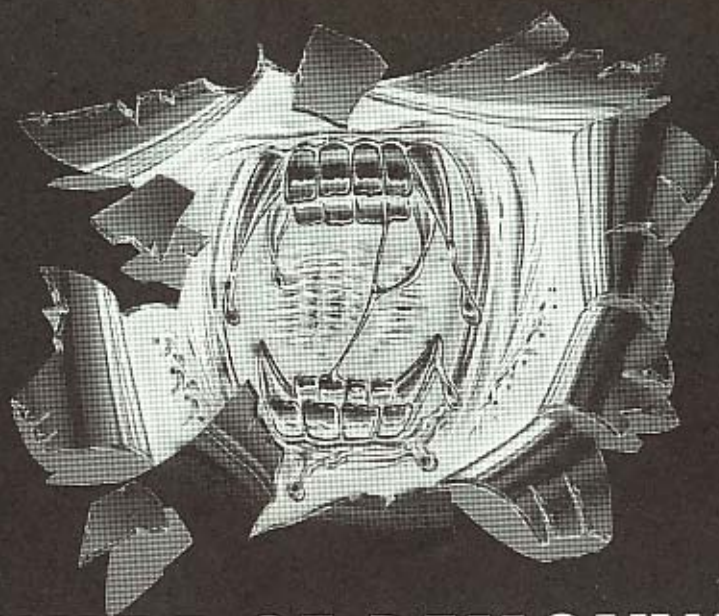


Evil Garden



BEWARE OF DEMONWARE

COPYRIGHT NOTICE

This software package including screenshots, graphics, soundeffects, music and programcode are distributed by
Demonware Software OHG.

Demonware own all rights including copyright on this product. The lawfull owner has, at any time, the right to use this program. Any other use of this product such as duplication, renting, hiring, lending, copying or otherwise transmitting the whole or any part of this software product is not permitted, unless allowed, in writing by **DemonwareSoftwareOHG.**

It is not permitted to copy any part of this manual, program or other material contained in this package. This manual is not to be translated nor reduced to any electronic medium or machine readable form.

*Amiga*TM and *Kickstart*TM are trademarks of **Commodore Amiga Inc.** *Commodore C 64* is a trademark of **CommodoreBuisness Machines.**

EVIL GARDEN And the associated logos are trademarks of **Demonware Software OHG.**

The **EVIL GARDEN** cover illustartion and poster design are Copyrighted by **Main Talents/ Demonware Software OHG 1988.**

**DEMONWARE
SOFTWARE OHG
BORSIGALLE 18
6000 FRANKFURT 60
WEST GERMANY**

**DEMONWARE
SOFTWARE OHG
CANADIAN OFFICE
22 CARRIAGE CRESENT
NORTH BAY P1C 1G6
CANADA**

TEL.: 069 410071
069 410072
FAX.: 069 414068

**COPYRIGHT 1988 by DEMONWARE SOFTWARE OHG
ALL RIGHTS RESERVED**

Scanned

by

Thallon

LOADING PROCEDURE

LOADING EVIL GARDEN ON THE AMIGA

To play EVIL GARDEN you require either the Amiga 500, 1000, or 2000, with at least 512K of RAM and a color monitor or television. If you are using an Amiga 1000 you require Kickstart 1.2 or greater.

To load EVIL GARDEN follow these steps, then sit back and enjoy.

- 1) Set up your Amiga system as discribed in the manual. If this presents a problem please check that all cables are connected properly, or refer to Chapter 2 in your Amiga manual.
- 2) Turn on first the monitor or television set and then your Amiga.
- 3) When the computer prompts you to insert the Workbench disk, place the EVIL GARDEN disk into the internal drive, the computer will now start the loading procedure.
If you are using an Amiga 1000 you must first place the Kickstart disk into the internal drive (1.2 or greater).
Please wait until your computer prompts you to insert the Workbench disk, at this prompt insert the EVIL GARDEN disk into the internal drive and the computer will start loading the game.
If your computer does not load the game at this time, check if everything is properly set up. If you are sure that there is a problem with the disk, return it to your dealer and have it replaced.
- 4) After aproximately 70 seconds the title screen will appear and you can now follow the instructions on the screen and begin playing EVIL GARDEN...good luck...
- 5) At this time the copyprotection will ask you a question regarding the packaging. Please read the following...

