

# S O F T W A R E

## C 64/C 128 • Dungeon

**Spitzen-Labyrinth-Spiel**

Eine 5 1/4"-Diskette



**Markt & Technik**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft • Hans-Pinsel-Straße 2 • D-8013 Haar bei München

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische

Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

»Commodore®« ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt

C64, C128, C128D, VC1541, VC1570 und VC1571 sind Produktbezeichnungen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrecht genießt.

Der Gebrauch beziehungsweise die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtsinhaberin.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
92 91 90 89

Bestell-Nr. 38760

© 1989 by Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/West-Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Druck: Bosch-Druck, Landshut

Printed in Germany

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Dungeon	7
Hinweise auf weitere Markt&Technik-Produkte	16

# Vorwort

Eines der wohl ältesten Spiele für Computer ist der mittlerweile legendäre Klassiker »Pac-Man«. Für viele immer noch das Spiel der Spiele. In den letzten Jahren haben viele Programmierer diese Idee aufgegriffen, um sie zu überarbeiten oder zu verbessern.

Das vorliegende Programm »Dungeon« ist eine weitere Variante, wobei vom Ursprungsprogramm nicht mehr allzuviel zu sehen ist. Der Autor hat das berühmte Labyrinth vergrößert, dreidimensional in den Raum gelegt, Teleporter und Türen eingebaut sowie acht von der Art differierende Monster kreiert. Ferner stehen dem »Dungeon-Abenteurer« verschiedene Optionen, wie vier unterschiedliche Spielfiguren, drei Schwierigkeitsgrade, Bonusrunden, Musik- und Soundeffekte sowie eine Highscore-Liste zur Verfügung, die einen variablen, dem Geschmack des Anwenders entsprechenden Spielverlauf zulassen.

Einen langen, unterhaltsamen Spielspaß wünscht

Ihre Software-Extra-Redaktion (wb)

# Dungeon

## Handlung

Sie sind einer der furchtlosen, tapferen Abenteurer, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Welt der Dungeons zu erforschen. Das Reisen von Dungeon zu Dungeon ist allerdings nicht so einfach. Der Teleporter, mit dem man das nächste Dungeon betreten kann, ist erst aktiviert, wenn man alle roten Anti-Energiepunkte des Dungeons neutralisiert hat. Behindert wird man dabei von bösen Geistern und Monstern, die einem die Lebensenergie entziehen können.

## Der Spieler

Es gibt zwei verschiedene Spielerklassen, die sich gegen die Monster auf unterschiedliche Arten zur Wehr setzen können. Zum einen gibt es die Kämpfer, zum anderen die Magier. Jede Klasse beherrscht fünf verschiedene Aktionen, wobei für die meisten »Munition« aufgesammelt werden muß. Für den Kämpfer ist die Munition in kleinen blauen Kästen deponiert, für den Magier in Magie-Flaschen. Von jeder Aktion können maximal neun Ladungen aufgesammelt werden.

# Kämpfer-Aktionen

VST	Verstecken	Die Monster sehen den Spieler nicht mehr und irren planlos durch das Dungeon, können einen aber trotzdem erwischen. Man kann sich, solange man die Aktion ausführt, nicht bewegen, dafür aber so oft und so lange man will, verstecken.
SCH	Schwert	Ist ein Monster mit dem Schwert getroffen, wird es für kurze Zeit gelähmt. Das Schwert kann man zwar beliebig oft benutzen, aber die Wiederholungsrate ist nicht sehr groß.
LÄH	Lähmen	Wird ein Monster mit diesen Pfeilen getroffen, wird es für eine gewisse Zeit gelähmt. Man beginnt das Spiel mit zwei Pfeilen.
DYN	Dynamit	Mit diesem Sprengstoff kann man Mauern wegsprengen. Man beginnt mit zwei Ladungen.
TÖT	Töten	Mit diesen Pfeilen kann man Monster töten. Man startet mit einem Tötungspfeil.

