

# Krimi per Computer

**Gefangen in den Datennetzen – einem Geheimnis auf der Spur. Sie haben nur einen rätselhaften Notizzettel Ihres Freundes und Ihre Fantasie, um dieses DFÜ-Abenteuer zu meistern.**

**W**er möchte nicht einmal wie ein passionierter »Hacker« in Mailboxen nach geheimnisvollen Botschaften suchen, Paßwörter entschlüsseln oder gar unlauteren Machenschaften nachspüren? In diesem DFÜ-Adventure ist Ihr kriminalistischer Spürsinn gefragt. Sie fangen ganz bescheiden an, tasten sich allmählich vor und sind nach vielen Irrwegen endlich am Ziel Ihrer Wünsche. Das Beste dabei ist, daß Sie völlig unbedenklich in diesen Boxen herumstöbern dürfen und auch keine hohe Fernmelderechnung fürchten müssen, denn dieser Krimi findet nur in Ihrem C64 statt.

Hier die Story, um die es geht:

An einem Abend besucht Mark seinen besten Freund Frank, um mit ihm wieder einmal auf eine gemeinsame Datenreise durch Computer-Mailboxen zu gehen. Zu seiner Überraschung findet er dessen Wohnung unverschlossen; er tritt ein, nachdem sich auf sein Rufen niemand gemeldet hat. Schon im Flur fällt ihm eine große Unordnung auf, und als er das Arbeitszimmer betritt, sieht er, daß hier alles verwüstet wurde. Lediglich Franks Computer in der Ecke scheint noch heil zu sein, denn der Monitor schimmert grünlich, auch das Modem ist schon angeschlossen, und das Terminal-Programm bereits aktiv. Doch wo ist Frank? Was soll dieses Chaos bedeuten, und was ist mit dem Computer? Hat Frank schon damit herumprobiert und vielleicht etwas Geheimnisvolles entdeckt? Nicht auszudenken, wenn er dabei auf un-



Bild 1. Eine Mailbox ist angewählt. Wie geht es weiter?

lautere Geschäfte gestoßen ist und von den Ganoven überrascht wurde!

Mark überwindet seinen ersten Schock und blickt sich, noch immer etwas aufgeregt, ein wenig im Raum um. Auf dem Boden findet er einen seltsamen Zettel, auf dem einige Notizen stehen, die sich Frank offenbar während seiner jüngsten Reisen durch die Datennetze gemacht hat. Mark versteht aber nur »Bahnhof«. Kurzentschlossen setzt er sich an den Computer und versucht herauszufinden, auf welcher Spur sein Freund zuletzt war. An dieser Stelle übernehmen Sie die Rolle von Mark, und Ihr DFÜ-Abenteuer beginnt.

## Kurzinfo: DFÜ-Adventure

**Programmart:** Text-Adventure

**Spielziel:** Das Spiel simuliert ein Terminal-Programm mit angeschlossenen Mailboxen. Für die Lösung einer rätselhaften Aufgabe sind eine Telefonnummer und ein Paßwort herauszufinden.

**Laden:** LOAD "DFUE LADER",8

**Start:** Nach dem Laden RUN eingeben. Durch einen weiteren Tastendruck wird das Hauptprogramm nachgeladen.

**Benötigte Blocks:** 108 Blocks

**Steuerung:** Das Spiel wird ausschließlich über die Tastatur (Eingabe von Zahlen oder Wörtern) bedient.

**Programmautor:** Nikolaus Heusler

## Vorbereitungen zum Spiel

Um loslegen zu können, laden Sie zunächst den ersten Programmteil von der beiliegenden Diskette mit

LOAD "DFUE LADER",8

und starten diesen Teil mit RUN (anschließend RETURN-Taste drücken nicht vergessen!).

Nach einem weiteren, beliebigen Tastendruck wird automatisch das Hauptprogramm nachgeladen. Dieses fragt Sie zunächst nach Ihrem Namen (dadurch übernehmen Sie die



Rolle von Mark), den Sie wie alle weiteren Informationen über die Tastatur eingeben und am Schluß durch Druck auf die RETURN-Taste »abschicken«. Sie erfahren dann noch einmal die Rahmengeschichte dieses Spiels und gelangen schließlich in den Terminal-Teil, in dem eine Telefonnummer einzugeben ist, die anschließend vom Programm angewählt wird. Bei der Eingabe der Telefonnummer ist die Vorwahl von der Teilnehmerkennung durch einen Schrägstrich (/) zu trennen. Zur näheren Erläuterung, hier ein fiktives Beispiel, das nichts mit der Handlung zu tun hat:

040/7868128023

Wenn Sie Glück haben, erreichen Sie eine Mailbox, in der Sie sich umsehen und nach weiteren Angaben suchen können (Bild 1). Durch geduldiges Probieren, logisches Kombinieren und gründliches Nachdenken müssen Sie jetzt versuchen, schrittweise vorwärts zu kommen.

