



Willkommen, zur neuen CPC-Spielebox.
Mit der neuen Spielebox präsentiert der DMV-Verlag eine
Auswahl von besonderen Spielen.

Die Diskette enthält folgende Spiele:

1. Cockaigne (Weltraumspiel)
2. Fruits (Geschick/Action)
3. Terranaut Teil 1 (Abenteuer)
4. Terranaut Teil 2 (Abenteuer)

Starten des Lademenues:

Setzen Sie den Computer mit Hilfe der Tastenkombination
(ESC/SHIFT/CONTROL) zurück. Danach schieben Sie bitte die
Diskette in das Diskettenlaufwerk und starten das Lademenue
mit:

RUN "MENU.E.BAS"

Und nun wünschen wir Ihnen gute Unterhaltung und recht viel
Spaß.

Spielbeschreibung: COCKAIGNE

Bei Cockaigne handelt es sich um ein Weltraum-"Action"-Spiel. Mit rasanter Grafik und variationsreicher Musik.

Was sagt die Spielgeschichte zu Cockaigne?

Wir schreiben das Jahr 2030 nach terroristischer Zeitrechnung.....

Nachdem auf der Erde sich im Jahr 2007 aufgrund des immer größer werdenden Ozonlochs über den Polarkappen das Klima so verschlechtert hatte, bekam die amerikanische Raumfahrtbehörde NASA den Auftrag, eine Expedition mit dem Namen COCKAIGNE in das Weltall auszuschicken, um offiziell einen geeigneten Planeten in einem fernen Sonnensystem ausfindig zu machen. Das war aber nicht die volle Wahrheit. Den Spezialisten der CIA war nicht entgangen, daß die Abnahme der Ozonschicht nicht in der Verwendung von Treibgasen in Sprühdosen begründet lag, sondern vermutlich durch eine auf der Erde unbekannte Strahlung mit dem Codenamen CRACK ausgelöst wurde. Leider konnten die Wissenschaftler die Strahlung nicht neutralisieren, so daß die Katastrophe unvermeidlich schien, bis es einem italienischen Physiker gelang, wenigstens deren Existenz nachzuweisen und den mysteriösen Sender im Sternkreis OMEGA (circa 20 Lichtjahre von der Erde entfernt) grob zu lokalisieren. Ziel der mit zahlreichen Physikern und Technikern besetzten Raumstation war es nun, dieses Strahlencentrum aufzufinden und dieses zu zerstören, um die Menschheit vor dem Untergang zu retten.

Nach einer langen Irrfahrt durch ferne Galaxien, Sonnensysteme und Auseinandersetzungen mit feindlichen Individuen stieg die Moral der Besatzung wieder an, als auf den Bordmonitoren ein seltsamer rötlich gefärbter Planet auftauchte, dessen äußeres dem Planeten JUPITER ähnelte, allerdings von einem Meteoritenschwarm umgeben war. Vorsichtig näherte sich die Raumstation dem Planeten, da die Sensoren eine erdähnliche Atmosphäre auf diesem meldeten und Zwischenfälle mit feindlich gesonnen Bewohnern nicht auszuschließen waren.

Der Wettlauf mit der Zeit konnte beginnen.....

Starten des Programmes

Das Programm kann über das Lademenü gestartet werden.
Steuerung und Tastaturbelegung:

Um das Spiel steuern zu können brauchen Sie einen JOYSTICK.

Die Funktionen im einzelnen:

- Joystick:

Die Bewegung der Raumstation wird entsprechend der Richtung vom Joystick (oben, links, rechts und unten) gesteuert.

- Feuerknopf:

Durch drücken der Feuertaste werden Laserschüsse abgegeben.

- Die Taste "F"

Durch Betätigen der Taste "F" wird das laufende Spiel angehalten. Dies ist durch Einblendung eines "schlafenden" zu erkennen. Erneutes drücken läßt das Spiel wieder starten.

- Die Taste "R"

Durch betätigen der Taste "R" wird ein laufendes Spiel abgebrochen und es wird zum Anfangspunkt zurück gesprungen.

Besondere Merkmale:

1. Hervorragendes Lade- und Titelbild
2. Zehn verschiedene Levels mit wechselnder Hintergrundgrafik.
3. Spezialeffekte beim Bildschirmaufbau.
4. Animierte Sprites
5. Sprites werden per Interrupt gesteuert (flackerfreie Grafik).
6. Saubere unabhängige Steuerung der Spielfigur.
7. Vier voneinander unabhängige Schüsse.
8. Zur jeweiligen Situation passende Soundeffekte.
9. Auf Diskette abspeichbare Highscoreliste.
10. Eine tolle Überraschung, falls alle Levels geschafft.

Erklärung der Statusanzeige unter dem Bildschirm:

Unter dem Bildschirm links finden Sie, je nach Spielfortschritt, farbige Punkte. Diese Punkte haben folgende Bedeutungen:

Farbe	!	Bedeutung	!
Rot	!	Anzahl der Gliders	!
Grün	!	Anzahl der Eaters	!
Hellblau	!	Anzahl der Comets	!
Weiß	!	Anzahl der Chests	!
Gelb	!	Anzahl der Laserschüsse	!

