



SHAREBERT'S CD-ROM - HITS



DIE 50 STÄRKSTEN DOS-SPIELE

Alle
Programme

- direkt per
Mausklick von
CD startbar!
- im Handbuch
beschrieben!



SYBEX



CD-ROM 29,80 DM!
+ Handbuch
+ Grafikmenü

Daniel
Sillescu

Die 50 stärksten DOS-Spiele

ShareBert 's CD-ROM-Hits Nr. 2:

Die 50 stärksten DOS-Spiele

Daniel Sillescu

SYBEX
Computerbücher & Software

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: Brigitte Hamerski

Satz: SYBEX-Verlag

Farbreproduktionen: TYPE & IMAGE, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: TYPE & IMAGE, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-7701-2

1. Auflage 1994

2. Auflage 1994

Bitte beachten Sie: Das Grafikenmenü ist KEINE Shareware und darf weder kopiert noch in irgendeiner anderen Form vervielfältigt oder weitergegeben werden!

Copyright: Sascha Siebers

Nutzungsrechte: Daniel Sillescu

Vertriebsrechte: SYBEX-Verlag GmbH

Printed in Germany

Copyright © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf



Inhaltsverzeichnis

So und nicht anders!	7
Grafikmenü starten	8
Probleme sind zum lösen da	9
1. Abenteuer im Wald	10
2. Bloodsport	11
3. Brix 2	12
4. Bubble Blobb	13
5. Captain Comic	14
6. Chinese Checkers	15
7. Commander Keen 1	16
8. Commander Keen 4	17
9. Commander Keen 6	18
10. Cosmo	19
11. Dame 12	20
12. Das Erbe	21
13. DeLuxe Yaht	22
14. Die Bremer Stadtmusikanten	23
15. Drake Snake	24
16. Dschump!	25
17. Gateworld	26
18. Glückswand Pro	27
19. Hexxagon	28
20. Hugo 1	29
21. Hugo 2	30
22. Hugo 3	31
23. Jetpack	32
24. Jill of the Jungle	33
25. Keen Dreams	34
26. Laserbeam	35
27. Lemmings-Demo	36



28. Magister Magicus	37
29. Major Stryker	38
30. Megatron	39
31. Mission Supernova	40
32. Mopsy	41
33. Nyet III	42
34. Pack-Man	43
35. PC-Bakterien	44
36. Perestroika	45
37. Pinball-Demo	46
38. Puzzle	47
39. Redhooks Revenge	48
40. Robot 4	49
41. Sango Fighter	50
42. Shooting Gallery	51
43. Snake Snap!	52
44. Teddy	53
45. Tropfen	54
46. The Last Half of Darkness	55
47. VGA-Boulderstar	56
48. Victor Loomes	57
49. Yab	58
50. Zapman	59
<i>ShareBert's Registrierungshinweise</i>	60



So und nicht anders!

„Warum nur 50 Programme?“ Diese Frage werde ich mir sicher gefallen lassen müssen, da theoretisch mehrere hundert oder sogar tausend Programme auf eine CD-ROM passen. Ich bin mir aber sicher, daß die folgenden fünf Antworten auch Sie davon überzeugen werden, daß ich den richtigen Weg gewählt habe:

1. CDs mit Hunderten von Programmen wirken nur auf den ersten Blick beeindruckend. Haben Sie sich schon mal überlegt, wie viele Stunden Sie benötigen, um jedes Programm nur ein einziges Mal zu starten und wieder zu beenden?

ShareBert hat viele Tage in das Sichten von Programmen investiert. **Sie brauchen sich diese Zeit nicht mehr zu nehmen!**

2. Wenn dann noch 90 Prozent der Software unbrauchbar ist, wurde die investierte Zeit größtenteils verschenkt. Bei ShareBert's CD-ROM-Hits können Sie sicher sein, daß nur erstklassige Shareware ausgewählt wurde!

ShareBert hat sich über Hunderte von schlechten Programmen geärgert. **Damit Sie sich freuen können, hat er den ganzen Schrott von seinen CDs verbannt!**

3. Auf vollgestopften CDs ein dringend gesuchtes Programm zu finden, ist fast ein Ding der Unmöglichkeit. Häufig fehlen dann noch praktische Menüprogramme, und Sie müssen alle Unterverzeichnisse von Hand durchforsten.

ShareBert hat ein einfaches, ansprechendes und übersichtliches Grafikmenü entwickeln lassen. Sie sehen jeweils einen typischen Bildschirmarschnitt **und brauchen das zu startende Programm nur noch mit der Maus anzuklicken!** Zudem sind alle Programmnamen alphabetisch sortiert.

4. Bei vielen Programmen kommt das böse Erwachen, wenn Sie versuchen, sie direkt von einer CD-ROM zu starten: Da Schreibzugriffe erforderlich sind, kommt es zu Fehlermeldungen und Systemabstürzen. Ihnen bleibt dann nichts anderes übrig, als die Programme auf Ihre Festplatte zu kopieren, wo sie wertvollen Speicherplatz wegnehmen.

ShareBert hat alle Programme auf ihre CD-Lauffähigkeit getestet **und nur solche ausgewählt, die Sie auch direkt von CD-ROM starten können.** Schließlich wurde das neue Speichermedium nicht dazu erfunden, damit frustrierte Anwender Hunderte von MegaByte auf ihre ohnehin überfüllte Festplatte schaufeln müssen!

5. Stellen Sie sich vor, Sie besitzen tausend Programme und wissen nicht, wie sie gehandhabt werden! Die Dokumentation bleibt bei vollgestopften CDs logischerweise auf der Strecke.



ShareBert hat für jedes Programm eine Buchseite reserviert, die alle wichtigen Fragen auf einen Blick beantwortet: Wie muß ich nach dem Programmstart vorgehen? Wie wird das Programm bedient? Gibt es spezielle Tips und Tricks? Welche Dateien helfen mir weiter? Wie komme ich aus dem Programm wieder heraus? Wo kann ich mich registrieren lassen?

Übrigens: Wie bereits mehrfach erwähnt, handelt es sich bei allen auf der CD enthaltenen Programmen um Shareware oder Public Domain. Falls Sie mit diesen Begriffen nichts anfangen können, lesen Sie bitte das Kapitel „ShareBert's Registrierungshinweise“ auf der vorletzten Buchseite.

Grafikmenü starten

Los geht's! Damit Sie die auf der CD enthaltenen Programme ausprobieren können, sind nur ganz wenige Arbeitsschritte erforderlich:

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk.
2. Wechseln Sie unter DOS zum CD-ROM-Laufwerk, z. B. durch die Eingabe von **d:**
3. Geben Sie die untenstehende Befehlszeile ein, um das Grafikmenü zu starten: **start**
4. Nach wenigen Sekunden haben Sie die erste Seite des Grafikmenüs (siehe folgende Abbildung) vor Augen. Klicken Sie einfach den Bildschirm des zu startenden Programms mit der linken Maustaste an - oder blättern Sie vorher per Mausclick auf die Pfeil-Buttons, bis Sie die gewünschte Software gefunden haben.

Achtung:

Falls die Buttons auf Ihre Mausclicks nicht reagieren, müssen Sie die linke Maustaste jeweils etwas länger gedrückt halten!



Die erste Seite von ShareBert's Grafikmenü



5. Beenden Sie ein Programm, wird das Grafikmenü automatisch wieder aufgerufen, so daß Sie direkt das nächste starten können. Einfacher geht's nicht!
6. Um das gesamte Menü abzubrechen und zum DOS-Prompt zurückzukehren, klicken Sie mit der linken Maustaste die obere linke Bildschirmcke an.

Falls sich einige speicherintensive Spiele (z.B. Mopsy oder Sango Fighter) nicht starten lassen, sind Ihre Systemdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS vermutlich nicht optimal konfiguriert! Erste Hilfe: Versuchen Sie, das Menü mit „lh start“ (←) ins High Memory zu laden. Einen ausführlichen Text mit weiteren Hinweisen können Sie sich durch Eingabe von „edit start.txt“ (←) anzeigen lassen.

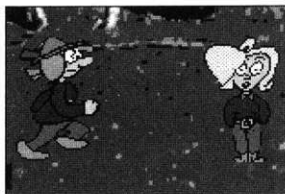
Probleme sind zum Lösen da!

Sie sehen: Ich habe versucht, alles so einfach wie möglich zu halten. Sollten mit dem Grafikmenü oder einzelnen Programmen doch einmal Probleme auftreten - auf dieser Seite gibt's Lösungsvorschläge:

1. Da auf CD-ROM nicht geschrieben werden kann, kommt es in verschiedenen Situationen zu Fehlermeldungen (Beispiel: Highscore-Liste). Drücken Sie in diesem Fall [U] für „Übergehen“, um weiterspielen bzw. [A] für „Abbrechen“, um das Programm dennoch ordnungsgemäß beenden zu können!
2. Einige Spiele sind nicht gerade zimperlich, was den benötigten freien Arbeitsspeicher anbelangt. Sollte sich Ihr PC deshalb „aufhängen“, müssen Sie ihn mit der Reset-Taste bzw. durch die Eingabe der Tastenkombination [Strg][Alt][Entf] neu starten. Damit in Zukunft auch die speicherintensiven Spiele benutzt werden können, sollten Sie die Systemdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS entsprechend bearbeiten. Eine genaue Anleitung hierzu erhalten Sie, wenn Sie innerhalb des Menüsystems den Tip-Button „Arbeitsspeicher“ anklicken.

Falls sich einige speicherintensive Spiele (z.B. Mopsy oder Sango Fighter) nicht starten lassen, sind Ihre Systemdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS vermutlich nicht optimal konfiguriert! Erste Hilfe: Versuchen Sie, das Menü mit „lh start“ (←) ins High Memory zu laden. Einen ausführlichen Text mit weiteren Hinweisen können Sie sich durch Eingabe von „edit start.txt“ (←) anzeigen lassen.

3. Falls innerhalb des Grafikmenüs kein Mauspfel zu sehen ist, müssen Sie ebenfalls einen Reset durchführen. Da sich das Menü nur via Maus bedienen läßt, müssen Sie hierfür auch den entsprechenden Treiber in einer Ihrer Systemdateien einbinden. Wie's geht, entnehmen Sie bitte der Anleitung zu Ihrer Maus, der auch eine Diskette mit den benötigten Dateien beiliegt.



1. Abenteuer im Wald

Kurzbeschreibung

Öko-Adventure mit Zeichentrickfiguren aus Österreich.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zunächst eine beliebige Taste und dann **[F1]** für weitere Informationen.
2. Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf das Diskettensymbol und beantworten die Frage mit **[J]**.
3. Klicken Sie die gewünschte Spielfigur an, geben Sie Ihren Vornamen ein, und drücken Sie **[←]**.
4. Drücken Sie die linke Maustaste, damit die Begrüßung verschwindet, und warten Sie, bis sich die Spielfigur mit der Maus verschieben läßt.

Kurzanleitung

Um als erster Mensch in die Runde der Waldgeister aufgenommen zu werden, müssen Sie einige ökologische Aufgaben lösen und verschiedene Abenteuer bestehen.

Die Kommentare des Begleiters lassen sich mit der linken Maustaste wegdrücken. Erscheinen am oberen Bildschirmrand Fragen, stehen anschließend mehrere Antworten zur Wahl, so daß Sie den gewünschten Text anklicken können.

Die Spielfigur wird durch entsprechende Maus-Bewegungen gesteuert.

Tips & Tricks

Drücken Sie **[F1]**, und klicken Sie die Lesemarke „TV“ sowie den Eintrag „Tips & Tricks“ an.

Programm beenden

Drücken Sie **[F1]**, klicken Sie das Ausgangssymbol an, und geben Sie **[J]** sowie **[N]** ein.

Autor/Registrierung

Paul Schröfl, Computer Assisted Training, Lerchenfelder Gürtel 38, A-1070 Wien
Registrierung: — (Freeware)

Weitere Informationen

\\ABENTEU\\LIESMICH.TXT



2. Bloodsport

Kurzbeschreibung

Karatesimulation mit Joystick- und Sound-Blaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Warten Sie den Shareware-Hinweis sowie den Vorspann ab.
2. Im Hauptmenü drücken Sie **[←]** oder wählen mit **[→]** einen anderen Kampf aus.
3. Suchen Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten sowie **[←]** einen Gegner aus, wobei der erste Kämpfer zunächst besiegt werden muß.

