

1 Willkommen zu MIDI-MAZE II!

MIDI-MAZE II ist ein Spiel für bis zu 16 Spieler, die Ihre Computer miteinander über Midi vernetzen. Man braucht *unbedingt* mehr als einen Rechner! MIDI-MAZE II läßt sich *nur* mit mehr als einem Spieler spielen. Jeder Mitspieler steuert einen kugelförmigen Smiley durch ein Maze¹; wer einen Freund sieht, hilft ihm, wer einen Feind sieht, schießt ihn ab (oder umgekehrt). Ein anfangs frischer Spieler kann mit dem 3. Treffer erlegt werden. Soweit ist das Spiel mit MIDI-MAZE identisch. Bei MIDI-MAZE II gibt es noch Extras, die man sich für Punkte kaufen kann. Einzelheiten stehen weiter unten. Der Grundgedanke des Spiels ist also recht einfach; wir haben jedoch gemerkt, daß gerade dadurch und durch das Zusammenspielen mit anderen der Spielspaß aufkommt, der bei uns schon Jahre anhält.

1.1 Was muß ich zum MIDI-MAZE II-Turnier mitbringen?

MIDI-MAZE II läuft auf *allen Atari STs* (natürlich auch TTs) in niedriger und hoher Auflösung. Jeder Spieler braucht natürlich einen Computer — das ist nicht so dramatisch, wie es zuerst klingt, jeder bringt einfach seinen mit. Pro Computer wird ein Midikabel² benötigt. Dazu empfehlen wir einen Joystick, man kann aber auch mit Maus spielen. Außerdem sollte jeder an genügend Steckdosen denken! An Kleidung sollte man selbstverständlich das MIDI-MAZE-T-Shirt anziehen (Im Winter drücken wir auch mal ein Auge zu. . .).

1.2 Der Aufbau

Erst einmal sollte man alle Rechner mit den Midikabeln verbinden. Dazu hat es sich als zweckmäßig erwiesen, auf jeden Stecker einen Aufkleber „IN“ bzw. „OUT“ zu kleben — dann kommt man nicht so leicht durcheinander. Dann steckt man einen Stecker in den Midi-Out-Port des ersten Rechners und steckt das andere Ende in den Midi-In-Port des zweiten Rechners. Von dem

¹engl. Maze heißt Labyrinth und gab diesem Spiel seinen Namen.

²ein normales 5 poliges DIN-Kabel. *Achtung: kein Mono-Kabel!*

führt nun wieder ein Kabel zum dritten Rechner usw. Den letzten Rechner verbindet man wieder mit dem ersten.

Alle Spieler laden nun MIDI-MAZE II. Dann hört man erst einmal den schicken Digi-Sound von Jürgen Piscal. Dieser kann mit einer beliebigen Taste abgebrochen werden. Drückt man gleich nach dem Laden eine Taste, kann der Sound unterdrückt werden. Die Midi-Übertragung funktioniert natürlich während der Musik noch *nicht*, da sie alle Rechenzeit verbraucht.

Nach dem Tastendruck wird ein Ringtest durchgeführt. Der letzte Spieler kommt automatisch in den Master-Modus — wenn der Ring geschlossen ist, d. h., daß keine Kabel vertauscht oder vergessen wurden.

Falls kein Spieler in den Master-Modus kommt, ist der Ring fehlerhaft. Mit **ALTERNATE-R** kann der Ringtest sonst noch einmal wiederholt werden: Wenn der Ring dann geschlossen ist, wird dieser Rechner zum Master, ansonsten bleibt er Slave. Wenn dies nicht hilft, dann sollte *einer* zwangsweise den Master-Modus aktivieren, indem er **ALTERNATE-~** drückt.

Der Master sollte dann eine Message durch den Ring schicken; dazu drückt er **F1**. Wenn der Ring funktioniert, zeigt jeder Slave und der Master eine Copyright-Message an. Wenn irgendwo ein Kabel vergessen wurde oder falsch drinsteckt, wird *ab diesem Rechner* keine Message mehr angezeigt — der Master erhält einen „boo-boo“. Dann sieht man sich einfach das Kabel von dem letzten Rechner mit Message und dem Folgerechner an. Wenn dort ordnungsgemäß ein Kabel steckt, sollte man es einfach austauschen.

