



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



SYBEX

Apogee- Spielebox

Sechs starke
Spiele auf über
2 MegaByte:

*Crystal Caves
Jumpman Lives
Keen Dreams
Paganitzu
Pharaos Tomb
Word Rescue*

Zusätzlich:
Cheats, Lösungen,
Tricks etc. für
Apogee-Games!



SYBEX

**Geheime Tasten: So knacken Sie
Commander Keen 1 bis 6!**

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
Apogee-Spielebox

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

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: Jens Grabig

Redaktion: Claudia Haas

Satz: SYBEX-Verlag

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9565-3

1. Auflage 1993

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 © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	5
I. Installieren	7
Auf einen Blick	9
Hardwarevoraussetzungen	12
Installation auf Festplatte	13
Speicherprobleme beheben	14
II. Spielen	17
Crystal Caves	19
Jumpman Lives	23
Keen Dreams	26
Paganitzu	32
Pharaos Tomb	38
Word Rescue	41
III. Support	47
Das galaktische Alphabet	49
Life Generator für Commander Keen	50
Trainer für Keen 1, 2, 4 und Dreams	50
Anleitung für Keen 4 bis 6	51
Geheimtasten für Keen 1 bis 6	52
Trainer für Crystal Caves 1 bis 3	54
DukeMap für Duke Nukem 1	54
Trainer für Duke Nukem 2 und 3	55
25.000 Schuß für Secret Agent	55
Anleitung zum Cheaten	55
ShareBert's Registrierungshinweise	57

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 Apogee-Spielebox ist nur eine dieser Programmsammlungen. 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.

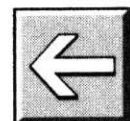
Einsteigen

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 Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Wenn Sie den Rest des Büchleins 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 daneben stehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte.



Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

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 Stichwörter, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden 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. Installieren



Auf einen Blick

In jeweils einer Zeile wurde auf der Cover-Rückseite bereits das Wichtigste zu den in diesem Paket enthaltenen Spielen gesagt. Etwas genauere Beschreibungen liefere ich Ihnen gleich - vorab aber einige Worte zum Spielehersteller Apogee:



Apogee

Wenn man nach einem Beweis dafür sucht, daß sich Shareware erfolgreich vermarkten läßt, ist Apogee das beste Beispiel! Vor allem in den USA tümmeln sich die Games auf den Bestsellerlisten. Und auch das Konzept „Teil 1 als Freeware - Teil 2 und 3 bei Registrierung“ ging auf.

Hinter dem Firmennamen (den man übrigens mit „höchste Punktzahl“ übersetzen könnte!) verbirgt sich ein lockeres Team von etwa 20 Programmierern, die Hits wie Commander Keen, Duke Nukem, Crystal Caves, Secret Agent, Paganitzu, Cosmo oder Monster Bash meist zu Hause am Schreibtisch programmiert haben.

Nun aber zu den sechs Games, die Sie in diesem ShareBert erwarten:

- Mylo Steamwitz ist die Hauptfigur in Crystal Caves, der als intergalaktischer Schatzsucher auf einem fremden Planeten landet, um dort möglichst alle Kristallminen auszubeuten. 16 Level in einem Spiel, das laut DOS-Shareware „bestimmt über lange Zeit hinweg für jede Menge Spielespaß“ sorgt.
- Erinnern Sie sich noch an den C64-Klassiker „Donkey Kong“? Apogee brachte 1991 eine Variante für den PC mit SoundBlaster-Unterstützung heraus. DOS-Trend schrieb zu Jumpman Lives: „Auch wenn die Grafik weniger fürs Auge bietet, als von den neuesten Apogee-Spielen gewohnt, der Spielwitz macht's allemal wett“.
- Wer kennt Commander Keen noch nicht, die wohl erfolgreichste Spieleserie aus dem Hause Apogee? Nach den Teilen 1 bis 6 wurde nun noch eine sogenannte „Lost Episode“ ausgegraben, bei der sich Keen mit frechem Obst und Gemüse herum-schlagen muß. Wie gewohnt mit hervorragender Grafik und SoundBlaster-Support!

Crystal Caves

Jumpman Lives

Keen Dreams

Paganitzu – Wer glaubt, daß der Name Apogee nur für Jump-and-Run-Spiele steht, wird bei Paganitzu eines Besseren belehrt: Zwar wird auch hier wieder einmal eine Höhle nach Edelsteinen abgesucht - diesmal geht es aber nicht um Schnelligkeit, sondern um Köpfchen. „Anhänger von Denk- und Geschicklichkeitsspielen kommen voll auf ihre Kosten“, schrieb die DOS-Shareware.

Pharaos Tomb – Miserable Grafik, grausamer Sound - Nach dem Starten von Pharaos Tomb werden Sie sich sicher fragen, was ShareBert dazu bewogen hat, dieses Spiel mit auf die Diskette zu packen.



Ganz einfach: Pharaos Tomb ist (abgesehen von dem Text-Adventure Kroz) das erste Apogee-Spiel überhaupt! Und wenn Sie sich eingespielt haben, werden Sie feststellen, daß auch ein solcher Oldie durchaus fesselnd sein kann ...

Word Rescue – Wer seine Kinder nicht mit Gewaltdarstellungen à la „Monster Bash“ oder „Halloween Harry“ konfrontieren möchte (diese neuen Apogee-Spiele wurden in diesem ShareBert bewußt ausgeklammert), findet hier ein absolut friedliches Lernspiel. Zwar gibt es auch hier Monster - doch die schauen recht niedlich drein, und ein Druck auf die Feuertaste bewirkt lediglich, daß der hilfreiche Benny Bookworm einen Eimer mit klebriger Masse auf die Bösewichte schüttet.



Übrigens: Nicht nur Kids von 4 bis 14 werden an Word Rescue Gefallen finden, das mit hervorragender Grafik und SoundBlaster-Unterstützung aufwartet. Auch der 28jährige ShareBert hat gerne ein Stündchen geopfert, um wenigstens die ersten Level zu knacken!

Support Und was erwartet Sie in den mit Teil III betitelten „Support“-Kapiteln im hinteren Teil des Buches?

Ganz besondere Leckerbissen für alle Freunde von Apogee-Spielen, die nicht das nötige Durchhaltevermögen besitzen und nach Tips, Tricks oder „Schummeltasten“ suchen:

- Für Commander Keen liefern wir neben dem galaktischen Alphabet einen „Life Generator“, einen Trainer für die Episoden 1, 2, 4 und Keen Dreams, eine deutschsprachige Anleitung für die Teile 4 bis 6 (exklusiv!) im WinWord-Format sowie Geheimtasten für die Folgen 1 bis 6. *Commander Keen*
- Für die Folgen 1 bis 3 von Crystal Caves gibt es einen Trainer, der Sie wahlweise unverwundbar macht oder Ihnen eine unbegrenzte Schußzahl zur Verfügung stellt. *Crystal Caves*
- Während für Duke Nukem 2 und 3 ebenfalls ein Trainer vorhanden ist, können wir für alle drei Folgen die sogenannte „DukeMap“ anbieten, die komplette Welten als Orientierungshilfe auf den Bildschirm lädt. *Duke Nukem*
- Wenn Sie Secret Agent spielen, werden Sie mit 25.000 Schuß Munition sicher mehr Erfolg haben als bei Ihren bisherigen Versuchen. *Secret Agent*

Wer sich ein wenig mit Programmeditoren, wie PC-Tools, auskennt, kann gespeicherte Spielstände aller unten aufgeführten Apogee-Spiele mit Hilfe einer deutschsprachigen Anleitung zum „Cheaten“ so manipulieren, daß z. B. beliebig viele Leben zur Verfügung stehen. *Cheaten*

- Pharaos Tomb
- The Monuments of Mars
- Dark Ages
- Commander Keen
- Duke Nukem
- Crystal Caves

Fehlen Ihnen noch Apogee-Spiele in Ihrer Sammlung? Einige der eben genannten Programme wurden bereits in anderen ShareBert-Titeln veröffentlicht:



- Commander Keen 1 in ShareBert Nr. 5
- Commander Keen 4 in ShareBert Nr. 11
- Cosmo in ShareBert Nr. 19
- Dark Ages, Secret Agent und Commander Keen 6 in ShareBert's MegaPack Spiele

Hardwarevoraussetzungen

Da sechs verschiedene Spiele auch unterschiedliche Anforderungen an die verwendete Hardware stellen, finden Sie in der untenstehenden Tabelle diejenigen Vorgaben, mit denen alle Games gespielt werden können:

- ☐ 286/386/486/Pentium-PC mit MS-DOS
- ☐ 3,5"-Diskettenlaufwerk
- ☐ Festplatte mit 4 MB freiem Speicher
- ☐ VGA-Grafikkarte
- ☐ 560 KB freier Arbeitsspeicher (für Keen Dreams)

SoundBlaster Drei der Spiele unterstützen zusätzlich eine SoundBlaster-Karte. Diese wird zwar nicht vorausgesetzt, steigert aber den Spielespaß, was übrigens auch für einen Farbmonitor gilt.

Arbeitsspeicher Bei Spielen beinahe schon ein Dauerthema ist der benötigte „freie Arbeitsspeicher“: Zwar lassen sich unter DOS die Systemdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS so einrichten, daß über 600 KB zur Verfügung stehen - doch viele Anwender kennen sich mit den Feinheiten nicht aus oder haben keine Lust, vor jedem Spiel ihren PC neu zu starten und nach jedem Spiel die Systemdateien wieder umzubenennen.



Zum Glück kann ich Sie etwas beruhigen, was diese Spielebox angeht: Lediglich Commander Keens Abenteuer „Keen Dreams“ zeichnet sich durch größeren Speicherhunger aus - bei den fünf anderen Spielen dürften keine Probleme auftreten. Und wie Sie notfalls Ihre Systemdateien editieren können, erfahren Sie im übernächsten Kapitel „Speicherprobleme beheben“.

Installation auf Festplatte

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



Die sechs in dieser Datei komprimierten Apogee-Spiele lassen 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 APOGEE, indem Sie die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Verzeichnis

```
cd\ ↵
```

```
md apogee ↵
```

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Ihr 3,5"-Diskettenlaufwerk, und kopieren Sie die Datei !APOGEE.EXE mit

Kopieren

```
copy a:*. * c:\apogee ↵
```

bzw.

```
copy b:*. * c:\apogee ↵
```

in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Spiele zu entpacken:

```
cd\apogee ↵
```

```
!apogee ↵
```

- Nachdem alle Dateien extrahiert wurden, können Sie die Ursprungsdatei löschen, um Speicherplatz zurückzugewinnen:

```
del !apogee.exe ↵
```



Versuchen Sie jetzt direkt, das Spiel Keen Dreams zu starten, indem Sie „start“ sowie ↵ eingeben. Gelingt dies, lesen Sie in Teil II unter „Keen Dreams“ weiter. Erhalten Sie dagegen nach Eingabe der Kennziffer 5 sowie einem Tastendruck die Meldung

„There is not enough memory available to play the game reliably ...“

brechen Sie das Programm zunächst mit Q ab und arbeiten den folgenden Abschnitt „Speicherprobleme beheben“ durch.

Speicherprobleme beheben

„There is not enough memory available ...“



Als ich Keen Dreams 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 orientieren Sie sich an der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung:

Systemdateien

- 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 ↵
```

Typische „Speicherfresser“ sind Maustreiber (MOUSE.COM), Beschleuniger für die Grafikkarte (FASTBIOS.SYS) sowie speicherresidente Programme, wie z. B. die DOS-Shell. Auch Treiber für ein CD-Laufwerk können der Grund für zu wenig freien Arbeitsspeicher sein.

2. Stellen Sie jetzt zunächst Sicherheitskopien Ihrer alten Systemdateien her, indem Sie nacheinander die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Sicherheitskopie