LOADING EVIL GARDEN ON THE COMMODORE 64

To load Evil Garden from disk on your Commodore 64, you need a Commodore disk drive (1541, 1570 or 1571) or a compatible drive. If you have more than one drive connected to your computer, turn all except the one with address 8 off.

- 1) Turn on first the monitor or television set and then your computer.
- 2) Place the Evil Garden diskette into the disk drive with side one facing up. (Disklabel on top)
- 3) At the Basic prompt type in LOAD"*,8,1 and press the RETURN key. The program will now load automatically.
- 4) After a few seconds you will be asked if you wish to use the fastloader built into the program. If you are using a drive which has no fastloader built in, you should answer this question with the letter Y (YES). If you have problems loading, or if you have a floppyspeeder which is faster then factor 5 answer this question with N (NO). The program will now load.
- 5) The title screen will appear, by pressing the RUN/STOP and the Q key you can continue the loading procedure. At different times the computer will wait for you to press the fire button, after doing this loading will continue. When you are asked to place side two of the program disk into the drive, turn your disk around (label facing down) and then press the fire button.

THE COPYPROTECTION

We think that a copyprotection which disables the user to make a backup copy of his original disk is a, well a ripoff. Because of this we have not put any copyprotection onto the disk, insted we have used another type of protection. We are very sorry about this, but there are very many people who do not realise that we, DEMON-

WARE, have to make a living with selling our games to you, our customers, and if we do not succeed, you will not have our games to play anymore. So please, if you are asked to give away a copy of your game, think about what our friends at Aegis are telling you "spread the word, not the disk!" Thank you.

After the title screen of EVIL GARDEN has appeared, a window will open on the screen and you will be asked some question about the package or to type in a word from the manual which you are just reading.

For example: Please type in the number of screenshots on the back of the package.

The answer would be: 4

Or maybe: Type in the 1st word of the second sentence on page 2.

The answer might be: loading

The copyprotection does not require you to capitalise any letters, so do not worry about that.

If you have made a mistake, and have answered the question incorrectly, sorry you will have to boot again. So when you are finished typing, check your answer if you have typed everything correctly.

We have done our best to make the questions as easy for you to answer as possible. Now you are ready to start the game, we know your gonna dig thisone!

AMIGA

THE DIFFERENT OPTIONS OF PLAY

There are two basic types of play, one player and two players. To see the game menu, press the HELP key on your keyboard while some other menu is on the screen, the menu will now appear on the screen.

Use your mouse as you would do in the Workbench to choosethe mode you want. (Please leave your mouse plugged into port one as usual.)

One Player:

When you have chosen this option of play from the menu, you are on your own, you may now play Evil Garden by yourself. Once the game has started, you can use your mouse to manouver your player around the bottom of the screen, press the left mouse button to shoot, holding the button down will also work.

Two Players:

This option is divided into two modes, the basic two player game with one person playing and the other sitting around enjoying a worm cup of coffee, or you can play with two people at the same time. To use this option you will either need a trackball (see offer inside package) or a second mouse, so ask your friend to bring either one along with him.

But that's definitely not all Evil Garden has to offer, because you can combine the options in the game menu to have up to a four player game. To do this you must turn on the "simultaneous" mode in the menu. Now you are ready to have some fun.

To begin playing press the left mouse button.

EXTRA WEAPON SYSTEMS

Pumpkin: At different times throughout the game, a pumpkin will jump over the top of the screen. This pumpkin (in German we say Kürbis, but to bad we do not have halloween) has a very special funktion, it carries all of your extra weapons. All you have to do is shoot it and catch the weapon it is carrying, damn, if those centipedes weren't always in the way, it might be a little easier.

Heart : This is an easy one, all it does is give you an extra life, but trust us, you'll need them.

Satellite: This weapon is only carried by the pumpkin when you are playing in the one player mode. This is a very handy weapon to have, specially when you're in about level 10, it will be a lifesaver. Try it sometime.

Door: With this you can leave, or should I say escape, from the level you are currently in. The door is not always the right thing to take, sometimes its better to stay where you are.

? : This is a bum, when you're in desperate need, it may stop your repeated fire and you will have to press the fire button each time you wan't to shoot, or it will give you a satalite, or some better amunition. You just never know what its got in stock for you, oh no, not now...

