

Mad Robots

für Windows® 95 & NT 4.0

ein Spiel von  **XLM Software**

Einführung

Welche Vorteile bietet die Profiversion?

Wie bestelle ich die Profiversion?

Welche anderen Spiele kann ich bestellen?

Bestellformular

Spielsteuerung

Spielelemente

Anzeigen

Die Menübefehle:

Spiel-Menü

Optionen-Menü

Hilfe-Menü

Die Dialogfenster:

Geschwindigkeit

Musik

Der Level Editor

Einführung

Führen Sie Doc Harry in diesem fantastischen Action- und Strategiespiel durch viele aufregende Level und zerstören Sie Hunderte von durchgeknallten Robotern. Doc Harry muß sich bis zum Ausgang jedes Levels durchkämpfen. Der Weg dorthin wird durch verschiedenfarbige Schlösser versperrt, für die erst die passenden Schlüssel gefunden werden müssen. Doc Harry kann die Roboter vernichten, indem er ihnen Bomben in den Weg legt, die natürlich auch erst gefunden werden müssen. Pfeile, über die Doc Harry nur in einer Richtung laufen kann, Teleporter, die Doc Harry blitzschnell an andere Orte befördern, und viele andere Spielelemente sorgen für lange anhaltenden Spielspaß.

Mit dem beiliegenden Level Editor können Sie darüberhinaus Ihre eigenen Spielebenen entwerfen.

Eine beeindruckende 256-Farben-Grafik mit Parallax-Scrolling und vielen animierten Objekten erwartet Sie. Tolle Soundeffekte und die Unterstützung von MIDI-Musik und Audio-CDs sorgen für die richtige Geräuschkulisse.

Die neueste Version finden Sie immer im DEUSHARE Forum von CompuServe oder im Internet unter <http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft>.

Welche Vorteile bietet die Profiversion?

Wie bestelle ich die Profiversion?

Welche anderen Spiele kann ich bestellen?

Bestellformular

Vorteile der Profiversion

Wenn Sie die Profiversion bestellen, erhalten Sie umgehend eine Registriernummer, die es Ihnen ermöglicht, sämtliche Beschränkungen der Light-Vollversion aufzuheben. Wenn Sie im Hilfe-Menü den Punkt 'Freischalten mit Registriernummer ...' wählen, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie Ihren Namen und Ihre persönliche Registriernummer eingeben können. Dadurch wird Mad Robots zur Profiversion freigeschaltet.

Die Profiversion bietet Ihnen viele Vorteile:

- Sie können **alle 25 Level** spielen, nicht nur die vier Level der Light-Vollversion.
- Sie können mit dem **Level Editor** Ihre eigenen Level erstellen und diese im Spiel ausprobieren. Außerdem können Sie die vorhandenen Level öffnen, anschauen, ausdrucken und sogar verändern.
- Die **Werbeeinblendungen entfallen**. Beim Start und beim Beenden des Programms werden Sie also in der Profiversion nicht mehr durch diese nervigen Hinweise belästigt.
- Mit der Registriernummer, die Sie bei der Bestellung der Profiversion erhalten, können Sie auch **alle Folgeversionen (Updates)** von Mad Robots freischalten, selbst wenn die neuen Versionen zusätzliche Level, neue Spielelemente und neue Funktionen enthalten. Sie brauchen also keine teuren Updates zu erwerben und profitieren kostenlos von den Weiterentwicklungen.
- Sie erhalten **Support** bei Problemen.
- Sie können weitere Spiele zu **Sonderpreisen** erwerben.
- Sie unterstützen die Entwicklung von **weiteren Spielen und Programmen**.

Alle diese Vorteile erhalten Sie für nur DM 29,--!

Wie bestelle ich die Profiversion?