```
copy config.sys config.ori 
```

```
copy autoexec.bat autoexec.ori 
```

3. Um die entsprechenden Befehlszeilen zu löschen, laden Sie die Systemdateien mit einem Editor oder mit einem ASCII-Textprogramm.
4. Dort laden Sie zunächst die Datei CONFIG.SYS, löschen z. B. die Zeile „device=c:\dos\fastbios.sys“ und speichern die Änderungen ab.
5. Als nächstes laden Sie die Datei AUTOEXEC.BAT, löschen z. B. die Zeile „c:\windows\mouse.com“ und speichern die Änderungen ebenfalls ab.
6. Jetzt führen Sie einen sogenannten Warmstart durch, indem Sie die Tasten    gleichzeitig drücken.
7. Wenn Sie Keen Dreams jetzt starten, sollten keine Speicherprobleme mehr auftreten.

Laden

CONFIG.SYS

AUTOEXEC.BAT

Warmstart

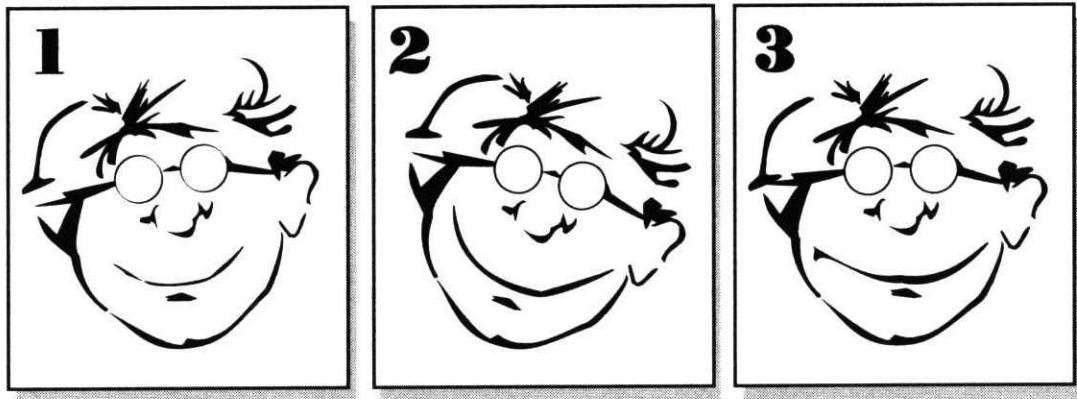
Wenn Sie nach dem Spielen mit Cosmo wieder mit Ihren alten Systemdateien arbeiten möchten, benennen Sie zunächst die fürs Spiel veränderten Dateien um, z. B. mit „ren config.sys config.spi“ etc. Anschließend benennen Sie die Originaldateien ebenfalls um, indem Sie „ren config.ori“ etc. eingeben.



Sollten auch weiterhin Speicherprobleme auftreten, gibt es noch einen weiteren Tip:

DOS 5.0 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.

II. Spielen



Crystal Caves



Abb. 2.1:
Titelbildschirm von
Crystal Caves

Um den in Abbildung 2.1 gezeigten Titelbildschirm zu erreichen, starten Sie Crystal Caves durch die Eingabe von

Start

cd\apogee ↵

cc1 ↵

und drücken anschließend eine beliebige Taste.

Ein weiterer Tastendruck öffnet das Hauptmenü, und durch die Eingabe des Kennbuchstabens **N** für „New Game“ gelangen Sie nach einem Vorspann, der mit **Esc** abgebrochen werden kann, zu der in Abbildung 2.2 gezeigten Ausgangssituation.

Hauptmenü

Links oben sehen Sie Mylo Steamwitz, Ihre Spielfigur. Sie können ruhig stehenbleiben und sich mit der Hintergrundstory vertraut machen, denn Gefahren drohen zunächst noch nicht ...

Story

Abb. 2.2:
Ausgangssituation
oberhalb der Mine

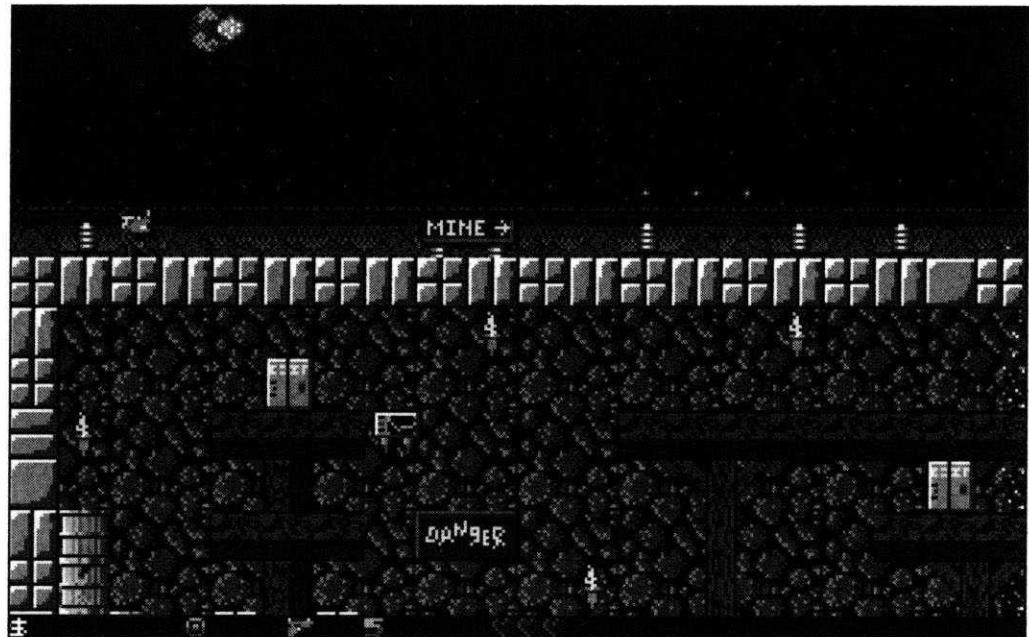


Abb. 2.3:
Mylo Steamwitz
steht vor dem
ersten Eingang



Sie sind auf dem Weg in die Kristallmine, deren Edelsteinvorkommen in insgesamt 16 Leveln möglichst restlos ausgebeutet werden sollen. Mit außerirdischen Monstern bekommen Sie es dabei zwar auch zu tun - Gefahr lauert aber außerdem in verrückt gewordenen Werkzeugen, lecken Wasserrohren und führerlosen Grubenwagen.

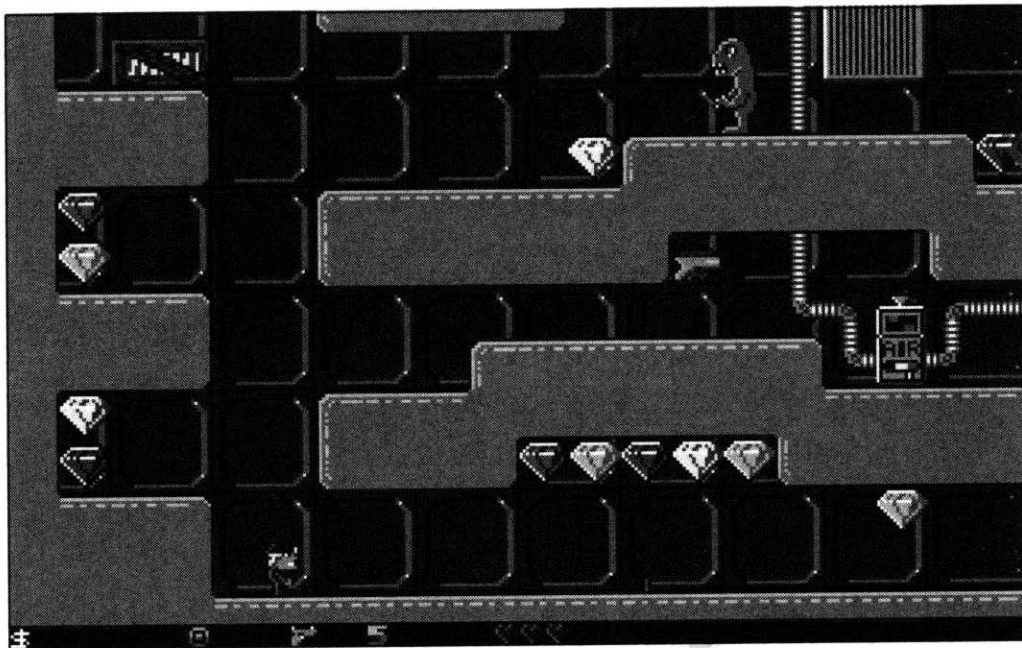
Steuern Sie Mylo zunächst mit , bis er in den Eingang der Grube hineinfällt. Welchen Level Sie als erstes ansteuern, bleibt Ihnen überlassen. ShareBert empfiehlt jedoch den in Abbildung 2.3 gezeigten Eingang. Sie erreichen ihn mit  und .

*Eingang
suchen*

Im ersten Level erwartet Sie die in Abbildung 2.4 gezeigte Ausgangssituation.



Abb. 2.4:
Ausgangssituation
im ersten Level



Bleiben Sie ruhig wieder kurz stehen, und machen Sie sich mit der Steuerung vertraut:

Steuerung

- Daß Sie Mylo mit  und  bewegen können, versteht sich von selbst.
- Um Gefahren auszuweichen, springen Sie mit  in die Luft, wobei der Sprung natürlich mit den Pfeiltasten kombiniert werden kann.
- Wenn es mit einem simplen Ausweichen nicht getan ist, müssen Sie mit  Ihre Waffe benutzen. Doch Vorsicht: Die Munition ist begrenzt und muß durch einzusammelnde Pistolensymbole immer wieder aufgefrischt werden!







Damit ist eigentlich schon alles gesagt. Ich möchte Ihnen nur noch drei kleine Tips mit auf den Weg geben - schließlich ist aller Anfang schwer:



- Wenn Sie im ersten Level nach rechts gehen und lange genug warten, kommt ein Grubenaufzug, auf den Sie einfach aufspringen und sich nach oben transportieren lassen können (siehe Abbildung 2.5).
- Wenn Sie einen Schalter sehen, sollten Sie ihn normalerweise in die andere Stellung bringen, indem Sie die Feuertaste **[Alt]** drücken (siehe Abbildung 2.6).
- Während die Edelsteine meistens nur 50 Dollar einbringen, steigert sich Ihr Vermögen durch eine Kirsche gleich um 5000 Dollar.

Abb. 2.5:
Mit dem
Grubenaufzug
geht's aufwärts!

