reichen sollten.

tem Cloaking Device). Dann geht's zurück nach -1055,996, wo neue Instruktionen abgewartet werden.

Ein weiterer Besuch bei der Regierung (-12,12) bringt einen neuen Auftrag. Der wird akzeptiert, und an Position 14,13 können Sie sich vom Wahrheitsgehalt einiger Gerüchte überzeugen, die Ihnen vorher zu Ohren gekommen sind.

An der Position 2529,484 begegnen Sie einem Jungen, und Sie versuchen, ihm zu folgen. Allerdings gibt es eine Reihe von Pannen, und die Suche nach der Ursache sollte in den Laderaum führen. Das rote Zeug ist schuld! Es handelt sich um eine kleine Rückversicherung der Regierung, die sicherstellen soll, daß Sie nichts Unerwünschtes anstellen. Über Bord damit!

Jetzt steht einem erfolgreichen Abschluß nichts mehr im Wege: Sie folgen dem Jungen, erfahren die Wahrheit über sich selbst, die Galaxis und das Leben überhaupt – und der Appetit auf die zusätzlichen Abenteuer der Vollversion entläßt Sie mit einem Pfützchen auf der Zunge...



Boris Theodoroff/sma

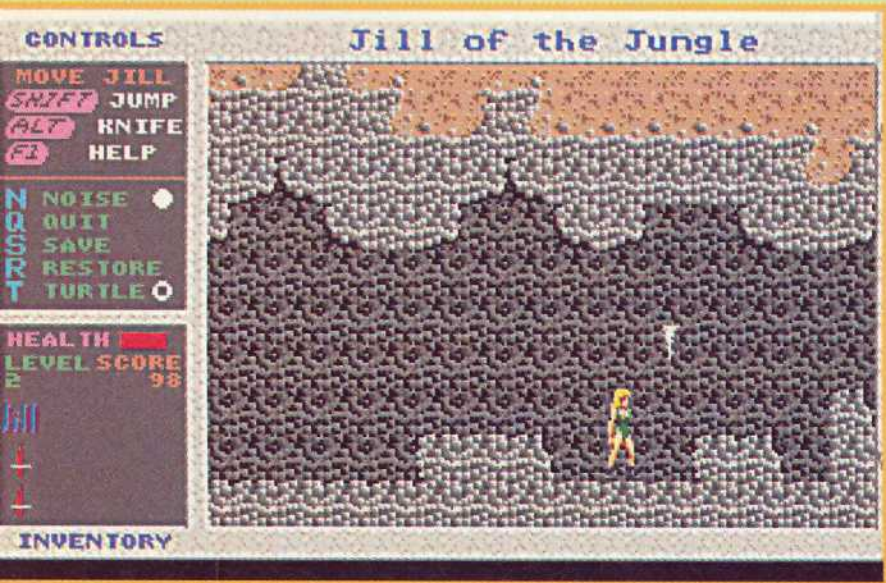


# Tarzans beste Freundin?



▼ Jill fackelt nicht lange

**Ja, der Titel ist nicht so ganz unberechtigt, denn ähnlich wie der sattsam bekannte Lendenschurzträger lebt auch Jill im Dschungel.**



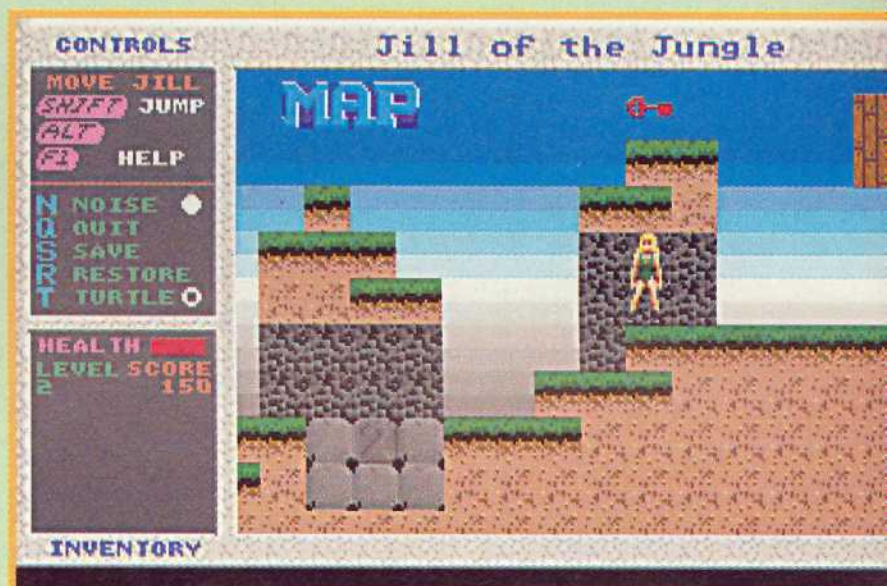
Die leichtbekleidete Dame Jill ist im Grunde genommen eine Mischung aus Barbarella und Brigitte Mira (oder wie hieß die Dame mit Festvertrag in Silicon Valley?). Ähnlich wie ihr männlicher (na ja) Vorturner Tarzan hangelt sich auch Jill of the Jungle kreuz und quer durch den Urwald und diverse Gebäude, wo sie immer wieder Bekanntschaft mit irgendwelchem (Un-)Getier macht.

Dank der Wurfmesser, die sie unterwegs findet, ist das natürlich kein Problem, und wenn einem dann noch so schöne Belohnungen wie Highscore, Extraenergie oder andere Klassiker der Jump'n'Run-Boni winken, ist das

Ganze natürlich noch mal so schön. Gegen Felsbrocken – das muß auch die Buschamazone einsehen – ist man aber machtlos, da hilft nur gezieltes Springen. Wenn dann natürlich direkt drüber irgend so 'ne Fackel ist, die just in diesem Moment einen Feuerstoß abläßt, dann kann es gut passieren, daß unsere Heldin mal kurz für ein Leben gebrutzelt wird, sofern vorher schon einige Energiepunkte flöten gegangen sind.

Viel wichtiger noch als alles bisher Genannte sind Schlüsseln, mit denen Jill Türen öffnen kann, und Spezial-Icons, die den Weg in Extralevels freimachen. Hier gewinnt das Spiel dann erst so richtig an Witz, Action und Esprit. Abspeichern während des Spiels ist kein Problem (einfach <S> drücken), und Sie sollten öfter mal von dieser Möglichkeit Gebrauch machen. Auf keinen Fall sollten Sie den Fehler begehen,

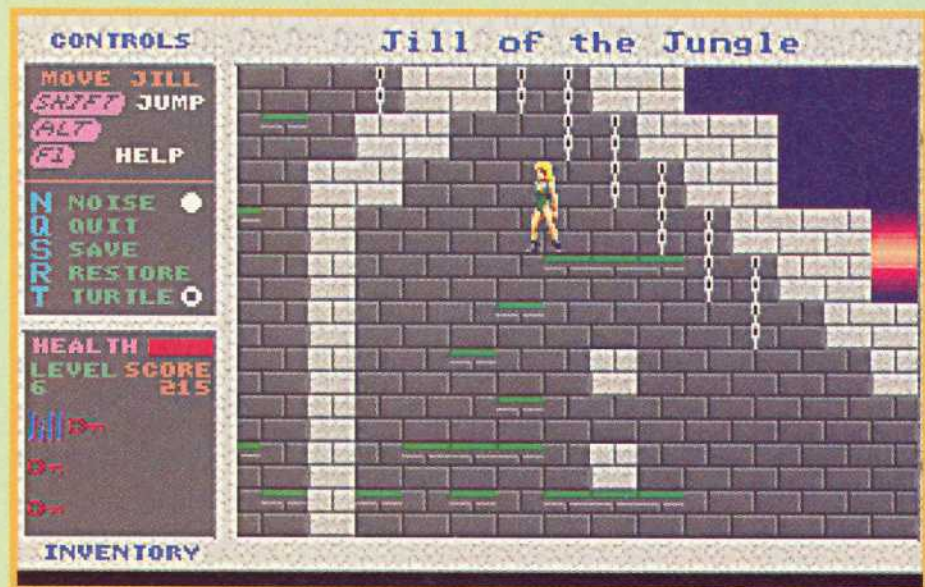
bzw. Joystick-Akrobatik), wissen Jump'n'Run-Freaks ja sowieso. Doch auch an die anderen richtet sich das Spiel: Mit <T> kommt man in den Turtle-Modus (Turtle = Schildkröte), die Geschwindigkeit wird auf die Hälfte reduziert, und so lassen sich dann besonders schwierige Passagen leichter meistern.



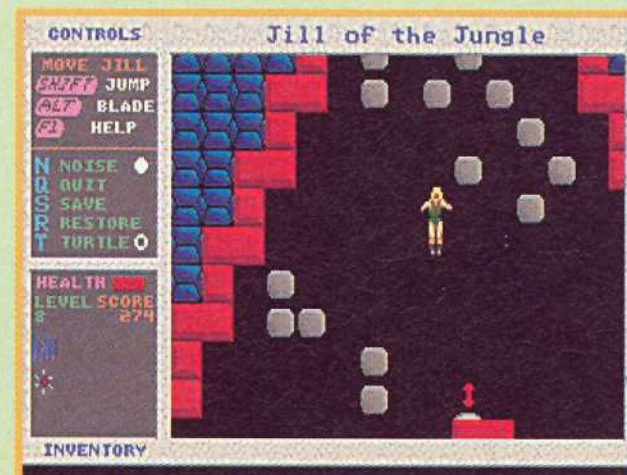
▲ Hier ist ein Stufenplan gefragt

Wie hieß noch dieser Film: "Liane – Das Mädchen aus dem Urwald?" Nun, bei Jill wäre ich auch gerne Hardy Krüger – in jungen Jahren, versteht sich. Im vorliegenden ersten Teil können Sie sich ja davon überzeugen, Teil 2 und 3 gibt es nur gegen Registrierung.

kate



▲ Ketten? Find' ich gut!



▲ Land der fliegenden Frauen



Ist es nun der Nachfolger von "Jill of the Jungle", oder handelt es sich um eine Variante der Indiana-Jones-Saga? Wir wissen nicht, was Ihnen der freundliche Herr von der Duisburg-Frauheimer empfiehlt, wir empfehlen Ihnen XARGON.

**X**argon – das ist ausnahmsweise mal nicht der Name des Helden, sondern der des bösen, bösen Typen im Spiel, der die Welt nach seinem Sinne verändern will. Das gilt es natürlich zu verhindern, und so machen wir die Bekanntschaft ei-



zu Ende, da aber Teil 2 (The Secret Chamber) und 3 (Xargon's Fury, was mit dem Pferd nun wirklich nix zu tun hat) nur gegen Registrierungs-Gebühr zu bekommen und keine Shareware sind, bleiben wir bei diesem ersten Teil mit dem Untertitel "Beyond Reality".

Da gibt es also eine Karte, auf der wir wichtige Informationen lesen, aber auch Spielstände speichern und die nächsten Levels erreichen können. In den einzelnen Ebenen warten unter anderem Früchte und Diamanten. Erstere geben ab einer bestimmten Anzahl verbrauchte



▲ HD oder DD?

nen der Energieauffrischung, und die Kisten... ja, die sind was Hundsgemeines. Also, da kommen ab und zu Kisten und Geschenkpakete vom Himmel runtergefallen. Und auf die schießt man. Tja, darin kann ein Goodie sein, es kann sich aber genauso um eine Paketbombe von Xargon handeln, und die ist mit Nitroglü..., Nitrogli... – Sprengstoff gefüllt.

Deshalb sollten die Dinger immer in sicherer Entfernung beschossen werden. Kein Problem, denn die Laserstrahlen lassen sich mit den Cursortasten genauso steuern wie unser Held. Bonuslevels, ge-

## Auf den Spuren von

# Indiana Jones



nes Mannes, der sich für uns die Finger (und andere Körperteile) verbrennt.

Sein Name gehört eigentlich bestraft: Malvineous Havershim. Aber wie sollte ein Altertumsforscher (auf gut deutsch: Archäologe) schon heißen? So harmlos, wie sein Name klingt, so faustdick hat es der Gute aber hinter den Ohren, denn er ist nicht nur schlau, sondern auch stark.

Da wir ja in modernen Zeiten leben, ist Malvin nicht mit einem Messer bewaffnet, sondern mit einer Lasergun. Dennoch muß er wie seine Vorgängerin Jill einen Teil seiner Aufgaben im Dschungel wahrnehmen, der in diesem Fall mit wesentlich besserer Grafik dargestellt wird.

Am Ende des ersten Teils gilt es, Xargons Hauptatomreaktoren zu zerstören. Die Geschichte ist damit natürlich nicht



▲ Mensch...

Energie sofort zurück, und mit den Klunkern können wir uns in einem Laden (den man jederzeit erreichen kann) mit Extrawaffen, -energie und so weiter ausstaffieren.

Mitunter finden wir auch einen Unverletzbarkeitsschild (zeitlich begrenzt), Schnellfeuer und bessere Ballermänner. Mit den Felsen lassen sich die zahlreichen Feinde erschlagen, die Herzen die-



▲ Tu mir nichts

heime Zu-, Auf- und Abgänge und diverse weitere Extras sind neben zum Teil recht hartnäckigen, dafür aber vollanimierten Gegnern weitere Highlights des Games. Ach ja: Es gilt außerdem, drei Power-Objekte zu finden. Ohne die ist das Spiel nicht zu Ende zu bringen.

Xargon ist ein durchaus lohnendes Programm für den Feierabend und für Frusteulen, deren bessere Hälfte mal wieder – mit einer Turnierpackung Tempos bewaffnet – vor dem Fernseher hockt und "Traumhochzeit" guckt. Da greife ich doch lieber zu Xargon.



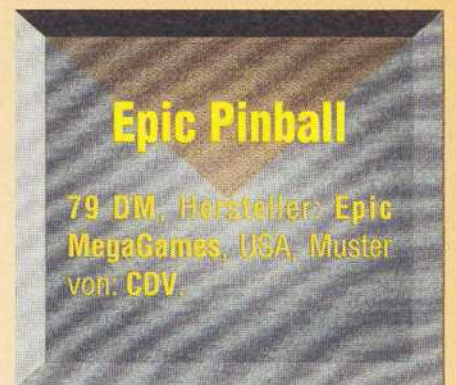
kate





# Völlig abgetilt

**So geht's auch: Mit einem Shareware-Flipper wollte Epic der teureren Kommerz-Software zeigen, wo der Hammer hängt – und man schlug die Konkurrenz gleich um Längen.**



**L**ange, viel zu lange gab es für die immer farbenfroher und leistungsfähiger werdenden PCs keine ernstzunehmende Flipper-Simulation. Als es dann doch soweit war, patzten die kommerziellen Anbieter: Ihre Simulationen waren zwar teuer, aber technisch unausgereift und damit ohne besonderen Spielspaß.

Daß es auch anders geht, beweisen Epic MegaGames mit der Eigenkreation des Epic Pinball. Selten gab es eine so gelungene Umsetzung wie diese, bei der es den Programmierern gelang, der Simulation eben jene Faszination einzuhauchen, die das Spiel mit der Stahlkugel über Jahrzehnte hinweg gegen jede elektronische Konkurrenz immun machte. Nicht einmal auf eine große Spielfläche muß verzichtet werden, scrollt doch der ganze Screen je nach Kugellauf einen Bildschirm hoch oder runter – und das ruckelfrei, versteht sich.

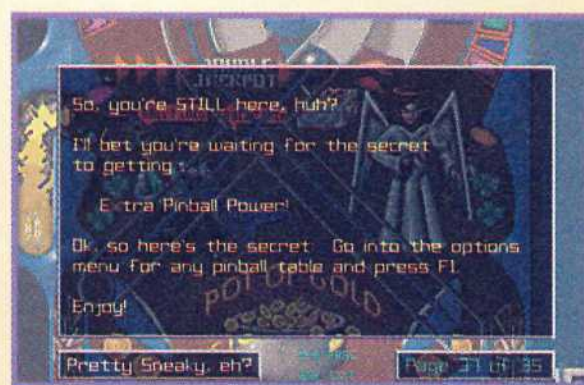
Doch nicht allein die Technik zählt, das Layout der Spielfläche ist genauso wichtig. Epic spendierte deshalb der Shareware-Fassung einen Flipper mit einer eigenen Story. Das Ziel: Erwecke den Androiden zum Leben! Um das zu erreichen, müssen die drei großzügig

angelegten Rampen im Wechsel mit verzwickelt angebrachten Targets getroffen werden. So wird der Android nach und nach zum Leben erweckt und verteilt dabei stetig zunehmende Boni. Das Multiball-Spiel mit zwei Kugeln dient dabei zur Abwechslung – spielentscheidend ist es nicht.

Um aber die wichtigen Rampen zu treffen, bedarf es schon einer gewissen Technik: Die Rampe ganz außen links läßt sich z.B. nur dann treffen, wenn die Kugel vorher über die mittlere Rampe geschickt wurde. Danach wird der Stahlball nämlich aus einem Loch in der rechten Ecke ausgespuckt und trifft dabei in einem so günstigen Winkel auf die rechte Flipperschaukel, daß mit einem gut getimten "Volley-Kick" die linke Rampe im Sturm genommen wird. Und was die Targets angeht: Einfach die Kugel rechts anhalten, auf der Schaukel weit nach unten laufen lassen und erst an der Spitze mit einem gleichzeitigen Schlag auf die Schütteltaste abschießen – aber aufpassen, damit der Flipper nicht abtilt!

Wer diese Tricks beherrscht, wird mit dem Android-Flipper viel Spaß haben. Und vielleicht macht das Lust auf mehr? Für diesen Fall gibt es noch die Vollversion, in der dann acht verschiedene Layouts bespielt werden können. Highscores sind dort natürlich ebenso speicherbar wie in der Schnuppersion, und auch die Soundeffekte können sich hören lassen.

Aber: Nicht jede Spielfläche hält den Spaß bereit, den der Android-Flipper bietet. Außerdem wird bei Epic Pinball der Cheat-Modus nicht erst in der Vollver-



**▲ Hartnäckigkeit lohnt: In der Anleitung ist ein Cheat versteckt**

sion verraten. Wer sich nämlich in der Shareversion durch die Anleitungs-Textdatei kämpft und ganz bis zum Schluß vordringt, wird erstaunt sein: Erst im Anhang wird es verraten. Befindet man sich im Optionsmenü, wo die Ball- und Spielerzahl festgelegt werden, so reicht ein kleiner Druck auf <F1>, um dem Programm sechs Bälle pro Spiel zu entlocken. Wenn das kein Service ist!





# Get your Kicks on

**Vor zirka einem Jahr machte ein Spiel auf sich aufmerksam, das nicht nur grafisch ein Leckerbissen ist, sondern dessen Entstehungsgeschichte ebenfalls für Aha-Effekte sorgte: ZONE 66.**

**W**ollen Sie mal ein Märchen hören? Eines, das wahr ist? Na gut: Es waren einmal in einem fernen Land namens Amerika ein paar junge Leute, die setzten sich in ihrer Freizeit an den PC und programmierten "just for fun" gar wundersame Dinge wie wandernde und hüpfende Texte, seltsame Bilder mit unwirklichem Inhalt und einer schnellen, hart-rhythmischen Musik ("das groovt, ey!"), nannten das Ganze eine Demo und versandten es kostenlos an andere Just-for-fun-Programmierer irgendwo in der Welt, auf daß diese das



▲ Hier geht's hart zur Sache

# Zone 66

"groovige" Bild- und Tongeflackere in Mailboxen legen und somit einer großen Anzahl von Usern zugänglich machen sollten.

Viele, die die jungen Leute kannten, warfen ihnen vor, sich in einer brotlosen Kunst zu üben, anstatt lieber etwas Einträgliches anzufangen. Aber – wie so oft im Märchen – kam eines Tages eine gute Fee daher, die den Namen "Epic MegaGames" (Feen haben IMMER komische Namen) trug. Diese gute Fee sah das, was die Jungs so programmiert hatten, war ehrlich erstaunt und sprach zu ihnen: "Kommt zu mir, ich verspreche Euch Ruhm und Ehre."

"Und Geld?" wollte einer der vier jungdynamischen Erfolgsprogrammierer wissen.

"Und Geld! Wir wandeln Eure Demos in spielbare Software um, kassieren zusammen eine Shareware-Gebühr – und alle sind zufrieden." Die Fee sprach's und schwebte glücklich mit ihren neuen Freunden in Richtung Feenhaus. Ein paar Wochen später öffnete sich die Tür, und die Fee legte dem Postboten, der in alle Länder auslieferte, ein Päckchen hin. "Trage diese kleinen Disketten hin zu den Amerikanern, Europäern und Asiaten. Gib ihnen eine Diskette dieses Spiels und kassiere kurze Zeit später das Geld. Meine Freunde und ich haben Hunger!". Und so geschah es, daß ein Megahit namens Zone 66 geboren war. Niedlich, nicht?

Back to reality! Zone 66 ist ein total rasantes Action-Ballerspiel, gefüllt mit Super-Sound, Super-Grafik und Super-Gameplay. Man fliegt eines von mehreren Kampfflugzeugen, darunter gibt's Bomber und Jäger. Bestückt mit einer Anzahl von Bomben, Raketen und Bordkanonen muß man sich nicht nur die gegnerischen Flieger vom Hals halten, sondern darüber hin-

## Epic MegaGames

aus Bodenziele abschießen.

Die einzelnen Flugzeuge haben nicht nur ihre Vorzüge, leider auch ein paar Handicaps: Ein Bomber kann zwar viel Munition mit sich tragen, ist aber so wendig wie ein fliegender Grauwal. Ein Jäger kann zwar fast jedem Angreifer entkommen, muß aber öfter eine der eigenen Basen anfliegen, um nachzutanken oder Muni-



tion aufzunehmen. Ein Tip: Am besten beginnen Sie mit einem Jäger, Jagd auf die Flugzeuge zu machen, um dann später mit dem Bomber auf die gegnerischen Basen loszugehen.

An Munition hapert es nicht: Neben den verschiedenen Bordkanonen gibt es noch einfache Bomben, Vierfach-Bomben, Bomben mit großem Zerstörungspotential und Tarnbomben, die das Flugzeug für den Gegner fast unkenntlich machen.