2 Die Einstellungen vor dem Spiel

2.1 Einstellungen für alle Rechner

Solange man in dem Titelbild ist, kann jeder Spieler (Master oder Slave) folgende Tasten drücken:

Um mit Maus zu spielen, drückt man **ALTERNATE-M**. Auf Joystick kann man mit **ALTERNATE-J** zurückschalten (Default ist Joystick).

Last not least kann das Spiel wieder verlassen werden. Wenn die anderen im Ring noch eine Partie daddeln wollen macht man sich damit natürlich sehr unbeliebt, da die Midi-Daten über den eigenen Rechner nicht weitergegeben werden.

2.2 Der Bildschirmaufbau

Nach dem Laden erscheint ein Bildschirm, der auf Farbe etwas anders aussieht als auf Monochrom; die einzelnen Anzeigen sind aber bei beiden an der gleichen Stelle. (Das Bild zeigt die hohe Auflösung):

Abbildung 1: Das Einschaltbild

In der Mitte sieht man das Fenster zum Maze. Während des Spiels hat man hier einen „3D-Blick“. Oben links ist die Status-Anzeige (HOW AM I). Hier erscheint zu Spielbeginn ein strahlender Smiley, der immer unglücklicher schaut, je häufiger man getroffen wurde. Rechts davon ist die Score-Anzeige. Jeder Spieler hat hier einen 3-stelligen Zähler, der den aktuellen Punktestand anzeigt. Hier ist der entscheidendste Unterschied zwischen Farbe und Monochrom:

- Auf *Farbe* werden die ersten acht Spieler in acht verschiedenen Farben angezeigt. Augen und Mund sind schwarz, außerdem sind sie schwarz umrandet. Wenn mehr als acht Spieler durchs Maze irren, wiederholen sich die Farben. Die zweiten acht haben dunkelrote Augen, Mund und Rand. Welche Farbe man selbst hat, sieht man an der Status-Anzeige links. Unter der Score-Anzeige sucht man dann die Farbleiste, die dieser

Farbe entspricht. Wenn man einen schwarzen Rand hat, gilt der obere Zähler, sonst der untere.

- Auf *Monochrom* gab es mit der Farbgebung leider technische Probleme. Deshalb hat jeder Spieler hier ein anderes Muster; neben jedem Zähler ist das Muster des Spielers dargestellt, zu dem er gehört. Das eigene Muster sieht man wieder in der Status-Anzeige.

Links vom Fenster ist ein Kompaß und eine Schußwarnung (werden später erklärt). Rechts neben dem Fenster sieht man vier Zähler:

1. Die ersten drei werden nur zu statistischen Zwecken mitgeführt; sie sind für das Spiel unwichtig. Der *Hits*-Zähler zählt alle deine Schüsse, die getroffen haben,
2. der *Kills*-Zähler die Smileys, die du aus der Welt geschafft hast,
3. *Score* gibt alle Punkte an, die du in dieser Partie schon verbuchen konntest. Er sollte eigentlich = Hits + 2 · Kills sein, da ein Kill 3 Punkte und ein Hit 1 Punkt zählt.
4. *Money* ist da schon wichtiger: Er entspricht dem Score-Zähler minus den schon ausgegebenen Punkten. Er zeigt also an, wieviele Punkte man noch in Extras investieren kann bzw. wieviele Punkte man schon für den Sieg verbuchen kann. Man gewinnt, wenn der Money-Zähler den Win-Score erreicht hat. Dieser Zähler ist derjenige, den man in der großen Scoreanzeige oben wiederfinden kann, wenn man Singles spielt. Beim Teamplay sieht man in der großen Scoreanzeige die Summe aller Money-Zähler aller Spieler des betreffenden Teams. Das Team, dessen Gesamtzähler gleich dem Win-Score ist, hat gewonnen. Beim Kaufen ist nur der eigene Money-Zähler von Bedeutung; man kann nicht mit fremder Leute Geld einkaufen.