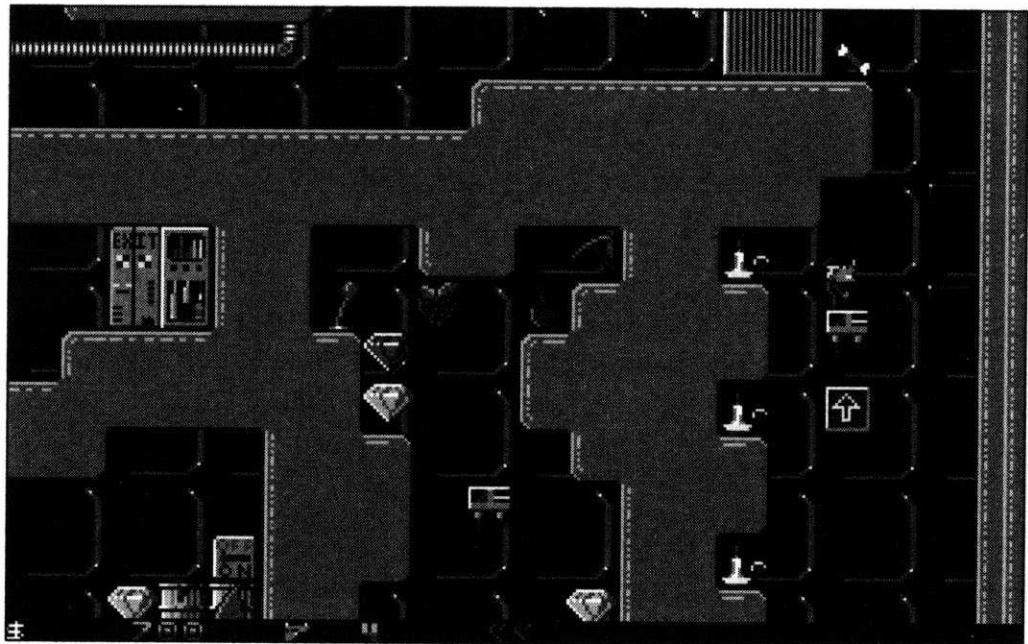




Abb. 2.6:
Schalter werden mit
Alt umgestellt

Sobald die roten Herzchen am unteren Bildschirmrand aufgebraucht sind, ist auch Ihr Leben ausgehaucht, und Sie müssen nochmal von vorn anfangen.

Einen Spielstand können Sie nur abspeichern, wenn Sie jeweils gerade einen Level erfolgreich abgeschlossen haben. Drücken Sie hierzu **Esc** sowie **S**. Mit **Esc** und **R** kann der alte Stand dann wieder abgerufen werden.

Speichern

Wenn Sie genug von den Kristallminen haben, können Sie Crystal Caves natürlich auch jederzeit abbrechen, indem Sie **Esc**, **Q**, **D** sowie **Z** (nicht **Y**!) eingeben.

Beenden

Jumpman Lives

Um das in Abbildung 2.7 gezeigte Hauptmenü zu erreichen, starten Sie Jumpman Lives durch die Eingabe von

Start

cd\apogee **↵**

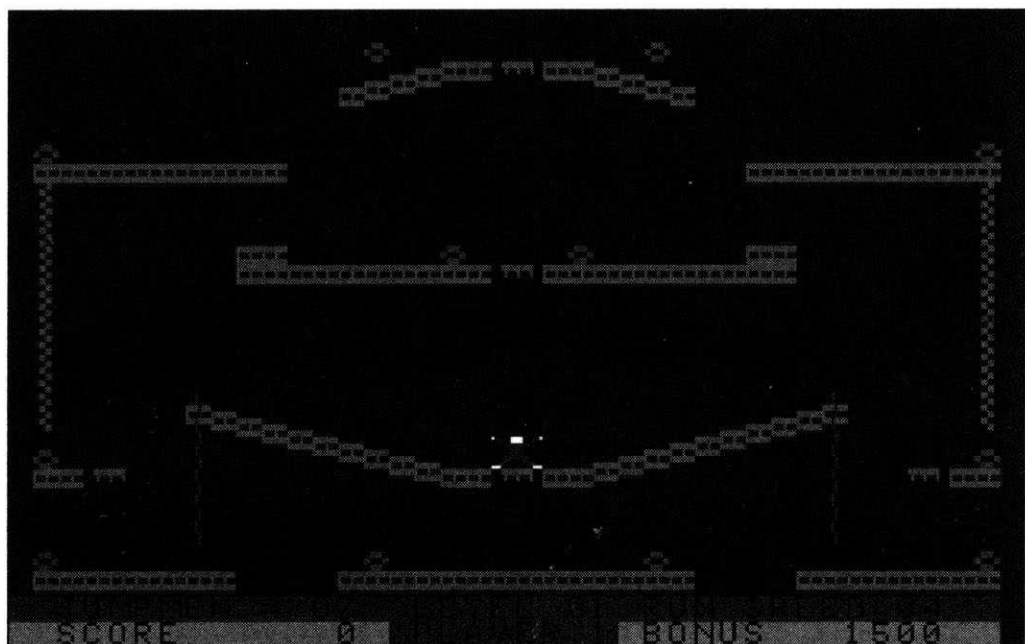
jman **↵**

und drücken anschließend eine beliebige Taste.

Abb. 2.7:
Hauptmenü von
Jumpman Lives



Abb. 2.8:
Ausgangssituation
im ersten Level

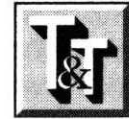


Mitspieler

Sofern Sie die PC-Umsetzung des C64-Klassikers zu zweit, zu dritt oder zu viert spielen möchten, drücken Sie zunächst entsprechend oft die Taste **[P]** für „Player“.

Ansonsten können Sie Jumpman direkt mit **[S]** starten, um die in Abbildung 2.8 gezeigte Ausgangssituation zu erreichen.

Sofern eine SoundBlaster-Karte angeschlossen ist, wird diese erkannt und auch unterstützt. Wünschen Sie keine Soundunterma-
lung, müssen Sie Jumpman mit „jman /nosound“  aufrufen.



Daß es bei Jumpman um einen Anti-Terror-Einsatz auf dem Pla-
neten Saturn geht, tut eigentlich nichts zur Sache. Viel wichtiger
ist Ihre Aufgabe, alle in einem Level versteckten und braun dar-
gestellten Bomben durch simples Aufsammeln zu entschärfen.

Story

Hierzu verwenden Sie die Pfeiltasten  bzw. , klettern mit 
bzw.  auf Leitern herum und hüpfen mit  in die Höhe, um
z. B. feindlichen Geschossen auszuweichen.

Steuerung

Das Hauptproblem besteht darin, daß Jumpman zwar springen
und klettern, auf keinen Fall aber von dem Gerüst herunterfallen
darf, denn dann wäre das erste der sieben Leben verspielt (siehe
Abbildung 2.9)!



Falls Ihnen alles viel zu schnell geht, können Sie durch einfaches
Drücken der Tasten  bis  das Tempo verlangsamen. Analog
hierzu läßt sich die Geschwindigkeit natürlich auch noch steigern,
und zwar mit  bis .

Spieltempo

In Abbildung 2.10 sehen Sie als kleinen Vorgeschmack die Aus-
gangssituation des zweiten Levels. Ein Beweis dafür, daß Share-
Bert zumindest die erste Runde überstanden hat!

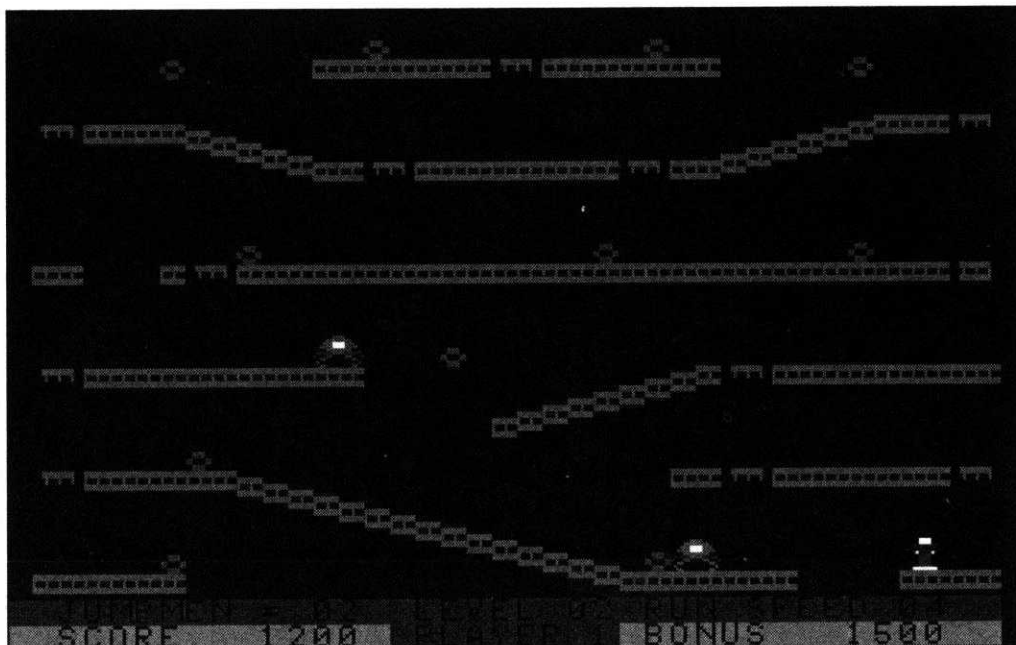
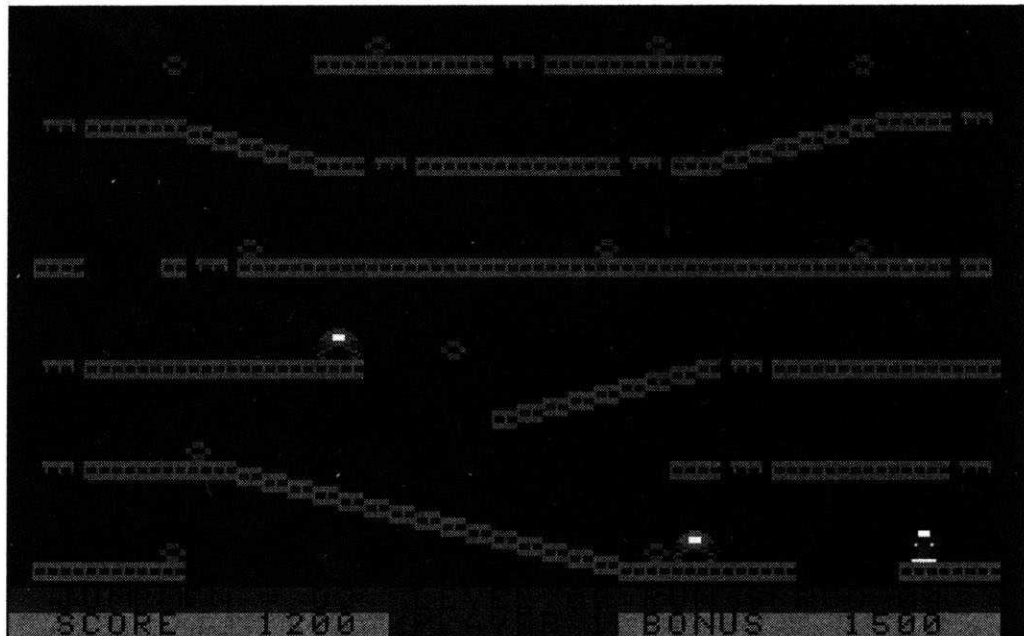


Abb. 2.9:
Jumpman nach
dem Fall

Abb. 2.10:
Ausgangssituation
im zweiten Level

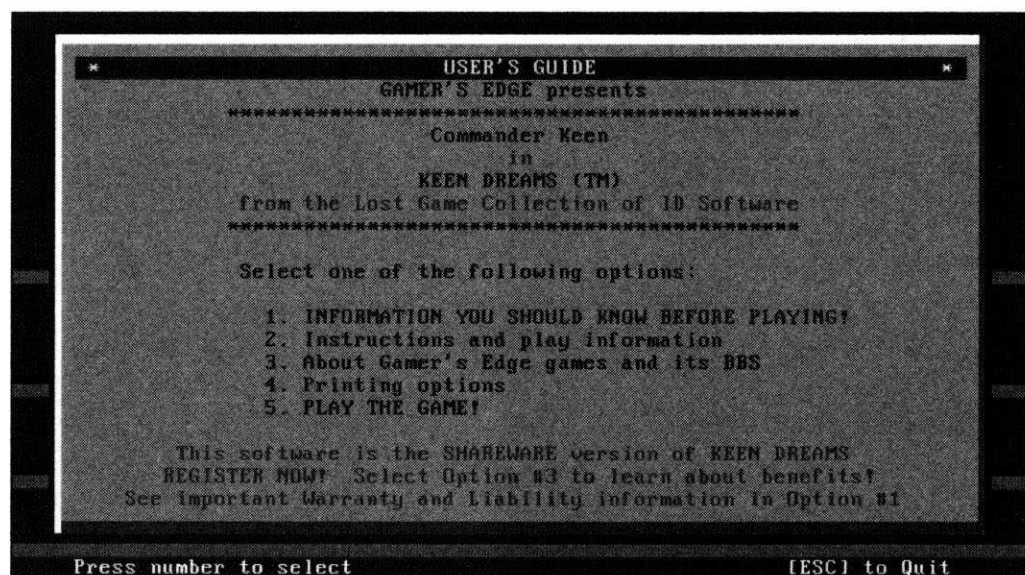


Beenden

Jetzt müssen Sie nur noch wissen, wie Sie aus Jumpman wieder herauskommen: Drücken Sie einfach **[Esc]**, **[Z]** (nicht **[Y]**!) und nochmals **[Esc]**.

Keen Dreams

Abb. 2.11:
Startmenü von
Commander Keen
in „Keen Dreams“



Um die „verlorengegangene“ Episode von Commander Keen zu starten und zunächst das in Abbildung 2.11 gezeigte Startmenü zu erreichen, geben Sie einfach die beiden folgenden Befehlszeilen ein:

cd\apogee 

start 

Vorsicht ist bei nicht 100% kompatiblen Super-VGA-Grafikkarten geboten: Falls nach dem ersten Start irgendwann der Bildschirm verrückt spielt, müssen Sie das Game zunächst beenden und mit „start /comp“  neu starten! Ein anderes mögliches Problem (zu wenig Arbeitsspeicher) wurde bereits in Teil I angesprochen.

Start

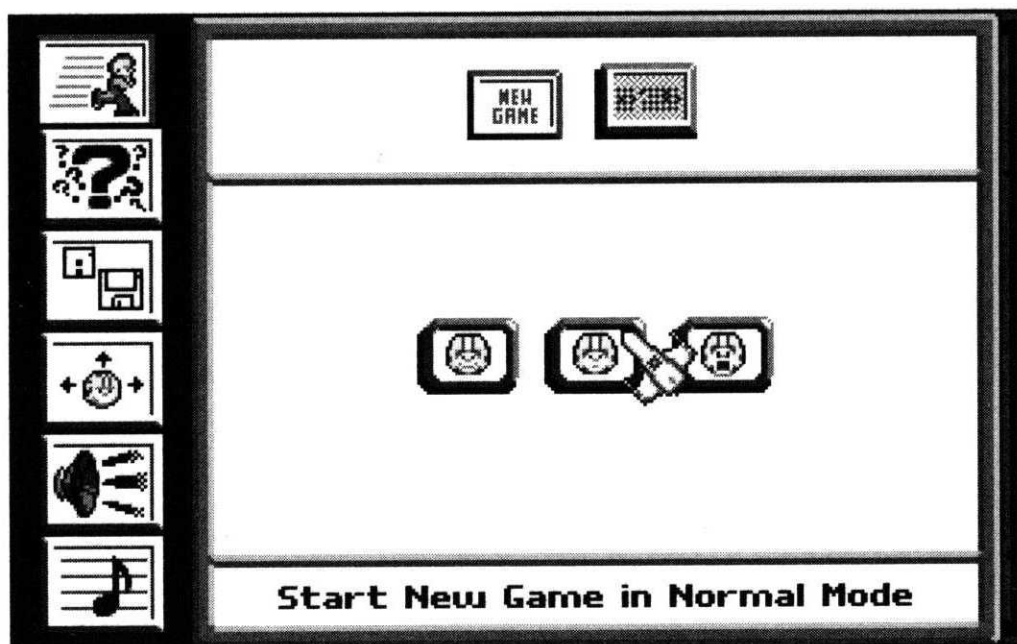


Abb. 2.12:
Hier wird der
Schwierigkeitsgrad
bestimmt

Nachdem Sie die Kennziffer  sowie eine beliebige Taste gedrückt haben, erscheint der bereits auf dem Cover gezeigte Titelscreen, ehe Sie mit einem weiteren Tastendruck das Steuerungsmenü (siehe Abbildung 2.12) erreichen.

*Steuerungs-
menü*

Um das Spiel im normalen Modus zu starten, brauchen Sie lediglich  oder die linke Maustaste zu drücken. Für den Anfang empfiehlt sich aber der „Easy“-Level, für den Sie zunächst  drücken oder mit der linken Maustaste gleich das linke Keen-Symbol anklicken.

