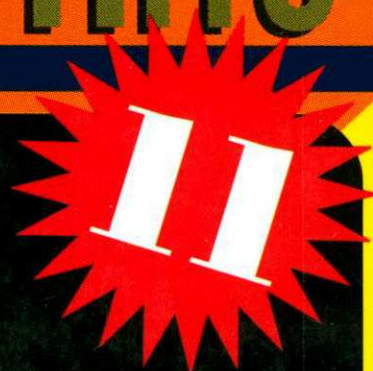




SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

DOS- Spielebox 2



1,2 MB



Daniel Sillescu

SYBEX

DOS-Spielebox 2

ShareBert präsentiert:
DOS-Spielebox 2

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.

Projektmanagement/Lektorat: Michael Ortlepp
Redaktion: Doris Heinzmann
Satz: Hüseyin Ceylan
Belichtung: Projektion Service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf
Farbproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: Lippert, Wilkens & Partner, Düsseldorf
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9504-5
1. 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. Commander Keen IV	9
Installation auf Festplatte	11
Speicherprobleme beheben	11
Die Commander-Keen-Story	13
So spielen Sie Commander Keen	15
ShareBert hilft durch die ersten Level	23
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	26
II. Quadrax	29
Installation auf Festplatte	31
So spielen Sie Quadrax	32
ShareBert hilft durch die ersten Level	36
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	37
III. Avoid the Noid	39
Installation auf Festplatte	41
So spielen Sie Avoid the Noid	41
ShareBert hilft durch die ersten Level	43
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	47
IV. Kalakh	49
Installation auf Festplatte	51
So spielen Sie Kalakh	51
Kurzreferenz zum Nachschlagen	54
ShareBert's Registrierungshinweise	59
Stichwortverzeichnis	61

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. DOS-Spielebox 2 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.

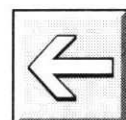
Einsteigen

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 Kapitel gibt es zudem eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

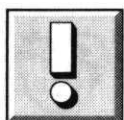
Nachschlagen

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

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert oben auf dieser 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 aufhorchen.

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. Commander Keen IV

Die Tester von „Computer Live“ konnten ihre Begeisterung über das neueste Abenteuer von Commander Keen nicht zurückhalten: Von „jeder Menge köstlicher Software-Leckerbissen“ ist die Rede, die „dieses Game in die Spitzenklasse der PC-Spiele“ befördern, von einer „bezaubernden und spannenden neuen Spielserie mit hervorragenden Grafiken und viel Action“.

Wie Sie die neue Keen-Episode „Goodbye, Galaxy“ installieren und spielen, steht in diesem Kapitel.

Übrigens: Wenn Sie den ersten Teil der Keen-Serie noch nicht kennen, sollten Sie sich unbedingt ShareBert's „DOS Spielebox 1“ besorgen!

Installation auf Festplatte

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



Commander Keen IV 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 1-KEEN.EXE mit

Kopieren

```
copy a:1-keen.exe c:\spiele ↵
```

in das neue Verzeichnis.

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

```
cd\spiele ↵
```

```
1-keen ↵
```

Versuchen Sie jetzt direkt, das Spiel Keen zu starten, indem Sie „keen4e“ sowie ↵ eingeben. Gelingt dies, lesen Sie unter „Die Commander-Keen-Story“ weiter. Erhalten Sie dagegen nach einem Tastendruck die Meldung „You do not have enough memory...“, müssen Sie zunächst den folgenden Abschnitt „Speicherprobleme beheben“ durcharbeiten!



Speicherprobleme beheben

„You do not have enough memory...“

Als ich Commander Keen IV 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 1.1 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.

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

```

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:\wpc\;c:\wpwin\;
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. 1.1:
Beispiel für eine
Anzeige der
Systemdateien

Wenn Sie nach dem Spielen mit Commander Keen wieder mit Ihren alten Systemdateien arbeiten möchten, benennen Sie zunächst die fürs 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.



Sollten auch weiterhin Speicherprobleme auftreten, gibt es zwei weitere Tips:

- Wenn Sie MS-DOS ab Version 5.0 benutzen, lagern Sie Programmteile mit dem Befehl „devicehigh=“ in die High Memory Area aus. Genauere Angaben finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.
- Wenn Sie über eine Speichererweiterung verfügen, installieren Sie einen EMS-Emulator. Commander Keen erkennt dann das Expanded Memory und nutzt es automatisch.

DOS 5.0

EMS

Die Commander-Keen-Story

Bevor Sie mit Commander Keen IV loslegen, sollten Sie sich noch mit dem Hintergrund und dem Ziel des Spiels vertraut machen. Da der entsprechende, mit **[F1]** abrufbare Menüpunkt „The Story“ nur einen englischsprachigen Text liefert, habe ich mich für Sie als Übersetzer betätigt...



Billy Blaze Billy Blaze kennen Sie vielleicht schon aus der letzten Episode der Keen-Serie: Das achtjährige 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:

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.

Photochyon In den ersten drei Episoden bestand Keen Abenteuer auf dem Planeten Mars. In Teil IV bastelt er in der Garage an seiner neuesten Erfindung, dem „Photochyon“-Radio, mit dem er alle Sender der Galaxis empfangen kann. Da hört er plötzlich eine merkwürdige Botschaft:

Die Botschaft „Brrzzz...giggg... Moment größten Triumphs... frzzt... wird die Milchstraße... huzzz... zerstört... pyuneeeeeeg... kann uns noch jetzt noch stoppen... Wir werden die Galaxis neu erschaffen, im Namen von Gannalech! Alle Macht unserer Rasse! Alle Macht den Shikadi!“.

Dann verstummt das Radio, und Billy denkt sich: „Aha, die Shikadi planen die Zerstörung der Milchstraße. Wenn das kein neuer Auftrag für Commander Keen ist...“. Er setzt wieder den Fußball-Helm seines Bruders auf, besteigt seine Bohnen-mit-Schinken-Mega-Rakete und macht sich auf die Reise zum Planeten Gnosticus.

Die Hüter des Orakels



Natürlich geht die etwas versponnene Story noch weiter – ich mache mir aber nicht die Mühe, zu übersetzen, wie Billy von Mama und Papa gestört wird und mal kurz tiefgefriert. Wichtig ist die Aufgabe, die Commander Keen auf dem Planeten Gnosticus zu bewältigen hat:

Keen erfährt, daß nur die Hüter des Orakels ihm helfen können, mehr über seine geheimnisvollen Gegner, die Shikadi, zu erfahren. Das Problem besteht darin, daß diese superschlauen Weisen bereits von den Shikadi entführt worden sind und in verschiedenen Labyrinthen auf einem Planeten am anderen Ende der Milchstraße, im sogenannten „Shadowland“, versteckt gehalten werden.

Damit nicht genug: Die Hüter des Orakels sind von zahlreichen Fallen sowie einer ganzen Legion außerirdischer Wächter umringt, die als einziges Ziel Commander Keens Kopf kennen. Keen muß von Labyrinth zu Labyrinth steuern, Hinweise auf den Aufenthaltsort der Hüter des Orakels sammeln, Punkte einsammeln, Wächter ausschalten, Fallen umgehen und vieles mehr. Viel Glück!

So spielen Sie Commander Keen IV

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

