



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

DOS - Spielebox 1



SYBEX

Daniel Sillescu

DOS-Spielebox 1

ShareBert präsentiert:
DOS-Spielebox 1

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o. ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Redaktion: Uta Gardemann

Satz: Hüseyin Ceylan

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Lippert, Wilkens & Partner, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-88745-561-4

1. Auflage 1992

2. Auflage 1992

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1992 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!.....	7
---------------------------------------	----------

I. Bananoid	9
--------------------------	----------

Installation auf Diskette	11
Installation auf Festplatte	11
So spielen Sie Bananoid	12
Das Geheimnis der bunten Kapseln	15
Per Mausklick zur nächsten Ebene	16

II. Commander Keen	19
---------------------------------	-----------

Installation auf Festplatte	21
Speicherprobleme beheben	21
Die Commander-Keen-Story	23
Commander Keen, dem Verteidiger der Erde!	24
Erste Episode: Gefangen auf dem Mars	24
Was haben die Vorticons gestohlen?	24
Informationen über den Mars	25
Das Abenteuer beginnt	25
Zweite Episode: Die Erde explodiert	26
Dritte Episode: Keen muß sterben	26
So spielen Sie Commander Keen	26
Springen und Punkte sammeln	28
Vorsicht, Falle!	30
Verschlossene Türen	31
ShareBert hilft durch die ersten Level	32
Erster Level: Machen Sie sich fit!	32
Zweiter Level: Außer Spesen nichts gewesen	35
Dritter Level: Wo ist das Pogo?	35
Vierter Level: Jetzt wird's spannend... ..	36
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	38

III. Miner VGA	39
Installation auf Diskette	41
Installation auf Festplatte	41
Die geheimen Wünsche der Miss Mimi	42
So spielen Sie Miner VGA	43
Das Krankenhaus	47
Die Bank	48
Miss Mimi's Saloon	49
Der Laden	51
Unter Tage... ..	52
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	54
 IV. Roboman	 55
Installation auf Diskette	57
Installation auf Festplatte	57
So spielen Sie Roboman	58
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	60
 ShareBert's Registrierungshinweise	 61
 Stichwortverzeichnis	 63

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Die DOS-Spielebox 1 ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert – mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette. Und für die ganz Ungeduldigen wird kurz beschrieben, wie sie das Programm starten und beenden.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten. Im letzten Teil gibt es zudem eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Portrait konnten Sie schon oben bewundern. Wenn Sie dieses Buch durcharbeiten, sollten Sie sich aber noch zwei weitere Symbole einprägen:



Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter „ShareBert's Registrierungshinweise“ nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den danebenstehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte. Auch wenn Sie sonst zu den Anwendern gehören, die mit den meisten Programmen auch ohne Anleitung zurechtkommen, sollten Sie hier aufhören.

Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichworte, die auf den Inhalt des jeweils danebenstehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

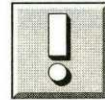
Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z.B. **Strg** statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Bananoid

Mit Bananen hat dieses Spiel, abgesehen von einer entsprechenden Grafik in der unteren rechten Bildschirmecke, nichts zu tun. Doch wer eine VGA-Grafikkarte sowie eine Maus besitzt, wird an der farbenprächtigen Variante des berühmten Klassikers „Break-out“ seine helle Freude haben. Wie Bananoid installiert und gespielt wird, erfahren Sie in den folgenden Kapiteln.

Installation auf Diskette

1-BANA.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Wenn Sie Bananoid auf einem Diskettenlaufwerk installieren möchten, hilft Ihnen die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung weiter:

1. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und erzeugen Sie mit dem DOS-Befehl

Kopieren

`diskcopy a: a:` 

eine Sicherheitskopie.

2. Löschen Sie auf der Sicherheitskopie alle Dateien mit Ausnahme von 1-BANA.EXE.

3. Legen Sie die Sicherheitskopie in Laufwerk A und geben Sie

Extrahieren

`1-bana` 

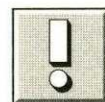
ein. Beschriften Sie die Diskette mit „BANANOID“.

Verfügen Sie über zwei Diskettenlaufwerke? Dann können Sie entweder genauso vorgehen, wie eben beschrieben – oder Sie legen die Programmdiskette in Laufwerk A, eine formatierte Leerdiskette in Laufwerk B ein, und kopieren die benötigte Datei anschließend mit Hilfe der Befehlszeile „`copy a: 1-bana.exe b:`“ . Zum Schluß wechseln Sie auf Laufwerk B, führen die Datei mit „`1-bana`“  aus, und beschriften die Diskette ebenfalls mit „BANANOID“.



Installation auf Festplatte

1-BANA.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Wenn Ihr PC über ein Festplattenlaufwerk verfügt, benötigen Sie für die Installation von Bananoid keine zusätzliche Diskette:

Verzeichnis

1. Erstellen Sie auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

```
md spiele ↵
```

Kopieren

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und kopieren Sie die Datei 1-BANA.EXE mit

```
copy a:1-bana.exe c:\spiele ↵
```

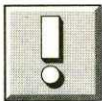
in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Dateien von Bananoid aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

```
cd\spiele ↵
```

```
1-bana ↵
```

So spielen Sie Bananoid



Bevor Sie Bananoid starten, sollten Sie sicherstellen, daß nicht nur eine Maus angeschlossen, sondern auch durch einen entsprechenden Treiber eingeklinkt ist!

Anschließend gehen Disketten- und Festplattenbenutzer unterschiedlich vor:

Diskette

Diskettenbenutzer legen die eben erstellte und mit BANANOID beschriftete Arbeitsdiskette in ein Laufwerk ein und starten das Spiel direkt durch Eingabe von „bananoid“ ↵.

Festplatte

Festplattenbenutzer wechseln ggf. zunächst ins Unterverzeichnis \SPIELE und starten das Programm dann ebenfalls mit „bananoid“ ↵.

Nach einigen Sekunden taucht der unten abgebildete Begrüßungsbildschirm langsam aus dem Schwarz des Bildschirms hervor (siehe Abbildung 1.1).

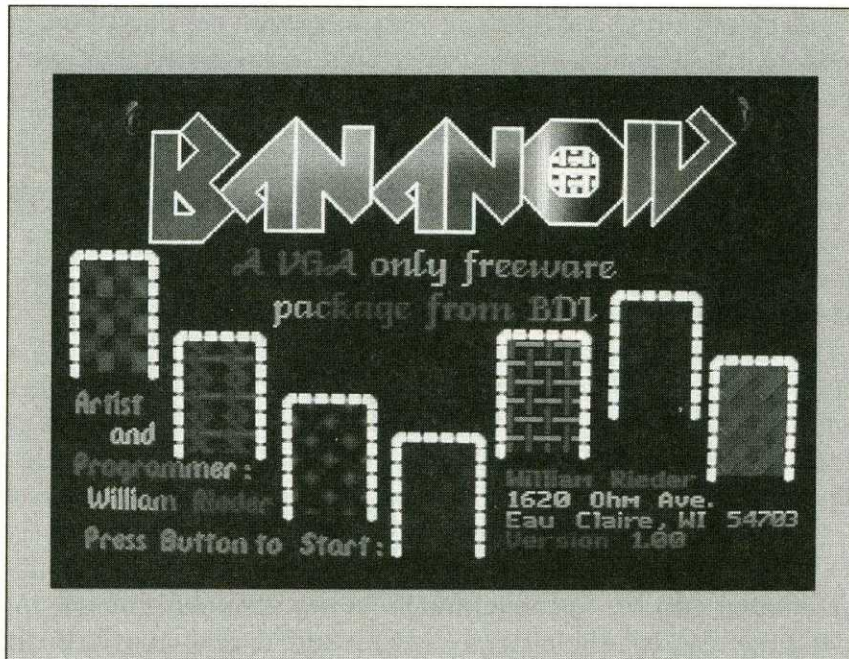


Abb. 1.1:
Der Begrüßungs-
bildschirm von
Bananoid

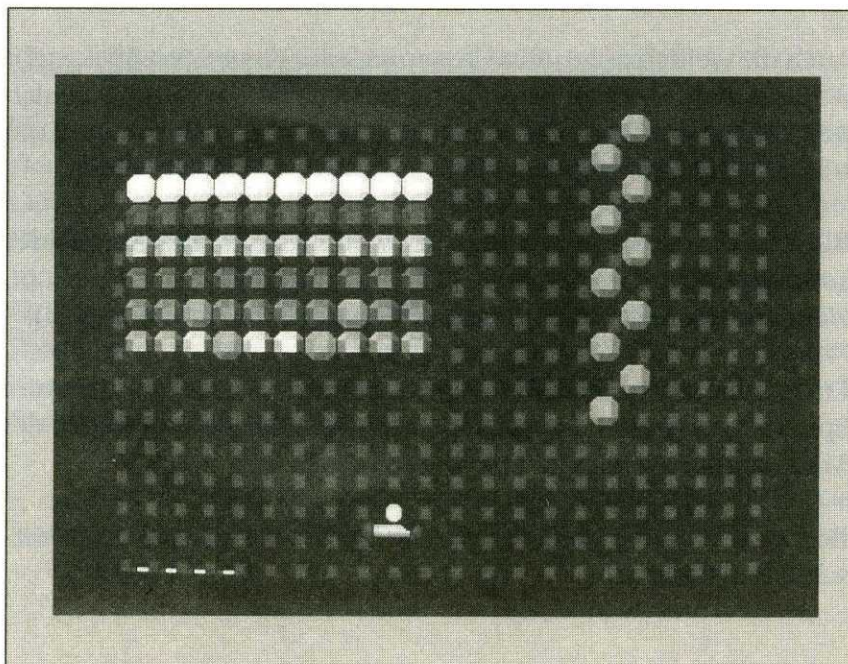


Abb. 1.2:
Der Spielbildschirm
von Bananoid (linke
Hälfte)

Nach einem Druck auf die linke Maustaste wird der Begrüßungsbildschirm langsam ausgeblendet, und es erscheint der Spielbildschirm, dessen Elemente unter der nächsten Abb. 1.2 beschrieben werden.

Abschußrampe Im unteren Bereich sehen Sie etwa in der Mitte das rot-weiße Paddel, sozusagen Ihre „Abschußrampe“. Den Ball können Sie jederzeit abschießen, indem Sie die linke Maustaste drücken. Durch Verschieben der Maus bewegen Sie das Paddel.

Ersatzpaddel In der unteren linken Ecke liegen vier Ersatzpaddel bereit. Diese brauchen Sie, denn wenn Sie es nicht schaffen, einen herunterfallenden Ball mit dem Paddel abzufangen und so wieder ins Spielfeld zu schießen, zerbröselt das Paddel auf dem Bildschirm.

Spielsteine Oben links finden Sie verschiedenfarbige Spielsteine, die es abzuräumen gilt. Treffen Sie einen Stein mit dem Ball, verschwindet dieser. Sind alle Spielsteine verschwunden, gelangen Sie in die nächste Ebene.

Feste Steine Die orangenen Steine auf der rechten Hälfte (auch im linken Bereich sind einige versteckt) lassen sich leider nicht wegschießen. Der Ball prallt lediglich ab, wenn er sie berührt.



Auch die weißen Spielsteine lassen sich auf den ersten Blick nicht wegschießen. Doch wenn Sie genauer hinsehen, verfärben sie sich beim ersten Treffer hellgrau, beim zweiten Treffer dunkelgrau, um schließlich beim dritten Treffer doch noch zu verschwinden!

Bis jetzt haben Sie aber lediglich die linke Hälfte des Spielfeldes kennengelernt. Den anderen Teil bekommen Sie erst zu Gesicht, wenn Sie die Maus nach rechts schieben (siehe Abbildung 1.3).

Links sehen Sie die eben bereits gezeigten orangefarbenen Spielsteine, die zur besseren Orientierung auch beim Bewegen der Maus immer im Blickfeld bleiben.

Rechts oben gibt es einen weiteren Berg von Spielsteinen in verschiedenen Farben.

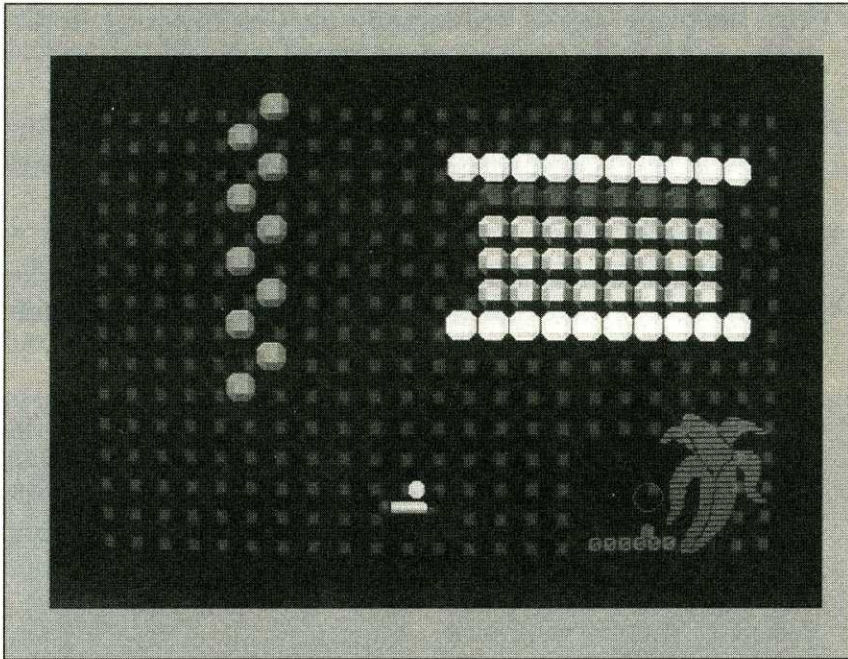


Abb. 1.3: Der Spielbildschirm von Bananoid (rechte Hälfte)

Und in der unteren rechten Bildschirmecke wird neben der Banane, dem unerklärlichen Symbol von Bananoid, der aktuelle Punktestand angezeigt.