Zone 66 ist ein Renner. Schon die Shareversion bietet allerhand an Spiel. Die Vollversion besteht aus noch mehr Missionen, die im Schwierigkeitsgrad unterschiedlich sind. Benötigt wird für das Spiel mindestens ein PC 386/25, wobei VGA- und Soundkarte fast schon ein Muß sind. "Zone 66" läßt XMS- und EMS-Treiber links liegen – das Programm verwendet seine eigenen Speicherverwaltungsroutinen. Achten Sie nach dem Start einmal auf das schön gestaltete Grafik-Intro! Erinnern die Zeichnungen Sie nicht auch an japanische Trickfilm? Ach ja: Ein paar kleine Gags haben die Programmierer auch eingebaut. Aber das ist nur einer von vielen Gründen, sich das Ganze mal genauer anzusehen.

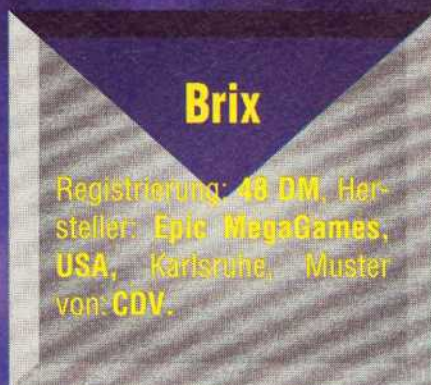


jb





# Wo schieb ich's bloß hin?



hilfreiche Steine wie Maueraufzüge vorhanden. Ganz eklig wird's, wenn sich das Level auf einmal um 180 Grad dreht. Dann hängen die Steine, die vorher noch den Boden geziert haben, mitten in der Luft, und die Säurebäder, denen Sie vorher noch galant ausweichen konnten, folgen dem Gesetz der Schwerkraft.

Was Spieler-Ärgerlichkeiten angeht, hat sich der gute Programmierer an manchen Stellen wahrlich übertroffen. Nicht genug, daß Säurebäder einem die Suppe versalzen, nein, da müssen auch noch Laser oder Lavaströme die Bahn kreuzen. Ach ja, bevor ich es vergesse: Neben den gewöhnlichen und fieslichen Gemeinheiten kämpfen Sie zusätzlich gegen die Zeit. Doch lassen Sie sich trösten, denn haben Sie ein Level nicht geschafft, gibt es auf jeden Fall ein Retry. Also: Gut Hirnschmalz und fröhliches Knobeln und Schieben.

vb

**Nächtelang quält man sich, wacht nachts plötzlich auf, rennt zum Rechner und wagt's nochmal. Wieder nichts. Und ich habe doch recht: Spiele können einen hohen Suchtfaktor haben.**

**E**s ist immer wieder faszinierend, Leute beim Spielen zu betrachten. Der eine beißt sich fast die Zunge ab, der andere rutscht beinahe von seinem Hocker. Mir geht es ähnlich – bei bestimmten Spielen vergesse ich alles um mich herum. Ich muß auf jeden Fall irgendwie komisch ausgesehen haben, als ich das letzte Mal Brix gespielt habe, denn wie sollte ich mir sonst das schallende Gelächter meines Kollegen erklären, als er mich beim Brixspielen beobachtete? Aber wie heißt es doch so schön? Wer zuletzt lacht, hat den Gag verstanden!

Tatsache ist, daß Brix mein Hirn ganz schön quälte. Sah es am Anfang noch wie ein leichtes Heimspiel für mich aus, mußte ich mich im Verlauf der Levels doch immer hartnäckiger reinbeißen. Mein Hirn hinterließ schon erste Rauchspuren, aber ich bin weiter gekommen.

Brix zählt zu den sogenannten Knobel- und Denkspielen. In einem Wirrwarr aus grauen Rechtecken befinden sich farbige Symbolkästchen, wobei die einzelnen Symbole durchaus mehrfach vertreten sein können. Der Spieler hat die Aufgabe, alle Symbole zusammenzuschieben. Berühren sich gleiche Symbole, lösen sie sich auf. Das wird so lange gemacht, bis keins mehr da ist. Dann ist das Level... – pardon, das Rätsel gewonnen. Denn jedes Level setzt sich aus mehreren Rätseln zusam-

men, und Sie können sich Ihren eigenen Weg durch das Game suchen. Fast alle Levels sind frei anwählbar, lediglich die kniffligsten bilden da eine Ausnahme.

Innerhalb der einzelnen Rätsel sind reichlich Fallen wie beispielsweise Säurebäder, aber auch einige



▲ Solange einzelne Sinnbilder sich in Zweiergruppen zusammenfügen, gibt's nur mäßige Schwierigkeiten



▲ Hier wird's schwieriger: Drei Tonnen und fünf Dreiecke sind ein echtes Knobelproblem



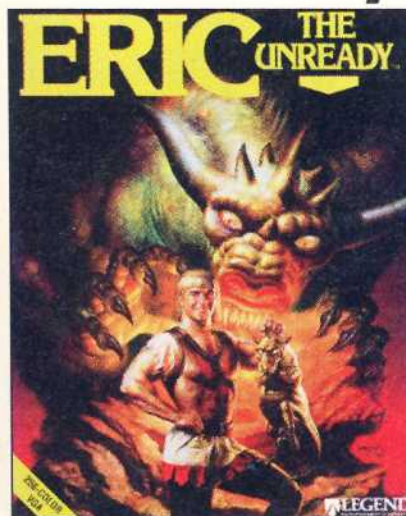
▲ Unerbittlich tickt die Sanduhr, und dann dreht sich das vertrackte Teil um 180 Grad



# Wir schaffen Platz für neue Produkte

**Eric  
the Unready**

**19,95**



Humorvolles  
Text-Grafik-  
abenteuer zum  
Totlachen  
PC 3,5"

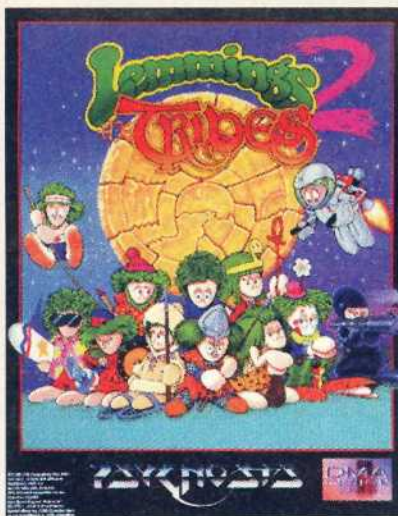
**Amiga-Koffer**

**59,95**



**Lemmings II**

**44,95**



Noch mehr Spaß als in  
der ersten Version,  
denn jetzt gilt es, die  
verschiedensten Spe-  
zial-Lemmings zur  
Kooperation mitein-  
ander zu bewegen.  
PC o. Amiga

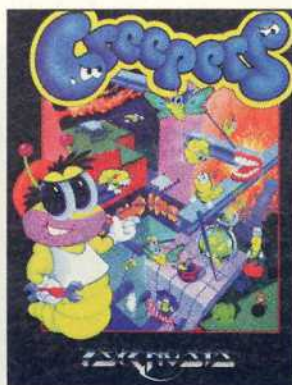
**Gunship 2000**



Aufwendige Flugsimula-  
tion. In Deinen Händen  
wird der gigantische  
Kampfhubschrauber  
zum Schrecken Deiner  
Gegner

**49,95**

**Creepers**



Wer "Lemmings" moch-  
te, mag auch "Cree-  
pers". Es schlängelt sich,  
wimmelt und wuselt, daß  
es eine wahre Freude ist.  
PC 3,5"

**39,95**

**Kick Off 2**



Fußballspaß pur. Der  
Ball ist rund, und der  
Amiga wird zum grünen  
Rasen. Mit Fouls, gelben/  
roten Karten und vielen  
anderen Details

**24,95**

**Streetfighter II**

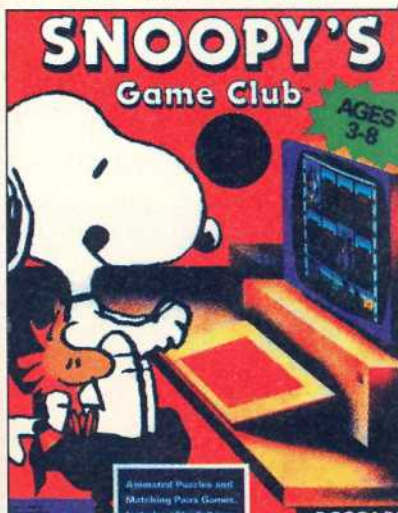


Eines der härtesten Prü-  
gelspiele des letzten  
Jahres. Für Kinder nicht  
geeignet. Amiga

**29,95**

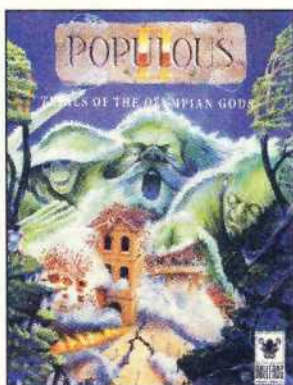
**Snoopy's  
Game Club**

**19,95**



Comic-Spaß für die  
ganze Familie,  
PC 3,5"

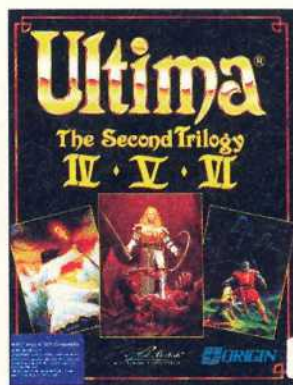
**Populous**



Wachsen, gedeihen,  
Kriege, Völkerwande-  
rung, Naturkatastrophen  
— alles in Deiner Hand!  
Der Nachfolger des Stra-  
tegie-Superhits,  
Amiga

**29,95**

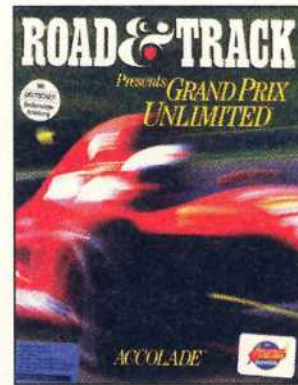
**Ultima-Trilogie II**



Die neueren Annalen  
des Rollenspieler-Para-  
dieses Britannia: mona-  
telanger Spielespaß Ulti-  
ma 4, 5, 6, für PC 3,5"

**39,90**

**Grand Prix Unlimited**



Gasgeben ohne Reue:  
Autorennen in deut-  
scher Version, PC 3,5"

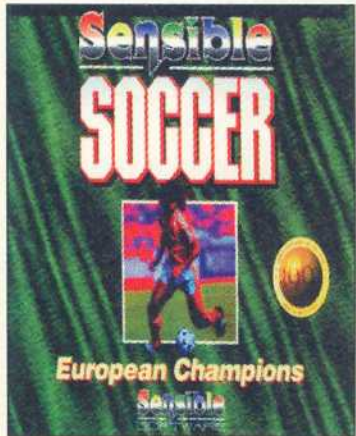
**29,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhan-  
den. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.  
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)  
**(05651) 9796-18**



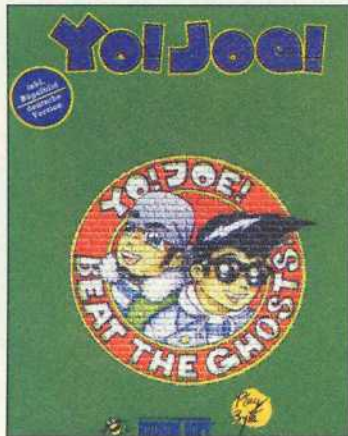
**Sensible Soccer**



Fußball total! Ein echter Bestseller  
PC

**49,95**

**Yo!Joe!**



Abgefahrene Action im Horrorland  
PC

**39,95**

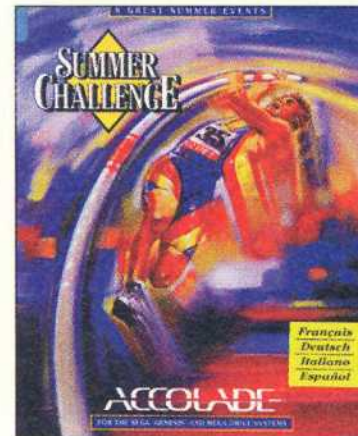
**Incredible Machine**



Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis ohne Verpackung (PC)

**44,95**

**Summer Challenge**



DIE Sportsimulation: Speerwurf, Hürdenlauf, Wildwasser, Springreiten, Bogenschießen und mehr, Spitzenanimation  
PC 3,5"

**29,95**



**Buzz Aldrin's Race into Space**



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! mit deutschem Handbuch

**49,95**

**Laura Bow in: The Dagger of Amon Ra**



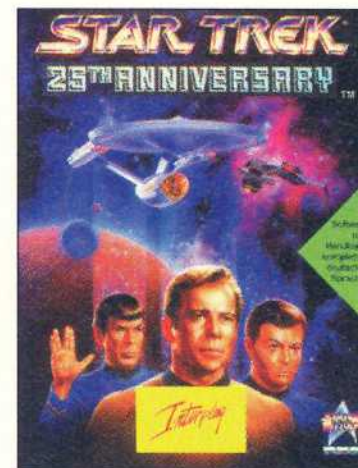
**Nur für PC-CD-ROM!**

Ein interaktiver Film, der diese Bezeichnung wirklich verdient! Schöne Frauen, fiese Schurken, tolle Krimi-Handlung – ein Volltreffer von Sierra  
Voraussetzung: Windows 3.1

**69,95**



**Star Trek 25th Anniversary**



Wiedersehen mit Spock, Pille & Co.! Ein "Muß" für alle Enterprise-Freunde: die komplette deutsche Version des Bestseller-Games für den PC

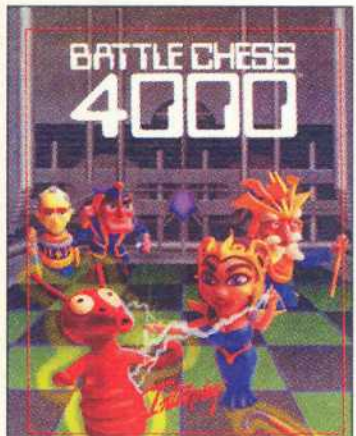
**59,95**



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)  
**(05651) 9796-18**

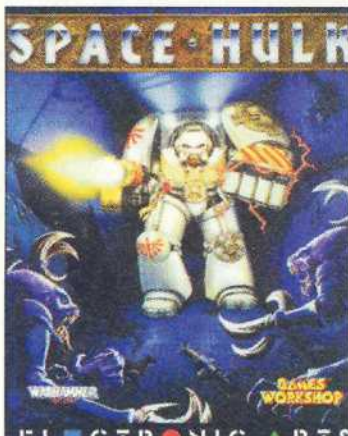
**Battlechess 4000**



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

**49,95**

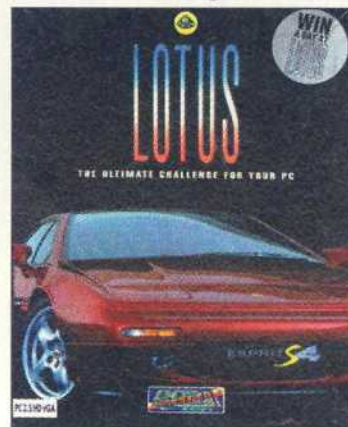
**Space Hulk**



Knallharte Action auf vier Mikrobildschirmen: Schick Deine Kampfroboter in die Schreckenslabyrinth!

Dt. Anleitung  
PC u. Amiga **49,95**

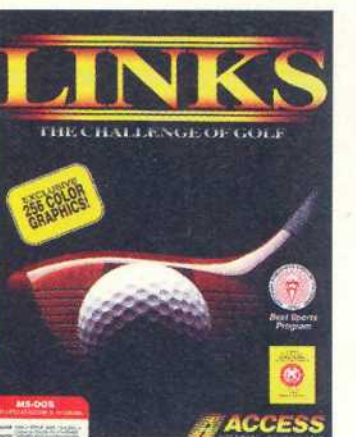
**Lotus Turbo Challenge**



Maximaler Rennspaß, Nacht, Schnee und Nebel. Komplet mit Streckeneditor  
PC

**49,95**

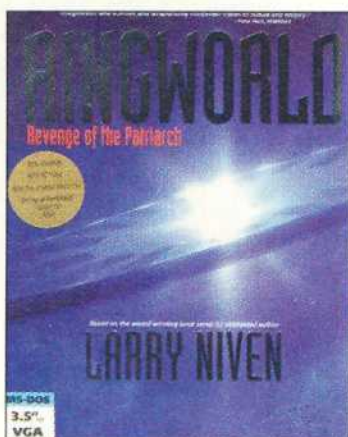
**Links Golf VGA**



Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen  
PC 5,25"

**34,95**

**Ringworld**



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven  
PC 3,5"

**59,95**

**Hexuma**



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck  
PC 5,25" o. Amiga

**44,95**

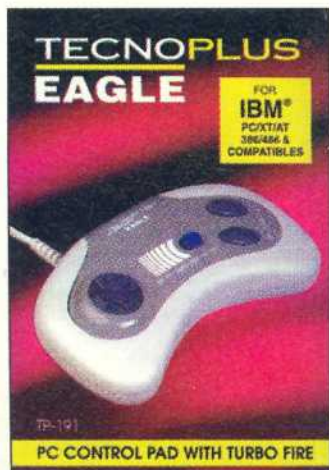


**Joypad Eagle**

**Joystick Hawk**

**Monsterkralle**

**Das eiskalte Händchen**



Das ultimative Joypad nicht nur für Actionspiele, für PC

**24,95**

Der Joystick für den PC

**24,95**

erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände dirigieren kannst

**99,00**

Blutig – makaber – täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern"

**29,95**

**Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk**

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen.

**399,95**



**Audio Blaster 2.5**

Soundkarte mit Panasonic CD-ROM-Schnittstelle und reichlich Software (Allegro-Kompositionsprogramm, MKS 20 Sound Editor, Sample Editor, Sound Tracks und 2 CDs alles in deutsch mit Hotline- und Mailbox-Service

**129,-**



**SoundWave 32**

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression etc.

**469,-**



**49,99**

**Power Sound 1**

für klaren dreidimensionalen Stereosound aus dem Computer sorgen die Power Sound 1 Lautsprecher von Tecno Plus



**Orchid GameWave 32**

Soundkarte mit 16-Bit Soundqualität, 2MB Wavetable ROM, Signalprozessor (DSP) u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster, AdLib und QSound

**279,-**

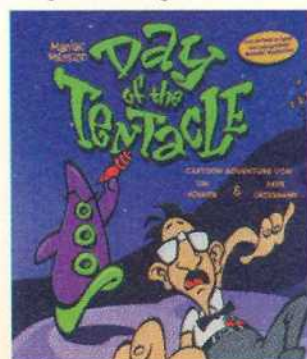
**Orchid CD-ROM-Laufwerk CDS-3110**

internes Double-Speed-Laufwerk komplett mit Interface Kit, Kodak PhotoCD kompatibel, XA-fähig fertig zum Selbsteinbau

**+**

**Day of the Tentacle 439,-**

Der LucasArts-Klassiker auf CD-ROM jetzt mit Sprachausgabe.



Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)  
**(05651) 9796-18**





### Nethack



# Hilfe, ein großes K

**Als ich noch fast nichts über PCs wußte und gerade erst gelernt hatte, daß DOS nicht mit der "Flasch" aus dem "Flaschbier" verwandt ist, da drückte mir mein Freund Chrischi eine Diskette mit einem Spiel in die Hand. Kurz darauf hatte ich mich bis über beide Ohren in das Game verliebt, und diese Leidenschaft hält bis heute an. Das Beste an der Sache: NETHACK ist umsonst und kostet höchstens eine Kopiergebühr.**

**W**as steckt eigentlich für ein Geheimnis hinter Rollenspielen? Nun, es ist in erster Linie die Lust daran, einmal jemand anderes zu sein oder Dinge zu tun, die man sich sonst nicht

traut. In guten Rollenspielen kann man sich den eigenen Charakter aussuchen und der Phantasie freien Lauf lassen. Wahlweise geht man als Schwarzenegger, Nielsen oder als... – Klammeraffe (@)!

Ja, Sie haben richtig gelesen: In Form des seltsamen Schreibmaschinenzeichens können Sie sich im Spiel Nethack auf die Suche nach dem verschwundenen Amulett von Yendor machen. Mehrere Dutzend gefährlicher Ebenen gilt es hinaufzusteigen, bevor Sie schließlich dem mächtigen Zauberer des Labyrinths gegenüberstehen. Und wenn Sie es geschafft haben, ihm den Talisman zu entreißen, dann wartet immer noch der Rückweg, der ungefähr so erholsam ist wie ein ausgedehnter Spaziergang im New Yorker Central Park nachts um halb zwei.

Hört sich ganz spannend an? Ist es auch, allerdings muß noch eine zusätzliche Hürde überwunden werden. Obwohl Nethack nämlich keineswegs ein Textadventure ist, gibt es auch keine Grafik. Der gemeine ASCII-Zeichensatz, so wie er schon auf dem Ur-PC im Jahre 1980 seine Buchstaben hinhalten mußte, ist alles, was zur Verfügung steht. In seiner erweiterten Form verbirgt er die sogenannten Blockgrafikzeichen, mit deren Hilfe hier Wände, Türen usw. dargestellt werden.

Und die Monster sind große und kleine Buchstaben oder Interpunktionszeichen. Sie müssen im Laufe des Spiels selbst herausfinden, ob es gefährlicher ist, gegen ein X oder ein U zu kämpfen. Sie selbst sind das besagte @-Zeichen, und Ihnen zur Seite steht entweder ein kleiner Hund (d) oder ein Kätzchen (k, f). Im Labyrinth verstreut liegen zahlreiche Goodies herum oder werden von Monstern bewacht – zum Beispiel Pergamente mit Zaubersprüchen (?), Ringe (=), Nahrungsmittel (%) oder Goldhaufen (\$). Unter Umständen tappen Sie allerdings schon hinter der ersten Ecke in eine von zahlreichen Fallen (^), und wer weiß, welche Überraschung die bereithält.