```
cd\spiele ↵
```

```
keen4e ↵
```

Zunächst prüft das Programm die Hardware, zeigt erkannte Elemente wie Grafikkarten, Maus, Joystick, Soundkarte etc. an und prüft den verfügbaren Speicherplatz.

Drücken Sie eine beliebige Taste, läuft ein Vorspann ab, der an den Film „Star Wars“ erinnert. Wenn Sie jetzt keine Taste mehr drücken, erscheint nach einigen Sekunden ein Titelbild, anschließend werden automatisch verschiedene Demo-Sequenzen gestartet.

Beim ersten Programmstart lohnt es sich, Vorspanne und Demo anzuschauen, weil hier bereits beeindruckende Animationen zu sehen sind. Später wurde mir die Sache zu zeitraubend, und ich habe entdeckt, daß man mit ein oder zwei beliebigen Tasten jederzeit das in Abbildung 1.2 gezeigte Hauptmenü aufrufen kann.

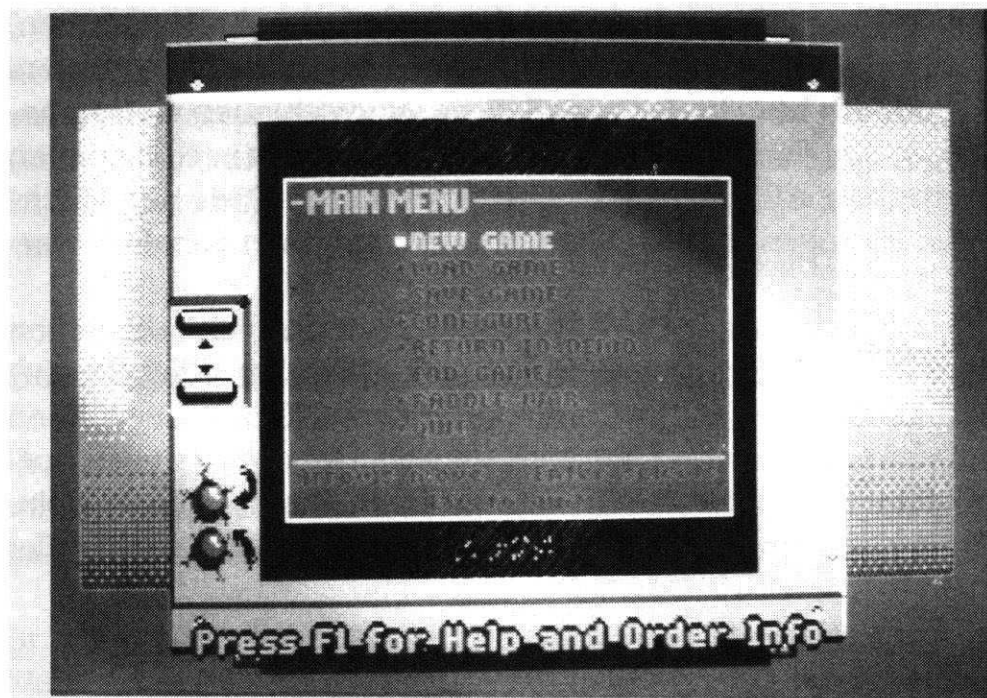
Programmstart

Statusanzeige

Demo



Abb. 1.2:
Das Hauptmenü
von Commander
Keen IV



New Game Da Sie noch kein Spiel angefangen und abgespeichert haben, das Sie fortsetzen könnten, lassen Sie den grün-weißen Ball auf NEW GAME stehen und drücken .

Schwierigkeit Hätten Sie's für den Anfang gerne etwas einfacher? Dann wählen Sie im nächsten Menü mit Hilfe der Pfeiltasten die Option BEGIN EASY GAME aus. Trauen Sie sich mehr zu, lassen Sie den grün-weißen Ball auf BEGIN NORMAL GAME stehen. Den Schwierigkeitsgrad HARD GAME sollten Sie sich dagegen für später aufheben...

Shadowlands Für ein paar Sekunden erscheint die Meldung „Keen enters Shadowlands“, dann finden Sie sich, wie in Abbildung 1.3 gezeigt, am Anfang des Weltraum-Labyrinths wieder.

Pfeiltasten Sie können die Keen-Figur nun mit den vier Pfeiltasten beliebig bewegen – an dem geschlossenen Holztor kommen Sie allerdings nicht vorbei.

Das Symbol steht für den ersten Level, den Sie erst einmal knacken müssen, bevor Sie das Labyrinth weiter nach den Hütern des Orakels durchforsten können.

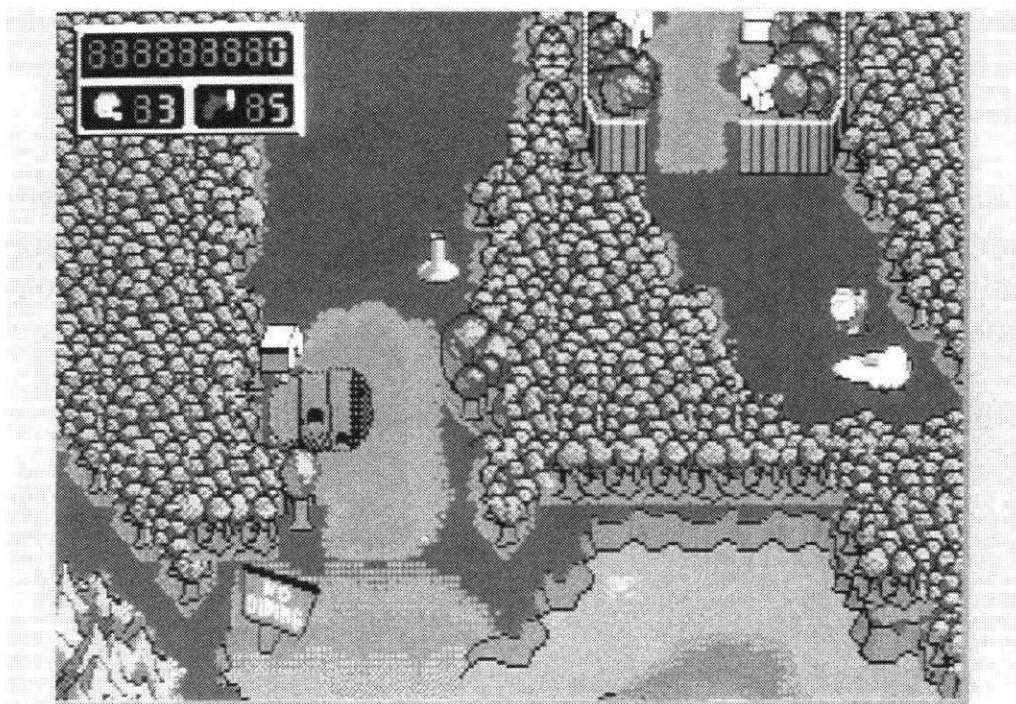


Abb. 1.3
Ihre Ausgangsposi-
tion im Weltraum-
Labyrinth

Zu diesem Zweck bewegen Sie Keen an das Tor heran und drücken die **[Strg]**-Taste. Schon befinden Sie sich im ersten Level „Border Village“.

[Strg]

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



Springen und Punkte sammeln

Im Labyrinth können Sie nur mit Hilfe der Pfeiltasten **[←]** und **[→]** umherlaufen – innerhalb der einzelnen Weltraum-Städte haben Sie jedoch noch viele weitere Möglichkeiten:

Wenn Sie die **[Strg]**-Taste drücken, springt Commander Keen in die Luft und ist so in der Lage, in ungeahnte Höhen zu gelangen.

[Strg]-Taste

Wenn Sie schneller, höher und weiter springen möchten, sollten Sie zusätzlich den Sprungstab „Pogo“ benutzen, der mit der **[Alt]**-Taste ein- bzw. wieder ausgeschaltet werden kann.

[Alt]-Taste



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

Neues Leben

Die Weltraum-Städte sind voll mit Gegenständen, die Sie einsammeln sollten. Zwar müssen Sie nicht jede rote Soda-Flasche mitnehmen – für jeweils 20.000 erreichte Punkte gibt's aber ein zusätzliches Leben!

Punkte

Und das sind die Gegenstände, die Punkte bringen:

– Shikadi Soda-Flasche	100 Punkte
– Dritte-Zähne-Kaugummi	200 Punkte
– Bonbon-Bar	500 Punkte
– Gebäckring	1.000 Punkte
– Zungenbrecher-Kugel	2.000 Punkte
– Eistüte	5.000 Punkte

Wassertropfen

Das Einsammeln der zahlreichen Wassertropfen bringt direkt zwar keine Punkte – für jeweils 100 Tropfen bekommt Keen aber ebenfalls ein zusätzliches Leben geschenkt!



Übrigens können Sie Ihren aktuellen Punktestand jederzeit abrufen, indem Sie die -Taste drücken. In Abbildung 1.4 sehen Sie, daß dann auch gleich angezeigt wird, wie viele Leben Sie noch haben, welchen Schwierigkeitsgrad Sie spielen, wo Sie sich gerade befinden etc.

Vorsicht, Falle!

Daß in den Weltraum-Städten 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:

Bounder

- Als erstes werden Sie die lachenden roten Bälle bemerken. Sie springen mit lautem Getöse herum, sind ansonsten aber nicht weiter gefährlich.

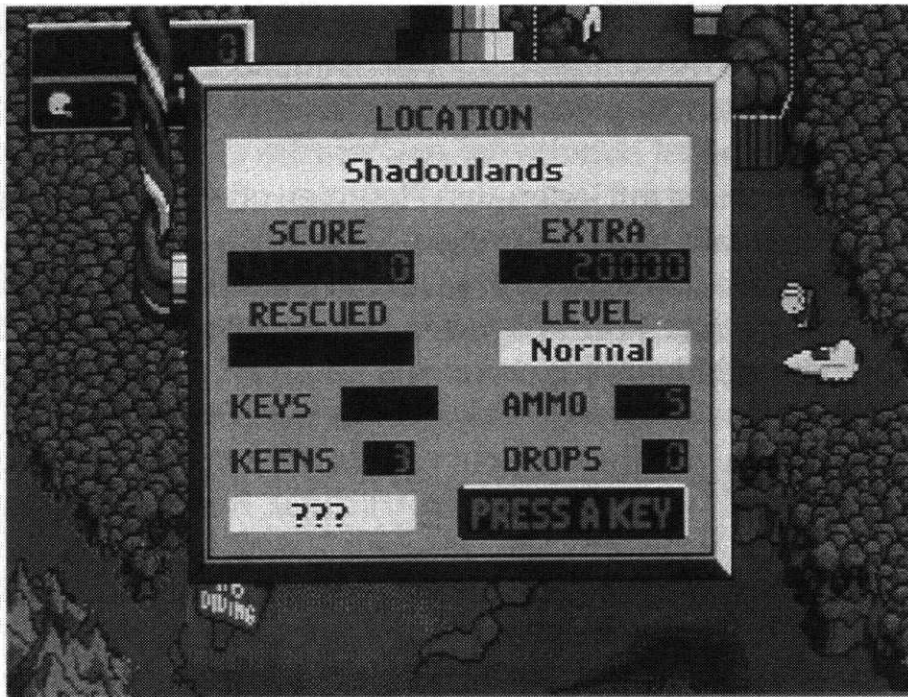


Abb. 1.4:
Dieses Fenster
erreichen Sie mit



- Vor den gelben Giftschnucken sollten Sie sich schon eher in Acht nehmen: Stoßen Sie mit ihnen zusammen, ist Keens erstes Leben dahin. Weichen Sie also aus, oder erledigen Sie die Tiere einfach, indem Sie mit  schießen.

Poison Slug

Wenn sich eine Giftschnucke kurz hinsetzt, um eine grüne Pfütze zu hinterlassen, finde ich das jedesmal ganz putzig. Aber machen Sie nicht den Fehler, in die Pfützen hineinzutappen, denn auch die Ausscheidungen der Schnucken sind hochgiftig!



- Im ersten Level tauchen die böartigen Insekten zwar noch nicht auf – Sie sollten diese Tierchen aber nicht unterschätzen, zumal sie gegen die Schüsse aus der Keen-Pistole immun sind...

Skypest

- Auch diese flachen gelben Würmer sollten Sie unbedingt meiden bzw. überspringen.

Inchworm

- Sie sehen aus wie Marshmallows, diese blauen, pilzartigen und hüpfenden Gesellen, die sich ständig den Mund nach Keen schlecken. Nutzen Sie die kurze Zeit, in der sich ein Mad Mushroom auf dem Flug befindet!

*Mad
Mushroom*

- Lick* – Diese blauen Bälle schauen im Gegensatz zu den harmlosen roten Bällen recht böse. Gefahr geht immer erst dann von ihnen aus, wenn Sie plötzlich und unerwartet Feuer spucken.

- 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.



Natürlich habe ich Ihnen nicht alle Bewohner der Weltraum-Städte verraten! Lassen Sie sich von Arachnut, Berkeloid, Dopefish und anderen Monstern überraschen – warum sollen Sie es schließlich besser haben als ich? Keine Angst brauchen Sie dagegen vor den folgenden beiden Figuren zu haben:

- Princess Lindsey* – Die Prinzessin mit der goldenen Krone wird Ihnen helfen, wenn Sie sie erst einmal gefunden haben.

- Council Member* – Acht gnomenhafte Gestalten müssen Sie befreien. Es handelt sich hierbei um die bereits erwähnten Hüter des Orakels.

Tips & Tricks



Da kämpft man sich nun an Monstern vorbei und sammelt Punkte – aber wie kommt man verschlossenen Türen vorbei? Dazu ein kleiner Tip von mir: Suchen Sie in den Weltraum-Städten nach farbigen Edelsteinen, denn nur im Besitz dieser Steine können Sie die tückischen Türen in den späteren Leveln öffnen! Auch zwei weitere Gegenstände habe ich Ihnen bisher verschwiegen, um die Verwirrung nicht allzu groß werden zu lassen:

- Neural Stunner* – Grüne Pistolen sollten unbedingt eingesammelt werden, da es sonst passieren kann, daß Ihnen irgendwann die Munition ausgeht.

- Lifewater flask* – Und wenn Sie auf eine Flasche mit hellblauem „Lebenswasser“ stoßen, bekommt Commander Keen ein neues Leben geschenkt.

Neben den Möglichkeiten zum Bewegen, Springen und Schießen sollten Sie sich auch noch mit den folgenden Tastaturbefehlen auseinandersetzen, die Sie zwar teilweise nicht unbedingt benötigen, die Ihnen in schwierigen Situationen jedoch gute Dienste erweisen können:

- Nach oben führende Kletterstangen erreichen Sie meist, indem Sie mit **[Strg]** springen, gleichzeitig aber mit der entsprechenden Pfeiltaste die Richtung ansteuern und dann **[↑]** drücken, sobald sich die Keen-Figur in Reichweite der Stange befindet. *Kletterstangen*
- Rote und grüne Schalter dienen der Steuerung von Aufzügen. Stellen Sie sich vor einen solchen Schalter, und drücken Sie **[↑]**, um die Schalterstellung zu verändern. *Schalter*
- Wenn Sie eine der Tasten **[↑]** bzw. **[↓]** länger gedrückt halten, verschiebt sich der Bildschirmausschnitt, so daß Sie oftmals Ausschau halten können, was sich oberhalb bzw. unterhalb der aktuellen Ebene befindet. *Ausschau halten*
- Wenn Sie beim Schießen mit der Leertaste gleichzeitig **[↑]** bzw. **[↓]** gedrückt halten, geht der Schuß nach oben bzw. unten los. So können Sie z.B. ein Monster auch beim Überspringen erledigen. *Schießen*

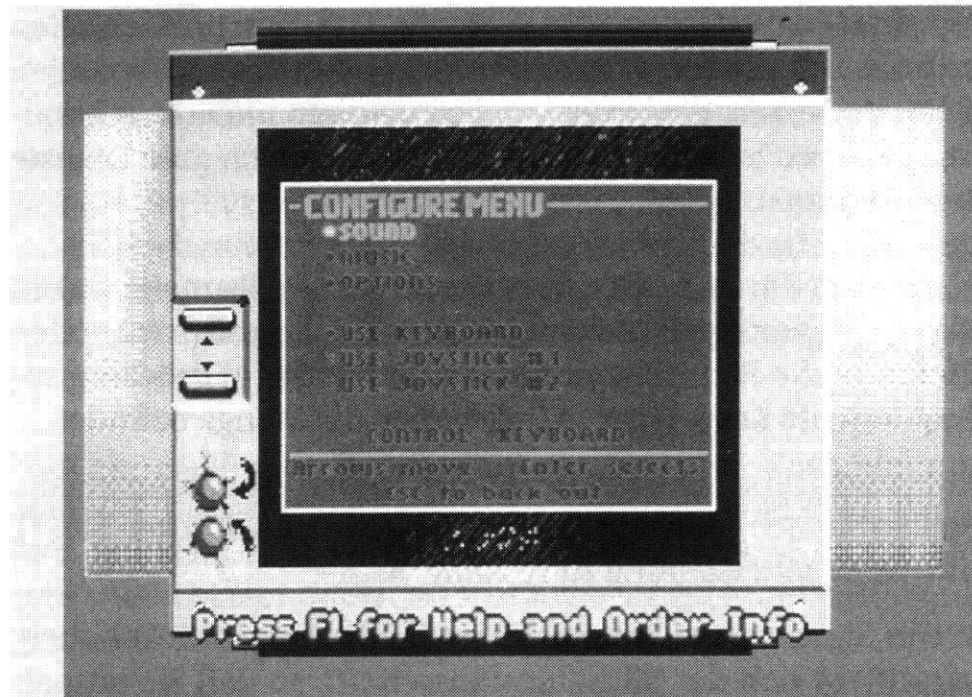
Speichern, Laden, Konfigurieren

Jetzt haben Sie neben den Grundlagen noch einige Tips und Tricks erfahren – fehlt nur noch die Information darüber, wie Sie einen Level abschließen und wieder zum Labyrinth zurückgelangen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: *Level beenden*