Shield: This will protect you from the shots fired at you by the enemy, no matter how many. You can move over mines and mushrooms, but against other enemies it might not be to helpfull. I came, I saw, it kicked my ass is what you may say when you see the worm eat you with pleasure.

Gun : This is a fun little gadget, try to pick up as many of these as you can, they're always helpfull. At first it only makes your shoots a little stronger, but after a few more times, they might bounce all over the screen, just wait and see.

REMEMBER

You must move your player over the gadget as it falls down to pick it up, if it disappears at the bottom it's gone, you will not be rewarded this weapon.

SCORE

What follows is a listing of all enemies which appear in Evil Garden and how many points you will receive for each of them.

Mushroom	: 1-3 Points
Centipede	: 10 Points
Spider	: 25 "
Pumpkin	: 30 " and the extra weapon
Demon	: 50 "
Ghost	: 100 "
Laice	: 50 "

When a monster appears on the screen, you will receive 15 points for every hit, and an additional 500 points for a kill.

COMMODORE 64

OPTIONS OF PLAY

You are now ready to play, insert your joystick in PORT 2 if you wish to play alone, or have to play alone. In this case you will have to do some things for the droid which follows you. To do this please plug another joystick in PORT 1 or use the keys (, 1, 2, CONTROL, Q). If you want to play together, your partner will be controlling this droid with the joystick plugged into PORT 1. You may also use a Trackball to play.

You can switch between the weapon you want to use, by pressing the "Q" key, you will see the weapon you have currently chosen as a little symbol on the right side of the screen. This does not mean that you will immediately continue play with this weapon, you will have to stop firing for a short period. You will be able to see which weapon you have chosen by the number which appears over the symbol of the weapon.

Weapon Systems

GUN : The gun is the cheapest and most ineffective weapon in Evil Garden. The short shooting distance and the long time between reloading and firing can mean death. You should only use the gun as a last resource.

BLASTER : A very good alternative to the rifle, it does not fire too fast, but it will do. The bullets are very powerful and the ammunition is cheap, this might make this weapon your favourite, but only when there are not too many monsters around.

RIFLE : A standard weapon. Very powerful, and fast.

MACHINE GUN: This is a good weapon to have, but watch your ammunition, it is not good if you suddenly run out of it, especially at night you should always have it handy.

SPECIAL RIFLE : This Rifle fires bullets which have a little bit of poison in them. When the Centipedes come at you with awesome speed, you will be happy to have this weapon. But you must hit the head or it won't do any good.

MISSILE LAUNCHER : This weapon is almost chaotic, no matter if you want to get rid of some mushrooms, or kill a couple of worms, it does its job well. But remember, everything has two sides.

Story

Before you sign your own deathwarrant, you might want to know who you are and what you are supposed to do.

As a soldier, who has done his job well for many years, and has fought against bloodthirsty aliens, or a mean dictator of some little country which is not even on a map, it has become clear to you that money is everything, and what good is it if you can not spend any of it because your skeleton is lying in some far off desert, rotting? At some point in time you will realise that the enemy is too strong, and can not be defeated. Hopefully it is not too late then to quit. If you do not, who is supposed to come back later, to, with new strength, fight or maybe even defeat the enemy? Think about this when you have to make your decision, fight or surrender....

"Hey man! are you listening?"

The sharp voice of the heavily built giant sitting across from you brings you back into reality. Until now he has had that dirty, wide smile on his face. But now his dark glasses shine very threatening on his large nose. The air is sultry and thick, and the loud music and the many different voices don't make thinking any easier. You think: Damn, I don't have a cent in my pocket, and I don't know if I can pay for the warm beer, which they serve you here for as long as I can remember. And that guy beside you, with his foul scent, who has just blown some more of his cigarette smoke into your face, doesn't want to give you a few seconds time to decide. Sure, Fred is one of those rich guys now, he drives one of those big European cars, and thinks that he will never have to work again. But Johnnie, well he is laying in some dirt hole thousands of miles from here.

'There is no risk at all for a guy with your skills...believe me!'. They probably told Johnnie the same thing. But then again... you'll need some money anyway, and a job like the one 20 years ago is out of the question. Yeah, Johnnie was always a bit incautious, like in Kongo, where they would have shot him for sure if you hadn't come in and blown them away first.