# Magier-Aktionen

TEL	Teleport	Man wird an eine zufällig ausgewählte andere Stelle des Dungeons teleportiert. Zu Beginn des Spiels hat man zwei Teleports frei.
ZER	Zerstörung	Mit diesem Spruch werden Mauern weggezaubert. Man beginnt mit zwei dieser Sprüche.
EIS	Eisbälle	Mit diesen Eisbällen kann man Monster einfrieren. Man startet mit zwei Eisbällen.
WAN	Wandspruch	Hiermit kann man Mauern erschaffen. Ein Monster kann durch die neue Mauer getötet werden. Man beginnt mit einem Wandspruch.
UNV	Unverwundbarkeit	Für einige Zeit wird man unsichtbar (wie Verstecken), kann sich aber noch weiterbewegen und ist zudem unverwundbar. Das Spiel startet mit einem Unverwundbarkeitsspruch.



# Die Dungeons

Ein Dungeon ist 31\*15 Felder groß. Es ist achsensymmetrisch zur Mittelhorizontalen und Mittelvertikalen aufgebaut. Im Zentrum befindet sich der Dungeon-Teleport. In den Mitten der vier Außenwände befinden sich (außer in der schweren Spielstufe) Level-Teleporter, die einen an eine zufällige Stelle des Dungeons versetzen. Des weiteren gibt es Türen, die zwar vom Spieler, nicht aber von einigen Monstern benutzt werden können. In einem Dungeon gibt es zu Beginn acht Monster. Maximal zwei können gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen.

## Spielablauf

Vor jedem Level werden der Spielername, die aktuelle Punktzahl, die Levelnummer und die aktuelle Einstufung in die Highscore-Liste angezeigt. Dann startet ein Level. Hat man alle Anti-Energiepunkte eliminiert, färbt sich der Rahmen rot, und man kann das Dungeon mit dem Teleporter in der Mitte verlassen. Danach erreicht man ein Bonus-Dungeon, in dem die fünf Buchstaben B, O, N, U und S versteckt sind. Man muß die Buchstaben in dieser Reihenfolge innerhalb eines Zeitlimits aufsammeln. Nach Beenden dieser Runde ist der nächste Spieler dran (bei zwei Spielern) bzw. beginnt der nächste Level.

Von der einfachen Schwierigkeitsstufe wechselt das Spiel von Level 4 in die mittlere Stufe und in Level 7 in die schwere Stufe. Startet man in der mittleren Stufe, wechselt das Spiel in Level 4 in die schwere Stufe.



# Bildschirm Aufbau

In der Bildschirmmitte ist der Ausschnitt des Dungeons angezeigt, in dem sich der Spieler befindet. Darüber werden der Name des Spielers, die Punktzahl, die Levelnummer und die Lebensenergie in Form eines Balkens angezeigt. Im untersten Bildschirmteil ist der Aktionsvorrat angezeigt. Ein Stern bedeutet unendlicher Vorrat. Die selektierte Aktion ist hervorgehoben.

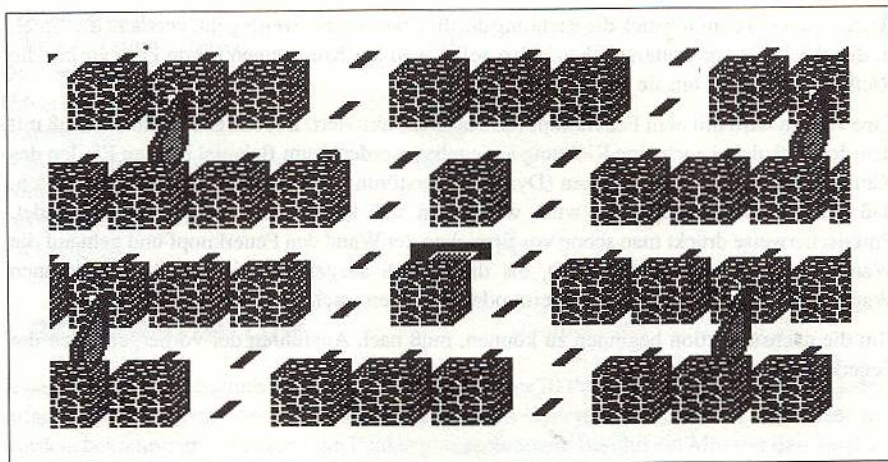


Bild 1: Der Spielfeldausschnitt eines Dungeons.