Kurzanleitung

Das Ziel besteht natürlich darin, den Gegner mit gezielten Hand- und Fußschlägen zu besiegen. Sofern Sie ohne Joystick spielen, stehen hierzu folgende Tasten zur Verfügung:

- **[9]**, **[6]** und **[3]** im Zehnerblock steuern nach rechts gerichtete Aktionen.
- **[7]**, **[4]** und **[1]** steuern nach links gerichtete Aktionen.
- Für Handtechniken halten Sie zusätzlich **[↑]** gedrückt.
- Für Fußtechniken halten Sie zusätzlich **[Strg]** gedrückt.

Tips & Tricks

- Wählen Sie „Randori“, da diese Runde aus mehreren Kämpfen besteht.
- Mit **[F1]** können Sie den PC gegen sich selbst spielen lassen und interessante Techniken abgucken.
- Bei Uchi-Komi wird der Gegner nicht aktiv. Treffen Sie das Brett, ohne den Trainer über den Mattenrand hinauszudrängen.

Programm beenden

Drücken Sie zweimal **[Esc]**, und bestätigen Sie den Nachspann mit einer beliebigen Taste.

Autor/Registrierung

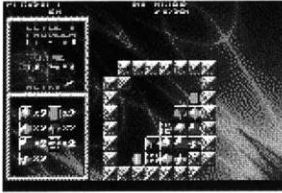
Harald Krines, Am Buchstein 18, 61250 Usingen

Registrierung: 49 DM

Weitere Informationen

\BLOOD\BS.DOC

\BLOOD\BESTELL.DOC



3. Brix 2

Kurzbeschreibung

Denk- und Geschicklichkeitsspiel mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Warten Sie den Aufbau des Hauptmenüs ab, und drücken Sie **[↵]**.
2. Bestätigen Sie den ersten Level mit **[↵]**, und warten Sie, bis ein roter Rahmen angezeigt wird.

Kurzanleitung

Innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens müssen jeweils alle im angezeigten Behälter befindlichen Spielsteine zum Verschwinden gebracht werden.

Zu diesem Zweck positionieren Sie den roten Rahmen mit Hilfe der Pfeiltasten auf ein Symbol, klicken sich mit **[↵]** ein, und bewegen das Symbol so, daß es auf einen identischen Spielstein trifft. Daraufhin lösen sich beide Steine in Luft auf.

Sobald kein Stein mehr vorhanden ist, erreichen Sie automatisch den nächsten Unterlevel oder dürfen einen Hauptlevel auswählen, den Sie als nächstes spielen möchten.

Tips & Tricks

Notieren Sie sich eingeblendete Codewörter, damit Sie beim nächsten Mal über „Geheimcode eingeben“ direkt in einen höheren Level einsteigen können.

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**, markieren Sie den Eintrag „Spiel beenden“, beantworten Sie die Rückfrage mit **[J]**, drücken Sie **[↵]**, wählen Sie „Spiel verlassen“, und drücken Sie zwei beliebige Tasten.

Author/Registrierung

Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

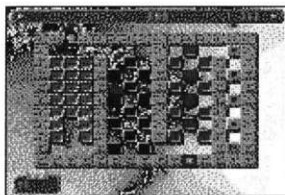
Registrierung: 48 DM

Weitere Informationen

\BRIX\BRIX.DOK

\BRIX\VENDOR.DOK

\BRIX\BESTELL.TXT



4. Bubble Blobb

Kurzbeschreibung

Abwechslungsreiche Breakout-Variante.

Erste Schritte

1. Bestätigen Sie die Aufforderung zur Codeeingabe zweimal mit **[↵]**, und warten Sie, bis der Shareware-Hinweis verschwunden ist.
2. Innerhalb des Hauptmenüs drücken Sie zunächst **[F1]**, damit die verschiedenen Steinformen erklärt werden.
3. Anschließend starten Sie das Spiel, indem Sie zweimal **[F2]** drücken.

Kurzanleitung

Sie gelangen zunächst als violette Blase in das erste Bubble-Blobb-Labyrinth. Das Ziel besteht darin, jeweils alle farbigen Spielsteine durch ein- oder zweifaches Berühren verschwinden zu lassen und den Levelausgang zu erreichen.

Beachten Sie aber, daß Sie jeweils nur diejenigen Steine zum Verschwinden bringen können, die dieselbe Farbe aufweisen wie Ihr Spielball. Dessen Farbe läßt sich durch das Berühren von Wechselfeldern verändern.

Gesteuert wird die Blase mit **[↵]** sowie **[→]** - die Auf- und Abbewegungen erfolgen automatisch.

Tips & Tricks

In der unteren linken Bildschirmecke wird jeweils die Codenummer des aktuellen Levels angezeigt.

Programm beenden

Zerstören Sie sich jeweils mit **[Esc]** selbst, bis das Hauptmenü erscheint, und drücken Sie erneut **[Esc]**.

Autor/Registrierung

Thomas Büngener, Am Weinfeld 5, 85410 Inkofen

Registrierung: 20 DM

Weitere Informationen

\\BUBBLE\\BUBBLE.DOC



5. Captain Comic

Kurzbeschreibung

Klassisches Jump-and-Run-Spiel.

Erste Schritte

1. Drücken Sie jeweils eine beliebige Taste, bis die oben abgebildete Spielfigur erscheint.
2. Sammeln Sie mit die Batterie auf, und gehen Sie mit nach rechts.
3. Weichen Sie den Vögeln aus, indem Sie kurzfristig umkehren oder mit

Kurzanleitung

Sie schlüpfen in die Rolle von Captain Comic und haben die Aufgabe, drei gestohlene Schätze zurückzuholen. Hierzu benötigen Sie Hilfsmittel wie Zauberstab, Sprungtiefel etc.

Den jeweils nächsten Level erreichen Sie, sobald Sie den Schlüssel gefunden, sich vor die richtige Tür gestellt und diese mit geöffnet haben.

Tips & Tricks

- Falls Sie mit einem Joystick spielen möchten, müssen Sie direkt nach dem Programmstart eingeben.
- Benutzen Sie nicht gleich die nächste Tür, nachdem Sie Ihren ersten Schlüssel gefunden haben!
- Mit können Sie jederzeit eine Pause einlegen und das Spiel mit einer beliebigen Taste, mit Ausnahme von , fortsetzen.
- Ab dem zweiten Level müssen Sie mit ab und zu einen Schuß abfeuern.

Programm beenden

Drücken Sie sowie .

Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 49 DM (Captain Comic II)

Weitere Informationen

\COMIC\COMIC.DOC

\COMIC\REGIST.TXT



6. Chinese Checkers

Kurzbeschreibung

Grafisch ansprechende Halma-Umsetzung für bis zu 6 Spieler.

Erste Schritte

1. Bestätigen Sie den Shareware-Hinweis mit .
2. Klicken Sie bei mindestens einem Spieler „Player“ und bei einem weiteren „Auto“ an.
3. Nach einem Mausklick auf „OK“ erscheint das Spielbrett.
4. Klicken Sie einen Ihrer vorne liegenden Spielsteine sowie ein freies Nachbarfeld an, auf dem zunächst eine „1“ erscheint.
5. Klicken Sie das Feld ein zweites Mal an, damit der Spielzug (grafisch animiert) ausgeführt wird.

Kurzanleitung

Wie beim normalen Halma müssen Sie Ihre Spielsteine als erster vollständig auf dem gegenüberliegenden Zielfeld unterbringen.

Ab dem zweiten Zug können Sie bereits eigene Spielsteine überspringen. Hierzu klicken Sie den zu setzenden Stein sowie die zu passierenden Felder nacheinander mit der linken Maustaste an. Erst wenn Sie das letzte Feld erneut anklicken, wird der Spielzug ausgeführt.

Tips & Tricks

Sie können sich vom Programm helfen lassen, indem Sie  für „Hint“ drücken. Chinese Checkers schlägt dann einen empfehlenswerten Spielzug vor.

Programm beenden

Drücken Sie  bzw. klicken Sie auf „Quit“, und beantworten Sie die Rückfrage mit „Ja“.

Autor/Registrierung

CDV Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 39 DM

Weitere Informationen

\CHINESE\READ.ME

\CHINESE\VENDOR.DOC



7. Commander Keen 1

Kurzbeschreibung

Erster Teil der erfolgreichen Jump-and-Run-Serie von Apogee.

Erste Schritte

1. Drücken Sie den Vorspann mit **[↵]** weg, damit das Hauptmenü erscheint.
2. Bestätigen Sie die Vorgabe „New Game“ mit **[↵]**.
3. Steuern Sie Commander Keen mit **[→]** sowie **[↓]** auf das erste Hindernis.
4. Drücken Sie **[Alt]**, um den ersten Level zu betreten.

Kurzanleitung

Im ersten Level brauchen Sie lediglich Lutscher sowie eine Pistole einzusammeln und den Ausgang zu finden. Neben den Pfeiltasten wird **[Strg]** zum Springen eingesetzt.

Ab dem zweiten Level wird es wesentlich komplizierter, da der Ausgang nur mit speziellen Codekarten passierbar ist. Außerdem tauchen gefährliche Monster auf, die mit **[Strg][Alt]** unschädlich gemacht werden müssen.

Tips & Tricks

- Die Monster im ersten Level können Sie durch einfaches „Bespringen“ für eine Weile außer Gefecht setzen.
- Drücken Sie **[F1]**, um zu erfahren, wie viele Punkte und Gegenstände Sie bereits ergattert haben.
- Die Tastaturbelegung sowie eine Tabelle für die Punktwertung erreichen Sie mit **[F1]**.

Programm beenden

Drücken Sie **[↵]** sowie **[D]** für „DOS“.

Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 59 DM

Weitere Informationen

\\CKEEN1\\KEEN1.DOC

\\CKEEN1\\READALL.TXT



8. Commander Keen 4

Kurzbeschreibung

Zweiter Shareware-Teil der erfolgreichen Jump-and-Run-Serie von Apogee mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie dreimal eine beliebige Taste, um das Hauptmenü zu erreichen.
2. Bestätigen Sie die Vorgaben „New Game“ und „Begin Normal Game“ mit **[↵]**.
3. Steuern Sie die Spielfigur mit **[←]** sowie **[↑]** vor das erste Hindernis.
4. Drücken Sie **[Alt]**, um den ersten Level zu betreten.

Kurzanleitung

Wie schon beim ersten Teil laufen und hüpfen Sie auch hier durch die Landschaft, um das jeweilige Levelende zu erreichen.

Gesprungen wird wieder mit **[Strg]**, zum Schießen verwenden Sie dagegen **[]**, und mit **[Alt]** kann ein automatischer Sprungstab ein- und ausgeschaltet werden.

Tips & Tricks

- Springen Sie auf den Kürbis, um die höherliegenden Gegenstände einzusammeln.
- Nehmen Sie sich nicht nur vor den Schnecken, sondern auch vor deren Ausscheidungen in acht, die absolut tödlich wirken!

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**, wählen Sie „Quit“, und beantworten Sie die Rückfrage „Really Quit?“ mit **[Z]**.

Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

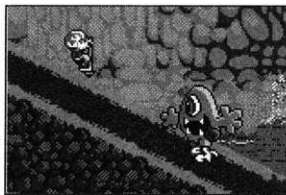
Registrierung: 59 DM

Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels: **[F1]**

\CKEEN4\READ1ST.TXT

\CKEEN4\README.TXT



9. Commander Keen 6

Kurzbeschreibung

Dritter Shareware-Teil der erfolgreichen Jump-and-Run-Serie von Apogee mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal eine beliebige Taste, um das Hauptmenü zu erreichen.
2. Bestätigen Sie die Vorgaben „New Game“ und „Begin Normal Game“ mit .
3. Steuern Sie die Spielfigur mit  sowie  auf die Brücke.
4. Drücken Sie , um den ersten Level zu betreten.

Kurzanleitung

Wie schon beim ersten Teil laufen und hüpfen Sie auch hier durch die Landschaft, um das jeweilige Levelende zu erreichen.

Gesprungen wird wieder mit , zum Schießen verwenden Sie dagegen , und mit  kann ein automatischer Sprungstab ein- und ausgeschaltet werden.

Tips & Tricks

- Um den Schalter zu aktivieren, müssen Sie von unten dagegen springen.
- Erinnern Sie sich noch an das gute alte Ping-Pong? Eine Variante dieses Spieleklassikers erreichen Sie innerhalb des Hauptmenüs über „Paddle War“.