STORY (continued)

OK, I'll give it to you straight. We'll fly you there, for free of course. First of all we will give you some good weapons, to start out you will get a 45 Magnum, the rest of the weapons will come by you as you go along. All this won't cost you a cent, on the contrary, you can make a hell of a lot of money with it.

It will all start tomorrow morning. For every centipede you kill, you get cash, the further you get, the more you'll get, for the larger ones of course more than for the small ones. You'll even get some for every mushroom you destroy, and believe me, there are many of those around there.

As far as we know from Fred, there are different families, even different tribes of those worms, or whatever they are, crawling around all over the place. When you have killed a whole tribe, it will take a little while before more of them come, at this time you can let your trigger finger rest a while, but be on the lookout, when they come, they come.

By the way, you do have a partner, right. Well if you don't we will send you our newly developed GX-3, he fires like hell, but is a little stupid, all he does is fly around you in circles, but trust me, he's a good pal to have when the ride gets rough.

Listen, a chance like this comes by once in a lifetime. I can see that you need some cash, and if it gets to hot, don't worry, we will get you out of there in a matter of seconds, and you'll get your money right then and there.

Think about it, I need your answer right now.

Great, lets get going, by the way, leave the disk you get in your computer at all times, when playing, or it may be destroyed and there is no way we can get you out then.

NOTICE:

Please do not forget to send the registration card, included in this package, back to us. This makes better support possible, and we are then able to supply you with information about new releases and improvements. Thank you.

THE CONTEST

To make things a little more challenging for you, we thought a contest would be a good thing. Here is how it works:

The person with the highest score will win the actual Arcade Mashine, prizes 2 - 10 will be a coupon getting you all of the new Demonware games ever appearing for your personal computer for free. The contest will end on March 31, 1989. All scores, to this date, will be checked and the winners will be announced in the following ad.

You must send either a copy of the Evil Garden disk including your score in the Hall of Fame, or a screenshot showing your score.

To be eligible for this contest you must be a registered user, this means it is very important that we receive your registration card as soon as possible.

Demonware would like to thank the following persons for their help in bringing you this game.

Anreas Herbst and Kurt Cotoaga for programming.

Thural Inan for graphics.

Dennis Sarratou for music and sounds.

Steffan Schwenkreis for additional programming.

Peter Uhlich and Alex Koppisch for support and production.

Christian Sabel for manual layout

Lutz Vieweg for the C-64 version of this title, good job.

for C-64 graphics.

Edyta Filipow for good sleep at night.

Christine Pflaume for the same.

Alex Koppisch, Peter Uhlich, my mother, Christine Pflaume, Edyta Filipow, Willhelm Weber, Boris Kunkel and others for extensive testing.

We would like to thank you for purchasing this product and we all wish you as much fun and excitement playing this game as we all had.

Following is the German translation of this handbook, read it if you like.

LADEN DES PROGRAMMES AUF DEM COMMODORE 64

Zum Laden des Programmes von Disk benötigen Sie ein Commodore Laufwerk (z.B. 1541, 1570 oder 1571) oder ein zu diesen kompatibles Gerät, welches über Geräte-Adresse acht angesprochen wird. Sollten Sie besitzer mehrerer Laufwerke sein, lassen Sie sicherheitshalber bitte nur dieses eine (mit Geräte-Adresse acht) eingeschaltet. Schalten Sie Ihr System ein, und legen Sie die Evil Garden Diskette mit der Seite 1 (also mit dem Aufkleber) nach oben in Ihr Laufwerk ein. Jetzt können Sie das Programm mit dem Befehl LOAD"*",8,1 einladen; es wird sich automatisch starten. Nach kurzer Zeit werden , ob Sie den Programmeigenen Schnelllader benutzen wollen. Sollten Sie von einer CBM 1541, 1570 oder 1571 ohne einen eingebauten "Floppy-Speeder" laden, beantworten Sie diese Frage am besten mit Y (=JA). Wenn Sie Probleme beim Laden haben, oder wenn Sie mit Ihrem eingebauten "Floppy-Speeder" schneller sind als Faktor fünf gegenüber dem Standard-System, drücken Sie an dieser Stelle bitte N (=NEIN). Nachdem Sie sich entschieden haben, wird das Programm weiter geladen. Der Vorspann, den Sie durch Drücken der Run/Stop und Q Taste abbrechen können, sollte einige Zeit später erscheinen. Im weiteren Verlauf wartet der Computer an einigen Stellen auf den Druck eines Feuerknopfes am Joystick, bevor er den Ladevorgang fortsetzt; wenn Sie aufgefordert werden, die Seite 2 einzulegen, tun Sie dies bitte bevor Sie den Feuerknopf drücken (Etikett nach unten).