Vielleicht hört sich das Ganze jetzt ein bißchen kompliziert an; dabei habe ich noch nicht einmal verraten, daß beinahe jede einzelne Taste mit einer speziellen Funktion belegt ist. Nachdem Sie sich nämlich anfangs grundsätzlich für einen Charakter entschieden haben (zum Beispiel Kämpfer, Heiler, Zauberer), stehen Ihnen fast alle



Handlungsmöglichkeiten offen. Wollen Sie gleich losmarschieren? Erst mal ein Püschchen einlegen und ein Butterbrot vertilgen? Ein Graffito in den Staub auf dem Boden ritzen? Ihrem Wauwi einen Namen geben? Das Hemd wechseln? Dem Monster voraus ein Schwätzchen aufdrängen oder es mit der mitgebrachten Taschenlampe beuteln? Zu den Göttern beten? Bitte, bitte: Tun Sie sich keinen Zwang an – bei Nethack ist fast alles möglich.



**Die "Grafik" enttäuscht von Anfang an – die fantastischen Ideen im Spiel machen das aber vollständig wett**

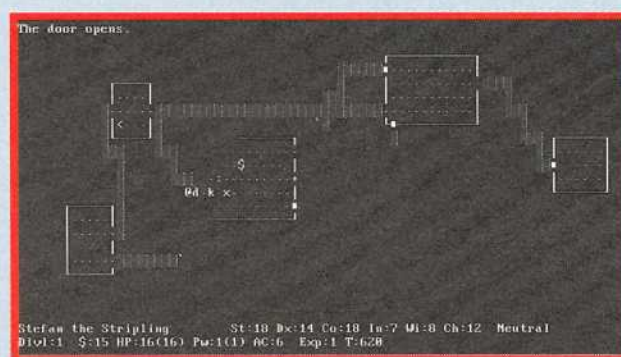
Rollenspieler und Adventurefreaks sollten ob der Vielfalt der Optionen begeistert sein, aber auch diejenigen, denen das Genre sonst nicht viel gibt, sollten ruhig einen Blick riskieren. Nethack ist nämlich auch irrwitzig komisch. Zu Games wie Ultima VIII verhält sich das Spiel geradezu wie "Die nackte Kanone 2 1/2" zu einem ernsthaften Spionagethriller. Das fängt schon bei der Charakterwahl an. Als Archäologe zum Beispiel sind Sie stilecht mit Bullenpeitsche, Lederjacke und Indiana-Jones-Hut ausgestattet. Eine immerwährende Suche nach Ersatzbatterien für das Laserschwert erwartet dagegen den Jedi-Ritter (den es in der neuesten Version des Spiels leider nicht mehr gibt). Gehen Sie aber als Tourist, dann wird's aberwitzig: Wie Tom Selleck und Jürgen von der Lippe bekommen Sie als Rüstung ein Hawaiihemd, und Ihre Waffe ist eine sündhaft teure Spiegelreflexkamera. Mit Hilfe des Blitzgeräts und ein wenig Glück können Sie die Monster blenden und sich durch die nächste Tür in Sicherheit bringen.

Passen Sie aber auf, daß Sie sich nicht in einen der Läden verirren, die hier und da zu finden sind: Erkennt der Ladenbesitzer Sie am Hawaiihemd als

Touristen, dann steigen automatisch die Preise. Auch einen Ladendiebstahl sollten Sie nicht riskieren, selbst wenn es noch so sehr in den Fingern juckt. Jeder noch so kleine Mundraub wird vom Ladenbesitzer entdeckt und gnadenlos bestraft. Erstens ist er selbst hinter Ihnen her – und seine Art besteht aus unangenehmen Zeitgenossen –, aber zweitens ruft er sofort die "Keystone Cops", und fortan verfolgt Sie eine Hundertschaft großer "K"s, die mit Sahnetorten wirft, bis Sie vor Lachen sterben.

Dergleichen Monster sind auch sonst nicht selten. Unvergeßlich bleiben die Begegnungen mit "Quantenmechanikern" oder Nymphen (N), die von erfahrenen Nethackern auch "Krankenschwestern" (nurses) genannt werden, weil sie den Helden buchstäblich bis aufs Hemd ausziehen. Und dann sind da noch der Postdämon und das Trio von Komikern, die... – halt, das könnten Sie eigentlich selbst herausfinden!

Glauben Sie aber nicht, daß ein derart humorvolles Spiel auch einfach sein muß. Im Gegenteil. Knackigste Rätsel und schier unbezwingliche Gegner warten auf Sie. So gilt es für nahezu jeden gefundenen Gegenstand erst einmal herauszufinden, wozu er gut sein



**Hinter jeder Tür kann eine Buchstabensuppe lauern, mit der in diesem Falle nicht gut Suppenlöffeln ist**

könnte. Handelt es sich zum Beispiel um einen Zauberspruch, dann bleibt eigentlich nur die Möglichkeit, ihn zu lesen. Vielleicht ist's ein "Völkermord"-Spruch, mit dessen Hilfe Sie eine ganze Monsterrasse eliminieren dürften, aber unter Umständen intonieren Sie auch einen Rostzauber und können Waffen und Rüstung schon einmal vergessen. Und was passiert, wenn Sie aus einem Brunnen trinken? Entweder sollten Sie

sich anschließend vor Dopingkontrollen hüten, oder es verschafft Ihnen derartigen Mundgeruch, daß sämtliche Monster und sogar das Haustier vor Ihnen fliehen. Und wehe, wenn am Grunde des Brunnens Giftschlangen lauern...

Ach ja, über Nethack ließe sich noch lange schwärmen. Am besten, Sie probieren es einfach einmal aus und bilden sich selbst ein Urteil. Wie bereits erwähnt, wird für das Game kein Geld verlangt, denn es ist irgendwann einmal an Universitäten aus Spaß an der



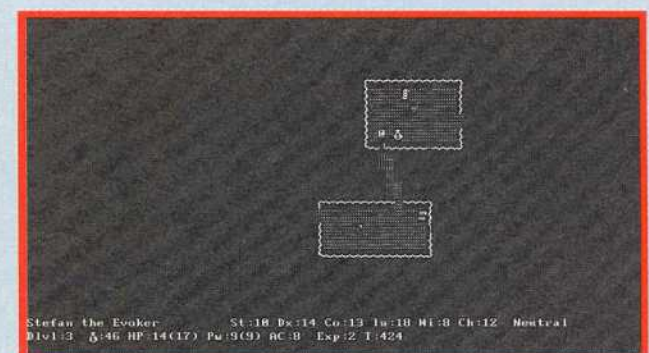
**Wer als Tourist im Hawaiihemd in einen Laden tritt, der muß mit überhöhten Preisen rechnen**

Freud' entwickelt und ebenso uneigennützig von enthusiastischen Freunden des Spiels weiterentwickelt worden. Außerdem gibt es eine Reihe von Zusätzen, die teilweise ebenfalls völlig kostenlos sind – so zum Beispiel spezielle Zeichensätze, die doch noch ein Mindestmaß an Grafik ins Spiel bringen. Sehr nützlich ist auch eine umfangreiche Sammlung von Tips und Tricks, die unter anderem von einigen der Entwickler selbst stammen. Sogar die Quellcodes in C/C++ können von denjenigen bezogen werden, die sich dafür interessieren.

Kurzum: Nethack ist Kult, und Kult ist Pflicht für alle, die wirklich dazugehören möchten. Also nichts wie hinein ins Abenteuer um das Amulett von Yendor – gleich verraten wir Ihnen für alle Fälle die Boßtaste – unter anderem!



sma



**Mit kleinen Zusatzprogrammen wird Nethack begrenzt grafikfähig – boah, ey!**



## Nethack- Befehlsübersicht

y k u 7 8 9    Steuertasten:  
 \ /    \ /    g u h j k l b n : ein Schritt in die jeweilige Richtung  
 h - - 1    4 - - 6    Y U H J K L B N : in die jeweilige Richtung, bis ein  
           / \    / \    Hindernis auftaucht  
 b j n    1 2 3    g <Richt.> : in die jeweilige Richtung, bis etwas  
           Ziffern-    G <Richt.> : in die jeweilige Richtung, bis etwas  
           block    ^ <Richt.> : desgleichen, aber eine Verzweigung  
                   : wird nicht als interessant angesehen  
                   m <Richt.> : bewegen, ohne Objekte aufzunehmen

Wenn die Option NUMBER\_PAD gesetzt ist, funktioniert die  
 Steuerung auch mit den Zahlentasten (z.B. wie angegeben  
 in Ziffernblock).

### ▲ Steuertasten

? oder h	Hilfe	lu	alle unbezahlten Gegenstände im Inventar zeigen	^	eine bereits entdeckte Falle identifizieren
/	was ist? (anschließend wird auf dem Bildschirm ein Symbol ausgewählt, und nach <.> werden Informationen angezeigt)	I\$	Kontostand zeigen	)	die bereitgehaltene Waffe anzeigen
&	was bewirkt ein Tastenkürzel? (die fragliche Taste wird anschließend gedrückt)	k	treten (kick)	(	die getragene Rüstung anzeigen
<	Treppe nach oben gehen (natürlich muß man auf einer Treppe stehen)	o	eine Tür öffnen (open)	=	die getragenen Ringe anzeigen
>	Treppe nach unten gehen (natürlich muß man auf einer Treppe stehen)	O	Optionen einstellen (die Bildschirmhilfe enthält eine vollständige Liste der Möglichkeiten)	"	die getragenen Amulette anzeigen
.	ausruhen. Eine Runde nichts tun	p	zahlen (pay; in Läden).	(	das benutzte Werkzeug anzeigen
a	anwenden, benutzen (Kreditkarte, Schlüssel usw.)	P	anlegen (put on; Ring, Amulett usw.)	\$	Kontostand anzeigen
A	gesamte Rüstung ablegen	Strg-P	letzte Bildschirmmeldung wiederholen	\	zeigen, welche Gegenstände bisher identifiziert wurden
Strg-A	letzte Aktion wiederholen	q	trinken (quaff)	!	DOS-Shell, Boßtaste
c	Türschließen (close)	Q	Spiel beenden (quit)	#	Umschalttaste, die Sonderfunktionskürzel einleitet; z.B.
C	einem Monster einen Namen geben (call), gilt auch für "freundliche" Monster, z.B. das Haustier	r	Zauberspruch oder -buch lesen (read)	#?	Liste der Sonderfunktionen anzeigen
d	etwas fallenlassen (drop); z.B. d7a: Sieben Exemplare des Ausrüstungsgegenstands a fallenlassen	R	ablegen (remove; Ring, Amulett usw.)	#a	Adjust: Kennbuchstaben im Inventar ändern
D	eine Sorte von Ausrüstungsgegenständen fallenlassen (drop); z.B.:	Strg-R	Bildschirm aktualisieren	#c	Chat: mit jemandem reden
D%	alle Nahrungsmittel fallenlassen	s	nach Fallen und versteckten Türen suchen	#d	Dip: etwas in etwas eintauchen
Da	alles fallenlassen (keine Sicherheitsrückfragen)	S	Spielsichern	#f	Force: ein Schloß aufbrechen
Du	alle unbezahlten Ausrüstungsgegenstände fallenlassen (in Läden)	t	einen Gegenstand werfen (throw) oder ein Projektil abfeuern	#i	Invoke: die speziellen Eigenschaften eines Gegenstands beschwören
D%u	alle unbezahlten Nahrungsmittel fallenlassen (in Läden)	T	Rüstung ablegen (take off)	#j	Jump: an einen anderen Ort springen
Strg-D	treten; z.B. Tür, Truhe eintreten	Strg-T	teleportieren, wenn man kann	#l	Loot: eine Truhe ausräumen
e	etwas essen	v	Nethack-Versionsnummer anzeigen	#m	Monster: die speziellen Eigenschaften eines Monsters einsetzen (wenn verfügbar)
E	eine Nachricht in den Boden einritzen	V	Versionsnummer und Entwicklungsgeschichte von Nethack anzeigen	#n	Name: einem Gegenstand einen Namen geben
E-	mit dem Finger in den Staub auf dem Boden schreiben	w	Waffe bereithalten (wield)	#o	Offer: den Göttern opfern
i	Inventar anzeigen	w-	mit bloßen Händen kämpfen	#p	Pray: die Götter anbeten
I	ausgesuchte Teile des Inventars anzeigen; z.B.	W	Rüstung anlegen (wear)	#r	Rub: eine Lampe reiben
I*	alle Edelsteine im Inventar zeigen	x oder +	verfügbare Zaubersprüche anzeigen	#s	Sit: auf etwas Platz nehmen
		X	in den "Entdeckermodus" schalten	#t	Turn: Untote abwenden
		z	mit einem Zauberstab zaubern	#u	Untrap: eine Falle entschärfen
		Z	einen Zauberspruch anwenden	#v	Version: Informationen über die Kompilierung der Programmversion ausgeben
		:	Gegenstand unter den Füßen identifizieren	#w	Wipe: sich das Gesicht abwischen
		;	einen entfernten Gegenstand identifizieren (wird per Cursor ausgewählt und nach <.> beschrieben)		
		,	etwas aufheben		
		@	Schalter: automatisch/nicht automatisch aufheben		

Statt die Befehle mit der Raute einzuleiten, können Sie die Sonderfunktionen auch durch Kombination der jeweiligen Taste mit der <Alt>-Taste aktivieren.

Man kann viele Befehle mit einer Zahl einleiten, um die entsprechende Funktion mehrmals zu wiederholen, z.B. "20." (20 Runden ausruhen) oder "5s" (fünf Runden nach Fallen und Geheimtüren suchen). Wenn der Cursorblock zur Richtungssteuerung benutzt wird, muß eine solche Zahlenangabe mit "n" eingeleitet werden ("n20.", "n5s").



## ××××× Nethack für Einige ×××××

**N**ethack ist weitaus komplizierter zu spielen, als es zu Beginn den Anschein hat. Neulinge auf der Jagd nach dem Amulett von Yendor wissen häufig mit der Vielzahl der Optionen kaum etwas anzufangen, und es macht einen Großteil des Spielspaßes aus, die kleinen Geheimnisse herauszufinden. Aus diesem Grunde haben die Entwickler auch jegliches Mogeln so schwer wie möglich gemacht. Ein Savegame zum Beispiel existiert nur, solange das Spiel nicht an der entsprechenden Stelle fortgesetzt wird.

Trotzdem gibt es eine Reihe von Tips, die teilweise von den Entwicklern und teilweise von begeisterten Anhängern des Spiels stammen und in einer Hilfedatei zusammengefaßt sind. Diese Hilfedatei finden Sie unter dem Namen NETHACK.HLP auf der CD zu diesem Heft. Wer aber ganz schnell ein paar wichtige Dinge wissen möchte, der findet auch in diesem Kasten einige Auszüge:

– Achten Sie auf Ihr Haustier. Seine Hilfe ist schier unverzichtbar. Beim Kampf mit einigen Monstern zum Beispiel ist es ratsam, dem kleinen Freund den Vortritt zu lassen (zum Beispiel bei Acid Blobs, die selbst nicht angreifen, deren Säure aber äußerst schädlich für eine Waffe sein kann). Haustiere vermeiden übrigens instinktiv die Berührung verfluchter Gegenstände. Was Ihr Begleiter also "beschnüffelt" hat, das können Sie ohne Sorgen aufnehmen. Ähnlich ist es mit Nahrungsmitteln; in der Regel sollten Sie sich bei der Auswahl von Monstern für

eine Mahlzeit an das halten, was auch Ihr Haustier fressen würde – es sei denn, Sie kennen das Nahrungsmittel. Es ist also bewährte Taktik, unbekannte Fressalien aufzunehmen und erst einmal dem kleinen Freund vorzuwerfen. Finden Sie übrigens eine Leine (leash), dann benutzen Sie sie möglichst häufig. Werden Sie nämlich für längere Zeit von Ihrem Begleiter getrennt, dann kann es vorkommen, daß er Sie nicht erkennt und angreift. Im letzten Fall oder wenn andere Haustiere angreifen, sollte man ihnen Nahrungsmittel zuwerfen; das zähmt die Racker nämlich.

– Passen Sie auf, wenn Sie einem Floating Eye begegnen. Das macht nämlich eine besondere Mahlzeit. Greifen Sie es aber möglichst nicht selbst an, sondern lassen Sie dem Haustier das Vergnügen. Ein Blick des Monsters lähmt nämlich, und in der Zwischenzeit sind Sie anderen Angriffen hilflos ausgeliefert. Passen Sie aber genau auf, wann der Kampf zu Ende geht, denn für Ihren Begleiter ist das Floating Eye erst recht ein Leckerbissen. Nachdem es verspeist wurde, verfügen Sie über telepathische Fähigkeiten. Erblinden Sie nun aus irgendeinem Grunde, dann können Sie angreifende Monster nichtsdestotrotz erkennen – sehr praktisch, weil Sie andernfalls häufig aus Versehen Ihr Haustier erschlagen. In Verbindung mit einer Augenbinde können Sie das Ganze übrigens nach Belieben einsetzen.

– Verspeisen Sie keinesfalls ein teleportierendes Monster, wenn Sie nicht einen "Ring of Teleport Control" besitzen. Anschließend tele-

portieren Sie nämlich selbst in regelmäßigen Abständen, und wenn Sie das Ziel nicht bestimmen können, ist es möglich, daß Sie unmittelbar in Teufels Küche landen.

– Sie sind blind und verfügen nicht über Telepathie? Das ist übel! Am besten ist es nun, wenn Sie unmittelbar vor der einzigen Tür in einem monsterleeren Raum stehen (guter Tip für das Probieren unbekannter Zaubersprüche). Werden Sie nun angegriffen, dann kommt der Angriff von außen, und Sie sind sicher, nicht Ihr Haustier zu treffen, wenn Sie zurückschlagen. Übrigens, wenn Sie sicher sein möchten, den vorteilhaften Platz nicht versehentlich zu verlassen, dann sollten Sie nach Monstern treten (allerdings ist das keine gute Idee, wenn ein Elefant oder ein Drache Ihr Gegner ist).

– Vorsicht beim Einsatz von Zauberstäben, Jerichohörnern oder ähnlichen "Waffen". Am besten, Sie setzen sie nur in diagonaler Richtung ein, denn sonst könnte Sie die Reflexion des jeweiligen Effekts selbst in Mitleidenschaft ziehen. Dasselbe gilt für das Haustier: Geben Sie acht, daß es nicht in der Schußbahn ist.

– Bei "berühmten Monstern" – zum Beispiel bei Vlad, dem Vampirfürsten, und Angehörigen seiner Rasse sowie Sandwürmern oder Medusen – sind Sie gut beraten, wenn Sie sich an Gegenmittel der literarischen Vorlagen erinnert und diese (wenn Sie sie haben) entsprechend einsetzen.

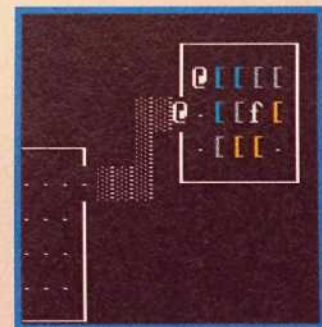
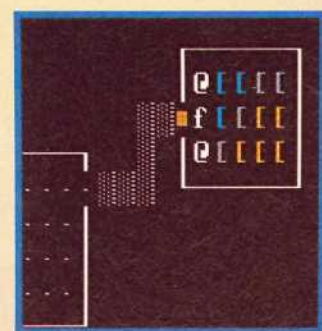
– Schließlich: Wenn's ganz besonders haarig wird, schreiben Sie einfach "Elbereth" in den Staub zu Ihren Füßen. Solange Sie auf diesem magischen Wort stehen, greifen die meisten Monster nicht an. Ach ja, der Effekt hält nur für begrenzte Zeit, und Sie dürfen keine heftigen Bewegungen machen, denn die Schrift verwischt – es sei denn, Sie können über ihr schweben.

## Tipps für den erfolgreichen Ladendiebstahl

Läden auszurauben, das ist auch im Nethack-Verlies ganz schön gefährlich, es sei denn, man weiß wie!  
Die Bilder zeigen den Ablauf.

1. Lassen Sie Ihr Haustier in den Laden hinein.
2. Treten Sie zurück in die Ladentür. Das Haustier wird im Laden herumstöbern und einige Dinge apportieren.
3. Hat Ihr Haustier etwas aufgenommen und steht auf der Kachel unmittelbar an der Tür, dann werfen Sie ihm ein Leckerchen zu. Es wird den apportierten Gegenstand fallenlassen, um zu fressen. Sobald es die Kachel verlassen hat, können Sie den Gegenstand aufheben; alles was direkt an der Tür liegt, muß nicht bezahlt werden.

Übrigens hat das Werfen von Leckerchen noch einen angenehmen Nebeneffekt. Wie im richtigen Leben wird das Haustier dadurch zum Apportieren ermutigt. Mit der Zeit erziehen Sie also einen perfekten Dieb.





## Fundgrube

**Langsam steige ich in meinen Strato-Gleiter ein. Der Raumanzug behindert mich ein wenig, die Luftzufuhr gibt rasselnde Geräusche von sich. Das Startzeichen ertönt, ich drücke den Schubhebel voll nach vorn. Da, ein Abgrund, ich aktiviere den Sprunggenerator – und knalle voll gegen die Wand der Sternenstraße.**

### Skyroads

386SX/16, 2MB RAM, Registrierung: 49 DM, Hersteller: Blue Moon Software, Estland, Muster von: CDV.



▲ Die ersten sechs Levels sind in der Shareversion enthalten

# Hit the Road,

# Jack!

**D**a hat uns doch glatt beim Ansehen der Spiele für dieses Heft das Rennfieber gepackt! Und das alles wegen eines kleinen, aber feinen Spieles, das nicht mal über 3000 exzellente Grafiken verfügt und auch beim Sound eher die Mittelklasse von unten beäugt. Aber das Gameplay: klasse!

Der kleine Renner heißt Skyroads und spielt im Weltraum. Dort muß man mit einem Gleiterfahrzeug eine Rennstrecke abfahren. Allerdings nicht gegen die Zeit, das wird nicht verlangt. Und auch nicht gegen andere Gegner, man fährt vollkommen allein. Wo liegt also dann der Reiz?

