



In den Dungeons dieser Burg erwarten mutige Abenteurer viele spannende Spielestunden

Programm des Monats

Shadow of the Evil

Begeben Sie sich als Abenteurer in ein dunkles Dungeon und versuchen Sie, den "Shadow of the Evil" zu überwinden. Im Labyrinth von S.O.T.E. lauern unzählige Gefahren und Monster ...

von Tóth Casba
und Jörn-Erik Burkert

Das Glück von Eve und Bob war perfekt: das Haus war fertig und die Party ein Erfolg. Ein kleiner Spaziergang bei Sonnenuntergang am Strand wäre jetzt eine willkommene Abwechslung ...

Als die beiden Verliebten am Strand turteln, passiert es: ein höllischer Sturm kommt auf und entreißt Bob die geliebte Begleiterin. In einer Vision erfährt er, daß Eve von einer bösen Macht entführt ist und er sie nur retten kann, indem er das Rätsel um eine nahegelegenen Burg löst. Er steigt durch einen Spalt hinab

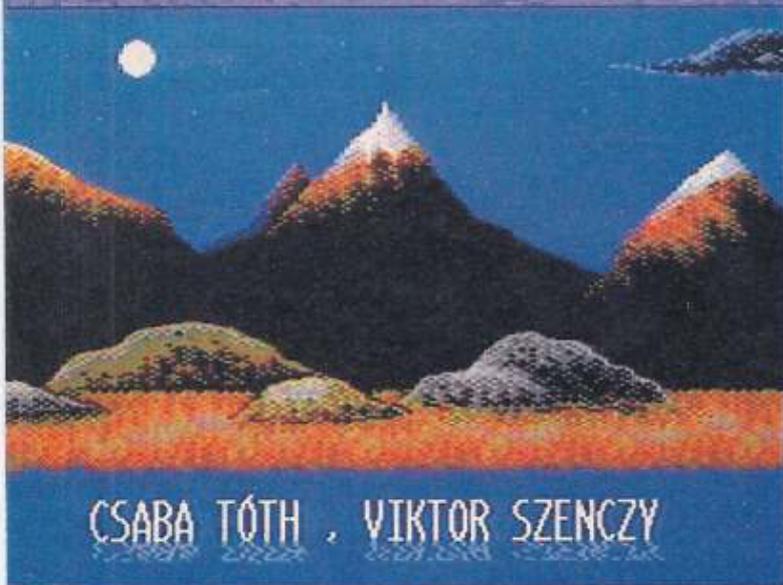
in das Wirrwarr aus Gängen und jetzt geht's um Leben und Tod.

So wird gespielt

Unser Programm des Monats befindet sich auf zwei Disketten-Seiten. Die Vorderseite der Disk ist A und die Rückseite ist B. Das Spiel wird mit:

LOAD"**, B, 2

geladen und startet automatisch. Um zu spielen, benötigen Sie eine Spielstand-Diskette. D.h. es ist neben der Spiel-Diskette noch eine weitere leere formatierte Diskette erforderlich. Sie ist die Diskette C. Um sich eine Disk für Spielstände anzulegen, muß nach dem Autostart die SPACE-Taste gedrückt werden. Es er-



Viele Monster, Rätsel und Schätze haben die Programmierer von Ultraforce in das Programm des Monats eingebaut

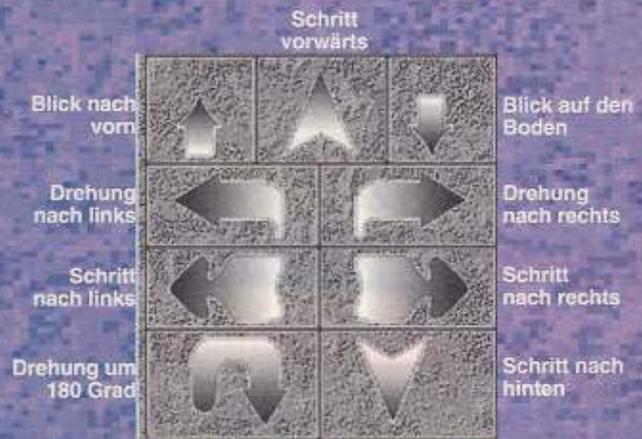
DM 4000,-

in bar

für das Programm des Monats



Mit dem Spiel "S.O.T.E." stellt das Programmier-Team "Ultraforce" das Rollenspiel auf dem C 64 auf ein neues Level. Die gelungene Synthese aus Fantasy, Bomben-Grafik und toller Spielumgebung beschert den Ungarn aus Budapest die 4000 Mark für das Programm des Monats.