KOPIERSCHUTZ

Wir sind der Meinung, daß ein Kopierschutz, der das Erstellen von Sicherheitskopien behindert, ein Betrug am Käufer ist. Aus diesem Grund enthält die Diskette keinen Kopierschutz. Um aber trotzdem eine gewisse Eindämmung des Softwarediebstahles zu gewährleisten, wurde das Programm mit einer Abfrage versehen.

Diese funktioniert wie folgt:

Zu Beginn des Programmes öffnet sich ein Fenster auf dem Bildschirm in welchem Ihnen eine Frage über die Verpackung oder das Handbuch gestellt wird.

Wie viele Bildschirmfotos sind auf der Rückseite der Verpackung?

Die Antwort wäre "4"

Geben Sie bitte das 5 Wort in Zeile 3 auf Seite 5 ein:

Die Antwort wäre zum Beispiel: aber

Hier werden auch manche Englische Worte abgefragt, also denken Sie nicht das daß Programm fehlerhaft ist wenn Sie irgend so ein komisches Wort eintippen müssen. Die Eingabe wird durch die RETURN oder EINGABE Taste bestätigt.

Wir möchten uns hiermit für die Ihnen entstehende Mühe entschuldigen. Nötig ist sie aufgrund der überaus großen Anzahl von Raubkopierern, die den Softwaremarkt, speziell des Commodore Amigas, extrem belasten. Diese Abfrage scheint uns ein relativ wirksamer Schutz gegen Raubkopien zu sein, ohne das die Erstellung von Sicherheitskopien behindert wird.

Wir müssen von dem Verkauf dieser Software leben, und werden daher auch nicht vor einer gerichtlichen Verfolgung von Raubkopierern zurückschrecken. Also tun Sie bitte das, was Aegis Schon lange sagt, "Spread the word, not the disk!", was soviel heist wie "Verbreiten Sie das Wort, nicht die Diskette". Danke!

AMIGA

SPIELMODI

Evil Garden wird mit der Maus oder mit einem Trackball gespielt. Lassen Sie einfach Ihre Maus, wie von der Workbench her gewöhnt, in Port 1 Ihres Amigas stecken.

Durch drücken der linken Maustaste kann das Spiel gestartet werden. Sie müssen Evil Garden jedoch nicht alleine spielen, es können bis zu vier Spieler an dem Spiel teilnehmen. Es ist auch möglich, daß zwei Personen in einem Team zusammenspielen. Um den jeweiligen Spielmodus anzuwählen, drücken Sie die HELP Taste während des Vorspanns, das heist während ein anderes Menü auf dem Bildschirm ist, wie zum Beispiel das "Hall of Fame" Menü. Es scrollt nun ein Auswahlmenü in den Bildschirm, in dem Sie die Anzahl der Spieler festlegen können. Ab zwei Spielern kann der "Simultaneous" Modus angewählt werden. In diesem Modus können jeweils zwei Spieler als ein Team zusammenspielen. Hierfür ist eine zweite Maus oder ein Trackball (Dieser ist bei uns auch erhältlich, Adresse und Telefon auf Seite 1 des Handbuches!) erforderlich, dieser wird in den Gameport 2 eingesteckt. Nach Abschluß der Einstellungen im Auswahlmenü können Sie das Spiel mit den festgelegten Parametern durch Drücken der linken Maustaste beginnen.

EXTRAWAFFEN

Während des Spieles bewegt sich oftmals ein Kürbis über den Oberteil des Bildschirms. Durch das Abschießen dieses Kürbises werden Extrawaffen freigesetzt die Sie auffangen und dann verwenden können um ihrem Gleiter weitere Fähigkeiten zu verleihen.

Das Schild schirmt feindliche Schüsse, und zerstört Pilze und Minen bei Berührung, die Wirkung auf andere Feinde ist begrenzt.