Die Strecke ist es. Die besteht nämlich aus rechteckigen Teilen, die teils aneinandergeklebt, teils einzeln oder übereinandergeschichtet im Weg liegen. Man muß nun mittels eines "Hüpfantriebs" die aus Blöcken gebildete Strecke hinter sich bringen. Dazu gibt man mit den Cursorstasten Gas und springt mit Hilfe der Leertaste.

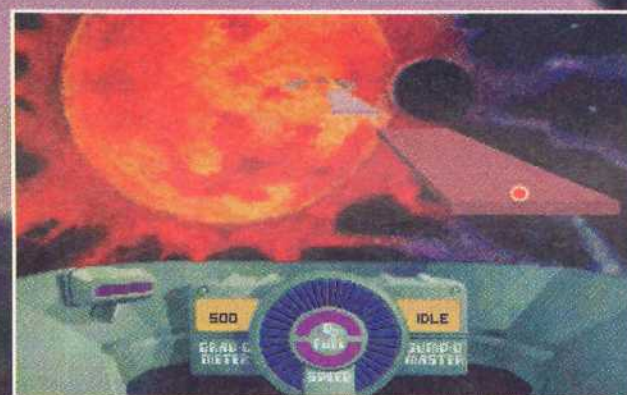
So weit, so gut. Leider hat sich das Programmiererteam – Blue Moon Software – noch ein paar gemeine Sachen einfallen lassen. Die Felder, aus denen die Straße besteht, haben unterschiedliche Farben. Die symbolisieren bestimmte Eigenschaften des gerade befahrenen Felds. So sorgt die

Feldfarbe Grün für eine Beschleunigung des Gleiters, die graue Farbe verlangsamt – und die rote Farbe läßt den Gleiter explodieren.

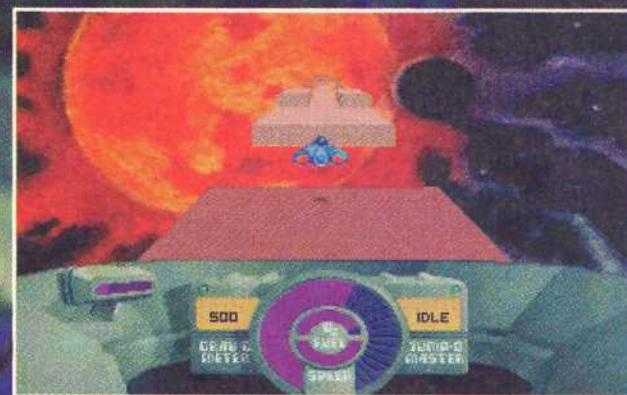
Das bedeutet im Endeffekt, daß man nicht nur auf die Straße (wegen der Unterbrechungen oder Hindernisse), sondern auch noch auf die Farben achten muß. Kommt man vor einem Hindernis auf ein graues Feld, kann man sicher sein, daß der Sprung eher ein "Testfall" wird und man mit dem Gleiter vor die Mauer kracht. Fährt man zu schnell, kann es passieren, daß plötzlich ein rotes Feld auftaucht – Kawumm!

Skyroads bietet in der Shareversion insgesamt sechs verschiedene Levels, bei der Vollversion sind es dann über 80. Das Spiel eignet sich eigentlich für den "kleinen Hunger zwischendurch", man kann aber auch mit mehreren Leuten spielen, indem man nacheinander fährt. Wer den aktuellen Level schafft, darf zum nächsten.

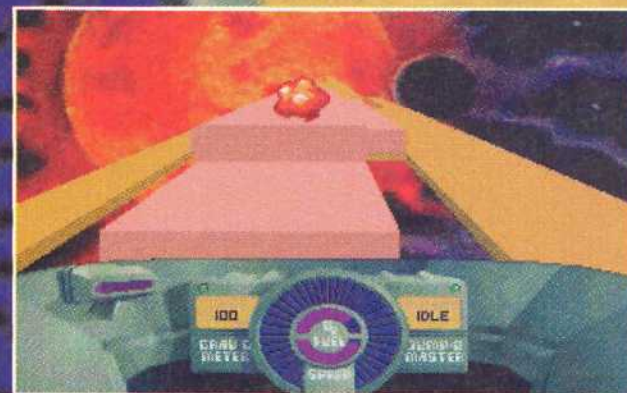
Tips und Hilfen: Eigentlich gibt es keine Tips, denn man kann nur drauflos fahren. Vielleicht folgendes: Am besten langsam loslegen und so die Hindernisse kennenlernen. Aber es passiert im Spiel bestimmt genau da das Unglück, wo man es nie vermutet hätte.



▲ Es beginnt eigentlich ganz harmlos,...



▲ ...wird dann immer hektischer...



▲ ...und endet meistens ziemlich überraschend

jb



## Selbst Weltraumhelden genehmigen sich hin und wieder mal ein Computerspiel. Was für ein Spiel das wohl sein mag? Na, dann lassen Sie sich mal die Geschichte erzählen...

**G**estatten: Wilco, Roger Wilco! Beruf: Science-Fiction-Held. Zur Zeit beschäftigt bei Sierra als Hauptfigur der "Space Quest"-Serie. Alles klar? Also, die Sache mit dem Weltraumhuhn gehörte, wenn ich mich recht entsinne, zu meiner Episode IV "Roger Wilco and the Time Rippers". Es war so:

Nach einigen nervenzerfetzenden Ereignissen war ich auf diesem wirklich eigenartigen Planeten namens Nestros gestrandet. Noch bevor ich wusste, wie mir geschah, hatten mich drei sehr attraktive Mädels in Latex-Anzügen in ihr Heim eingeladen – und zwar

ansahen, mit zum Einkaufen.

Unser Ziel war ein Shopping-Center namens "Galaxy Galleria Mall". Wahnsinn, die hatten dort einfach alles. Meine temporäre Knappheit an Zahlungsmitteln konnte ich damit überbrücken, daß ich das Konto von einer der Ladies mit einer Kreditkarte, die sie verloren hatte, ein wenig belastete.

So, nun mußte ich noch meine frisch aus dem Geldautomaten geholten Bucks unter die Leute bringen.

Unbekümmert schlenkernd graste ich die Geschäfte im Center ab. Da geschah es: Ich hörte eine mir sehr vertraute Melodie.

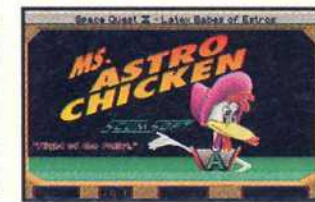
Ich sah es noch genau vor meinem geistigen Auge, als ich im "Fly-in" bei Monolith Burger rumgelungert und dann durch den Spielautomaten "Astro Chicken" den Hilferuf der beiden Andromedaner empfan-

gen hatte. Ja, das waren noch Zeiten, das war noch ein tolles Game gewesen...

Je mehr ich in meinen Erinnerungen schwelgte, desto näher kam ich dem Ort der mir so bekannten Musik. Noch bevor ich einen klaren Gedanken fassen konnte, hatte mich der Fördersteg vor die Arcada gebracht. So viele Video-Games und Daddel-Maschinen hatte ich noch nicht auf einem Haufen gesehen. Zu meinem Unglück waren aber alle Automaten besetzt – ach nein, einer wurde gerade frei.



Freeware, Hersteller: Sierra On-Line, USA, Muster aus: ASM-Archiv.




▲ Arkaden-Szene in Space Quest IV: Auch die trübste Stimmung läßt sich durch ein nettes Automaten spiel entscheidend heben

mit Hilfe von Harpunen, die schon wesentlich weniger attraktiv waren. Noch mehr Mißvergnügen bereitete mir allerdings das äußerst unhöfliche Meerestungeheuer, das ohne Vorwarnung in das Heim der Schönen hereinbrach. Na ja, das Wassermonster kriegte von mir eine Sauerstoffflasche zu fressen, so, wie ich das mal in einem alten Klassiker von diesem Spielberg gesehen hatte. Und dann war plötzlich wieder Friede, Freude, Eierkuchen. Zur Belohnung nahmen die drei Ladies, die mich nun eher mit verliebten Blicken

Ich ging hin, und da war es wieder, das alte Gefühl, die Erinnerungen. Ich stand vor Ms. Astro Chicken.

Schnell zog ich eine Münze aus meiner Tasche, steckte sie in den Schlitz und bearbeitete den Joystick. Die Story war ganz einfach: Man muß Ms. Astro Chicken (vermutlich die teure Gattin von dem Hahn, den man bei "Astro Chicken" auf der Plattform landen mußte...) durch ein gefährliches Gelände fliegend dirigieren. Dabei muß sie ständig durch die Luft fliegenden Füchsen ausweichen. Am Boden trachten Hunde und Jäger nach ihrem Leben. Diese kann man durch geschickten Eiabwurf leicht außer Gefecht setzen.

Hach, hier hätte ich noch den ganzen Tag spielen können, wenn da nicht wieder diese blutrünstigen Typen gekommen wären, die mir nach dem Leben trachteten... 

Boris "Roger" Theodoroff



▲ Ms. Astro Chicken: ein grafisch raffiniert gemachter und niedlicher Tribut an eine Zeit, als die Spiele noch lustig und einfach waren



# Klassisch erstklassig

**INVASION OF THE MUTANT SPACE BATS – hinter diesem Titel werden Ex- oder Noch-Besitzer eines C64 eines der besten Ballerspiele der guten, alten Zeit wiederentdecken: GALAGA!**

**G**alaga heißt das große Vorbild, und Bats bzw. Mutant Space Bats heißen die beiden Vorgänger. Natürlich ist IOTMSB technisch weitaus besser ausgereift als der C64-Klassiker Galaga, und es sprudelt nur so vor Ideen und Möglichkeiten. Vor allem macht das Game einen Heidenspaß und stellt zum Teil ziemlich hohe Ansprüche an die Joystickbeherrschung des Spielers.

Halten wir uns nicht mit langen Vorreden auf, gehen wir gleich aufs Gameplay ein: Die Shareversion besteht aus dem ersten Level, und das wiederum weist 21 Runden auf. Level 2 und 3 vervollständigen das Spiel auf insgesamt 61 Runden.

Bereits im ersten Level wird man sich darüber bewußt, daß jede Runde ihre Eigenheiten hat. Ganz harmlos fängt es an... – ein paar Flugobjekte be-



▲ Da hilft auch nicht die Feuerwehr

völkern den oberen Teil des Screens, die man mit dem zunächst am unteren Rand befindlichen Raumschiff abschießen muß. Das Schiff läßt sich sowohl nach links und rechts als auch nach oben und unten steuern, wovon man sehr bald Gebrauch machen wird.

Kamikazeartig stürzen sich die Viecher vom oberen Rand nämlich auf



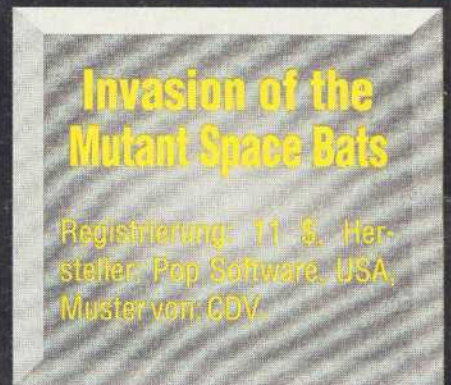
▲ Ballermann & Söhne GmbH & Co. KG

unser Schiff, und wer nicht rechtzeitig ausweicht, beißt schnell ins Gras. An vielen Fledermäusen, Vögeln und was da sonst noch fleucht, hängt ein farbiger Kristall. Solche edlen Steine sollte man einsammeln, denn dahinter verbergen sich wichtige Extras.

Grün steht für schnelleres Feuer, Rot für die Schußbreite, Blau für langsamere Angriffe, weiß für die Mega-Knarre, und sechsmal Lila bedeutet ein Raumschiff extra, das man gleichfalls bekommt, wenn man einen bestimmten Score innerhalb einer Angriffswelle (besteht aus drei Runden) erreicht.

Dazu kommen Bonusrunden. Jede ist anders gestaltet. Es gilt, Symbole abzuschießen, was beim ersten Mal noch einfach ist. In der zweiten Bonusrunde allerdings muß man die Dinger genau dann erwischen, wenn ihre Farbe mit dem des Feldes, in dem sie gerade sind, übereinstimmt. Und das ist weiß Gott nicht einfach.

Besonders erwähnenswert ist ein Feindangriff, bei dem die Flugis dicht nebeneinander in einer Art "Welle" auf das eigene Schiff zukommen. Dann gilt es, zunächst alle abzuschießen, um dann jedes der "Skelette" zu erwischen, was erst zur endgültigen Vernichtung der Welle führt. Doch hüten Sie sich vor dem freien



Fall der Dinger und besonders vor den kleinen, braunen Bumerangs, die man kaum sieht, die dafür aber absolut tödlich sind. Ein anderes Mal verwandeln sich getroffene Objekte in Feuerbälle. Wenn man da zufällig in der Nähe ist – ...

Ab und zu kann man sich auch in die linke oder rechte untere Ecke stellen und einfach Feuer gedrückt halten (oder die Space-Taste; wie's beliebt). Das klappt leider nicht immer, trotzdem ist es häufig besser als wildes Umhersteuern im Screen.



▲ Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

IOTMSB ist ein Ballerspiel, das nicht nur Erinnerungen an die alte Zeit wachruft, sondern von seiner Art her einer jener Süchtigmacher ist, die man immer und immer wieder spielt. Wohl bekomm's.

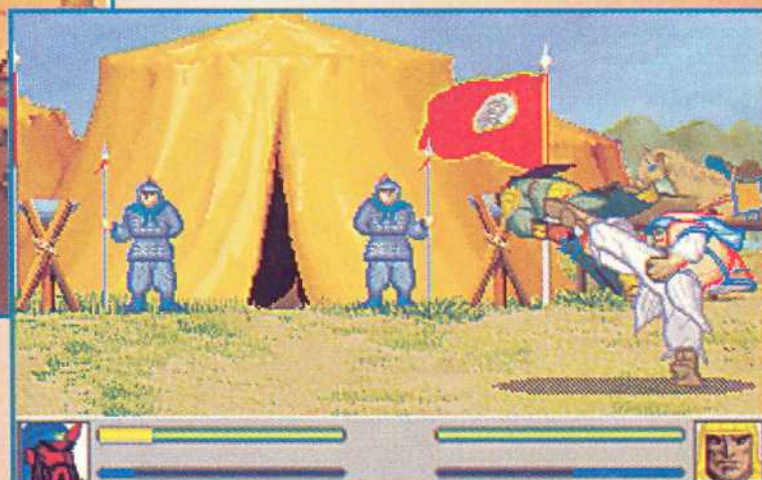
*kate*



▲ Laaa00000laaaa



# Immer feste drauf



**Da geht es Schlag auf Schlag: Mit Magie und mächtig Muskeln rüsten die Kämpfer aus Fernost zur Schlacht. Ein Schlagabtausch steht bevor, bei dem die Knochen krachen.**

sierte Sprachausgabe und Soundeffekte, dazu Musik in Hülle und Fülle, aufwendige Animationen für die Spielcharaktere und sogar noch animierte Hintergründe. Und das alles "nur", damit sich zwei schwergewichtige Kämpfer auf dem Schirm einen Fight liefern. Aber was für einen! Sango Fighter bietet um die schnöde Prügelei herum eine Storyline, in der dunkle Intrigen im Fernen Osten dafür sorgen, daß sich zwei Sippschaften von Samurais unversöhnlich gegenüberstehen.

Hat man auf Story und Handlung aber wenig Lust, bietet das Programm noch den Zweispieler- und den Battle-Modus, in dem man einfach nacheinander gegen die feindlichen Generäle antritt, ohne sich vorher um das Fußvolk kümmern zu müssen. Dabei ist es gar nicht so schlecht, ein paar kleinere Mochtegerhelden in den Boden zu stampfen, bevor man sich an die dicken Brocken wagt. Die hauen nämlich kräftig auf den Putz, verfügen

▲ **Nur Fliegen ist schöner – aber die Jungs sind schließlich hart im Nehmen**

herrschen oder – besser noch – den Joystick perfekt rühren können.

Doch es wird noch mehr verlangt. Nicht mit simplen Kinnhaken oder Fußtritten werden die wichtigen Kämpfe entschieden, sondern mit den kompliziert ausführbaren Spezialschlägen. Deren hat jeder Kämpfer drei zur Verfügung. Und werden die Techniken dafür beherrscht, ist es eine wahre Freude, den Gegner zu umklammern, mit ihm dann in die Luft zu springen und ihn mit dem Kopf zuerst in den Boden zu rammen.

Zu brutal? Für das echte Leben vielleicht. Aber für ein Spiel ist Sango Fighter einfach unheimlich variabel und fordert aufs Allerbeste Reflexe und Geschick vom Spieler. Dabei ist die Prügelei nie langweilig: Schon die Shareversion bietet fünf verschiedene Gegner, vom Fußvolk gar nicht zu reden. Und wer seine moralischen Bedenken endgültig zur Strecke gebracht hat und per Registrierung die Vollversion installiert, wird gar mit zwölf verschiedenen (End-)Gegnern versorgt.

Also dann, ran an den Joystick, und immer feste drauf!

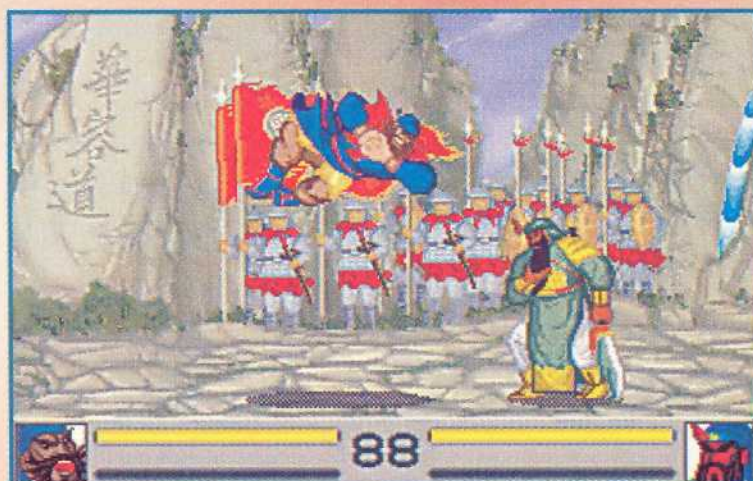


msu

**A**ls blutrünstige Killerspiele sind sie verschrien, die Beat'em-Ups. Die Kinder würden durch sie verrohen, sagen besorgte Pädagogen. Alles Quatsch, sagen die Fans – und sorgen mit gigantischen Verkaufszahlen dafür, daß Titel wie *Street Fighter* zu wahren Kultspielen werden.

Wer sich nun einen Eindruck davon machen will, was Prügel-spiele wirklich leisten, ob sie den Spieler zum Killer machen oder einfach nur dafür sorgen, daß Aggressionen abreagiert werden, der sollte sich vielleicht einmal Sango Fighter zu Gemüte führen. Das Spiel hat nämlich den unschätzbaren Vorteil, zum üblichen Shareware-Billigpreis genau das leisten zu können, was die Konsolen-Games und ihre Verwandten nur für hundert Märker oder mehr bieten.

Da zeigt sich mal wieder, was Shareware alles kann: 256 Farben, digitali-



▲ **Au Backe: Wenn der Ellenbogencheck sitzt, ist der Bart ab**

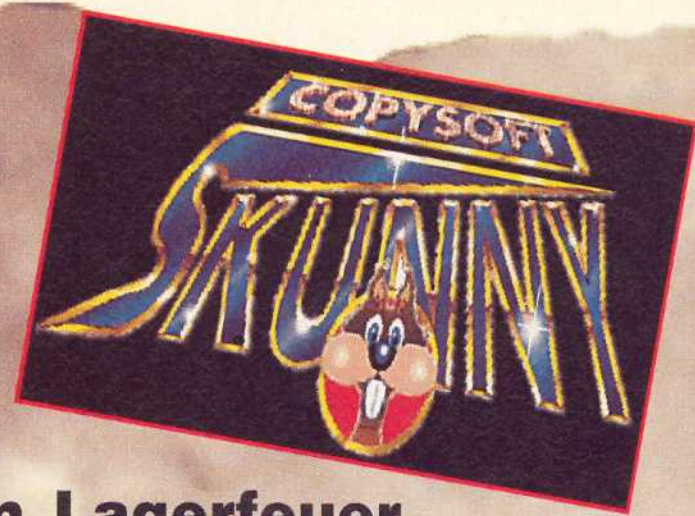
über ein ausgezeichnetes, sehr variables Schlagrepertoire und können sogar noch magische Effekte anwenden. Wer da bestehen will, muß die Tastaturbelegung schon aus dem Eff-Eff be-



**Sango Fighter**

386/25, 1 MB EMS, Registrierung: 30 \$, Hersteller: Panda Entertainment, USA, Muster von: CDV





**Skunny Wildwest**

Registrierung: 39 DM. Hersteller: Copysoft, Belgien. Muster von: CDV.

**Welch ein Szenario: im Hintergrund der obligatorische Sonnenuntergang, im Vordergrund sitzt ein einsamer Cowboy am Lagerfeuer und raucht... – oh Pardon, das gehört nicht hierher. In der Ferne hört man das Grollen stampfender Hufe einer riesigen Büffelherde...**

# Wasserpistole

**contra**

# Indianerpfeife



▲ Gleich gibt's ein Wam aufs Wig

**P**uh, Zeitreisende haben's wirklich schwer. Agent Skunny Hard Nut, seines Zeichens kernigstes Eichhorn unter der unerbittlichen Sonne, hat gerade seine letzte Zeitreise unbeschadet überstanden, schon droht ihm neue Aufregung. In "Save our Pizzas" tummelte sich Skunny im antiken Rom herum und konnte sein Fell gerade noch vor den bösen Häschern retten. Nun treibt sich das Agenteneichhorn in Skunny Wildwest herum.

Nach einem kurzen Abstecher in die arabische Wüste setzte die vertrackte Zeitmaschine unseren guten Skunny doch inmitten einer Herde Schafe in Amerika ab. Und was für ein Amerika!

