

Jochen Heß

Golden Games
DATA BECKER

Freak Out

DATA BECKER

Copyright © 1993 by DATA BECKER GmbH
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1

1. Auflage 1993

Lektorat	Manfred Bull
Schlußredaktion	Astrid Bittner
Umschlaggestaltung	Werner Leinhos
Text verarbeitet mit	Word 5.0, Microsoft
Belichtung	MAC, Studio für Satz und Design, GmbH
Druck und buchbinderische Verarbeitung	PDC Paderborner Druck Centrum, Paderborn

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil
dieses Buches darf in irgendeiner
Form (Druck, Fotokopie oder einem
anderen Verfahren) ohne
schriftliche Genehmigung der DATA
BECKER GmbH reproduziert oder
unter Verwendung elektronischer
Systeme verarbeitet, vervielfältigt
oder verbreitet werden.

ISBN 3-89011-959-x

Vorwort

Wichtige Hinweise

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Handbuch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht auf ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programms auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an den Autor weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können.

Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Vorwort

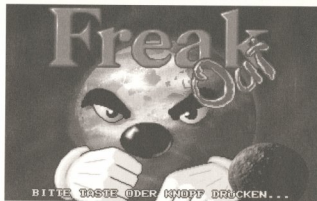
Sehr geehrte Leserin, sehr geehrter Leser

zu diesem Zeitpunkt befinden wir uns gerade in den letzten Tagen vor dem sogenannten Mastertermin. Der Mastertermin bedeutet für Softwareautoren ungefähr das Gleiche wie die Uraufführung eines neuen Stücks für ein Theater. Telefon- und Modemleitungen laufen heiß, die Bundespost freut sich über Berge von Expreßbriefen. Spieltester brechen vor ihren Monitoren entnervt zusammen, Programmierer tanzen im Kaffeeausch von einem Raum in den anderen, Grafiker fügen mit qualmenden Mäusen letzte Änderungen ein. Die Luft ist erfüllt von Geräuschen: Mit lautem Doing, Doing, Doing hüpfen ein Mann durch das Zimmer, der vor einigen Tagen noch ein ganz normaler Angestellter war und sich jetzt für einen rosafarbenen Freak hält. Ein empörter Schrei ertönt, dem mehrere klatschende Laute folgen - wieder einen erwischt, der vor seinem PC eingeschlafen war!

Zugegeben, ganz so wild geht es natürlich nicht bei uns zu. Und trotz der manchmal vorherrschenden Hektik überwiegt letztendlich die Freude, das Programm immer schneller heranreifen zu sehen. In diesem Sinne freuen wir uns darauf, Ihnen mit Freak Out ein außergewöhnliches Geschicklichkeitsspiel vorstellen zu können, das Sie bestimmt genauso begeistern wird wie uns.

Karlsruhe, im Februar 1993

PARSEC Entertainment Software





Inhaltsverzeichnis von Freak Out oder die Invasion

1.	Die Geschichte von Freak Out oder die Invasion der Killerbälle	13
2.	Installation auf Festplatte	15
2.1	Installation auf Diskette	16
2.2	Spieldiskette erstellen	17
3.	Freak Out starten	19
3.1	Von Tasten, Joysticks und Mäusen	19
3.2	Kurzübersicht zur Spielsteuerung	22
4.	Die Spielanleitung	25

Die Geschichte von Freak Out

Die Invasion der Killerbälle begann im Sommer 1984, als ein gewisser Herr von der Regierung der Schweiz einen ersten militärischen Einsatz in der Geschichte des Landes zum ersten Mal anordnete. Als die ersten drei in Japan geborenen "Killerbälle" nach Zürich in eine kleine, gemütliche, gemütliche Sporthalle einmarschierten, unterhielten sie sich über das Problem, nicht auf dem Platz zu sein.

Nach kurzer Zeit überschritten die Freaks die Schweizer Grenze in den Alpen, erreichten die nördlichen, schneebedeckten Landschaften des gebirgigen Nord-Schweiz, um sich nach schneller zu verschieben. Und die Menschen reagierten immer noch nicht.

Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte von Freak Out oder

die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

Die Invasion der Killerbälle

1. Die Geschichte von Freak Out oder die Invasion der Killerbälle

Sie kamen irgendwoher aus dem All. Keiner hatte ihre Landung bemerkt. Die großen Radarschirme auf dem Himalaya und Cape Kennedy durchforsteten den Weltraum wie jeden Tag, doch niemand hatte irgendetwas gesehen oder gehört. An diesem Tag begann ein neues Kapitel der irdischen Geschichte: Die Invasion der Freaks!

Innerhalb weniger Tage besetzten die Freaks einige kulturelle Zentren der Erde: Techno-Diskotheken, Stadtparks und Spielcasinos. Auf einigen Feldern sahen staunende Bauern zu, wie die Außerirdischen seltsame, nie gesehene Maschinen zusammenbastelten. Noch wußte niemand, daß die riesigen Plattformen getarnte Transmitterstationen waren, mittels derer tausende von Invasoren auf die Erde geschleust werden sollten.

Die Fremden hatten eine gewisse Ähnlichkeit mit bunten Fußballen und machten daher einen wenig gefährlichen Eindruck. Eigentlich sah es fast lustig aus, wenn sie - hoppelnd wie die Hasen - ihren unbegreiflichen Tätigkeiten nachgingen und sich in einer seltsam quietschenden Sprache miteinander unterhielten. So wurde das Problem nicht rechtzeitig erkannt...

Nach kurzer Zeit überschwemmten die Freaks die Kontinente. In den Alpen errichteten die pummelig wirkenden Lebewesen ein geheimes Klon-Hospital, um sich noch schneller zu vermehren. Und die Menschheit reagierte immer noch nicht.