Schwierigkeit

Sound Falls eine SoundBlaster-Karte nicht automatisch erkannt wird, klicken Sie das Lautsprecher- sowie das Notensymbol an. Soll die Soundausgabe auf den PC-Lautsprecher umgeleitet werden, wird nach dem Lautsprecher- das PC-Symbol aktiviert.

Ausgangssituation Jetzt aber zur Sache: Nach dem Start befinden Sie sich im sogenannten „Land of Tuberia“ (siehe Abbildung 2.13). Durch Fahnen gekennzeichnet, finden Sie hier eine ganze Reihe von Leveln, die jeweils mit **[Strg]** betreten werden können.

Abb. 2.13:
Das „Land of
Tuberia“

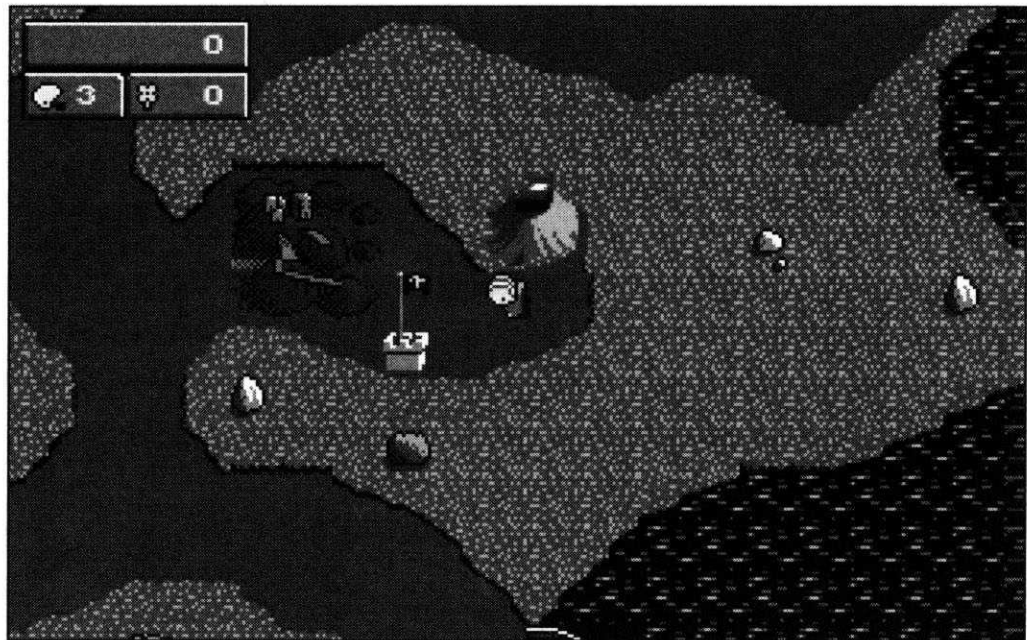
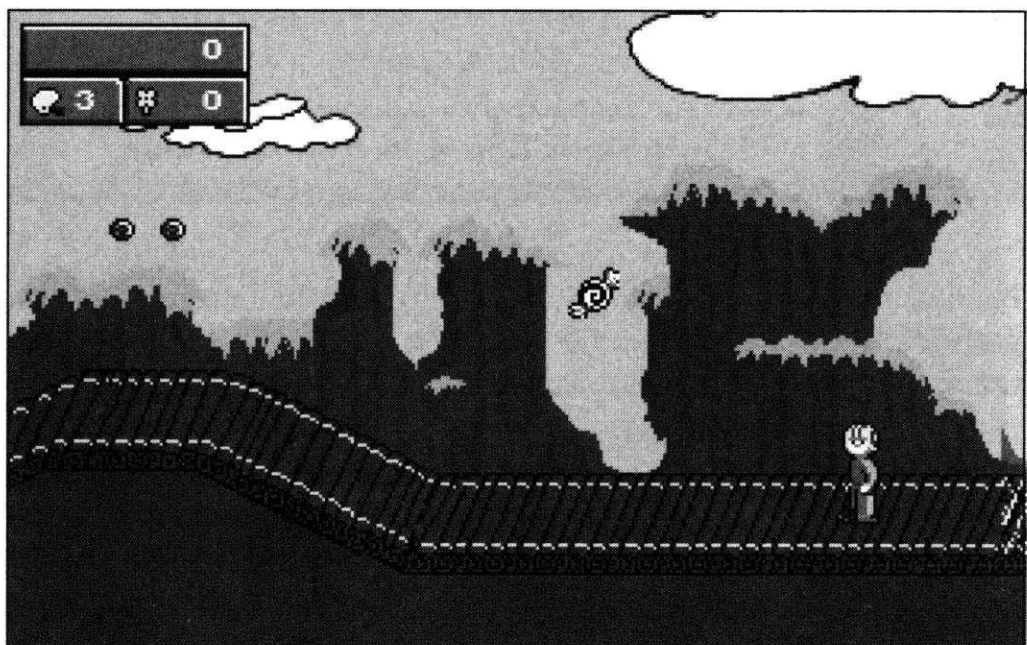


Abb. 2.14:
Ausgangssituation
im ersten Level



Zunächst bleibt Ihnen allerdings nichts anderes übrig, als mit  sowie  den ersten Level zu betreten, der sich Ihnen, wie in Abbildung 2.14 gezeigt, präsentiert.

Level 1

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Commander Keen hat die Aufgabe, King Boobus Bombs, den Herrscher des vegetarischen Landes Tuberia, zu besiegen. Als „Waffe“ stehen ihm sogenannte „Flower Powers“ zur Verfügung, mit denen er sich gegen das wütende Obst und Gemüse (unter anderem haben Sie es mit Killer-Tomaten und wütenden Pommes Frites zu tun) zur Wehr setzen kann.

Story

Mit anderen Worten: der absolute Nonsens. Aber es macht einen Riesenspaß, wie Sie gleich selbst feststellen werden!



Steuerung

Die Steuerung ist an die anderen Episoden von Commander Keen angelehnt:

- , : Gehen
- , : Stangen benutzen
- : Springen
- : Flower Power werfen

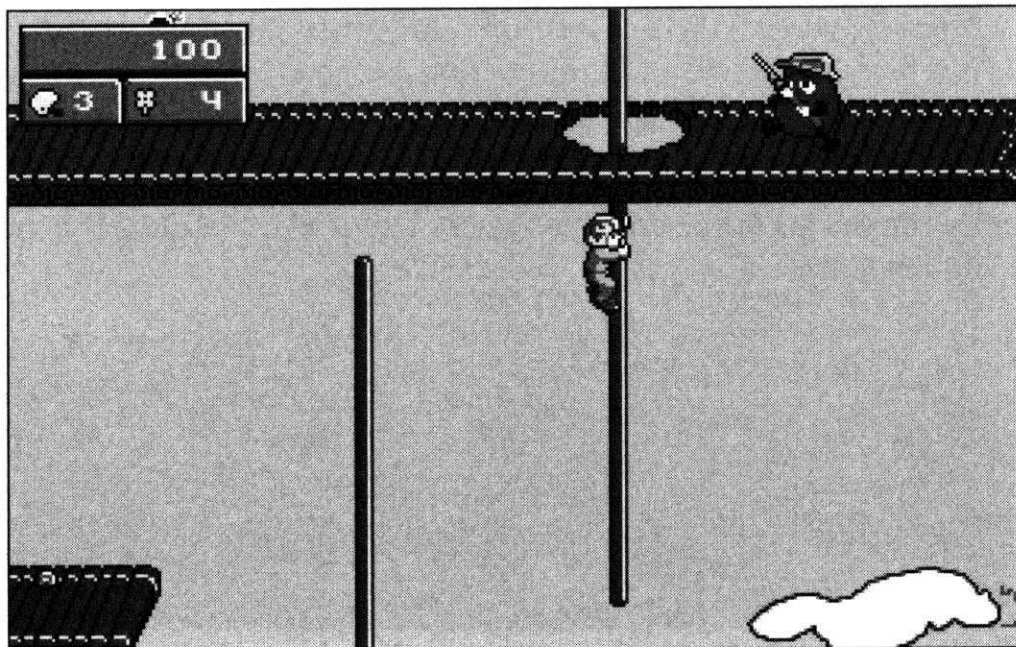


Abb. 2.15:
Mit dieser
bewaffneten
Kartoffel ist nicht
zu spaßen!



Der erste Level ist zwar noch relativ einfach zu bewältigen - trotzdem habe ich einige Tips und Tricks für Sie zusammengestellt:



- Als erstes werden Ihnen wütende Möhren begegnen, die allerdings harmlos sind. Aufpassen müssen Sie lediglich, wenn ein Abgrund in der Nähe ist, denn dann könnte Sie eine Möhre genau dorthin drängeln.

Flower Power

- Vor der in Abbildung 2.15 gezeigten Kartoffel müssen Sie auf der Hut sein! Am besten „benebeln“ Sie dieses böartige Gemüse, indem Sie mit **[Alt]** eine Flower Power abfeuern. Doch Vorsicht: Die betäubende Wirkung reicht nur für einige Sekunden!
- Sollte eine Flower Power ihr Ziel verfehlen, können Sie sie wieder einsammeln - wenn Sie schnell genug sind! Außerdem sind weitere Flower Powers im Spiel verstreut und warten nur darauf, gefunden zu werden.

Kletterstange

- Ist eine Kletterstange mit **[↑]** nicht direkt zu erreichen, müssen Sie zunächst mit **[Strg]** an die Stange springen und sich dann erst mit **[↑]** hochziehen.

Speichern

- Der Spielstand kann jederzeit gespeichert werden: Drücken Sie hierzu **[Esc]**, klicken Sie links oben das Diskettensymbol an, drücken Sie den „SAVE“-Button, und geben Sie einen beliebigen Namen ein, den Sie mit **[↵]** bestätigen müssen. Abrufen können Sie den Spielstand auf dieselbe Weise, nur daß Sie dann den „LOAD“-Button anklicken müssen.

Levelende

- Der erste Level ist beendet, wenn Sie das „EXIT“-Schild passiert haben (Abbildung 2.16).

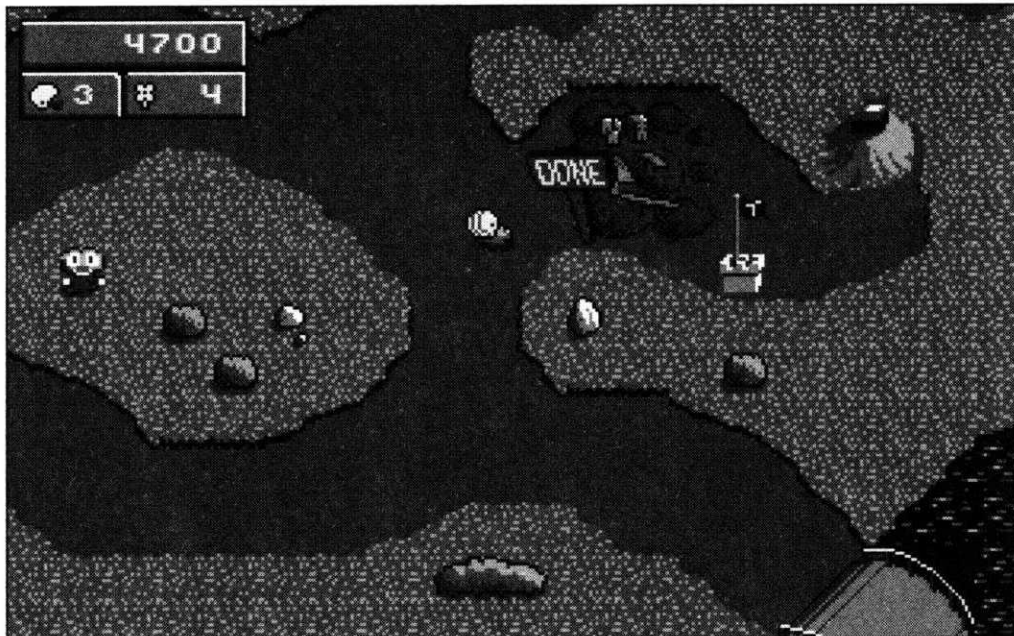


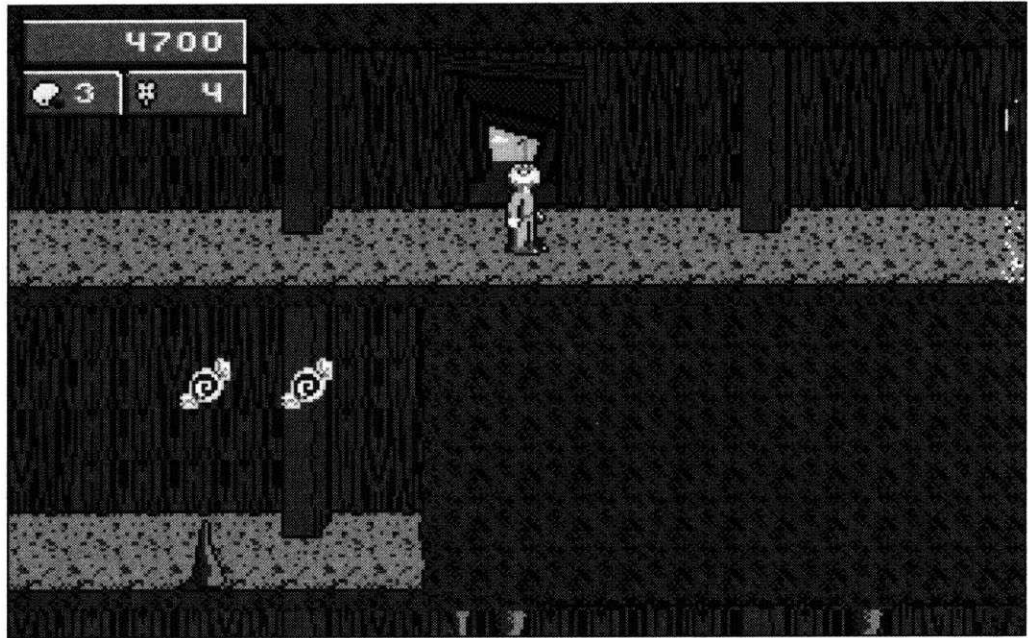
Abb. 2.16:
Der erste Level ist
einfach zu knacken

Welchen Level Sie als nächstes ansteuern, bleibt Ihnen überlassen. In den beiden folgenden Abbildungen 2.17 und 2.18 sehen Sie als Beispiel, wie ShareBert sich für den Höhleneingang entscheidet, ihn mit **[Strg]** betritt und sich daraufhin in den „Melon Mines“ befindet.



Abb. 2.17:
Auf der Suche nach
dem nächsten
Abenteuer ...

Abb. 2.18:
... geht's zum
Beispiel in die
„Melon Mines“



Beenden Genug gespielt? Dann drücken Sie **[Esc]** und bestätigen den „EXIT“-Button mit **[↵]**.

Paganitzu

Start Auf zum nächsten Abenteuer, bei dem es ausnahmsweise einmal nicht um Schnelligkeit geht, sondern Gehirnakrobatik gefordert ist. Um Paganitzu zu starten, geben Sie die beiden folgenden Befehlszeilen ein:

```
cd\apogee [↵]
```

```
paga1 [↵]
```

Konfigurieren Um das Spiel zu konfigurieren, werden Sie normalerweise zunächst **[1]** für „EGA/VGA“, dann **[1]** für „Keyboard“ und schließlich ein drittes Mal **[1]** für „Sound ON“ eingeben.

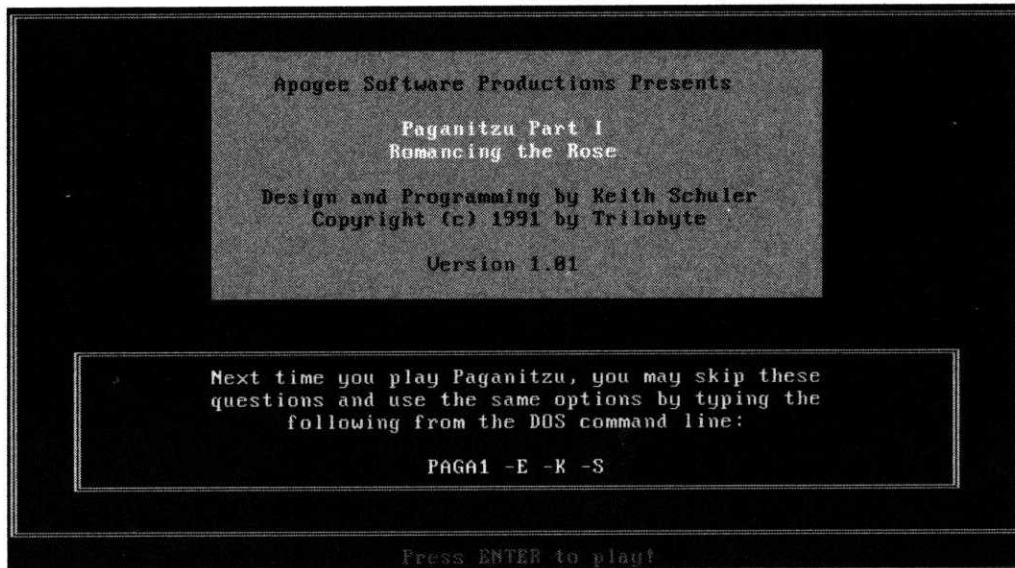


Abb. 2.19:
Mit Parametern ist
ein schnellerer
Start möglich



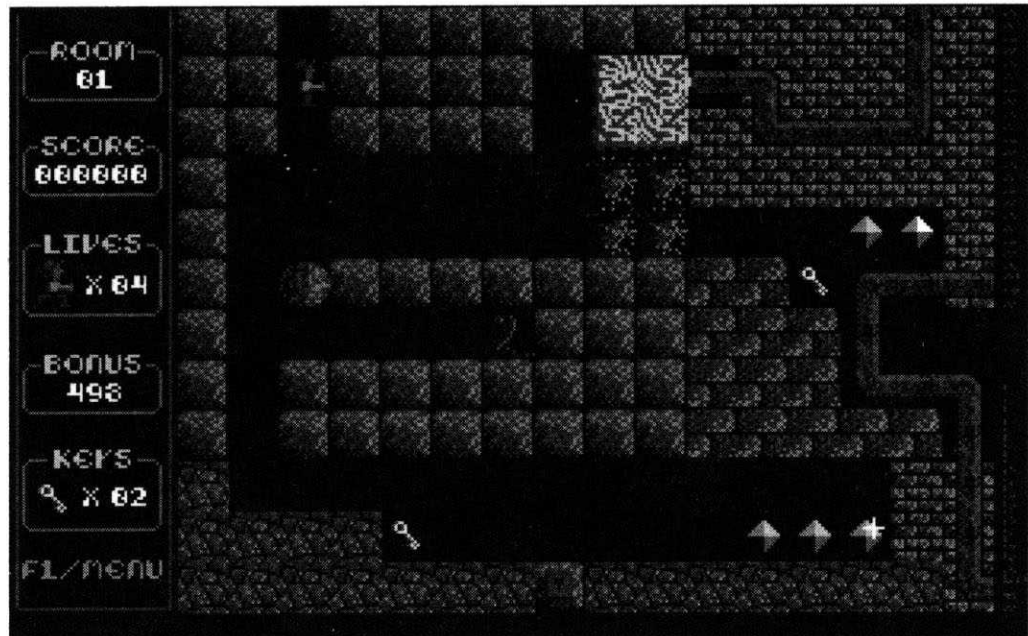
Abb. 2.20:
Hauptmenü von
Paganitzu

Bevor Sie mit  einen mit  abbrechbaren Vorspann sowie das in Abbildung 2.20 gezeigte Hauptmenü erreichen, zeigt ein Hinweisbildschirm, mit welchen Startparametern Sie Paganitzu beim nächsten Mal schneller aufrufen können (siehe Abbildung 2.19). Bei den eben genannten Einstellungen lautet die Befehlszeile dann wie folgt:



paga1 -e -k -s 

Abb. 2.21:
Ausgangssituation
im ersten Level



Level 1 Drücken Sie erneut zweimal , dann sehen Sie Ihre Spielfigur namens Alabama Smith am oberen Ende des ersten Labyrinths (siehe Abbildung 2.21).

Ziel Das Ziel besteht jeweils darin, an den bzw. die Schlüssel heranzukommen und dann an den unteren Bildschirmrand zu marschieren, um den nächsten Raum zu erreichen.

Steuerung Zur Steuerung stehen Ihnen bei Paganitzu lediglich die vier Pfeiltasten zur Verfügung.



Da Sie nicht schießen können, müssen Sie Ihre Gegner (im ersten Level eine Giftschlange) einsperren. Sobald Sie beide Schlüssel gefunden haben, leuchtet am unteren Bildschirmrand ein Pfeil auf, der den Ausgang zum zweiten Level markiert (siehe Abbildung 2.22).

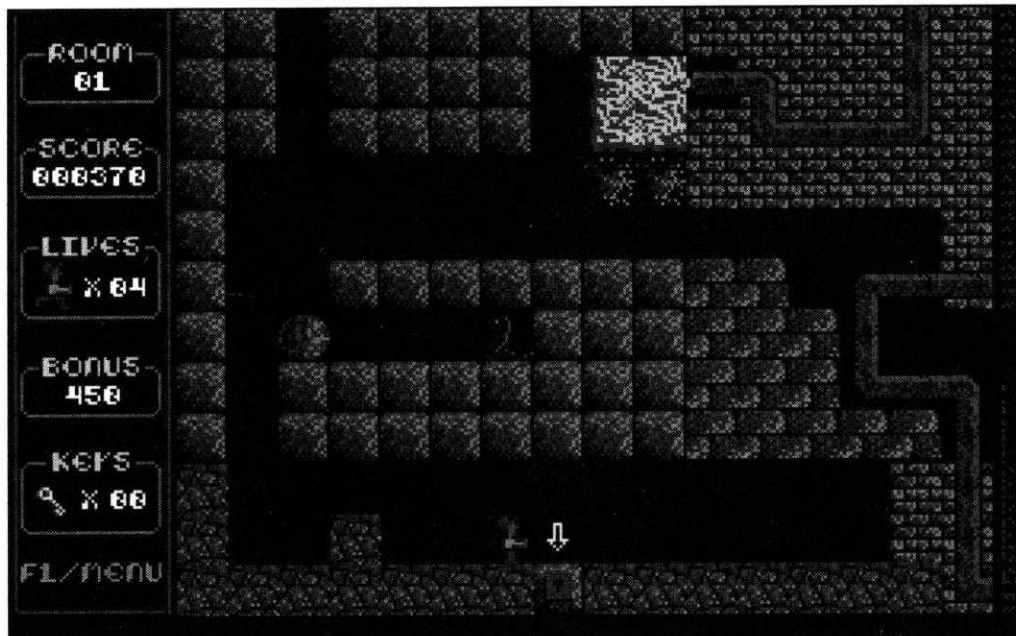


Abb. 2.22:
Hier blinkt der
Ausgang zum
nächsten Level auf

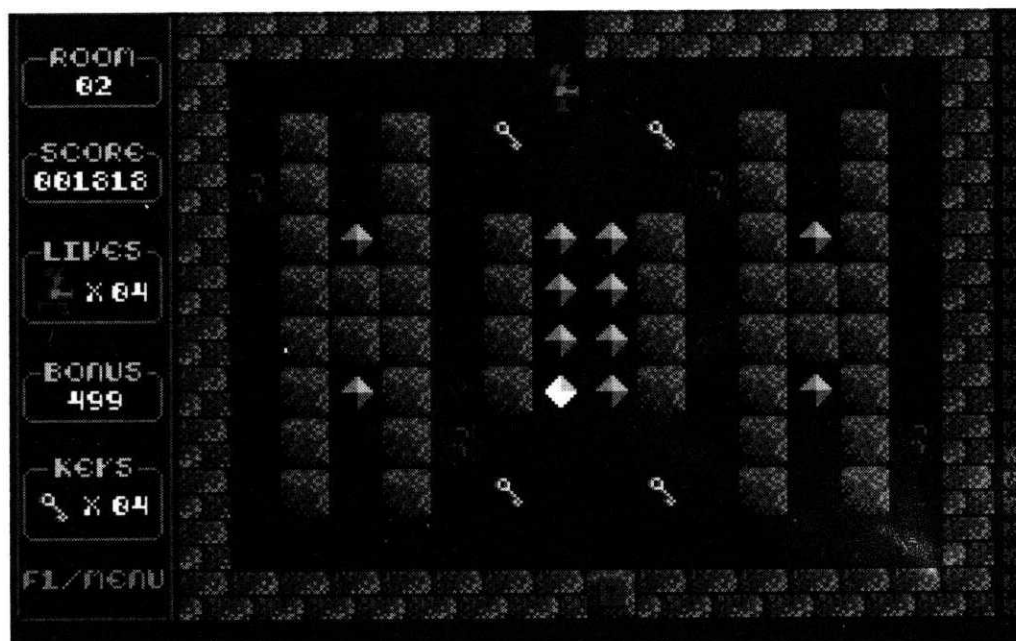


Abb. 2.23:
Ausgangssituation
im zweiten Level

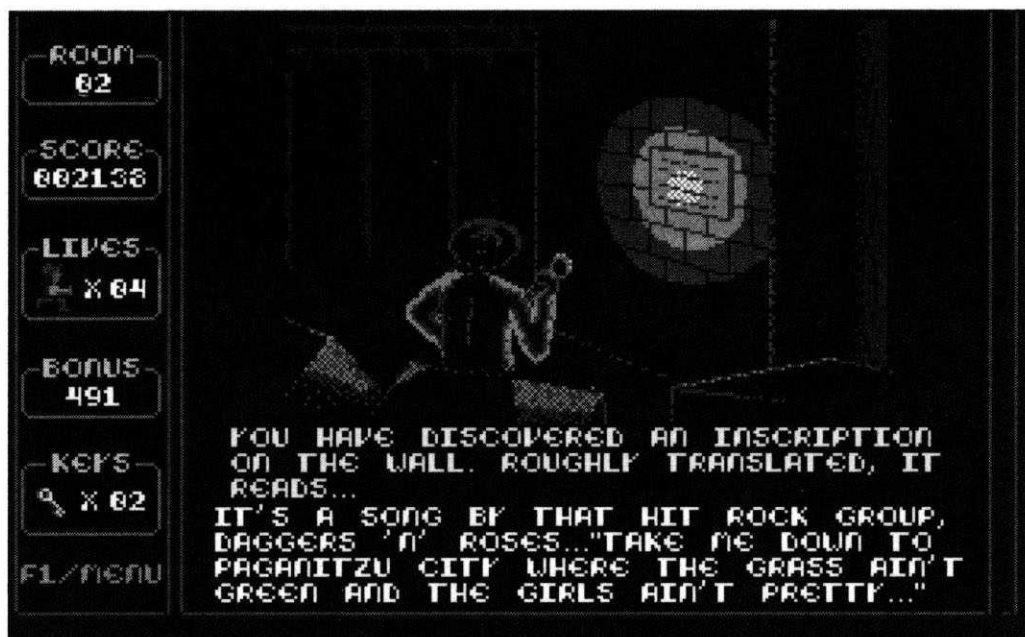
Sehen Sie den ersten Level einfach als Übung an! Da es nicht immer so einfach bleibt, hier ein paar Tips zum zweiten Raum:

- Wie an der in Abbildung 2.23 gezeigten Ausgangssituation zu sehen, müssen Sie nun schon vier Schlüssel aufsammeln, um weiterzukommen.



- Nehmen Sie sich vor den roten Käfern in acht und verzichten Sie lieber auf ein paar Diamanten, anstatt eins Ihrer Leben aufs Spiel zu setzen! Die Käfer erwischen Sie auch dann, wenn Sie sich lediglich auf einem Nachbarfeld befinden.
- Hinter einem der Diamanten verbirgt sich eine geheime Botschaft (siehe Abbildung 2.24), die Ihnen 500 Bonuspunkte einbringt.

Abb. 2.24:
Wo ist die geheime
Botschaft
versteckt?



Auch den zweiten Level konnte ich auf Anhieb mit Bonuspunkten abschließen (siehe Abbildung 2.25). Ich kann Ihnen aber jetzt schon verraten: Mit drei giftspuckenden Schlangen und sechs Schlüsseln wird es ab Level 3 wirklich knifflig!

Speichern

Zum Glück lässt sich der aktuelle Spielstand jederzeit abspeichern: Drücken Sie hierzu **[Esc]**, um das in Abbildung 2.26 gezeigte Menü zu erreichen, bestätigen Sie den Eintrag „SAVE YOUR GAME ...“ mit **[↵]**, markieren Sie eine von fünf möglichen Dateien, und drücken Sie erneut **[↵]**.

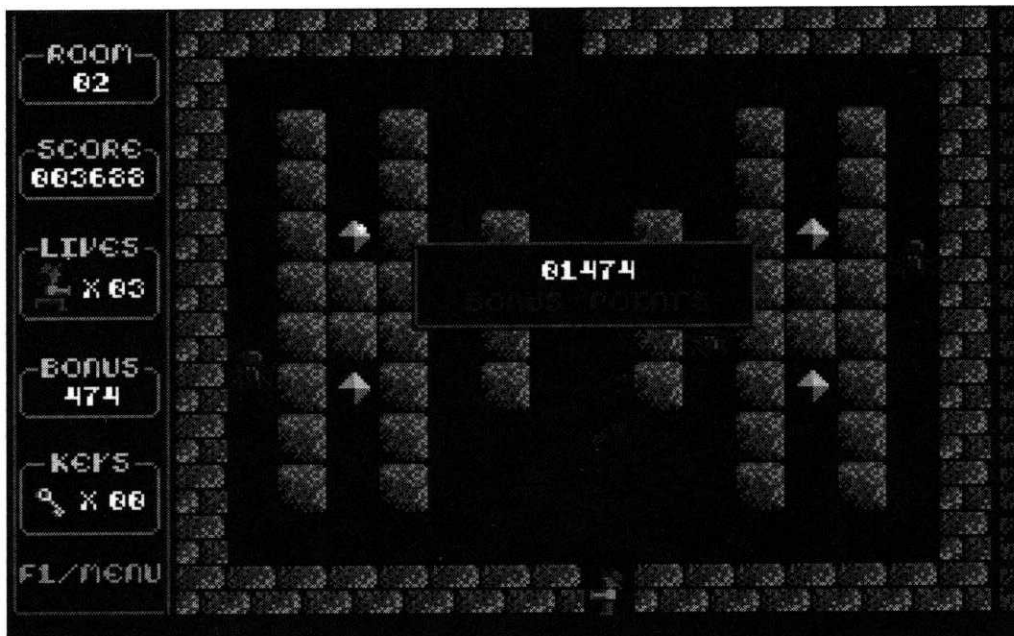


Abb. 2.25:
ShareBert hat
auch den zweiten
Level geknackt

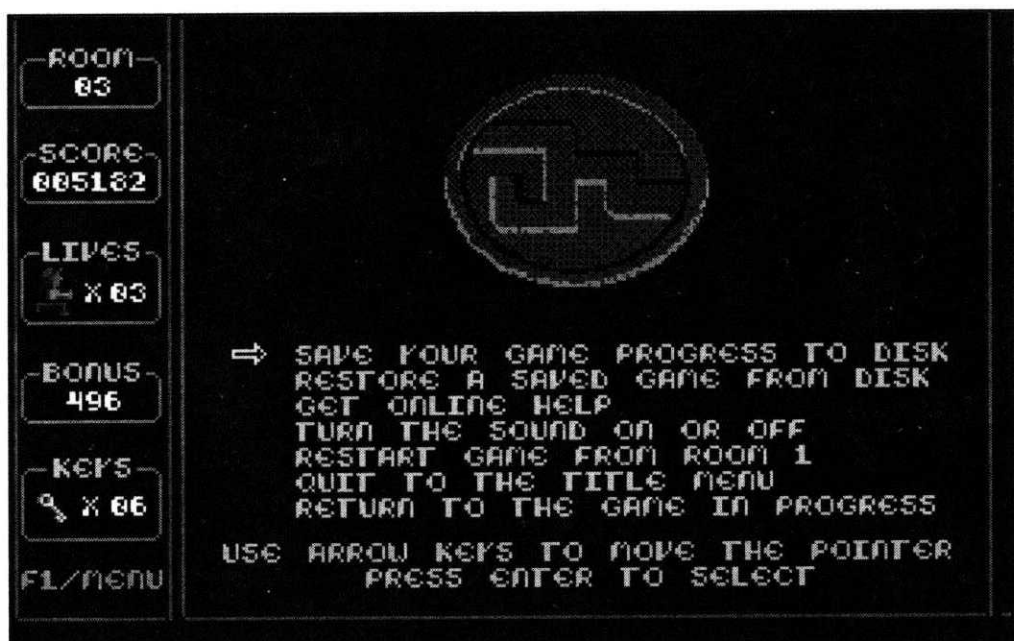


Abb. 2.26:
Menü zum
Speichern von
Spielständen

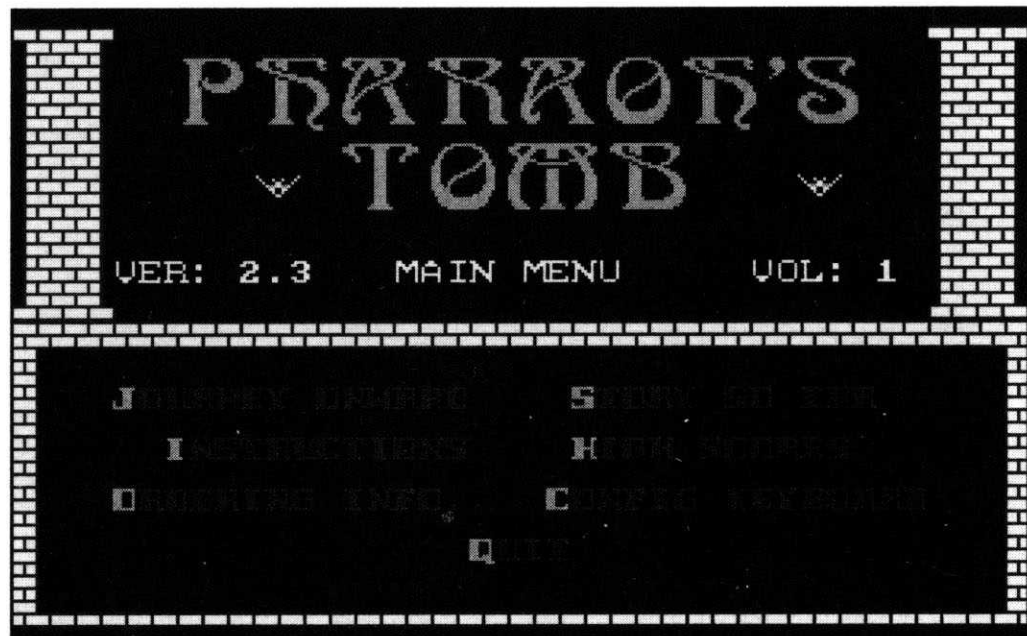
Auch zum Beenden von Paganitzu rufen Sie zunächst das in Abbildung 2.26 gezeigte Menü auf, wählen jedoch „QUIT TO THE TITLE MENU“ und beantworten die anschließende Rückfrage mit .

Beenden

Nachdem Sie sich ggf. in die Bestenliste eingetragen haben, erreichen Sie wieder das Hauptmenü, wo Sie den Eintrag „EXIT TO DOS“ aufrufen.

Pharaos Tomb

Abb. 2.27:
Hauptmenü von
Pharaos Tomb



Start So alt wie die ägyptischen Pyramiden, die Schauplatz des Spiels sind, ist Pharaos Tomb zwar nicht - wenn Sie nach dem Start mit den untenstehenden Befehlszeilen sowie einem beliebigen Tastendruck das in Abbildung 2.27 gezeigte Hauptmenü erreichen, werden Sie sich aber schon an die Zeiten zurückerinnern, in denen Computer allenfalls eine CGA-Grafikkarte vorweisen konnten ...