Punktestand

Das Geheimnis der bunten Kapseln

Nun wäre das Spiel recht langweilig, wenn ansonsten nichts passieren würde. Zum einen gibt es insgesamt acht verschiedene Level, in denen Sie jeweils alle Steine abschießen müssen, um Bananoid zu gewinnen.

Acht Level

Und zum anderen fallen beim Treffen von Spielsteinen gelegentlich länglich geformte, farbige Kapseln vom Bildschirm herunter. Fangen Sie diese mit Ihrem Paddel auf, dann passiert, je nach Farbe der Kapsel, folgendes:

Kapseln

- Gelingt es Ihnen, eine gelbe Kapsel aufzufangen, haben Sie ein neues Leben, sprich: Paddel, gewonnen, was Ihre Gewinnchancen erhöht.

Gelb

- Hellblau* – Eine hellblaue Kapsel verlangsamt die Geschwindigkeit des Balls.
- Dunkelblau* – Erwischen Sie eine dunkelblaue Kapsel, verwandelt sich Ihr Paddel in ein „Doppelpaddel“, und Ihre Auffangchancen verdoppeln sich ebenfalls.
- Violett* – Violette Kapseln sind äußerst selten, führen aber direkt in die nächste Ebene, ohne daß Sie die noch verbliebenen Spielsteine abräumen müssen.
- Grün* – Auch eine grüne Kapsel ist nicht zu verachten: Äußerlich tut sich zwar zunächst einmal nichts – wenn Sie aber den Ball wieder auffangen, bleibt er am Paddel kleben, so daß Sie Luft holen und ihn an einer anderen Stelle wieder abschießen können.
- Weiß* – Vorsicht ist lediglich bei weißen Kapseln geboten: Hier verkürzt sich das Paddel auf die halbe Länge, was das Auffangen von Bällen zu Glückstreffern macht. Weichen Sie also besser aus, wenn Sie eine weiße Kapsel herunterfallen sehen!



Eine Farbe habe ich Ihnen in der Aufstellung noch verschwiegen: Als mein Freund Ralf und ich beim Spielen zum ersten Mal entdeckt haben, was man mit einer roten Kapsel machen kann, haben wir uns stundenlang nur noch darum bemüht, eine solche aufzufangen.

- Rot* Das Paddel verändert scheinbar lediglich seine Form – doch wenn Sie die linke Maustaste drücken, schießen Sie mit einer Art Laserkanone direkt auf die Spielsteine und beschleunigen damit das Abräumen des Spielfelds ungemein. Aber Vorsicht: Oft verliert man beim Ballern den Ball aus den Augen und der Spaß nimmt ein schnelles Ende!

Per Mausklick zur nächsten Ebene

Stundenlang haben wir beim Testen immer wieder in der ersten Ebene gestartet – und jedesmal mehr oder weniger jämmerlich

versagt. Die fünf Paddel waren allesamt zerbröselt, bevor das Erreichen der nächsten Ebene auch nur zu erahnen war.

Irgendwann kam mein Freund Ralf dann versehentlich an die rechte Maustaste, die zum Spielen ja gar nicht benötigt wird.



Und siehe da: Plötzlich tauchte aus dem Nichts die zweite Ebene auf! Dieser Trick sei Ihnen abschließend also noch verraten. Und als kleinen Vorgeschmack gibt's in Abbildung 1.4 einen Blick auf den achten Level...

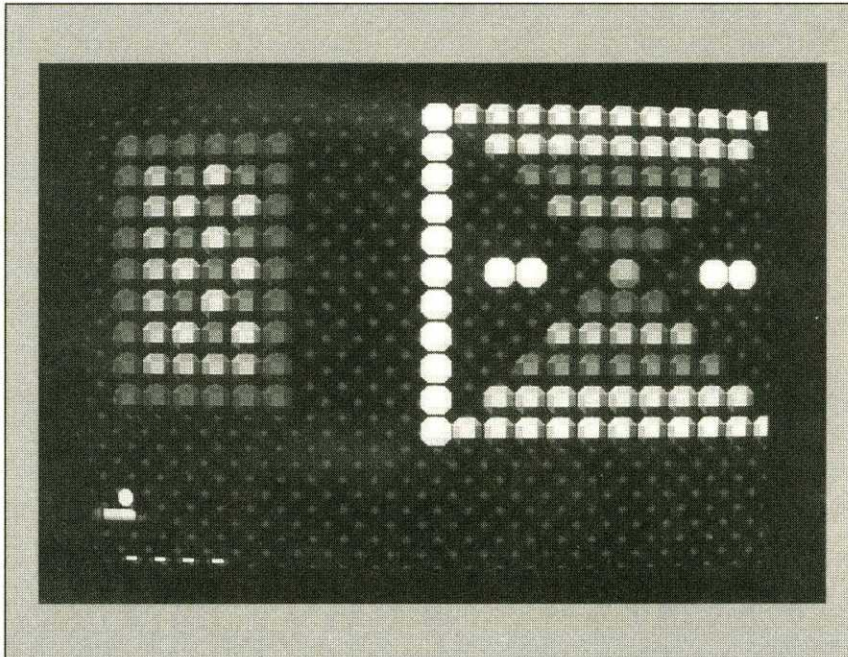


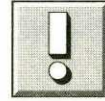
Abb. 1.4:
Und es gibt sie
doch: die achte
Ebene von
Bananoid

II. Commander Keen

Als Commander Keen sind Sie mit Ihrem Raumschiff auf dem Mars gestrandet. Bevor Sie wieder zur Erde zurückfliegen können, müssen Sie vier Raumschiff-Teile finden, die Ihnen bössartige Ungeheuer geklaut haben. Das ist, in kurzen Worten, die Story von Kommander Keen, dem Top-Game auf der beliegenden Diskette mit EGA- und VGA-Unterstützung. Wie Sie es installieren und spielen, steht in den folgenden Kapiteln.

Installation auf Festplatte

2-KEEN.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Commander Keen lässt sich nur auf einer Festplatte installieren. Wie Sie dabei im einzelnen vorgehen müssen, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Erstellen Sie, falls noch nicht geschehen, auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele ↵
```

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A, und kopieren Sie die Datei 2-KEEN.EXE mit

Kopieren

```
copy a:2-keen.exe c:\spiele ↵
```

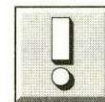
in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Dateien von Commander Keen aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

```
cd\spiele ↵
```

```
2-keen ↵
```

Versuchen Sie jetzt direkt, das Spiel Keen zu starten, indem Sie „keen1“ sowie ↵ eingeben. Gelingt dies, lesen Sie unter „Die Commander-Keen-Story“ weiter. Erhalten Sie dagegen die Meldung „Out of memory!“, müssen Sie zunächst den folgenden Abschnitt „Speicherprobleme beheben“ durcharbeiten!



Speicherprobleme beheben

„Out of memory! Try unloading your TSRs!“

Als ich Commander Keen das erste Mal aufgerufen habe, verabschiedete sich das Programm direkt mit dieser Meldung – und das,



obwohl mein PC mit 640 KByte Arbeitsspeicher ausgestattet war! Nach einigen Änderungen in der Systemdatei CONFIG.SYS konnte ich das Spiel dann aber problemlos aufrufen. Sie haben dasselbe Problem? Dann arbeiten Sie zunächst einmal die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung durch.

- Systemdateien*
1. Wechseln Sie mit „cd\“  ins Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte, und lassen Sie sich den Inhalt der Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT anzeigen, indem Sie die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
type config.sys   
type autoexec.bat 
```

2. In Abbildung 2.1 sehen Sie, wie das Ergebnis in meinem Fall aussah. Typische „Speicherfresser“ sind Maustreiber (MOUSE.COM), Beschleuniger für die Grafikkarte (FASTBIOS.SYS) sowie speicherresidente Programme wie z.B. die DOS-Shell.

- Sicherheitskopie*
3. Stellen Sie jetzt zunächst Sicherheitskopien Ihrer alten Systemdateien her, indem Sie nacheinander die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
copy config.sys config.ori   
copy autoexec.bat autoexec.ori 
```

- Laden*
4. Um die entsprechenden Befehlszeilen zu löschen, laden Sie die Systemdateien mit einem Editor oder mit einem ASCII-Textprogramm.

- CONFIG.SYS*
5. Dort laden Sie zunächst die Datei CONFIG.SYS, löschen z.B. die Zeile „device=c:\dos\fastbios.sys“ und speichern die Änderungen ab.

- AUTOEXEC.BAT*
6. Als nächstes laden Sie die Datei AUTOEXEC.BAT, löschen z.B. die Zeile „c:\windows\mouse.com“ und speichern die Änderungen ebenfalls ab.

- Warmstart*
7. Jetzt führen Sie einen sogenannten Warmstart durch, indem Sie die Tasten    gleichzeitig drücken.

```

C:\>type config.sys
FILES= 30
BUFFERS=20
COUNTRY=049,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICE=C:\DOS\SMARTDRV.SYS 2048 512
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\DOS\FASTBIOS.SYS

C:\>type autoexec.bat
ECHO OFF
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\SW55;C:\WINDOWS\CHARISMA;c:\nupc\;c:\nupwin\
SET TEMP=C:\DOS
KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
SET WRITER=C:\SW55;C:\SW55\PRG;C:\SW55\TREIBER;C:\SW55\TYPE
C:\WINDOWS\MOUSE.COM

C:\>

```

Abb. 2.1:
Beispiel für eine
Anzeige der
Systemdateien

8. Wenn Sie Commander Keen jetzt starten, sollten keine Speicherprobleme mehr auftreten.

Wenn Sie nach dem Spielen mit Commander Keen wieder mit Ihren alten Systemdateien arbeiten möchten, benennen Sie zunächst die für's Spiel veränderten Dateien um, z.B. mit „ren config.sys config.spi“ etc. Anschließend benennen Sie die Originaldateien ebenfalls um, indem Sie „ren config.ori“ etc. eingeben.



Die Commander-Keen-Story

Bevor Sie mit Commander Keen loslegen, sollten Sie sich noch mit dem Hintergrund und dem Ziel des Spiels vertraut machen. Da der entsprechende Menüpunkt STORY nur einen englischsprachigen Text liefert, habe ich mich für Sie als Übersetzer betätigt...



Billy Blaze, ein achtjähriges Genie, hat in der Garage seiner Eltern aus alten Dosen und anderem Müll ein Raumschiff gebastelt. Als seine Familie nicht in der Stadt und der Babysitter eingeschlafen ist, setzt sich Billy den Footballhelm seines Bruders auf und wird zu:

Billy Blaze

Commander Keen, dem Verteidiger der Erde!

In seinem Raumschiff, einer Bohnen-mit-Schinken-Mega-Rakete wird Commander Keen zu einem unentbehrlichen Verfechter der galaktischen Gerechtigkeit.

Erste Episode: Gefangen auf dem Mars

Außerirdische Monster vom Planeten Vorticon VI haben unseren Commander Keen auf dem Mars entdeckt und planen seine Vernichtung. Während Keen eine Expedition unternimmt, um die Berge des Mars zu erforschen, stehlen die Vorticons vier wichtige Teile seines Raumschiffs und verstreuen sie irgendwo auf dem Planeten.

*Fragen über
Fragen*

Kann Keen alle gestohlenen Teile wiederfinden und so sein Raumschiff wieder in Betrieb setzen? Wird er es schaffen, wieder nach Hause zu düsen, bevor seine Eltern zurückkommen?

Was haben die Vorticons gestohlen?

Die geniale Bohnen-mit-Schinken-Mega-Rakete hat Keen aus Teilen konstruiert, die er rund um das elterliche Haus aufgetrieben hat. Und das sind die vier lebenswichtigen Bestandteile, die von den Vorticons versteckt worden sind:

- Joystick* – Der Joystick für die Flugsteuerung (Keen hat ihn aus dem Videospiel seines Bruders ausgebaut).
- Autobatterie* – Die Batterie für die Stromversorgung, die Keen aus dem Auto der Mutter geholt hat.
- Staubsauger* – Der Staubsauger, der modifiziert und als Ionen-Antrieb verwendet wurde (auch ihn hat Keen von seiner Mutter).
- Treibstoff* – Die Treibstoff-Vorräte (es handelt sich dabei um diverse Schnäpse aus Vaters Hausbar).

Nicht genug damit, daß die Vorticons diese Dinge versteckt haben – sie bewachen sie auch noch! Ihre Aufgabe ist es nun, die Teile zu finden und zum Raumschiff zurückzubringen. Viel Glück!

Informationen über den Mars

Seitdem eine von der NASA ins All geschickte Viking-Rakete versehentlich den letzten König des Mars erschlagen hat, herrscht auf dem Planeten ziemliches Chaos. Das gesellschaftliche Gefüge ist völlig durcheinandergeraten:

- Die Yorps, an sich sehr freundliche Marsbewohner mit nur einem Auge sind endlich von der Sklaverei befreit. *Yorps*
- Dies wiederum gefällt den Gargs (gewalttätige und böartige Marsbewohner mit zwei Augen) überhaupt nicht. *Gargs*

Die Gargs haben deshalb gefährliche Wachroboter konstruiert, die Sie als Kommander Keen unbedingt meiden sollten, da sie ihre Aufgabe perfekt erledigen! *Roboter*

Marsbewohner besuchen die Erde seit langem in UFO's. Warum? Nun, sie kommen aus einem einzigen Grund – sie wollen unser Spielzeug! Hula-Hoop-Reifen und Skateboards, nichts ist vor ihnen sicher. Wer weiß, vielleicht kann so manches Spielzeug auf dem Mars für Sie von Nutzen sein. *Spielzeug*

Es gibt überall Zeichen. Aber noch sind Sie nicht in der Lage, sie zu entziffern...

Das Abenteuer beginnt

Eine schwere Aufgabe liegt vor Ihnen. Bewältigen Sie sie, Kommander Keen!

Und versäumen Sie nicht die Episoden Zwei und Drei innerhalb der Commander-Keen-Trilogie, die Sie mit der hinten im Buch eingebundenen Bestellkarte beziehen können:

Zweite Episode: Die Erde explodiert

Keen hat sein Raumschiff wieder zusammengeflickt und ist nach Hause zurückgekehrt, um das Mutter-Raumschiff der Vorticons zu finden, das über der Erde kreist – bereit, alles zu zerstören.

Commander Keens Aufgabe in der zweiten Episode ist es, die drohende Zerstörung aufzuhalten, indem er einen Weg findet, das Raumschiff der Vorticons zu neutralisieren. Wenn er versagt, explodiert der Planet Erde!

Dritte Episode: Keen muß sterben

Keen fliegt nun direkt in die Höhle des Löwen, zum Planeten Vorticon VI, um das Weltall ein für allemal vom Terror seiner Bewohner zu befreien. Dort wird er bereits erwartet – doch die Vorticons haben nur einen einzigen Auftrag: Kommander Keen muß sterben!

Was zum Teufel steckt hinter dem Ganzen? Sie dürfen gespannt sein auf dieses alles entscheidende Finale.

Commander Keen meint: „Sie werden nicht glauben, was in der dritten Episode geschieht!“.



Soweit also die Übersetzung der Hintergrundstory – ich hoffe, Sie haben trotz meiner bescheidenen Englisch-Kenntnisse (den Grundkurs in der Oberstufe habe ich mit Ach und Krach geschafft) alles richtig verstanden.

So spielen Sie Commander Keen

Programmstart Endlich geht's zur Sache! Starten Sie Commander Keen jetzt, falls noch nicht geschehen, durch die Eingabe folgender Befehlszeilen:

```
cd\spiele 
keen1 
```

One Moment Nach der Meldung „One Moment“ rutscht langsam der „Apogee“-Schriftzug von unten auf den Bildschirm. Sobald Sie die Schrift

sehen, drücken Sie eine beliebige Taste, um zu dem in Abbildung 2.2 gezeigten Hauptmenü zu gelangen.



Abb. 2.2:
Das Hauptmenü
von Commander
Keen

Da Sie noch kein Spiel angefangen und abgespeichert haben, das Sie fortsetzen könnten, lassen Sie den blauen Ball auf NEW GAME stehen und drücken .

New Game

Für ein paar Sekunden erscheinen fünf Keens, die Ihre fünf Leben symbolisieren. Dann finden Sie sich, wie in Abbildung 2.3 gezeigt, auf dem Mars wieder.

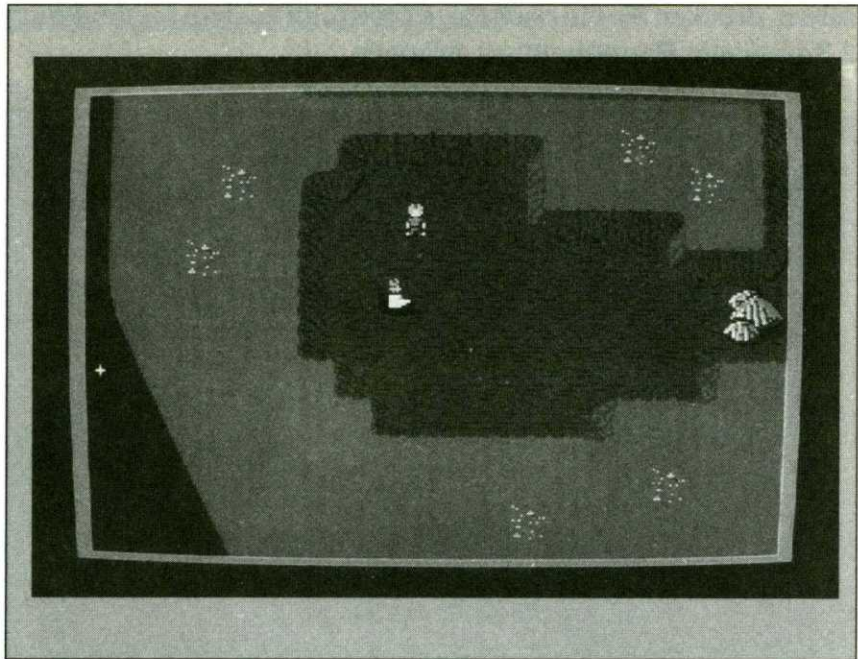
Keens left

Sie können die Keen-Figur nun mit den vier Pfeiltasten beliebig bewegen – an dem ersten Bildsymbol auf der rechten Seite kommen Sie allerdings nicht vorbei. Das Symbol steht für den ersten Level, den Sie erst einmal knacken müssen, bevor Sie den Mars weiter nach den fehlenden Teilen Ihres Raumschiffs durchforsten können.

Pfeiltasten

Zu diesem Zweck bewegen Sie Keen auf das Symbol und drücken dann die -Taste. Schon befinden Sie sich im ersten Level.

Abb. 2.3:
Ihre Ausgangsposi-
tion auf dem
Planeten Mars



Aller Anfang ist bekanntlich schwer. Deshalb hilft Ihnen ShareBert im folgenden Kapitel durch die ersten drei Level von Commander Keen. Jetzt sollten Sie sich aber erst einmal mit den nachfolgend beschriebenen Grundlagen vertraut machen.

Springen und Punkte sammeln

Auf dem Mars können Sie nicht nur mit Hilfe der Pfeiltasten  und  umherlaufen – wenn Sie die **[Strg]**-Taste drücken, springt Commander Keen in die Luft und ist so in der Lage, in ungeahnte Höhen zu gelangen.



Sie brauchen keine Angst vor einem Absturz zu haben! Auch wenn Commander Keen im Sturzflug auf den Boden zurückfällt, schadet ihm dies nicht!

Pogo Wenn Sie schneller, höher und weiter springen möchten, benötigen Sie einen sogenannten Pogo, den Sie, sofern Sie ihn gefunden haben, mit der **[Alt]**-Taste benutzen können.

Der Mars ist voll mit Gegenständen, die Sie einsammeln sollten. Zwar müssen Sie nicht jeden roten Lutscher mitnehmen – für jeweils 20.000 erreichte Punkte gibt's aber ein zusätzliches Leben!

Neues Leben

**Und das sind die Gegenstände,
die Punkte bringen:**

Punkte:

– Lutscher	100 Punkte
– Cola-Dose	200 Punkte
– Pizzastück	500 Punkte
– Buch	1000 Punkte
– Teddybär	5000 Punkte

Übrigens können Sie Ihren aktuellen Punktestand jederzeit abrufen, indem Sie die Leertaste drücken. In Abbildung 2.4 sehen Sie, daß dann auch gleich angezeigt wird, wie viele Leben Sie noch haben, welche Raumschiff-Teile gefunden werden müssen und wieviel Schuß Munition zur Verfügung stehen.

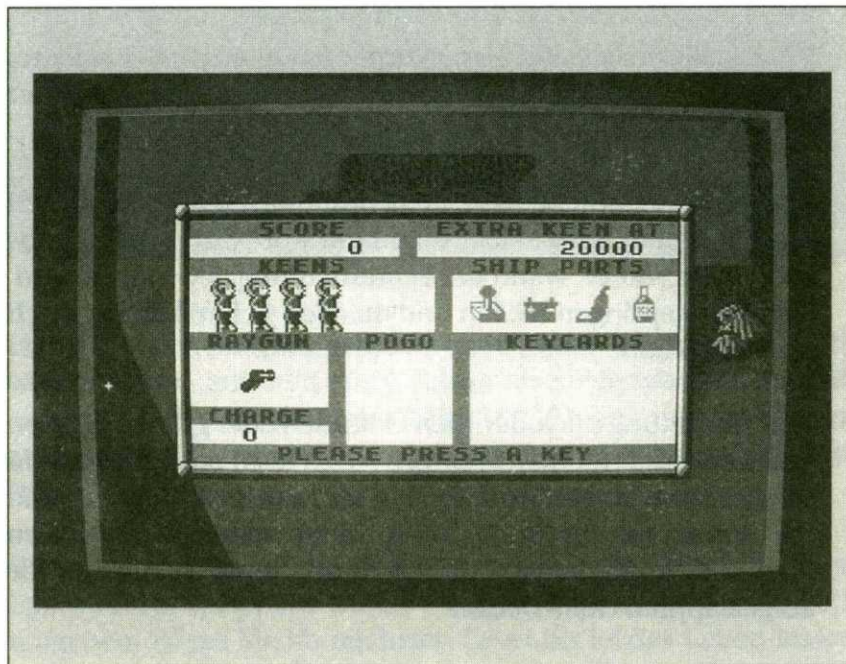


Abb. 2.4:
Dieses Fenster
erreichen Sie mit
der Leertaste

Vorsicht, Falle!

Daß auf dem Mars auch überall Gefahren lauern, versteht sich von selbst. Doch nicht alle Monster trachten Ihnen gleich nach dem Leben, wie die folgende Übersicht der Dinge zeigt, vor denen Sie sich schützen sollten:

- Yorps* – Als erstes werden Sie den einäugigen Yorps begegnen, die nicht nur relativ ungewöhnlich, sondern auch selten dämlich sind. Leider sind sie so anhänglich, daß Sie Keen direkt in einen Abgrund stürzen können. Um einen Yorp zumindest für ein paar Sekunden loszuwerden, laufen Sie entweder fort oder springen ihm auf den Kopf, woraufhin dieser nur noch Sterne sieht...
- Gargs* – Im ersten Level tauchen die bössartigen Gargs zwar noch nicht auf – da diese grünen Monster, die fast nur aus Augen und Zähnen bestehen, sowieso furchteinflößend aussehen, werden Sie aber schon von alleine reißaus nehmen. Oft müssen Gargs aber auch erledigt werden, um an Punkte oder an sogenannte Codekarten heranzukommen. Zu diesem Zweck schießen Sie mit **[Strg][Alt]**.
- Vorticons* – Noch gefährlicher sind blaue Vorticons, die sich erst nach drei Treffern mit **[Strg][Alt]** geschlagen geben. Aber stellen Sie vorher sicher, ob Sie überhaupt noch genug Munition haben!
- Roboter* – Auch vor den schießwütigen Wachrobotern sollten Sie sich in Acht nehmen! Müssen Sie an einem Roboter vorbei, beobachten Sie vorher, wann die Schußrichtung gewechselt wird. Dann überspringen Sie ihn und machen sich möglichst rasch aus dem Staub.
- Flammen* – Eine Berührung mit lodernden Flammen oder grünen Dornen endet ebenfalls tödlich. Springen Sie zu hoch oder fallen in ein solches Loch hinein, wird Keen in die Lüfte geschleudert, und Sie müssen mit Ihrem nächsten Leben weiterspielen, sofern noch eins verfügbar ist. Das gleiche gilt übrigens auch für die aufgeklappten Gulli-Deckel!

Verschlossene Türen

Da kämpft man sich nun an Monstern vorbei und sammelt Punkte – aber wie kommt man aus einem Level wieder heraus? Dazu ein kleiner Tip von mir: Der Ausgang befindet sich in Form einer Tür meistens rechts oben. Allerdings ist der Weg zu den Türen oft zuerst einmal verschlossen: Die verschiedenfarbigen Barrieren lassen Sie nur dann passieren, wenn Sie vorher eine gleichfarbige Codekarte eingesammelt haben. Wie Barrieren und Codekarten aussehen, zeigt die folgende Abbildung 2.5.

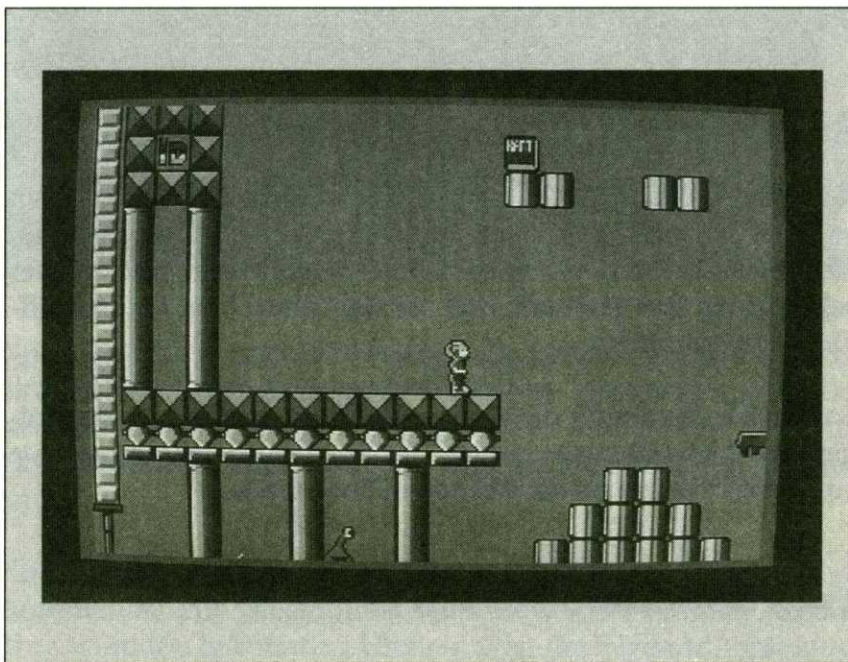


Abb. 2.5:
Hier sehen Sie