In Diskotheken und Spielhallen waren die Freaks mittlerweile ein gewohnter Anblick. Fast unbemerkt infiltrierten sie die Erde. Bis eines Tages geheime Pläne erbeutet wurden, die das wahre Ausmaß der Freak-Pläne zeigten. Das Klon-Hospital war schon so gut wie fertig gestellt, die Invasion also nahezu perfekt! Und endlich wachte Terra auf...

Schon seit längerer Zeit hatten die Geheimdienste festgestellt, daß die Freaks nur eine Sache lieber taten, als unentwegt fremde Welten zu erorbern: Sie wetteten für ihr Leben gern. (Was ihnen gewissermaßen nicht sehr schwer fiel, da sie sowieso alle nur Klon-Wesen waren und ein Leben daher naturgemäß nicht soviel zählte.) Und nachdem man die Freaks in den Casinos sorgfältig beobachtet hatte, reifte die Idee, mit den Führern der Invasoren die gigantischste Wette der Menschheitsgeschichte einzugehen: Der Einsatz war nichts weniger als die Erde!

Ein ausgewähltes Gremium von Menschen und Freaks schuf die Regeln für eine verzwickte Computersimulation, in der - sinnigerweise - die Eroberung der Erde durch die Freaks dargestellt wurde. An irgendeinem Tag innerhalb von drei Monaten würde sich das Gremium treffen und den Namen irgendeines Menschen aus irgendeinem Land zufällig auswählen. Und dieser Mensch sollte sich unvorbereitet der Herausforderung der Simulation stellen. Von seiner Reaktion würde das Geschick der Menschheit abhängen...

Erinnern Sie sich noch? An jenem Tag ahnten Sie nichts Böses, als es mehrere Male heftig an der Haustür klingelte. Die drei Herren waren überaus freundlich zu Ihnen und konnten sich außerdem korrekt ausweisen. Natürlich sind Sie mit Ihnen gegangen - was hätten Sie auch anderes tun sollen? Und kaum eine Stunde später saßen Sie aufgeregt vor einem Großrechner, auf dem Sie ein seltsames Spiel spielen sollten. Irgendwie schien es sich dabei wohl um die Eroberung eines Planeten zu handeln...

2. Installation auf Festplatte

Starten Sie das Installationsprogramm von der - hoffentlich schon erstellten - Sicherheitskopie durch die Eingabe von:

INSTALL

Die Angabe für das Ziellaufwerk und das Zielverzeichnis, welches Ihnen nun angezeigt wird, können Sie mit **[Rück]** löschen und durch eine neue Eingabe ersetzen, falls Ihnen der Vorschlag nicht gefällt. Sind alle Angaben korrekt und mit **[Y]** bestätigt, wird die Installation fortgesetzt. Nach erfolgreicher Installation befinden Sie sich wieder auf der DOS-Ebene.

Einstellen der Musikuterstützung

Bevor Sie Freak Out zum ersten Mal aufrufen, wird nach dem Starten des Programms (siehe Kapitel 3) automatisch das Programm PSMCFG aufgerufen. Auf dem Bildschirm erscheint ein Menü, in dem Sie nach Ihrer Soundkarte gefragt werden.

Falls Sie eine AdLib-, PC-Soundman-, Soundblaster- oder auch keine Soundkarte besitzen, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein. Drücken Sie die Taste **[X]** zum Verlassen des Programms und beantworten Sie die Frage, ob Änderungen abgespeichert werden sollen, mit **[Y]**. Danach wird Freak Out automatisch gestartet.

Falls Ihre Soundkarte nicht aufgeführt ist (etwa der Covox Voice-master, Covox Soundmaster usw.) oder Ihre Soundkarte nicht auf die Standardvorgaben des Herstellers (etwa beim Soundblaster die DAC-Adresse) eingestellt ist, können Sie die Soundkarte auch ge-

nau konfigurieren. Das von Freak Out verwendete PSM-Musiksystem unterstützt neben dem Soundblaster prinzipiell auch alle Co-vox-kompatiblen DAC's, Sie müssen nur die entsprechende Portadresse eintragen.

In diesem ausführlichen Menü können Sie neben den Portadressen auch die Lautstärke der Geräusche (Soundeffekte) einstellen. Sollten Sie das Gefühl haben, diese seien im Vergleich zur Musik sehr laut oder viel zu leise, dann probieren Sie aus, welche Einstellung Ihnen am meisten zusagt. Wenn Sie nicht über eine Soundkarte bzw. eine Soundkarte ohne DAC-Komponente verfügen, können Sie die Lautstärke nicht verändern. Die Geräusche werden dann durch den eingebauten Lautsprecher erzeugt. Sollten Sie über den eingebauten Lautsprecher keine Geräusche hören, so liegt dies daran, daß manche PC vom Hersteller aus nur über sehr kleine Lautsprecher verfügen, die teilweise darüber hinaus noch nach innen in das Gehäuse gerichtet sind.

Falls die Einstellungen nachträglich geändert werden müssen, können Sie das Programm PSMCFG.EXE auch von der DOS-Ebene aus starten.

2.1 Installation auf Diskette

Starten Sie das Installationsprogramm von der - hoffentlich schon erstellten - Sicherheitskopie durch die Eingabe von

INSTALL

nur dann, wenn Ihr Computer zwei Diskettenlaufwerke hat. Die Laufwerke brauchen nicht das gleiche Format zu haben. Verfügt Ihr Computer nur über ein Diskettenlaufwerk und eine Festplatte, lesen Sie bitte Kapitel 2.2.

Die Angabe für das Ziellaufwerk und das Zielverzeichnis, welches Ihnen nun angezeigt wird, können Sie mit löschen und

durch eine neue Eingabe ersetzen. Da auf der Diskette kein Verzeichnis angelegt werden muß, reicht die Angabe des Laufwerks (z. B. B:). Sind alle Angaben korrekt und mit bestätigt, wird die Installation fortgesetzt. Nach erfolgreicher Installation befinden Sie sich wieder auf der DOS-Ebene.