Die Satelliten und die Kanone verstärken ihre Schußleistung. Das Herz ergibt ein Extraleben und die Tür führt Sie in den nächsten Level. Das Fragezeichen kann unter Umständen auch negative Folgen für Ihren Spieler haben. Es empfiehlt sich jedoch so viele Kanonen aufzusammeln wie möglich, es könnte sogar passieren das Ihre Schüsse dadurch von jedem Gegenstand abprallen. Aber die Leistungsfähigkeit der einzelnen Waffen werden Sie sehr schnell kennenlernen und einzusetzen wissen, viel Glück!

PUNKTVERTEILUNG

Es folgt eine Liste der Gegenstände und Feinde die in Evil Garden erscheinen und die Punktverteilung für jedes dieser Objekte.

Pilz	: 1-3 Punkte	
Centipede	: 10	"
Spinne	: 25	"
Floh	: 50	"
Kürbiss	: 30	" und eine Extrawaffe.
Dämon	: 50	"
Geist	: 100	"

Für das Monster welches zu verschiedenen Zeiten auftaucht erhalten Sie für jeden Treffer 15 Punkte und für die Vernichtung 500 Punkte.

TAKTISCHE TIPS

Um den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, möchten wir Ihnen noch ein paar taktische Tips mit auf den Weg geben:

Halten Sie Ihrer Maus eine große Fläche frei, damit sie während einer kritischen Situation nicht hängenbleiben.

Achten Sie darauf, daß keine der Centipedes den Bildschirm unten verlassen. Versuchen Sie sich deshalb die untere Hälfte des Bildschirms von Pilzen freizuhalten, dadurch erreichen Sie das die Centipedes nicht mit einer zu hohen Geschwindigkeit nach unten rasen, und Sie können somit leichter abgeschossen werden. Außerdem ist das Manoeuvrieren leichter, und es liegen nicht so viele unangenehme Mienen herum, aber die Flöhe kommen ständig wieder um neue Pilze zu pflanzen. (Weiß auch nicht wie die das machen.)

Wenn Sie größeren Monstern begegnen sollten Sie diese so schnell wie möglich abschießen.

Hüten Sie sich vor den Kirschen, die manchmal auf dem Spielfeld herumliegen, wenn Sie diese abschießen verwandeln sich alle schönen Pilze in Wütende Centipedes, also ist es manchmal doch besser erst zu denken und dann zu schießen! Auch die Mienen sollten Sie immer im Auge behalten, wenn Sie kein Schutzschild besitzen!

COMMODORE 64

Also einige technische Fragen sind sicher noch zu klären. Wenn Sie alleine spielen wollen (oder müssen?), steuern Sie mit dem Joystick in PORT 2. Dann kann es aber sein, daß Sie einige Sachen für die Blechkiste erledigen müssen, die Ihnen aufdringlich folgt. Dazu verwenden Sie dann bitte einen Joystick in PORT 1 oder die bekannten Ersatz-Tasten (, 1, 2, CONTROL, Q). Wenn Sie zu zweit spielen wollen, steuert Ihr Partner mit ebendiesem Joystick in PORT 1. Einigen Sie sich mit ihrem Mitspieler, welche Entscheidungen Sie nach einer Runde treffen wollen, damit Sie sich nicht gegenseitig behindern. Übrigens - dieses Spiel kann auch vorzüglich mit einem Trackball gespielt werden.

Sie können die Waffe, mit der Sie kämpfen wollen, während der Runden mit der Taste "Q" einstellen. Ihnen wird dann jeweils die nächste der sieben Waffen als kleines Symbol im rechten Abschnitt des Bildschirms gezeigt. Das heißt aber nicht, daß Sie sofort mit dieser Waffe weiterkämpfen. Erst wenn Sie eine kleine Feuerpause einlegen, wird die neue Waffe einsatzbereit sein. Sie können diese Umrüstung beliebig lang hinauszögern, sofern Sie ununterbrochen schießen. Dies soll Ihnen die Chance geben, sich die Feinde auch während der Waffenwahl einigermaßen vom Leibe zu halten. Sie erkennen die Umstellung daran, daß die Nummer der gewählten Waffe über dem Symbol erscheint.

DIE WAFFENSYSTEME

Pistole: Die Pistole stellt die einfachste, billigste und wohl auch ineffektivste Waffe da. Ihre kurze Reichweite und die zeitraubende Feuer-Frequenz machen sie im Kampf unangenehm. Sie sollten sie wirklich nur als Notlösung betrachten, ungeachtet ihrer wirklich billigen Munition. Sie erhalten 800 Schuß mit auf Ihre Mission; Sie werden sich ihrer gerne bedienen, wenn Sie sich einmal verschätzt haben sollten, und Ihnen die Munition ausgegangen ist.