Barrieren und eine
Codekarte

Haben Sie den Ausgang gefunden und passiert, befinden Sie sich wieder mitten auf dem Mars. Das grafische Symbol verwandelt sich nun in ein Schild mit der Aufschrift „Done“, und Sie können zum nächsten Level vordringen, den Sie wiederum mit **[Strg]** betreten.

Done

Bevor Sie einen neuen Level betreten, sollten Sie den bisherigen Spielstand abspeichern, indem Sie **[F5]** sowie eine Zahl von 1 bis 9 eingeben! Wenn Sie im nächsten Level Ihr letztes Leben lassen müssen, können Sie im Hauptmenü den Eintrag CONTINUE



GAME aufrufen, die Nummer des vorher abgespeicherten Spiels eingeben und Ihr Glück erneut versuchen. Beachten Sie aber, daß eine Speicherung des Spielstands nur möglich ist, nachdem Sie einen Level verlassen haben, sich also in der Marslandschaft mit den grafischen Symbolen befinden!

Beenden

Schließlich sollten Sie noch wissen, wie Sie Commander Keen jederzeit beenden können: Drücken Sie **[Esc]**, wird das Spiel zunächst unterbrochen. Geben Sie dann wahlweise **[D]** oder **[T]** ein, gelangen Sie entweder ins Betriebssystem oder zum Hauptmenü zurück. Sie können es sich aber auch noch anders überlegen, und das Spiel mit einer beliebigen anderen Taste fortsetzen.

ShareBert hilft durch die ersten Level



Keine Angst: Einen kompletten Lösungsweg zu Commander Keen werde ich Ihnen nicht mit auf den Weg geben. Ehrlich gesagt, bin ich zwar schon zu vielen Spielebenen vorgedrungen, habe es aber selbst bisher nur geschafft, drei der vier versteckten Raumschiff-Teile einzusammeln...

Sollten Sie überhaupt nicht vorankommen, können Sie den folgenden Abschnitten aber einige Tips darüber entnehmen, wie Sie zumindest die ersten vier Ebenen überstehen.

Erster Level: Machen Sie sich fit!

Yorps

In Abbildung 2.6 sehen Sie die Ausgangsposition des ersten Levels. Den kleinen Yorp (Sie werden noch vielen weiteren begegnen) können Sie einfach überspringen, indem Sie, während Sie **[→]** drücken, kurz die **[Strg]**-Taste betätigen.

Lutscher

An die roten Lutscher kommen Sie heran, indem Sie sich mit **[Strg]** auf den Dosenberg hinaufarbeiten und die Lollies einfach einfangen. Wie viele Punkte Sie für eingesammelte Lutscher und andere Gegenstände bekommen haben, können Sie ja jederzeit mit **[□]** überprüfen.

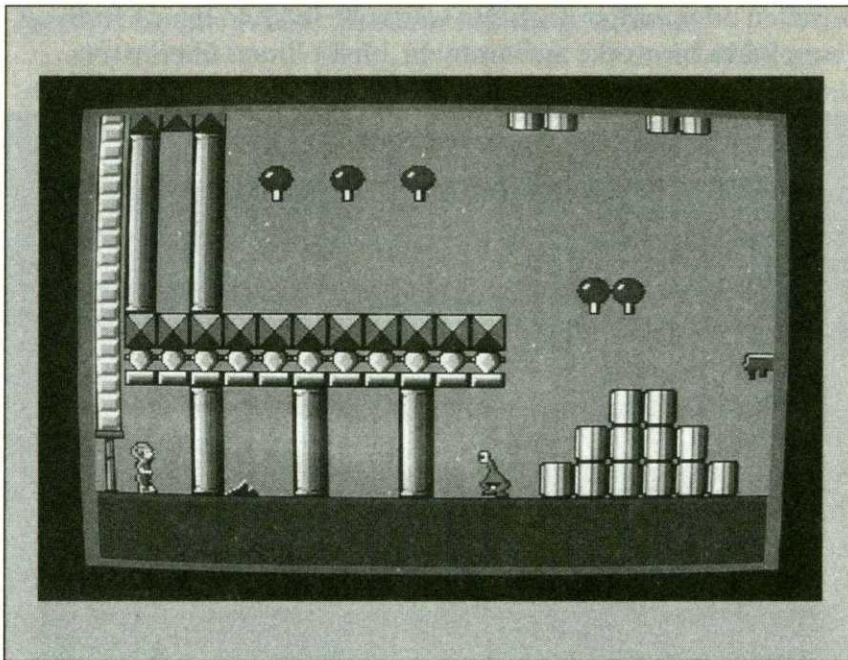


Abb. 2.6:
Hier hüpf gerade
ein Yorp ins Bild...

Spazieren Sie einfach ein wenig nach rechts – Im ersten Level drohen Ihnen noch keine großen Gefahren. Irgendwann sehen Sie auf vier nebeneinanderliegenden Dosen eine Pistole, die fünf Schuß Munition repräsentieren und die Sie unbedingt kriegen müssen.

Pistole

Springen Sie von links, stoßen Sie mit dem Kopf an die Decke und kommen zu früh wieder herunter. Von welcher Position aus Sie Ihre Munition bekommen können, zeigt die folgende Abbildung 2.7.

Ihr Weg führt Sie weiter nach rechts, wo Sie als nächstes die klappernden Gulli-Deckel überspringen müssen.

Gulli-Deckel

Die nächste tödliche Gefahr lauert in Form grüner Dornen auf Sie, die von unten kommen und die ebenfalls übersprungen werden wollen.

Dornen

Dann geht es langsam aufwärts, und Sie sehen auch schon die erlösende Ausgangstür (siehe Abbildung 2.8). Ob Sie direkt hin-

Tür

auseilen oder vorher noch das wertvolle Buch in der rechten unteren Bildschirmecke aufsammeln, bleibt Ihnen überlassen.

Abb. 2.7:
So kommen Sie an
die Munition heran!

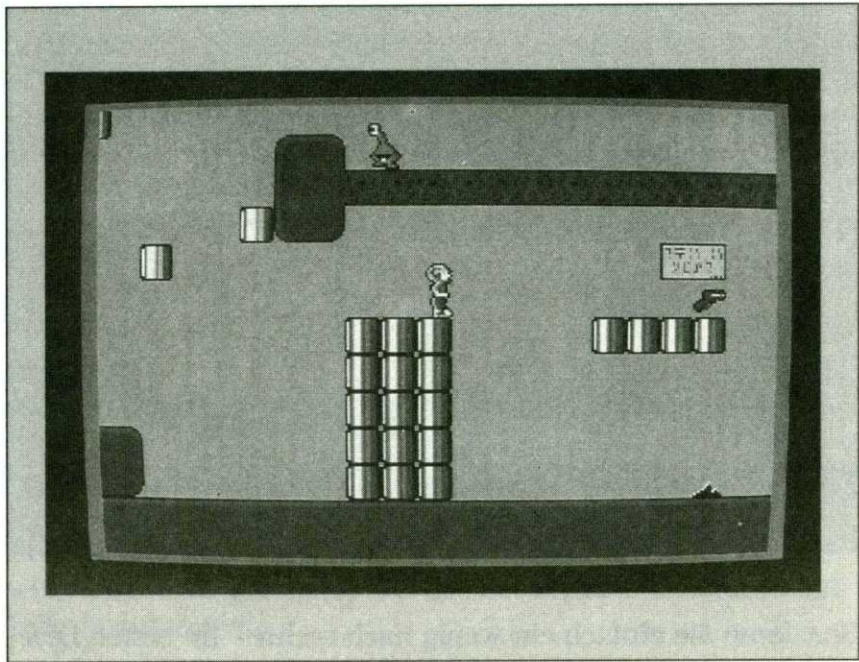
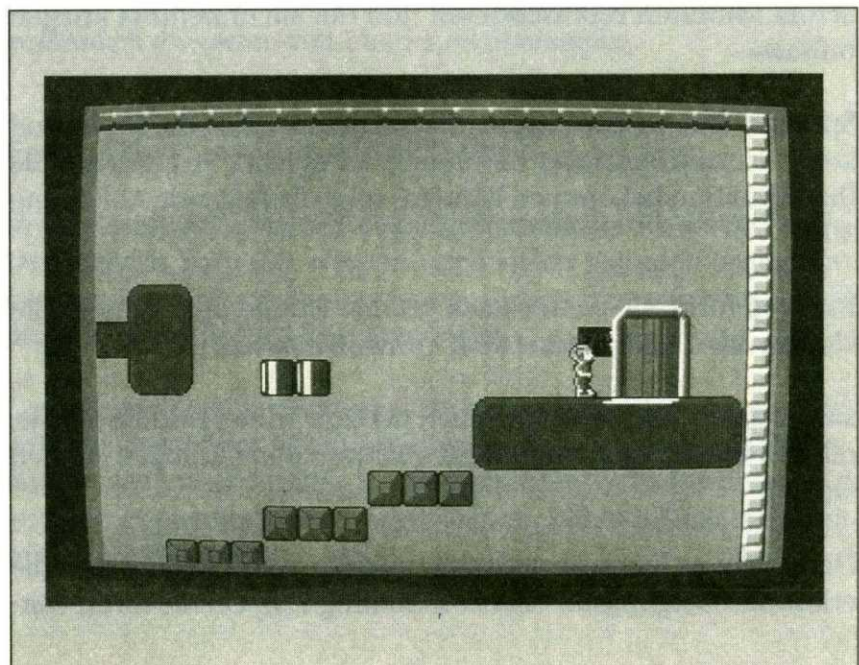


Abb. 2.8:
Endlich ist die
erlösende Tür zu
sehen...



Zweiter Level: Außer Spesen nichts gewesen

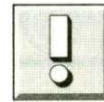
Jetzt kommen Sie an dem Schild „Done“ vorbei und sehen bald einen kleinen Krater, der den zweiten Level symbolisiert.

Done

Auch hier können Sie sich mit **[Strg]** Zutritt verschaffen. Sie können sich die Mühe aber auch sparen, denn außer einer Botschaft, die Sie aufgrund mangelnder Kenntnisse des galaktischen Alphabets nicht lesen können, entgeht Ihnen nichts.

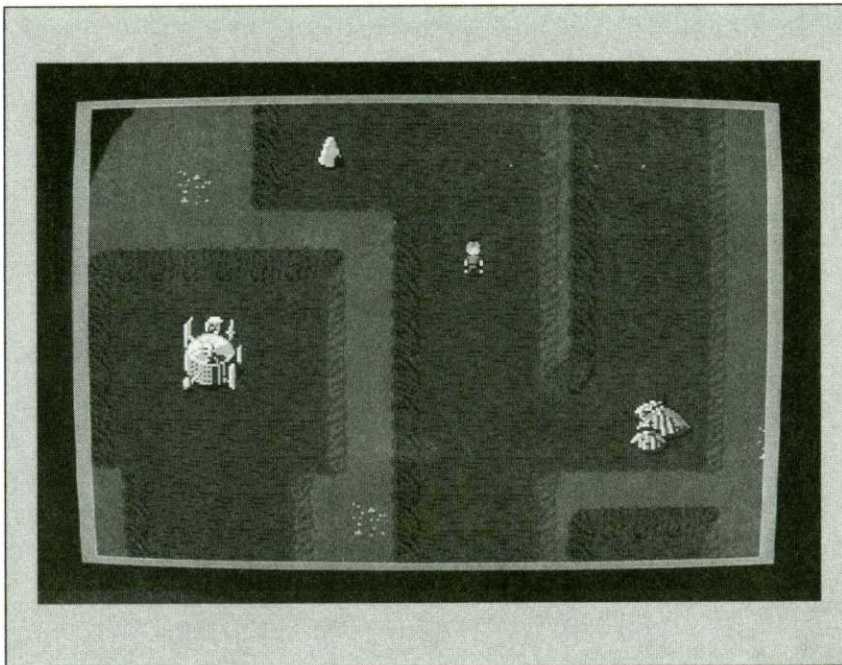


Die durch kleine Krater symbolisierten „Mini-Level“ können Fallen sein, aus denen Sie nie wieder herauskommen. Es gibt aber auch einige Mini-Level, die Sie durchlaufen müssen!



Dritter Level: Wo ist das Pogo?

Sie erwarten wohl kaum, daß Sie im dritten Level bereits eins der vier vermißten Raumschiff-Teile finden, oder? Im Gegensatz zu den ersten beiden Spielerebenen ist hier aber das Pogo versteckt, das Sie mit **[Alt]** jederzeit ein- und ausschalten können und das Ihre Sprungkraft erhöht.



*Abb. 2.9:
An dieser Stelle
müssen Sie nach
oben gehen*

Nun wäre es natürlich langweilig, wenn ich Ihnen genau verraten würde, wie das Pogo aussieht. Die folgende Abbildung 2.9 zeigt Ihnen daher lediglich, wie Sie den dritten Level finden, der ebenfalls durch einen kleinen Krater symbolisiert wird: Gehen Sie an dieser Stelle immer geradeaus nach oben, bis Sie links (nicht rechts!) das betreffende Symbol sehen.

Vierter Level: Jetzt wird's spannend...



Raumschiff

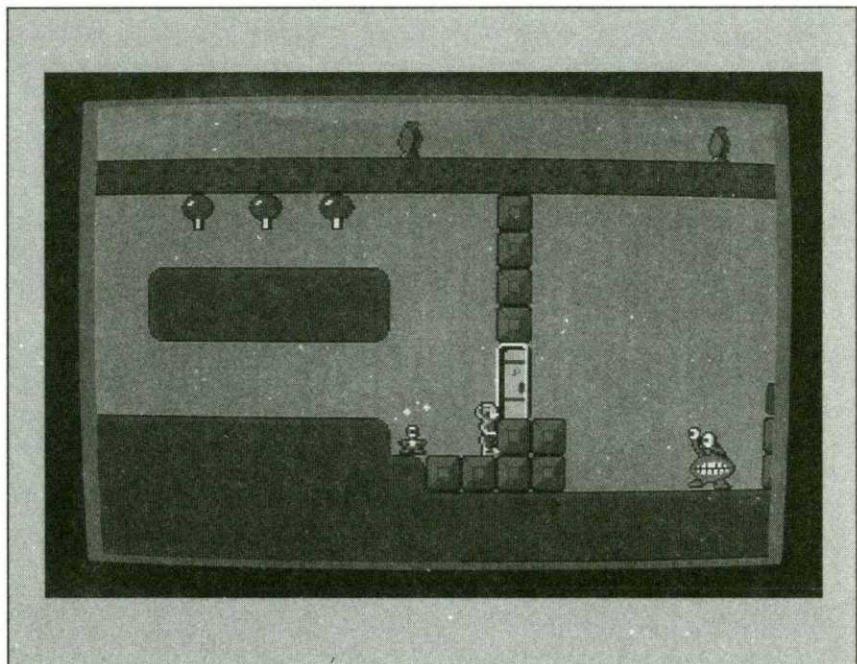
Zugegeben: Die bisherigen Level waren weder besonders schwierig noch besonders aufregend. Aber warten Sie einmal ab, was Sie in der nun folgenden Spielebene erwartet!