2.2 Spieldiskette erstellen

Wenn Sie Freak Out auch auf einem anderen Computer spielen möchten, ist das kein großes Problem. Installieren Sie das Spiel auf Ihre Festplatte, wie in Kapitel 2 beschrieben und kopieren den Inhalt des Installationsverzeichnisses auf eine formatierte HD-Diskette. Haben Sie das Spiel vorher schon auf der Festplatte gestartet, wurde die Datei PSMCFG.DAT erstellt. Diese Datei enthält die Informationen über die Soundfähigkeit Ihres Rechners. Da diese nicht unbedingt auf jedem Rechner gleich sind, sollten Sie die Datei löschen, oder vor dem Start von Freak Out auf dem anderen Rechner mit Hilfe des Programms PSMCFG.EXE diese Datei aktualisieren. Dazu starten Sie das Programm PSMCFG. Weitere Informationen dazu finden Sie am Anfang dieses Kapitels unter Einstellen der Musikunterstützung.

besteht aus zwei Dateien: **FreakOut.exe** und **FreakOut.dat**. Die Datei **FreakOut.exe** ist das Programm, das Sie auf Ihrer Festplatte installieren. Die Datei **FreakOut.dat** ist eine Daten-Datei, die das Spiel benötigt. Beide Dateien befinden sich auf der Diskette.

Um das Spiel zu installieren, müssen Sie die Diskette in das Laufwerk einlegen. Dann können Sie die Installation starten.

Die Installation wird automatisch gestartet. Sie müssen nur die Installation bestätigen. Nach der Installation wird das Spiel in das Verzeichnis **C:\Programme\Freak Out** installiert. Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet.

Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet. Sie müssen nur die Installation bestätigen. Nach der Installation wird das Spiel in das Verzeichnis **C:\Programme\Freak Out** installiert. Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet.

Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet. Sie müssen nur die Installation bestätigen. Nach der Installation wird das Spiel in das Verzeichnis **C:\Programme\Freak Out** installiert. Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet.

Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet. Sie müssen nur die Installation bestätigen. Nach der Installation wird das Spiel in das Verzeichnis **C:\Programme\Freak Out** installiert. Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet.

Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet. Sie müssen nur die Installation bestätigen. Nach der Installation wird das Spiel in das Verzeichnis **C:\Programme\Freak Out** installiert. Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet.

3. Freak Out starten

Sie starten das Spiel durch die Eingabe von

FREAKOUT

in dem Verzeichnis, wo das Programm installiert wurde. Falls Sie zuwenig Speicherplatz frei haben, entfernen Sie residente Programme und Maustreiber bzw. rufen das Spiel nicht unter einer Benutzeroberfläche (Norton Commander, PC-Tools u. ä.) auf.

Wenn Sie Freak Out nach der Installation zum ersten Mal starten, sehen Sie ein einfaches Menü vor sich, in dem Sie Ihre Soundkarte auswählen können. Hierzu tippen Sie einfach die Nummer ein, die hinter der die gewünschten Karte steht. Im unteren Bereich des Bildschirms sehen Sie die aktuelle Einstellung. Um das Programm zu beenden, drücken Sie die Taste **[X]**. Beantworten Sie die Frage nach dem Abspeichern mit **[J]**.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel 2 unter Einstellungen der Musikunterstützung.

3.1 Von Tasten, Joysticks und Mäusen

Freak Out unterstützt als Eingabegeräte neben der Tastatur auch analoge PC-Joysticks mit zwei Knöpfen sowie Microsoft-kompatible Mäuse. Wir empfehlen Ihnen, wenn irgend möglich, die Maus als Eingabemedium zu verwenden.

Das Spiel wird automatisch gestartet, wenn Sie das Spiel starten. Sie müssen nur die Installation bestätigen. Nach der Installation wird das Spiel in das Verzeichnis **C:\Programme\Freak Out** installiert. Wenn Sie das Spiel starten, wird das Spiel automatisch gestartet.

Freak Out kann komplett über den "Cursor" (ein weißes Händchen) gesteuert werden. Möchten Sie einen Menüpunkt aktivieren, klicken Sie ihn einfach mit einem der beiden Knöpfe an.

Achtung, an alle Tastaturbenutzer

Sie können die Tasten für die Steuerung während des Spiels am Anfang von Freak Out frei belegen. Diese Belegung wird abgespeichert und steht Ihnen dann permanent zur Verfügung. In den Menüs außerhalb des eigentlichen Spiels bewegen Sie den "Cursor" jedoch immer mit den Pfeiltasten und aktivieren einen Menüpunkt immer mit **Enter** oder **Leertaste**.



An den Stellen im Spiel, an denen Sie eine Eingabe (Ihren Namen oder ein Paßwort) vornehmen können, wird eine Pseudo-Tastatur eingeblendet, deren Tasten durch Anklicken mit dem Händchen "gedrückt" werden. Um die richtige Tastatur inklusive **Enter** und **Leertaste** normal zu verwenden, müssen Sie das Händchen an eine leere Stelle auf dem Bildschirm setzen.

Achtung, an alle Joystickbenutzer

Sie können sich den Menüpunkt *Joystick zentrieren* in den meisten Fällen sparen, wenn Sie folgendes beachten: Bringen Sie Ihren Joystick in Mittelstellung, bevor Sie Freak Out aufrufen. Lassen Sie den Joystick solange los, bis das Titelbild von Freak Out erscheint (nicht die Copyright-Hinweise).

Freak Out versucht, den Joystick zwischen dem Erscheinen des PARSEC-Logos und dem Titelbild automatisch zu zentrieren. Wenn der Joystick im Titelbild bereits funktioniert (Abbruch durch Drücken eines Knopfs) und im Eingabegeräte-Menü angezeigt wird, daß der Joystick aktiv ist - d. h. die Anzeige nicht schwarz gerastert ist und das Programm auf den Joystick reagiert -, dann müssen Sie den Joystick nicht mehr extra zentrieren.