- Entweder Sie erreichen das „Exit“-Schild. *Exit*
- Oder Sie finden einen der acht Hüter des Orakels, auch „Council Member“ genannt. *Council Member*

Bevor Sie einen neuen Level betreten, sollten Sie den bisherigen Spielstand abspeichern, indem Sie mit **[Esc]** das Hauptmenü aufrufen, SAVE GAME auswählen, eins der sechs möglichen Felder ansteuern, **[←]** drücken, einen beliebigen Namen eingeben und nochmals **[←]** drücken! *Speichern*

Abb. 1.5:
Das „Configure
Menu“



Laden Wenn Sie im nächsten Level Ihr letztes Leben lassen müssen, können Sie im Hauptmenü den Eintrag LOAD GAME aufrufen, den Namen des vorher abgespeicherten Spiels eingeben und mit  Ihr Glück erneut versuchen. Im Gegensatz zu früheren Versionen ist eine Speicherung des Spielstands übrigens jederzeit, auch innerhalb eines Levels, möglich!

Konfigurieren Wenn Sie innerhalb des Hauptmenüs den Eintrag CONFIGURE aufrufen, erscheint das in Abbildung 1.5 gezeigte „Configure Menu“ mit folgenden Möglichkeiten zur Programmsteuerung:

SOUND Wenn Sie eine AdLib- bzw. Soundblaster-Karte besitzen, sollten Sie diesen Eintrag aufrufen und die entsprechende Option markieren. Möchten Sie dagegen auf Soundeffekte ganz verzichten, wählen Sie NO SOUND EFFECTS.

MUSIC Eine musikalische Untermalung wird nur geboten, wenn Sie diesen Eintrag aufrufen und anschließend die Option ADLIB/SOUNDBLASTER auswählen.

OPTIONS Hier können Sie den Kasten mit der Punktzahl ausblenden (SCORE BOX), die Auflösung von Super-VGA-Karten unterstützen (SVGA COMPATIBILITY) oder das Programm so einstellen, daß ein

Schuß nur dann abgefeuert wird, wenn Sie beide Joystick-Tasten gleichzeitig drücken (TWO-BUTTON-FIRING).

Ich selbst habe an meinen PC keinen Joystick angeschlossen, möchte Ihnen aber dennoch verraten, wie Sie einen solchen für Commander Keen verwenden können: Rufen Sie einfach das eben beschriebene Configure-Menü auf, und markieren Sie einen der Einträge USE JOYSTICK #1 bzw. USE JOYSTICK #2. Zusätzlich empfiehlt es sich, das „Two-Button-Firing“ einzuschalten, damit Sie nicht für jeden Schuß zur Tastatur greifen müssen.



Schließlich sollten Sie noch wissen, wie Sie Commander Keen IV jederzeit beenden können: Drücken Sie **[Esc]**, wird das Spiel zunächst unterbrochen. Drücken Sie nochmals **[Esc]**, erscheint die Rückfrage „Really Quit“, die Sie mit **[Y]** beantworten.

Beenden

Commander Keen unterstützt auf einigen Rechnern die deutsche Tastaturbelegung nicht, auch wenn diese über DOS eingestellt wurde. Wenn sich beim Drücken von **[Y]** nichts tut, müssen Sie daher erneut **[Esc]** drücken und die Rückfrage diesmal mit **[Z]** beantworten!



ShareBert hilft durch die ersten Level

Keine Angst: Einen kompletten Lösungsweg zu Commander Keen IV 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, einen der acht Hüter des Orakels ausfindig zu machen...



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

Erster Level: Border Village

In Abbildung 1.6 sehen Sie die Ausgangsposition des ersten Levels. Machen Sie sich ruhig einmal den Spaß, eine halbe Minute lang

Abb. 1.6:
Wird es Keen zu
langweilig, liest er
ein Buch



gar nichts zu unternehmen: Zuerst zuckt Commander Keen ratlos mit den Schultern, dann setzt er sich hin und liest ein Buch...

Los geht's dann mit , wobei Sie in Verbindung mit **[Strg]** die ersten Wassertropfen einfangen können.



An die besonders hoch hängenden Tropfen kommen Sie nicht heran? Dann probieren Sie doch mal den folgenden Trick aus: Sie stellen sich unter einen Tropfen, aktivieren mit **[Alt]** den Pogo-Sprungstab und drücken dann genau in dem Moment **[Strg]**, wenn Keen den Boden erreicht. Sehen Sie, wie sich die Sprungkraft kurzzeitig verdoppelt?

Roter Ball Als nächstes stoßen Sie auf einen roten Ball, der, wie bereits erwähnt, ungefährlich ist. Versuchen Sie einmal, hier aufzuspringen und dann vom Ball aus mit **[Strg]** die Kaugummi-Päckchen einzusammeln...

Häuser Die beiden Häuser können Sie ohne weiteres betreten und die dort versteckten Pistolen und anderen Gegenstände einsammeln. Achten Sie aber auf die Giftschnecke, die Sie am besten mit  niederschießen, bevor sie ihre grünliche Pfütze hinterlassen kann.

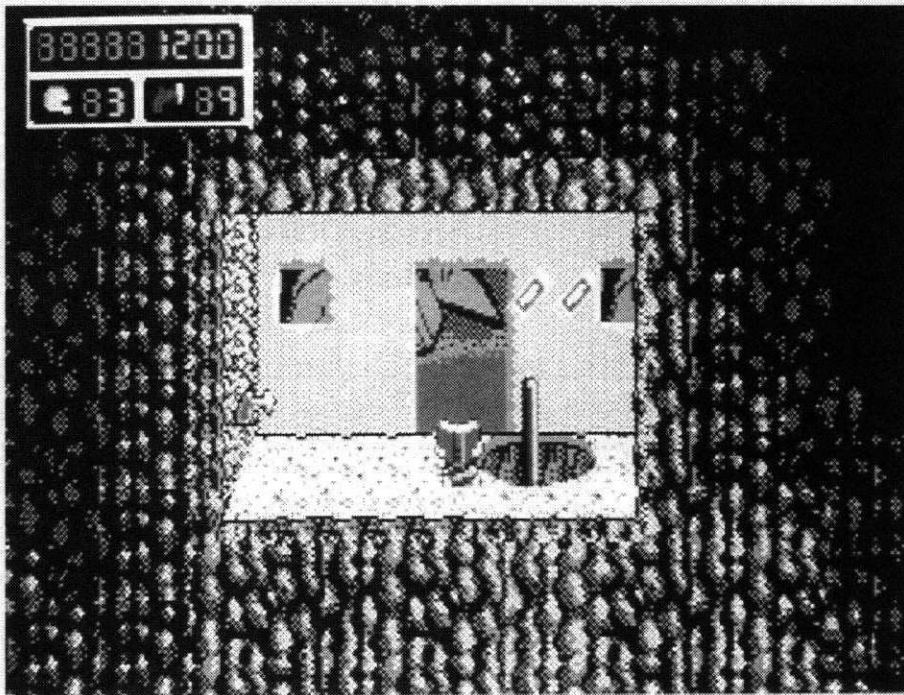


Abb. 1.7:
Im zweiten Haus
stoßen Sie auf eine
Kletterstange

Im zweiten Haus entdecken Sie eine nach unten führende Kletterstange (siehe Abbildung 1.7). Gehen Sie einfach hin, und drücken Sie dann . Die leuchtend grünen Schwimmbecken (nach links gehen) sind tödlich und müssen übersprungen werden. Sie können aber auch wieder zur Kletterstange zurückgehen und sie mit erklimmen.

Kletterstange

Wenn Sie wieder oben sind, hüpfen Sie nach links weiter, sammeln weitere Gegenstände ein und gelangen schon bald zum kaum lesbaren „Exit“-Schild, das Sie wieder ins Labyrinth zurückbringt. Die zuvor verschlossene Tür klappt auf, und eine Keen-Fahne weist den Weg zum nächsten Holztor (geradeaus nach oben gehen).

Zweiter Level: Slug Village

„Das war doch nun wirklich nichts“, könnten Sie jetzt sagen – aber ich warne Sie: die beiden ersten Level sind extrem einfach gehalten, damit Sie die Techniken wie Springen, Schießen etc. ein wenig üben können. Warten Sie erst mal ab, was passiert, wenn keine Holztüren mehr vor den Level-Eingängen stehen... Zunächst aber zum zweiten Level, zu dem Sie sich ebenfalls mit Zutritt ver-



schaffen können und der sich nur wenig vom ersten unterscheidet:

Sie sammeln Tropfen, überspringen Abgründe, erschießen Giftschnecken und können schon bald zum „Exit“-Schild gelangen, ohne daß es irgendwelcher Hilfen bedarf. Aber haben Sie nicht das Gefühl, irgend etwas übersehen zu haben?

Abgrund Ich empfehle Ihnen, den Level anschließend gleich noch einmal zu spielen, indem Sie ein neues Spiel starten. Diesmal bleiben Sie aber vor dem ersten Abgrund stehen und springen mutig herunter. Was Sie erleben werden?

- einen „Mad Mushroom“ (siehe Abbildung 1.8)
- unsichtbare Gänge
- ein Radio mit Schalter
- einen Aufzug
- gefährliche gelbe Flammen



Jetzt habe ich aber wirklich genug verraten! Auch wenn ich der Meinung bin, daß Sie für alle weiteren Level trotz meiner Tips jeweils recht lange brauchen werden: Ab sofort sind Sie auf sich allein gestellt. Und resignieren Sie nicht gleich – ich habe Wochen gebraucht, um nur einen der acht Hüter des Orakels ausfindig zu machen!

Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

Taste(n)	Wirkung
→ ← ↓ ↑	Gehen in die gewünschte Richtung
Strg	Springen bzw. Level betreten
Alt	Pogo ein- bzw. ausschalten
	Schuß abfeuern
←	Status anzeigen (Punktzahl, Anzahl der Leben etc.)
F1	Hilfetext anzeigen
Esc	Hauptmenü aufrufen

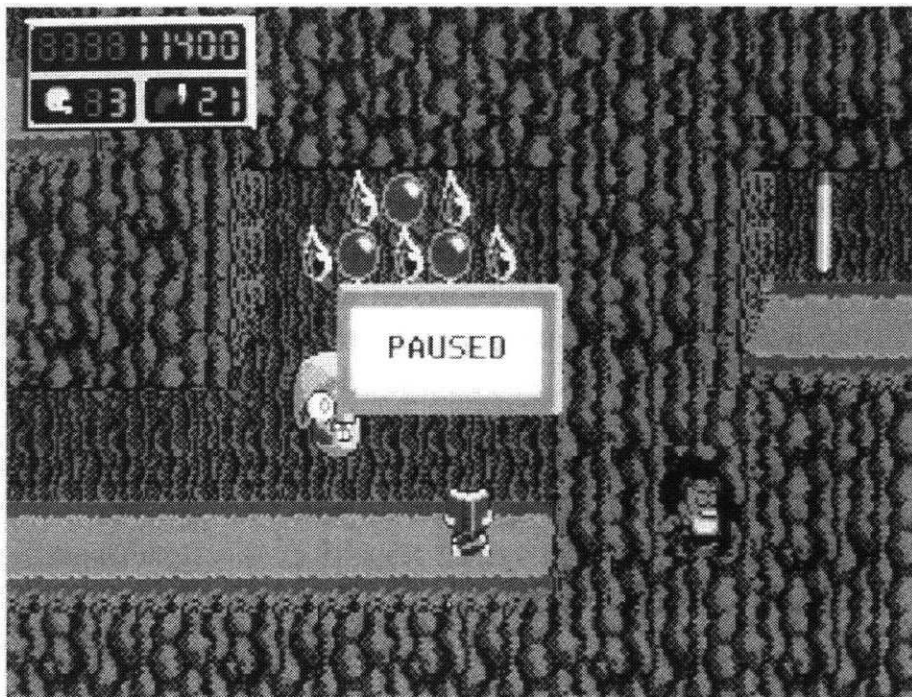


Abb. 1.8:
Mit diesem „Mad
Mushroom“ ist nicht
zu spaßen!

THE KEENEEST		
ShareBert		51800
ShareBert		39200
ShareBert		38200
ShareBert		33300
ShareBert		30400
ShareBert		14900
ShareBert		14400
Sondermann		13800

Abb. 1.9:
Die Bestenliste
„The Keenest“

Übrigens: Nachdem Sie Ihre Leben verspielt haben, erscheint die in Abbildung 1.9 gezeigte Bestenliste „The Keenest“. Meine Punktzahlen werden Sie zwar sicher nicht sonderlich beeindruckten – aber es macht doch immer Spaß, sich mit jemandem messen zu können...



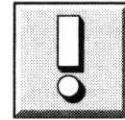
II. Quadrax

Kennen Sie Tetris? Dann wird Quadrax Sie mit Sicherheit begeistern. Die Spielidee ist ebenso einfach wie faszinierend: Verschiedenartige Klötze, Draxe genannt, müssen jeweils mit einem passenden Klotz zusammengebracht werden. Der jeweils nächste der insgesamt 20 Level wird erst erreicht, wenn sich kein Drax mehr auf dem Bildschirm befindet.

Doch Vorsicht: Magische Böden, sinkendes Land, Bomben, Teleporter und Magnete sind nur einige Spielelemente, die das Zusammenführen der richtigen Draxe zur Qual machen können. Und nicht nur logisches Denkvermögen ist gefragt – es geht auch um Punkte und Schnelligkeit...

Installation auf Festplatte

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



Quadrax 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-QUAD.EXE mit

Kopieren

