



In den Dungeons dieser Burg erwarten mutige Abenteurer viele spannende Spielestunden



CSABA TÓTH, VIKTOR SZENCZY

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.

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 entführt 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:

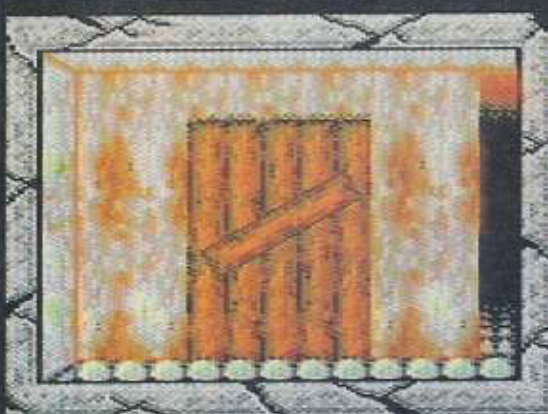
LOAD "S", B, 1

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-

	Schritt vorwärts		
Blick nach vorn			Blick auf den Boden
Drehung nach links			Drehung nach rechts
Schritt nach links			Schritt nach rechts
Drehung um 180 Grad			Schritt nach hinten

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

TOPPROGRAMM
DES
MONATS



SPIEL
NORMAL
SCHAUEN
LISTE
MUSTERN
BENUTZEN
EINSTOßEN
AUFMACHEN
SCHALTEN
EINKLIEBEN
HANSIEREN
RUHEN
ZAUBERN
ZUSTAND
STATISTIK
EINSTELL.



DU GEHST DEINE WEG.

Türen sind manchmal verschlossen, dann muß man nach dem richtigen Schlüssel suchen



BEGEGNUNG
MILDER K.
RASCHER K.
KAMPF
S. NEHMEN
VERLASSEN
TAUSCHEN
IN HAND
BENUTZEN
GEBEN
ZAUBERN
SCHRECKEN
SPOTTEN
SCHNITZEL
SPRECHEN
MUSTERN



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

Die Erscheinungsformen der vielen Monster die dem Abenteuerer im Spielverlauf begegnen sind in ihren Formen, Größen und Auftreten recht vielfältig ...

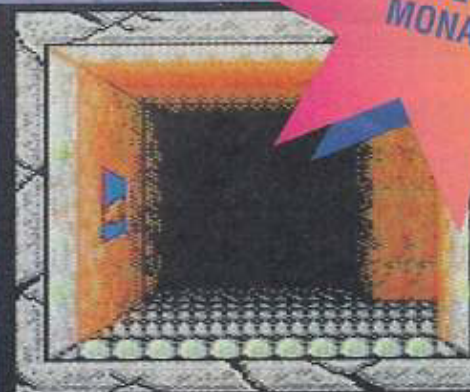


BEGEGNUNG
MILDER K.
RASCHER K.
KAMPF
S. NEHMEN
VERLASSEN
TAUSCHEN
IN HAND
BENUTZEN
GEBEN
ZAUBERN
SCHRECKEN
SPOTTEN
SCHNITZEL
SPRECHEN
MUSTERN



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

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

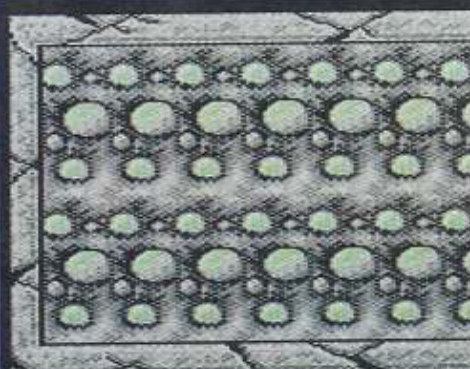


SPIEL
NORMAL
SCHAUEN
LISTE
MUSTERN
BENUTZEN
EINSTOßEN
AUFMACHEN
SCHALTEN
EINKLIEBEN
HANSIEREN
RUHEN
ZAUBERN
ZUSTAND
STATISTIK
EINSTELL.

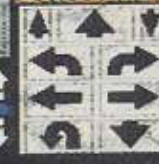


DU GEHST DEINE WEG.

Ein Blick ins Dungeon mit 3-D-View



SPIEL
NORMAL
SCHAUEN
LISTE
MUSTERN
BENUTZEN
EINSTOßEN
AUFMACHEN
SCHALTEN
EINKLIEBEN
HANSIEREN
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?



KEIN SILBER NICHT
NACHTIGAL RUSCHEN
WERTEN DANN MUR-
DE AUF EINMAL
ALLES WAR. ER
WAFAND SICH IN
EINER HOLLE
ER LAG AUF KAL-
TEN SCHWARZEN
STEINEN. SIE LIEG
SCHRECKLICH DEN

Was verbirgt sich
hinter der Mauer?

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.

GELANG ES IHN
SICH ZWISCHEN
ZWEI SCHWARZEN
FELSEN DUNDELS
HÖREN UND MIT
DEN SCHWARZEN
FELSEN PARTE DA
SPINNEN WALS
WIEDER WOBEN
SIE DUNDELS
HATTE MAN FAST



Im "Ein-Stellungs-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 auszublenken, 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 Pfeilmü (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
Einknien	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
Tauschen	Waffen-Wechsel
In Hand	Waffenwahl zeigen
Benutzen	Gegenstand bzw. Waffe wählen
Geben	Gegenstand einem Wesen übergeben
Schrecken	Verjagen eines Gegners
Spotten	Verhöhnung des Gegners
Schwindel	Belügen des Gegners
Sprechen	Unterhaltung mit Wesen
Mustern	Untersuchen eines Wesens

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	Plörcher-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