Programm beenden

Drücken Sie , wählen Sie „Quit“, und beantworten Sie die Rückfrage „Really Quit?“ mit .

Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 79 DM

Weitere Informationen

\CKEEN6\K6DEMO.DOC



10. Cosmo

Kurzbeschreibung

Neues Jump-and-Run-Spiel von Apogee mit SoundBlaster-Musik.

Erste Schritte

1. Drücken Sie dreimal **[←]**, um ins Hauptmenü zu gelangen.
2. Geben Sie den Kennbuchstaben **[B]** für „Begin New Game“ ein, und warten Sie, bis Sie die Spielfigur im ersten Level sehen.
3. Gehen Sie mit **[→]** zum ersten „Hint Globe“, und brechen Sie den Hinweis mit **[]** ab.

Kurzanleitung

Steuern Sie den mit Saugnäpfen ausgestatteten Cosmo durch die einzelnen Level, und sammeln Sie Früchte, Sterne etc. ein.

Zur Spielsteuerung stehen neben **[←]** und **[→]** folgende Tasten zur Verfügung:

- **[Strg]** zum Hüpfen
- **[↑]** und **[↓]** zur Erweiterung des Blickfelds nach oben bzw. unten
- **[Alt]** zum Abfeuern einer Bombe

Tips & Tricks

- Springen Sie auf die Monster, um sie unschädlich zu machen.
- Springen Sie auf die Kisten, die häufig einen wertvollen Inhalt verbergen.
- Klettern Sie mit **[Strg]** in Verbindung mit **[→]** bzw. **[←]** Wände hinauf.
- Sammeln Sie die bunten Kugeln ein, um die Gesundheit zu stärken.

Programm beenden

Drücken Sie nacheinander **[Esc]**, **[Z]**, **[Esc]**, **[Esc]** und wieder **[Z]**.

Autor/Registrierung

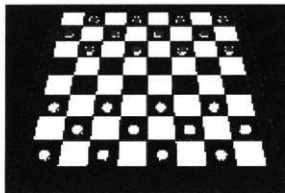
CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 59 DM

Weitere Informationen

\\COSMO\\COSMO.DOC

\\COSMO\\REGIST.TXT



11. Dame 12

Kurzbeschreibung

Dame-Spiel mit 3-D-Darstellung und verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

Erste Schritte

1. Warten Sie die Meldung „Fehler beim Lesen des Spiels“ ab, und drücken Sie eine beliebige Taste.
2. Für ein dreidimensionales Spielbrett klicken Sie links unten den Button „3-D“ an.
3. Klicken Sie einen gelben Spielstein sowie die gewünschte Position an, an die Sie ihn setzen möchten.

Kurzanleitung

Wie beim Original-Brettspiel besteht das Ziel darin, als letzter noch Figuren auf dem Spielbrett zu haben. Zu diesem Zweck überspringen Sie gegnerische Steine, um sie verschwinden zu lassen (wobei Schlagzwang besteht!) - oder Sie erreichen die hinterste Linie, um einen Spielstein in eine Dame zu verwandeln, die auch weiter entfernte Steine überspringen kann.

Tips & Tricks

- Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie **[Esc]**, wählen „2D-Anzeige“ sowie „Laden“ und klicken den Dateinamen „BERT“ an.
- Die teilweise beleidigenden Hinweise verschwinden automatisch nach etwa einer Sekunde.
- Einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen Sie innerhalb der 2-D-Anzeige, indem Sie ein oder zweimal **[F1]** drücken.

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**, und klicken Sie nacheinander auf „2D-Anzeige“ sowie auf „Ende“.

Autor/Registrierung

Jürgen Schmitt, Dieselstraße 25, 67551 Worms

Registrierung: 35 DM

Weitere Informationen

\DAME12\DOKUMENT.EXE

\DAME12\LIESMICH.TXT

\DAME12\REGISTER.TXT



12. Das Erbe

Kurzbeschreibung

Öko-Adventure vom Umweltbundesamt, bei dem ein Haus ohne Belastung für Klima und Ozon-schicht renoviert werden muß.

Erste Schritte

1. Drücken Sie **[↵]**, klicken Sie unter „Spielstand“ auf „Neu“, und lesen Sie die Anweisungen (die bei späteren Aufrufen mit einem Mausklick vorzeitig abgebrochen werden können).
2. Um einen Gegenstand zu untersuchen, klicken Sie einmal den Auge-Button und zweimal den betreffenden Gegenstand an.
3. Um die Tür zu öffnen, klicken Sie das entsprechende Symbol sowie zweimal die Tür an.
4. Um ins Haus zu gehen, klicken Sie die Schuhe sowie zweimal die geöffnete Haustür an.

Kurzanleitung

Um das Haus zu renovieren, müssen Sie unter anderem mit dem Bus in die Stadt fahren, umweltverträgliche Materialien einkaufen und einige Telefonate führen. Mit welchen Buttons welche Aktionen ausgeführt werden können, erfahren Sie durch einfaches Anklicken.

Tips & Tricks

- Suchen Sie in den Schubladen des Wohnzimmerschranks und in der Küche nach nützlichen Gegenständen.
- Damit Sie telefonieren können, müssen Sie das Telefonbuch finden und per Mausklick auf das Buch-Symbol aufschlagen.

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**.

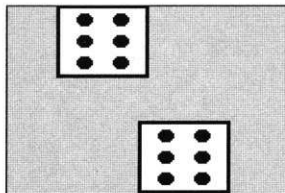
Autor/Registrierung

Umweltbundesamt, Berlin

Registrierung: — (Freeware)

Weitere Informationen

Keine



13. DeLuxe Yaht

Kurzbeschreibung

Einfach zu handhabende Variante des berühmten Spiels mit den fünf Würfeln.

Erste Schritte

1. Drücken Sie ☐ , und geben Sie „1“ sowie ein, sofern Sie alleine gegen den PC spielen möchten.
2. Geben Sie Ihren Namen bzw. die Namen der Mitspieler sowie ein.
3. Klicken Sie den „Roll“-Button an, damit die Würfel rollen.
4. Nachdem Sie alle Würfel angeklickt haben, die Sie behalten möchten, klicken Sie erneut auf „Roll“ und dürfen diesen Vorgang noch einmal wiederholen.
5. Um das Ergebnis einzutragen, klicken Sie auf „Done“, auf das gewünschte Feld in der rechten Bildschirmhälfte sowie ein zweites Mal auf „Done“.

Kurzanleitung

Das Ziel besteht wie beim Original darin, möglichst viele Punkte zu erwürfeln. Einige Beispiele:

- 3 of a kind: z. B. 3 x die 5
- 4 of a kind: z. B. 4 x die 6
- Full house: z. B. 3 x 2 und 2 x 1
- Small straight: z. B. 1,2,3,4
- Large straight: z. B. 2,3,4,5,6
- Yaht: z. B. 5 x die 4
- Chance: möglichst viele Augen

Tips & Tricks

Falls Sie sich beim Eintragen der Ergebnisse „verklickt“ haben, rufen Sie den „Undo“-Button auf.

Programm beenden

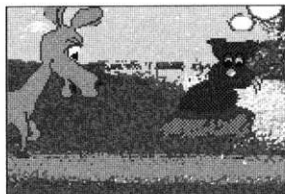
Klicken Sie den „Quit“-Button an, und beantworten Sie die Rückfrage mit „Yes“.

Autor/Registrierung

Frank Grau, 530 Simon Fraser Drive, Thunder Bay, Ontario, Canada, P7C 5B4
Registrierung: 10 \$

Weitere Informationen

\\DELUXE\\README.TXT



14. Die Bremer Stadtmusikanten

Kurzbeschreibung

Mit Zeichentrickfiguren grafisch animiertes Knobelspiel.

Erste Schritte

1. Drücken Sie **[↩]**, und warten Sie den Aufbau des Titelbildes ab.
2. Beim ersten Programmstart sollten Sie anschließend **[F2]** drücken, damit eine hübsche Animation abläuft.
3. Wenn Sie direkt mit dem Spiel beginnen möchten, drücken Sie dagegen **[F3]**.

Kurzanleitung

Ihre Aufgabe besteht darin, alle fünf Tiere im mittleren Feld unterzubringen. Obwohl sich diese gut miteinander vertragen, sind einige Besonderheiten zu beachten: So kann z. B. der Hund nicht auf der Katze sitzen, außerdem kann immer nur ein Tier seinen Platz verlassen.

Die Steuerung der Tiere erfolgt mit den Tasten **[1]**, **[2]** und **[3]**, wobei Sie zunächst die Nummer des Feldes eingeben müssen, von dem aus gewechselt werden soll und dann die Nummer des Feldes, auf das sich das Tier bewegen soll.

Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie die Aufgabe gelöst haben bzw. wenn zehn Minuten vergangen oder bereits 30mal der Platz eines Tieres gewechselt wurde.

Tips & Tricks

Mit **[F3]** für „Start“ können Sie jederzeit ein neues Spiel beginnen, wobei die Tiere nach dem Zufallsprinzip angeordnet werden.

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**.

Autor/Registrierung

Möller, Ottestraße 20, 24340 Eckernförde

Registrierung: 20 DM

Weitere Informationen

\\DIEBREM\\LESEN.EXE



15. Drake Snake

Kurzbeschreibung

Originelles Jump-and-Run-Spiel, das in einem unterirdischen Labyrinth spielt.

Erste Schritte

1. Drücken Sie jeweils **[←]**, um innerhalb eines langen, aber grafisch hübsch gemachten Vorspanns zur nächsten Seite zu blättern.
2. Bei weiteren Programmaufrufen können Sie auch **[Esc]** drücken und gelangen so direkt ins Hauptmenü.
3. Drücken Sie **[1]** für „Beginne die Suche“.

Kurzanleitung

Drake Snake ist ein Abenteurer, der bei einem Flugzeugabsturz in ein Loch gefallen ist und sich nun - mit Düsenrucksack und Munition ausgestattet - in einem unterirdischen Labyrinth zurechtzufinden muß, wo er nach einem Schatz sucht.

Zur Steuerung stehen folgende Tasten zur Verfügung:

- Pfeiltasten: Gehen bzw. nach oben oder unten düsen
- **[]**: Schuß abfeuern
- **[E]**: Bombe ablegen

Tips & Tricks

- Spinnen: Düsen Sie deshalb mit **[↑]** etwas nach oben, und feuern Sie mit **[]**.
- Krokodile: Legen Sie mit **[B]** eine Bombe, und entfernen Sie sich rasch wieder.

Programm beenden

Lassen Sie sich töten, und drücken Sie **[3]** für „Flieh, und rette Dein Leben“ sowie eine beliebige Taste.

Autor/Registrierung

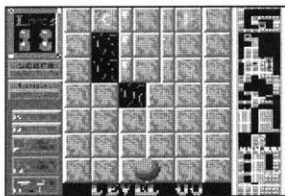
Ralph Wiedemann, Viktor-Wildschütte-Str. 5, 76694 Forst

Registrierung: 38 DM

Weitere Informationen

\\DRAKE*.TXT

\\DRAKE\\BESTELL.FOM



16. Dschump!

Kurzbeschreibung

Kniffliges Puzzlespiel mit SoundBlaster-Unterstützung, bei dem ein Ball durch verschiedene Welten gesteuert wird.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal die ☐ und dann zunächst **F3**, falls die SoundBlaster-Effekte aktiviert werden sollen.
2. Warten Sie, bis am unteren Bildschirmrand „Level 00“ erscheint, und drücken Sie erneut ☐, um den Ball in Bewegung zu setzen.
3. Steuern Sie den Ball mit den Pfeiltasten, achten Sie aber darauf, daß dieser immer auf der grauen Spielfläche bleibt!

Kurzanleitung

Dschump ist sehr viel schwieriger, als es auf den ersten Blick scheint: Denn neben Fingergefühl wird auch noch Schnelligkeit verlangt!

Am rechten Bildschirmrand sehen Sie jeweils das komplette aktuelle Labyrinth, in dem Sie den Ball auf das END-Feld führen müssen.

Zur Steuerung verwenden Sie am Besten die Tasten im Ziffernblock, wobei auch diagonale Bewegungen mit **[Pos1]** etc. möglich sind.

Tips & Tricks

Um in den oberen Teil der ersten Welt zu gelangen, müssen Sie schwarze Felder durchqueren. Beschleunigen Sie hierbei rechtzeitig, indem Sie z. B. **[↑]** gedrückt halten und zusätzlich **[←]** drücken.