Sehen Sie links auf dem Bildschirm das Raumschiff-Symbol, das den vierten Level symbolisiert? Um dorthin zu gelangen, gehen Sie erst wieder ein Stück zurück, biegen dann links ab und betreten die Spielebene mit **[Strg]**.

Dornen

Gleich rechts neben Ihnen sind wieder grüne Dornen zu sehen. Die dummen Yorps (sie haben ja auch nur ein Auge!) laufen geradewegs in die Dornen hinein und lösen sich auf. Damit Ihnen nicht das gleiche Schicksal widerfährt, machen Sie nach ein paar vorsichtigen Schritten erstmal einen kräftigen Sprung.

Abb. 2.10:
Keine Angst: Die
Barriere schützt Sie
vor dem Garg



Gehen Sie nun so weit nach rechts, bis Sie an die in Abbildung 2.10 gezeigte gelbe Barriere stoßen. Keine Angst: Das Monster kann Ihnen noch nichts anhaben, da es die Barriere ebenfalls nicht überwinden kann. Wenn Sie ganz dicht herangehen, sehen Sie außerdem ein kleines Stück von einer roten Codekarte.

Barriere

Richtig kombiniert: Es muß in diesem Level mindestens zwei Barrieren geben, für die Sie unterschiedliche Codekarten besorgen müssen!



Damit Sie auch noch etwas zu tun haben, machen wir jetzt einen kleinen Sprung: Wie Sie zu der in Abbildung 2.11 gezeigten Ausgangstür gelangen, werde ich Ihnen nicht verraten. Aber sehen Sie die Autobatterie direkt hinter der Barriere? Dabei handelt es sich bereits um das erste der vier gesuchten Raumschiff-Teile.

Batterie

Vielleicht möchten Sie noch das wertvolle Buch (immerhin 1000 Punkte) rechts über der Tür einsammeln, bevor Sie den Level verlassen? Drücken Sie **Strg** → – und Sie kommen nicht hoch genug. An dieser Stelle sollten Sie sich daran erinnern, daß Sie im vorigen Level einen Pogo ergattert haben und diesen wie folgt einsetzen:

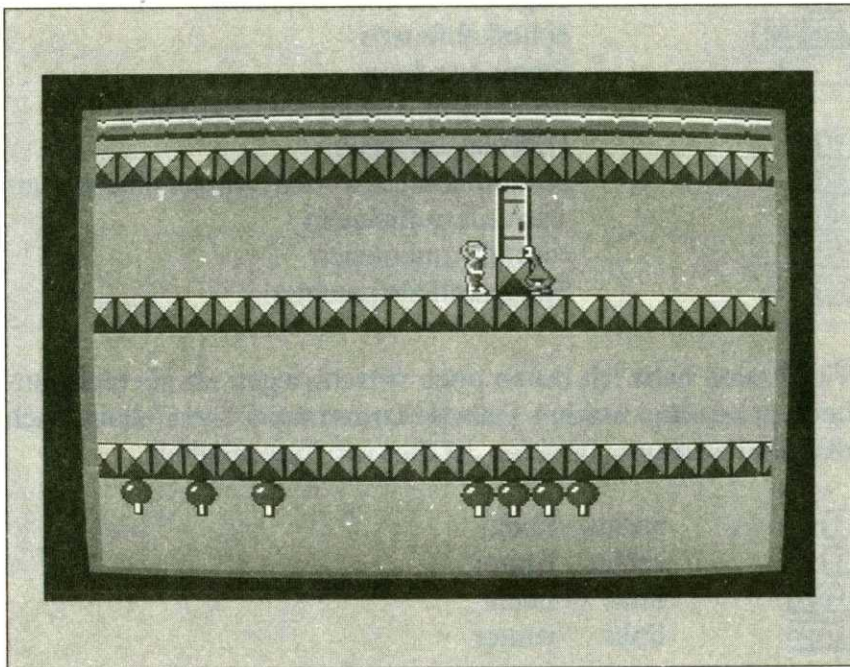
Pogo

Abb. 2.11:
Hier ist die
Autobatterie Ihres
Raumschiffs
versteckt

1. Schalten Sie das Pogo ein, indem Sie **[Alt]** drücken. Höher kommen Sie jetzt noch nicht, Keen springt lediglich wie auf dem Sprungstab auf und ab.
2. Drücken Sie jetzt während einer Aufwärtsbewegung zusätzlich die normale Sprungtaste **[Strg]**, gelangen Sie auf die beiden noch höher liegenden Dosen.
3. Sie können das Pogo jetzt wieder ausschalten, indem Sie nochmals **[Alt]** drücken. Abschließend schnappen Sie sich mit einem ganz normalen Sprung das Buch – aber achten Sie auf die Gulli-Deckel...



Jetzt habe ich aber wirklich genug verraten! Auch wenn ich der Meinung bin, daß Sie für den vierten Level trotz meiner Tips eine Weile brauchen werden: Ab sofort sind Sie auf sich allein gestellt. Und resignieren Sie nicht gleich – ich habe Wochen gebraucht, um wenigstens drei der vier Raumschiffteile zu ergattern!

Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

Pfeiltasten	Gehen in die gewünschte Richtung
[Strg]	Springen bzw. Level betreten
[Alt]	Pogo ein- bzw. ausschalten
[Strg] [Alt]	Schuß abfeuern
[]	Status anzeigen (Punktzahl, Anzahl der Leben etc.)
[F1]	Hilfstext anzeigen
[F2]	Soundeffekte aus- bzw. wieder einschalten
[F3]	Tastatur umbelegen
[F4]	Joystick umbelegen
[F5]	Spielstand abspeichern



Vier Tasten habe ich Ihnen noch verschwiegen, da sie nicht unbedingt benötigt werden. Falls Sie Commander Keen jedoch auch diagonal bewegen möchten, ist dies wie folgt möglich:

[↑]	rechts – hoch
[↓]	rechts – runter
[Pos 1]	links – hoch
[Ende]	links – runter

III. Miner VGA

Miss Mimi, Besitzerin eines zweifelhaften Saloons, möchte liebend gerne Ihre Frau werden und verspricht, danach von anderen Männern die Finger zu lassen. Die Sache hat nur einen Haken: Die kecke Dame verlangt 20.000 Dollar und einen Diamantring als Hochzeitsgeschenk. In den folgenden Kapiteln erfahren Sie, wie Sie Miner VGA installieren und Ihre ersten Schritte unter der Erde machen können.

Installation auf Diskette

3-MINER.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Wenn Sie Miner VGA auf einem Diskettenlaufwerk installieren möchten, hilft Ihnen die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung weiter:

1. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und erzeugen Sie mit dem DOS-Befehl

Kopieren

`diskcopy a: a:` 

eine Sicherheitskopie.

2. Löschen Sie auf der Sicherheitskopie alle Dateien mit Ausnahme von 3-MINER.EXE.

Extrahieren

3. Legen Sie die Sicherheitskopie in Laufwerk A und geben Sie

`3-miner` 

ein. Beschriften Sie die Diskette mit „Miner VGA“.

Verfügen Sie über zwei Diskettenlaufwerke? Dann können Sie entweder genauso vorgehen, wie eben beschrieben – oder Sie legen die Programmdiskette in Laufwerk A, eine formatierte Leerdiskette in Laufwerk B ein, und kopieren die benötigte Datei anschließend mit Hilfe der Befehlszeile „copy a: 3-miner.exe b:“ . Zum Schluß wechseln Sie auf Laufwerk B, führen die Datei mit „3-miner“  aus, und beschriften die Diskette ebenfalls mit „Miner VGA“.



Installation auf Festplatte

3-MINER.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Wenn Ihr PC über ein Festplattenlaufwerk verfügt, benötigen Sie für die Installation von Miner VGA keine zusätzliche Diskette:

Verzeichnis

1. Erstellen Sie, falls noch nicht geschehen, auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