Sollte der Joystick im Menü überhaupt nicht angezeigt werden, dann konnte das Programm den Joystick nicht feststellen. In diesem Fall müssen Sie auf die Tastatur oder die Maus ausweichen.

Anzeige und Einstellung des Eingabegeräts

Direkt nach dem Titelbild von Freak Out gelangen Sie in das Menü, in dem Sie das Eingabegerät einstellen können. Im oberen Teil des Bildschirms sehen Sie die Ihnen prinzipiell zur Verfügung stehenden Auswahlmöglichkeiten.

Während die Tastatur immer aktiviert ist und die Maus beim Vorhandensein eines Microsoft-kompatiblen Maustreibers ebenfalls ständig zur Verfügung steht, kann es bei der Benutzung analoger PC-Joysticks u. U. zu Schwierigkeiten kommen. Rufen Sie den Menüpunkt *Joystick zentrieren* auf, wenn

- die Joystickanzeige schwarz gerastert erscheint
- das Händchen sich nicht bewegen läßt
- das Händchen nicht korrekt auf den Joystick reagiert

oder Sie bei zwei angeschlossenen Joysticks nicht Port 1, sondern Port 2 benutzen möchten. Falls sich das Händchen nicht bewegen läßt, benutzen Sie die Cursortasten und **Enter** oder **Leertaste**, um den Menüpunkt *Joystick zentrieren* zu aktivieren. Falls Ihr Joystick sich nicht zentrieren läßt, weichen Sie auf die Tastatur oder die Maus aus.

Außerdem können Sie hier jederzeit die Tasten frei auswählen, die Sie während des Spiels zur Steuerung verwenden möchten.

3.2 Kurzübersicht zur Spielsteuerung

Die folgenden Tasten sind während des Spiels immer gültig:

F8	Pausenmodus ein- oder ausschalten.
F9	Hintergrundmusik ein- oder ausschalten.
F10	Soundeffekte ein- oder ausschalten.
Esc	Spiel abbrechen.

Die zur Steuerung notwendigen Tasten sind folgendermaßen voreingestellt:

Händchen bewegen	Die 8 Richtungstasten des Ziffernblocks
Freak drehen	Strg (entspricht rechter Maustaste)
Freak hüpfen lassen	Alt (entspricht linker Maustaste)

In einem Level von Freak Out können Sie drei weitere Tasten zur Steuerung eines kleinen Spiels im Spiel namens Freaktris benutzen. Diese sind bei der Neubelegung der Tastatur mit einem voreingestellten FREAKTRIS gekennzeichnet. Mit den folgenden Tasten können Sie einen Farbklotz nach rechts und links steuern bzw. fallenlassen (*Drop-Funktion*):

FREAKTRIS links	Tab
FREAKTRIS rechts	Q
FREAKTRIS drop	Leertaste

Steuerung mit Joystick oder Maus

Händchen bewegen	Maus bzw. Joystick bewegen.
Freak drehen	Mit rechter Maustaste anklicken, Feuerknopf 1 drücken.
Freak hüpfen lassen	Mit linker Maustaste anklicken, Feuerknopf 1 drücken.
FREAKTRIS steuern	Entsprechende Schalter anklicken.
Pause und Abbruch	Entsprechende Schalter anklicken.

Auswahl der Schwierigkeitsstufe

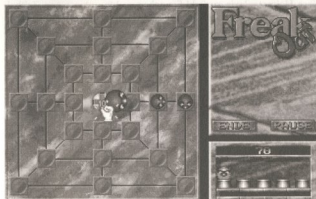
Freak Out kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Welche Stufe Sie dabei für sich auswählen, hängt ganz von Ihrer persönlichen Vorliebe ab. Wir empfehlen Ihnen jedoch bei der Benutzung von Tastatur oder Joystick, immer auf der Stufe Leicht zu spielen.

Da Freak Out ein Endlosspiel ist - d. h. Sie spielen solange, bis Sie nicht mehr weiter können -, ist es natürlich möglich, auf der Stufe Leicht extrem lange zu spielen. Aus diesem Grund erhalten Sie bei Normal oder Schwer für (fast) alle Aktionen mehr Punkte.

Am besten beginnen Sie zunächst mit Leicht und versuchen sich dann an den höheren Stufen, bis Sie eine gefunden haben, die Sie zwar fordert, aber nicht überfordert.



4. Die Spielanleitung



Genaugenommen läßt sich die hinter Freak Out stehende Spielidee in wenigen Sätzen schildern. Die Freaks hüpfen von rechts unten heran und springen von dort aus in die Mitte eines Spielfelds, das in etwa einem Mühlebrett ähnelt. Wenn sich zu viele Freaks rechts angesammelt haben, ist das Spiel zu Ende und die Freaks haben ihre Wette um die Erde gewonnen. Das Ziel von Freak Out besteht also darin, so schnell wie möglich wieder Platz für neue Freaks zu schaffen.

Dieses Ziel erreichen Sie dadurch, daß Sie den Mittelpunkt des Spielfelds immer frei halten. Das Spielfeld besteht aus insgesamt 24 Mulden, die um den Mittelpunkt gruppiert sind. Wenn Sie das Händchen über einen Freak bewegen, können Sie diesen solange

drehen, bis seine Nase in die gewünschte Richtung zeigt und ihn dann loshüpfen lassen, bis er sich in eine Mulde setzt.