Nicht nur, daß er zwischen blökenden Mööhs gelandet ist, nein auch die Zeit spielt eine Rolle. Er befindet sich im wilden Westen. Genau der wilde Westen, der wirklich noch wild war, damals,

als der Begriff Fast Food noch ganz andere Dimensionen hatte. Er bedeutete nämlich, daß man via Hottehüh hinter seiner 40 Meilen schnellen Mahlzeit her-rasen und sie zur Strecke bringen mußte.

Und wer ist eigentlich an der ganzen Misere schuld? Mal wieder Skunnies Mami. Hat die doch die Zeitmaschine ein wenig verstellt.




▲ Lieber Paddeln im Boot als Rudern mit den Armen

## Der Skunny wird's schon richten

Mal sehen, was sie so schreibt, warum ich ausgerechnet hier gelandet bin: "Lieber Skunny, ... laber rhabarber... im Jahr 1909... Schaffarm aufgebaut ... Viehdiebe haben alle Schafe gestohlen... Vaters Herz gebrochen... muß die Schafe wiederfinden..." Das ist doch genau die richtige Aufgabe für unser Agenteneichhorn.

Also nichts wie ran an den Speck, die Wasserpistole geölt und den verdammten Viehdieben hinterher. Hier setzen Sie ein und steuern Skunny durch die Levels. Gleich im ersten tauchen die bösen Indianer mit ihren Steckenpferden auf. Ein paar Spritzer aus der Wasserpistole setzen die Rothäute außer Gefecht.

Gut, daß es überall versteckte Räume gibt, wo beispielsweise Boni oder Extraleben zu finden sind. Die Grafik sieht echt gut aus, auch der Sound ist nicht allzu dudelig. Doch was die Steuerung anbelangt, tja – grübel, am Kopf kratz – die hat mir leider nicht so ganz zugesagt. Ansonsten bringt das Game doch noch eine ganze Menge Spielspaß. Nur die Steuerung, wie gesagt: Wer das lästige Herumgehüpfte mit Hilfe der Tastatur satt hat, sollte sich ein Joypad an seinen Rechner klemmen. 

vb



▲ Wenn das John Wayne erlebt hätte!



# Captain Goldrausch



## Gateworld

386, Registrierung: 59 DM,  
Hersteller: Home Brew Soft-  
ware, USA, Muster von:  
CDV.

**Helden à la Commander Keen und Duke Nukem sind in der Shareware-Szene wohlbekannt. Captain Klondyke bricht in diese Phalanx ein.**

**G**old, dieses sanft glänzende, wertvolle Material, bezaubert nicht nur die Reichen dieser Welt. Auch Außerirdische werden davon magisch angezogen. Ein paar Planeten um die Ecke wohnt Captain Klondyke, im folgenden kurz Kloni genannt. Er ist einer der besonders raffzahnigen Sorte. Sobald er nur den Hauch des Wortes

eigensten Gold- und Platinreserven. Doch Kloni wäre nicht der gierige und clevere Kloni, wenn er die Bewohner nicht austricksen könnte.

## Farben vor

Gateworld ist ein sehr nett gemachtes Jump'n'Run, bei dem es in der Hauptsache darum geht, sich durch diverse Labyrinth, über Rampen oder durch Welten zu hangeln, immer auf der Spur nach irgend etwas Einsackbarem. Dabei darf munter drauflosgeballert werden, um sich den immer sehr anhänglichen Gegnern auf rüde Weise zu entziehen. Doch haben Spiele dieser Art auch einen großen Vorteil: Sie sind meist nicht zu kompliziert und daher gut spielbar. Für unseren Kloni gilt das



▲ Kerle, kommt denn hier kein Bus vorbei?

gleiche. Er läuft und hüpfet durch die Gänge der gerade entdeckten Welt, bläst so ziemlich alles aus dem Weg, was sich ihm in denselben stellen will, und versucht so ganz nebenbei, alle Golddukatens einzusammeln.

Die Steuerung des Spiels ist einfach gehalten: <Strg> hüpfet, und <Alt> ballert. Das Labyrinth ist zwar sehr übersichtlich,



▲ Einen Lotussitz findet man nicht nur in der Formel 1

Gold spürt, beginnen seine Gehirnzellen ihre Arbeit zu verdoppeln. Damit bekommt er eine gewisse Ähnlichkeit mit einem bekannten Comicwesen, in dessen Augen sich die Dollarzeichen auch immer so hübsch machen.

Und diesmal hat sein Blick einen ähnlich verräterischen Glanz. Sein allwissender Computer hat auf einem benachbarten Planeten ein großes Vorkommen von Gold und Platin geortet. Nichts wie hin, denkt sich Kloni, und schon sind wir mittendrin in einem spannungsgeladenen Abenteuer.

Kloni hat die Rechnung ohne den Wirt, sprich die Bewohner des Planeten, gemacht. Die haben nämlich was gegen die totale Ausbeutung ihrer ur-



▲ Do legst di nieda!

der Spieler bekommt aber trotzdem leichte Orientierungsprobleme durch die überall zu findenden Transportplattformen, mit denen er wie weiland die Crew



▲ So sehen sie aus, die Strickmuster zukünftiger Helden

der Enterprise ("Scotch me up, Beami") durch die Gegend geschickt wird.

Die einzelnen Levels haben's auch in sich. Was so simpel aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen doch als mit reichlich kniffligen Ecken gespickt. Überall muß man auf plötzlich auftauchende Aliens oder sonstige unliebsame Begegnungen achten – außerdem gibt es Fallen reichlich.

An technischen Feinheiten ist das Game mit der Technik des Colour Cycling versehen, wodurch ein farbenfrohes Bild auf den Screen gezeichnet wird. Leider funktioniert das nicht auf jedem Rechner; im Zweifelsfall kann der Effekt deshalb abgeschaltet werden. Die gängigsten Soundkarten werden unterstützt, der Sound selbst ist allerdings Geschmacksache. Dem einen gefällt es, dem anderen nicht.

Gateworld ist wie die meisten seiner Artgenossen als Trilogie angelegt. Und wie es sich für gute Sharewareprogramme gehört, bekommt man den ersten Teil als Shareware und die beiden restlichen, nachdem man sich hat registrieren lassen.



vb



## Fundgrube

**Luftkampfsimulatoren auf dem Sharewaremarkt? Niemals, viel zu aufwendig! Falsch! Es gibt einen. Der ist zwar alt, aber voll tauglich.**

# Goodbye, blue sky

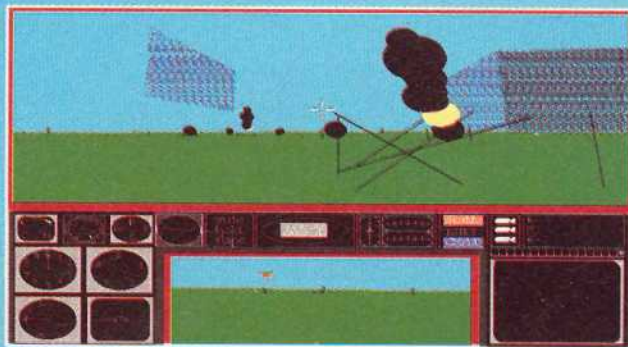
**E**igentlich ist der Markt in Sachen kommerzielle Flugsimulatoren schon überlaufen. Egal welches Szenario, der Käufer steht vor einer ganzen Latte von Flugis. Doch schon die völlig veralteten Programme kosten immer noch 60 Märker.

Zuviel? Genau! Deshalb sollten Sie Ihr Augenmerk mal auf Corncob 3D richten. In der Vollversion kostet es nur knapp über 30 Mark. Aber

schon die abgespeckte Shareversion liegt gut in der Luft.

Klar, die Grafik ist eher dünn, aber dafür gibt's ein butterweiches Scrolling, von dem sich die großen Macher – zum Beispiel Electronic Arts (Pacific Strike) oder Microprose (1942) – eine dicke Scheibe abschneiden könnten. Schließlich ist das Scrolling bei einem Flug das A und O.

Zum Game: 130 Missionen sind zu absolvieren. Die Bordbewaffnung reicht von Bomben (Taste "B") über Raketen (Taste "C") bis hin zum Maschinengewehr ("Space"). Zu Beginn



▲ Das Hauptquartier des Gegners im Visier

einer Mission sollte man sich das Briefing des Szenarios genauestens durchlesen. Man kann nämlich auch spätere Missionen gleich miterledigen – Kinder, da gibt's Boni.

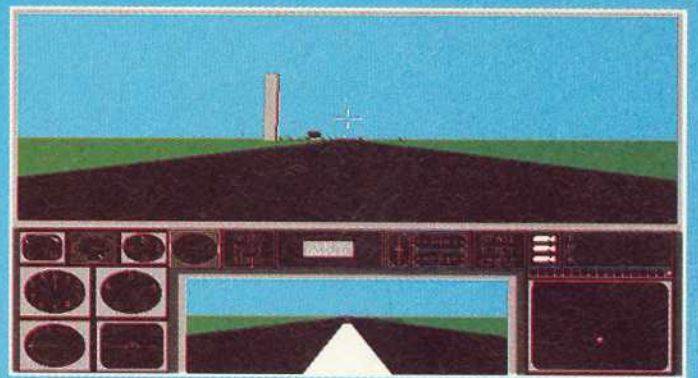
Ansonsten gilt: Immer erst auf die schußgewaltigen Feinde losgehen, und dann die passiven Targets (z. B. Öltanks) zerbolzen. Sollte man sich gar nicht mehr in der Luft halten können, weil die Jungs von der Gegenseite ein paar Treffer gelandet haben, ist dringend anzuraten, rechtzeitig auszu-

steigen. So kann man nämlich zu Fuß noch einigen Schaden anrichten, bevor man sich mit dem Rettungsfahrzeug absetzt. Das ruft man übrigens

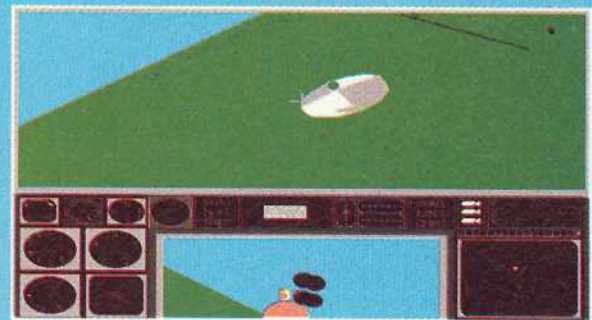
mit der Taste "V". Was wirklich Schwierigkeiten bereitet, ist der Versuch, in der Luft zu bleiben. Ja wirklich: Die Motorleistung des Fliegers entspricht ungefähr der eines Motor-




▲ Mit Gebrüll aufs UFO



▲ Ein echter Low-Cost-Flugi mit beachtlichen Qualitäten



◀ Zu tief fliegen ist nicht gerade angebracht

drachens. Also: Handhabung wie bei einem Segelflieger. Den Schwung bei einer Abwärtsbewegung immer für eine Aufwärtsbewegung mitnehmen. Alles im Tiefflug zu erledigen, ist ein nahezu hoffnungsloses Unterfangen. Pro Sturzflug also immer nur ein Target (allerhöchstens zwei) mitnehmen. 

CUS

### Hier noch die wichtigsten Tasten:

<F1>	Boss Key (kann editiert werden)
<F2>	Missionsinfo
<F3>	aktueller Spielstand
<Esc>	Mission beenden
<Strg-C>	Mission wurde niemals gestartet
<8>	Nase nach unten
<2>	Nase nach oben
<4>	Linkskurve
<6>	Rechtskurve
<7> und <9>	Ruder (links/rechts)
<A>	Autopilot (On/Off)
<B>	Bombe
<C>	Missiles
<E>	Eject (nur mit Spacebar zusammen)
<F>	Flaps (Bremsklappen)
<G>	Detailstufe
<I>	Nachbrenner
<M>	Kartenmodus
<P>	Pause
<R>	"Rückspiegel" (On/Off)
<T>	Zeitbeschleuniger
<+>	Gas geben
<->	Gas wegnehmen

### Sollte man zu Fuß unterwegs sein, gelten folgende Tasten:

<D>	Bombe zünden (nur wenn eine gelegt ist, natürlich)
<M>	Kartenmodus
<V>	Rettungsfahrzeug rufen
<J>	Sprung (je länger gedrückt, desto höher)
<2>, <8>	Kopf drehen (links, rechts, oben, unten)
<4>, <6>	
<5>	Vorwärts gehen
<0>	Rückwärts gehen
<Leer>	Handfeuerwaffe



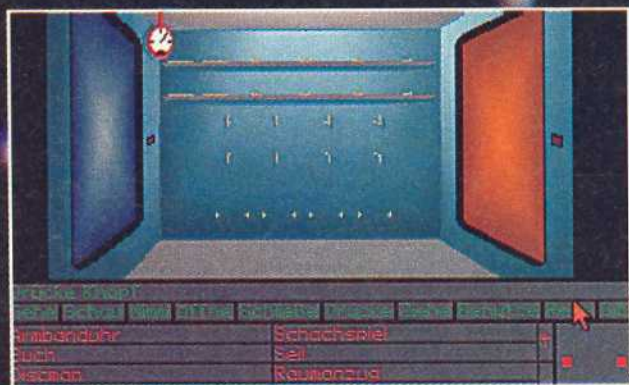
## Mission Supernova

Registrierung: 30 DM, Hersteller: Thomas und Steffen Dingel, Idsteiner Str. 5, 57074 Siegen, Muster von: CDV.

# Weltraum-Saga par excellence

**W**ir befinden uns in unserer Kabine, wo wir als allererstes mit der Keycard sämtliche Schränke absuchen. Auch die Kabinen der anderen Besatzungsmitglieder bleiben nicht verschont, und alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird mitgenommen.

Besatzung? Außer uns selbst ist niemand an Bord, die Steuerungselemente sind außer Betrieb, und so schwe-



▲ Das Tor zum Garten der Träume

ben wir im luftleeren Raum dahin. Ein Blick auf den Monitor verrät, daß es noch sehr weit bis zum nächsten Planeten ist. Die weitere Durchsuchung bringt zunächst nicht viel ein, aber wir wissen wenigstens, wer wir sind: der Koch Horst Hummel nämlich. Na toll... – mit 'nem Rührlöffel habe ich noch kein Raumschiff gesteuert.

Also suchen wir erst mal weiter und kommen zu einer Druckschleuse, wo sicher nicht ganz umsonst ein Raumanzug hängt. Den "benutzen" wir zusammen mit dem Versorgungsteil und dem Helm, schließen die linke Tür durch Knopfdruck und öffnen die rechte auf die gleiche Weise. Dann tasten wir uns mit der Maus ganz vorsichtig über alles, was wir erkennen kön-

**Die Geschichte von Mission Supernova beginnt damit, daß wir in einem Raumschiff aus dem Tiefschlaf erwachen.**

nen und finden weitere Gegenstände wie z.B. die Keycard des Commanders oder auch eine Lüsterklemme, die uns später noch einen sehr wichtigen Dienst erweisen wird.

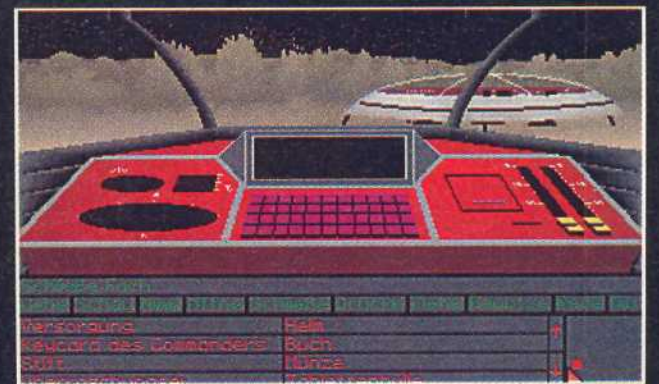
Ich möchte hier keine Komplettlösung machen, sondern nur anhand eines Beispiels zeigen, wie man vorgehen sollte. Und zwar wie folgt: Wir haben die Möglichkeit, uns in eine Schlafkammer zu legen. Doch mittendrin wachen wir auf, weil kein Strom mehr da ist. Also müssen wir uns irgendwoher Strom besorgen.

Im Spaceshuttle ist eine Steckdose, wir haben des weiteren eine Kabeltrommel, eine Lüsterklemme, aber keinen Stecker, dafür einen Plattenspieler (der in einer der Kabinen steht). Den Stecker trennen wir ab, verbinden ihn mit der Kabeltrommel und stecken den Stecker dann in die Dose. Dann werfen wir das Kabel durch die Öffnung und ziehen es zum Sicherungskasten. Dort müssen wir – mit sehr viel Fingerspitzengefühl – das Kabel anbringen und haben nun Strom en masse.

Allerdings das Ganze muß VOR dem ersten Schlafengehen passieren. Wenn dann zwischendurch der Strom ausfällt, schalten wir auf Normalstrom um und landen schließlich auf einem Planeten. Ach ja: Sie vergessen doch

hoffentlich nicht das Schachspiel, oder? Und noch 'n Tip: Klickt nicht immer nur in das Bild, sondern ruhig auch mal in den kleinen Kästen rechts, wo die Nebenkästen angezeigt werden. Sonst erreichen Sie bestimmte Räume nämlich nicht.

Das Adventure fängt nach der Landung auf dem Planeten erst richtig an und mündet in diverse Situationen, aus denen es nur scheinbar kein Ent-



▲ Welches Knöpfchen drücken wir denn jetzt?

rinnen gibt. Am Ende spielt dann auch noch der Zeitfaktor eine wesentliche Rolle, und genau daran werden sich viele die Zähne ausbeißen – allerdings mit Freuden. Den zweiten Teil mit noch mehr Action, kniffligen Rätseln und Jokes gibt es beim Hersteller gegen 30 DM, dazu eine Hilfestellung zur Lösung von Mission Supernova.

kate





# Ballerspaß

# ZU

# zweit! zweit!



▲ Waaah! Der will was...

**MEGATRON** bietet als eins der ersten Shareware-Programme etwas

**ganz  
Besonderes:  
Zwei  
Roboter**

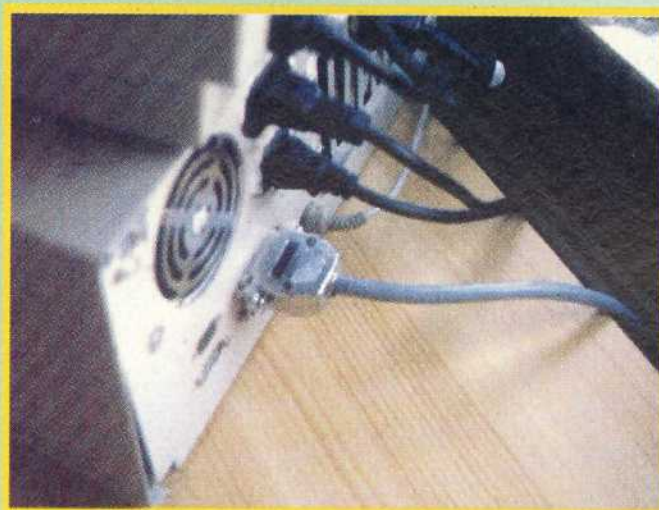
**kämpfen gegeneinander, natürlich werden sie von ebenfalls zwei Spielern gesteuert, und das Ganze wird per Modem oder Nullmodemkabel auf zwei Rechnern abgewickelt.**

## Megatron

48 DM, Hersteller: John Dee Stanley, USA, Muster von: CDV

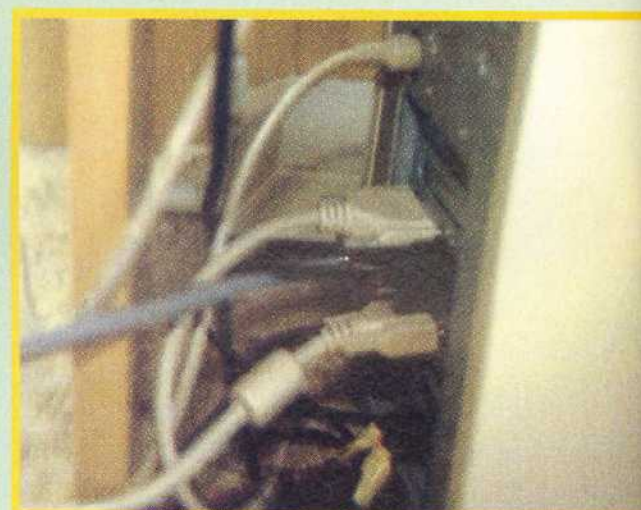
gibt es darunter eine Aufsichtskarte des Labyrinths; die Position der eigenen Kampfmaschine ist markiert. Ferner zeigen zwei Skalen Ihre und die gegnerische Schutzschild- und Waffenenergie sowie die Entfernung zum gegnerischen Roboter.

Steht man sich schließlich Auge in Auge gegenüber, kann wild drauflosgeballert werden. <Pos1> feuert die einfachen "Impulszerstörer" und <Bild auf> die "Dornengeschosse", die eine größere Zerstörungskraft haben, aber nur begrenzt vorhanden sind (die An-



▲ Null-Modem hier, ...

Mit dieser Entfernungsanzeige zu arbeiten ist eine sehr mühsame Sache. Bei größerer und mittlerer Entfernung des Widersachers schlägt sie kaum aus, aber wenn er wirklich in die unmittelbare Nähe kommt, dann erreicht sie mit einem Ruck den Gipfelpunkt. Schwamm drüber, immerhin gibt's ja noch eine Radareinrichtung. Wenn die mit <Einfg> eingeschaltet wird, erhellt sich das Umfeld des eigenen Roboters in der Labyrinthkarte, und der Gegner wird sichtbar, sofern er sich im überwachten Radius aufhält. Klitzekleiner Nachteil bei dieser Prozedur ist, daß der Kontrahent Radarimpulse über große Entfernungen hinweg wahrnimmt und Sie dadurch ebenfalls orten kann. Im Klartext bedeutet das: Wer mit Radar was sehen will, enttarnt sich.



▲ ... Null-Modem da, ...

zahl wird von den grünen Elementen rechts bei der Steuerung angezeigt). Wollen Sie nur ein paar Minen auslegen, dann können Sie das mit <Entf>. Die Minen explodieren, wenn ein Roboter sie betritt oder wenn sie von einem Geschloß getroffen werden.