Blaster: Im halb-automatischen Bereich eine echte Alternative zum Gewehr. Nicht gerade schnell abzufeuern, aber dafür mit guter Durchschlagskraft. Die doch recht günstige Munition könnte diese Waffe zu Ihrem Favoriten machen, solange die Luft noch nicht zu Monster-haltig ist.

GEWEHR: Eine Standard-Waffe. Gute Reichweite, akzeptable Feuer-Kraft und -Rate machen das Gewehr zum Freund des Söldners.

Maschinen-Pistole: Mit der Maschinen-Pistole können Sie ein wahres Inferno inszenieren - aber passen Sie auf, daß Sie nicht plötzlich ohne Munition dastehen. Die wahnsinnige Feuerquote hat schon für so manches Gemetzel gesorgt, aber ebenso für viele leere Magazine. Obwohl Reichweite und durchschlagskraft miserabel sind - in der Bedrängnis oder in der Nacht hat sich die Maschinen-Pistole oft als letzte Rettung erwiesen.

Maschinen-Gewehr: In den späteren Runden unverzichtbar. Nicht so schnell wie die Maschinen-Pistole, dafür kräftiger und mit größerem Aktions-Radius. Eben die Universal-Waffe des Highscore-Anwärters.

Spezial-Gewehr: Diese Gift-Pfeil verschießende Entwicklung erscheint auf den ersten Schuß recht lächerlich. Doch wenn die Würmer in rasanter Geschwindigkeit auf Sie zustürmen, sind Sie mit dieser Waffe ausgesprochen gut bedient. Nach einer gewissen Zeit der Gewöhnung werden Sie die lähmende Wirkung dieser Waffe zu schätzen wissen. Sie brauchen nur den Kopf zu treffen.

Raketen-Werfer: Eine apokalyptische Waffe. Ob Sie Pilze abräumen müssen, oder gewaltige Angriffs-Wellen aufreiben wollen - der Raketenwerfer räumt alles ab, was ihm im Weg ist. Dennoch kann auch er nicht zaubern. Seine Lenkbarkeit macht seine Nachteile bei der Bekämpfung einzelner, kleiner Ziele nicht wett.

DIE GESCHICHTE

Als Söldner, der schon viele Jahre im Geschäft ist, und schon so manchen heißen Kampf, sei es gegen blutrünstige Außerirdische oder den üblen Diktator gewesen, erfolgreich geschlagen hat, ist Ihnen klar geworden, um was es eigentlich geht. Ruhm und Ehre sind schön, doch was nutzt Ihnen der beste nachruf, wenn Sie all Ihr hart verdientes Geld nicht mehr auf den Kopf haken können, sondern zwischen schleimigen Monstern zu staub zerfallen? Einmal werden Sie erkennen, daß der Feind übermächtig ist. Hoffentlich ist es dann nicht zu spät, auszusteigen. Denn wer soll dann eines Tages zurückkehren, um mit neuer Kraft das Böse zu bekämpfen und vielleicht sogar ganz zu vernichten? Lassen Sie sich das einmal durch den Kopf gehen, wenn Sie vor der Entscheidung stehen - Weiterkämpfen oder aufgeben...

‘Hey, Mann! Hörst du mir überhaupt zu?’

Die scharfe Stimme des fettleibigen Riesen gegenüber holt dich in die Realität zurück. Bisher hatte er dieses widerliche, breite Grinsen auf dem Gesicht gehabt. Aber jetzt funkelt seine verspiegelte Sonnenbrille eher drohend auf seiner fettglänzenden Nase. Die Luft ist schwül und stickig, und die laute Musik und die Gesprächsfetzen machen das Überlegen auch nicht gerade einfacher. Du denkst: Scheiße, ich hab keinen Cent in der Tasche, und ich weiß nicht, ob ich nachher das lauwarme Bier zahlen kann, daß die schon ewig in dieser heruntergekommenen Bar ausschenken. Und der stinkende Typ, der dir gerade wieder eine Wolke Tabaksqualm ins Gesicht geblasen hat, will dir keine zwei Minuten lassen, dich zu entscheiden. Na klar, Fred ist jetzt ein gemachter Mann. Er fährt irgendsoeinen Luxus-Schlitten und glaubt, er müsse nie wieder arbeiten. Aber Johnnie, der vergammelt jetzt irgendwo, tausende Kilometer von hier entvernt.