Unter dem Fenster ist die Pop-Chart. Hier werden die Gesichter der Spieler angezeigt, die du abgeschossen hast.

Unten ist die Kommentarzeile. Hier werden alle Textein- und -ausgaben getätigt. Während des Spiels erscheint dort entweder der Name dessen, den man angeschossen hat oder der des unfreundlichen Zeitgenossen, der

durch einen selbst seinen Hits-Zähler erhöhen konnte. Ist gerade nix los, werden in dieser Zeile die vorhandenen Extras ausgegeben (durch ihre Tasten-Entsprechung).

2.3 Der Spielstart, die Tastaturbelegung

Mit F1 kann — wie schon erwähnt — eine Copyright-Meldung über den Ring schicken.

Der Master muß ein Maze laden, in dem das Spiel stattfinden soll. MIDI-MAZE II lädt automatisch „MIDIMAZE.MZE“; wenn man ein anderes haben will, drückt man F2. Darauf erscheint ein File-Selector³; nach dem Laden sieht der Master das Maze in einer Übersichtskarte.

Die Score-Anzeige aller Spieler kann mit F3 gelöscht werden (alle Tastenkommandos funktionieren nur beim Master, Slaves können natürlich nichts eingeben).

Mit F4 wird die Namenseingabe gestartet. Jeder Slave — und der Master — können ihren Namen eingeben. Alle Zeichen sind zugelassen, **Return** beendet die Eingabe, **Esc** löscht das Eingabefeld, die Cursortasten, **Backspace** und **Delete** haben ihre normale Bedeutung. Der Master kann erst dann weitermachen, wenn alle Spieler fertig sind. Dann erscheint bei jedem Spieler die Message „Names completed“.

Return startet der Master das eigentliche Spiel. Dann erhält er erstmal die Masterpage (wenn der Ring in Ordnung ist):

2.4 Die Masterpage

Diese Seite sieht — zugegeben — auf den ersten Blick reichlich chaotisch aus; das läßt sich aber bei so vielen Einstellungsmöglichkeiten nicht vermeiden. Oben steht erstmal die Zahl der Computer im Ring.

Darunter steht für jeden Spieler eine Zeile. Links ist jedem ein Kennbuchstabe zugeordnet, dahinter steht der Name. Danach sehen Sie eine Zeile mit den Einstellungen für den jeweiligen Spieler. Oben ist ein Kennzeichen für die jeweilige Bedeutung (*Achtung*: Groß/Kleinschreibung beachten!).

³was auch der Grund dafür ist, daß der Master, im Gegensatz zu den Slaves, MIDI-MAZE II nicht aus dem AUTO-Ordner laden kann

Abbildung 2: Voreinstellungen auf der Masterpage

- Win** ist der Score, der zum Gewinnen nötig ist. Ein Anschuß (Hit) bringt einen Punkt, ein Abschuß (Kill) drei. Wenn man einen Gegner zweimal an- und einmal abschießt (normal, wenn keiner dazwischenfunkt) bringt einem das also fünf Punkte ein — mit zehn Komplettabschüssen gewinnt man, wenn man diesen Score nicht ändert (Der default-Win-Score bei kleinem Extra-Satz ist 50).
- T** bezeichnet das Team, zu dem der betreffende Spieler gehört. Möglich sind die Buchstaben A–H. Wenn alle Spieler im selben Team sind, wird „Singles“ gespielt, d. h. jeder kämpft für sich allein.
- L** Reload Time — die Zeit, die der Spieler nach einem Schuß braucht, bis wieder ein Schuß abgefeuert werden kann. Daß man schießen kann, sieht man an einem sehr kleinen Fadenkreuz in der Mitte des Fensters, das nach einem Schuß verschwindet, bis nachgeladen worden ist. „A“ steht für 0, je größer der Buchstabe, desto länger dauert es, bis man wieder schießen kann. „A“ ist also eine Art Maschinengewehr, man schiebt nur einen Schuß vor sich her, der absolut tödlich ist. Trotzdem ist, wie im ganzen MIDI-MAZE II, nur ein Schuß gleichzeitig möglich. Feuert man einen zweiten, so wird der erste gelöscht.