Über die Pfeile im Spiel werden alle Bewegungen durchs Labyrinth von "S.O.T.E." gesteuert



SPIEL:
 NORMAL
 SCHAUEN
 LISTE
 MUSTERN
 BENUTZEN
 EINSTOßEN
 AUFMACHEN
 SCHALTEN
 EINWEIFEN
 MASKIEREN
 RUHEN
 ZAUBERN
 ZUSTAND
 STATISTIK
 EINSTELL.

DU GEHST DEINE WEG.

SPIEL:
 NORMAL
 SCHAUEN
 LISTE
 MUSTERN
 BENUTZEN
 EINSTOßEN
 AUFMACHEN
 SCHALTEN
 EINWEIFEN
 MASKIEREN
 RUHEN
 ZAUBERN
 ZUSTAND
 STATISTIK
 EINSTELL.

DU GEHST DEINE WEG.

Ein Blick ins Dungeon mit 3-D-View

WAPFER: 03
 DEF: 04
 MAGIE: 15
 SPEED: 04
 KORPER: 20

BEGEGNUNG:
 MILDEN K
 RASCHER K
 KAMPF
 S. NEHMEN
 VERLASSEN
 TAUSCHEN
 IN HAND
 BENUTZEN
 GEBEN
 ZAUBERN
 SCHRECKEN
 SPOTTEN
 SCHNINDEL
 SPRECHEN
 MUSTERN

KANNST NICHT DORTHIN GEHEN.
 KANNST NICHT DORTHIN GEHEN.
 KANNST NICHT DORTHIN GEHEN.

SPIEL:
 NORMAL
 SCHAUEN
 LISTE
 MUSTERN
 BENUTZEN
 EINSTOßEN
 AUFMACHEN
 SCHALTEN
 EINWEIFEN
 MASKIEREN
 RUHEN
 ZAUBERN
 ZUSTAND
 STATISTIK
 EINSTELL.

KANNST NICHT DORTHIN GEHEN.
 SIEHST VORMÄRTS.
 SIEHST ABWÄRTS.

Blick fest auf den Fußboden geht's durchs Dungeon

Kann der unglücklichen Maid geholfen werden oder siegt der Schatten des Teufels und baut sein dunkles Reich auf?

WAPFER: 03
 DEF: 04
 MAGIE: 15
 SPEED: 04
 KORPER: 20

BEGEGNUNG:
 MILDEN K
 RASCHER K
 KAMPF
 S. NEHMEN
 VERLASSEN
 TAUSCHEN
 IN HAND
 BENUTZEN
 GEBEN
 ZAUBERN
 SCHRECKEN
 SPOTTEN
 SCHNINDEL
 SPRECHEN
 MUSTERN

KANNST NICHT DORTHIN GEHEN.
 KANNST NICHT DORTHIN GEHEN.
 KANNST NICHT DORTHIN GEHEN.

SEIN MÄCHTIGER
 SONNER LIEB BUCH
 AN DIE KUNDE
 DUD HIEBT SICH
 AN DEN TÜRST
 BRAUTIGAM FERT
 HUA FAN BEWERT

NEIN SILBER NICHT
 NICHTIG AUSMER
 MERKEN DANN MUR
 DE AUF EINMAL
 ALLES WARE ER
 WAFAND SICH IN
 EINER HOLLE
 ER LAG AUF KAL
 TEN, SCHARREN
 STEINEN DIE IHN
 SCHRECKLICH DEN

Was verbirgt sich hinter der Mauer?

GELANG ES IHN
 SICH ZWISCHEN
 EDV SCHAFEN
 FOLLEN DUNCKEL
 MACHEN UND MIT
 DEN SCHREIBEN
 FÜRCH PARTE DR
 DRINNEN WALD
 MIDER SODEN
 DIE DUNCKELBIT
 HATTE MAN FAST

Wo ist das Listing?
 Unser Programm des Monats befindet sich auf zwei Diskettenseiten und ist mit einem Track-Loader versehen. Deshalb kann das Programm nicht abgedruckt und auch nicht im BTX-Service angeboten werden. Das Spiel finden Sie ausschließlich auf Programm-Service-Diskette.