Die Schwierigkeit dabei besteht darin, immer drei gleichfarbige Freaks in eine senkrechte oder waagerechte Reihe zu bekommen. Dann nämlich verschwinden diese mit einer Explosion direkt in ihre Heimatgalaxis zurück! Sie sehen rechts unten einen Zeitbalken, der anzeigt, wieviele Freaks Sie noch verschwinden lassen müssen, um die Invasion siegreich abzuwehren. Bisher klingt das Ganze ja noch nicht allzu schwer: Wenn da nicht diese gemeinen Hindernisse und Problemchen wären...

Die Farbmulden



Normalerweise springt der Freak auf Knopfdruck in die nächste erreichbare Mulde oder überspringt diverse Hindernisse. Aber nicht so bei Farbmulden! Denn diese Mulden können nur von einem Freak der gleichen Farbe besetzt werden. Außerdem sollten Sie wissen, daß das Besetzen dieser Mulden mehr Punkte als eine Explosion von drei Freaks bringt!

Eisflächen



Die Eisflächen frieren den daraufsitzenen Freak für eine kurze Zeit ein und machen ihn dadurch bewegungsunfähig. Dafür erhalten Sie nach dem Auftauen saftig Bonuspunkte!

Zugedeckte Mulden



Mulden können kurzfristig zugedeckt werden. Wenn Sie versuchen, eine solche Mulde anzuspringen, überhüpft der Freak diese, wenn es möglich ist. Zugedeckte Mulden verschwinden nach einer kurzen Zeit wieder von selbst.

Steinplatten



Auch diese Hindernisse bedecken die Mulden. Allerdings verschwinden Sie nicht einfach von selbst! Sie müssen - gegebenenfalls mehrmals - über die Steinplatten springen, bis diese zerplatzt sind. Wie bei den Eisflächen, erhalten Sie für Ihre Bemühungen Bonuspunkte.

Wenn Sie sich den Zeitbalken am rechten Rand des Bildschirms genau anschauen, werden Sie bemerken, daß jeder Level in vier verschiedene Abschnitte eingeteilt ist. Manchmal kann es beim Übertritt von einem zum anderen Abschnitt passieren, daß sich Hindernisse verwandeln.

Diamanten und Bomben



Diese Edelsteine sind nur für kurze Zeit auf dem Bildschirm und bringen Ihnen Bonuspunkte, wenn Sie mit einem Freak daraufhüpfen. Die Bombe hingegen läßt alle Freaks der Farbe explodieren, mit der Sie sie berührt haben.

Ein Level ist dann zu Ende, wenn der Zeitbalken ganz abgelaufen ist. Aber was, wenn der erst gar nicht erscheint? Oder was ist los, wenn Freaks plötzlich nicht mehr explodieren, wenn Reagenzgläser geleert werden müssen und Levels nicht mehr aufhören wollen?

Bis hierhin wurden Ihnen die grundsätzlichen Elemente von Freak Out erläutert. Aber da es bei der Wette mit den Freaks immerhin um unsere gute alte Erde geht, haben die Invasoren noch ein paar Tücken eingebaut. Jeder der verschiedenen Levels hat irgendeine Besonderheit, die es von anderen unterscheidet. Sozusagen ein bestimmtes Thema oder Motto. Und daher an dieser Stelle ein paar klärende Worte zu jeder Situation:

Level 1 - Im Bergwerk



In diesem Level dringen die Freaks in ein Bergwerk ein, um an das Metall für das Klon-Hospital heranzukommen. Dieser Level beinhaltet keinerlei Besonderheiten und Sie können es nutzen, um sich mit den Standardelementen von Freak Out vertraut zu machen. Außerdem haben Sie im Bergwerk genug Zeit, Farbmulden zu fressen und zu versuchen, statt drei Freaks fünf derart in einer "T"-Form anzuordnen, daß sie gleichzeitig explodieren. Das bringt nämlich Extrapunkte!

Die T-Form

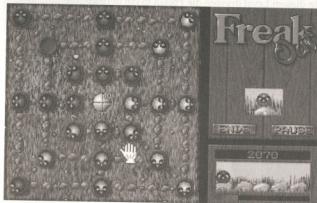


Level 2 - Spionage-Freaks



Kaum aus dem Bergwerk hinaus, sehen Sie sich den Spionage-Freaks gegenüber, die sich überall in der freien Natur aufhalten. Rechts neben dem Spielfeld ist ein kleines Fenster mit einem Stein,

mit dem es eine besondere Bewandnis hat: Setzt sich ein Freak auf diesen Stein, können Sie solange keine Explosionen verursachen, bis dieser wieder verschwunden ist. Und wie verschwindet er? Ganz einfach, indem Sie eine Explosion von Freaks in der gleichen Farbe hervorrufen. Ein Tip: In diesem Level können Sie Super-Explosionen von sieben und sogar neun Freaks erreichen, die Ihren Punktestand wahnsinnig in die Höhe treiben!

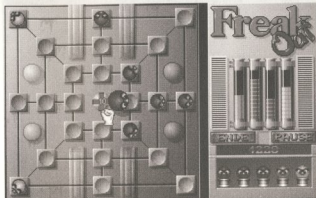


Level 3 - Im Klon-Hospital



Endlich haben Sie das geheime Klon-Hospital der Freaks gefunden! Um sich zu klonen, benötigen die Freaks eine spezielle Flüssigkeit, die in großen Reagenzgläsern gelagert wird. Nur wenn Sie es schaffen, die Reagenzgläser zu leeren, haben Sie das Klon-Hos-

pital zerstört und können den Level beenden! Mit jeder Explosion leert sich das entsprechend farbige Reagenzglas ein wenig, füllt sich aber nach einer Zeit wieder. Unser Tip: Geschwindigkeit ist hier angesagt! Punkte können Sie dann machen, wenn Sie nur noch ein Reagenzglas übrig haben.