- F** Refresh Time — die Zeit, nach der man ein Leben zurückbekommt, wenn man angeschossen worden ist. Der Buchstabe ist ähnlich dem der Reload Time aufgebaut: je größer der Buchstabe, desto länger die Zeit.
- G** Regenerate Time — die Zeit, nach der man wieder ins Leben zurückgeholt wird, wenn man gänzlich abgeschossen worden ist. Diese Zeit sollte nicht zu groß gewählt werden, schließlich langweilt sich ein nicht-aktiver Spieler nur, bis er wieder mitmachen darf.
- V** Revive Lives — Die Zahl der Leben, die man nach einem Abschluß oder am Spielstart bekommt. Normalerweise bekommt man drei Leben; nach einem Anschuß wird auch nur auf drei „refreshed“, man kann aber auch mehr Leben vergeben (0–9). Die Status-Anzeige zeigt trotzdem maximal drei Leben, sprich: den strahlenden Smiley. Hier kann man einen Spieler eine Pause machen lassen: man setzt diesen Wert auf 0; der Spieler ist immer tot und stört das Spiel nicht.
- Z** Zig Zag — trägt man hier einen größeren Wert als „A“ ein (nicht über-treiben!) fängt der Schuß an, zu eiern. Am besten ausprobieren!
- i** Invisibility (250 Punkte) — wohl das härteste Feature, daß MIDI-MAZE II zu bieten hat. Der Spieler ist einfach nicht zu sehen und damit automatisch unverwundbar. Andere Smileys können einfach durch ihn durchlaufen, ohne ihn zu bemerken (nicht aber umgekehrt).
- w** Walls (40 Punkte) — der Spieler kann durch Wände schießen. Der Schuß wird nur dann gestoppt, wenn er an die Außenmauern des Maze stößt. Walls verträgt sich selbstverständlich nicht mit dem Reflective Shot (letzteres wird ignoriert).
- h** Hide on Map (15 Punkte) — der Spieler kann von anderen Spielern nicht auf der Übersichtskarte gesehen werden — auch nicht, wenn diese F7 aktiviert haben.
- f** Fast Shot (20 Punkte) — der Schuß des betreffenden Spielers ist dop-pelt so schnell wie der normale. Das sollte man nicht unterschätzen, ein Duell ist fast immer gewonnen, da die eigenen drei Schüsse den Gegner schneller erreichen als umgekehrt.

- a** Auto Answer (25 Punkte) — wenn der Spieler, der im Genuß dieses Extras steht, von jemandem hinterrücks angeschossen wird, rächt sich der erstere mit einem Schuß, der genau entgegengesetzt fliegt und damit den Bösewicht mit großer Wahrscheinlichkeit trifft. Es ist nur etwas gewöhnungsbedürftig, daß der eigene Schuß plötzlich verschwindet, wenn man angeschossen wurde. Denn auch hier gilt, wie im ganzen MIDI-MAZE II: *Jeder Spieler kann immer nur einen Schuß zur Zeit abfeuern!* Startet man einen zweiten, verschwindet der erste automatisch.
- s** Schußradius (25 Punkte) — wenn diese Einstellung aktiv ist, ist der Schuß doppelt so groß. Er sieht zwar normal aus, trifft aber eben noch, wenn er normalerweise schon vorbeigegangen wäre.
- q** Quick (20 Punkte) — Der Spieler wird doppelt so schnell. Auch das will geübt sein: Man hat anfangs etwas Schwierigkeiten, vernünftig um Ecken zu fahren.
- r** Reflective Shot (25 Punkte) — der Schuß wird an der Wand nicht absorbiert, sondern reflektiert! Das läuft zwar nicht immer mathematisch exakt (der Algorithmus wäre zu langsam), fürs Spiel reicht es aber aus. Auch hier ist zu beachten, daß nur ein Schuß zur Zeit möglich ist. Witzig ist, daß man auch noch jemanden treffen kann, wenn man selbst im Jenseits weilt, der Schuß aber noch unterwegs ist.
- d** Deadly Fire (35 Punkte) — dieser Schuß ist absolut tödlich; ein Treffer tötet jeden Spieler, egal wieviele Leben er noch hat. Allerdings bekommt man ein paar Punkte weniger, als bei normalem Spiel, weil man ja nur drei Punkte für einen Gegner erhält (der Anschuß entfällt).
- n** No Deadly Fire (10 Punkte) — kompensiert Deadly Fire. Es gilt nur für denjenigen, der dieses Extra besitzt; wenn dieser also von jemandem getroffen wird, der Deadly Fire besitzt, wird das als normaler Treffer gewertet.
- g** Got You (25 Punkte) — jeder, der den Besitzer dieses Features anschießt, ist ein wahrer Selbstmörder: Er verliert sofort ein Leben. Wer ihn dreimal trifft, ist tot. Der Angeschossene erhält die Punkte dafür.