Durch die dynamische Energieverwaltung können Sie den lebenswichtigen Saft (der ebenfalls nicht grenzenlos vorhanden ist) dorthin pumpen, wo er am dringendsten benötigt wird. Mit <Ende> wird die Energie vom Waffensystem auf das Schutzschild umgelenkt, und mit <Bild ab> geht's umgekehrt. Außer in den Kämpfen regeneriert sich der Energievorrat mit der Zeit, und man sollte ruhig einmal Reißaus vor einer negativ verlaufen-

**I**m Jahre 3015 übernehmen Sie die Funktion des Commanders einer Eliteeinheit von Megatron-Kampfrobotern. Ihre Aufgabe: Mit einem dieser Allgelände-Roboter bestreiten Sie in einem Labyrinth Kämpfe gegen eine gegnerische Maschine.

Als Spieler sehen Sie auf dem Computerbildschirm einen dreidimensional gestalteten Bildausschnitt, der die Sicht des Roboters darstellt. Zusätzlich



den Kampfrunde nehmen, um den Vorrat aufzufrischen. Aber: Während Sie sich erholen, tut das die gegnerische Maschine natürlich auch! Wer die Energiereserven des Gegners als erster vollständig auf Null gebracht hat, ist strahlender Sieger des Kampfs – eine neue Schlacht kann beginnen.

## VGA, 3D, Raytrace

Die grafische Aufmachung von Megatron ist nahezu perfekt. In einer Auflösung von 480x360 Punkten werden 256 Farben auf den Bildschirm gebracht. Das ist ein nicht standardisierter Modus von VGA-Karten, der aber von fast allen Modellen unterstützt wird. Die Gänge sind mit Textures ausgekleidet, der Hintergrund wundervoll gezeichnet, und die Roboter wurden per Raytracing designt. Der-

Auch die Maus wird unterstützt, aber per Tastatur geht's eigentlich einfacher und schneller!

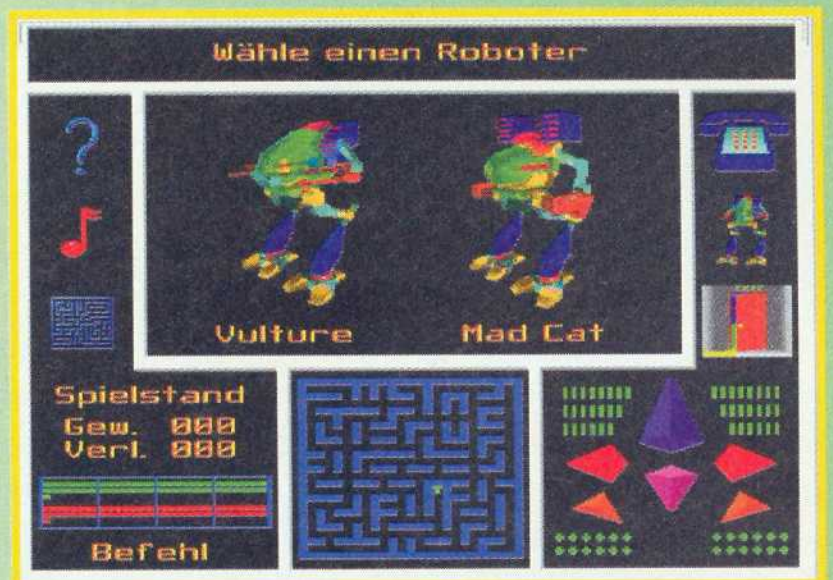
## Verkabelt

Doch nun zum eigentlichen Knüller bei Megatron: Das ist der Zweispielermodus. Wer so etwas noch nicht kennt, sollte die Möglichkeit unbedingt ausprobieren, einmal zu zweit auf zwei verbundenen Rechnern zu spielen. Das geht mit Hilfe von Modems (wird in der deutschen Dokumentation ausführlich beschrieben), oder es wird ein Nullmodemkabel eingesetzt.

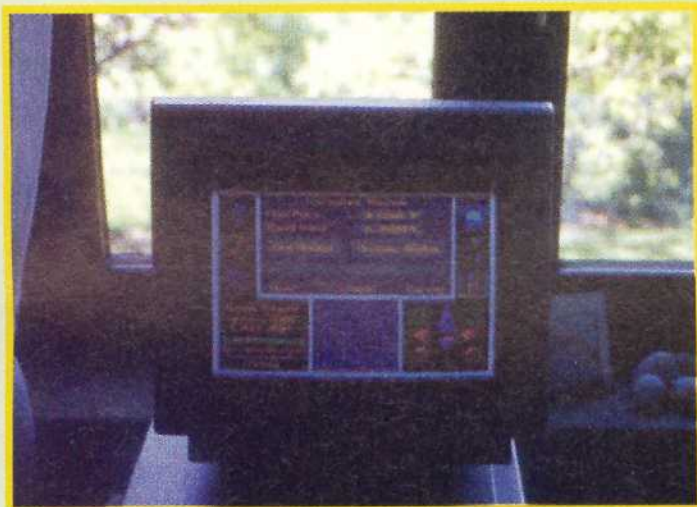
Letzteres haben wir gemacht: Zunächst wurde die Verbindung über die seriellen Schnittstellen hergestellt. Nach Start von Megatron auf beiden Rechnern wählten wir mit <F4> das Konfigurationsmenü für den Modembetrieb. Dort stellten wir die Nummer der COM-Schnittstelle und die gewünschte Baudrate ein.

Weiter ging's mit <F>. Nach kurzer Zeit startete das eigentliche Spiel, und wir konnten loslegen. Obwohl wir mit den wüstesten Problemen fest gerechnet hatten, klappte die Verbindung auf Anhieb. Als Übertragungsrate verwendeten wir 4800 Baud, der Wert kann aber ohne weiteres erhöht werden.

Aber was passiert, wenn's ernst wird? Nun: Zunächst werden die Gänge des Labyrinths abgegrast – immer auf der Suche nach dem Gegner. Zwischendurch kann man übrigens per Tastatur miteinander kommunizieren. Am oberen Bildrand befinden sich zwei Zeilen. Jeder Spieler schreibt in der oberen Zeile, die Antworten des Kontrahenten er-



▲ Zwei Kampfmaschinen zur Auswahl



▲ ... und los geht's!

artiger Aufwand kostet natürlich seinen Preis. Auf einem 286er ist das Game zwar noch spielbar, aber die Animationen erinnern dabei eher an Diashows. Richtig flüssig wird's erst auf 486ern mit viel Dampf im Prozessor und der Grafikkarte. Auch ein Festplatten-cache kann allerdings schon Wunder wirken, weil viele Animationen Bild für Bild von der Disk geladen werden müssen. Wer eine Soundkarte im Rechner stecken hat, der kann sich übrigens auf nette Effekte der "tönennden" Art gefaßt machen.



▲ Computerisierte Zweisamkeit

scheinen darunter. So bleibt man auch im Modem-Betrieb mit dem Partner verbunden und kann ihm als Revanche für eine Feuersalve neben einer eigenen Garbe noch ein paar verbale Gemeinheiten vor den Latz knallen.

Das Spiel zu zweit macht jede Menge Spaß und ist unvergleichlich fesselnder als ein Spiel gegen den Computer. So kommt eine Menge Psychologie ins Spiel, die einen automatischen Gegner keinesfalls beeindrucken würde. Was denkt mein Widersacher, was ich denke, daß er denkt? Kann mich ein verbales Ablenkungsmanöver dem Ziel näherbringen? DAS ist der Stoff, aus dem die Spannung ist.

Fazit: Nächstes Wochenende unbedingt mit Computer unterm Arm zum nächsterreichbaren Eigentümer eines weiteren PCs rennen und eine Nacht Megatron durchzocken! Und wenn Ihre Skrupel gering sind, dann hilft vielleicht noch der folgende Tip: Kann der Monitor des Widersachers eingesehen werden, dann lohnt sich der in Lateinklausuren eingeübte Seitenblick. Eins verspreche ich Ihnen: In diesem Falle wird Ihr Partner wirklich überrascht sein!



Boris Theodoroff/sma  
Fotos: Matthias John



**Wie so vieles wurde auch die Shareware-Idee in den USA geboren. "Erfinder" dieses Vertriebskonzepts war der Softwareproduzent Bob Wallace. Seit einiger Zeit schwimmt auch der deutsche Markt auf dieser Welle mit. Worum es dabei genau geht und was das Besondere dabei ist, wollen wir Ihnen hier verraten.**

**D**er Grundgedanke der **Shareware** besteht darin, daß interessierten Anwendern die Möglichkeit gegeben werden soll, ein Programm ausgiebig zu testen, ohne es sofort kaufen zu müssen. Erst wenn ein solcher Test positiv ausgefallen ist, man sich also entschieden hat, das fragliche Produkt tatsächlich zu behalten, soll für die Benutzung bezahlt werden. Man redet in diesem Zusammenhang von einer "Registrierung" (als legaler Anwender beim Urheber des Programms).

Shareware ist aber auch ein Vertriebsweg. Softwareentwickler sparen sich aufwendige Marketing- und Vertriebsstrukturen und geben die Testversion eines Programms zum freien Kopieren weiter. In der Regel geschieht das zunächst über Computernetze und Mailboxen, und alle, die sich auf diesem Wege eine Kopie verschaffen, werden ausdrücklich ermuntert, weitere Exemplare an andere weiterzugeben.

Hierzulande gibt es außerdem eine Reihe von Händlern, die sich auf den Vertrieb von Shareware spezialisiert haben. Auch sie nehmen kein Geld für die eigentlichen Programme (dürfen das auch nicht), erheben allerdings eine Gebühr für die Bearbeitung von Bestellungen, die Bereitstellung von Disketten und anderen Datenträgern und so weiter. Dafür garantieren die meisten allerdings auch die Aktualität und die Virenfreiheit der weitergegebenen Software, und viele bieten außerdem einen Registrierservice, der eine Entrichtung der Lizenzgebühr beispielsweise für amerikanische Programm-Vollversionen erheblich vereinfacht.

Wie gesagt: Erst wenn ein Programm wirklich gefällt, wird die Registrierung fällig. Näheres regeln Vereinbarungen, die den Testversionen in Form von Textdateien beigegeben sind. Im übrigen ist es eine stillschweigende Verein-

# Was ist eigentlich Shareware?

barung auf dem Sharewaremarkt, daß Testversionen in ihrer Funktionalität nicht eingeschränkt sein sollen; meistens erhalten Sie also ein vollwertiges Programm und keine verkrüppelte Demoversion. Trotzdem ist es ebenso üblich, daß diejenigen, die sich tatsächlich registrieren lassen, mit ein paar Extras belohnt werden, z.B. einem gedruckten Handbuch oder mit Vorteilen beim Bezug von verbesserten Programmversionen. Im Fall von Spielen wird häufig eine Episode als Shareware freigegeben, und beim Erwerb der Lizenz gibt es weitere Abenteuer aus dem gleichen Stoff.

Nicht verwechseln sollte man Shareware mit **Public Domain** (kurz: PD). Dabei handelt es sich um Programme, deren Entwickler vollständig auf ihre Rechte verzichtet haben. Das geschieht häufiger, als man denkt, denn in den Vereinigten Staaten müssen Programme, die mit der Unterstützung öffentlicher Mittel entstehen (zum Beispiel an Universitäten) der Öffentlichkeit auch

kostenlos zugänglich gemacht werden. Man kann PD-Programme nach Belieben einsetzen; sie kosten nichts – mit Ausnahme der üblichen Bearbeitungsgebühr, wenn man sie von einem Händler bezieht.

Schließlich gibt es eine dritte Gruppe von Produkten, die ebenfalls oft mit Shareware und PD verwechselt wird: Ist ein Programm als **Freeware** ausgewiesen, dann verzichtet der jeweilige Entwickler zwar auf eine Lizenzgebühr, aber er behält sich die Rechte am Programm vor. Das heißt, Sie dürfen das Programm – wenigstens privat – unentgeltlich einsetzen, müssen aber die Bedingungen beachten, die vom Autor in bezug auf Änderung und Weitergabe des Programmpakets gestellt werden.

Allen drei Formen – Shareware, Freeware und Public Domain – ist also in erster Linie der Vertriebsweg gemeinsam, auf dem sie eine riesige Verbreitung erfahren können. Unterdessen sind deshalb übrigens zahlreiche Hersteller

"kommerzieller" Programme dazu übergegangen, Shareversionen ihrer Produkte auf den Markt zu

bringen. Bei den Spielen ist zum Beispiel die allseits beliebte Ninja-Ameise **Zool** ein aktuelles Beispiel für diese Strategie. Unser Schaden soll es nicht sein, denn schließlich: Probieren geht über studieren!



kate/sma

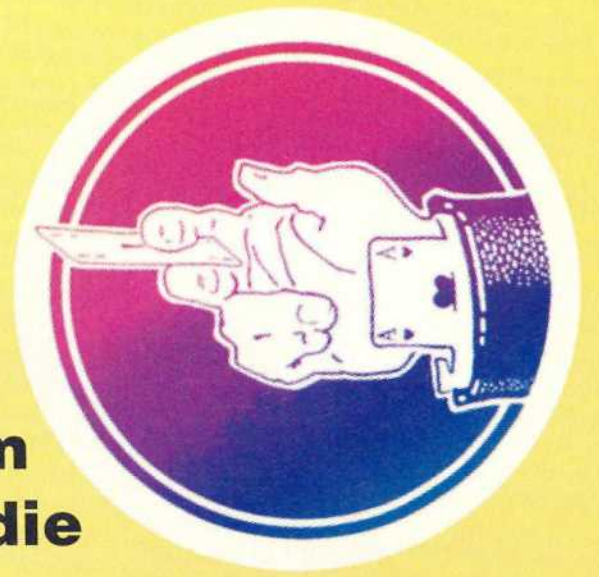


**Die CD zu diesem Heft enthält zum überwiegenden Teil Shareware-Programme. Muster wurden uns freundlicherweise von der Firma GDV, Karlsruhe, zur Verfügung gestellt, die unter anderem einen umfangreichen Registrierservice für Vollversionen anbietet.**



**Programme zum erfolgreichen Mogeln**

# Werkzeugkasten



**Wie gewinnt man ganz bestimmt bei jedem Computerspiel? Ganz einfach: Man muß nur die richtigen Werkzeuge haben.**

**C**omputerspiele sollen Spaß machen und nicht das Selbstwertgefühl einschränken. Damit diese Forderung auf jeden Fall erfüllt wird, weihen wir Sie in die Grundbegriffe des erfolgreichen Schummelns ein. Und weil's den beigelegten Datenträger gibt, nutzen wir die Gelegenheit, gleich ein paar nützliche Hilfsprogramme weiterzugeben.

## Savegame-Patches

Am einfachsten zu handhaben sind sogenannte Savegame-Patches. Solche Eingriffe lassen sich nur bei Spielen vornehmen, bei denen ein Spielstand abgespeichert werden kann. Was man benötigt, sind ein HEX-Editor, mit dessen Hilfe man sich die Dateien ansehen kann, ein Zettel, um mögliche Speicherstellen zu notieren, und ein wenig Grundwissen über Hexadezimalzahlen. Grundsätzlich sollte man von jeder Datei, bevor man sie ändert, eine Sicherheitskopie anlegen, um gegen die Tücken sogenannter Prüfsummen-Fehler gefeit zu sein (einige Games kontrollieren die Unversehrtheit von Savegames gemeinerweise mit einer Prüfsumme).

Nehmen wir beispielsweise eine Management-Simulation, bei der das Startkapital von 2000 DM einfach zu knapp ist. Die Vorgehensweise ist folgende: Man startet das Programm und erhält das angegebene Startkapital. Dann wird gleich ein Savegame 1 gespeichert und anschließend ein wenig vom Startkapital verjuxt. Hat man so die Mittel auf – sagen wir – 1800 DM geschrumpft, wird

der Spielstand erneut gespeichert, und zwar als Savegame 2.

Danach werden die beiden Werte 2000 und 1800 mit einem geeigneten Taschenrechner in sogenannte Hexadezimalwerte umgerechnet. Das Hexadezimaläquivalent von 2000 ist 07D0, das von 1800 ist 0708. Beide Savegames werden nach diesen Werten durchsucht. Wenn Savegame 1 an irgendeiner Stelle den Wert D0 hat und Savegame 2 an der gleichen Stelle den Wert 08, ist die Speicherposition für das Startkapital gefunden.

In den meisten Fällen kann man an dieser Stelle einen höheren Wert eingeben, das Spiel wieder starten, das geänderte Savegame laden und fortan im finanziellen Überfluß schwelgen.

Der auf der CD enthaltene HED ist ein HEX-Editor und mit einer umfangreichen Dokumentation. Wer sich allerdings an die etwas gewagten Manipulationen nicht heranwagt und nur einen abgedruckten Cheat eintippen möchte, sollte es lieber mit dem ebenfalls enthaltenen HEX-Depp versuchen: Das ist ein besonders einfach zu bedienender Hex-Editor, den einer unserer Kollegen entwickelt hat – für eigene Zwecke natürlich, oder dachten Sie wirklich, er wollte Ihnen mit dem Namen zu nahe treten?

## Ingame-Patches

Ein wenig komplizierter, aber im Grunde genauso arbeitet ein Ingame-Patcher, wie der auf der CD befindliche Game Wizard. Startet man ihn, dann nimmt er sich irgendwo ein Stück freien Speichers, legt sich dort auf die Lauer und

wartet auf eine bestimmte Tastenkombination (Hotkey).

Nachdem der Game Wizard auf diese Weise "scharf gemacht" wurde, startet man beispielsweise das Jump'n'Run-Spiel, in dem man immer so schnell die Leben verspielt. Gibt's zu Anfang – sagen wir – fünf Leben, dann betätigt man den Hotkey, sobald das eigentliche Spiel beginnt. Der Spielbildschirm verschwindet, und statt dessen fordert der Game Wizard einen Suchwert. Eingegeben wird die Zahl 5. Daraufhin wird der komplette Speicher durchsucht, und jede Adresse, an der eine 5 steht, wird angezeigt. Man verläßt das Cheatmenü und landet wieder im Spiel. Nachdem man dort ein Leben verloren hat, wird der Game Wizard per Hotkey erneut aufgerufen, und nun läßt man nach 4 suchen. Jede Speicherstelle, die eine 4 aufweist, während sie vorher den Wert 5 enthielt, wird angezeigt.

Finden sich übrigens mehrere Speicherstellen, auf die das zutrifft, wiederholt man den Vorgang mit 3, 2 und einem Leben, bis schließlich nur noch eine Speicherstelle übrigbleibt. Die notiert man und trägt dort – ebenfalls bequem mit Hilfe des Game Wizard – einen hohen Wert ein, wenn die Anzahl der Leben bedrohlich knapp wird. Der Game Wizard funktioniert mit sehr vielen Spielen und ist völlig gefahrlos anzuwenden.

 tom

### Lieferadressen:

<b>HED</b>	Delos Mailbox, Braunschweig, Tel. 0531/2810455;
<b>Game Wizard</b>	Computer Café, Goetheplatz 1, 30169 Hannover



Spaß mit Markenartikeln

# Weiche Ware Werbung

**Werbespiele nehmen eine Sonderstellung im Bereich der frei verteilten Software ein. Solche Programme sind immer von einem Sponsor vorfinanziert und werden im allgemeinen mit wesentlich professionellerem Aufwand produziert, als es in der heimischen Programmierstube möglich ist. Wer nimmt da nicht gerne ein wenig Schleichwerbung in Kauf, wenn er dafür kostenlos eine Vollversion bekommt, bei der die Aufmachung stimmt?**

**W**erbung macht Spaß, zumindest wenn sie in Form von Computergames daherkommt. Die Idee, Produktwerbung gezielt mit einem Computerspiel zu verknüpfen, entstand vor einigen Jahren und wurde zunächst von den Werbetreibenden mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Kaum einer der Werbebosse kannte sich im Computerbereich aus. Videospiele galten im allgemeinen als Droge pickeliger Jugendlicher, die Tag und Nacht vor einem Bildschirm hängen und als potentielle Kunden eher uninteressant sind.

Heutzutage hat sich aber der PC so weit etabliert, daß sich das Bild vom gestörten Freak nicht mehr hält. PCs werden mittlerweile in allen Gesellschaftsschichten eingesetzt, und die Verkaufszahlen von Hard- und Soft-

ware beweisen, daß Computerspiele längst ihren Einzug in die Mehrheit der deutschen Haushalte gehalten haben und nicht mehr irgendwelchen debilen Randgruppen vorbehalten sind. Das Medium Computerspiel ist für die Macher von Werbung akzeptabel gewor-

den, und die ständig steigende Qualität der Werbegames zeigt auf, daß man sich mit diesem Thema auch ernsthaft auseinandersetzt. Betrachtet man den Aufwand und die Etats, mit denen heutzutage Werbung betrieben wird, erkennt man schnell die vielen Vorteile, die für alle Beteiligten entstehen.

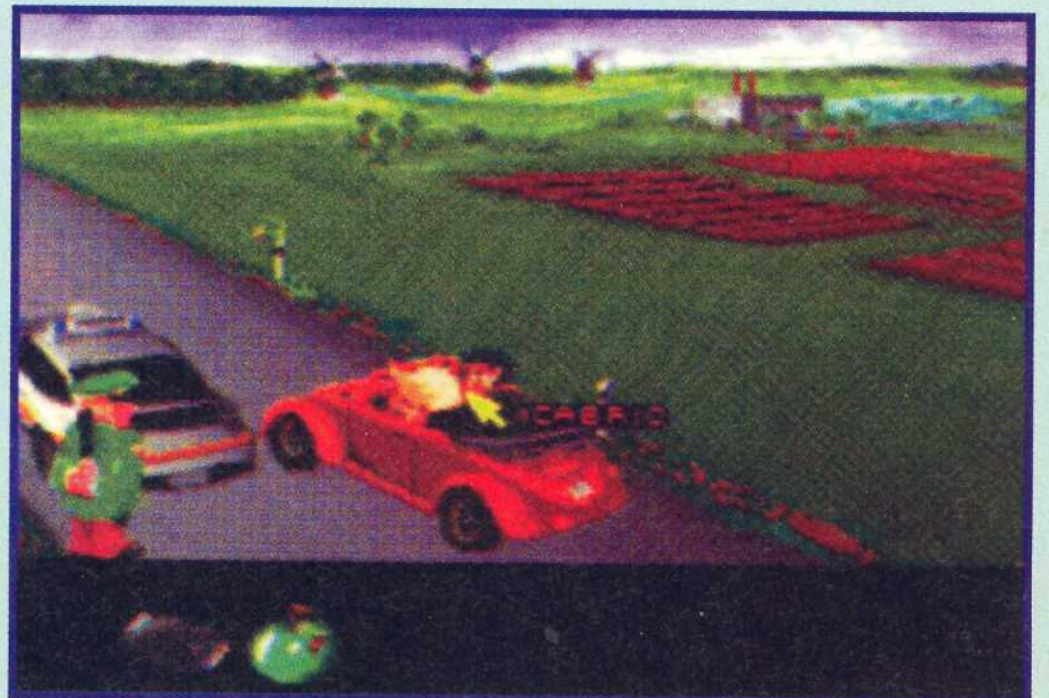
## Wirb oder stirb

Wer Werbespiele produziert, schläft besser. Im Gegensatz zu vielen Kollegen brauchen sich die Programmierer von Werbegames nämlich keine Sorgen um Verkaufszahlen zu machen. Mit dem Werbekunden wird eine feste Summe vereinbart, und die wird ausgezahlt, wenn das Spiel fertig ist. Ob vom Spiel hinterher nur eine Kopie oder mehrere Millionen in Umlauf kommen, interessiert den Programmierer nur noch in Hinsicht aufs Erfolgserlebnis. So läßt sich natürlich viel besser planen.