Programm beenden

Drücken Sie zweimal **[Esc]** und dann **[J]**.

Autor/Registrierung

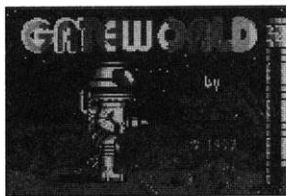
Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

Registrierung: 48 DM

Weitere Informationen

\DSCHUMP\DSCHUMP.DOK

\DSCHUMP\BESTELL.TXT



17. Gategworld

Kurzbeschreibung

Schwieriges Jump-and-Run-Spiel mit der merkwürdigsten SoundBlaster-Musik, die ShareBert je gehört hat.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal **↩**, um das Hauptmenü zu erreichen.
2. Bestätigen Sie die Vorgaben „New Game“ und „Normal Game“ ebenfalls mit **↩**.
3. Drücken Sie noch zweimal **↩**, um die Ausgangsposition im ersten Level zu erreichen.

Kurzanleitung

Captain Buzz Clondike ist in einer fremden Welt auf Schatzsuche. Wie bei Spielen dieser Art üblich, wird ihm das Überleben aber nicht gerade leicht gemacht.

Zur Steuerung der Spielfigur benutzen Sie folgende Tasten:

- Pfeiltasten zum Gehen
- **Strg** zum Springen
- **Alt** zum Schießen
- **⏏** plus Pfeiltaste zum Umschauen

Tips & Tricks

- Um Ihre Sprungkraft zu erhöhen, können Sie die Sprungschancen benutzen. Drücken Sie nach dem Absprung zusätzlich **Strg** sowie eine Pfeiltaste!
- Achten Sie auf die aus dem Boden ragenden grauen Stacheln! Da eine Berührung tödlich endet, sollten Sie so nah wie möglich herangehen und dann mit **Strg** plus Pfeiltaste darüberspringen.

Programm beenden

Drücken Sie **Esc**, wählen Sie „Quit“, und bestätigen Sie die Rückfrage mit **Z**.

Author/Registrierung

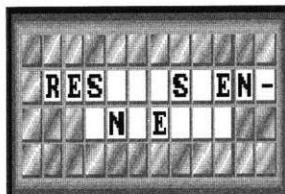
Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

Registrierung: 59 DM

Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels: **F1**

\GATE\README.DOC



18. Glückswand Pro

Kurzbeschreibung

Grafisch ansprechende Variante der berühmten Fernsehsendung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie den Shareware-Hinweis mit einer beliebigen Taste weg.
2. Geben Sie je nach Spielerzahl „1“, „2“ oder „3“ ein, und drücken Sie .
3. Geben Sie die Namen der Mitspieler ein, drücken Sie jeweils wieder , und beantworten Sie die Rückfrage mit .
4. Nach einem weiteren Tastendruck wird das Spielfeld aufgebaut. Drücken Sie für „Drehen“ sowie , und geben Sie einen geratenen Konsonanten ein.

Kurzanleitung

Wie beim Original ist jeweils ein Begriff (z. B. Sache) zu erraten. Solange Sie Geldbeträge erdrehen und Konsonanten richtig raten, sind Sie an der Reihe - bei Bankrott, Aussetzen oder einem falschen Buchstabe folgt der nächste Spieler.

Tips & Tricks

- Wenn Sie schon etwas Geld auf Ihrem Konto angesammelt haben, können Sie einen Vokal kaufen, indem Sie sowie z. B. eingeben.
- Beachten Sie, daß die Umlaute , und vorkommen können und ebenfalls zu den Konsonanten zählen, anstelle von „ß“ aber „ss“ geschrieben wird!

Programm beenden

Drücken Sie .

Autor/Registrierung

Vincent Holch, Mittl. Kirchhaldenweg 5, 70195 Stuttgart

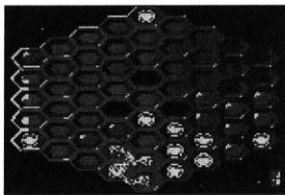
Registrierung: 20 DM

Weitere Informationen

\GLUECK\HANDBUCH.TXT

\GLUECK\BESTELL.TXT

\GLUECK\WANDPRO.DOC



19. Hexxagon

Kurzbeschreibung

Taktik-Brettspiel mit hervorragenden Animationen und SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Mit  gelangen Sie ins Menü, wo Sie den Button „Start Game“ anklicken.
2. Warten Sie, bis Spielfeld und Spielfiguren aufgebaut sind.
3. Sofern Sie als erster am Zug sind, klicken Sie einen der roten Spielsteine an.
4. Klicken Sie anschließend auf ein grün umrandetes Feld, wird dieses zusätzlich belegt. Entscheiden Sie sich dagegen für ein gelb umrandetes Feld, verändert der Spielstein lediglich seine Position.

Kurzanleitung

Ihr Ziel ist es, mit den roten Steinen mehr Felder zu belegen als dies dem Computer mit den transparenten Steinen gelingt. Sie können gegnerische Spielsteine in Ihre Farbe verwandeln, indem Sie in deren unmittelbare Nachbarschaft springen.

Hexxagon ist zu Ende, wenn alle Felder mit Spielsteinen belegt sind.

Tips & Tricks

- Sie können jederzeit den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem Sie auf „Menu“ sowie unter „Player 2“ z. B. auf „Craniac Hard“ klicken und dann „Return to Game“ wählen.
- Um Hexxagon erneut zu spielen, genügen nach der Meldung „I Win“ oder „You Win“ zwei Mausklicks, um wieder ins Menü zu gelangen.

Programm beenden

Drücken Sie , klicken Sie auf „Quit to Dos“, und drücken Sie noch zweimal , nachdem die Animation beendet ist.

Autor/Registrierung

Autor/Registrierung

Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

Registrierung: 48 DM

Weitere Informationen

\\HEXAGON\\HEXXAGON.DOC



20. Hugo 1

Kurzbeschreibung

Erster Teil eines kniffligen Text-/Grafik-Adventures.

Erste Schritte

1. Warten Sie, bis der Vorspann beendet ist.
2. Steuern Sie Hugo mit den Pfeiltasten.
3. Geben Sie über die Tastatur Befehle, Fragen etc. wie z. B. „look at house“ ein, die jeweils mit  bestätigt werden müssen.

Kurzanleitung

Bevor Sie Ihre geliebte Penelope wiederfinden, die im „House of Horror“ gefangengehalten wird, müssen Sie eine Menge Gegenstände finden und natürlich erst einmal in das Haus hineinkommen.

Tips & Tricks

- Falls Sie frustriert sind, weil sich die Tür nicht öffnen läßt, hier zumindest ein kleiner Hinweis (auf deutsch, damit Sie wenigstens nicht zum Wörterbuch greifen müssen): Der Kürbis läßt sich öffnen und verbirgt ... - einen Schlüssel!
- Um den Schrumpfungsprozeß beim verrückten Professor kommen Sie nicht herum. Danach sind Sie zwar zu klein, um den Türgriff zu erreichen - aber vielleicht können Sie Igor überreden, es noch mal mit einem anderen Knopf zu versuchen ...

Programm beenden

Geben Sie „quit“ sowie  ein, und bestätigen Sie die Rückfrage mit .

Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 59 DM

Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels: 

\HUGO1\MANUAL.DOC

\HUGO1\README.DOC



21. Hugo 2

Kurzbeschreibung

Zweiter Teil des kniffligen Text-/Grafik-Adventures.

Erste Schritte

1. Drücken Sie jeweils , bis der Vorspann beendet ist und Penelope die Treppe hinaufgeht.
2. Steuern Sie Hugo mit den Pfeiltasten.
3. Geben Sie über die Tastatur wieder Befehle, Fragen etc., wie z. B. „open door“ ein, die jeweils mit bestätigt werden müssen.

Kurzanleitung

Hugo ist mit seiner geliebten Penelope nach Europa geflogen und gerade im Haus seines englischen Großonkels eingetroffen, wo er von einer französischen Bediensteten begrüßt wird.

Penelope geht früh zu Bett, und schon geschehen wieder merkwürdige Dinge: Hugo verschwindet, Sie schlüpfen in die Rolle von Penelope und machen sich auf die Suche ...

Tips & Tricks

- Wenn Sie aus Penelopes Zimmer nicht mehr herauskommen, sollten Sie das Bücherregal und insbesondere ein Buch darin genauer unter die Lupe nehmen.
- In der Rolle von Penelope müssen Sie als erstes durch das Schlüsselloch schauen.

Programm beenden

Geben Sie „quit“ sowie ein, und bestätigen Sie die Rückfrage mit .

Autor/Registrierung

David P. Gray, P.O. Box 333, Northboro, MA 01532, USA

Registrierung: 20 \$

Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels:

\HUGO2\MANUAL.DOC

\HUGO2\README.DOC



22. Hugo 3

Kurzbeschreibung

Dritter und letzter Teil des kniffligen Text-/Grafik-Adventures.

Erste Schritte

1. Drücken Sie jeweils , bis der Vorspann beendet ist und ein junges Mädchen von Penelopes Begegnung mit der Spinne berichtet.
2. Steuern Sie Hugo (der diesmal einen Tropenhelm trägt) mit den Pfeiltasten.
3. Geben Sie über die Tastatur wieder Befehle, Fragen etc., wie z. B. „open door“ ein, die jeweils mit bestätigt werden müssen.

Kurzanleitung

Haben Sie von Hugo und Penelope immer noch nicht genug? Dann wird Sie auch der letzte Teil einige Stunden kosten, in dem sie aus Europa zurückfliegen, unglücklicherweise aber im südamerikanischen Dschungel abstürzen.

Die beiden überleben zwar den Flugzeugabsturz, doch Penelope wird beim Erkunden der Gegend von einer Spinne gebissen.

Ihre Aufgabe besteht nun darin, innerhalb von 48 Stunden ein Gegenmittel zu besorgen.

Tips & Tricks

Die ersten Schritte führen Sie nach links zu einer Hängebrücke, die jedoch nicht ohne weiteres passiert werden kann ...

Programm beenden

Geben Sie „quit“ sowie ein, und bestätigen Sie die Rückfrage mit .

Autor/Registrierung

David P. Gray, P.O. Box 333, Northboro, MA 01532, USA

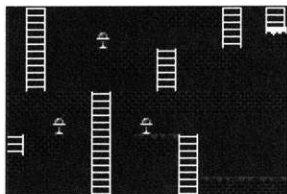
Registrierung: 20 \$

Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels:

\HUGO3\MANUAL.DOC

\HUGO3\README.DOC



23. Jetpack

Kurzbeschreibung

Leiter-Spiel um eine Schatzsuche mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal **↵**, und warten Sie, bis das Hauptmenü eingeblendet wird.
2. Geben Sie **S** für „Start“ sowie nochmals **↵** ein.
3. Ist die Spielfigur sichtbar, holen Sie sich den Treibstofftank.

Kurzanleitung

Als Abenteurer durchsuchen Sie diverse Höhlen nach wertvollen Edelsteinen. Ihr „Jetpack“ ist ein Treibstofftank, mit dem Sie kurzzeitig fliegen und somit den meisten Gefahren ausweichen können. Zur Steuerung stehen folgende Tasten zur Verfügung:

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| - Pfeiltasten: Gehen/Klettern | - Esc : Selbstmord |
| - Alt : Fliegen | - [] : Statusanzeige |
| - Strg : Phaser aktivieren | - F10 : Boss-Taste |
| - +, - : Geschwindigkeit | |

Tips & Tricks

Versuchen Sie im ersten Level nicht, die beiden gelben Flaschen einzusammeln! Die Gefahr, von einem Roboter erwischt werden, ist zu groß - der Levelausgang öffnet sich bereits, nachdem alle grünen Diamanten eingesammelt wurden ...

Programm beenden

Drücken Sie **Q**, warten Sie den Menüaufbau ab, drücken Sie erneut **Q** sowie eine beliebige Taste.

Autor/Registrierung

Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

Registrierung: 48 DM

Weitere Informationen

Innerhalb des Hauptmenüs: **L**

\JETPACK\MANUAL.DOC

\JETPACK\TROUBLE.DOC

\JETPACK\BESTELL.TXT



24. Jill of the Jungle

Kurzbeschreibung

Jump-and-Run-Spiel von Epic mit weiblicher Hauptfigur und SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Bestätigen Sie die angezeigte Konfiguration mit **[↵]**.
2. Warten Sie, bis das Hauptmenü erscheint, und bestätigen Sie die Vorgabe „Play“ ebenfalls mit **[↵]**.
3. Versuchen Sie, bereits während des Einflugs von Jill einen Diamanten zu erwischen.
4. Gehen Sie nach rechts, und betreten Sie die dunkelgraue „1“, um in den ersten Level zu gelangen.