- b** No Got You (10 Punkte) — das Anti-Feature dazu. Nur Besitzer von No Got You können Leute mit Got You erledigen. Da die Anti-Features relativ billig sind, sollte man sich also vielleicht erstmal diese zulegen. Wenn jeder Got You hat und man selbst kein No Got You, dann wird das Spiel echt frustig.
- k** Key (1 Punkt) — der Schlüssel erlaubt es einem, durch Türen zu laufen. Tip: Durch eine Tür fahren und F10 drücken — jeder Verfolger wird total verwirrt.
- < (Cursor links) (0 Punkte) — erlaubt es dem Spieler, sich langsam zu drehen. Die zugehörige Taste ist Cursor links. Damit kann man sehr schön einen Gegner zwischen zwei Ecken anpeilen.
- > (Cursor rechts) (0 Punkte) — erlaubt schnellere Drehungen — für den Fall, daß man schnell um Ecken muß.
- Space** Karte (0 Punkte) — schaltet die Karte ein bzw. aus. Sollte normalerweise jedem Spieler erlaubt sein. Damit Space funktioniert, muß zusätzlich F2 angeschaltet sein (siehe dort)
- ~ Durch Wände gehen (250 Punkte) — der Spieler kann seelenruhig durch jede Wand rennen. Nur das Maze kann er nicht verlassen. Wenn er an den Rand kommt, kann er sich *in* die Außenmauer stellen und halb heraussehen (sieht dort aber nur Wände).
- # No Shot — verbietet dem Spieler das Schießen. Das ist natürlich nicht sehr fair, es ist hauptsächlich für einen Midicam gedacht. Dieses Extra kann nicht gekauft werden, selbst wenn man es auf „k“ oder „m“ steht (siehe unten).
- c** Colorlessness (75 Punkte) — Wer dieses Feature kauft, wird ein bißchen blaß im Gesicht: Er wird durchsichtig, nur sein Rahmen und die Augen bleiben noch. Wenn ein Spieler etwas weiter entfernt steht, sieht man ihn fast nicht mehr. Im Gegensatz zu Invisibility bleibt man allerdings weiter verwundbar. Besonders wirksam ist dieses Extra zusammen mit F8. Auch mit einem Reflective Shot macht es sich gut, da auch der Schuß nur als Umrandung zu erkennen ist. Nicht mehr so einfach

ist jedoch das Erkennen der Teamzugehörigkeit (man neigt dann dazu, erstmal präventiv abzuschießen).

Space ganz rechts ist noch ein Space, das nicht normal angesprochen werden kann. Es kennzeichnet einen Midicam (siehe unten).