```
md spiele ↵
```

Kopieren

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und kopieren Sie die Datei 3-MINER.EXE mit

```
copy a:3-miner.exe c:\spiele ↵
```

in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Dateien von Miner VGA aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

```
cd\spiele ↵
```

```
3-miner ↵
```

Die geheimen Wünsche der Miss Mimi



Bevor Sie mit Miner VGA richtig loslegen, sollten Sie sich mit der Hintergrundstory und dem Ziel des Spiels vertraut machen. Ich habe dazu die entsprechenden Passagen aus der englischen Dokumentation für Sie übersetzt.

Ziel

Ziel des Spiels ist es, das Herz einer gewissen Miss Mimi zu erobern (bzw. „to make a lady out of Miss Mimi“, wie es der Programmator formuliert), die einen zweifelhaften Saloon führt. Wenn Sie das zu sexistisch finden (so der Programmator), sollten Sie jetzt mit dem Lesen aufhören und von Miner VGA die Finger lassen.

Diamantring

Miss Mimi hat bereits in eine Hochzeit eingewilligt – allerdings nur unter der Bedingung, daß Sie ihr als Hochzeitsgeschenk einen Diamantring sowie 20.000 Dollar in Bar präsentieren können.

„Schaffst Du das, dann werde ich meine gottgegebenen Talente nur noch an einen Mann vergeuden“, sagt Miss Mimi. Aufgrund Ihrer bisherigen sexuellen Praktiken liegen Sie aber nicht falsch, wenn Sie sich vor der Hochzeitsnacht ein Kondom besorgen...

Sie gewinnen das Spiel, wenn Sie in Miss Mimis Saloon gehen und Ihr den Diamantring sowie die 20.000 Dollar präsentieren können. Das Problem dabei ist, das Sie jede Menge Bodenschätze schürfen müssen, um auf diesen Betrag zu kommen.

Ehrlich gesagt: Die Story klingt ja ganz schön, aber haben Sie nach der Lektüre der Übersetzung irgendeine Ahnung davon, was Sie bei diesem Spiel eigentlich tun müssen? Sie sind ein simpler Goldgräber, der auf eine zweifelhafte Lady hereingefallen ist und sich nun unter der Erde mit gefährlichen Steinschlägen, unterirdischen Wasserquellen und harten Granitsteinen herumschlagen muß, nur um an ein paar Edelmetalle zu kommen, die Ihnen dann von der Bank zu einem oft lächerlichen Preis abgekauft werden. Dies nur, um Sie auf den Boden der Realität zurückzuholen – Spaß macht Miner VGA trotzdem!



So spielen Sie Miner VGA

Starten Sie jetzt zunächst das Spiel, indem Sie wie folgt beschrieben vorgehen:

Spielstart

Diskettenbenutzer legen die eben erstellte und mit „Miner VGA“ beschriftete Arbeitsdiskette in ein Laufwerk ein und starten das Spiel direkt durch Eingabe von „minervga“ .

Diskette

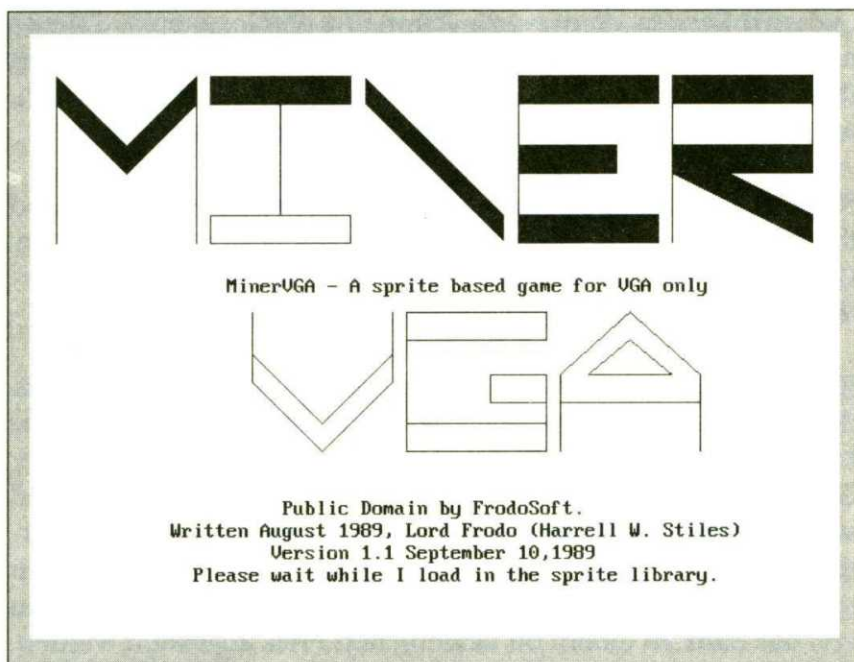
Festplattenbenutzer wechseln ggf. zunächst ins Unterverzeichnis/SPIELE und starten das Programm dann ebenfalls mit „minervga“ .

Festplatte

Der in Abbildung 3.1 gezeigte Startbildschirm verbleibt für einige Sekunden auf dem Bildschirm. Dies ist aber nicht etwa eine Schikane des Programmautors – Miner VGA ist vielmehr zu speicherintensiv, daß es diese Zeit zum Laden von Dateien benötigt. Anschließend erscheint ein Hilfsbildschirm, den Sie mit einem beliebigen Tastendruck verlassen können.



Abb. 3.1:
Der Startbildschirm
von Miner VGA



Neben Ihrer eigenen Spielfigur sehen Sie jetzt folgende Elemente auf dem Bildschirm:

- Häuser* Mit den links liegenden Häusern der Goldgräberstadt werden wir uns gleich noch ausführlich beschäftigen. Hier verkaufen Sie Ihre Edelmetalle, lassen sich im Krankenhaus wieder zusammenflicken – und bringen Miss Mimi Ihr teures Hochzeitsgeschenk.
- Aufzug* Rechts neben Ihnen befindet sich ein Grubenaufzug, in den Sie einsteigen können und der Sie entweder durch Eingabe von bzw. an die gewünschte Stelle oder über bzw. nach ganz unten bzw. oben bringt. Jede Benutzung des Grubenaufzugs kostet im übrigen 30 Dollar.
- Mine* Unterhalb der Stadt sehen Sie einen Teil der eigentlichen Mine. Hier graben Sie später nach Silber, Gold und Platin.
- Status* Die Statusanzeige am rechten Bildschirmrand informiert Sie jeweils über den aktuellen Spielstand:

- Neben „PT“ wird die gefundene Menge an Platin, dem wertvollsten Edelmetall angezeigt.
- Neben „AU“ sehen Sie Ihren Besitz an Gold und neben „AG“ das geschürfte Silber.
- Unter „Health“ können Sie Ihren Gesundheitsgrad kontrollieren: Sinkt er unter 20 Prozent, wird es höchste Zeit, das Krankenhaus aufzusuchen. Sinkt er unter Null, ist es dazu bereits zu spät.
- Ihr aktuelles Vermögen wird unter „Bank Accnt“ angezeigt. Nach dem Spielstart sind dies zunächst 1.500 Dollar.
- Neben verschiedenen Botschaften ist vor allem das unterste Feld wichtig, in dem die einzelnen Teile Ihrer Goldgräberausrüstung angezeigt werden, die beim Graben unter Tage auch hin und wieder verloren gehen können und dann im Laden neu gekauft werden müssen.

Den Kontostand sollten Sie beim Graben genauso wie die Gesundheitsprozentage ständig im Auge behalten: Sinkt der Kontostand unter Null, gewährt Ihnen die Bank lediglich einen Überziehungskredit von 100 Dollar. Verschulden Sie sich darüber hinaus, oder sinkt Ihr Gesundheitsgrad unter Null Prozent, haben Sie das Spiel verloren! Als kleiner Trost wird dann lediglich der in Abbildung 3.2 gezeigte Grabstein eingeblendet.



Abb. 3.2:
Verlierer
bekommen
immerhin einen
Grabstein...

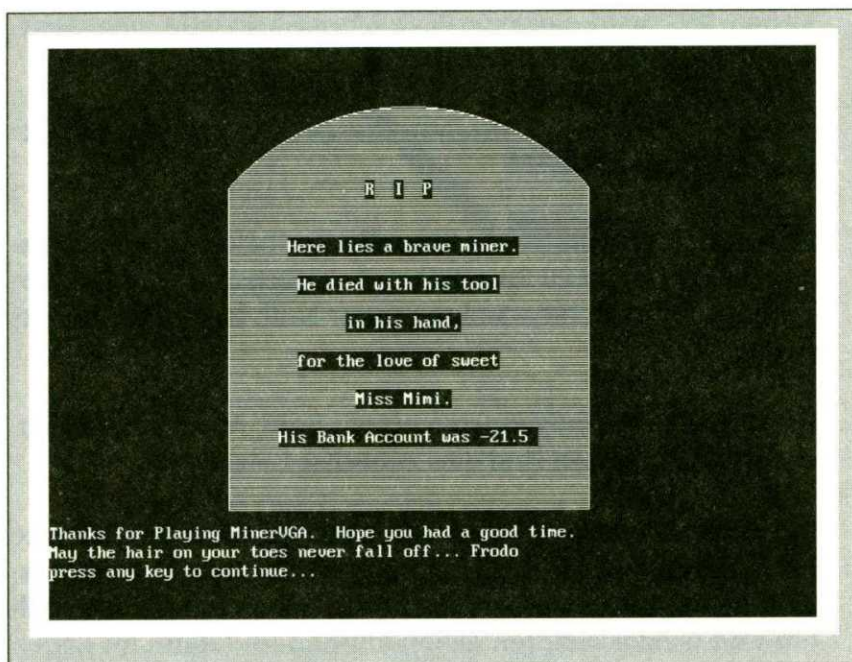
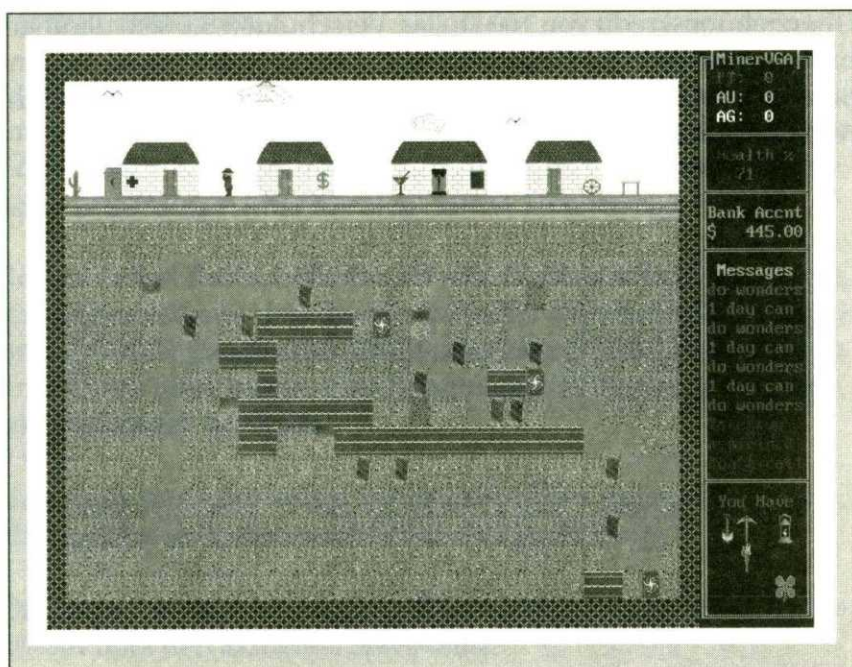


Abb. 3.3:
In diesen Häusern
gehen Sie ein und
aus



In den folgenden Abschnitten stellt ShareBert Ihnen die einzelnen Gebäude innerhalb der Stadt (siehe Abbildung 3.3) vor, die Sie jeweils mit **E** betreten und mit **X** verlassen können. Natürlich müssen Sie Ihre Spielfigur zunächst vor die jeweilige Tür positionieren.



Das Krankenhaus

Das Krankenhaus (siehe Abbildung 3.4) wird erst sichtbar, wenn Sie Ihre Spielfigur mit **E** ein Stück nach links bewegen. Nach dem Betreten stellen die Ärzte zunächst eine Diagnose sowie einen Kostenvoranschlag.

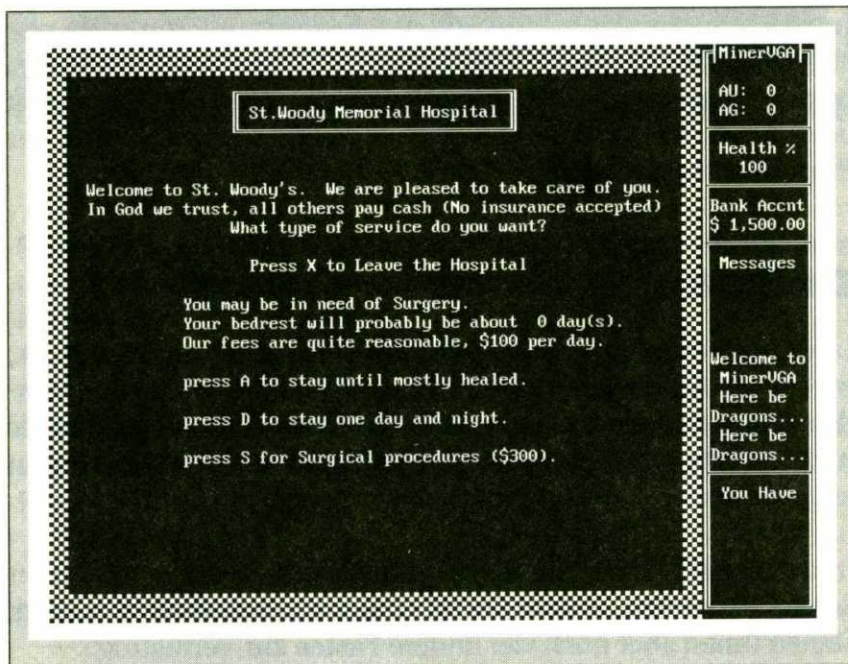


Abb. 3.4:
Typisch Amerika:
Hier kaufen Sie
sich gesund!

Nichts gegen Amerika, aber der Gedanke, sich mit Geld gesund kaufen zu können, muß einfach einem Computerspiel entstammen, das in den USA entwickelt wurde! Drei Tasten stehen zur Auswahl:



- (A) Sofern Sie genug Geld haben, sollten Sie diese Taste drücken, um Ihre Gesundheit fast wieder auf 100 Prozent zu bringen.
- (D) Wenn Sie nur solange im Krankenhaus bleiben können, bis Sie wieder laufen können, geben Sie (D) ein. Jeder Tastendruck kostet Sie 100 Dollar und erhöht Ihren Gesundheitsgrad um ein paar Prozentpunkte.
- (S) Hat Ihr Gesundheitszustand den Wert von 20 Prozent unterschritten, hilft alles nichts: Sie müssen zunächst für 300 Dollar einen chirurgischen Eingriff vornehmen lassen, indem Sie (S) eingeben. Ob es Sie beruhigt, daß sich unter den „Spezialisten“ auch zwei Tierärzte befinden, sei dahingestellt.



Vielleicht fragen Sie sich zu Beginn des Spiels, wodurch Ihre Gesundheit überhaupt beeinträchtigt werden kann? Wenn Sie erst einmal mit dem Graben in der Mine beginnen, werden Sie dies noch schnell genug feststellen. Vor allem, wenn Sie verschüttet oder durch eine Quelle unter Wasser gesetzt werden, nimmt der Prozentwert rapide ab.

Die Bank

Leider gibt es in unserer kleinen Goldgräberstadt nur eine Bank, bei der Sie Ihre geschürften Edelmetalle in bare Münze umwandeln können (siehe Abbildung 3.5). Und so sind Sie auf die oftmals nicht gerade günstigen Tageskurse für Silber, Gold und Platin angewiesen.

- (A) In der Regel werden Sie alle gefundenen Mineralien auf einen Schlag verkaufen, indem Sie (A) eingeben. Innerhalb der Bank stehen Ihnen aber noch vier andere Tasten zur Verfügung:
- (P) Durch Eingabe von (P) werden nur Ihre Platinfunde verkauft.
- (G) Wenn nur die Goldklumpen versetzt werden sollen, drücken Sie (G).
- (S) Sollen nur Silberfunde in bare Münze verwandelt werden, geben Sie (S) ein.

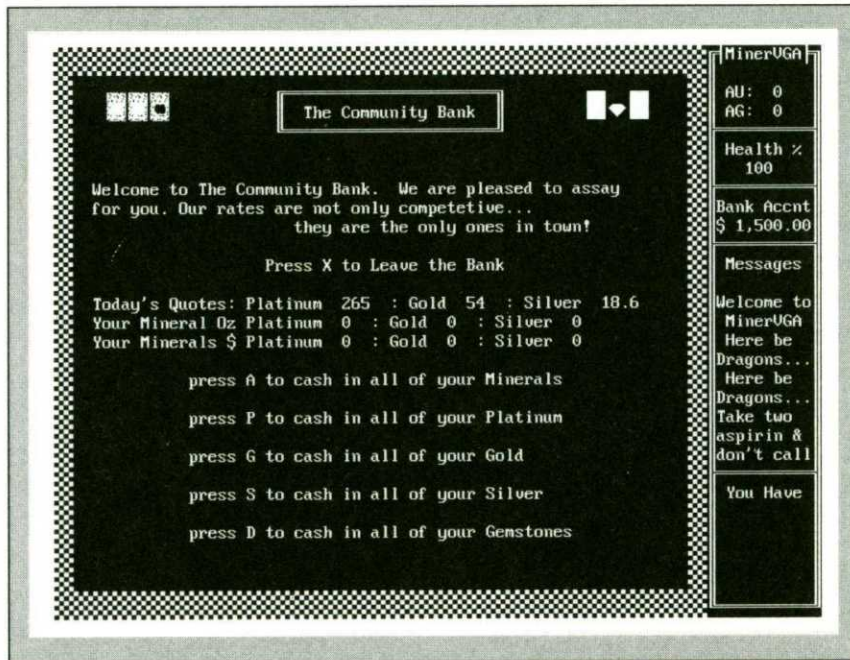


Abb. 3.5:
Die Bank kauft
Ihnen Ihre
Bodenschätze ab

Schließlich steht noch die Taste **D** für den Verkauf von Diamanten zur Verfügung. Denken Sie aber an den Diamantring für Miss Mimi!



Einen kleinen Tip habe ich noch für Sie parat: Wenn Sie sich jeweils die Tageskurse notieren, können Sie ziemlich bald abschätzen, in welchen Fällen es sich nicht lohnt, ein bestimmtes Edelmetall zu verkaufen.

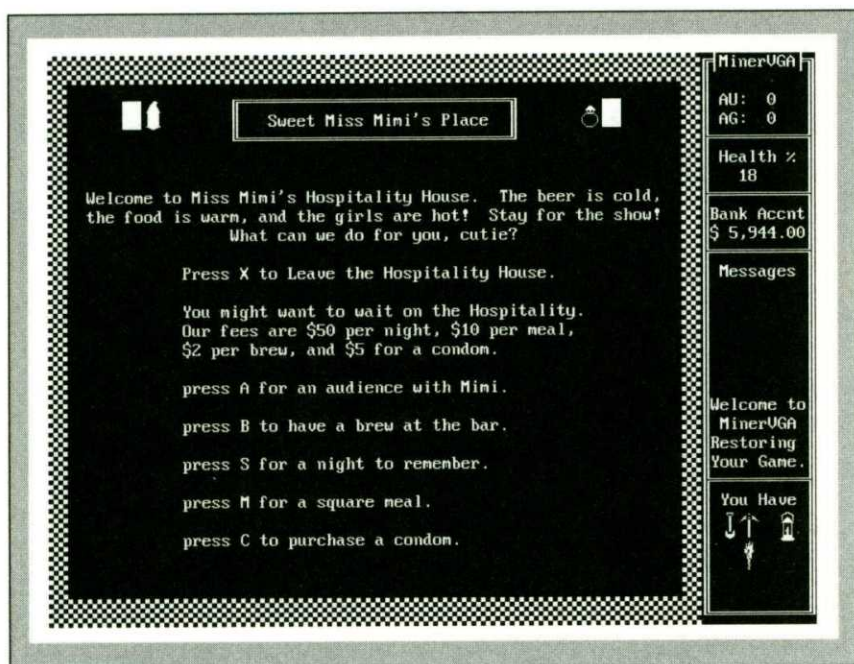


Miss Mimi's Saloon