Überzeugen Sie sich, wie einfach, schnell und bequem Sie bei uns bestellen können:

Um in den Genuß der Profiversion zu kommen, benötigen Sie nur eine **Registriernummer**, die Sie nach Auswahl von 'Freischalten mit Registriernummer ...' aus dem Hilfe-Menü eingeben können. Dadurch wird die Light-Vollversion von Mad Robots zur Profiversion freigeschaltet. Diese Registriernummer kostet **nur DM 29,-** zzgl. Versandkosten. Falls Sie nur Registriernummern und keine Disketten bestellen, zahlen Sie nur **DM 1,-** **Versandkosten**.

Eine **Markendiskette** (3,5"/90 mm, 2HD) mit der neuesten Shareware-Version von Mad Robots oder eines anderen Spiels erhalten Sie für jeweils **DM 5,-**. Auch die neueste Shareware-Version (und alle zukünftigen Updates) können Sie selbstverständlich mit Ihrer Registriernummer zur Profiversion machen. Wenn Sie Disketten bestellen, betragen die **Versandkosten DM 6,-**.

Wenn Sie möchten, können Sie außerdem weitere Spiele zu Sonderpreisen bestellen. Wenn Sie **gleichzeitig** Registriernummern für mehrere Windows95-Spiele bestellen, bezahlen Sie **nur DM 49,-** für **zwei Registriernummern** und **nur DM 59,-** für **drei Registriernummern**.

Preisübersicht:

Registriernummer für ein Spiel:	DM 29,-
Registriernummern für zwei Spiele (Sie sparen DM 9,-):	DM 49,-
Registriernummern für drei Spiele (Sie sparen DM 28,-):	DM 59,-
Neueste Version auf Diskette:	DM 5,- pro Spiel
Versandkosten, wenn Sie nur Registriernummern bestellen:	DM 1,-
Versandkosten, wenn Sie auch Disketten bestellen:	DM 6,-

Bestellmöglichkeiten:

- **Telefon:** Wenn Sie mit Kreditkarte bezahlen, erhalten Sie Ihre Registriernummer **sofort** am Telefon:

Telefon: 09822/298 (Ausland: +49 9822 298)

Eventuell bestellte Disketten werden dann per Post nachgeliefert. Natürlich können Sie auch dann per Telefon bestellen, wenn Sie per Überweisung bezahlen möchten. Dann erhalten Sie Ihre Registriernummer(n) und/oder Disketten(n) nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto.

- **Fax:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es (möglichst direkt am Bildschirm) aus und faxen Sie es dann an:

Fax: 09822/298 (Ausland: +49 9822 298)

Wenn Sie nur Registriernummern und keine Disketten bestellen, erhalten Sie diese auf Wunsch gerne per Fax oder E-Mail (bei Zahlung per Kreditkarte meist **innerhalb von 24 Stunden**, bei Zahlung per Überweisung nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto). Wenn Sie auch Disketten bestellen, erhalten Sie Ihre Bestellung immer per Post.

- **Post:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es (möglichst direkt am Bildschirm) aus, drucken Sie es aus und senden Sie es dann an:

Axel Meierhöfer
Eisenbahnstraße 2
91572 Bechhofen
Deutschland

- **E-Mail:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es aus und senden Sie es dann per E-Mail an:

Internet: XLMSoft@compuserve.com

CompuServe: 106125,161

Wenn Sie nur Registriernummern und keine Disketten bestellen, erhalten Sie diese auf Wunsch gerne per E-Mail oder Fax (bei Zahlung per Kreditkarte meist **innerhalb von 24 Stunden**, bei Zahlung per Überweisung nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto). Wenn Sie auch Disketten bestellen, erhalten Sie Ihre Bestellung immer per Post.

- **T-Online/BTX:** T-Online-Kunden können über die BTX-Seite *66000101# **sofort** eine Key-Datei als Telesoftware herunterladen. Diese Key-Datei mit dem Namen *Madrobs.key* müssen Sie dann nur noch in das Verzeichnis mit den anderen Programmdateien (normalerweise C:\MadRobots) kopieren, um das Programm freizuschalten. Geben Sie nach Anwahl der BTX-Seite *66000101# die entsprechende ID ein:

Mad Robots	ID 1720	Preis: DM 29
Crazy Gravity	ID 1710	Preis: DM 29
Color Attack	ID 1715	Preis: DM 29

Die Bezahlung erfolgt einfach und bequem mit Ihrer nächsten Telefonrechnung über die Telekom.