```
copy a:2-quad.exe c:\spiele 
```

in das neue Verzeichnis.

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

```
cd\spiele 
```

```
2-quad 
```

Quadrax konfigurieren

Bevor Sie Quadrax spielen können, sollten Sie das mitgelieferte Setup-Programm aufrufen, um Grafikkarte und Sound-Möglichkeiten korrekt einzustellen:

Setup-Programm

1. Geben Sie „setup“ sowie ein. Daraufhin erscheint zunächst eine Liste mit dem Titel „Bitte wählen Sie Grafikmodus“.
2. Geben Sie für VGA-, für EGA-, für CGA- oder für Hercules-Grafikkarten ein.

Grafikmodus

Abb. 2.1:
Das Setup-Menü
von Quadrax

Bitte wählen Sie Grafikmodus:	

V	- VGA
E	- EGA
C	- CGA
H	- Hercules
Bitte wählen Sie Soundoption:	

A	- AdLib-Soundkarte oder kompatibel
P	- PC-interner Lautsprecher
K	- Kein Sound

Soundoption

3. In einer weiteren Liste (siehe Abbildung 2.1) bestimmen Sie, ob der PC-Lautsprecher genutzt (**P** eingeben), ob eine AdLib-Soundkarte unterstützt (**A** eingeben) oder ob gar kein Sound verwendet werden soll (**K** eingeben).

So spielen Sie Quadrax



Sie werden versucht sein, Quadrax durch Eingabe des Programmnamens aufzurufen. Das Programm lässt sich jedoch nur starten, indem Sie ins Unterverzeichnis \SPIELE wechseln und dort „start“ sowie  eingeben!



Bitte nicht böse sein, wenn nicht sofort der in Abbildung 2.2 gezeigte Startbildschirm erscheint! Da es sich um eine Shareware-Version handelt, wird zunächst ein entsprechender Bildschirm eingeblendet, der auf die Vorzüge der erweiterten Vollversion hinweist. Sie können diese Hinweise jedoch ebenso wie das Firmenemblem von PROLINE mit einem beliebigen Tastendruck abbrechen.

Demo

Wenn Sie nach Erscheinen des PROLINE-Emblems keine Taste mehr drücken, läuft nach ein paar Sekunden eine automatische Demo ab, die das Spielprinzip erklärt. Wenn Sie möchten, schauen Sie sich die Beispiele beim ersten Programmstart ruhig einmal an.



Abb. 2.2:
Der Startbildschirm
von Quadrax

Ein Paßwort können Sie beim ersten Mal noch nicht eingeben. Erst nach jeweils vier bzw. fünf erfolgreich abgeschlossenen Levels wird ein solches eingeblendet, so daß Sie bei späteren Versuchen durch Eingabe des Paßworts nicht immer wieder bei Level 1 beginnen müssen. Zunächst drücken Sie jedoch

Paßwort?

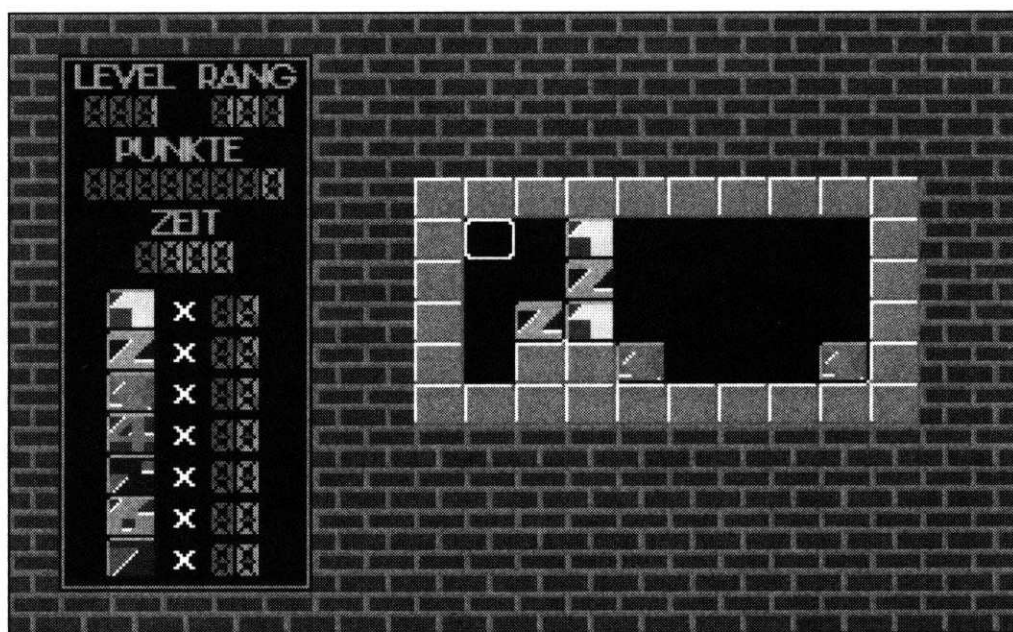


Abb. 2.3:
Der erste Level ist
noch relativ
harmlos ...

Draxe bewegen Sehen Sie den weißen Rahmen in der linken oberen Ecke des Spielfelds? Sie können ihn mit Hilfe der Pfeiltasten auf einen Drax setzen, den Sie anschließend bei gedrückter **[Alt]**-Taste bewegen.

Beispiel Steuern Sie z.B. den 3er-Klotz rechts unten an, und schieben Sie ihn bei gedrückter **[Alt]**-Taste neben den anderen 3er-Klotz. Daraufhin lösen sich beide Draxe langsam in Luft auf.

Sobald dies geschehen ist, wird der weiße Rahmen wieder sichtbar, und Sie können auch die anderen zusammengehörigen Draxe so zusammenführen, daß sie sich berühren und auflösen.

Punkte Haben Sie's in der verfügbaren Zeit geschafft, die links auf dem Bildschirm mitläuft? Dann gibt es anschließend Punkte, wobei Quadrax die verbleibende Zeit mit dem Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Levels multipliziert.



Keine Sorge, wenn die Zeit durch das gleichzeitige Lesen der Anleitung bereits abgelaufen ist, bevor Sie den ersten Level geknackt haben: Drücken Sie einfach wieder **[↩]**, und das Spiel beginnt von neuem!

Spielelemente von Quadrax



Also, ich persönlich war nach dem ersten Level enttäuscht: Was bringt mir die aufwendige Grafik, wenn das Spiel derart einfach ist? Aber bereits eine Viertelstunde später mußte ich mein Urteil revidieren, denn das Logikspiel steigert sich von Level zu Level, und die letzten der 20 Runden habe ich bis heute nicht geknackt.

Bevor Ihnen ShareBert zu den Runden 2 bis 4 noch einige Tips mit auf den Weg gibt, sollten Sie sich aber erst einmal mit den Spielelementen von Quadrax vertraut machen, damit Sie nachher nicht überrascht sind:

Magischer Boden Die Farbe des magischen Bodens unterscheidet sich nicht vom normalen Boden. Doch Vorsicht: Sobald Sie ein solches Feld mit 3-D-Rahmen betreten, zerbröselt es langsam, und der Drax fällt herunter, sofern sich darunter kein weiteres Bodenstück befindet!

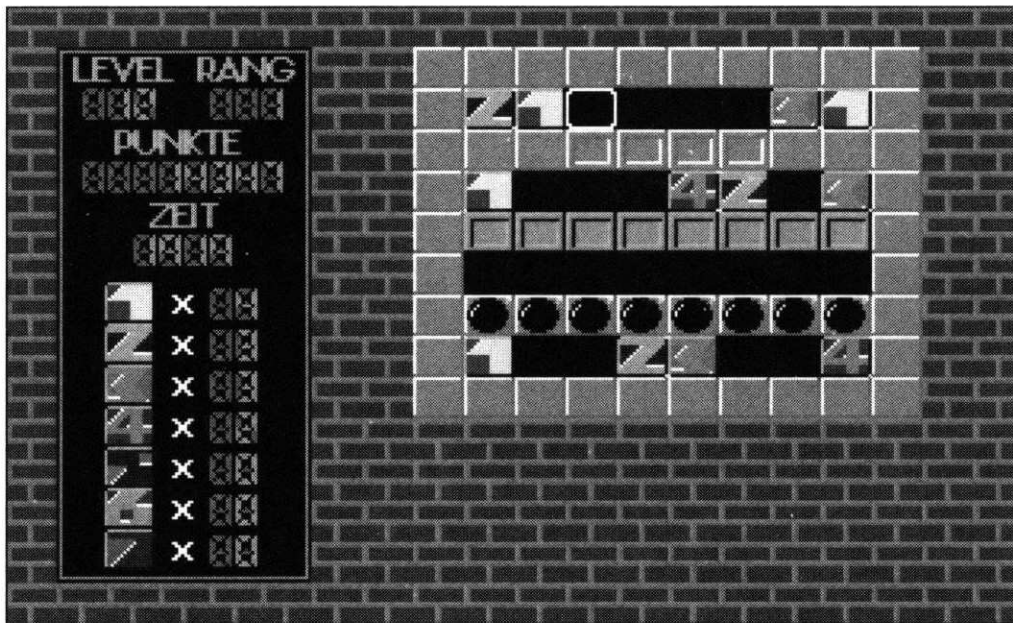


Abb. 2.4:
... doch hier
wimmelt es bereits
von Bomben!

Sinkendes Land (dunkelblau) zerbröselt dagegen nicht, wenn Sie es betreten, sondern wenn Sie einen Drax wieder herunterschieben.

Sinkendes Land

Fällt ein Drax auf eine Bombe, explodiert diese, und auch der betreffende Drax löst sich in Wohlgefallen auf. Das klingt praktisch – aber was machen Sie, wenn dadurch ein einzelner Drax mit gleicher Nummer übrig bleibt?

Bomben

Draxe können in der Regel nur nach unten fallen, nicht aber nach oben bewegt werden. Anders sieht es aus, wenn Sie einen Drax auf ein Teleporter-Feld setzen, das in Form einer roten oder blauen Stange erscheint: Drücken Sie anschließend **[Alt]** sowie **[↓]**, erscheint der Drax auf dem zweiten Teleporter mit gleicher Farbe, sofern das Feld darüber nicht besetzt ist. Tip: Teleporter können beliebig oft und in beiden Richtungen benutzt werden.

Teleporter

Als besonders tückisch haben sich die Magnete in Quadrax erwiesen, die Sie an der U-Form erkennen: Befindet sich ein Drax auf dem Feld, auf das die Öffnung des Magneten gerichtet ist, kann es nicht mehr bewegt werden.

Magnete

Die einzige Chance, einen so festgehaltenen Drax wieder vom Magneten loszubekommen, ist ein sogenannter Changer: Bewe-

Changer

gen Sie den weißen Rahmen auf ein solches Feld und geben **[Alt]** ein, kehrt sich die Wirkung sämtlicher Magnete auf dem Spielfeld um.



*Sicherheits-
zonen*

Beachten Sie, daß jeder Changer nur einmal aktiviert werden kann und sich anschließend in Luft auflöst!

Kennen Sie die sogenannten „Ruhebänkchen“ beim Gesellschaftsspiel „Fang den Hut“? Dann können Sie sich sicher auch denken, was passiert, wenn Sie einen Drax auf ein hellblau gestreiftes Feld setzen: Er löst sich auch dann nicht auf, wenn Sie einen anderen Drax mit gleicher Nummer danebensetzen. Es ist sogar möglich, zwei gleichartige Draxe auf zwei nebeneinanderliegende Sicherheitszonen zu setzen. In diesem Fall löst sich keiner der beiden Draxe auf.

ShareBert hilft durch die ersten Level



Nach dem vierten Level bekommen Sie ein Paßwort genannt, das Ihnen den direkten Einstieg in Level 5 ermöglicht. Damit der Weg dorthin nicht allzu schwer wird, habe ich ein paar Tips für die Runden 2 bis 4 zusammengestellt. Sie brauchen dabei übrigens keine Angst zu haben, daß ich zuviel verrate! Außerdem haben Sie noch 15 weitere Level, bei denen Sie ganz auf sich allein gestellt sind.

- Level 2* Drei Draxe mit der Kennziffer 1? Diese Tatsache bringt so manchen nach dem einfachen ersten Level erst mal zum Stutzen. Klar, daß diese drei Klötze auf einmal zusammengebracht werden müssen. Dabei helfen Ihnen die sinkenden Böden, die sich bei Betreten langsam auflösen...
- Level 3* Hier besteht der Trick darin, einen der beiden sinkenden Böden als Ablage für einen Drax zu benutzen, damit zunächst zwei andere Draxe zusammengeführt werden können...
- Level 4* Hier kommen Sie durch häufige Benutzung der beiden Teleporter weiter, mit denen Sie die Anordnung der oben gelagerten Draxe verändern können. Reine Fleißarbeit...

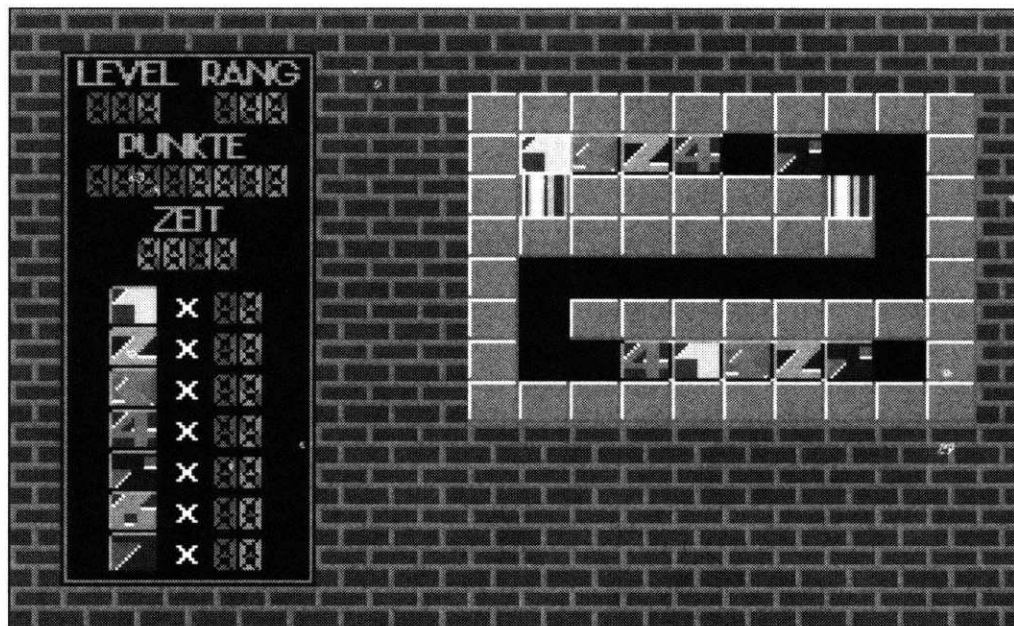


Abb. 2.5:
Im vierten Level
tauchen die ersten
Teleporter auf

Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

Eigentlich benötigen Sie nur die Pfeiltasten sowie die **[Alt]**-Taste, um Quadrax spielen zu können. Die untenstehende Auflistung zeigt aber noch ein paar weitere Möglichkeiten, z.B. wie Sie einen Level neu beginnen können, wenn Sie sich gleich zu Beginn vertun:

Taste(n)	Wirkung
[→][←][↓][↑]	Weißer Rahmen bewegen
[Alt]	Draxe bei gedrückter [Alt] -Taste bewegen
[Alt][↓]	Teleporter benutzen
[Q]	Level neu beginnen (Zeit läuft weiter)
[Esc]	Spiel beenden
[Alt][X]	Spiel abbrechen

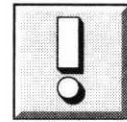
III. Avoid the Noid

Können Sie sich vorstellen, eine Pizza in den 30. Stock eines Hochhauses bringen zu müssen und dabei ständig von gemeinen Hasen belästigt zu werden, die auf Ihrer Pizza herumtrampeln und dabei diebisch lachen?

Nein? Macht nichts, doch wenn Sie Avoid the Noid spielen, das in den nächsten Abschnitten beschrieben wird, werden Sie genau dieses Erlebnis haben...

Installation auf Festplatte

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



Avoid the Noid 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 3-NOID.EXE mit

Kopieren