... wobei sich die Vlecher in ihrer Kampfstärke, Gewandtheit und auf verschiedene Art und Weise zu bekämpfen sind



Im "Einstellungs-Menü" werden auch Spielstände geladen und gespeichert

Der Abenteurer findet in diesem Grab bei Mißerfolg seine letzte Ruhe



scheint das Konfigurations-Menü (s. Tabelle). Hier kann die SAVE-Disk installiert und mit dem Spiel begonnen werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, das Intro auszublenzen, ein altes Spiel zu starten und die komplette Konfiguration zu speichern.

Im Spiel werden alle Eingaben wahlweise mit Joystick, Maus oder Tastatur erledigt. Der Joy-

stick muß in Port 2 stecken und die Maus (analoges Modell, keine Joystickmaus) in Port 1. Über das Pfeilmenu (s. Darstellung) bewegt man sich im 3-D-Dungeon. Man kann das Dungeon mit Blick in die Gänge bzw. mit Blick auf den Fußboden durchschreiten. Gegenstände, Personen und Monster in den Gängen können durch die Menüleiste unter-

sucht, bekämpft oder in ein Gespräch verwickelt werden. Im Spiel sollte man immer darauf achten, daß die Konstitution des Abenteurers stimmt. Sinken die Werte auf ein zu niedriges Ni-

veau, sollte er sich ein wenig Ruhe gönnen. Dazu sucht man sich am besten ein ruhiges Plätzchen, wo man nicht von Monstern oder anderen Wesen gestört wird.



In diesem Menü kann sich der Spieler eine Spielstands-Diskette anlegen und verschiedene Optionen einstellen

Dieser Geselle hat Killerinstinkt - Vorsicht!



Das Bedienungs-Menü

Bezeichnung	Wirkung
Schnell/Normal/Langsam	Spielgeschwindigkeit
Schauen	Umgebung untersuchen
Liste	Besitz an Gegenständen
Mustern	Untersuchen von Gegenständen
Benutzen	Gegenstände einsetzen
Einstoßen	Beseitigung brüchiger Mauern
Aufmachen	Tür bzw. Truhe öffnen
Schalten	Hebel umlegen
Einknic.	Vor Monstern verstecken
Maskieren	Verkleidung anlegen
Ruhen	Schlafen zum Auffrischen der Kräfte
Zaubern	Magie benutzen
Zustand	Körperdaten abfragen
Statistik	Spielverlauf einblenden
Einstellungen	Spiel-Optionen
Kampf	hier wird zwischen drei Formen (wild, schnell und normal) unterschieden, der Einsatz der Kampfform ist Erfahrungssache
S. Wehren	Verteidigung bei Angriff durch ein Monster
Verlassen	Flucht vor Gegner
Verlassen	Waffen-Wechsel
Tauschen	Waffenwahl zeigen
In Hand	Gegenstand bzw. Waffe wählen
Benutzen	Gegenstand einem Wesen übergeben
Geben	Verjagen eines Gegners
Schrecken	Verhohnen des Gegners
Spotten	Belügen des Gegners
Schwindel	Unterhaltung mit Wesen
Sprechen	Untersuchen eines Wesens
Mustern	

Die Spiel-Optionen

Option	Wirkung
Laden	Spielstand laden
Speichern	Spielstand speichern
Neu	Spiel neu beginnen
Maus	Wechsel von Joysticksteuerung zur Maus
Schnell-Langsam	Mauspfeil-Geschwindigkeit
Klick	Plotter-Klick einstellen
Bilder	Grafiken im Spiel an/aus
Musik	Musik an/aus
Effekte	Sound-Effekte an/aus
Stille	keine Klänge im Spiel

Das Konfigurations-Menü

Name	Funktion
LOAD OLD GAME	Alter Spielstand von Save-Disk laden
START NEW GAME	Neues Spiel beginnen
INTRO OFF	Intro wird nicht auf dem Screen gespielt
LANGUAGE	Sprache im Spiel wählen (Deutsch, Englisch, Ungarisch)
REDEFINE KEYS	Tastenbelegung wählen
SAVE CONFIGURATION	Konfiguration speichern
INSTALL SAVEDISK	Spielstandsdiskette anlegen