Sie können **E** eingeben, so oft Sie möchten: Die Tür zu Miss Mimi's Saloon (siehe Abbildung 3.6) bleibt solange verschlossen, bis Ihr Kontostand mindestens 5.000 Dollar beträgt! Sehen Sie es positiv: Auf diese Weise werden Sie davor beschützt, gleich Ihr erstes selbstverdientes Geld in Bier, Essen oder gar in einen „One-Night-Stand“ mit einem der Mädchen umzusetzen.



Abb. 3.6:
Der Saloon: Eintritt
erst ab 5.000
Dollar!



Haben Sie sich nach einiger Zeit Zutritt zu Miss Mimi's Saloon verschafft (Sie müssen ihn spätestens dann betreten, wenn Sie das Hochzeitsgeschenk präsentieren können), stehen Ihnen fünf Tasten zur Verfügung:

- (A) „She won't see you“ – diese Meldung erscheint immer dann, wenn Sie mit (A) um eine Audienz bei Miss Mimi bitten, die 20.000 Dollar und den Diamantring aber noch nicht in der Tasche haben.
- (B) Ein Bierchen ist mit 2 Dollar ein relativ preiswertes Vergnügen. Am unteren Bildschirmrand bekommen Sie nach jedem Glas einen mehr oder weniger sinnvollen Rat mitgeteilt.
- (S) Was Sie sich unter „a night to remember“ vorstellen, ist Ihre Sache. Wenn Sie (S) drücken, sind aber in jedem Fall 50 Dollar weg – und auch Ihr Gesundheitszustand könnte leiden, sofern Sie kein Kondom besitzen...
- (M) Ob Ihnen ein gutes Essen bei der Schatzsuche behilflich ist, müssen Sie schon selbst herausfinden: Ein Tastendruck auf (M) kostet 10 Dollar.

Fünf Dollar für ein Kondom können Ihnen in einer bestimmten Situation das Leben retten. Mehr wird nicht verraten!



Der Laden

Bevor Sie mit dem Grubenaufzug unter Tage fahren, um nach Schätzen zu suchen, sollten Sie sich in dem in Abbildung 3.7 gezeigten Laden zumindest einige Ausrüstungsteile kaufen. Zwar ist es möglich, auch ganz ohne Ausrüstung zu graben – derartiger Leichtsinn muß aber unter Umständen mit dem Leben bezahlt werden!



Und das sind die Gegenstände, die Sie in Enus' Laden jeweils mit einem Tastendruck kaufen können:

Mit **A** kaufen Sie für 100 Dollar eine Schaufel. Vorteil: Das Graben selbst kostet mit einer Schaufel weniger.

Schaufel

Auch eine Hacke, die Sie mit **b** für 150 Dollar kaufen können, verbilligt die Arbeit unter Tage.

Hacke

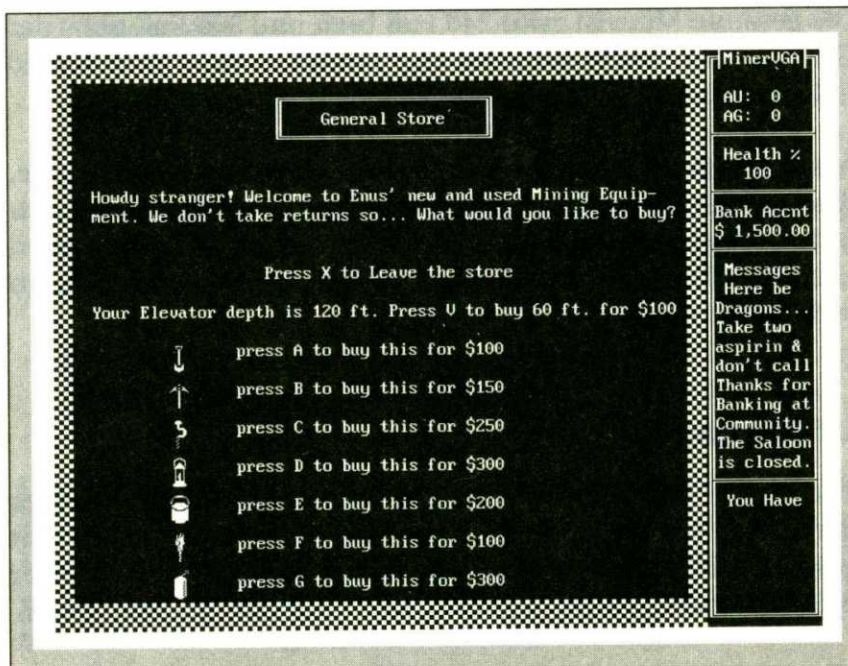


Abb. 3.7:
Hier kaufen Sie Ihre
Goldgräberausrü-
stung

- Bohrer* Harte Granitsteine sind in der Regel ein Hindernis. Mit einem Bohrer, den Sie mit **[C]** für 250 Dollar kaufen können, kommen Sie trotzdem weiter.
- Laterne* Mit 300 Dollar ist eine Laterne nicht gerade billig. Dafür hilft Ihnen die Taste **[D]** später bei der Suche nach Edelmetallen, indem manche Fundstellen aber auch Gefahren schon beim Vorbeigehen angezeigt werden.
- Eimer* Stoßen Sie unter Tage auf eine Quelle, kann Ihr bereits gegrabener Gang unter Umständen soweit überflutet werden, daß Sie nicht einmal mehr zum Aufzug zurückgelangen. Ohne einen Eimer zum Abschöpfen (mit **[E]** für 200 Dollar zu haben) geht dann gar nichts mehr...
- Fackel* Drücken Sie **[F]**, wenn Sie eine Fackel wünschen, die zwar nur 100 Dollar kostet, aber auch nicht so lange vorhält wie eine Laterne.
- Dynamit* Mit einer Ladung Dynamit können Sie einen größeren Abschnitt freisprengen und brauchen die dort gefundenen Edelmetalle dann nur noch aufzusammeln. Mit 300 Dollar ist die Sprengladung aber auch nicht gerade billig.
- 60 Fuß* Die gesamte Mine ist zwar 240 Fuß breit und 960 Fuß tief – der Grubenaufzug reicht zunächst aber nur bis zu einer Tiefe von 60 Fuß. Drücken Sie **[V]**, um jeweils 60 Fuß hinzuzukaufen.



Am linken Rand der Stadt finden Sie noch ein fünftes Gebäude, das direkt an das Krankenhaus angehängt ist und das ich Ihnen bisher verschwiegen habe. Ob der Gang auf dieses Klohäuschen allerdings für den Spielablauf entscheidend ist, kann ich Ihnen leider nicht sagen.

Unter Tage...

Wie ich ShareBert kenne, wird er Ihnen für Ihre Schufterei unter der Erde keine Tricks verraten. So sind Sie weitgehend auf sich gestellt, nachdem Sie den Grubenaufzug bestiegen und an einer beliebigen Stelle damit beginnen, sich nach links vorzuarbeiten.

Ich bin doch kein Unmensch! Spezielle Tricks gibt es von mir zwar nicht – ich sage Ihnen zum Schluß aber gerne noch, was Sie unter Tage so alles erwartet.



Kleine graue Punkte sehen Sie auf jedem Feld, hinter dem sich irgendetwas verbirgt. Dies können Edelmetalle wie Silber, Gold oder gar Platin sein – es stehen aber auch einige unangenehme Überraschungen bereit:

- Einzelne Wasserfelder sind relativ ungefährlich. Wechseln Sie die Richtung oder pumpen Sie das Wasser ab, wenn Sie einen Eimer gekauft haben, indem Sie zunächst **[P]** und dann die entsprechende Pfeiltaste drücken. *Wasser*
- Gefährlich wird es, wenn Sie auf ein blaues Feld mit einem Wirbel stoßen: Wird es schon vorher sichtbar, sollten Sie einen großen Bogen machen. Ansonsten gilt: „Laß Dich übääärrraschen!“. *Quelle*
- Verschiedene Steinarten wirken sich meist lediglich auf den Preis aus, der pro Feld von Ihrem Kontostand abgezogen wird. Nur bei Granit kommen Sie nicht weiter – es sei denn, Sie besitzen einen Bohrer und geben **d** sowie die entsprechende Pfeiltaste ein. *Steine*
- Treffen Sie auf ein braunes Feld mit grauem Wirbel, bricht ein Teil der Höhlendecke ein und Sie werden verschüttet. Doch nicht genug, daß Sie sich mühsam wieder freischaufeln müssen – ein solches Grubenunglück kostet Sie auch noch wichtige Gesundheitspunkte, außerdem können Sie wichtige Teile Ihrer Ausrüstung oder einzelne Edelmetalle verlieren. *Steinschlag*
- Zum Schluß ein Lichtblick: Ein grünes Kleeblatt ist zwar nur sehr selten zu finden – es könnte Ihnen aber Glück bringen. *Kleeblatt*

Hier bin ich noch ein letztes Mal im Teil über Miner VGA. Das mit dem „Glück bringen“ sollten Sie nicht falsch verstehen: Überflutungen und Grubenunglücke können auch durch ein vierblättriges Kleeblatt nicht verhindert werden. Aber vielleicht finden Sie mit dem Glücksbringer mehr Edelmetalle als sonst...



Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

Pfeiltasten	Miner in der Stadt oder unter der Erde bewegen
T	Grubenaufzug nach oben fahren („Top“)
B	Grubenaufzug nach unten fahren („Bottom“)
H	Hilfsbildschirm anzeigen („Help“)
X	Spiel abbrechen bzw. Gebäude verlassen („eXit“)
Q	Soundeffekte aus- bzw. einschalten („Quiet“)
S	Spielstand speichern („Save“)
R	Gespeichertes Spiel laden („Restore“)
P	Wasser abpumpen, nur mit Pumpe („Pump“)
D	Granit bohren, nur mit Bohrer („Drill“)
E	Gebäude betreten („Enter“)
Y	Sprenge, nur mit Dynamit („dYnamit“)

IV. Roboman

Roboman ist eins von den Computerspielen, die zwar grafisch nicht besonders aufwendig sind (deshalb genügt auch eine CGA-Grafikkarte), die einem aber dennoch nicht so schnell wieder loslassen: Sie springen verschiedene Treppen hinauf und sammeln Punkte. Doch bevor Sie den Schlüssel zum nächsten Level finden, stürzen Sie oft genug kopfüber in die Tiefe oder werden durch eine Bombe zerstört, die Sie für einen Luftballon hielten.

Installation auf Diskette

4-ROBO.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen! Wenn Sie Roboman auf einem Diskettenlaufwerk installieren möchten, hilft Ihnen die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung weiter:



1. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und erzeugen Sie mit dem DOS-Befehl

diskcopy a: a: 

eine Sicherheitskopie.

Kopieren

2. Löschen Sie auf der Sicherheitskopie alle Dateien mit Ausnahme von 4-ROBO.EXE.

Extrahieren

3. Legen Sie die Sicherheitskopie in Laufwerk A und geben Sie

4-robo 

ein. Beschriften Sie die Diskette mit „ROBOMAN“.

Verfügen Sie über zwei Diskettenlaufwerke? Dann können Sie entweder genauso vorgehen, wie eben beschrieben – oder Sie legen die Programmdiskette in Laufwerk A, eine formatierte Leerdiskette in Laufwerk B ein, und kopieren die benötigte Datei anschließend mit Hilfe der Befehlszeile „copy a: 4-robo.exe b:“ . Zum Schluß wechseln Sie auf Laufwerk B, führen die Datei mit „4-robo“  aus, und beschriften die Diskette ebenfalls mit „ROBOMAN“.



Installation auf Festplatte

4-ROBO.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Wenn Ihr PC über ein Festplattenlaufwerk verfügt, benötigen Sie für die Installation von Roboman keine zusätzliche Diskette:

- Verzeichnis* 1. Erstellen Sie, falls noch nicht geschehen, auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