```
copy a:3-noid.exe c:\spiele ↵
```

in das neue Verzeichnis.

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

```
cd\spiele ↵
```

```
3-noid ↵
```

So spielen Sie Avoid the Noid

Langer Vorabklärungen bedarf es für Avoid the Noid nicht. Starten Sie also direkt das Spiel, indem Sie die beiden folgenden Befehlszeilen eingeben:

Spielstart

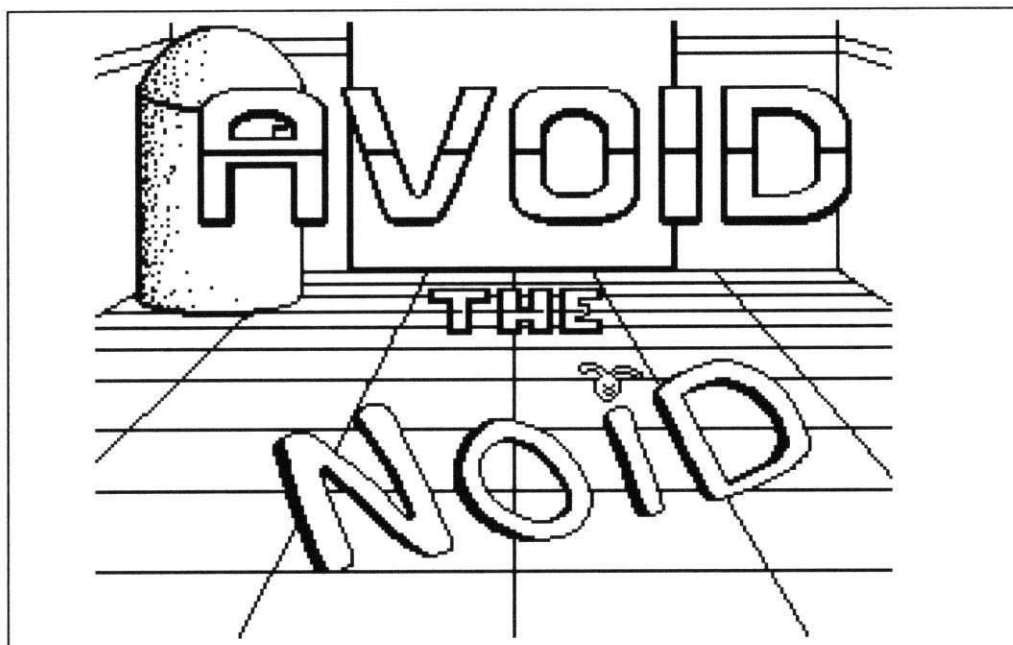
```
cd\spiele ↵
```