```
cd\apogee ↵
```

```
ptomb1 ↵
```



Dem Spiespaß tut die miserable Grafik jedoch keinen Abbruch, wie Sie bereits nach wenigen Minuten feststellen werden. Außerdem ist Pharaos Tomb das erste von Apogee entwickelte Grafikspiel, so daß es in dieser Sammlung auf keinen Fall fehlen darf!



Abb. 2.28:
Ausgangssituation
im ersten Level

Mit **[J]** für „Journey Onward“ erreichen Sie die in Abbildung 2.28 gezeigte Ausgangssituation des ersten Levels. Ziel der Spielfigur ist es jeweils, den Schlüssel zu finden und damit zum Ausgang zu gelangen.

Ziel

Die Steuerung unterscheidet sich beträchtlich von anderen Apogee-Spielen, so daß Sie unbedingt einen Blick auf die untenstehende Tabelle werfen sollten!



- **[Strg]**: Nach links gehen
- **[Alt]** oder **[AltGr]**: Nach rechts gehen
- **[]**: Springen

Steuerung

Sie können die Tastatur aber auch nach Ihren Wünschen umlegen, indem Sie innerhalb der Hauptmenüs **[C]** für „Config Keyboard“ sowie beispielsweise **[2]** für eine Steuerung mit den **[↑]**-Tasten eingeben.

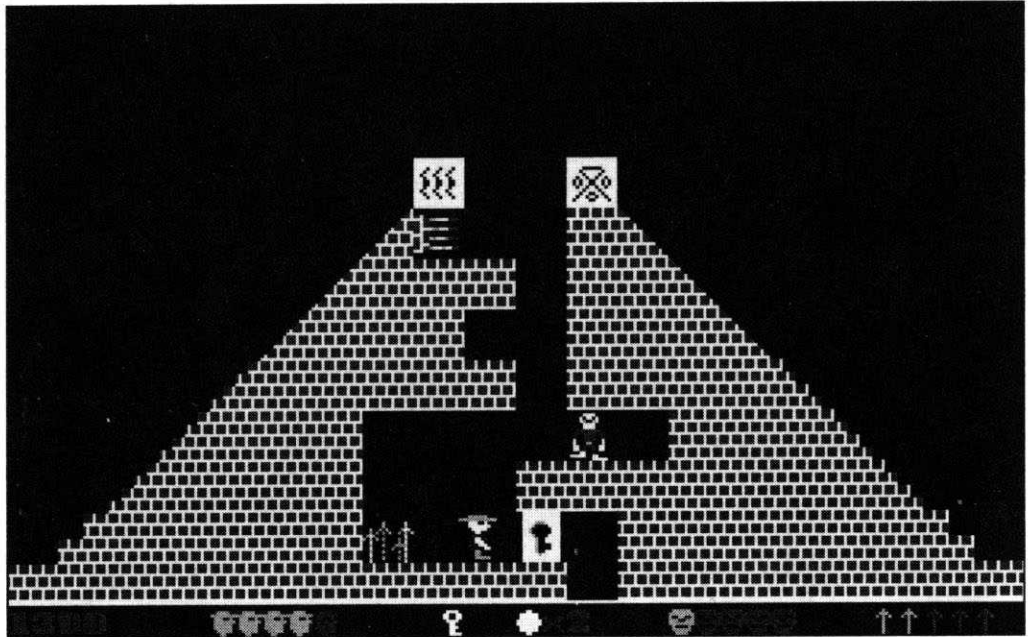


Am besten gehen Sie zunächst einmal nach links und sammeln den Pharaonen-Kopf ein, der Ihnen 1000 Punkte einbringt. Dann geht es mit **[Alt]**+**[]** zurück sowie auf die andere Seite der Pyramide, wo sich am unteren Ende der Schlüssel versteckt.



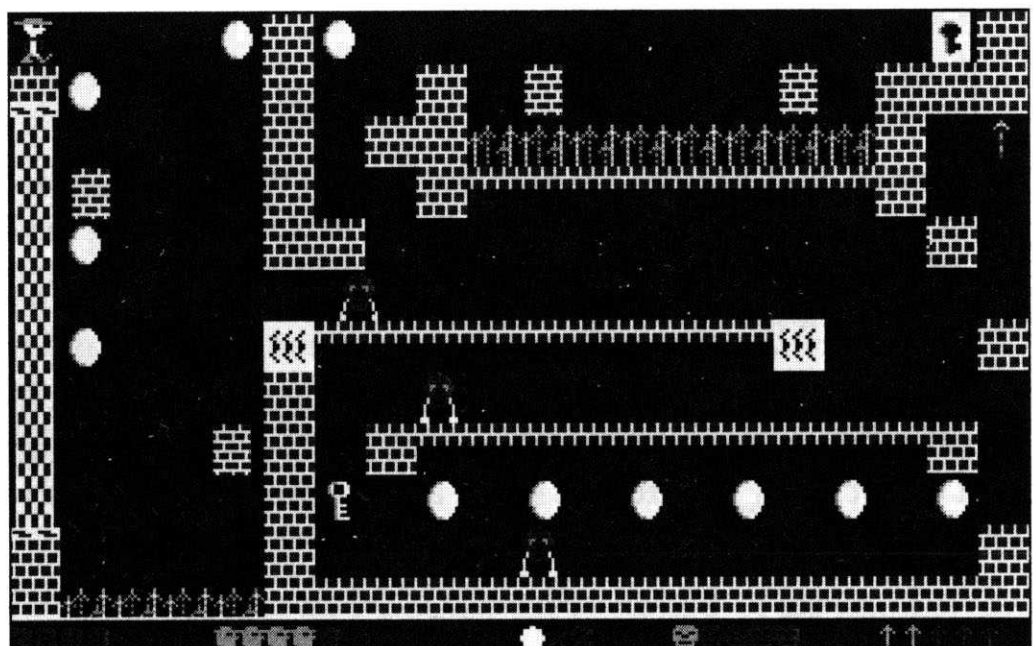
Damit Sie genau wie ich das Levelziel erreichen (siehe Abbildung 2.29), müssen Sie den Sprung in die Tiefe wagen, dürfen dabei aber nicht dem bössartigen Wächter begegnen.

Abb. 2.29:
ShareBert erreicht
den Levelausgang



Im zweiten Level wird es, wie in der folgenden Abbildung 2.30 zu sehen, schon etwas schwieriger: Sie müssen auf das untere, bewegliche Mauerstück aufspringen und von dort nach rechts oben weitersteuern. Fallen Sie auf die grün dargestellten Speerspitzen, haben Sie ein Leben weniger.

Abb. 2.30:
In Level 2 wird
Pharaos Tomb
kniffliger



Um das Spiel zu beenden, drücken Sie einfach **[Esc]** und beantworten die anschließende Rückfrage mit **[Y]**, bevor es durch die Eingabe von **[Q]** sowie einem beliebigen Tastendruck zum DOS-Prompt zurückgeht.

Beenden

Word Rescue

Sobald Sie die untenstehenden Befehlszeilen abgetippt und den Vorspann mit **[Esc]** beendet haben, erscheint der in Abbildung 2.31 gezeigte Titelschirm von Word Rescue:

Start