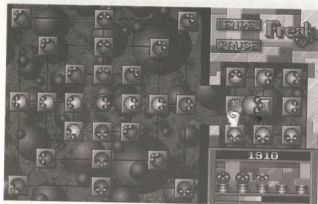


Level 4 - Disco-Freaks



Ausgerechnet in Ihrer Lieblingsdiscothek haben sich die Freaks niedergelassen. Das können Sie natürlich nicht dulden. Neben dem normalen Spielfeld können Sie ein weiteres kleines Feld mit 3x3 Steinen sehen - die Tanzfläche! Ab und zu tauchen hier spezielle Farbplatten auf. Solange diese nicht korrekt von Freaks besetzt sind, können Sie keine Explosionen erzeugen. Passen Sie hier auf

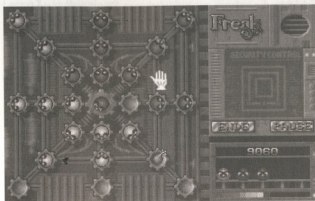
wie ein Luchs, das Sie sich das Spielfeld nicht zu sehr zubauen! Das geht nämlich schneller, als Sie denken.



Level 5 - Im Raumzentrum



Einige Technik-Freaks haben sich mittlerweile in das europäische Raumzentrum eingeschlichen, um sich dort über den letzten Stand der irdischen Technik zu informieren. Um die Eindringlinge zu vertreiben, müssen Sie den Security Check auf der rechten Seite des Spielfelds beachten. Die dort aufleuchtenden roten Vierecke entsprechen den Mulden auf dem Spielfeld - nur dort können die Freaks zur Explosion gebracht werden. Nach jeder Explosion wechselt der Security Check erneut. In diesem Bild können Sie auch diagonale Reihen bilden, um Freaks aufzulösen.



Level 6 - Im Spielcasino

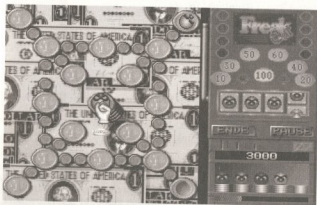


Um die Invasion der Erde zu finanzieren und ihren Wettgelüsten nachzugehen, haben die Freaks Monte Carlo erobert und die Casinos und Spielhallen besetzt. Nutzen Sie also die Geldgier der Freaks, um selbst kräftig Punkte zu machen.

Das Spielfeld im Casino besitzt weniger Mulden als in den anderen Bildern. Dafür erscheint an den freien Stellen, wo sich sonst Mulden befinden, ständig eine Münze. Wenn Sie einen Freak auf diese Münze hüpfen lassen - was er natürlich gerne tut -, verschwindet er und taucht in dem rechts am Bildschirmrand stehenden Geldautomaten auf. Mit diesem einarmigen Banditen hat es eine besondere Bewandnis. In seinem Anzeigefeld sehen Sie insgesamt vier

Schächte, die anfangs mit türkisfarbenen Nieten gefüllt sind. Versuchen Sie jetzt, Freaks in den Geldautomaten einzusperren und dadurch die Nieten zu ersetzen. Wenn Sie vier gleichfarbige Freaks in eine Reihe gesetzt haben, erhalten Sie einen dicken Punktebonus.

Jedesmal, wenn Sie einen Freak drehen, wandert eine Art Cursor im Geldautomat von Schacht zu Schacht - somit können Sie vor einem Sprung auf die Münze auswählen, wo der Freak erscheinen soll! Den Inhalt der Schächte können Sie rotieren lassen, indem Sie die Freaks hüpfen lassen. Auf diese Weise läßt sich der einarmige Bandit also gezielt manipulieren. Wenn Sie eine Farbreihe zustande gebracht haben, werden alle Freaks dieser Farbe gelöscht! Kleiner Tip: Versuchen Sie nicht, alle möglichen Freaks in den einarmigen Banditen hüpfen zu lassen, sondern beschränken Sie sich jeweils auf eine bestimmte Farbe. Natürlich können Sie in diesem Bild auch diagonale Reihen basteln, um Freaks aufzulösen.

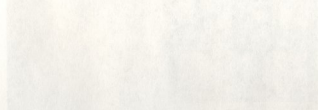


Level 7 - In Russland

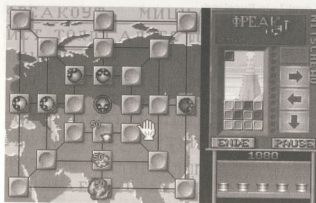


Die Invasion der Freaks läuft auf vollen Touren. In aller Herren Länder sitzen die Außerirdischen bereits. Da gibt es nur eine Hilfe: Freaktris! Neben dem sonst ganz normalen Spielfeld sehen Sie eine Art Schacht, der bis zu einer bestimmten Höhe mit insgesamt vier verschiedenen Farbklotzen aufgefüllt ist. Um die Invasion der Freaks zu stoppen und auf den Mond zu kommen, müssen Sie alle Farbklotze auslöschen. Aber wie?

Ganz einfach: Jedesmal, wenn Sie drei Freaks explodieren lassen, erscheint ein entsprechend farbiger Klotz in der oberen Reihe des Schachts, der langsam nach unten segelt. Durch Betätigung der drei sich neben dem Schacht befindlichen Knöpfe oder Druck auf die Freaktris-Spezialtasten können Sie die Klotze nach links oder rechts steuern bzw. auch schnell fallen lassen. Trifft der Klotz auf einen gleichfarbigen, so löschen sich beide aus. Im anderen Fall stapelt sich der Klotz! Was aber mit Farben machen, die momentan nicht benötigt werden? Entweder ordnen Sie die Freaks so an, daß sie nicht explodieren können, oder Sie greifen zu der 'T'-förmigen Fünferexplosion. In diesem Fall erscheint nämlich kein Klotz!

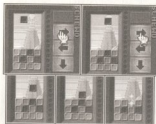


Der Klotz ist ein Block, der aus vier verschiedenen Farben besteht. Er kann in vier Richtungen bewegt werden. Wenn er auf einen Klotz der gleichen Farbe trifft, werden beide gelöscht.