Kurzanleitung

Endlich betritt eine Heldin die Welt der Jump-and-Run-Spiele: Als Jill kämpfen Sie sich durch den Dschungel, wobei folgende Tasten zur Verfügung stehen:

- Pfeiltasten: Gehen/Umschauen
- **[↑]**: Springen
- **[Alt]**: Messer werfen

Tips & Tricks

- Im ersten Level müssen Sie gleich zu Beginn Ihr Messer finden und mitnehmen, da die **[Alt]**-Taste sonst keine Wirkung zeigt.
- Wenn Sie das Messer einsetzen, fliegt es normalerweise automatisch wieder zu Ihnen zurück. Es kann aber auch passieren, daß Sie sich erst auf die Suche machen müssen und solange unbewaffnet sind ...

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**, zweimal **[↵]** und wieder **[Esc]**.

Autor/Registrierung

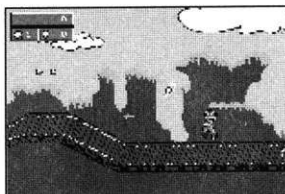
CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 59 DM

Weitere Informationen

\JILL\JILL.DOC

\JILL\ORDER.DOC



25. Keen Dreams

Kurzbeschreibung

„Verlorengegangene“ Episode aus Apogee's berühmter Keen-Serie mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Geben Sie **[5]** für „Play the Game“ ein, und bestätigen Sie den Shareware-Hinweis mit einer beliebigen Taste.
2. Drücken Sie zweimal **[←]**, um die Ausgangssituation zu erreichen.
3. Gehen Sie mit **[←]** zum ersten Hindernis, wo Sie mit **[Alt]** den ersten Level betreten.

Kurzanleitung

Nach den Teilen 1, 4 und 6 nun zum letzten Mal Commander Keen, damit Ihre Sammlung dieses wohl erfolgreichsten Shareware-Spiels komplett ist. Die „verlorengegangene“ Episode ist besonders gewaltfrei, da Sie lediglich Obst und Gemüse mit einer „Flower Power“ betäuben. Die Tasten im einzelnen:

- **[←]**, **[→]**: Gehen
- **[↑]**, **[↓]**: Kletterstangen benutzen
- **[Strg]**: Springen
- **[Alt]**: Flower Power werfen

Tips & Tricks

- Während die Möhren harmlos sind, sollten Sie sich vor den Kartoffeln in Acht nehmen!
- Springen Sie mit **[Strg]** an die Kletterstangen heran, und drücken Sie dann zusätzlich **[↑]**.

Programm beenden

Drücken Sie zuerst **[Esc]** und dann **[←]**.

Autor/Registrierung

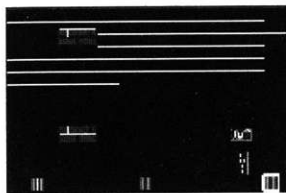
CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 129 DM (im Set mit neun weiteren Spielen)

Weitere Informationen

\KEENDRE\HELPINFO.TXT

\KEENDRE\README.TXT



26. Laserbeam

Kurzbeschreibung

Intelligente „Ballerspiel“-Variante, bei der ein Laserstrahl so umgeleitet werden muß, daß er ohne Energieverlust den jeweiligen Levelausgang erreicht.

Erste Schritte

1. Warten Sie den Shareware-Hinweis ab, und drücken Sie eine beliebige Taste außer **[P]**.
2. Geben Sie innerhalb des Hauptmenüs **[F]** für „Start“ ein.
3. Drücken Sie eine beliebige Taste, um den Laserstrahl zu starten.

Kurzanleitung

Das Ziel besteht darin, den Laserstrahl auf möglichst kurzen Wegen zum blauen „EXIT“-Schild zu lenken und so den nächsten Level zu erreichen.

Mit **[←]** bzw. **[→]** können Sie die Abschußrampe wechseln und mit **[]** einen Schuß abfeuern, der den Laserstrahl zurückwirft.

Tips & Tricks

Achten Sie auf die Symbole, die teilweise getroffen, teilweise aber auch vermieden werden müssen:

- Treffen: grüner Ballon, Kanonensymbol, Blitz mit E, Dollar-Sack, rotgrüner Balken, 1up-Symbol.
- Vermeiden: Mauer, hellblauer Ballon, Blitz mit 1/2 E, durchgestrichene Kanone, TNT-Symbol.

Programm beenden

Warten Sie die Meldung „Game Over“ ab, und drücken Sie innerhalb des Hauptmenüs **[F9]**.

Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 29 DM

Weitere Informationen

\\LASER20\\LASER.DOC

\\LASER20\\SHARE.TXT



27. Lemmings-Demo

Kurzbeschreibung

Demo des kommerziellen Games mit vier spielbaren Leveln.

Erste Schritte

1. Geben Sie innerhalb des Hauptmenüs **[F1]** ein.
2. Drücken Sie die linke Maustaste, um den ersten Level zu starten.
3. Drücken Sie **[F10]**, und klicken Sie einen der Lemminge an, damit dieser anfängt zu graben.
4. Warten Sie, bis alle Lemminge den Levelausgang erreicht haben.

Kurzanleitung

So einfach wie beim ersten Level bleibt es natürlich nicht. Ab der zweiten Runde stehen folgende Aktionen zur Verfügung:

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| - [F3] : Climber | - [F7] : Builder |
| - [F4] : Floater | - [F8] : Basher |
| - [F5] : Exploder | - [F9] : Miner |
| - [F6] : Blocker | - [F10] : Digger |

Das Ziel besteht jeweils darin, möglichst viele Lemminge heil zum Ausgang zu bringen.

Tips & Tricks

Lemminge sind nicht besonders intelligent: Sie stürzen Abhänge hinunter und graben selbst dann noch weiter, wenn sie sich ihr eigenes Grab schaufeln. Sie haben daher die Möglichkeit, fehlgeleitete Lemminge mit **[F5]** und einem Mausklick zu zerstören, um die große Masse der Herde zu retten.

Programm beenden

Drücken Sie dreimal **[Esc]**.

Author/Registrierung

Psygnosis

Registrierung: — (Demo, kommerzielle Vollversion im Handel erhältlich)

Weitere Informationen

\\LEMMING\\README.COM



28. Magister Magicus

Kurzbeschreibung

Rollenspiel mit SoundBlaster-Musik, bei dem acht Zauberlehrlinge aus Gefängnissen befreit werden müssen.

Erste Schritte

1. Klicken Sie die Option „Spielen“ an.
2. Drücken Sie so oft die linke Maustaste, bis die Hinweise verschwunden sind.
3. Weichen Sie sofort eventuellen Bösewichtern aus, indem Sie die Maus bewegen.

Kurzanleitung

In der Rolle des letzten Hexenmeisters haben Sie die Aufgabe, Ihre acht Zauberlehrlinge zu befreien. Dabei sind zahlreiche Hindernisse wie vergiftete Flüsse, durch Zauberei verschlossene Türen etc. zu bewältigen.

Zur Steuerung der Spielfigur bewegen Sie einfach die Maus - um einen Gegenstand aufzunehmen, drücken Sie zusätzlich die linke Maustaste. Um eine Waffe einzusetzen, bewegen Sie Ihre Spielfigur auf den betreffenden Bösewicht und drücken gleichzeitig die linke Maustaste.

Tips & Tricks

Um die Türen zu öffnen, müssen Sie Gegenstände wie Kerzenleuchter, Weinkelche, Steinflaschen etc. sammeln, die aber jeweils nur als Schlüssel für eine bestimmte Tür eingesetzt werden können.

Programm beenden

Drücken Sie zweimal **[Esc]**, und klicken Sie auf „Ende“.

Autor/Registrierung

Andreas Bauer, Wilhelm-Wörle-Straße 19, 86850 Fischach

Registrierung: 20 DM

Weitere Informationen

\MAGISTER\MMS.DOC

\MAGISTER\MMS.TXT



29. Major Stryker

Kurzbeschreibung

Weltraum-Ballerspiel von Apogee mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Warten Sie den Apogee-Vorspann ab, und drücken Sie zweimal .
2. Bestätigen Sie im Hauptmenü die Vorgaben „Begin New Game“, „Lava Planet“ und „Novice“ ebenfalls mit .
3. Schauen Sie sich die Grafik-Animation an, oder drücken Sie direkt .
4. Drücken Sie so oft , bis die erste „Space Station“ geladen wird.

Kurzanleitung

Ihre Aufgabe besteht darin, Ihr Raumschiff unbeschädigt durch die beiden Zonen der einzelnen Level zu bekommen und den Boss Kreton zu vernichten.

Die Steuerung des Raumschiffs erfolgt mit den Pfeiltasten, zusätzlich kann mit geschossen werden.

Tips & Tricks

- Nehmen Sie sich vor den Leuchtkugeln in Acht: Diese können Sie nicht zerstören und müssen ihnen deshalb mit den Pfeiltasten ausweichen.
- Während sich die kleineren Raumschiffe mit einer Bombe zerstören lassen, müssen Sie bei größeren Objekten mehrmals hintereinander feuern.

Programm beenden

Drücken Sie zweimal zuerst und dann .

Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 59 DM

Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels:

\\MAJOR\\REGISTER.TXT



30. Megatron

Kurzbeschreibung

Labyrinth-Spiel mit 3-D-Grafik und Sound-Blaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal **[↩]**, um ins Auswahlménú zu gelangen.
2. Wählen Sie mit **[↩]** den „Vulture“-Roboter oder mit **[→]** „Mad Cat“ als Gegner aus.
3. Drücken Sie **[F5]**, um in den Einzelspielermodus zu wechseln, und suchen Sie sich per Mausklick den gewünschten Computergegner aus.
4. Bewegen Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten oder per Mausklick auf die Pfeilsymbole in der unteren rechten Bildschirmcke durch das dreidimensionale Labyrinth.

Kurzanleitung

Ihre Aufgabe besteht nicht etwa darin, den Ausgang des Labyrinths zu finden, sondern den Gegner aufzuspüren und zu vernichten, wobei folgende Tasten zur Verfügung stehen:

- **[Pos 1]**, **[Bild ↑]**: Feuern
- **[Entf]**: Mine legen
- **[Einfg]**: Radar ein/aus
- **[Ende]**, **[Bild ↓]**: Energie transferieren

Tips & Tricks

- Die Position des Gegners wird in der Komplettdarstellung am unteren Bildschirmrand ab und zu durch einen roten Kreis angezeigt.
- Megatron lässt sich via Modem auch zu zweit spielen. Lesen Sie dazu die Datei MEGA.DOK.

Programm beenden

Drücken Sie nacheinander **[Esc]**, **[Z]** und zweimal **[↩]**.

Autor/Registrierung

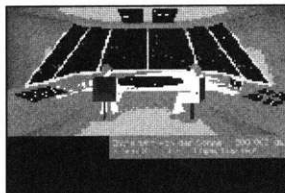
Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

Registrierung: 48 DM

Weitere Informationen

\MEGATRON\MEGA.DOK

\MEGATRON\BESTELL.TXT



31. Mission Supernova

Kurzbeschreibung

Grafik-Adventure mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zuerst die linke Maustaste und anschließend eine beliebige Taste Ihrer Tastatur.
2. Schauen Sie sich den Vorspann an, oder drücken Sie **[Esc]**.
3. Klicken Sie z. B. „Schau“ sowie einen Gegenstand an.

Kurzanleitung

Das Raumschiff Supernova ist in Turbulenzen gekommen, und Sie haben in der Rolle des Schiffskochs Horst Hummel die Rettungsaktion verschlafen ...

Das Spiel wird in erster Linie dadurch gesteuert, daß Sie einen Befehl wie „Gehe“ sowie einen Gegenstand anklicken. Beachten Sie, daß einige Gegenstände nur in Verbindung mit einem anderen benutzt werden können. Wenn Sie z. B. „Benutze“ sowie „Keycard“ anklicken, müssen Sie zusätzlich z. B. auf eine Tür klicken, damit diese ggf. geöffnet wird.