- 1 (0 Punkte) Mit **F1** kann man sich umdrehen (180°). Das ist besonders sinnvoll, wenn man plötzlich von hinten angeschossen wird. Damit man diese Funktion schneller erreichen kann, ist sie während des Spiels über die 0 am Zehnerblock aktivierbar.
- 2 (2 Punkte) Mit **F2** ermöglicht man sich das Anzeigen der Karte. Das ist nicht mit **Space** zu verwechseln:
 - Mit **F2** erlaubt man sich das Anzeigen (einmaliges Kaufen der Karte). Ohne aktiviertes **F2** passiert bei **Space** gar nichts.
 - Mit **Space** kann man die Karte ein- und ausschalten, wenn man im Genuß von **F2** steht.
- 3 (2 Punkte) Mit **F3** verhindert man, daß man von Teampartnern *abgeschossen* werden kann. Du wirst also von einem Partner angeschossen — ein Leben weniger — beim zweiten Schuß ebenso. Alle weiteren Schüsse (die tödlich wären) sind jetzt aber wirkungslos. Immun ist aber nur der Spieler, der dieses Feature hat. Er kann nun weiterhin andere aus seinem Team, die es nicht besitzen, abschießen. Wenn „Singles“ gespielt wird, hat **F3** keine Bedeutung.
- 4 (5 Punkte) Mit **F4** verhindert man zusätzlich, daß man von Teampartnern *angeschossen* werden kann. **F3** ist dann unnötig.
- 5 (6 Punkte) Mit **F5** kommt man in den Vorzug eines Kompasses. Er wird links vom Fenster angezeigt. Das ist z. B. nützlich, wenn man in einer Ecke von drei Wänden umgeben ist, um sich gezielt in die Richtung des Ausgangs zu drehen (90°) und nicht andersherum (270°).
- 7 (10 Punkte) Mit **F7** erscheinen alle Gegner mit auf der Karte. Genau den gleichen Effekt hat man, wenn man sich die Karte ansieht, während man tot ist. Leute, die „Hide On Map“ angeschaltet haben, sind aber auf jeden Fall auf der Karte unsichtbar.

- 8** (15 Punkte) Mit **F8** schaltet man sich das Gesicht ab. Die Gegner sind natürlich im Nachteil, wenn sie nicht wissen, ob man sie ansieht.
- 9** (5 Punkte) Mit **F9** erlaubt man sich eine Schußwarnung. Wenn ein gegnerischer Schuß nahe an einem vorbeifliegt, leuchtet eine Zeit lang ein „S“ im „Alert“-Feld auf. Das ist nützlich, wenn man verfolgt wird, ohne es zu merken. Wenn der Gegner anfängt zu schießen und zuerst vielleicht nur die Mauer trifft, ist man schon gewarnt.
- 0** (5 Punkte) Mit **F10** wird man sofort an eine andere Stelle im Maze „gebeamt“. Als letzter Ausweg, wenn man schon zweimal getroffen worden ist, ist das sehr praktisch. Während des Spiels auch über **Enter** zu erreichen.

2.4.1 Wie stellt man nun was ein?

Am linken Rand steht für jeden Spieler ein Kennbuchstabe. Man gibt nun diesen Buchstaben des Spielers ein, den man editieren möchte. Seine Zeile wird darauf invertiert dargestellt. Die gängigsten Extra-Kombinationen sind über Funktionstasten zu erreichen:

- F1** für die MIDI-MAZE I-Einstellung. Das heißt, man hat keine Extras und kann nur die Karte ansehen.
- F2** für die Normaleinstellung. Das heißt, die Funktions- und Cursorstasten sind belegt; mit **K** kann man einen Schlüssel kaufen und mit **R** einen Reflective Shot. Deadly und Gotcha sind mit Antifeatures erhältlich.
- F3** für die „Superman“-Einstellung. Man kann sich einfach alles aktivieren, jedes Extra ist kostenlos.
- F4** für den großen Extra-Satz. Alle Features sind kaufbar, mit Ausnahme von Invisibility, Walls, ~ und #.
- F5** für einen Midicam. Ein solcher Spieler ist unsichtbar, kann nicht schießen und nicht getroffen werden. Er nimmt also praktisch nicht am Spiel teil, kann aber alle beobachten.

Diese Tasten dienen der schnellen Grobeinstellung. Man kann nun jedes einzelne Extra⁴ an- und abschalten. Dazu drückt man den Buchstaben des gewünschten Extras, so wie er oben am Bildschirm zu sehen ist — *Achtung*: hier mußst du also 1–9 (nicht die Funktionstasten), die <- und >-Tasten (nicht die Cursortasten) usw. drücken.