Tip: Nicht einfach alles abschießen was sich bewegt, sondern versuchen dabei auch die Chests einzusammeln!!

Autor: Reinhard Deschler

Spielbeschreibung: FRUITS

Übernehmen Sie die Rolle von Frank jun., der ein junger Bauerssohn ist. Seine Arbeit ist wahrlich nicht leicht, denn er muß auf seinem Feld die Ernte einfahren. Doch das ist nicht so einfach, da die Nachbarn wegen Neid, ein paar böse Monster zum Feld geschickt haben um die Ernte zu verhindern. Frank junior muß die Früchte auf seinen Feldern ernten. Der Spieler (Sie), muß alle Früchte die sich auf dem Felde befinden einsammeln. Die einzige Ausnahme sind die Äpfel, sie werden nicht eingesammelt. Denn sobald sich Frank unter einen Apfel stellt oder den "Boden" wegnimmt, fällt dieser herunter und erschlägt alles was sich ihm in den Weg stellt. Also Vorsicht! Wenn Sie ihm aber rechtzeitig aus dem Wege gehen gibt es für ihn keine ungesunden Folgen (er verliert sonst ein Leben). Ebenso ungesund sind die Berührungen mit seinen Gegnern, den "bösen Nasen", die sich aber mit den Äpfeln erschlagen lassen. Doch leider ist die Zeit für die Ernte begrenzt, da eine Uhr rückwärts läuft bis Sie auf 0 angelangt ist. Ist ein Level beendet, gibt es einen Bonus: verbliebene Zeit x zehn Punkte. Ist die Zeit zu Ende, verliert der Spieler ein Leben und muß den derzeitigen Level wiederholen.

Die Steuerung:

Die Bewegung der Spielfigur erfolgt mit einem Joystick, dessen Bewegung die Richtung der Spielfigur bestimmt.

Tastenfunktion:

ESCape: Spielabbruch, verzweigt zum Titelbild.

SPACE: Pause.

DEL: Hintergrundmusik abschalten. (Die in der Tonwarteschlange befindlichen Töne werden zu Ende gespielt.)

ENTER: Hintergrundmusik wieder anschalten.

Besonderheiten:

Abspeichbare Highscore-Tabelle.

Hintergrundmusik "The Entertainer".

Bonus-Timer.

Spiel in Maschinencode programmiert.

Pausenfunktion.

Abbruch/Neustart des Spieles möglich.

Drei Geschwindigkeiten wählbar

Per Zufallsgenerator erstellte Bilder.

Autor: Günter Feldmann

Spielbeschreibung: Der Terranaut -- Teil 1

Bei Terranaut handelt es sich um ein zweiteiliges deutsches Science-Fiction-Adventure mit Grafik.

Spielbeschreibung:

Vor 50 Jahren startete das letzte Generationen-Raumschiff TERRA von der Erde, um das Planetensystem Sirius zu kolonisieren. Aber eine unvorhersehbare kosmische Katastrophe ließ den Reaktor während des lichtschnellen Fluges durchgehen. Die TERRA verschwand spurlos aus unserem Kontinuum.

Viele Jahre später fing die erste Hyperfunkstation einen offensichtlich auf Endlosband gesendeten Funkspruch auf. Die Reaktorkatastrophe hatte die TERRA in eine andere Galaxis katapultiert! Für eine Rettungsaktion hatte man damals allerdings noch kein Raumschiff, das Hyperraumfähig war und derartige Entfernungen überbrücken konnte.

Heute, im Jahre 2370 n. Chr., ist der erste Galaxien-Kreuzer, die THAIFUN, fertiggestellt worden. Seine Generatoren sind erstmals in der Lage Hyperraum-Sprünge über viele Lichtjahre durchzuführen.

Übernehmen Sie die Rolle des Kommanders, und begeben Sie sich auf Suche nach dem Raumschiff TERRA.

Die Bedienung:

Die Bedienung ist denkbar einfach. Alle Eingaben, die das Spielgeschehen beeinflussen, werden über die Tastatur eingegeben.

Es gibt drei Eingabeformen:

1. Abkürzungen: Sie bestehen aus lediglich einem Buchstaben z.B N (orden) W(esten) usw.
 2. Zwei-Wort- Komponenten: Diese werden Sie am meisten benutzen. geben Sie zuerst das Verb, dann das Nomen ein (mit Leerzeichen), dann ENTER.
 3. Vier-Wörter-Komponenten: Diese Möglichkeit wird meist nur bei "Kampfhandlungen" benötigt. Nach Verb und Nomen folgt dann eines der zwei Verbindungsworte MIT oder ZUM und dann wieder ein Nomen.
- Die möglichen Bewegungsrichtungen werden rechts in einem Fenster angezeigt. In einem weiteren Window (rechts oben, dunkles Feld) wird Ihre Generator-Energie angezeigt. Ist diese auf Null so ist das Spiel beendet.