# Steuerung

Bewegt wird der Spieler mit dem Joystick in Port 2. Mit <Space> wird die gewünschte Aktion ausgewählt. Alternativ dazu kann die Aktion auch mit <1> bis <5> gewählt werden.

<RUN/STOP> schaltet einen Pausenmodus ein und aus. Das Spiel kann, zum Beispiel, wenn man durch den Wandspruch von Mauern eingekesselt ist und keinen Teleport- oder Zerstörungs-Spruch mehr hat, im Pausenmodus mit <#1> abgebrochen werden.

Ändert man mit dem Joystick die Richtung dorthin, wo es nicht weitergeht, versucht das Spiel, in die alte Richtung weiterzugehen. Also sollte man bei Kreuzungen schon kurz vorher die Richtung wechseln, um sie nicht zu verpassen.

Eine Aktion wird mit dem Feuerknopf des Joysticks aktiviert. Bei einigen Aktionen muß mit dem Joystick dabei auch eine Richtung angegeben werden (zum Beispiel bei den Pfeilen des Kämpfers). Bei den Wandaktionen (Dynamit, Zerstörung und Wand) muß beachtet werden, daß die Aktion nur ausgeführt wird, wenn man sich in der Mitte eines Feldes befindet. Praktischerweise drückt man schon vor Erreichen der Wand den Feuerknopf und geht auf die Wand zu (Knopf gedrückt halten), bis die Aktion ausgeführt wird. Außerdem können Wandblöcke neben Türen nicht entfernt oder vor ihnen erschaffen werden.

Um die nächste Aktion beginnen zu können, muß nach Ausführen der vorhergehenden der Feuerknopf losgelassen werden.

## Punkte

Es gilt folgende Punkteverteilung:

Anti-Energiepunkt eliminieren	10
Level-Teleportfeld benutzen	100
Kiste/Flasche aufsammeln	100
Treffer mit Sword	500
Teleportspruch	600
Lähmung/Eisball-Treffer	1000
Dynamit/Zerstörung	1000
Unverwundbarkeitsspruch	1000
Wandspruch	1000
Wandspruch mit Monster-Tötung	6000
Tötungspfeil-Treffer	5000
Level beendet	5000
B-O-N-U-S	1000–5000

## Lebensenergie

Je nach Schwierigkeitsstufe beginnt man mit 30, 50 oder 70 Punkten Lebensenergie. Mit jeder aufgesammelten Kiste oder Flasche erhält man einen weiteren Punkt. Ist ein Level beendet worden, bekommt man weitere zehn Punkte gutgeschrieben. Berührt ein Monster den Spieler, werden je nach Stärke des Monsters zehn bis 45 Punkte abgezogen. Bei null Punkten ist das Spiel beendet.

# Monster

Es gibt acht verschiedene Monstertypen. Bestimmte Monster können durch die Türen gehen, andere wiederum können Munition stehlen.

Geist	ab Level 1	zieht 10 Punkte ab
Wurm	ab Level 1	zieht 15 Punkte ab
Böser Ritter	ab Level 2	zieht 20 Punkte ab, benutzt Türen
Gallertbär	ab Level 3	zieht 25 Punkte ab, benutzt Türen
Roboter	ab Level 4	zieht 30 Punkte ab, stiehlt
Käfermonster	ab Level 5	zieht 35 Punkte ab, stiehlt
Dämon	ab Level 6	zieht 40 Punkte ab, benutzt Türen, stiehlt
Krebsmonster	ab Level 7	zieht 45 Punkte ab, benutzt Türen, stiehlt