Für Ihren ersten Einstieg ist es wichtig, daß Sie sich die im Vorspann des Programms genannten Angaben und Nummern des Zettels von Frank notieren, den Sie auch abgedruckt im Heft finden (Bild 2). Es gibt allerdings nicht nur eine Nummer, die die Verbindung zu einer Mailbox herstellt. Die anderen Nummern sind aber ebenso wie die benötigten Namen und Paßwörter erst im Laufe des Spiels herauszuknobeln. Es ist wichtig, daß Sie sich dabei laufend Notizen machen und alle genannten Fakten aufschreiben. Hinter jeder

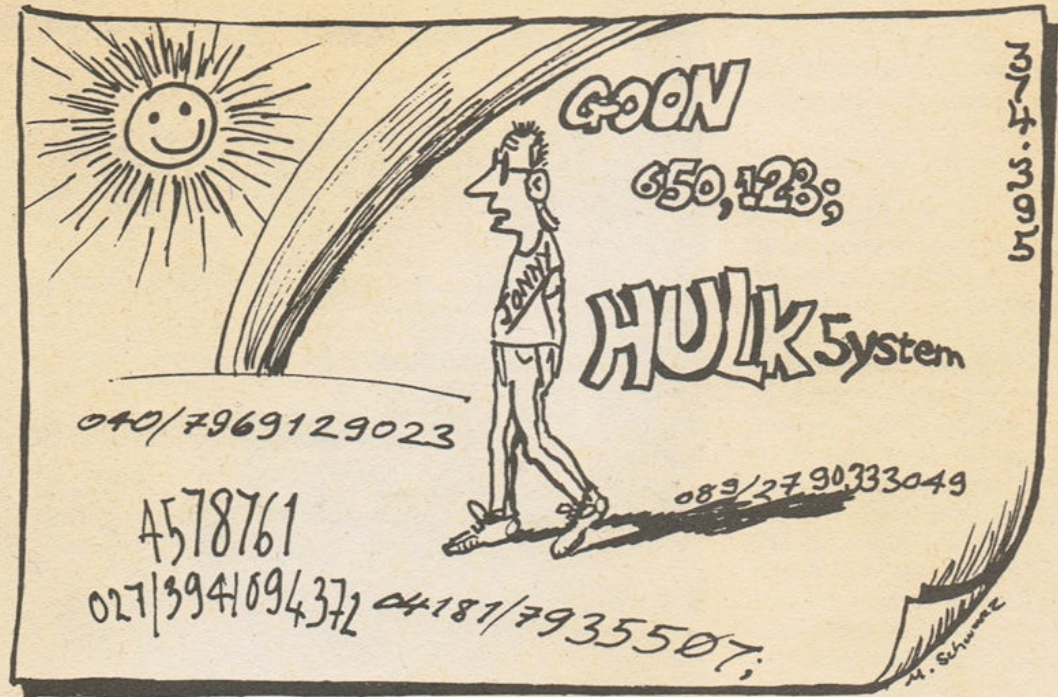
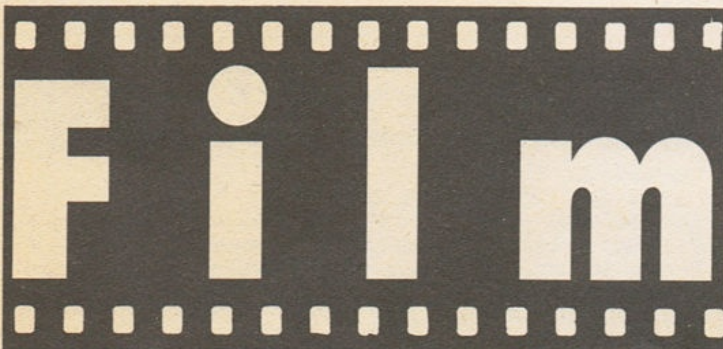


Bild 2. Der Zettel mit seinen verworrenen Hinweisen

Angabe könnte sich ein Hinweis auf ein Paßwort oder eine Telefonnummer verbergen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Adventure-Spielen gibt es keinen konkreten, bestimmten Weg zum Ziel. Deshalb können wir hier auch keine weiteren Tips geben. Es geht nicht wie bei einem anderen Adventure darum, sich von Situation zu Situation weiterzuarbeiten, vielmehr läßt sich der Schlüssel zum Ziel auf verschiedenen Wegen erreichen. Sie werden aber rasch sehen, daß es enormen Spaß macht, in den Boxen herumzusuchen, die einzelnen Informationen zu sammeln und zu vergleichen. Wir wünschen Ihnen dabei viel Vergnügen und Spannung und natürlich auch Erfolg!

(N. Heusler/Dr. R. Egg/ag)

# Sprites wie im



Wer kennt sie nicht, die tollen Sprite-Bewegungen in Spielen wie Uridium oder Delta? Mit dem Movementeditor holen auch Sie solche grafischen Spitzenleistungen aus dem C64 heraus. Leisten Sie sich jetzt Ihr eigenes Sprite-»Ballett«.

**M**it Staunen betrachtet man bei vielen Spielen oder Crackerdemos, wie eine Kette von Sprites wie im Formationsflug über den Bildschirm huscht. Dazu sind nicht unbedingt tiefgehende Assembler-Kenntnisse nötig: Der »Movementeditor« nimmt Ihnen die größte Arbeit ab, nämlich die Bewegungszüge im Interrupt abzufahren. Eines ist dieses Programm jedoch nicht: ein Sprite-Editor. Der muß also schon vorhanden sein, will man selbstkonstruierte Sprites über den Bildschirm flitzen sehen. Geeignet dazu ist beispielsweise der in Sonderheft 33 auf Seite 32 veröffentlichte Editor »Hypra Sprite«. Mit ihm sind Sie in der Lage, Sprites schnell und komfortabel zu erstellen. Ist dieses geschehen, dann müssen Sie nur noch die VIC-Register geeignet setzen und, am besten unter Assembler, die vom Movementeditor erzeugte Abspielroutine aktivieren. Das Programm wird mit LOAD "MOVEMENTEDITOR",8 von der beiliegenden Diskette geladen und mit RUN gestartet. Nun sehen Sie die Eingabemaske und unterhalb der Bildschirmmitte ein quadratisches Cursorsprite.