```
md spiele 
```

- Kopieren* 2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und kopieren Sie die Datei 4-ROBO.EXE mit

```
copy a:4-robo.exe c:\spiele 
```

in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Dateien von Roboman aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

```
cd\spiele 
```

```
4-robo 
```

So spielen Sie Roboman

- Spielstart* Starten Sie jetzt zunächst das Spiel, indem Sie wie folgt beschrieben vorgehen:

- Diskette* Diskettenbenutzer legen die eben erstellte und mit „ROBOMAN“ beschriftete Arbeitsdiskette in ein Laufwerk ein und starten das Spiel direkt durch Eingabe von „robo“ .

- Festplatte* Festplattenbenutzer wechseln ggf. zunächst ins Unterverzeichnis \SPIELE und starten das Programm dann ebenfalls mit „robo“ .



Um den in Abbildung 4.1 gezeigten Spielbildschirm des ersten Levels zu erreichen, warten Sie zunächst, bis die Meldungen „XOR“ und „Now loading – please wait“ verschwunden sind. Die Begrüßungsmusik brechen Sie mit  ab, dann geben Sie Ihre Initialen (z.B. „dan“) ein.

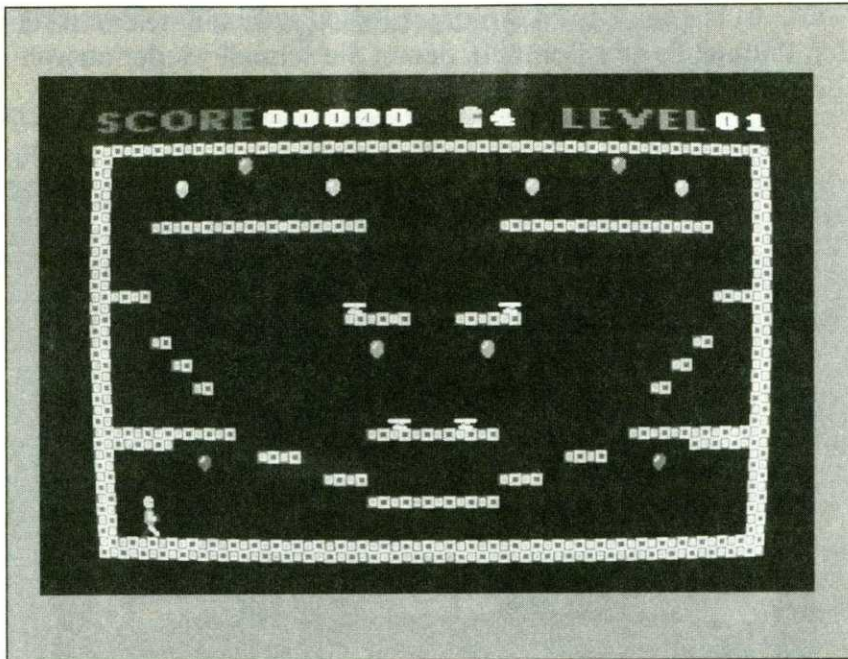


Abb. 4.1:
Ihre Ausgangsposition in Level 1

Das Spiel selbst ist schnell erklärt: Sie müssen den Schlüssel zum nächsten Level finden und dabei ordentlich Punkte sammeln, die sich unter den bunten Luftballons verstecken. Finden Sie den Schlüssel, erscheint eine Ausgangstür, die Sie in den nächsten (und schwierigeren) Level von Roboman führt.

Ziel

Gesteuert wird die Spielfigur mit den Pfeiltasten  und . Drücken Sie die , springt Roboman in die Höhe.

Steuerung

Um eine Treppe zu erklimmen, müssen Sie zunächst  bzw.  gedrückt halten und dabei dann die  betätigen. Ist Roboman nämlich erst einmal in der Luft, lässt sich die Richtung nicht mehr steuern!



Halten Sie die Taste  gedrückt, macht sich Roboman zu einem besonders hohen Sprung bereit. Sie brauchen nur noch zusätzlich die  zu drücken.

Supersprung

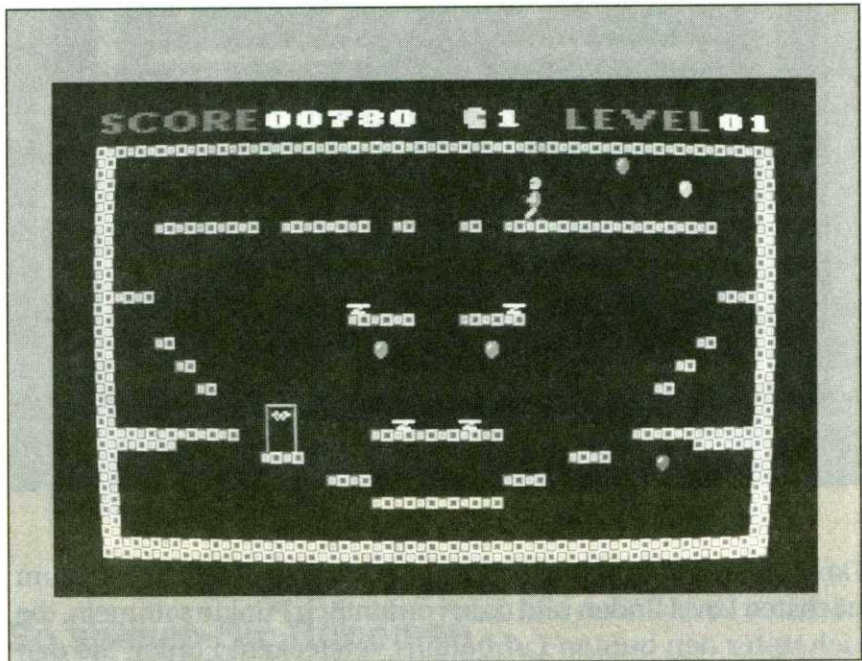
Alle weiteren Tastaturbefehle finden Sie im folgenden Kapitel beschrieben. An dieser Stelle sollten Sie nur noch wissen, wie Sie Roboman abbrechen können: mit .





Noch ein kleiner Tip: Nicht hinter jedem Luftballon verstecken sich Punkte! Es gibt Bomben, denen Sie schnell wieder ausweichen müssen, aber auch wertvolle Extra-Leben...

Abb. 4.2:
Hier öffnet sich die
Tür zum zweiten
Level...



Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

←	Spielfigur nach links bewegen
→	Spielfigur nach rechts bewegen
↑	Bereitmachen zum Super-Sprung
	Springen
D	Wischeffekt beim Level-Wechsel unterdrücken
J	Joystick-Steuerung aktivieren
K	Tastatur-Steuerung aktivieren
M	Musikeffekte aus- bzw. einschalten
P	Pause einlegen bzw. Spiel fortsetzen
S	Soundeffekte aus- bzw. einschalten
+	Spielgeschwindigkeit erhöhen
-	Spielgeschwindigkeit verlangsamen
Strg E	Aktuelles Spiel beenden
Strg Q	Roboman ganz beenden und zu DOS zurückkehren

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung des Programms den hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus:

Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht, und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich – Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für vier verschiedene Spiele bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe spielen. Drei der Programme sind Public Domain, brauchen also nicht registriert zu werden.

Nutzen Sie jedoch das Top-Game Commander Keen dauerhaft, sollten Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren lassen. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht

Registrierung

irgendein anonymer Software-Konzern ein, dessen Bosse sowie so schon ausgesorgt haben – das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairness, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, oft ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Bei Commander Keen erhalten Sie beispielsweise neue Disketten mit den Vollversionen von zwei weitere Abenteuern:

Episode 2: The earth explodes

Episode 3: Keen must die!

Bestellkarte Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den Bestellschein auf der letzten Seite aus, und schicken Sie ihn ab. Oder Sie fertigen eine Fotokopie an und schicken diese in einem Briefumschlag an den Programmautor.

Stichwortverzeichnis

Symbole

1-BANA.EXE 11
 2-KEEN.EXE 20
 3-MINER.EXE 41
 4-ROBO.EXE 57

Abschußrampe 14
 AG 45
 Apogee 25
 AU 45
 Ausrüstungsteile kaufen 51
 Autobatterie 23
 AUTOEXEC.BAT 21

Bananoid, Ebene wechseln 16
 Installation auf Diskette 11
 Installation auf Festplatte 11
 Kapselfarben 15
 rechte Bildhälfte 15
 Spielanleitung 12

Bank 48
 Bank Accnt 45
 Barriere 30, 36
 Bildschirmaufbau von Miner
 VGA 44
 Billy Blaze 22
 Bohnen-mit-Schinken-Mega-
 Rakete 23

Bohrer 52
 Breakout 9
 Buch 28

Codekarten 30
 Cola-Dose 28
 Commander Keen, 19
 Gefahren 28
 gestohlene Teile 23
 Installation auf Festplatte 20
 Lösungsweg 31
 Punktwertung 28
 Registrierung 64
 Speicherproblem 20
 Spielanleitung 25
 Spielstand speichern 31
 Tastaturbefehle 37
 Story 22

CONFIG.SYS 21
 CONTINUE GAME 31

Diamantring 42
 Done 30

Dornen 29, 35
 Dynamit 52

Ebene wechseln, Bananoid 16
 Eimer 52
 Enus' Laden 51
 Erde explodiert 25
 Ersatzpaddel 14

Fackel 52
 FASTBIOS.SYS 21
 Flammen 29

Gargs 24, 29
 Gefahren bei Commander
 Keen 28
 Gefangen auf dem Mars 23
 Goldgräberausrüstung 51
 Grabstein 46
 Granit 53
 Grubenaufzug 44
 Gulli-Deckel 32

Hacke 51
 Hauptmenü von Commander
 Keen 26
 Health 45

Installation, Bananoid 11
 Commander Keen 20
 Miner VGA 41
 Roboman 57

Joystick 23

Kapseln 15
 Keen muß sterben 25
 Keens left 26
 Kleeblatt 53
 Klohäuschen 52
 Kondom 51
 Krankenhaus 47

Laden 51
 Laterne 52
 Lösung zu Commander Keen 31
 Lutscher 28

Marginalien 8
 Miner VGA, 39
 Aufzugsschacht verlängern 52
 Bank 48
 Bildschirmaufbau 44
 Häuser betreten 47
 Installation auf Diskette 41
 Installation auf Festplatte 41

- Krankenhaus 47
- Laden 51
- Saloon 49
- Spielanleitung 43
- Tastaturbefehle 54
- Miss Mimi 42
- MOUSE.COM 21
- New Game 26
- night to remember 50
- One Moment 25
- Out of memory 20
- Pizzastück 28
- Pogo 27, 34
- Pogo einsetzen 37
- PT 45
- Punkte bei Commander Keen 28
- Quelle 53
- Registrierungshinweise 63
 - Roboman, 55
 - Installation auf Diskette 57
 - Installation auf Festplatte 58
 - Spielanleitung 58
 - Steuerung 59
 - Tastaturbefehle 61
- Saloon 49
- Schaufel 51
- ShareBert stellt sich vor 5, 7
- Shareware-Prinzip 63
- She won't see you 50
- Sicherheitskopie 11
- Speicherproblem bei Commander Keen 20
- speicherresidente Programme 21
- Spielanleitung für Bananoid 12
 - für Commander Keen 25
 - für Miner VGA 43
 - für Roboman 58
- Startbildschirm von Miner VGA 44
- Staubsauger 23
- Steinschlag 53
- Systemdateien anzeigen 21
- Systemdateien bearbeiten 21
- Tastaturbefehle zu Commander Keen 37
- Tastaturbefehle zu Miner VGA 54
- Tastaturbefehle zu Roboman 61
- Tastenkappen 8
- Teddybär 28
- Treibstoff 23
- Unterverzeichnis SPIELE 12
- Vorticon VI 23
- Vorticons 29
- Wachroboter 24, 29
- Warmstart 21
- Wasserfelder 53
- XOR 59
- Yorps 24, 29



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-Verlag GmbH
Vogelsanger Weg 111
D-4000 Düsseldorf 30
Tel.: (0211) 61 80 2-0
Telex: 8 588 163
Fax: 0211/6180227



Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von COMMANDER KEEN werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Commander-Keen-Spielepaket mit den aktuellen Vollversionen der Episoden 1, 2 und 3 für zusammen 58,50 DM

Gewünschtes Diskettenformat

- ☐ 3,5 Zoll
- ☐ 5,25 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ per Nachnahme (+7,50 DM Versandkosten)
- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+4,50 DM Versand)
- ☐ mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa, +4,50 DM Versand)

Unterschrift _____ Datum _____



Name, Vorname

Firma

Funktion Telefon

Straße/Postfach

PLZ/Ort

PD-Service Lage
Friedrichstr. 29
4937 Lage / Lippe

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



In der brandneuen ShareBert-Reihe von SYBEX erhalten Sie Klassiker, Renner und Geheimtips aus der ShareWare-Szene. Neben Anwendungs- und kaufmännischer Software finden Sie tolle Tools & Utilities und sogar komplette Spiele-Sammlungen. Hierbei finden Sie sowohl für die DOS-Welt als auch für Windows starke Titel, die Sie auf jeden Fall überzeugen werden.

DOS-Spielebox 1 – das sind vier ShareWare- und Public-Domain-Programme für grenzenlosen Spielespaß unter MS-DOS bzw. DR DOS:

- | | |
|-----------------------|--|
| Bananoid | Eine Breakout-Variante mit faszinierenden Grafikspielen in 256 Farben (VGA-Grafikkarte und Maus erforderlich). |
| Commander Keen | Das Top-Game auf dieser Diskette wird Sie einige Zeit auf Trab halten: Sie sind als Commander Keen auf dem Mars gestrandet und müssen fehlende Teile Ihres Raumschiffs wiederfinden. Doch zahlreiche Monster wie Yorps, Gargs und Wachroboter machen Ihnen das Leben schwer ... (EGA- oder VGA-Grafikkarte, 520 KByte freier Arbeitsspeicher und Festplatte erforderlich). |
| Miner VGA | Das spannende Adventure, versetzt Sie in Goldgräberzeiten zurück (VGA-Grafikkarte erforderlich). |
| Roboman | Die Neuauflage des Spiele-Klassikers Roboman stellt Ihre Nerven auf eine harte Probe: Sie arbeiten sich Treppe für Treppe nach oben, um bunte Ballons zu ergattern – doch der tödliche Sturz mit dem Kopf nach unten kommt fast immer unerwartet (CGA-, EGA oder VGA-Grafikkarte erforderlich). |

**Systemvor-
aussetzungen**

- **IBM-kompatibler PC, XT, AT 386er oder 486er**
- **Festplatte (nur für Commander Keen)**
- **Maus (nur für Bananoid)**
- **Grafikkarte wie oben angegeben**

Best.-Nr. 3561

ISBN 3-88745-561-4

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 19,80 / öS 176,-

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
ShareWare**



9 783887 455613

SYBEX