‘Es gibt da gar kein Risiko, wenn man so gut drauf ist wie Du... glaub mir!’. Das hatten die Ihm bestimmt auch gesagt. Andererseits... Geld brauchst Du auf jeden Fall, und so ‘ne Drecksarbeit wie vor 20 Jahren, das kommt gar nicht mehr in Frage. Ja, der Johnnie war schon immer ein bißchen zu unvorsichtig, wie damals im Kongo, wo man ihn todsicher abgeknallt hätte, wenn du den Schweinen nicht zuvorgekommen wärst.

‘Ok, ich erklär dir das alles nochmal ganz genau. Wir fliegen dich da hin. Gratis. Dann bekommst du erstmal ordentliche Waffen, ‘ne 45èr, ‘nen Elefantenpuster, ‘ne Uzi und natürlich ‘nen M16. Und zusätzlich ein Spezial-Gewehr mit vergifteten Projektilen und einen Raketten-Werfer, eine Neu-Entwicklung, superleicht, superstark und unheimlich schnell nachzuladen. All das kostet dich keinen Pfennig, ganz im Gegenteil, du kannst damit ‘ne Menge Kohle machen.

Nächsten Morgen geht’s dann erst richtig los. Für jedes Vieh, das du killst, gibt’s Cash. Je weiter du dich vorkämpfst, je mehr gibt’s davon. Für die großen Brocken natürlich mehr als für die lästigen kleinen. Sogar für diese komischen Pilze, die da überall wachsen, gibt’s was. Soweit wir von Fred wissen, gibt es verschiedene Familien, sogar verschiedene Stämme von den Würmern oder-was-da-da-ist, die da rumkriechen. Wenn du so ‘ne Horde erledigt hast, wird es eine kurze Zeit dauern, bis du auf die nächste stößt. Hier kannst du dich ein wenig ausruhen, aber halte die Augen offen.

‘Du hast doch auch ‘nen Partner oder?’ Na und wenn nicht, schicken wir dir unseren GX-3 hinterher, der ballert mächtig los, ist halt nur ein bißchen dumm. Aber mit einem Freund geht’s sicherlich doch besser.

Also, so ‘ne Chance bekommst du bestimmt nie wieder. Ich seh’ dir doch an, daß du Kohle gebrauchen kannst; und wenn’s dir zu heiß wird, kannst du ja immer noch aufhören. Funkspruch genügt, und die Kohle gibt’s auf jeden Fall.’

Wir danken Ihnen für den Kauf dieses Spiels und wünschen Ihnen viel Spaß!

WICHTIG

Denken Sie bitte daran die Registrierkarte, die in der Verpackung beiliegt, an uns, Demonware, zu schicken. Dies ermöglicht eine schnelle Abwicklung bei eventuellem Umtausch, und ermöglicht es uns, Sie über Neuheiten zu informieren.

WETTBEWERB

Wir haben uns gedacht, das daß Spielen von Evil Garden noch ein wenig reizvoller wird, wenn es etwas zu gewinnen gäbe. Und so soll es geschehen. Sie können entweder den original Centipede Spielhöllenautomaten gewinnen, oder einer der 9 glücklichen Gewinner der DEMONWARE Karte, welche sie befugt, jedes neue Demonware Spiel sofort von uns ins Haus geschickt zu bekommen, natürlich umsonst, sein. Der Wettbewerb läuft bis zu dem 31 März 1989.

Ihre Aufgabe ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, diese müssen Sie dann entweder in Form eines Bildschirmfotos, auf dem die Punktzahl deutlich zu erkennen ist, oder in Form einer Kopie der Originaldiskette, auf der die Punktzahl in der Hall of Fame enthalten ist, an unseren Hauptsitz in der Borsigalle 18 in 6000 Frankfurt 60, zu schicken. Gültig ist das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Um an diesem Wettbewerb teilnehmen zu können müssen Sie ein registrierter Benutzer sein, also vergessen Sie nicht Ihre Registrierkarte so schnell wie möglich an uns zurückzuschicken.

