

GROSSER C64 PROGRAMMIER WETTBEWERB

PROGRAMM
DES MONATS
APRIL



3000,-

Name: Frank Eschenbacher
Geboren: 30. 6. 71
Wohnort: Dietelbrunn-
Hambach
Hobbys: Programmieren,
Musik, Lesen

IHRE SUPERCHANCE!

Die 3000-Mark-Chance

Wollen Sie Ihr Programm im 64'er-Magazin veröffentlichen und dafür so ganz nebenbei 3000 Mark oder mehr kassieren? Dann machen Sie doch mit beim Wettbewerb zum »Programm des Monats«! Jede Art von Programm kann teilnehmen – nur gut muß es sein. Doch das ist noch nicht alles, gewinnen Sie mit Ihrem Programm bis zu

10000 Mark

Nach einem halben Jahr wählen unsere Leser das beste Programm des Monats aus den letzten sechs Monaten aus. Der Gewinner erhält dann als Halbjahressieger zusätzliche 2000 Mark bar auf die Hand, macht zusammen mit den 3000 Mark für das Programm des Monats schon 5000 Mark. Am Ende eines jeden Jahres wird dann das **Programm des Jahres** aus den beiden Halbjahressiegern gewählt. Der Gewinner erhält zusätzlich zu seinen 5000 Mark noch den Hauptpreis in Form eines Commodore PC 50 II mit VGA-Monochrommonitor und 80386SX-Prozessor im Wert von über 5000 Mark. Das macht dann zusammen die stolze Summe von über 10000 Mark, die Sie mit einem einzigen Programm gewinnen können!

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG, 64'er-Redaktion

Stichwort: Programm des Monats

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Future

Dungeons

Future Dungeons ist ein Spiel, das seinesgleichen sucht. Es hat eine brandneue Spielidee, bei der es auf Geschicklichkeit und logisches Denken ankommt. Spielen Sie mit!

von Frank Eschenbacher

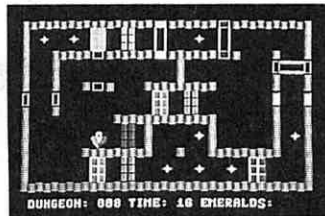
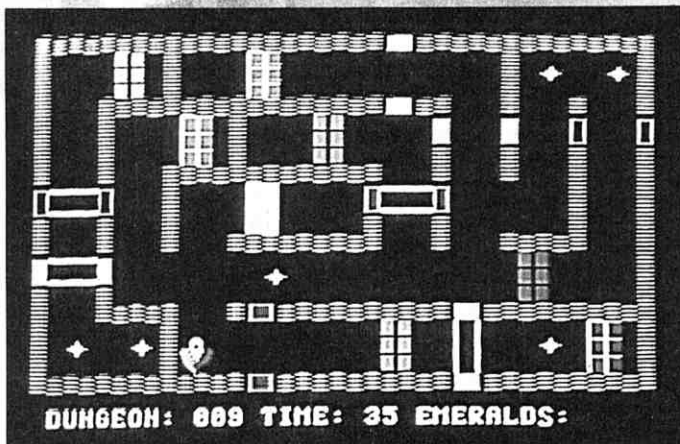
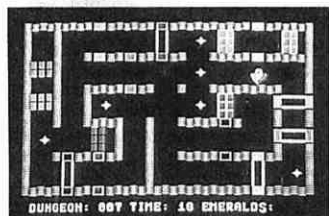
Die Story: Im Königreich Delain ist die Krone des Königs durch eine Dimensionsfalte in die Zukunft verschwunden. Dort wurde sie gleich zum ersten Preis eines Wettbewerbs gemacht. Da der Hofzauberer als einzige Person durch die Zeit reisen kann, hat er die Krone verfolgt und wird nun am Wettbewerb teilnehmen. Sie übernehmen hierbei die Rolle des Zauberers. Ihre Aufgabe ist es, die Krone zurückzugewinnen und dem König zu bringen.

Die Spielregeln

Ziel des Wettbewerbs ist es, in 26 Dungeons alle Smaragde einzusammeln. Hat man alle Smaragde eines Dungeons, so kommt man in den nächsten. Im Dungeon gibt es Teleportierfelder. Der Zauberer gelangt jeweils von einem hell umrandeten Teleportierfeld mit einer bestimmten Farbe zu einem dunkel umrandeten Feld mit der gleichen Farbe. Des weiteren gibt es noch Lasergates. Auch hier bilden zwei mit der gleichen Farbe ein Paar. Geht man durch das offene, so schließt sich dies und das geschlossene Lasergate öffnet sich. Der Spieler muß nun in diesem logisch aufgebauten Labyrinth alle Smaragde aufsammeln. Beschreibung: Zu Beginn wählt man mit dem Joystick ein Hintergrundmuster für die Dungeons aus, dann sucht man sich den Dungeon aus, in dem man anfangen will. Anschließend gibt man den Code für den Zutritt in den Dungeon ein (für Dungeon 000 ist der Code 010000000). Die Eingabe der Dungeon-Nummer und des

Codes erfolgt mit dem Joystick und wird mit Feuer beendet. Hat man dies erledigt, so muß man nun innerhalb des Zeitlimits alle Smaragde einsammeln. Hat man dies geschafft, so erhält man den Code für den nächsten Dungeon, den man am besten aufschreibt. Durch RUN/STOP kann man den Dungeon noch einmal von neuem spielen, falls man in eine ausweglose Situation geraten ist. Mit der <->-Taste kann man einen anderen Dungeon anwählen. Den Zauberer steuert man mit dem Joystick in Port 2. Dabei bedeutet rechts nach rechts, links nach links, unten nach unten. Nach oben kommt man mit der Feuertaste. Hat der Spieler Dungeon 25 geschafft und dabei mindestens 114 von insgesamt 147 Smaragden eingesammelt, so hat er das Ziel erreicht und sieht einen Spezialeffekt auf

dem C64. Das Spiel bietet hohe Motivation und Abwechslungsreichtum, denn die Dungeons werden immer schwerer und stellen den Spieler vor immer neue Situationen. Auch bleibt das Spiel lange interessant, denn bei jedem Wiederbeginn eines Dungeons werden zehn Smaragde abgezogen. So muß man schon etwas üben, bis man alle 26 Dungeons mit entsprechend wenig Fehlversuchen schafft. Das Spiel ist gepackt und wird einfach mit LOAD "Future Dungeons",8 geladen und mit RUN gestartet. (aw)



Drei der 26 Dungeons zeigen, wie knifflig das Spiel ist. Da wird einem so schnell nicht langweilig.