## Pro-Klame

Gute Spiele zu entwickeln, das erfordert im allgemeinen ein mehrere Mann starkes Team, und auch die anfallenden Kosten wollen irgendwie abgedeckt sein. Die Produktionskosten für ein komplettes Spiel liegen hierzulande zwischen 100.000 und 200.000 DM. Im Werbebusiness, wo man soviel für ein paar Sekunden Fernsehspot bezahlt, gilt eine solche Summe als überaus preiswert (neudeutsch: Peanuts).

►  
**Abenteuer Europa:  
Fred Beck  
betreibt Verbrechensbekämpfung für die SPD**





Durch die Verbreitung in Mailboxen und durch Weitergabe an Freunde und Bekannte erreicht das Medium Computerspiel eine unglaubliche Streuung, ohne daß für den Werbenden weitere Mühe oder Kosten entstehen. Am meisten profitiert natürlich der Spieler, der ein professionelles, abgeschlossenes Vollprodukt geschenkt bekommt.

Was sich in der letzten Zeit so an gelungenen Vertretern des Genres in der Redaktion eingefunden hat, haben wir zusammengestellt, damit sich jeder mal ein Bild davon machen kann, was es mit Werbegames

tig Gedanken darüber machen, ob er seinen Laden auch richtig beheizt oder ob er die Hälfte des Monatseinkommens ins Blaue verfeuert.

Von der Machart und Spielbarkeit her kann das Programm ohne weiteres mit gewichtigen Kollegen aus der professionellen Szene mithalten. VGA-Grafik und Soundunterstützung sind

## Helicopter Mission

HELICOPTER MISSION ist das offizielle Werbespiel der Bundeswehr. Die Action-Simulation soll den Alltag der BW-Hubschrauberpiloten möglichst realistisch darstellen. Das Game bietet eine ganze Reihe von Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Kriegseinsätze im Stile von "Bomb die Roten aus Kambodscha" hat man sich glücklicherweise geschenkt. Der Heli-Pilot (oder sagt man Hubi-Pilot?) nutzt die olive Hardware nur für humanitäre Einsätze, wirft Fallschirmspringer ab, rettet Leute aus Seenot und transportiert das eine oder andere Faß (was da wohl drin ist?) von A nach B. Das Spiel ist im Konsolenstil gehalten, weist eine isometrische Spielfeldansicht auf und ist relativ einfach zu bedienen. Den Werbeeffect transportieren diverse Textboxen, die den Spieler darüber aufklären, wie schön es doch beim Barras ist.



▲ Pizza für Bayern oder Bonn?

Ehrensache, das Gameplay ist fundiert und logisch. Während des Spiels erfährt der Spieler allerlei Wissenswertes über Energiequellen, wie man sich Zuschüsse besorgt und was Energiemanagement für ein wichtiger Posten in der Industrie ist.



▲ Existenzgründung per Mausclick

so auf sich hat. Werbespiele sind übrigens nicht auf ein Genre festgelegt. Ob man nun eher auf Action, auf Adventures oder auf Simulationen steht, für jeden ist etwas dabei.

## Energie-Manager

Der ENERGIE-MANAGER des Bundesministeriums für Wirtschaft reiht sich zum Beispiel bei den Managementsimulationen ein. Der Spieler wird zum hoffnungsvollen Gründer einer Pizzeria-Kette erklärt. Neben banger Fragen nach der Belagdicke einer Sardellenpizza, in welcher Großstadt man den nächsten Laden eröffnen soll, ob man noch ein paar Leute einstellt oder lieber mit Salami-Aktien spekuliert, will das Programm den sinnvollen Umgang mit Energieressourcen vermitteln. Der Pizzeriaabesitzer sollte sich daher rechtzei-



▲ Startfreigabe vom Tower: Du hubst, ich schraube!



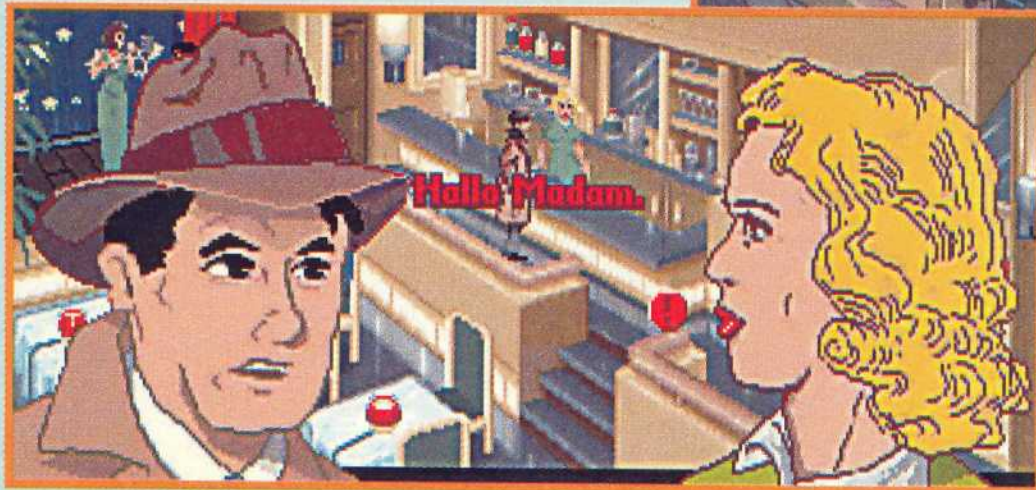
## Spielend werben



▲ Oliv ist so praktisch, Oliv ist so schön – hab' ich Oliv an, kann mich keiner mehr sehn

und dabei dem organisierten Verbrechen in Europa auf die Spur kommt.

Die Jagd nach dem Obermottz führt Fred durch sämtliche Mitgliedsstaaten der EG und zeigt an allen Ecken und



◀ Die LBS auf Bogarts Spuren – "Ich seh' dir in die Augen, Kleines"



▲ Snack Zone: "Well, show me the way to the next skateboardramp..."

Enden Schwachstellen der europäischen Einheit auf. Glücklicherweise verraten reichlich Textboxen, wie die SPD solche Probleme meistern würde, wenn die Wähler sie ließen.

Abenteuer Europa geizt nicht mit Grafik, Spielwitz und Humor. Gut: Erfahrene Abenteuerer haben das Game an einem Wochenende durchgespielt, aber Spaß macht es trotzdem.

### Victor Loomes

VICTOR LOOMES nennt sich der Hausdetektiv der LBS. Der obercoole Schnüffler kennt sich nicht nur mit Anlageberatung aus, sondern er weiß auch den Cheatmodus, mit dem man – unter Zuhilfenahme einer Zeitmaschine – festgelegte Gelder schnell verfügbar macht. Das von "Promotion Software" entwickelte Grafikadventure dürfte selbst alte Fuchse eine Weile beschäftigen, denn die Rätsel sind zahlreich und stellenweise ganz schön kernig. Erfreulicherweise verliert sich das Spiel auch bei den Werbetexten nirgendwo in hochtrabendes Bankergesülze, vermittelt die Infos kurz und knapp und nimmt sich dabei oftmals selbst auf den Geldscheffel.

### Snack Zone

Bei SNACK ZONE geht es um die Wurst. Lukas heißt der Held des Action-Adventures, und beworben wird eine allseits beliebte Minisalami. Lukas tragt durch seine Heimatstadt und versucht – ganz der gute Junge –, allen möglichen Leuten gefällig zu sein. So was strengt an, und ein Energiebalken gibt Auskunft, wie fit der Held noch ist. Bei Überanstrengung und drohendem Kollaps hilft nur der Gang zum nächsten Kiosk, wo ein paar der teigumhüllten Energiespender des Sponsors bezogen werden können – sofern der Held über ein paar Barmittel verfügt.

Ziel des Spiels ist es, das verlorengegangene Rezept der Bi-Fi-Roll (Fast-food-Variante einer Wurststulle) zu suchen. Neben Adventure-Elementen wurde gleich noch eine ganze Reihe



klassischer Arcade-Games mit eingebaut, die sich auch spielen lassen, ohne daß man die Rätsel lösen müßte.

## Action in Hollywood

In SNACK ZONE 2 schlägt es den bereits bekannten Helden Lukas zum Film. Die Fortsetzung der Wurst-Story ist wesentlich umfangreicher und spielbarer, hat man sich doch an dem beliebten LucasArts-Interface orientiert, um das witzige und spannungsgeladene Adventure noch bedienungsfreundlicher umzusetzen.

Lukas sucht diesmal den Boß des Filmstudios, der von Unbekannten



▲ Das ist die Christel von der Post

Gig des Lieblingsrockers Alex X. Pose verlost, ist er kaum noch zu halten.

Alles, was die Jungs vom Radiosender wissen wollen, sind ein paar Insider-facts über das Leben des Rock-Götzen. Nur: Woher bekommt man solche Infos? Da man im Plattenladen an der Ecke nicht Bescheid weiß, bleibt dem Fan eigentlich nur der Beitritt zum Live-Club. Die Jungs kennen sich nämlich aus und helfen zahlenden Kunden gern.

Trotzdem zieht sich die Lösung der Rätsel ganz schön hin, denn es gilt, in Form eines Action-Adventures einer ganzen Reihe von Alltagswidrigkeiten zu trotzen. Nicht übel!



▲ Würstchenkult: Bi-Fi, der Film



▲ "Herr Ober - vier Bi-Fi!"

entführt wurde. Die Jagd geht quer durch die Kulissen und enthält jede Menge gelungene Anspielungen auf Hollywood-Produktionen der letzten Jahre. Hauptutensil bei der cineastischen Verbrechensbekämpfung ist natürlich wieder einmal die Winz-Wurst im Teigmantel.

## Backstage

It's only Rock'n'Roll, sagt sich der Held aus BACKSTAGE. Als er nämlich im Radio hört, daß der Live-Club (so nennt sich der Auftraggeber des Spiels) Konzertkarten und Backstagepässe für den



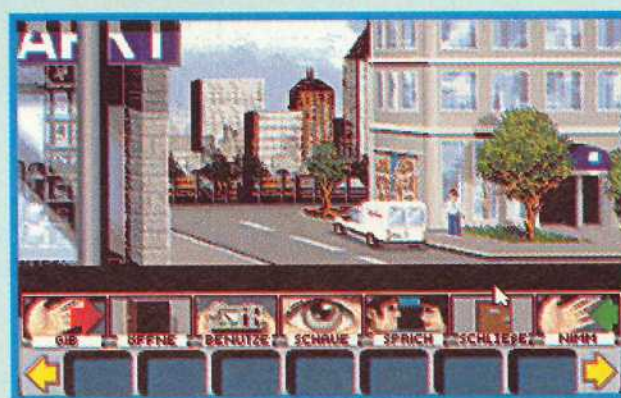
▲ Mit anderen Worten: Der Postler spielt Sim City

## Das TK kehrt zurück

Was die armen Postler alles durchmachen müssen, bis so eine Telefonverbindung steht, zeigt TELEKOMMANDO 2 auf. Hier wurden ebenfalls Adventure- und Actionelemente in einem Spiel kombiniert. Neben dem Beseitigen von Störungen (nicht zugelassene Modems?) und dem Anschließen von Telefonen erwarten den ambitionierten Fernmeldetechniker aufregende Abenteuer und Spezialeinsätze, von denen im Arbeitsvertrag nie die Rede war.

## Top Challenge

Bei der VERBATIM TOP CHALLENGE dreht sich alles um Action und extreme sportliche Leistungen. Das Werbespiel des bekannten Diskettenherstellers ist eigentlich eine Zusammenstellung von Einzelspielen. Der Spieler, immer



▲ Weder Regen, Schnee noch Frost - nichts stoppt die Leute von der Post



▲ Ist die Leitung unterbrochen, kommt der Störungsdienst gekrochen



## Spielend werben



▲ Im freien Fall auf der Suche nach Datensicherheit



▲ Joh, mir san mit'm Radl do

auf der Suche nach maximaler Datensicherheit, versucht sich im Freeclimbing, Radfahren, Fallschirmspringen oder bei anderen lebensgefährlichen Sportarten. Die Mini-Games können einzeln aufgerufen werden, und nur ab und zu unterbricht eine Werbegrafik das Spielgeschehen.

### Theos Traum

THEOS TRAUM vom designverign, einer Werbeagentur, gehört auch in den Bereich Werbesoftware – in diesem Falle werben die designverigner für sich selbst. Der nette Bildschirmschoner im Comic-Stil läuft unter Windows.

### Die goldene Mähne des Samson

Einen etwas anderen Weg geht Ad-Games mit DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON. Das Spiel, in dem der Tabakhersteller mit dem biblischen Namen auftaucht, ist nicht völlig kostenlos, kann aber in Tabakgeschäften für wenig Geld direkt an der Kasse erworben werden. Der Preis für das Luxus-Abenteuer ist mit rund 30 Mark bestimmt nicht zu hoch gegriffen. Immerhin konnten wir exklusiv eine Demo-Version des Spiels auftreiben. Das Ganze ist übrigens ein Adventure im

Ultima-Underworld-Stil mit fließend animierten 3D-Labyrinthen, hervorragender Grafik und einer ausgefeilten Handlung.

Bei einem Flugzeugabsturz in der Wüste lernt der Abenteurer Sam Stone eine junge Archäologin kennen. Während des gemeinsamen Abendspaziergangs in nahegelegenen Ruinen trifft man auf einen alten Eremiten, der einiges über Samsons sagenhaftes Haupthaar zu berichten weiß. Der Eremit kennt sogar die ungefähre Richtung, in der der Schopf zu finden sein soll. Da Archäologin und Held gerade nichts anderes vorhaben, machen sie sich gemeinsam auf die Suche nach der Mähne. Die Hatz nach dem Haar führt durch etliche

Marke wiedergeben. Das macht sich natürlich bei der Qualität bemerkbar.

Werbispiele sind als gängiges Medium unter Fachleuten längst etabliert. Und wie das im Werbe-Business nun mal ist, bemüht sich jetzt jeder, noch bessere Ergebnisse abzuliefern. Uns Anwender freut's, und man darf schon mal gespannt sein, ob und wann die "weiche Ware Werbung" die Qualität der werbefreien Games vollends erreicht und überholt.



tom



▲ Völlig ausgeflippt, Actioneinlage in der Wüstenruine



▲ Die Samson-Heldin läuft meilenweit für ein Päckchen Blättchen

riesige Labyrinth, vorbei an Rätseln und Actionelementen wie einem 3D-Mumien-Flipper. Alle Features "großer" Programme wie automatischer Kartenzeichner, Soundkartenunterstützung und Save/Load-Option sind integriert.

### Mehr davon

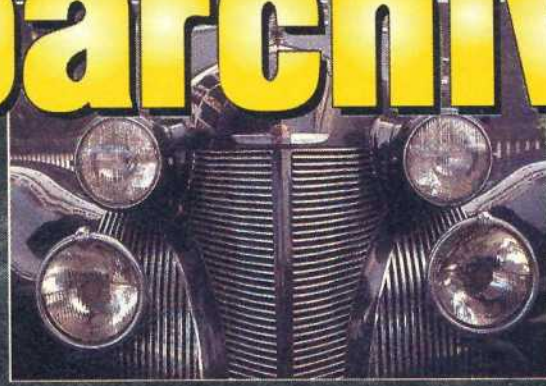
An den hier gezeigten Beispielen kann man gut ablesen, daß die Anforderungen an Werbespiele ständig wachsen. Moderne Vertreter des Genres werden praktisch direkt um das zu bewerbende Produkt herumdesignt und sollen möglichst viel vom Image der jeweiligen

#### Die Werbespiele und ihre Hersteller im Überblick:

- *Telekommando, Snack Zone 1, Snack Zone 2, Backstage, Top Challenge* – Art Department, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum
- *Helicopter Mission, Energie Manager* – Rauser Advertising, 72764 Reutlingen;
- *Theo's Traum* – designverign, Friedr.-Ebert-Str. 13a, 42103 Wuppertal
- *Die goldene Mähne des Samson* – AD Games, Am Falder 4, 40598 Düsseldorf
- *Abenteuer Europa* – Tevox, Neusser Str. 772, 50737 Köln
- *Victor Loomes* – Promotion Software, Planie 22A, 72770 Reutlingen



# CD-Photoarchiv



## Preise gesenkt - fast geschenkt

**Super!**

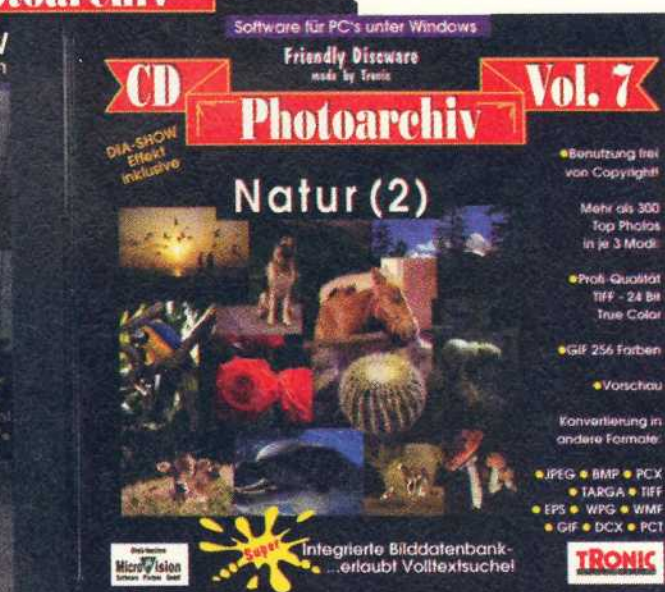
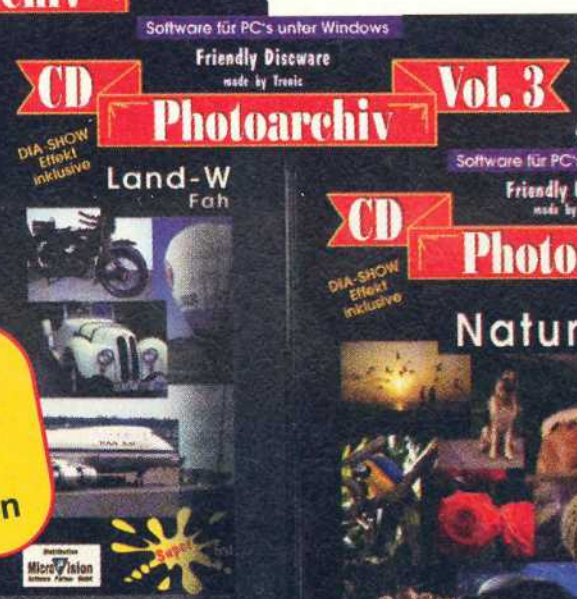
Alle Bilder frei von zusätzlichen Copyright- und Lizenzgebühren

**inklusive**  
Dia-Show-Effekt

Einzel-CD-Preis jetzt nur noch

**nur 29,95 DM**

**Auf jeder CD:**  
Über 300 tolle Archiv-Farbfotos für Desktop Publishing und Präsentation



### CD-Photoarchiv Vols 1-7

TOLLE ARCHIV-FARBFOTOS FÜR DESKTOP PUBLISHING UND PRÄSENTATION

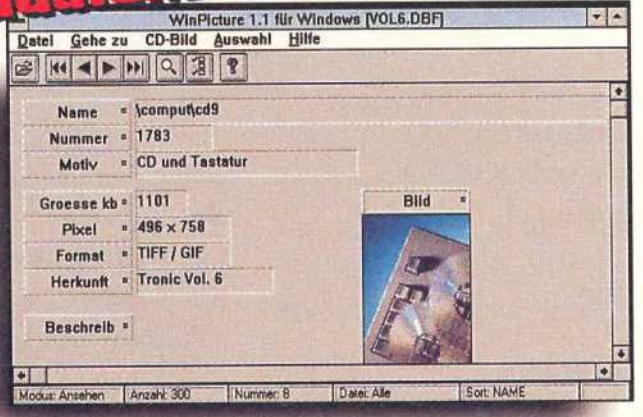
Die CD-Photoarchivserie liefert leicht zu handhabende Fotos ohne zusätzliche Lizenzgebühren.

Auf jeder CD sind jeweils mehr als 300 Bilder im Echtfarbenmodus (16 Millionen Farben – TIFF), mit 256 Farben (GIF) oder als Preview in der Datenbank.