Tips & Tricks

Einige Ausgänge können Sie direkt betreten, indem Sie sie innerhalb des Spielfeldes anklicken. Versteckte Ausgänge werden in der unteren rechten Bildschirmecke durch rote Quadrate symbolisiert. Diese können in jedem Fall mit der Maus angeklickt werden.

Programm beenden

Drücken Sie **[Alt] [X]**, und beantworten Sie die Rückfrage mit einem Mausklick auf „Ja“.

Author/Registrierung

Steffen Dingel, Idsteiner Straße 5, 57074 Siegen

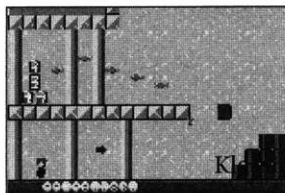
Registrierung: 30 DM

Weitere Informationen

\MISSION\MSN.DOC

\MISSION\PROBLEME.TXT

\MISSION\REGISTER.TXT



32. Mopsy

Kurzbeschreibung

Originelle Abwandlung des Jump-and-Run-kers Commander Keen mit SoundBlaster-Effekten.

Erste Schritte

Drücken Sie **←** sowie **A** oder **B**, um die gewünschte Spielfigur auszuwählen.

Kurzanleitung

Wenn Sie sich nach dem Programmstart an den ersten Level von Commander Keen erinnern fühlen, ist dies kein Zufall. Sie erinnern sich: Billy Blaze ist mit einem selbstgebastelten intergalaktischen Raumschiff in ferne Welten geschweht. Was Sie nicht wissen können: Er hat sein Kuscheltier Mopsy zu Hause vergessen. Dieses wird lebendig und sucht nach den Plänen für das Raumschiff, um Billy Blaze alias Commander Keen folgen zu können ...

Gesteuert wird Mopsy mit folgenden Tasten:

- **←, →**: Laufen
- **↑, ↓**: Umschauen bzw. Klettern
- **Strg**: Springen
- **Alt**: Schalter und Hebel betätigen
- **F4**: Planübersicht
- **F6**: Teleporter

Tips & Tricks

Da Mopsy auf 486er PCs sehr schnell abläuft, sollten Sie die „Turbo“-Taste herausdrücken und so die Taktfrequenz reduzieren!

Programm beenden

Drücken Sie **F10** sowie eine beliebige Taste.

Autor/Registrierung

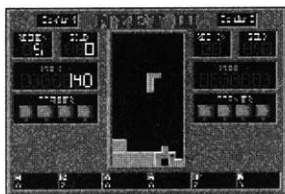
K.U.S.-Software, Am Roßacker 21, 82033 Rosenheim

Registrierung: 29-35 DM

Weitere Informationen

\MOPSY\MOPSY.TXT

\MOPSY\BESTELLE.EXE



33. Nyet III

Kurzbeschreibung

Tetris-Variante mit hervorragender Grafik und SoundBlaster-Support.

Erste Schritte

1. Warten Sie, bis der Demo-Hinweis komplett angezeigt wird, und drücken Sie eine beliebige Taste.
2. Beim ersten Mal sollten Sie den sehr langen, aber grafisch hübsch animierten Vorspann nicht versäumen. Drücken Sie daher eine beliebige Taste, sobald der Programmname angezeigt wird.
3. Sie können den Vorspann auch überspringen, indem Sie einige Sekunden die Taste gedrückt halten.
4. Innerhalb des Hauptmenüs drücken Sie für „1 Spieler“ und geben Ihren Namen sowie ein.

Kurzanleitung

Die Shareware-Version bietet 18 spielbare Level, wobei Sie zunächst mit den Pfeiltasten sowie die gewünschte Auswahl treffen müssen. Die Spielsteine können mit bzw. verschoben, mit gedreht und mit fallengelassen werden.

Falls sich Nyet III nicht über das Grafikmenü starten läßt, können Sie das Spiel entweder unter DOS aufrufen, indem Sie "cd\nyet" sowie "start" eingeben - oder Sie kopieren das Spiel in ein beliebiges Festplattenverzeichnis und starten es von dort aus.

Tips & Tricks

Rufen Sie den „Kaufen“-Button auf, um für schwere Runden Hilfsmittel einzukaufen, die im Spiel mit bis aktiviert werden!

Programm beenden

Drücken Sie sowie .

Autor/Registrierung

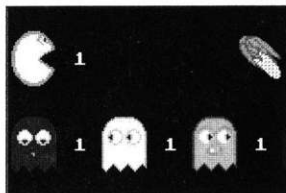
CDV-Software, Postfach 27 49, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 89 DM

Weitere Informationen

\NYET\NYETDEMO.DOC

\NYET\BESTELL.EXE



34. Pack-Man

Kurzbeschreibung

Neue Variante des berühmten Klassikers mit hervorragender Grafik und SoundBlaster-Musik.

Erste Schritte

1. Warten Sie, bis die Highscore-Liste erscheint, was aufgrund der langen Wartezeit eine Weile dauern kann.
2. Drücken Sie dreimal die Leertaste, um in den Übungslevel zu gelangen.
3. Steuern Sie die Spielfigur mit den Pfeiltasten, und sammeln Sie alle Punkte ein, um in den ersten richtigen Level zu gelangen.

Kurzanleitung

Wie beim Original fressen Sie jeweils alle Punkte eines Labyrinths und versuchen, Bonus-Symbole zu ergattern. Nur von den Monstern dürfen Sie sich nicht fressen lassen ...

Einzige Ausnahme: Nach dem Verzehr bestimmter Kugeln werden die Monster für einige Zeit dunkelblau angezeigt und können nun von Ihnen gefressen werden.

Tips & Tricks

Innerhalb des Titelschirms können Sie:

- über **[J]** einen Joystick aktivieren
- über **[M]** die Soundausgabe ändern
- mit **[L]** sowie **[↑]** einen höheren Startlevel wählen oder
- mit **[S]** sowie **[↑]** auf sehr schnellen Rechnern das Spieltempo heruntersetzen.

Programm beenden

Drücken Sie nacheinander **[Esc]**, **[↩]** und nochmals **[Esc]**.

Autor/Registrierung

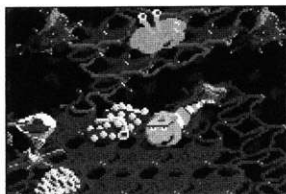
Christopher Salomon, Steinacher Str. 11a, 57234 Wilnsdorf

Registrierung: 20 DM

Weitere Informationen

Innerhalb des Titels: **[H]**

\PACMAN\README.DOC



35. PC-Bakterien

Kurzbeschreibung

Originelle Simulation von Bakterien in einem Organismus mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie viermal .
2. Steuern Sie die Mikrobe mit den Pfeiltasten.
3. Zu Beginn erscheinen Informationen, die mit  weggedrückt werden können.
4. Sammeln Sie Gegenstände auf, indem Sie die Spielfigur darauf setzen und  drücken.

Kurzanleitung

Als Chefmikrobe Mikky haben Sie die Aufgabe, einen fiktiven Organismus vor den Angriffen diverser Viren und Bakterien zu schützen. Dabei bekommen Sie Hilfe von sogenannten „Helferzellen“, die Sie mit der Suche nach einer bestimmten Bakterienart beauftragen können. So markierte Bakterien werden dann von wolkenförmigen Freßzellen vertilgt.

Zur Steuerung stehen folgende Tasten zur Verfügung:

- Pfeiltasten: Gehen
-  + Pfeiltasten: Schauen
- : Gegenstände mitnehmen, Rucksack aktivieren

Tips & Tricks

Überqueren Sie den durch eine Fahne gekennzeichneten Bonus-Zähler erst, wenn es sein muß!

Programm beenden

Drücken Sie , wählen Sie „Spiel beenden“, und drücken Sie noch zweimal .

Autor/Registrierung

TOM Productions, St. Egreve Str. 17, 61184 Karben

Registrierung: 50 DM

Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels: 

\PCBAK\LIESMICH.TXT

\PCBAK\BESTELL.TXT



36. Perestroika

Kurzbeschreibung

Originelles Spiel um Tempo und Geschicklichkeit mit nicht mehr ganz aktuellem politischen Hintergrund.

Erste Schritte

1. Drücken Sie eine beliebige Taste, und warten Sie die Titelmusik ab.
2. Drücken Sie erneut eine beliebige Taste, um das Spiel zu starten.
3. Bewegen Sie die Spielfigur mit Hilfe der Pfeiltasten, wobei Sie jedoch nicht ins Wasser fallen dürfen!

Kurzanleitung

Sie sind ein demokratischer, grüner Frosch und versuchen in jedem Level, den durch eine Münze gekennzeichneten Ausgang zu erreichen. Dabei werden Sie mit folgenden Spielelementen konfrontiert:

- Die immer kleiner werdenden Blätter zwingen Sie dazu, Ihre Position rasch zu wechseln, um nicht ins Wasser zu fallen.
- Blaue und rote Bälle erhöhen Ihre Punktzahl.
- Roten Fröschen aus dem Lager der Bürokraten dürfen Sie nicht zu nahe kommen.

Tips & Tricks

Wenn aus dem PC-Lautsprecher „Cha-Cha-Cha“ ertönt und Sie ein neues Spiel beginnen möchten, müssen Sie **[1]** eingeben.

Programm beenden

Warten Sie auf das „Cha-Cha-Cha“, und drücken Sie - eventuell mehrmals - **[0]**.

Autor/Registrierung

Leonid Sneider, 33 Egmont St. #4, Brookline, MA 02146

Registrierung: 5 \$

Weitere Informationen

\PERESTRO\README.DOC



37. Pinball-Demo

Kurzbeschreibung

Spielbares Demo einer kommerziellen Flipper-Umsetzung mit SoundBlaster-Support.

Erste Schritte

1. Drücken Sie **[F3]**, wenn Sie eine SoundBlaster-Karte besitzen bzw. **[F1]**.
2. Warten Sie den Vorspann ab, und drücken Sie eine beliebige Taste, sobald Sie hierzu aufgefordert werden.
3. Setzen Sie den ersten Ball durch längeres Gedrückthalten der **[Strg]**-Taste in Bewegung.
4. Versuchen Sie, den Ball mit Hilfe der linken und rechten **[↵]**-Taste solange wie möglich zu behalten.

Kurzanleitung

Geld können Sie beim Spielen der Demo von Pinball Dreams nicht verlieren. Die einzige Einschränkung besteht darin, daß nur drei Bälle zur Verfügung stehen.

Tips & Tricks

- Mit **[]** können Sie den ganzen Flipper erzittern lassen, was manchmal dazu führen kann, daß Sie Ihren Ball doch noch einmal ins Spiel bekommen ...
- Wenn Sie noch einmal spielen möchten, müssen Sie den Vorspann noch einmal über sich ergehen lassen und eine beliebige Taste mit Ausnahme von **[Esc]** drücken.

Programm beenden

Warten Sie so lange, bis wieder der Anfangsbildschirm mit der Aufforderung „PRESS ANY KEY TO PLAY“ am unteren Rand erscheint, und drücken Sie **[Esc]**.

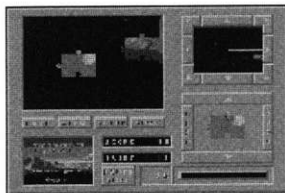
Autor/Registrierung

21st Century Entertainment

Registrierung: — (Demo, kommerzielle Vollversion im Handel erhältlich)

Weitere Informationen

Keine



38. Puzzle

Kurzbeschreibung

Puzzle-Spiel mit richtig geformten Teilen und fünf verschiedenen Motiven zur Auswahl.

Erste Schritte

1. Warten Sie, bis der Titelschirm erscheint, und drücken Sie die linke Maustaste.
2. Innerhalb des Hauptmenüs wählen Sie „Choose“, markieren links das gewünschte Bild und bestätigen Ihre Wahl mit einem Mausklick auf „OK“.
3. Klicken Sie innerhalb des unteren Kastens auf der rechten Seite auf einen der Maus-Buttons, um ein Puzzleteil auszuwählen oder zu drehen.
4. Markieren Sie im Feld unten links bei gedrückter linker Maustaste die ungefähre Position.
5. Klicken Sie oben links an die Stelle, an der das Puzzleteil paßt. Sofern Ihre Vermutung stimmt, wird das Teil eingefügt.

Kurzanleitung

Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5 so lange, bis alle Teile des Puzzles richtig eingeordnet wurden.