Da während des Falls eines Klotzes keine Explosionen auf dem Spielfeld stattfinden, können Sie hier mit etwas Geschick die punktereichen Siebener- oder Neunerexplosionen nutzen. Als zusätzliche Belohnung erscheint ein Joker-Klotz, der jede Farbe löschen kann.

Freaktris - Einen Klotz auflösen

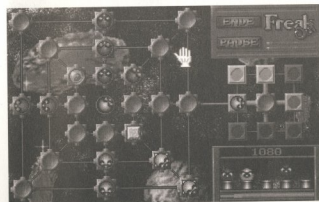


Level 8 - Die Weltraumstation



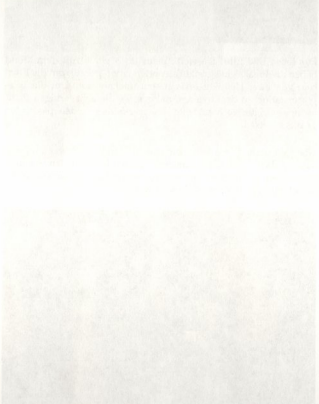
Das letzte Bild führt Sie weit hinaus ins Weltall: Auf dem Mond haben die Freaks eine große Teleporterstation gebaut, um die Invasion von ihrer Heimatgalaxis aus zu intensivieren. Um die Teleporterstation zu deaktivieren, müssen Sie die acht farbigen Plattformen auf der rechten Seite des Spielfelds mit den passenden Freaks besetzen.

Aber Vorsicht: Diese befinden sich in ständiger Bewegung! Zusätzlich dazu erscheinen manchmal mitten im normalen Spielfeld Farbreihen, die Explosionen solange verhindern, bis sie von selbst verschwinden oder korrekt besetzt werden.



Der sonst übliche Zeitbalken zeigt diesmal an, wie lange die Farbreihen noch zu sehen sind. In diesem Bild können Sie zusätzliche

diagonale Auflösungen vornehmen. Allerdings haben sich die Farbmulden auf dem Mond verändert, aber das müssen Sie selbst herausbekommen.



Der erste oblique Zylinder zeigt, dass es um eine Farbmulde geht. Der zweite oblique Zylinder zeigt, dass es um eine Farbmulde geht. Der dritte oblique Zylinder zeigt, dass es um eine Farbmulde geht.

Multimedia- Power für Ihren PC



Multimedia ist in aller Munde. Und DATA BECKER ebnet Ihnen den Weg in diese vielversprechende Technologie mit dem zukunftsweisenden Soundblaster-Buch.

Verwandeln Sie Ihren Computer in eine superstarke Soundmaschine! Eine Soundblaster-Karte in Kombination mit dem Know-how dieses Buches machen es möglich. Nach einer vorbildlichen Einführung in die Grundlagen von Soundblaster geht's richtig zur Sache: Viele Programmierbeispiele – auch auf Diskette – zeigen eindrucksvoll, wie man die Soundkarte richtig einsetzt.

**Stolz
Das große
Soundblaster-Buch
Hardcover, 430 Seiten
inklusive Diskette, DM 49,-
ISBN 3-89011-596-9**

- Tips und Tricks zu Soundblaster 1.0 – 2.0 und Soundblaster Pro
- DOS- und Windows-Unterstützung
- Midi mit Soundblaster
- Programmieren der Soundkarte in 5 Programmiersprachen
- Programmierbeispiele auf Diskette

Originelle Demos und Präsentationen



Wer im Grafik- und Animationszeitalter auf der Höhe der Zeit sein will, findet im Demomaker PC einen überaus kreativen Partner.

Sehr bequem lassen sich die originellsten Demos erstellen – einfach per Mausclick. Und dabei sind die tollsten Effekte möglich: Multi-Color-Cycling, 5 verschiedene Ein- und Ausblendeffekte, irre Laufschriften, forbenfrohe Sterne usw. usw.

Der Clou: Der Demomaker ist auch für Produktinformationen geeignet. Die eigenen Demos lassen sich nämlich zu kompletten Präsentationen verknüpfen.

DATA BECKERs
Goldene Serie:
Demomaker PC
unverb. Preisempfehlung:
DM 49,-
ISBN 3-89011-821-6

- Demo-Programm für den PC
- Ein- und Ausblendeffekte
- Multicolor-Cycling, anim. Sterne
- Laufschriften (43 Zeichensätze)
- Auch für Präsentationen geeignet
- Ausführbare Dateien erzeugbar
- Mit Beispieldemos

Ein Muß für jeden Wing Commander



Die Pflichtlektüre für jeden Wing Commander! Mit diesem Buch meistern Sie die schwierigsten Situationen in der faszinierenden Welt des Wing Commanders.

Wer in dem lang andauernden Krieg gegen die Kilrathis überleben will, braucht das entsprechende Know-how. Wir haben daher die Erfahrungen unseres erprobten Piloten „Snake“ Meusel zusammengestellt. Dessen Informationen zu psychologischen Profilen, Kampftaktiken, Bewaffnungen usw. sind unentbehrlich, um die einzelnen Missionen erfolgreich zu bestehen.

Meusel
Das Wing Commander
Piloten-Handbuch
288 Seiten
DM 24,80
ISBN 3-89011-538-1

- Hintergründe: Handlung, Orte etc.
- Persönlichkeitsprofile
- Kilrathische Charaktere/Schiffe
- Kampftaktiken, Bewaffnung
- Philosophie des Wing Leaders
- Besondere Manöver, Taktiken
- Installation, Tastaturbelegung

Wie man es auch dreht und wendet ...