Mit der integrierten Bilddatenbank stehen Ihnen elf Ausgabemöglichkeiten zur Auswahl:

- GIF, TIFF, BMP, PCX, JPEG, TARGA, EPS, DCX, PCT, WPG, WMF

**inklusive**  
Bilddatenbank



- Dia-Show-Effekt für automatische Präsentation
- leichtes Auffinden von Bildern mittels Volltextsuche
- blitzschnelles Durchblättern des Bildbestands
- Vollbildarstellung einzelner Bilder am Monitor
- Zusammenfassung mehrerer CDs zu einem einzigen großen Bildarchiv
- Preview-Funktion

- Vol 1 Natur** .....87001  
Heimische und exotische Pflanzen- und Tierwelt, Landschaften
- Vol 2 Lebensräume** .....87002  
Städte, Dörfer, Kulturstätten in Europa und Übersee
- Vol 3 Land, Wasser, Luft** .....87003  
Fahrzeuge: Schiffe, Flugzeuge, Eisenbahnen u.a.
- Vol 4 Menschen** .....87004  
Männer, Frauen, Kinder, aus aller Welt, Portraits und Aktion
- Vol 5 Dinge & Sachen** .....87005  
Stilleben, Strukturen, Hintergründe, Effekte u.v.a.
- Vol 6 Computer & Technik** .....87006  
Geräte, Autos, Oldtimer, Industrie, Raumfahrt
- Vol 7 Natur (2)** .....87007  
Blumen, Kakteen, Pilze, Bäume, Wildtiere, Haustiere, Zootiere

**Friendly Windows Discware**  
made by Tronic

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte in der Heftmitte!

**TRONIC**  
VERLAG GMBH & CO. KG



Für Ihren PC

# Das ist auf der

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, machen Sie dieses in der DOS-Kommandozeile zum aktuellen Laufwerk (Beispiel: **Z:** <Eingabetaste>), und steigen Sie mit **START** <Eingabetaste> ins Vergnügen ein. Alles weitere funktioniert menügesteuert. Welche Programme Sie direkt von der CD starten können und welche von unserem Menüprogramm zunächst auf Ihrer Festplatte installiert werden müssen, wird jeweils am Bildschirm angezeigt.

- 1: Arctic Adventure, Verzeichnis ARCTIC**
  - 2: Ms. Astro Chicken (SoundBlaster-Installation), Verzeichnis ASTROSB**
  - 3: Ms. Astro Chicken (Installation ohne SoundBlaster), Verzeichnis ASTROAD**
  - 4: Brix, Verzeichnis BRIX**
  - 5: Crystal Caves, Verzeichnis CAVE1**
  - 6: Corncob, Verzeichnis CORN**
  - 7: Cosmo's Cosmic Adventure, Verzeichnis COSMO**
  - 8: Dare to Dream, Verzeichnis DARDREAM**
- Anders als in der Firmenstory über Epic MegaGames gesagt, haben wir uns in letzter Minute doch noch entschlossen, dieses Windows-Adventure aus rein historischem Interesse mit auf die CD zu packen.
- 9: Darghul, Verzeichnis DARGHUL**
- Eine Art Last-Minute-Zugabe, die es allerdings in sich hat. Wolf Mittag, Homburger Str. 14, 50969 Köln, hat hier ein deutschsprachiges Shareware-Rollenspiel geschaffen, das seinesgleichen sucht. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der Datei DARGHUL.DOC.
- 10: Dark Ages, Verzeichnis DARK**
  - 11: Duke Nukem 1, Verzeichnis DUKE1**
  - 12: Duke Nukem 2, Verzeichnis DUKE2**
  - 13: Energie-Manager, Verzeichnis ENERGIE**
  - 14: Game Wizard, Verzeichnis GAMEWIZ**
- Eines der raffiniertesten Schummel-Werkzeuge für Spiele am PC.
- 15: Gateworld, Verzeichnis GATE**
  - 16: Nethack, Verzeichnis HACK**
  - 17: Nethack-Pseudografik, Verzeichnis HACKFNT**
  - 18: SoundBlaster-Sounds für Nethack, Verzeichnis HACKSND**
  - 19: Halloween Harry, Verzeichnis HARRY**
  - 20: Hex-Editor, Verzeichnis HED**
- Für Profis: wichtiges Hilfsmittel zur Analyse von Spielständen.
- 21: Helicopter Mission, Verzeichnis HELI**
  - 22: Hex-Depp, Verzeichnis HEXDEPP**
- Unser eigener Spiel-Patcher zur Eingabe von Schummel-Patch-Werten.
- 23: Invasion of the Mutant Space Bats of Doom, Verzeichnis INVASION**
  - 24: Jill of the Jungle, Verzeichnis JILL**
  - 25: Commander Keen, Episode 1, Verzeichnis KEEN1**
  - 26: Commander Keen, Episode 4, Verzeichnis KEEN4**
  - 27: Aliens ate my Babysitter, Demo-Version, Verzeichnis KEEN6**
  - 28: Keen Dreams, Verzeichnis KEENDREA**
  - 29: Victor Loomes, Verzeichnis LOOMES**
  - 30: The Monuments of Mars, Verzeichnis MARS**
  - 31: Major Stryker, Verzeichnis MAYOR**
  - 32: Megatron, Verzeichnis MEGATRON**
  - 33: Bio Menace, Verzeichnis MENACE**
  - 34: Monster Bash, Verzeichnis MONSTER**
  - 35: Epic Pinball, Verzeichnis PINBALL**
  - 36: Bilderserie "Space-Rat-Comics", Verzeichnis PICTURE\COMIC**

Insgesamt 116 Bilddateien im GIF-Format. Space-Rat-Oldies – darunter echte Raritäten, koloriert und garantiert urkomisch – werden

vom "PV"-Betrachtungsprogramm per Script als durchlaufende Bildershow angezeigt.

- 37: Grafiksammlung "Space-Rat-Comics", Verzeichnis PICTURE\COMIC\TIF**

Die gleichen Motive, anders angeordnet, als TIF-Dateien zu Ihrer eigenen privaten Verwendung in DTP-, Textverarbeitungs- oder Grafikprogrammen.

- 38: Bilderserie "Eskiniwach", Verzeichnis PICTURE\ESKINI**

Insgesamt 10 GIF-Bilder und 5 AVI-Animationen zur Band "Eskiniwach" und ihrer Rockoper mit Motiven, die Sie aus Fantasy-Rollenspielen kennen. Werden durch "PV"-Script als selbstlaufende Präsentation abgespielt.

- 39: Bilderserie "Postkarten und ASM-Cover-Artworks", Verzeichnis PICTURE\PKAR\_GIF**

Insgesamt 60 Motive, paarweise als GIF-Bilddateien abgespeichert. Werden per "PV"-Script als durchlaufende Bildershow angezeigt.

- 40: Pharaoh's Tomb, Verzeichnis PTOMB**

- 41: Bildbetrachtungs- und Konvertierungsprogramm "PV", Verzeichnis PV**

Shareversion des leistungsfähigen Grafikwerkzeugs von Wolfgang Wiedmann, Rechbergweg 4, 73457 Essingen. PV verarbeitet neben allen bekannten Bilddateiformaten (einschließlich JPEG) auch Bilder innerhalb von Archiven und Animationsdateien. Mit automatisch herstellbaren Scriptfiles lassen sich Diashows und einfache Präsentationen gestalten. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der Datei PV.DOC.

- 42: Raptor, Verzeichnis RAPTOR1**

- 43: Die goldene Mähne des Samson, Verzeichnis SAMSON**

Eine spezielle "Light"-Version des neuen aufwendigen AdGames-Adventures

- 44: Sango Fighter, Verzeichnis SANGO**

- 45: Secret Agent, Verzeichnis SECRET**

- 46: Skunny Wildwest, Verzeichnis SKUNNY**

- 47: Skyroads, Verzeichnis SKYROADS**

- 48: Snack Zone, Verzeichnis SNACK1**

- 49: Action in Hollywood, Verzeichnis SNACK2**

- 50: Mission Supernova, Verzeichnis SNOVA**

- 51: Solar Winds, Verzeichnis SOLAR**

- 52: Abenteuer Europa, Verzeichnis SPD**

- 53: Backstage, Verzeichnis STAGE**

- 54: Blake Stone, Verzeichnis STONE**

- 55: Das Telekommando kehrt zurück, Verzeichnis TK2**

- 56: Theos Traum, Verzeichnis TTRAUM**

Ein cartooniger Windows-"Bildschirmschoner" von der Firma designverign, Friedrich-Ebert-Str. 13a, 42103 Wuppertal, der uns erst in letzter Minute erreichte. Wird ins Windows-Verzeichnis der Festplatte kopiert und dann unter Windows im "Desktop"-Dialog der "Systemsteuerung" angemeldet.

- 57: Top Challenge, Verzeichnis VERBATIM**

- 58: Xargon, Verzeichnis XARGON**

- 59: Zone 66, Verzeichnis ZONE66**

Die Shareware-Programme, die auf dieser CD enthalten sind, wurden uns freundlicherweise von CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, zur Verfügung gestellt. Für diejenigen unter Ihnen, die sich für die Vollversion eines dieser Shareware-Programme interessieren, bietet CDV einen Registrierungs-Service an. Formulare zum Bestellen registrierter Vollversionen sind als Textdateien (BESTELL.TXT) in den entsprechenden Verzeichnissen der CD enthalten. Der Registrierungs-Service durch CDV betrifft alle im Heft behandelten Shareware-Programme *außer* Gateworld, Nethack, den Nethack-Zusätzen, Skyroads, Sango Fighter, Space Bats und Mission Supernova.



# Silberscheibe

Für Ihren Audio-CD-Spieler

## 1.: Datenspur

(Bitte versuchen Sie nicht, Spur 1 auf Ihrem Audio-Player abzuspielen! Hier befindet sich das gesamte Datenmaterial für den PC!)

## 2.–11.: Audio-Spuren

### 2: Battle Isle II, Theme 1 (Haiko Ruttmann)\*

Der Nachfolger des Strategie-Klassikers Battle Isle entwickelt sich zum beliebtesten deutschen Computerspiel des Jahres 1994 und hält sich auch bei den Gesamt-Charts der Spielesoftware eisern im Spitzenfeld. Das Blue-Byte-Team um Thomas Hertzler hat den Kampf der drullischen Zivilisation gegen das erobersüchtige Titan-Net mit prächtigen Rendering-Grafiken und opulenter Musik ausgestaltet. Die zwei Tracks, die wir Ihnen hier präsentieren, stammen von der PC-CD-Version des Spiels und wurden mit professionellem Synthesizer-Equipment in Mülheim eingespielt.

"Theme 1" dürfte speziell die Freunde meditativer Synthi-Pop-Musik ansprechen.

### 3: Battle Isle II, Theme 2 (Haiko Ruttmann)\*

Hier zeigt Ruttmann, daß er auch die etwas lautereren Töne beherrscht. Das klingt allerdings nicht nach Schlachtfeld, sondern nach Spielspaß pur.

### 4: King's Quest V, Cassima's Theme (Mark Seibert)\*\*

Das US-Softwarehaus Sierra On-Line ist weltweit bekannt für seine epischen Adventures. Die "King's Quest"-Serie stammt von Roberta Williams. Sie gehörte bereits zu den allerersten Pionieren der Adventurespiele-Entwicklung; in den USA nennt man sie auch scherzhaft die "rechtmäßige Königin der Abenteuerspiele". Bei "King's Quest V" macht der Spieler sich in der Rolle König Grahams auf die Suche nach der verschollenen Familie von Davenry. Ritter, Sagengestalten, verzauberte Wälder und Intrigen an mittelalterlichen Königshöfen passen in die Atmosphäre, die "Cassima's Theme" beim Zuhörer erzeugt. Die beiden Stücke von Mark Seibert wurden im September 1992 im Maximus Recording Studio in Fresno, Kalifornien, eingespielt. Bei diesen Aufnahmen stellte Seibert seinem Synthesizer ganz "nichtdigitale" akustische Instrumente zur Seite: eine Konzertgitarre (Cassima's Theme) und ein Tamburin (Camelot Opening).

### 5: Conquests of Camelot, Opening Sequence (Mark Seibert)\*\*

Die britische Artus-Sage hat nicht nur manchen Filmproduzenten zu üppigen Abenteuerstreifen gebracht, sondern auch zahlreiche Romane und mehr als nur ein Computerspiel inspiriert. Nach intensiven historischen Recherchen machte sich TV-Autorin Christy Marx für Sierra daran, eine eigene Version der Artus-Sage auf den PC zu bringen.

Arthur (Artus) ist im Spiel ein tragischer Held, der zwischen der Liebe zu seiner Frau und der Zuneigung zu seinem in Bedrängnis geratenen Freund Lancelot hin- und hergerissen wird. Königin Gwynhever liebt Lancelot heimlich. Arthur ahnt dies, wovon seine Frau wiederum nichts weiß. Schweren Herzens zieht der König los, um Lancelot zu befreien und den heiligen Gral zu finden – ohne den geheimnisvollen Abendmahlskelch ist Arthurs Königreich dem Verfall preisgegeben.

Der Zauber des frühmittelalterlichen Szenarios wird von der Musik in unnachahmlicher Weise getroffen und verstärkt.

### 6: Inca II, Theme 1 (Gilles Deouieb)\*\*\*

Das mit feinsten Raytracing-Grafik gespickte Action-Adventure Inca vom französischen Softwarehaus Coktel Vision war eine der

Sensationen des ausgehenden Jahres 1992. Das Nachfolgespiel erschien Anfang 1994. Wie schon der erste Teil spielt auch der zweite mit dem Untertitel "Wiracocha" in einem Paralleluniversum beim Volk der Inkas. Der Gegenspieler des Helden El Dorado, der Konquistadoren-Boß Aguirre, bedroht mit seiner Raumflotte von einem gekaperten Asteroiden aus das Inkareich. Der Spieler übernimmt die Rolle von Atahualpa, dem hoffnungsvollen Sprößling des großen El Dorado. In phantasievollen Rätselsituationen und atemberaubenden Raumkampf-Sequenzen gilt es, das Gute im Paralleluniversum zu retten.

Dem extrem aufwendigen Spiel hat man bei Coktel eine ebenbürtige Musikbegleitung spendiert. Die "Inca II"-Musik, im Coktel-Studio in Frankreich eingespielt, zählt zum Besten, was es in dieser Art gibt.

Bei "Theme 1" klingt der Synthesizer einmal gar nicht wie ein solcher: Der Sound von Rohrflöte und Andenharfe vermittelt den Eindruck stilechter südamerikanischer Folklore. Selbst die ultraschnell geschrammelte "Gitarren"-Begleitung stimmt.

### 7: Inca II, Theme 2 (Gilles Douieb)\*\*\*

Ein melodisches Stück mit quicklebendigen Baßläufen. Zum Mitschnipsen geeignet!

### 8: Inca II, Theme 3 (Gilles Douieb)\*\*\*

Bombastisch-sinfonisch, mit hübschen "Klavier"-Melodieläufen. Erinnert ein wenig an Barclay James Harvest in den späten Siebziger.

### 9: The Magician's Return (Eskiniwach)

Die "Art-Rock"-Band Eskiniwach aus Nordhessen ist bislang noch ein lokaler Geheimtip, was sich aber bald ändern könnte. Mit ihrer gerade vollendeten melodiosen Rock-Oper hat die Gruppe den Versuch unternommen, die Welt der Fantasy-Rollenspiele in einen ungewohnten Kontext zu übertragen. "The Magician's Return" bildet das Nachspiel: Die fünf Magier, die die Helden der Geschichte darstellen, haben die Welt mit ihrem Trank vom Bösen befreit. Nun ist nach getaner Arbeit eine Zeit der Freude angesagt, und man macht sich frohgemut auf den Heimweg.

### 10: Somebody (Eskiniwach)

Das Lied eines Arbeitslosen, der sich ohne Hilfe nicht mehr über Wasser halten kann.

### 11: Raptor (Matt Murphy)

Stimmungsvolle Begleitung für ein außergewöhnliches Ballerspiel, das übrigens auch im Datenbereich dieser CD enthalten ist. Dieses Stück zeigt, daß aufwendige Musikbegleitung auch im Shareware-Bereich eine Zukunft hat. Hier wurde die Spielmusik als MIDI-Ausgabe mit einem WaveBlaster abgespielt.

\* erscheint mit freundlicher Genehmigung der Blue Byte Software GmbH, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim/Ruhr

\*\* erscheint mit freundlicher Genehmigung von Sierra On-Line, Inc., Unit 2, Technology Centre, Station Road, Theale, Reading, Berkshire, RG7 4AA, Great Britain

\*\*\* erscheint mit freundlicher Genehmigung von Coktel Vision, 5 rue Jeanne Braconnier, 92366 Meudon-La-Forêt - Cedex, France



# GAME ON!

Brandneue Spitzenspiele von CDV! So viel Spaß muß einfach sein.

## EPIC PINBALL I & II

Vergessen Sie die Spielhalle! Epic Pinball bringt acht unglaubliche Flipper, die ihresgleichen suchen, auf Ihren PC! Mit fantastischer Grafik in 256 Farben, wirklichkeitsnahem Scrolling und digitalisiertem Stereo-sound für SBpro und Gravis. Und wenn die Kugel mal nicht so gut rollt, kann man durch einen sanften Schlag so manchen Ball retten. EPIC MegaGames.

**ACHTUNG: Epic Pinball 3 ist im Anrollen und sollte in den nächsten Tagen erscheinen! Rufen Sie an!**

EPIC Pinball (Shareware) gibt's auch auf CD! 10 Top-Spiele für nur 9,90 DM!

## BLAKE STONE

Retten Sie die Erde vor Dr. Goldstern, der mit seinen Bio-Mutanten die Erde vernichten will. Genießen Sie 60 (5) weich scrollende 3D Levels in 256 Farben und den AdLib- und SBlaSter-Sound. Neu: Automapping, der eingebaute Lageplan. APOGEE

Blake Stone (Shareware) auf CD! 50 Spiele nur 14,90 DM!

## DUKE NUKEM II

Duke Nukem wurde entführt. Durchqueren Sie in 4 Episoden 32 Level, um Ihren Feinden zu entfliehen und deren gemeine Pläne zu durchkreuzen. Lebendige VGA-Grafik, AdLib-Musik und Digital-SB-Sound machen das Vergnügen perfekt! APOGEE!

Duke Nukem II (Shareware) auf CD! 50 Spiele nur 14,90 DM!

## HALLOWEEN HARRY

Aliens haben New York City überfallen und sind dabei, ihre Gefangenen in willenlose Zombies zu verwandeln. Bereiten Sie dem Spuk ein Ende! Eindrucksvolles 256-Farb-Parallaxen-Scrolling. Digitaler SB-Sound, kinoartige Filme, gemeine Monster und fiese Waffen. Das ist APOGEE pur!

H. Harry (Shareware) auf CD Games Dos 2! 50 Spiele nur 14,90 DM!

## RAPTOR

Ein superstarkes Action-Game mit exquisiter VGA-Grafik in 256 Farben! Mit umwerfendem Sound, superrealistischer Darstellung und explosiven Spezialfeatures. Sie sind der Held in diesem Spiel! Je nach Ihren Leistungen werden Sie auch bezahlt vom verdienten Geld können Sie sich die rassistigsten Kampfflieger und die stärksten Waffen kaufen! Die haben Sie später allerdings auch bitter nötig... denn ihre Gegner sind auch nicht von Pappe. Vom Feinsten ist auch der Sound für Adlib, SoundBlaster, u.a. - Apogee!

"Endlich wieder ein hochklassiges und schnelles Ballerspiel...!" - PC GAMES 5/94

**NEU**

**RAPTOR-VOLLVERSION** auch auf CD! CDR1901 (Shareware-CD mit 50 Spielen: CDR 1900)

## BIO MENACE

Sie sind Snake Logan, ein Topagent der CIA, der Metro City von scheußlichen Mutanten befreien soll. BIO MENACE bietet Nonstop-Action im klassischen DUKE NUKEM-Stil (Schießen Sie auf alles, was sich bewegt!) mit tollen Animationen, AdLib-Soundeffekten und brillanter Grafik. Benötigt min. 286er. APOGEE!



Bio Menace (Shareware) auf CD! 50 Spiele 9,90 DM!

## MONSTER BASH!

Johnny vermißt TEX, seinen jungen Hund. Ein Wesen erzählt ihm, daß TEX gekidnappt wurde. Machen Sie sich auf den Weg in die Unterwelt, und befreien Sie TEX! Über 2 MB Grafik, AdLib-Soundtrack und Soundblaster-Effekte, 3 Schwierigkeitsstufen, Joystick-Support, Hints u.v.m. - APOGEE!



Monster Bash! (Shareware) auf der CD-ROM ACTION pur!! 120 Programme für 19,90 DM!

Ankreuzen , Ausfüllen und die Post geht ab!

## Bestellung!

Artikel	Best.-Nr.	Preis	
<input type="checkbox"/> RAPTOR 1-3	V10-788	69,95	DM
<input type="checkbox"/> RAPTOR 1-3 CD-Version	CDR1901	69,95	DM
<input type="checkbox"/> Blake Stone 1-6	V10-761	109,-	DM
<input type="checkbox"/> Duke Nukem II - 1-4	V10-762	69,-	DM
<input type="checkbox"/> Halloween Harry	V10-742	59,-	DM
<input type="checkbox"/> EPIC Pinball I+ II	V10-745	79,-	DM
<input type="checkbox"/> BioMenace	V10-727	59,-	DM
<input type="checkbox"/> Monster Bash!	V10-680	59,-	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Epic Pinball	CDR1301	9,90	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM RAPTOR	CDR1900	14,95	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Blake Stone	CDR1399	14,90	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Duke Nukem II	CDR1400	14,90	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Action Pur!	CDR1000	19,90	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Games Dos 1	CDR1100	9,90	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Games Dos 2	CDR1199	14,90	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Games Win.	CDR1101	9,90	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM CDV Win Pow.	CDR1300	59,-	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Strip Poker	CDR1099	39,-	DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Deutsche SW.	CDR1299	24,90	DM

+ Porto / Verpackung



Tel 0721-97224-0  
Unsere freundlichen Damen erwarten Ihren Anruf!  
Fax 0721-97224-24  
Btx \*CDV#

Postfach 2749  
D-76014 Karlsruhe

## ABSENDER

Bitte nicht vergessen

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_

Straße / Haus-Nr. \_\_\_\_\_

Land / PLZ / Ort \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

Scheck über DM \_\_\_\_\_ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)

per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)

per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_ Konto-Nr. \_\_\_\_\_ (Versandkosten 10,- DM)

per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte \_\_\_\_\_ Ablaufdatum \_\_\_\_\_

Kreditkarten-Nr. \_\_\_\_\_