Tips & Tricks

- Das aktuelle Puzzleteil können Sie mit der rechten Maustaste jederzeit drehen.
- Nach einem Mausklick auf „VIEW“ wird das bisherige Ergebnis flächendeckend angezeigt.

Programm beenden

Klicken Sie „Exit“ sowie „Yes“ an, warten Sie den Shareware-Hinweis ab, und klicken Sie im Hauptmenü „Quit“ sowie „Yes“ an.

Autor/Registrierung

Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

Registrierung: 48 DM

Weitere Informationen

\PUZZLE\PUZZLE.DOC



39. Redhooks Revenge

Kurzbeschreibung

Würfelspiel um Piraten und Schätze mit hervorragender Grafik und SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Warten Sie den Titelschirm ab, und klicken Sie zweimal auf „OK“, um das Konfigurationsmenü zu erreichen.
2. Klicken Sie erneut auf „OK“, um alleine gegen einen vom PC übernommenen Gegner zu spielen.
3. Drücken Sie , um zu würfeln.

Kurzanleitung

Haben Sie das Buch „Die Schatzinsel“ gelesen? Dann werden Ihnen einige der im Spiel auftauchenden Dialoge bekannt vorkommen ...

Das Ziel besteht schlicht und einfach darin, am Ende die meisten Golddublonen zu haben. Bis es dazu kommt, müssen Sie jedoch eine Menge Fragen beantworten, Nahrungsmittel einkaufen und auch Kämpfe gewinnen.

Die Steuerung erfolgt mit den nachfolgend aufgeführten Tasten:

- : Würfeln
- Pfeiltasten: Spielbrett rollen
- **F5**: Schatztruhe anschauen

Tips & Tricks

Frei nach Redhook: „Greife er keinen Gegner mit wenig Gold und vielen Kanonen an, wenn er selbst viel Gold und wenig Kanonen hat!“

Programm beenden

Klicken Sie auf „Ende“, oder drücken Sie **F10**, und beantworten Sie die Frage mit „Ja“.

Autor/Registrierung

Jörg Henseler, MAD-Data, Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf

Registrierung: 48 DM

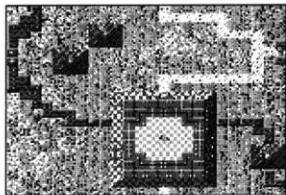
Weitere Informationen

Innerhalb des Spiels: **F1**

\REDHOOK\REDHOOK.TXT

\REDHOOK\README.TXT

\REDHOOK\BESTELL.TXT



40. Robot 4

Kurzbeschreibung

Vierter und grafisch bester Teil des bekannten Grafik-Adventures.

Erste Schritte

1. Drücken Sie die linke Maustaste, und wählen Sie „Spielstart“.
2. Bestätigen Sie die Meldung „Der Landeplatz“ mit einem Mausklick.
3. Geben Sie Ihren Namen sowie ein.
4. Steuern Sie die Spielfigur mit Hilfe der Pfeiltasten durch das Labyrinth.

Kurzanleitung

In der Rolle von Charly haben Sie den Auftrag, eine früher militärisch genutzte Radaranlage in einer abgelegenen Ecke der GUS zu überprüfen.

Dazu steuern Sie die Spielfigur mit den Pfeiltasten und haben mit einer Vielzahl von Gefahren und Fallen zu kämpfen.

Tips & Tricks

- Hinweise müssen entweder mit der Maus weggeklickt oder mit bestätigt werden.
- Anstelle der Pfeiltasten können Sie auch die Maus zur Steuerung benutzen, indem Sie die gewünschte Stelle anklicken.
- Mit können Sie sich den Inhalt Ihres Rucksacks anschauen, mit bzw. einen Gegenstand auswählen und mit einsetzen.

Programm beenden

Drücken Sie , wählen Sie „Abbruch“, bestätigen Sie die Meldung mit , und drücken Sie noch dreimal .

Autor/Registrierung

TOM Productions, St. Egreve Str. 17, 61184 Karben

Registrierung: 50 DM

Weitere Informationen

\ROBOT4\LIESMICH.TXT

\ROBOT4\INFO.TXT

\ROBOT4\BESTELL.TXT



41. Sango Fighter

Kurzbeschreibung

Karate-Kampfspiel mit hervorragenden Animationen und SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal eine beliebige Taste, um zuerst den Titelschirm und dann das Hauptmenü zu erreichen.
2. Bestätigen Sie die Vorgabe „BATTLE“ mit .
3. Wählen Sie mit bzw. und einen der beiden Kämpfer aus.

Kurzanleitung

Im Ein-Spieler-Modus benutzen Sie u. a. die folgenden Tasten, um sich zur Wehr zu setzen und den Gegner zu schlagen:

- , : Überschlag
- : Springen
- , : Gehen
- , : Fußtritt
- , : Faustschlag

Tips & Tricks

- In Verbindung mit und ergeben sich viele weitere Möglichkeiten, die jedoch vom ausgewählten Kämpfer abhängig sind. Genauer erfahren Sie über INSTRUCTIONS.
- Um einen Joystick oder anstelle der Tasten Q, W, E, A, D, Y, X und C den abgetrennten Ziffernblock zu aktivieren, rufen Sie innerhalb des Hauptmenüs OPTIONS auf.

Programm beenden

Kehren Sie mit , und zum Hauptmenü zurück, wo Sie , und eine beliebige Taste drücken.

Autor/Registrierung

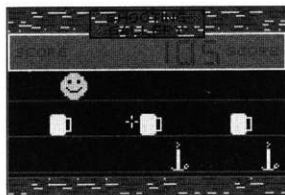
Panda Entertainment, P.O. Box 23958, Suite 289, Millwaukee, WI 53223/0958

Registrierung: 30 \$

Weitere Informationen

\SANGO\README.DOC

\SANGO\ORDER.FRM



42. Shooting Gallery

Kurzbeschreibung

Schießspiel als intelligentes Konzentrations-training.

Erste Schritte

1. Warten Sie, bis am oberen Bildschirmrand eine Menüleiste erscheint.
2. Klicken Sie auf „Play“ sowie auf „OK“, um die erste Runde zu starten.
3. Positionieren Sie das Fadenkreuz auf die vorbeilaufenden Gegenstände, und versuchen Sie, möglichst viele davon per Mausklick zu treffen.
4. Sobald das Ergebnis angezeigt wird, können Sie mit drei Mausklicks die nächste Runde starten.

Kurzanleitung

Runde 1: Sie haben 100 Sekunden Zeit und 100 Schuß Munition, um möglichst viele der vorbeilaufenden Gegenstände zu treffen.

Runde 2: Treffen Sie den aus der Box fliegenden Gegenstand.

Runde 3: Treffen Sie so schnell wie möglich in die Mitte der Zielscheibe, sobald die Ampel auf Grün umspringt.

Die weiteren Runden bringen Variationen der bisherigen Spielideen.

Tips & Tricks

- Setzen Sie das Fadenkreuz in der ersten Runde auf eine feste Stelle, und versuchen Sie, den richtigen Schießrhythmus zu finden.
- Zielen Sie in der siebten Runde nicht auf Frauen oder Kinder!

Programm beenden

Drücken Sie zweimal **[Esc]**, und klicken Sie auf „Quit“ sowie „Yes“.

Autor/Registrierung

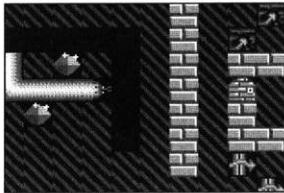
Nels Anderson, 92 Bishop Drive, Framingham, MA 01701-6515

Registrierung: 15-22 \$

Weitere Informationen

\SHOOTING\SHOOT.DOC

\SHOOTING\ORDERFRM.TXT



43. Snake Snap!

Kurzbeschreibung

Geschicklichkeitsspiel, bei dem Zeit keine Rolle spielt.

Erste Schritte

1. Drücken Sie **[3]** für „Snake Snap! beginnen“ sowie viermal eine beliebige Taste.
2. Wählen Sie „Starte Spiel“ sowie „Wähle Name“, und bestätigen Sie die Vorgabe „Andi“ mit **[↵]**.
3. Wählen Sie die gewünschte Schlange aus, und drücken Sie erneut **[↵]**.
4. Bestätigen Sie die Vorgabe „Beginne Level“ mit **[↵]**.

Kurzanleitung

Sie schlüpfen in die Rolle einer hungrigen Schlange, die nach jedem Bissen immer länger wird. Um einen Level über den mit „E“ gekennzeichneten Ausgang verlassen zu können, benötigen Sie jeweils eine bestimmte Anzahl an Edelsteinen. Leider werden diese häufig von Monstern bewacht, die Ihren Kopf nicht berühren dürfen!

Zur Steuerung stehen folgende Tasten zur Verfügung:

- Pfeiltasten: Steuern der Schlange
- **[↑]** (rechts): Bombe legen und zünden
- **[←]** (links): Blocker legen
- **[Esc]** sowie **[↵]**: Level neu beginnen

Tips & Tricks

Wenn Sie innerhalb des Hauptmenüs „Anleitung“ wählen und zwei Tasten drücken, werden alle vorkommenden Elemente gezeigt und beschrieben.

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**, und wählen Sie „Ende“.

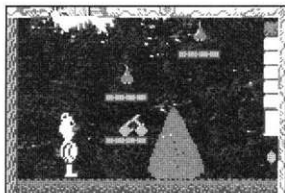
Autor/Registrierung

Andreas Klimke, Fünf-Bäume-Weg 191, 89081 Ulm.

Registrierung: 20 DM

Weitere Informationen

\\SNAKE\\REGIS.TXT



44. Teddy

Kurzbeschreibung

Gewaltfreies Jump-and-Run-Spiel mit SoundBlaster-Musik.

Erste Schritte

1. Warten Sie den Titelschirm ab, und drücken Sie eine beliebige Taste, um das Hauptmenü zu erreichen.
2. Bestätigen Sie die Vorgabe „Spielstart“ mit .
3. Steuern Sie den Teddy mit sowie durch das Labyrinth.

Kurzanleitung

Neben den oben genannten Tasten stehen Ihnen zur Steuerung des Teddybären weitere Möglichkeiten zur Verfügung:

- : Gehen nach links
- : Bücken
- : Ball abfeuern
- ..: Gegenstand auswählen
- : Gegenstand aktivieren

Tips & Tricks

Um im zweiten Level weiterzukommen, müssen Sie die Sprungfeder nicht nur einsammeln, sondern auch einsetzen: Hierzu drücken Sie sowie und .

Programm beenden

Drücken Sie , wählen Sie nacheinander „Spiel beenden“ und „Zurück zu MD-DOS“, und drücken Sie . Achten Sie abschließend auf die angezeigte Taste, die gedrückt werden muß, um den Hinweis ohne Ausdruck eines Bestellformulars zu verlassen.

Autor/Registrierung

Schenk & Horn, Gorch-Fock-Str. 39, 23669 Timmendorfer Strand

Registrierung: 49 DM

Weitere Informationen

\TEDDY\TEDDY.DOC

\TEDDY\SHARE.DOC



45. Tropfen

Kurzbeschreibung

Geschicklichkeitsspiel um einen Wassertropfen.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal **[↩]**, um die gräßliche Titelmusik abzubrechen und einen Wettkampf zu starten.
2. Drücken Sie mehrmals die rechte **[→]**-Taste, um den Wassertropfen zunächst auf die Hebebühne zu befördern.
3. Setzen Sie die Hebebühne mit **[Strg]** in Bewegung.

Kurzanleitung

Sie steuern einen Wassertropfen durch verschiedene Landschaften und müssen dabei verschiedene Gefahren überstehen. Hauptproblem: Der Tropfen verdunstet auf seiner Reise und wird immer kleiner. Löst er sich auf, ohne den Eimer erreicht zu haben, ist das Spiel verloren.

Zur Steuerung stehen die linke sowie die rechte **[↕]**-Taste sowie **[Strg]** zum Auslösen diverser Aktionen zur Verfügung.

Neben der erwähnten Hebebühne werden Sie u.a. mit folgenden Spielelementen konfrontiert:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| - Schwamm (entzieht Wasser) | - Förderbänder (doppeltes Tempo) |
| - Aufzug (Beförderung) | - Schalter (Tür öffnen) |
| - Baum/Wolke (mehr Wasser) | - Eimer (Levelziel) |
| - Mauern (nicht durchdringbar) | |

Tips & Tricks

Wenn Sie innerhalb des Hauptmenüs „Editor“ wählen, können Sie auch eigene Landschaften entwerfen.