Für jedes Feature gibt es verschiedene Status, die man durch drücken der entsprechenden Taste der Reihe nach durchschalten kann. Dabei bedeutet

- Dieses Feature ist abgeschaltet. Während des Spiels kann es nicht aktiviert werden.
- m** Dieses Feature ist möglich. Während des Spiels kann man es bekommen, indem man die entsprechende Taste drückt (dann wieder die Funktions-, Cursor- o. ä. Taste). Durch einen erneuten Druck schaltet man es dann wieder ab usw. Ein- und Ausschalten ist kostenlos
- M** Dieses Feature ist möglich und vorhanden. Mit einem Druck auf die entsprechende Taste kann man es ab-, dann wieder anschalten. Diese Einstellung entspricht also der obigen, nur ist das Extra hier am Spielstart schon aktiv.
- k** Dieses Extra ist kaufbar. Man kann es genauso ein- und ausschalten wie ein mit „m“ gekennzeichnetes, nur kostet jedes *Einschalten* hierbei etwas Score.
- K** Dieses Extra ist kaufbar, am Spielstart aber schon vorhanden. Wenn man es verkauft und erneut einkauft, kostet das Money.

Nachdem man die Einstellungen für den aktiven Spieler beendet hat, drückt man Cursor up oder down. Dann kann man den nächsten Spieler aktivieren. Mit **SHIFT-A** kann man die Einstellungen des aktiven Spieler auf alle anderen Spieler kopieren. Mit **SHIFT-C** und nachfolgender Spielerkennung kann man sie auf *einen* Spieler kopieren. Also z. B. stellt man für Spieler A alles ein und drückt dann **SHIFT-C B**. Darauf hat Spieler B die gleichen Einstellungen. Wenn man noch auf einen anderen Spieler kopieren will,

⁴einzige Ausnahme ist das Space ganz rechts; Midicams können nur über F5 aktiviert werden

muß wieder **SHIFT-C** gedrückt werden. Mit einer anderen Taste als einem Kennbuchstaben kann das Kopieren abgebrochen werden.

Mit einem erneuten Druck auf **Return** startet man das Spiel. Mit **Undo** restauriert man nach einem Spiel die Einstellungen, die man vor dem Spiel getätigt hatte. Ein Beispiel: Der Master hat einen Reflective Shot erlaubt (mit „k“); ein Spieler hat sich gierig einen gekauft. Nach dem Spiel bleiben diese Einstellungen erhalten; bei diesem Spieler steht nun ein großes „K“. Starte der Master das Spiel einfach neu, hätte dieser Spieler von Anfang an einen Reflective Shot. Deshalb kann er mit **Undo** die Einstellungen zurücksetzen.

Beim Spielstart wird nochmals der Ring auf Funktionstüchtigkeit geprüft. Das Maze wird vom Master an die Slaves übertragen (beim weiteren Spiel mit dem gleichen Maze wird es nicht neu übertragen). Wenn das Maze zu klein ist, um alle Smileys darin unterzubringen, wird mit einer entsprechenden Fehlermeldung abgebrochen.

3 Featureübersicht

Der Übersichtlichkeit halber hier noch einmal alle Features mit Taste und Kosten:

Karte schalten		0
180°drehen	F1	0
Karte ermöglichen	F2	2
Deadly Fire	F3	2
Friendly Fire	F4	5
Kompaß	F5	6
Gegner auf Karte	F7	10
Kein Gesicht	F8	15
Schußwarnung	F9	5
Hyperjump	F10	5
Reflective Shot	r	25
Quick	q	20
Invisibility	i	250
Durch Wände schießen	w	40
Hide Player	h	15
Fast Shot	f	20
Auto Answer	a	25
Big Shot	s	25
Deadly	d	35
No Deadly	n	10
Got You	g	25
No Got You	b	10
Durch Wände gehen	~	250
Langsames Drehen	<	0
Schnelles Drehen	>	0
Colorlessness	c	75
Schlüssel	k	1