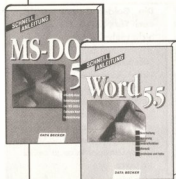
Tornsdorf/Tornsdorf
Das große Buch zu
DOS 5.0
Hardcover, 1.110 Seiten
inklusive Diskette, DM 59,-
ISBN 3-89011-290-0
Tornsdorf/Tornsdorf
Das große
DR-DOS-6.0-Buch
Hardcover, 1.003 Seiten
DM 59,-
ISBN 3-89011-510-1

mit DATA BECKER Know-how liegen Sie in jedem Falle richtig. MS-DOS 5.0 oder DR DOS 6.0? Das ist für viele Anwender die zentrale Frage.

Wie Sie sich aber auch entscheiden: Diese beiden großen Bücher sorgen dafür, daß Sie jeweils das Beste aus diesen beiden leistungsstarken Betriebssystemen machen können. DATA BECKER bietet Ihnen nämlich die ganze aktuelle DOS-Welt – kompetent und leichtverständlich.

- DOS 5.0:**
- Der komplette Überblick
 - Optimale Speicherkonfiguration
 - Die neue DOS-Shell
 - Task-Switching, Datenrettung
 - Nützliche Utilities auf Diskette
- DR DOS 6.0:**
- Der komplette Überblick
 - Arbeiten mit ViewMax
 - History (Befehlsgedächtnis)
 - Diskopt, Cache-Programm
 - Datenkompressor Superstor

Im Eilzug- Tempo zum Erfolg



Erfolge im Minutentakt erzielen Sie mit den innovativen Schnellanleitungen. Hier kann sich jeder Anwender in kürzester Zeit praxisnah in sein Programm einarbeiten.

Und zwar dank eines starken Konzepts, das die wichtigsten Features eines Programms in der konkreten Praxis vorführt.

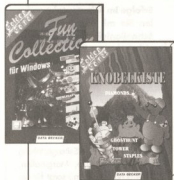
Eine lesefreundliche Seitengestaltung (grafische Symbole, Marginalien, Abbildungen u.v.a.m.) sorgt für ein effektives Arbeiten. Über die Kurz-Referenz hat man direkten Zugriff auf Menübefehle und Funktionen.

Die Schnellanleitung
MS-Dos 5.0
ISBN 3-89011-654-X
157 Seiten, DM 19,80
Die Schnellanleitung
Word 5.5
ISBN 3-89011-744-9
155 Seiten, DM 19,80

Schnellanleitungen im Überblick:

- Die wichtigsten Features
- Konsequente Praxisnähe
- Aussagekräftige Marginalien
- Übersichtliche Seitengestaltung
- Erklärende Abbildungen
- Zusätzliche Zusammenfassungen
- Kurz-Referenz u.v.a.m.

Gönnen Sie sich doch mal die Golden Games!



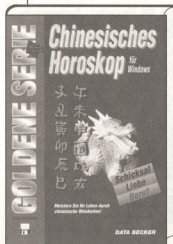
**Beispiele aus DATA BECKERS
Golden Games
FunCollection für Windows**
unverb. Preisempfehlung:
DM 49,-
ISBN 3-89011-957-3
und
Knobelliste für Dos
unverb. Preisempfehlung:
DM 39,80
ISBN 3-89011-951-4

Die Golden Games werden auch Sie packen, fesseln und nicht mehr loslassen.

Diese Spielreihe überzeugt dabei auf wirklich allen Ebenen: Mit ausgefeilten Spielideen, tollen Grafiken und Supersounds. Da sind mehrstündige Spielesitzungen einfach vorprogrammiert! Für jede Laune gibt es dabei von Action über Geschicklichkeit bis hin zum Denkspiel das passende Golden Game.

FunCollection für Windows
• Faszinierende Spielesammlung mit sieben verschiedenen Spielen
• Spiele aus den Bereichen Action, Strategie und Geschicklichkeit
• Starkes PreisLeistungsverhältnis
Knobelliste für Dos
• Vier knifflige Denkspiele für Dos
• Insgesamt über 500 Level
• Sehr aufwendige Gestaltung
• Starkes PreisLeistungsverhältnis

Chinesische Horoskope auf dem PC



Meistern auch Sie künftig Ihr Leben mit der Hilfe von altchinesischen Weisheiten. Dieses „zukunftsweisende“ Windows-Programm erlaubt nämlich die Erstellung chinesischer Horoskope auf dem eigenen Computer.

Die chinesische Astrologie ist dabei getreu und grafisch ansprechend umgesetzt. Die selbst erstellten Horoskope geben Auskunft über Liebe, Beruf und Freundschaften. Es offenbaren sich im übrigen nicht nur die eigenen Stärken und Schwächen, sondern auch die Ihres Partners oder Ihres Chefs!

**Goldene Serie:
Chinesisches Horoskop**
unverb. Preisempfehlung:
DM 39,80
ISBN 3-89011-940-9

- Chinesische Horoskope auf dem eigenen PC erstellt
- Überzeugende Umsetzung der chinesischen Astrologie
- Sehr ansprechende Grafiken
- Horoskop-Texte exportierbar
- Sehr informatives Handbuch

PC Praxis: Ihr zuverlässiger Partner



Holen Sie sich diese
Praxis! Monat für
Monat neu im
Zeitschriftenhandel

Ob Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt miterleben will, der liest die PC Praxis.

Monat für Monat finden Sie hier das Know-how, das Sie sofort nutzen können. Unter Rubriken wie Praxis-Tests, DOS-Praxis, Software, Hardware, Windows-Praxis bekommen Sie alle Informationen rund um den Personal Computer.

Immer verbunden mit zahlreichen praktischen Tips und Tricks. Dazu aktuelle Berichte, schonungslose Produkt-Tests, gut recherchierte Hintergrundberichte usw. usw. Das ist PC-Praxis in Reinform.

- Praxis-Tests
- Hardware und PC Tuning
- DOS-Praxis
- Software
- Windows-Praxis
- Aktuelles, Shareware u.v.a.m.