## Titelbild

Wird das Spiel gestartet, erscheint das Titelbild mit einem Parametermenü und der Highscoreliste, die übrigens auf Diskette gespeichert wird. Mit dem Joystick in Port 2 wird im Menü durch Drücken des Feuerknopfs ein Parameter ausgewählt und verändert. Man kann den Spielernamen (deutsche Umlaute über <SHIFT> und <,>, <.>, </> für »Ä«, »Ö«, »Ü«), das Geschlecht (bestimmt Aussehen), die Spielerklasse (bestimmt Aussehen und Aktionsmöglichkeiten), die Schwierigkeitsstufe, ob man Musik oder Soundeffekte haben will, und den Anzeigemodus bestimmen. Der zweite Spieler wird aktiviert, indem man das entsprechende Namensfeld, rechts von dem des ersten Spielers, anwählt und einen Namen eingibt. Wird kein Name angegeben, das heißt, daß man direkt nach der Anwahl <RETURN> drückt, ist der Zweispielermodus deaktiviert.

Man kann sich das Dungeon zu Beginn jedes Levels zeigen lassen (Anzeigemodus). Es besteht die Wahlmöglichkeit zwischen der Anzeige aller Dungeons (ZEIG ALLES), nur der Bonus-Dungeons (ZEIG BONUS) und keiner Anzeige (ZEIG NICHT). Das erleichtert den Einstieg



in das Spiel. Hat man einige Zeit gespielt, sollte man fairerweise auf das View verzichten. Außerdem kann man die Schwierigkeitsstufe wählen, mit der das Spiel starten soll (LEICHT, NORMAL oder SCHWER). Diese Wahl bestimmt die Anfangsenergie, die Anzahl der Level-Teleporter und der Flaschen bzw. Kisten, wobei in der Stufe SCHWER nur halb so viele sind wie in den beiden anderen Stufen. Man sollte auch beachten, daß das Spielen mit einem Magier insgesamt ein wenig leichter ist als mit einem Kämpfer, da dessen Aktionen stärker sind.

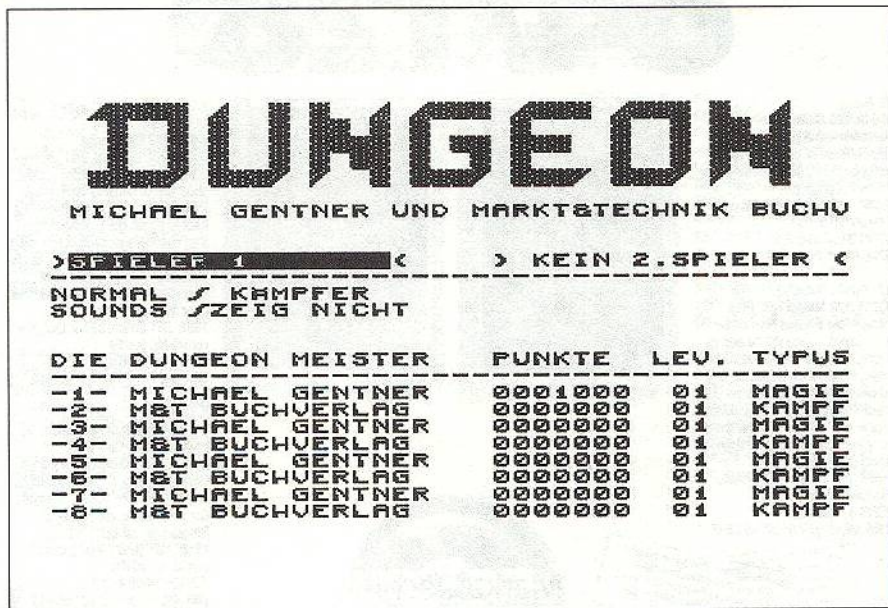


Bild 2: Im Titelbild werden verschiedene Optionen, je nach Spielverlauf, gewählt.

(M. Gentner/wb)