Aufstellung der Verben :

1. Lies
2. Lande
3. Starte
4. Aktiviere
5. Schiess
6. Benutze
7. Ja
8. Nimm
9. Nein
10. Decodiere
11. Untersuche
12. Vernichte
13. Lade
14. Ende

Sowie N,S,W,O,I,H für:

Norden
Süden
Westen
Osten
Inventar u. Hilfe

Aufstellung aller Nomen:

1. DETEKTOR
2. MONITOR
3. SCHIFF
4. HYPERANTRIEB
5. SCHUTZSCHILD
6. LASER
7. KREUZER
8. SCANNER
9. TRAKTORSTRAHL
10. MELDUNG
11. GENERATOR
12. PHOTONENTRIEBWERK
13. GRAVO-GENERATOR
14. FLOTTE
15. BOOT
16. NACHRICHT
17. WAFFENSTATION
18. LASER-KANONE
19. ENERGIETANK
20. SATELLIT
21. ENERGIE-GENERATOR
22. STRAHLENSCHUTZGENERATOR

Tip :

Gegenstände die im schwarzen Loch verloren werden, finden Sie im Wracksystem wieder.

Der Terranaut 2 - Die Überlebenden

Dieses Programm beginnt genau dort, wo DER TERRANAUT 1 aufgehört hat. Auf dem Planeten, auf dem die TERRA einst abgestürzt war.

TERRANAUT 2 wurde als reines Textadventure geschrieben; dennoch bietet es einige neue Optionen:

1. 77 Räume auf zwei Ebenen
2. Speicher-und Laderoutinen
3. Quicksave und Quickload-Routinen
4. Anzeigen der Verben während des Spieles
5. Hilfstexte zu einigen Orten, sowie 24 Gegenstände und 10 Hinweistexte.

Bitte beachten Sie, daß die Eingaben in folgendem Format erfolgen muß.

Adjektiv Artikel Substantiv Tätigkeit

Der, Die, Das Gegenstand

Eine richtige Eingabe wäre z.B.: NIMM DAS AUTO.

Bei Richtungs-Eingaben :

N,S,O,W sowie OB (oben) und U (unten).

Weitere Abkürzungen:

I (Inventar), H (Hilfe),

B (Bildschirm), V (Verben), ENDE, QUICKS, QUICKL, SAVE und LOAD.

Verbindungswege zwischen den Orten existieren in verschiedenen Arten:

1. Normaler Weg: kann in beiden Richtungen begangen werden.
2. Einbahn-Weg: kann nur in eine Richtung begangen werden.
3. gesperrter Weg: Wird nicht angezeigt. Öffnet sich erst nach bestimmter Tätigkeit.
4. einseitig gesp. Weg: Wie Einbahn-Weg, öffnet sich jedoch ebenfalls nach bestimmter Tätigkeit.
5. Treppe: Verbindet die beiden Ebenen.

Aufgabe und Ziel des Spieles:

Ihr Schiff, die Thaifun, ist auf diesem Namenlosen Planeten nahe der ermittelten Absturzstelle der TERRA gelandet.

Die TERRA, ein Generationen-Raumschiff aus alter Zeit, hatte ein Notsignal ausgesendet, welches vor über 50 Jahren auf der Erde empfangen wurde (siehe DER TERRANAUT 1).

Nach einer abenteuerlichen Reise durch eine fremde Galaxie wurde der Planet endlich gefunden (Teil 1). Und nun stehen Sie hier, auf einer erdähnlichen Welt und sollen nach Überlebenden der TERRA suchen.

Auf dem Weg zu diesem Ziel werden Sie einige Gefahren überstehen müssen, werden Sie viele Gegenstände finden und auch benötigen, und werden Sie sich Ihren Weg durch die unterschiedlichsten Landschaftsformen bahnen müssen.

Da dabei naturgemäß alles nur von Ihnen (bzw. Ihren Eingaben) abhängt, können wir Ihnen nur viel Glück wünschen.

Erklärung der Sonder-Funktionen:

QUICKSAVE & QUICKLOAD ermöglichen es, an Orten die eventuelle Gefahren beinhalten, den augenblicklichen Spielstand Speicherresistent zu sichern und notfalls die alte Situation nach erneutem Start wieder herzustellen, ohne auf das Speichermedium Diskette zugreifen zu müssen !

SAVE & LOAD werden wie üblich benutzt, um den Spielstand über längere Zeit zu sichern. Dabei ist der Dateiname festgelegt.

V für Verben gibt Ihnen jederzeit eine Auflistung aller gültiger Verben.

B für Bildschirm baut jederzeit das Ortsanfangsbild neu auf.



© DMV GmbH 1988
Daten- und Medien-Verlagsges. mbH
Postfach 250, 3440 Eschwege