```
noid ↵
```

„Do you have a joystick“, lautet die erste und einzige Vorabfrage. Antworten Sie mit **[Y]** oder **[N]**, und Sie gelangen nach einem beliebigen weiteren Tastendruck zu dem in Abbildung 3.1 gezeigten Startbildschirm.

Joystick

Abb. 3.1:
Der Startbildschirm
von Avoid the Noid



Ausgangslage Ein weiterer Tastendruck bringt Sie zu dem in Abbildung 3.2 gezeigten Bildschirm, der Ihre Ausgangslage zeigt. Machen Sie sich zunächst mit den verschiedenen Bildelementen vertraut:

Pizza – Sie sind der sympathische junge Mann mit der Pizza, der gerade dem Lieferwagen entstieg ist.

Hochhaus – Vor Ihnen steht das Hochhaus, in dessen 30. Stockwerk die Pizza geliefert werden soll.

Zeit – Rechts unten läuft die Uhr, die Ihnen 30 Minuten Zeit läßt, die nicht ganz einfache Aufgabe zu bewältigen.



Auf schnellen Rechnern, wie z.B. einem 386er- oder 486er-AT, läuft die Uhr zwar schneller als in Echtzeit – da Sie hier jedoch auch schneller vorankommen, entsteht Ihnen kein Nachteil im Vergleich zu Anwendern mit einem langsameren Computer!

Punkte – Links unten wird jeweils die aktuell erreichbare Punktzahl angezeigt, die mit jedem erklommenen Stockwerk ansteigt.

Leben – Die runden Symbole neben der Punktzahl symbolisieren die Anzahl der verfügbaren Leben. Jedesmal, wenn einer der fiesen Hasen Ihre Pizza erwischt hat, verschwindet eins dieser Leben.

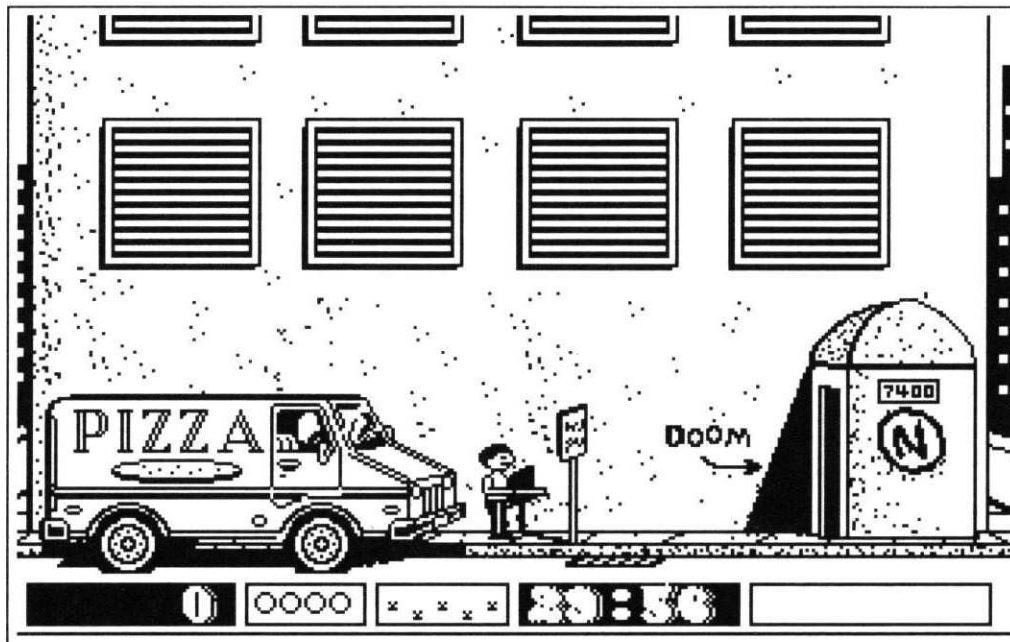


Abb. 3.2:
Ihre Aufgabe: Die
Pizza muß in den
30. Stock

- Die fünf Hasen, ebenfalls am unteren Bildschirmrand zu sehen, stehen für fünf Schüsse, die Sie auf lästige Hasen abfeuern können.

Noids

Mit welcher Taste ein Schuß abgefeuert werden kann, wird weder in der DOC-Datei noch in der Hilfefunktion erklärt. Klar, daß ich die Taste kenne. Aber wieso sollte ich sie Ihnen verraten?



ShareBert hilft durch die ersten Level

Es bleibt dabei: Die Schuß-Taste wird nicht verraten! Immerhin konnte ich mich dazu durchringen, Ihnen in den folgenden Abschnitten durch die ersten Stockwerke des Hochhauses zu helfen. Oder will ich Sie nur hereinlegen?



Von Schlüsseln, Türen und Fallen

Machen Sie sich erst einmal auf den Weg ins Hochhaus, indem Sie  drücken. Sie können das Tempo auch noch erhöhen, indem Sie erneut  drücken.

Den ersten Hasen sehen Sie bereits ziemlich bald von den oberen Stockwerken herunterkommen. Sie dürfen auf keinen Fall mit ihm

Vorsicht, Hase!

zusammenstoßen! Glücklicherweise gibt es gleich drei Ausweichmöglichkeiten:

- Sie springen mit  elegant über den Hasen hinweg.
- Sie kriechen mit  ebenso elegant unter dem Hasen hindurch.
- Sie verstecken sich im Aufzug, indem Sie dort einmal bzw. zweimal  drücken, um Ihre Spielfigur zum Stehen zu bringen.

Vorsicht, Falle!

Sobald Sie die erste Etage hinter sich haben, fahren Sie automatisch mit dem Aufzug und kommen im zweiten Stockwerk von rechts wieder heraus. Kurz vor dem Schlüssel heißt es wieder aufpassen: Hier ist nämlich eine Falle versteckt, die beim Betreten aufklappt und Sie mit einem akustischen „Kopfschütteln“ wieder eine Etage nach unten befördert.



Beim ersten Mal sind Sie bestimmt in die Falle getippt, oder? Macht aber nichts, denn Sie wissen ja nun, an welcher Stelle Sie mit  einen Sprung machen müssen!

Tür öffnen

An der Tür zum dritten Stockwerk bleiben Sie automatisch stehen. Haben Sie unterwegs den Schlüssel aufgelesen? Dann drücken Sie , und die Spielfigur beginnt langsam mit dem Aufschließen. Dann ist der Weg frei...

Das verdammte Telefon

Das Telefon in der dritten Etage lädt zum Telefonieren ein. Bleiben Sie also stehen, indem Sie ein oder zweimal  drücken (je nachdem, ob Sie die normale oder die schnelle Gehgeschwindigkeit eingestellt haben), und drücken Sie , um den Hörer abzunehmen.



Was jetzt passiert, sehen Sie in den Abbildungen 3.3, 3.4 und 3.5. Der Noid jagt Sie in die Luft und lacht sich anschließend darüber kaputt:

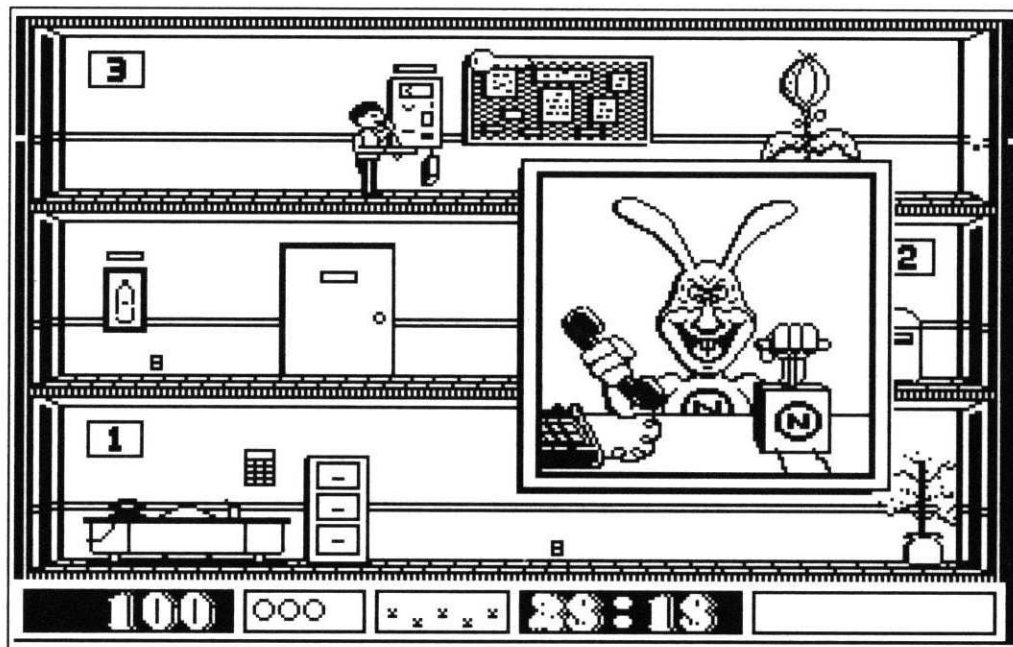


Abb. 3.3:
Dieser Noid führt
nichts Gutes im
Schilde...

Sie waren vor einer Viertelstunde noch Tierfreund und können Hasen plötzlich nicht mehr ausstehen? Dies ist kein Wunder – machen Sie aber nicht den Fehler, ab sofort kein Telefon mehr anzurühren. Denn nicht immer wartet ein Noid mit einer Bombe! In einigen Fällen finden Sie einen Schlüssel...

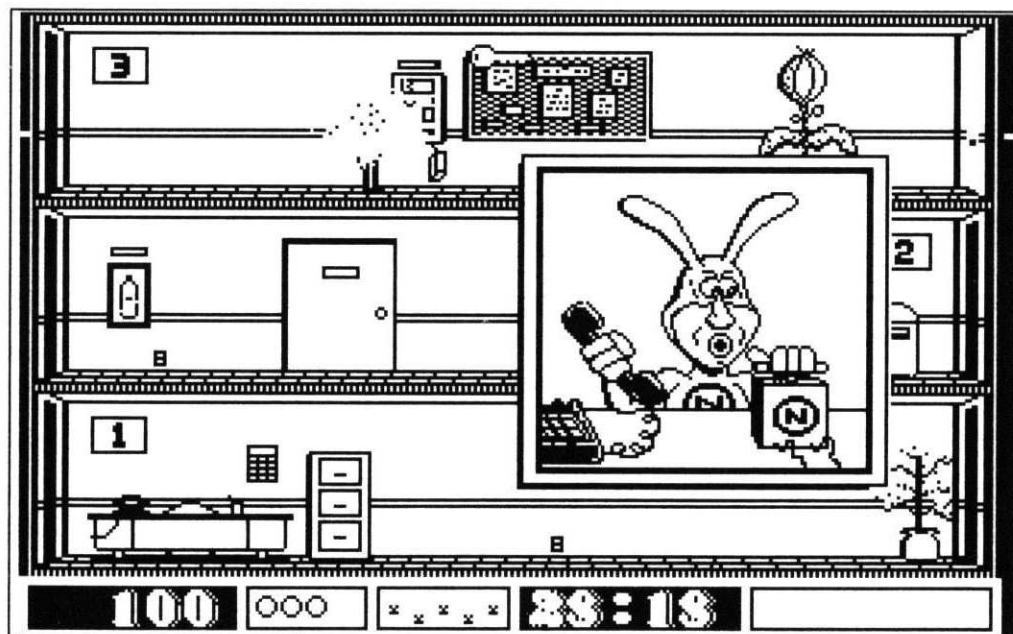
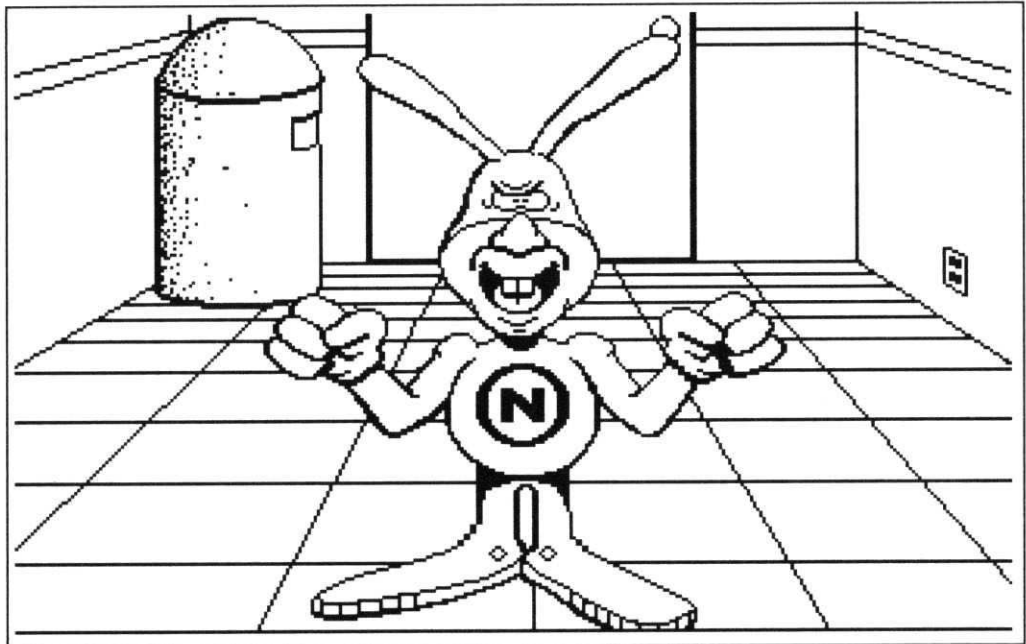


Abb. 3.4:
„Oh, die Bombe
geht ja wirklich
los...“

Abb. 3.5:
Das fiese Lachen
danach



You found a key...;

Nachdem Sie die ersten drei Stockwerke bewältigt haben, wechselt der Bildschirm und zeigt nun die Etagen 4, 5 und 6. Kein Telefon, nur Falltüren und weitere Noids lauern Ihnen auf.

Pizza-Granaten

Erst im neunten Stock erwartet Sie wieder ein neues Element: Mit den von Noids abgeschossenen Pizza-Granaten ist nicht zu spaßen! Entweder Sie verstecken sich im Aufzug, bis eine Feuerpause eintritt – oder Sie ducken sich rechtzeitig mit .

Telefon

Auch ein zweites Telefon steht in der neunten Etage bereit und wartet darauf, daß Sie den Hörer abnehmen. Diesmal lohnt sich die Aktion, denn Sie finden, wie in Abbildung 3.6 gezeigt, einen Schlüssel, den Sie später noch dringend benötigen werden!



Jetzt hab' ich aber wirklich genug verraten! Ob nun hinter weiteren Telefonen in den höheren Etagen Bomben, Schlüssel oder Code-Nummern verborgen sind, müssen Sie schon selbst herausbekommen. Auch wie Sie mit den schwerbewaffneten Noids zurechtkommen, wird Ihr Problem bleiben. Ich hoffe jedenfalls, daß Sie eventuelle anfängliche Vorurteile („Igitt, das ist ja uralte CGA-Grafik!“) inzwischen revidiert haben. Und ich darf verzwei-



Abb. 3.6:
Diesmal lohnt sich
der Griff zum
Telefon

felten Noid-Spielern verraten, daß ich es bislang auch „nur“ bis zum 24. Stockwerk geschafft habe...

Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

Taste(n)	Wirkung
→ ← ↓ ↑	Gehen, schneller gehen, stehenbleiben
□	in die Luft springen
↓	in Kriechstellung gehen
←	Türen öffnen, Telefonhörer abnehmen
Esc	Pause einlegen
Alt X	Spiel vorzeitig beenden
F3	Musik aus-/einschalten
F5	Musik abgehackt/fließend spielen
F4, F6	Soundeffekte aus-/einschalten
F9	alle Soundeffekte aus-/einschalten

IV. Kalakh

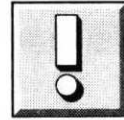
Kalakh oder auch Kalaha ist ein uraltes Brettspiel, das man auch nur mit Münzen spielen kann. Im Gegensatz zu Avoid the Noid geht es dabei nicht gerade hektisch zu – gefragt ist vielmehr strategisches Denken.

Die PC-Version in unserer Spielebox zeichnet sich durch zwei Besonderheiten aus:

- Zum einen bietet das Spiel eine hervorragende EGA- bzw. VGA-Grafik mit Mausunterstützung und Windows-ähnlichen Buttons und Dialogboxen.
- Zum anderen stammt das Spiel von Sergey Ryzhkov und gehört zu den wenigen Public-Domain-Programmen aus der früheren Sowjetunion.

Installation auf Festplatte

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



Kalakh 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 4-KALA.EXE mit

Kopieren