```
cd\apogee ↵
```

```
wr1 ↵
```

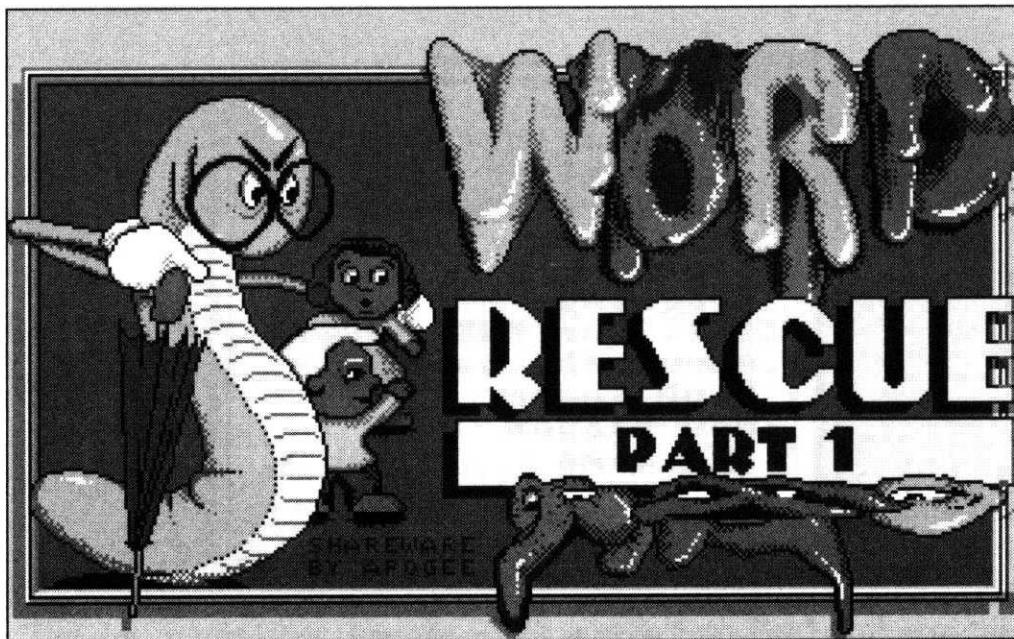


Abb. 2.31:
Titelschirm von
Word Rescue

Zwei weitere Tasten genügen, damit Sie der bebrillte und gelehrte Benny Bookworm nach Ihrem Namen fragt.

*Benny
Bookworm*

Ist die Eingabe abgeschlossen und mit **[↵]** bestätigt, müssen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten sowie **[↵]** entscheiden, ob Sie mit einer weiblichen (Voreinstellung) oder einer männlichen Figur spielen möchten (siehe Abbildung 2.32). Drücken Sie noch ein paarmal **[↵]**, bis nach einem mehrseitigen Vorspann das in Abbildung 2.33 gezeigte Hauptmenü erscheint.

Geschlecht

Abb. 2.32:
Hier bestimmen
Sie das Geschlecht
der Spielfigur

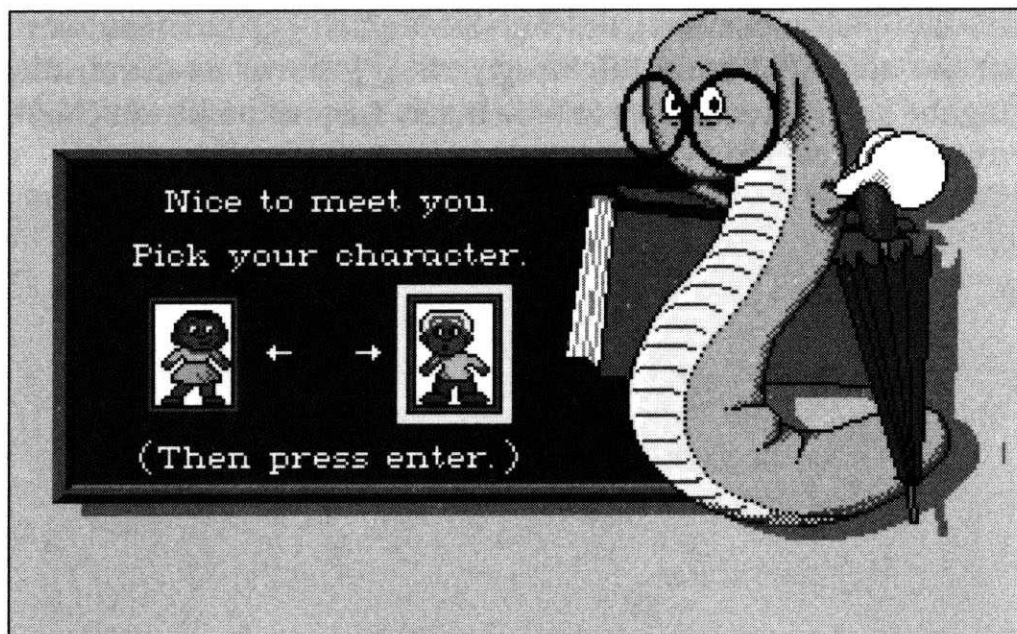


Abb. 2.33:
Hauptmenü von
Word Rescue



Falls Sie es noch nicht gewußt haben, dürfte Ihnen spätestens nach diesem Vorspann klar sein, daß es sich bei Word Rescue um ein Lernspiel für Kids handelt. Das heißt aber nicht, daß sich keine Erwachsenen an dem lustigen Jump-and-Run-Game erfreuen dürfen ...

Schwierigkeit

Im Hauptmenü markieren Sie am besten als erstes den Eintrag „Difficulty“ oder geben einfach den Kennbuchstaben **D** ein. Sie

können dann entscheiden, ob der voreingestellte Easy- oder ein schwierigerer Level (mit mehr Monstern) gespielt werden soll.

Mit „Play Game“ bzw. **[P]** geht es dann endlich zur Sache: Sie betreten die Hauptstraße von Gruzzleville, die sich Ihnen, wie in Abbildung 2.34 gezeigt, präsentiert.

Zur Sache

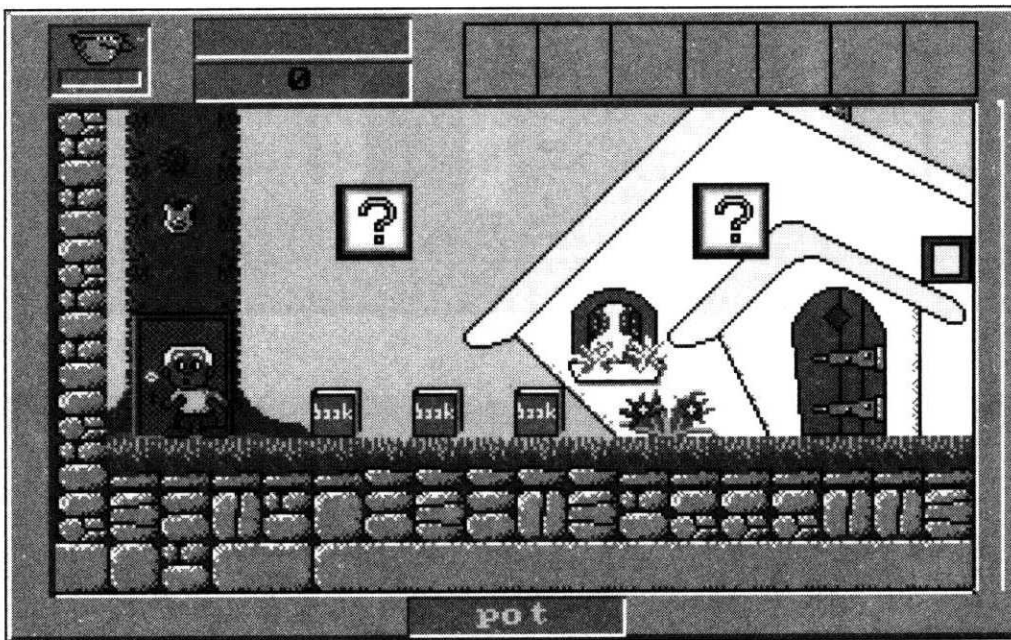


Abb. 2.34:
Ausgangssituation
im ersten Level

Welche Tasten innerhalb des Spiels zur Verfügung stehen, zeigt die untenstehende Tabelle:

Steuerung

- **[←], [→]**: Gehen
- **[↑]** oder **[Strg]**: Springen
- **[Alt]** oder **[]**: Monster bekämpfen

Ziel des Spiels ist es, jeweils ein Fragezeichen-Feld und anschließend das dazugehörige Bildsymbol anzuspringen (siehe Abbildung 2.35). Wurden alle Begriffe richtig erraten, kommt Benny Bookworm und trichtert Ihnen die Bedeutungen nochmal kurz ein, bevor er Ihnen den Schlüssel übergibt, mit dem Sie in den nächsten Level gelangen.

Ziel

Außerdem gibt es jede Menge Punkte: entweder in Form von aufzusammelnden Gegenständen wie Büchern sowie Buchstaben, oder nach richtig zugeordneten Wörtern.

Abb. 2.35:
Als nächstes muß
nach dem Topf
gesucht werden

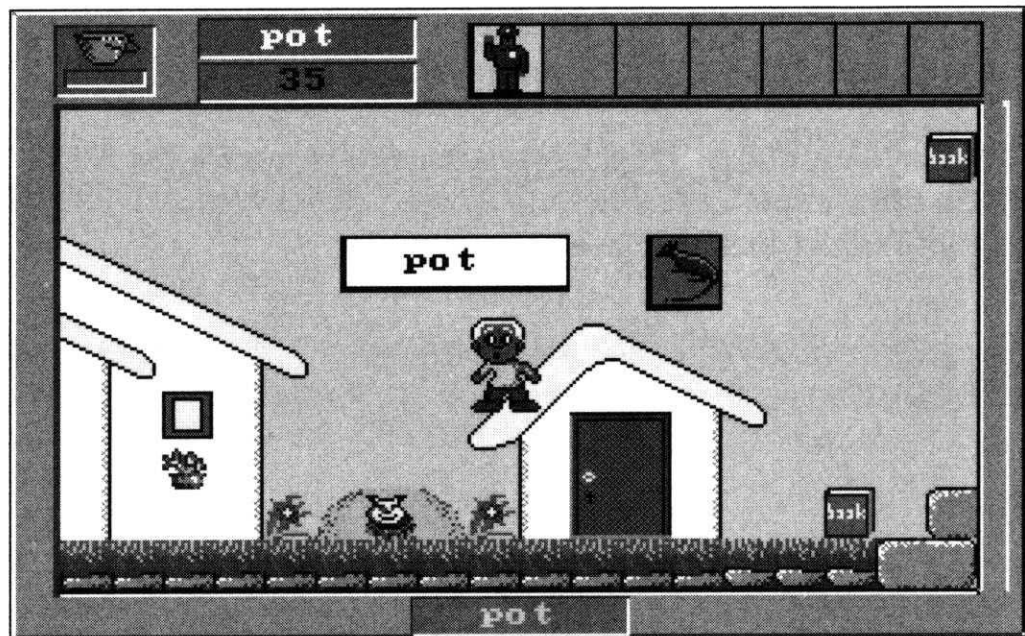
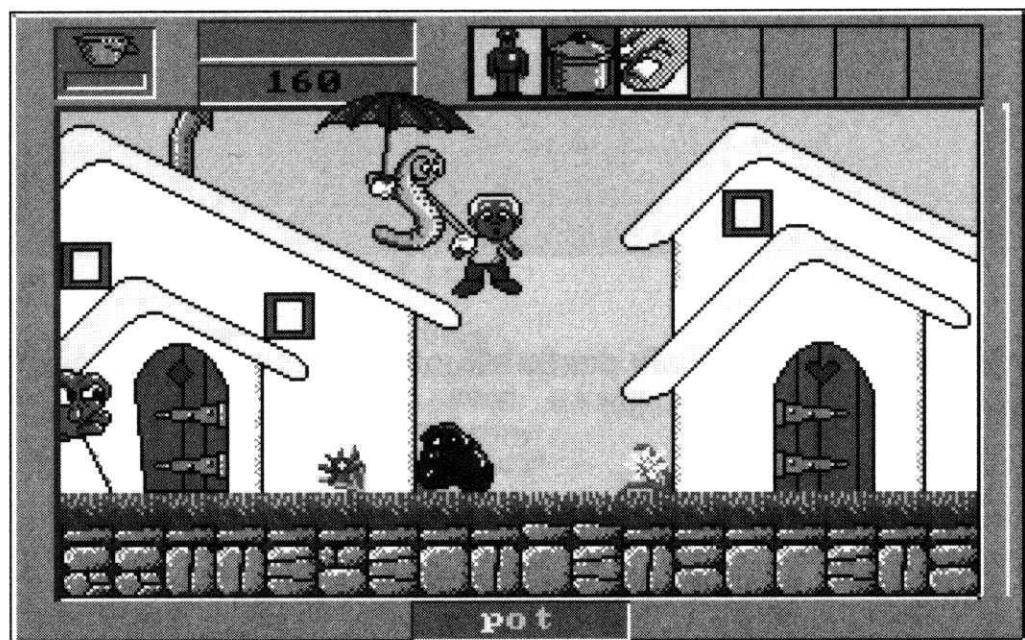


Abb. 2.36:
Fallen Sie nicht auf
weinende Monster
herein!

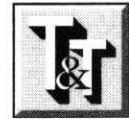


Monster Besonders amüsant sind die Monster in Word Rescue und die Art und Weise, mit der sie unschädlich gemacht werden:

- Zum einen jammern und schluchzen die armen Kreaturen ganz traurig. Zu nahe sollten Sie ihnen trotzdem nicht kommen, denn dann holt Sie Benny Bookworm in den Himmel (siehe Abbildung 2.36), und Sie haben ein Leben weniger.

- Zum anderen schüttet Benny Bookworm eine pinkfarbene, klebrige Masse auf ein Monster, um es unschädlich zu machen. Eine nette Abwechslung im Vergleich zu anderen Spielen, in denen bereits Kinder auf alles schießen sollen, was sich bewegt.

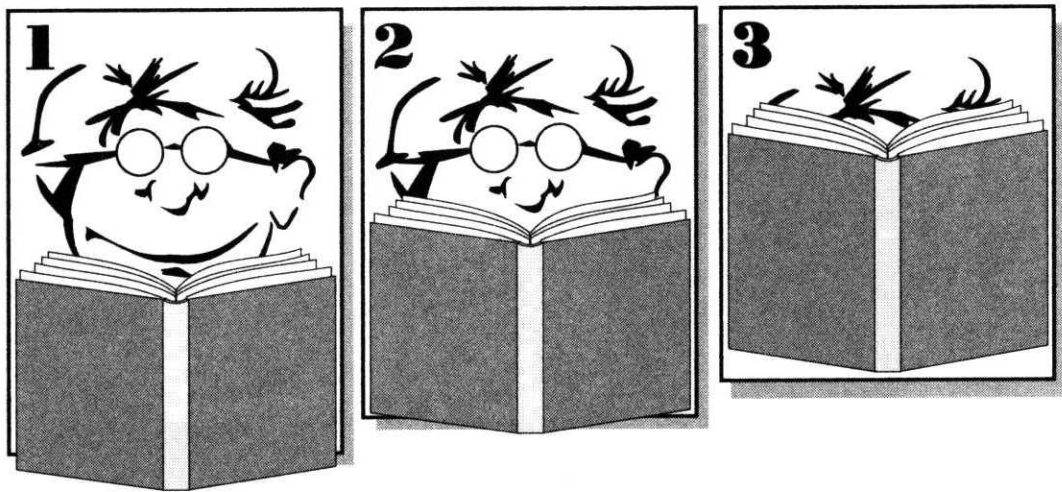
Damit Benny die klebrige Masse nicht ausgeht, sollten Sie rechtzeitig nach einem Ersatzeimer suchen, der in jedem Level mindestens einmal zu finden ist!



Bleibt nur noch die Frage, wie Sie Word Rescue abbrechen können: einfach **[Esc]** sowie zweimal **[Q]** drücken.

Beenden

III. Support



Das galaktische Alphabet

Was Sie in diesem und in den folgenden Kapiteln erwartet, ist eine einmalige Sammlung von Cheats, Tricks und Lösungen zu allen möglichen Apogee-Spielen - auch zu solchen, die nicht in diesem Paket enthalten sind. Wer gleich nach den vorne angekündigten „geheimen Tasten“ für Commander Keen sucht: Diese sind im Abschnitt „Geheimtasten für Keen 1 bis 6“ zu finden!

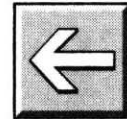
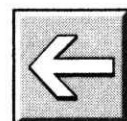


Abb. 2.37:
Commander
Keen's galakti-
sches Alphabet

Erinnern Sie sich an die immer wieder auftauchenden merkwürdigen Zeichen in Commander Keen 1 (zu finden in ShareBert Nr. 5)? Sie gehören zum sogenannten „galactic alphabet“, das in Abbildung 2.37 entschlüsselt wurde.



Auf Ihren Bildschirm bekommen Sie die Darstellung durch die Eingabe der folgenden Befehlszeilen:

cd\apogee

alphabet

Life Generator für Commander Keen



255 Leben und 255 Schüsse in Commander Keen 1? Mit dem Life Generator kein Problem! Geben Sie einfach die beiden untenstehenden Befehlszeilen ein, um Näheres zu erfahren:

```
cd\apogee ↵
```

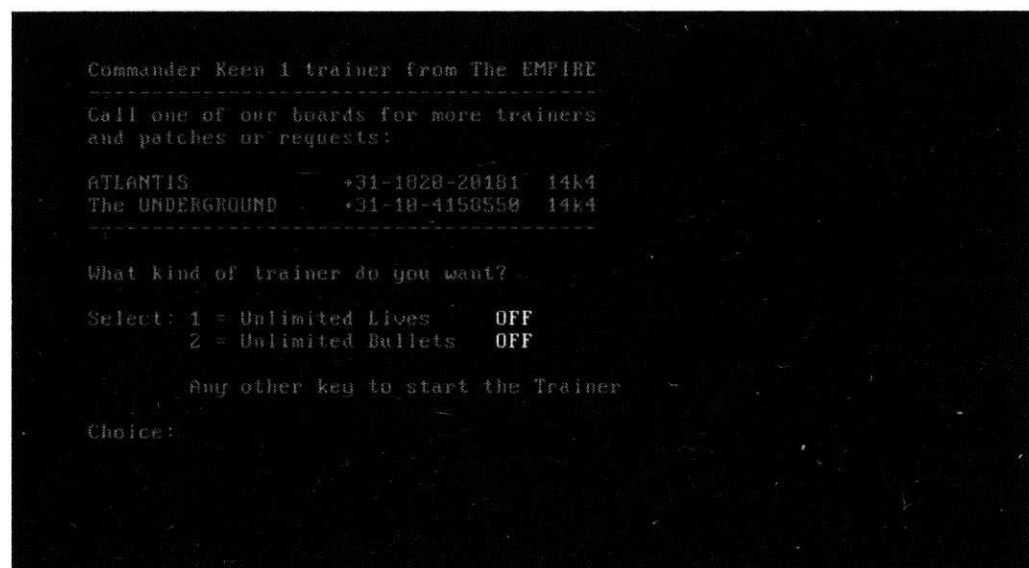
```
life1 ↵
```



Beachten Sie bitte, daß dieses kleine Hilfsprogramm nur dann funktioniert, wenn Sie die Dateien CKLG.BAT, LIFE1.EXE und LIFE2.EXE in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich die Spieldateien von Commander Keen befinden!

Trainer für Keen 1, 2, 4 und Dreams

Abb. 2.38:
Commander Keen
wird unsterblich!



Wenn Commander Keen in einer der obengenannten Folgen unsterblich werden oder über beliebig viel Munition verfügen soll, rufen Sie vor dem Spielstart einfach den für die jeweilige Episode passenden Trainer auf. Dazu wechseln Sie ins Unterverzeichnis \APOGEE und geben eine der untenstehenden Befehlszeilen ein:

ck1_trn 

ck2_trn 

ck4_trn 

ckd_trn 

Leider funktionierten die Trainer für Commander Keen nicht in allen Fällen, so daß wir keinerlei Garantie übernehmen können. Falls Sie Pech haben: Mit den im Kapitel „Geheimtasten für Keen 1 bis 6“ beschriebenen Tastenkombinationen klappt's bestimmt!



Anleitung für Keen 4 bis 6

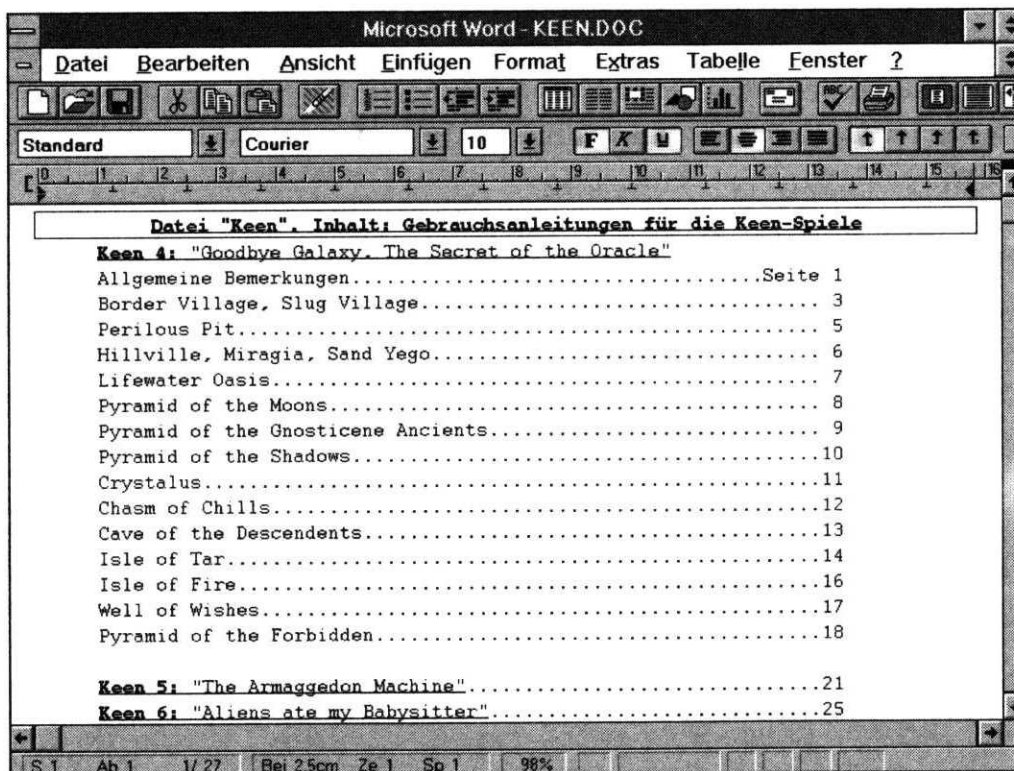


Abb. 2.39:
Inhaltsverzeichnis
der deutschsprachigen
Anleitung

Wenn Sie im Besitz von Word für Windows oder einer anderen Textverarbeitung sind, die das Dateiformat verarbeiten kann, hat Ihnen ShareBert einen ganz besonderen Leckerbissen zu bieten: Eine deutschsprachige Anleitung für die besten Episoden von Commander Keen!



KEEN.DOC

Starten Sie WinWord, und laden Sie die Datei KEEN.DOC. Den Text können Sie anschließend auf dem Bildschirm lesen oder ausdrucken.



Diesen vor allem für ungeübte Computerspieler geeigneten Text, die Commander Keen auf halbwegs ehrliche Weise knacken möchten, hat mir ein praktischer Arzt zur Verfügung gestellt, der selbst ein Fan des Spiels ist. Mitbewerber beachten bitte, daß es sich bei dieser Textdatei NICHT um Shareware handelt, sondern daß alle Rechte beim Autor liegen!

Geheimtasten für Keen 1 bis 6



Was jetzt folgt, ist wirklich der absolute Wahnsinn! Oder hätten Sie beispielsweise gedacht, daß es bei Commander Keen 6 (enthalten in ShareBert's MegaPack Spiele) genügt, das Spiel mit der Befehlszeile „k6demo -nowait“  zu starten, um z. B. durch die simple Eingabe der Tastenkombination + den sogenannten „God-Mode“ zu aktivieren, in dem Commander Keen unverletzbar wird?



Dazu müssen Sie wissen, daß Apogee von vornherein geheime Tastenkombinationen in alle Commander-Keen-Episoden eingebaut hat, auf die Sie aber vermutlich nie kommen werden. Dadurch ist es nicht notwendig, an den Programmdateien zu manipulieren oder irgendwelche Hilfsprogramme vorzuladen.



Eine Liste aller geheimen Tasten und hierfür erforderlichen Befehlszeilen finden Sie in den Dateien SXKEEN1.TXT bis SXKEEN6.TXT. Diese können Sie sich z. B. mit „type sxkeen1.txt“  auf dem Bildschirm anzeigen oder mit „copy sxkeen1.txt prn“  ausdrucken lassen.

Welche Tasten in den als Shareware erhältlichen Folgen 1, 4 und 6 möglich sind, zeigt Ihnen ShareBert außerdem in den untenstehenden Tabellen:

Commander Keen 1 finden Sie in ShareBert Nr. 5. Das Spiel kann ganz normal gestartet werden. Anschließend stehen folgende Geheimtasten zur Verfügung:

Episode 1

- **C**+**T**+**[]**: Pogo, alle Keykarten und zusätzliche Munition bekommen
- **F8**: Überraschung!

Commander Keen 4 finden Sie in ShareBert Nr. 11. Nachdem das Spiel mit „keen4e -nowait“ **[↵]** gestartet wurde, stehen folgende Geheimtasten zur Verfügung:

Episode 4

- **F10**+**S**: Spieltempo verlangsamen
- **F10**+**E**: Level erfolgreich beenden
- **F10**+**Y**: Geheimräume zeigen
- **F10**+**W**: Freie Levelwahl
- **F10**+**I**: Extra Punkte, Schüsse, Gems etc.
- **F10**+**D**: Demo für beliebigen Level
- **F10**+**G**: „God-Mode“ macht unverletzbar
- **F10**+**J**: Sprungkraft erhöhen
- **F10**+**N**: Durch Wände gehen
- **F10**+**C**: Erledigte Monster zeigen
- **F10**+**V**: Extra Leben
- **F10**+**B**: Rahmenfarbe ändern
- **F10**+**M**: Speicher-Info zeigen
- **F9**: Boss-Taste (mit **[Esc]** zurück)

Für diese in ShareBert's MegaPack Spiele enthaltene Episode gelten dieselben Geheimtasten wie unter „Episode 4“ aufgelistet. Sie müssen das Spiel allerdings mit „k6demo -nowait“ **[↵]** starten.

Episode 6

Das Ausprobieren der geheimen Tasten geschieht selbstverständlich auf eigene Gefahr! So kann z. B. das Auflösen der Wände und Begrenzungen mit **F10**+**N** zum sofortigen Ableben führen ...



Meine Lieblingstaste ist **F10**+**J**: Sie können dann nämlich nicht nur so hoch springen, wie Sie wollen, sondern sogar über dem Geschehen entlangschweben, indem Sie zusätzlich zu **[→]** bzw. **[←]** immer wieder kurz die **[Strg]**-Taste antippen ...



Trainer für Crystal Caves 1 bis 3



Den Trainer für Crystal Caves 1 können Sie direkt ausprobieren, da das Programm in diesem Paket bereits enthalten ist. Geben Sie hierzu die untenstehenden Befehlszeilen ein:

```
cd\apogee ↵
```

```
cc1_trn ↵
```

```
<1> <2> ↵
```

```
cc1 ↵
```

Crystal Caves wird daraufhin ganz normal gestartet. Beim Spielen werden Sie jedoch feststellen, daß Ihnen kein Monster etwas antun kann und Ihnen zudem die Munition nie ausgeht!



Die Trainer für die Episoden 2 und 3, die Sie bei einer Registrierung mit dem hinten eingebundenen Bestellschein erhalten, funktionieren genauso. Anstelle von „cc1_trn“ müssen Sie hierzu jedoch „cc2_trn“ bzw. „cc3_trn“ eingeben.

DukeMap für Duke Nukum 1



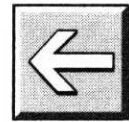
Duke Nukum ist ein Apogee-Spiel, daß wir aufgrund unserer Meinung nach unschöner Gewaltdarstellungen nicht mit ins Paket aufgenommen haben. Wenn Sie trotzdem ein Fan dieses Games sind, wird Ihnen der „Duke Nukum Level Mapper“ gute Dienste erweisen:

Kopieren Sie das Programm DUKEMAP.EXE in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte, in dem sich die Spieldateien von Duke Nukum befinden, und rufen Sie das Programm mit

```
dukemap ↵
```

auf. In einem vereinfachten Grafikmodus können dann sämtliche Level eingesehen und bei Bedarf ausgedruckt werden.

Eine genaue Anleitung zu DukeMap finden Sie in der Datei DUKEMAP.DOC, die sich ebenfalls im Unterverzeichnis \APOGEE befindet.



Trainer für Duke Nukum 2 und 3

Die Trainer für die Episoden 2 und 3 von Duke Nukum können Sie nur benutzen, wenn Sie registrierter Anwender des Spiels sind. ShareBert hat sich für andere Apogee-Games entschieden und kann Ihnen deshalb nur verraten, wie die entsprechenden Programme aufgerufen werden:

Wechseln Sie ins Unterverzeichnis \APOGEE, und geben Sie „dn2_trn“ bzw. „dn3_trn“ sowie  ein.

25.000 Schuß für Secret Agent

Das Apogee-Spiel Secret Agent wurde bereits in ShareBert's MegaPack Spiele veröffentlicht. Wenn Sie es besitzen, kopieren Sie das in diesem Paket enthaltene Zusatzprogramm AGENTCHT.COM in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte, in dem sich die Spieldateien von Secret Agent befinden, und geben „agentcht“  ein. Wenn Sie anschließend das Spiel aufrufen, stehen Ihnen 25.000 Schuß Munition zur Verfügung, was die Sache natürlich erleichtert. Nähere Informationen hierzu finden Sie in der Datei AGENTCHT.TXT.



Anleitung zum Cheaten

An den nachfolgend beschriebenen Trick sollten Sie sich nur heranwagen, wenn Sie mit dem Umgang von Diskettenmonitoren, wie dem von PC-Tools, sowie mit dem Bearbeiten von Programmdateien vertraut sind!



Cheaten Sind diese Voraussetzungen erfüllt, können Sie die nachfolgend aufgelisteten Apogee-Spiele „cheaten“. Dieser Begriff stammt aus der Programmiersprache und bedeutet, daß Sie Programmdateien (in diesem Fall handelt es sich um vorher abgespeicherte Spielstände) manipulieren und so z. B. die Anzahl der Leben erhöhen können.

- Pharaos Tomb
- The Monuments of Mars
- Dark Ages
- Commander Keen 1
- Duke Nukem
- Crystal Caves
- Commander Keen 4+5
- Commander Keen 6



Eine genaue, deutschsprachige Anleitung zum Cheaten dieser Apogee-Spiele ist in der Datei APCHEAT.TXT enthalten, die Sie im Unterverzeichnis \APOGEE finden.

Laden Sie den Text beispielsweise mit „edit apcheat.txt“  in den Editor von MS-DOS, oder drucken Sie ihn durch Eingabe von „copy apcheat.txt prn“  aus.

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 sechs verschiedene Spiele bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen. Sie können nun in aller Ruhe spielen.

Shareware

Nutzen Sie jedoch eines der Spiele dauerhaft, sollten Sie sich beim Programmautoren 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, sondern es fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Registrierung

- 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 den meisten Apogee-Spielen erhalten Sie beispielsweise zwei zusätzliche Episoden, die lang anhaltenden Spielespaß garantieren.
- Bestellschein* Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den Bestellschein aus, und schicken Sie ihn in einem Briefumschlag an den Programmautor bzw. in diesem Fall an den deutschen Apogee-Distributor.

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender der unten genannten Spiele werden und bestelle verbindlich:

- ☐ Vollversion **Crystal Caves** für 59 DM
- ☐ Vollversion **Pharaos Tomb** für 49 DM
- ☐ Vollversion **Keen Dreams** (zusammen mit neun anderen Spielen) für 129 DM
- ☐ Vollversion **Paganitzu** für 59 DM
- ☐ Vollversion **Word Rescue** für 59 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 10 DM Versand)
- ☐ mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa, + 10 DM Versand - Kartenummer und Ablaufdatum nicht vergessen!)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV-Software
Postfach 27 49

76014 Karlsruhe



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Postfach 15 03 61
D-40080 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Apogee-Spielebox

Fast jedes Spiel aus der amerikanischen Shareware-Schmiede Apogee entwickelte sich zum Bestseller. Wir haben gleich sechs Games für Sie auf einer **komprimierten 3,5"-HD-Diskette** zusammengestellt:

- Crystal Caves:** Unterirdische Suche nach Edelsteinen – Köpfchen statt Geschwindigkeit!
Jumpman Lives: Donkey-Kong-Variante mit SoundBlaster-Unterstützung!
Keen Dreams: „Verlorengegangene“ Episode für Commander-Keen-Fans – SoundBlaster!
Paganitzu: Überraschungen in einer aztekischen Pyramide!
Pharaos Tomb: Das allererste Grafikspiel von Apogee. Ein Klassiker!
Word Rescue: Lernspiel mit Benny Bookworm, auch für Erwachsene – SoundBlaster!

Falls Sie Spiele wie Bio Menace oder Halloween Harry vermissen: Aufgrund des hohen Gewaltanteils in diesen Spielen haben wir auf eine Aufnahme verzichtet. Dafür liefern wir auf der Diskette **zusätzlich eine einmalige Zusammenstellung von Cheats, Lösungen, Tricks etc. zu Commander Keen, Crystal Caves, Dark Ages, Duke Nukum, Pharaos Tomb und Secret Agent!**

Systemvoraussetzungen

- 286/386/486/Pentium-PC
- 560 KByte freier Arbeitsspeicher (für Keen Dreams)
- Festplatte, 3,5"-Laufwerk
- SoundBlaster-Karte (optional)
- VGA-Grafikkarte

Best.-Nr. 9565

ISBN 3-8155-9565-3

Unverbindliche
Preisempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr 19,80



9 783815 595657

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

**SYBEX**