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**, und wählen Sie den Menüpunkt „Ende“.

Autor/Registrierung

Hendrik Suhr, Leinäckerstr. 44, 71384 Weinstadt

Registrierung: — (Public Domain)

Weitere Informationen

\TROPFEN\TROPFEN.TXT



46. The Last Half of Darkness

Kurzbeschreibung

Kombiniertes Text-/Grafik-Adventure.

Erste Schritte

1. Drücken Sie eine beliebige Taste, und beantworten Sie die Frage „Print out Order Form?“ mit **[N]**.
2. Geben Sie nacheinander **[B]** für „Mouse“, **[A]** für „PC Speaker“ und **[D]** für „25/33 Mhz“ ein.
3. Warten Sie den Aufbau des Titelschirms ab, und drücken Sie erneut eine beliebige Taste.

Kurzanleitung

Die Story ist wie bei den meisten Adventures nebensächlich - die Steuerung erfolgt über folgende Kommandos, die Sie per Mausklick oder via Funktionstaste aufrufen können:

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| - Examine: Gegenstand untersuchen | - Take: Gegenstand nehmen |
| - Go: Gehen | - Speak: Frage eingeben |
| - Open/Close: Türen öffnen/schließen | - Operate: Ein-/Ausschalten |
| - Hit: Kämpfen | |

Tips & Tricks

- Nachdem Sie z. B. „Speak“ aktiviert haben, müssen Sie mit der linken Maustaste die Person anklicken, der Sie eine Frage stellen möchten.
- Da nicht immer alle Ausgänge im Bild angeklickt werden können, besteht zusätzlich die Möglichkeit, die entsprechenden Symbole im „Exits“-Fenster anzuklicken.

Programm beenden

Klicken Sie auf „Quit“, und antworten Sie mit **[Y]**.

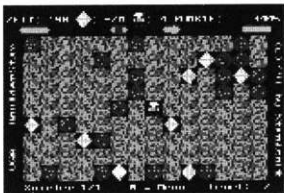
Autor/Registrierung

CDV-Software, Postfach 27 39, 76014 Karlsruhe

Registrierung: 79 DM

Weitere Informationen

\\THELAST\\MANUAL.DOC



47. VGA-Boulderstar

Kurzbeschreibung

Boulderdash-Variante mit SoundBlaster-Effekten.

Erste Schritte

1. Drücken Sie zweimal eine beliebige Taste, um das Hauptmenü zu erreichen.
2. Bestätigen Sie die Vorgabe „Spielstart“ mit .
3. Drücken Sie **[A]**, falls Sie eine SoundBlaster-Karte besitzen und aktivieren möchten.

Kurzanleitung

Sammeln Sie jeweils alle Diamanten auf, und betreten Sie dann den als blinkendes Quadrat dargestellten Ausgang. Wichtig: Sie dürfen sich nicht von herunterfallenden Steinen treffen lassen und müssen zahlreichen Monstern aus dem Weg gehen!

Neben den Pfeil sollten Sie sich die folgende Tasten einprägen:

- : Dynamitstange ablegen, die nach drei Sekunden explodiert
-  + Pfeiltasten: Nebstehendes Feld erreichen, ohne die Spielfigur zu bewegen
- **[V]**, **[B]**: Musik spielen

Tips & Tricks

Wenn Sie einen Level bestanden haben, wird ein dreistelliges Paßwort angezeigt. Über den Menüpunkt „Level wählen“ brauchen Sie so beim nächsten Mal nicht mehr von vorn zu beginnen.

Programm beenden

Drücken Sie **[M]**, wählen Sie „Quit Boulderstar“, drücken Sie zweimal eine beliebige und dann die angezeigte Taste, sofern kein Bestellschein gedruckt werden soll.

Autor/Registrierung

Schenk & Horn, Gorch-Fock-Str. 39, 23669 Timmendorfer Strand

Registrierung: 39 DM

Weitere Informationen

\VGABOUL\BOULSTAR.DOC

\VGABOUL\SHARE.DOC



48. Victor Loomes

Kurzbeschreibung

Werbespiel der LBS im Larry-Stil mit Sound-Blaster-Support.

Erste Schritte

1. Warten Sie das LBS-Logo ab, und drücken Sie dann ein paarmal die linke Maustaste, bis die Ausgangssituation erscheint.
2. Klicken Sie jeweils zuerst einen Gegenstand und dann die Spielfigur an, um die Position zu wechseln.
3. Klicken Sie einen Gegenstand mit der rechten Maustaste an, damit Symbole zum Nehmen, Anschauen etc. erscheinen, die mit der linken Maustaste aktiviert werden können.

Kurzanleitung

Als Privatdetektiv Victor Loomes erkunden Sie das Geheimnis der Vermögenswirksamen Leistungen und treffen dabei u. a. mit Wild Bill, Rachel und einem verrückten Professor zusammen.

Die Steuerung erfolgt - wie oben angegeben - mit der Maus. Um das Büro zu verlassen, klicken Sie die Tür mit der rechten Maustaste an, und klicken dann mit der linken Maustaste das Hand-Symbol und den Hinweis „Zur Straße“ an.

Tips & Tricks

- Mit dem Auto können Sie erst wegfahren, nachdem Sie eine Zeitung gefunden haben und sich so über das Fahrziel klar geworden sind.
- Wild Bill müssen Sie mindestens zweimal aufsuchen, damit er sich bei Rachel entschuldigt und Sie endlich mit ihr ins Gespräch kommen.

Programm beenden

Schieben Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand, klicken Sie auf „Quit“, und beantworten Sie die Rückfrage mit „Ja“.

Autor/Registrierung

LBS Hessen-Thüringen

Registrierung: — (Freeware)

Weitere Informationen

INFO-Button



49. Yab

Kurzbeschreibung

Baseball-Simulation mit SoundBlaster-Unterstützung.

Erste Schritte

1. Drücken Sie die linke Maustaste, um ins Hauptmenü zu gelangen.
2. Wählen Sie „NEW GAME“, und warten Sie, bis die beginnende Mannschaft ausgelost wurde.
3. Sie befinden sich zunächst im Batting-Fenster und müssen die linke Maustaste drücken, damit der Ball geworfen wird.
4. Steuern Sie den Catcher-Handschuh durch Bewegen der Maus. Sind Sie im Ballbesitz, können Sie den Ball entweder wieder zum Pitcher (linke Maustaste) oder zu einem Basemann (rechte Maustaste) spielen.

Kurzanleitung

Den normalen Spielmodus erreichen Sie mit der rechten Maustaste. Hier können Sie u. a. folgende Aktionen durchführen:

- Ball zu einem Spieler werfen: gewünschten Spieler mit der linken Maustaste anklicken.
- Position wechseln: Spieler bei gedrückter rechter Maustaste verschieben.

Tips & Tricks

Wenn Sie mit den Baseball-Regeln nicht vertraut sind, sollten Sie unbedingt die unten angegebene Datei BASEBALL.DOC lesen!

Programm beenden

Drücken Sie **[Esc]**, wählen Sie **OPTIONS**, und führen Sie einen Doppelklick auf **QUIT** aus.

Autor/Registrierung

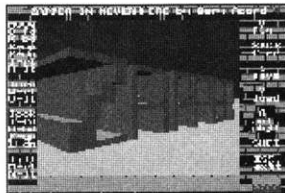
Tom Fresen, Kollenrodtstr. 64, 30161 Hannover

Registrierung: 20 DM

Weitere Informationen

\\YAB\\LIESMICH.DOC

\\YAB\\BASEBALL.DOC



50. Zapper

Kurzbeschreibung

3D-Spiel mit Virtual-Reality-Elementen.

Erste Schritte

1. Drücken Sie innerhalb des Steuerungsmenüs **[3]** für „Serial Mouse“.
2. Steuern Sie das größere Fadenkreuz durch Bewegen der Maus. Drücken Sie die linke Taste, wird ein Schuß abgefeuert.
3. Ändern Sie Ihre Position z.B. durch Eingabe von **[O]** für „Forward“.
4. Wenn Sie sich verlaufen haben, erreichen Sie mit **[Esc]** jederzeit wieder die Ausgangsposition.

Kurzanleitung

Sie befinden sich in einer Welt mit dem Namen „Neverwhere“, in der Sie Zapper genannt werden. Ihre Aufgabe besteht darin, aus dieser Welt zu entkommen und auf die Erde zurückzukehren. Dabei haben Sie es mit verschiedenen Bereichen, Räumen, Höhlen und natürlich Feinden zu tun und bewegen sich mit Hilfe der folgenden Tasten:

- **[O]/[K]**: vor-/rückwärts
- **[R]/[F]**: hoch/runter
- **[J]/[H]**: rechts/links

Zum Drehen verwenden Sie **[W]** und **[Q]** bzw. **[M]** und **[N]**. Außerdem können Sie jederzeit Ihren Blickwinkel wechseln:

- **[I]/[U]**: nach vorne/hinten
- **[P]/[L]**: nach oben/unten

Tips & Tricks

Versuchen Sie als erstes, durch den Zwischenraum des „A“ hindurch zu gelangen!

Programm beenden

Drücken Sie **[↑] [Esc]**.

Autor/Registrierung

Acord Productions, 823 Salmon Dr., Dallas, TX 75208

Registrierung: 20 \$

Weitere Informationen

\ZAPPER\ZP.DOC



ShareBert's Registrierungshinweise

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.

Bei Shareware sieht das anders aus: Sie bekommen die Programme zunächst fast gratis und können in aller Ruhe mit ihnen arbeiten.

Nutzen Sie eins der Programme dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist.

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, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen, wie gedrucktes Handbuch, Update-Service etc., verbunden.

Habe ich Sie überzeugt? Die notwendigen Angaben für eine Registrierung (Adresse des Autors, Preis der Vollversion) finden Sie in den entsprechenden Kapiteln - ebenso wie Hinweise auf Dateien, die genauere Informationen beinhalten.

Falls Sie noch nicht mit MS-DOS 6.2x bzw. Windows for Workgroups 3.11 arbeiten und einzelne Programme nicht funktionieren, sollten Sie den mit freundlicher Genehmigung von Microsoft auf der CD enthaltenen Treiber MSCDEX.EXE über Ihren alten Treiber auf die Festplatte kopieren und einen Reset durchführen!



Diese 5 Punkte sprechen neben dem günstigen Preis für ShareBert's CD-ROM-Hits:

1. Sie verschenden keine Zeit für das Suchen und Testen unzähliger Programme!
2. ShareBert hat die **stärksten Programme** für Sie ausgewählt!
3. Sie erhalten ein **exklusives Grafikmenü** für den schnellen Programmstart!
4. Alle Programme lassen sich **direkt und ohne Installation von der CD-ROM starten!**
5. Alle Programme werden im Handbuch in **übersichtlicher Form beschrieben!**

DIE 50 STÄRKSTEN DOS-SPIELE



Diese 50 Shareware-Programme finden Sie auf der beiliegenden CD-ROM:

Abenteuer im Wald, Bloodsport, Brix 2, Bubble Blobb, Captain Comic, Chinese Checkers, Commander Keen 1,4 und 6, Cosmo Dame 12, Das Erbe, DeLuxe Yaht, Die Bremer Stadtmusikanten, Drake Snake, Dschumpf!, Gareworld, Glückswand Pro, Hexxagon, Hugo 1,2 und 3, Jetpack, Jill of the Jungle, Keen Dreams, Laserbeam, Lemmings-Demo, Magister Magicus, Major Stryker, Megatron, Mission Supernova, Mopsy, Nyet III, Pack-Man, PC-Bakterien, Perestroika, Pinball-Demo, Puzzle, Redhooks Revenge, Robot 4, Sango Fighter, Shooting Gallery, Snake Snap!, Teddy, Tropfen, The Last Half of Darkness, VGA-Boulderstar, Victor Loomes, Yab, Zapman.

Best.-Nr. 7701

ISBN 3-8155-7701-2

Unverbindliche
Preiseempfehlung

DM 29,80
öS 265,-
sFr 29,80



02980

9 783815 577011

Systemvoraussetzungen

- Mind. 386er-PC mit VGA-Grafikkarte
- 2 MB Arbeitsspeicher
- CD-ROM-Laufwerk
- Maus und MS-DOS ab 5.0

Buchregal-Systematik

IBM-PC / Kompatible:
Shareware

SYBEX