```
copy a:4-kala.exe c:\spiele ↵
```

in das neue Verzeichnis.

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

```
cd\spiele ↵
```

```
4-kala ↵
```

So spielen Sie Kalakh

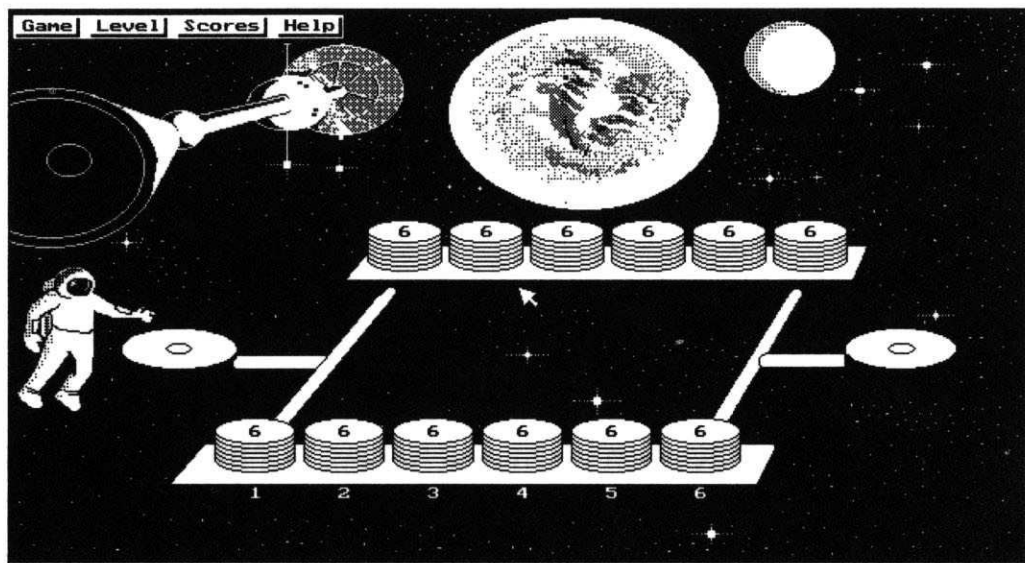
Bevor Sie Kalakh starten, sollten Sie sicherstellen, daß eine Maus angeschlossen und durch einen entsprechenden Treiber eingeklinkt ist. Notfalls läßt sich das Spiel aber auch mit der Tastatur steuern.



Um Kalakh zu starten, sind die beiden folgenden Befehlszeilen einzugeben:

Spielstart

Abb. 4.1:
Zunächst sind die
Münzen
gleichmäßig verteilt



```
cd\spiele <Return>
```

```
kalakh <Return>
```

Den Begrüßungsbildschirm mit der nach oben gestreckten Faust können Sie mit einem beliebigen Tastendruck abbrechen. Oder Sie warten einfach ein paar Sekunden und erreichen dann automatisch den in Abbildung 4.1 gezeigten Kalakh-Bildschirm.



Wenn Sie das Spiel bereits kennen, steht einem sofortigen Spielbeginn nichts im Wege. Sie müssen dazu nur wissen, daß die Münzstapel unten Ihnen gehören und daß Sie gegen eine Person namens „Jinnee“ spielen, die den Computer vertritt. Klicken Sie den gewünschten Münzstapel einfach mit der Maus an, bzw. geben Sie die darunterstehende Zahl ein – alles weitere erledigt das Programm für Sie.



Sie kennen Kalakh noch nicht? Dann werden Ihnen die folgenden Abschnitte weiterhelfen. Außerdem finden Sie am Ende eine Kurzreferenz, in der die zusätzlichen Möglichkeiten über die Menüpunkte von Kalakh besprochen werden. So können Sie beispielsweise die Spielstärke des Gegners heraufsetzen, Spielstände speichern, Ihren Namen eingeben und Hilfetexte abrufen.

Die Ausgangslage

Sie spielen gegen den Computer, der durch „Jinnee“ vertreten wird. Oben und unten sehen Sie jeweils sechs Stapel mit jeweils sechs Münzen, rechts und links je einen leeren Stapel, Kalakh genannt, den es zu füllen gilt.

Wichtig zu wissen: Die oberen Münzstapel sowie der linke Kalakh gehören Jinnee, während Sie mit den unteren Münzstapeln spielen und versuchen, den rechten Kalakh zu füllen.

Wer ist wer?

Was Sie erreichen müssen, dürfte Ihnen bereits jetzt schon klar sein: Auf dem leeren Kalakh am rechten Rand, den zunächst nur ein roter Punkt zierte, sollen so viele Münzen wie möglich aufgestapelt werden – sowohl eigene als auch Münzen des Gegners. Wer am Ende mehr Münzen auf seinem Kalakh angesammelt hat, ist Sieger, wobei das Spiel dann beendet ist, wenn sich auf den sechs oberen und unteren Stapeln keine einzige Münze mehr befindet.

Ziel des Spiels

Die Spielregeln

Was passiert nun, wenn Sie einen Ihrer sechs Münzstapel mit der linken Maustaste anklicken oder die darunterstehende Kennziffer eingeben?

Der erste Zug

Ganz einfach: Die dort befindlichen Münzen werden im Uhrzeigersinn auf die weiteren Stapel und Kalakhs (auch auf die Ihres Gegners) verteilt.

Klicken Sie beispielsweise den Münzstapel 1 an, erhöht sich die Zahl der Münzen auf den Stapeln 2 bis 6 auf jeweils sieben, die letzte Münze des Stapels findet sich auf Ihrem Kalakh wieder. Dieser Zug bietet sich als Eröffnung an, da auf diese Weise keine Münze beim Gegner landet und Sie zudem gleich noch einmal am Zug sind.

Beispiel

So geht es im Prinzip weiter, wobei zwischendurch natürlich auch Jinnee immer wieder versucht, Ihnen Münzen abzuluchsen.



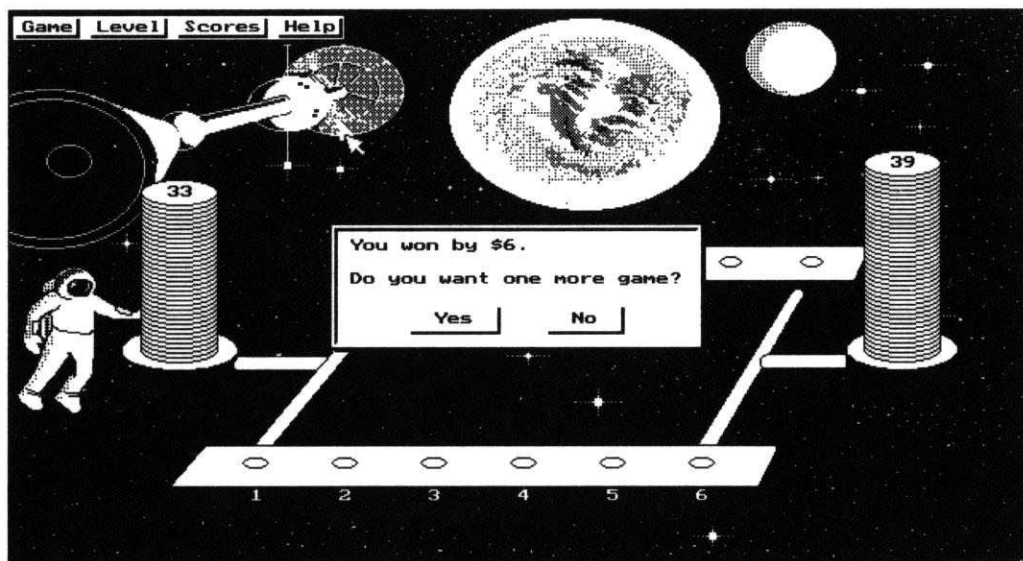
Drei wichtige Regeln, von denen Sie eine bereits kennengelernt haben, sind zu beachten:

- Kann die letzte Münze des angeklickten Stapels im eigenen Kalakh plaziert werden, sind Sie nochmals an der Reihe.
- Gerät die letzte Münze des angeklickten Stapels auf einen eigenen Stapel, der bereits leer ist, und befinden sich gleichzeitig gegnerische Münzen im gegenüberliegenden Stapel, laden all diese Münzen auf Ihrem Kalakh.
- Sind alle Ihre Stapel leer, werden sämtliche noch verbliebene Münzen auf den gegnerischen Stapeln dem Kalakh Ihres Gegners gutgeschrieben, und das Spiel ist beendet.

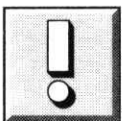


In Abbildung 4.2 sehen Sie, wie ich (wenn auch mit knappem Vorsprung) gewonnen habe. Beantworten Sie die Frage „Do you want one more game?“ einfach mit **[Y]**, sofern Sie Ihr Glück noch einmal versuchen möchten.

Abb. 4.2:
Knapper
Vorsprung, doch
ShareBert hat
gewonnen



Kurzreferenz zum Nachschlagen



Falls Sie nicht mit der Maus arbeiten, können Sie das Menü in der oberen linken Bildschirmecke mit **[F10]** aktivieren. Anschließend benutzen Sie die Pfeiltasten und rufen das gewünschte Menü bzw. den gewünschten Menüpunkt mit **[↵]** auf.

Das GAME-Menü

- Auswählen, um ein neues Spiel zu beginnen. *New Game*
- Auswählen, wenn Sie einen Spielstand abgespeichert haben und das betreffende Spiel fortsetzen möchten. Sofern kein eigener Dateiname angegeben wurde, können Sie die Vorgabe „savegame.klh“ mit  bestätigen. *Load Game*
- Auswählen, um den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Bestätigen Sie die Vorgabe mit , oder geben Sie nach Löschen mit  einen eigenen Dateinamen an. *Save Game*

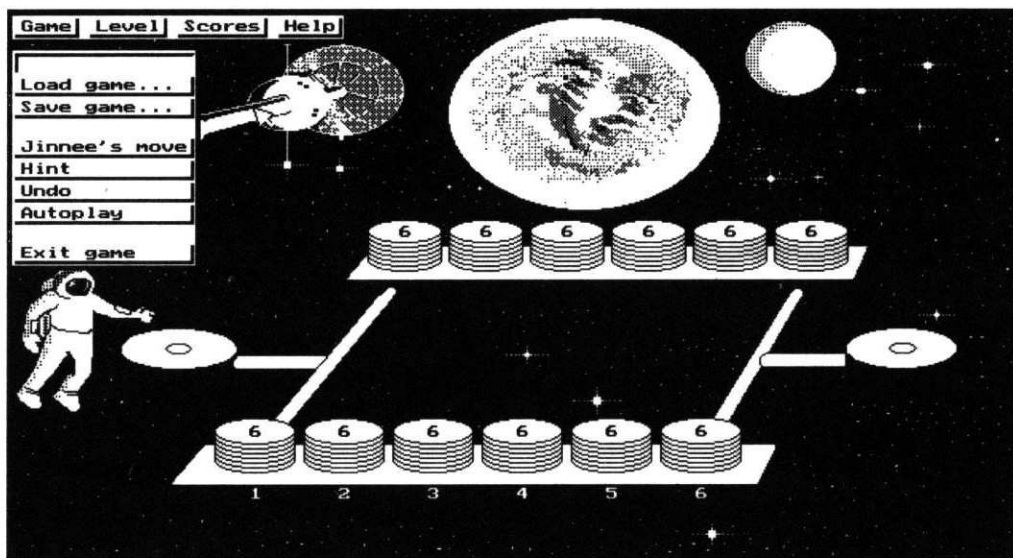


Abb. 4.3:
Das GAME-Menü
von Kalakh

- Auswählen, wenn Sie so großzügig sind und Ihrem Gegner Jinnee den ersten Spielzug überlassen. *Jinnee's move*
- Auswählen, wenn Sie einen Tip für Ihren nächsten Zug erhalten möchten. Der empfohlene Münzstapel blinkt anschließend kurz auf. *Hint*
- Auswählen, wenn Sie Ihren letzten Spielzug rückgängig machen möchten. *Undo*
- Auswählen, wenn ein komplettes Spiel automatisch ablaufen soll (für Demo-Zwecke). *Autoplay*

Exit game – Auswählen, wenn Sie Kalakh beenden möchten.

Das LEVEL-Menü



Beachten Sie, daß der Schwierigkeitsgrad nur zu Beginn eines Spiels verändert werden kann! Wählen Sie daher, falls nötig, zunächst „New Game“ aus dem GAME-Menü.

Beginner – Auswählen, wenn Ihnen die Vorgabe „Novice“ zu einfach ist.

Expert – Auswählen, wenn Sie auch als „Beginner“ ständig gewinnen.

Guru – Auswählen, wenn Sie alle übrigen Level als „Kinderkram“ empfinden und die Kalakh-Weltmeisterschaften gewinnen möchten.

Das SCORES-Menü



Beachten Sie bitte, daß der jeweilige Endstand eines Spiels nur dann gespeichert werden kann, wenn Sie vor dem Beginn eines Spiels über „Player“ Ihren Namen eingeben!

Score table – Auswählen, um die Tabelle der gespeicherten Spielergebnisse anzeigen zu lassen.

Player – Auswählen, den eigenen Namen eingeben und mit  bestätigen, damit das folgende Spiel in der Tabelle festgehalten wird.

Das HELP-Menü

Rules – Auswählen, um die genauen Spielregeln in mehreren Fenstern angezeigt zu bekommen.

Making Turns – Auswählen, wenn Sie wissen möchten, wie Spielzüge durchgeführt werden.

- Auswählen, wenn Sie wissen möchten, wie der Level gewechselt werden kann. *Setting a level*
- Auswählen, wenn Sie wissen möchten, wie ein neues Spiel gestartet wird. *Starting game*
- Auswählen, wenn Sie wissen möchten, wie Spielzüge zurückgenommen werden können. *Undoing...*
- Auswählen, wenn Sie wissen möchten, wie Sie Tips für den nächsten Spielzug erhalten können. *Getting a hint*
- Auswählen, wenn Sie wissen möchten, wie die Ergebnistabelle funktioniert. *Score table*
- Auswählen, wenn Sie wissen möchten, wie Sie den Namen des Spielers ändern können. *Player name*

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 von Programmen einen der hinten eingebundenen Bestellscheine 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. Sie können nun in aller Ruhe spielen. Zwei der Programme sind Public Domain, brauchen also nicht registriert zu werden (Avoid the Noid und Kalakh).

Shareware

Nutzen Sie jedoch Commander Keen IV oder Quadrax dauerhaft, sollten Sie sich direkt bei den Autoren 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 irgendein anonymer Software-Konzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben – das Geld fließt allein dem

Registrierung

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 IV erhalten Sie beispielsweise die Episode V kostenlos dazu. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, weitere Top-Games von Apogee wie „Duke Nukem“ und „Crystal Caves“ zu bestellen. Bei Quadrax gibt es anstelle von 20 sage und schreibe 111 (!) Spielrunden – außerdem können Sie weitere PROLINE-Spiele, alle mit Super-Grafik, beziehen:

- WitchBall (Strategiespiel mit 256 Farben)
- CrossQuiz (Wissensspiel mit Tausenden von Fragen)
- Laserbeam (Weltraum-Geschicklichkeitsspiel)

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie die Bestellscheine auf den letzten Seiten aus, und schicken Sie sie ab. Sofern Sie nicht mit Scheck bezahlen, können Sie die Seite einfach heraustrennen, oder Sie fertigen eine Fotokopie an und schicken diese in einem Briefumschlag an den Programmautor.

Stichwort- verzeichnis

1-KEEN.EXE 13
2-QUAD.EXE 33
3-KALA.EXE 51
4-NOID.EXE 41

A

AdLib-Soundkarte 25, 34
AUTOEXEC.BAT 15
Autoplay 56
Avoid the Noid 41
 Installation auf Festplatte 42
 Schlüssel, Türen und Fallen 44
 Spielanleitung 42
 Tastaturbefehle 48
 Telefone 45

B

Billy Blaze 16
Bomben 37
Boulder 22

C

Changer 38
Code-Nummern 48
Commander Keen IV 12
 Demo anschauen 18
 Gefahren 21
 Installation auf Festplatte 13
 Lösungsweg 26
 Probleme mit Tastatur 26
 Punktewertung 20
 Registrierung 60
 Schwierigkeitsgrad 19
 Speicherproblem 14
 Spielanleitung 18
 Spielstand speichern 24
 Tastaturbefehle 29
Commander-Keen-Story 16
CONFIG.SYS 15
CONFIGURE 24
Council Member 23

D

Dornen 22
DOS 5.0 16

E

Expanded Memory 16

F

FASTBIOS.SYS 14
Flammen 22

G

Gnosticus 17

H

Hint 56
Hüter des Orakels 17

I

Inchworm 22
Installieren 5

J

Jinnee 53
Jinnee's move 56
Joystick 25, 43

K

Kalakh 50
 Ausgangslage 53
 Ergebnistafel anzeigen 57
 GAME-Menü 55
 HELP-Menü 57
 Installation auf Festplatte 51
 Kurzreferenz 55
 LEVEL-Menü 56
 Name eingeben 57
 Schwierigkeitsgrad einstellen 56
 SCORES-Menü 56
 Spielanleitung 52
 Spielregeln 53
 Spielstand abspeichern 55
Kalakh-Bildschirm 52

L

Lick 22
Lifewater flask 23
LOAD GAME 24
Load Game 55

M

Mad Mushroom 22
magischer Boden 37
Magnete 38
Marginalien 4, 12

Maussteuerung 52
MOUSE.COM 14

N

Neural Stunner 23
New Game 19, 55

P

Photochyon 17
Pizza-Granaten 47
Pogo 20
Poison Slug 22
Princess Lindsey 23

Q

Quadrax 32
 Demo anschauen 35
 Grafikmodus 34
 Installation auf Festplatte 33
 konfigurieren 33
 Paßwort-System 35
 Registrierung 60
 Soundoption 34
 Spielanleitung 34
 Spielemente 36
 Tastaturbefehle 39

R

Referenz für Kalakh 55
Registrierungshinweise 59

S

SAVE GAME 24
Save Game 55
Score table 57
Setup-Programm 33
Shadowlands 19
ShareBert stellt sich vor 3, 10
Shareware-Prinzip 59
Shikadi 17
Sicherheitszonen 38
sinkendes Land 37
Skypest 22
Soundblaster 25
speicherresidente Programme 14
Super-VGA 25
Systemdateien
 anzeigen 14
 bearbeiten 15

T

Tastenkappen 4, 12
Teleporter 37

U

Undo 56
Unterverzeichnis SPIELE 33

W

Warmstart 15

Y

You found a key... 47

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von COMMANDER KEEN werden oder andere Apogee-Spiele ordern und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Commander-Keen-Spielepaket mit den Vollversionen der Episoden 4 und 5 für zusammen 69 DM
- ☐ Duke-Nukem-Trilogie auf AT-Diskette für 58,50 DM
- ☐ Crystal-Cave-Trilogie auf AT-Diskette für 58,50 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ per Nachnahme (+ 9 DM Versandkosten)
- ☐ mit beliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)
- ☐ mit Kreditkarte (Eurocard, American Express, Visa + 5 DM Versand, Nummer/Verfalldatum angeben!)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

PD-Service Lage
Friedrichstr. 29

4937 Lage/Lippe

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von QUADRAX werden oder andere PROLINE-Software ordern und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Quadrax-Vollversion mit 111 Leveln für 49 DM
- ☐ Witchball-Vollversion für 49 DM
- ☐ CrossQuiz-Vollversion für 39 DM
- ☐ Laserbeam-Vollversion für 29 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ per Nachnahme (+ 10 DM Versandkosten)
- ☐ mit beliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)
- ☐ Auslandsbestellung (+ 5 DM zusätzl. Versandk.)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

PRO LINE
Gebr.-Woge-Str. 16/17

3220 Alfeld (Leine)

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



DOS-Spielebox 2 – das ist eine vollgepackte 1,2-MByte-Diskette mit vier neuen ShareWare- und Public-Domain-Programmen für grenzenlosen Spielespaß unter MS-DOS bzw. DR DOS:

Commander
Keen IV

Keine Untertreibung: Das neueste Abenteuer von Weltraumheld Commander Keen eröffnet eine neue Dimension in Sachen ShareWare-Spiele! AdLib-, Soundblaster-, Super-VGA- und Joystick-Unterstützung (EGA- oder VGA-Karte und 550 KByte freier Arbeitsspeicher erforderlich).

Quadrax

Die Herausforderung für Gehirnakrobaten und solche, die es werden wollen. Mit faszinierender Grafik und AdLib-Soundkarten-Unterstützung (alle Grafikkarten)!

Avoid the Noid

Mögen Sie Hasen? Dann sollten Sie von diesem Spiel besser die Finger lassen, denn nach spätestens fünf Minuten werden Sie die niedlichen Tiere allenfalls noch als Braten akzeptieren (alle Grafikkarten) ...

Kalakh

Direkt aus Moskau kommt die Umsetzung des faszinierenden Logik-Spiels mit den zwölf Münzstapeln. Super-Grafik im Windows-Look! (EGA- oder VGA-Karte erforderlich, Maus empfohlen).

**Systemvor-
aussetzungen**

- *IBM-kompatibler 286er-, 386er- oder 486er-PC*
- *Festplatte*
- *Grafikkarte wie oben angegeben*

Best.-Nr. 9504

ISBN 3-8155-9504-5

Unverbindliche
Preisempfehlung

DM 19,80

öS 176,-



9 783815 595046

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
ShareWare**

SYBEX