- **CompuServe SWREG-Service:** CompuServe-Mitglieder können mit GO SWREG bestellen. Sie müssen nur die entsprechende ID auswählen und die Bezahlung erfolgt über Ihre CompuServe-Rechnung. Sie erhalten Ihre Registriernummer dann (meist **innerhalb von 24 Stunden**) per E-Mail. Disketten können Sie über CompuServe nicht bestellen. Die neuesten Versionen unserer Programme erhalten Sie aber immer im Deutschen Shareware Forum (GO DEUSHARE).

Mad Robots	SWREG-ID 15482	Preis: US\$ 20
Crazy Gravity	SWREG-ID 14955	Preis: US\$ 20
Color Attack	SWREG-ID 14956	Preis: US\$ 20
Dr. Harrison	SWREG-ID 14954	Preis: US\$ 15

- **Online über unsere Internet-Homepage:**

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft>

Das Online-Bestellformular können Sie direkt aufrufen mit:

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft/bestell.htm>

Wenn Sie mit Kreditkarte bezahlen, erhalten Sie Ihre Registriernummer normalerweise **innerhalb von 24 Stunden** per E-Mail (gerne auch per Fax oder per Post). Auf unserer Homepage stehen natürlich auch die neuesten Versionen aller unserer Programme zum Download bereit.

Zahlungsvarianten:

- **Kreditkarte** (Eurocard, VISA, MasterCard, Diners Club): Wir benötigen die 16-stellige Kartennummer, Verfalldatum und den Namen des Karteninhabers.
- **Überweisung** auf unser **Konto Nr. 430 828 996** bei der **Sparkasse Ansbach (BLZ 765 500 00)**. Vermerken Sie auf der Überweisung bitte deutlich Ihren Namen und Wohnort, so daß sich die Überweisung ohne Probleme Ihrer Bestellung zuordnen läßt. (Achtung: Hohe Gebühren bei Überweisungen aus dem Ausland!)
- **Euro- oder Verrechnungsscheck** (aus dem Ausland bitte nur Euroschecks mit Beträgen in DM)
- **Bargeld** (DM, ATS [8 ATS=1 DM], SFR [1 SFR=1 DM], andere Währungen: aktueller Wechselkurs + 10% Umtauschgebühr)

Weitere Spiele, die Sie bestellen können

Spiele für Windows 95/NT 4.0:

[Crazy Gravity](#)

[Color Attack](#)

Spiele für Windows 3.1x/95/NT:

[Dr. Harrison](#)

Crazy Gravity für Windows 95/NT 4.0

Shareware-Version auf 3,5"-HD-Diskette: **DM 5,-**

Registriernummer zum Freischalten der Shareware-Version: **DM 29,-**

(alle Preise zzgl. Versandkosten)



Erleben Sie mit Crazy Gravity die wunderbare Welt der Schwerkraft so atemberaubend realistisch wie nie zuvor. Mit Ihrem silbernen Raumtransporter müssen Sie ein Höhlensystem durchfliegen, Fracht aufnehmen und diese zu Ihrer Heimatbasis transportieren. Unterwegs müssen Sie viele Hindernisse überwinden. Gebläse pusten Sie gegen den nächsten Felsen, Magneten ziehen Sie mag(net)isch an, bewegliche Stäbe schieben sich Ihnen immer zum ungünstigsten Zeitpunkt in den Weg und Kanonen bombardieren Sie mit Feuerbällen. Zu allem Überfluß zieht Sie die Schwerkraft ständig erbarmungslos nach unten. Viele weitere Spielelemente, die sich Ihnen in immer neuer Anordnung präsentieren und mit immer neuen Problemen konfrontieren, machen Crazy Gravity zu einem spektakulären Spielerlebnis.

Eine fantastische 256-Farben-Grafik, schnelle Animationen und Parallax-Scrolling werden Sie für viele Stunden vor den Bildschirm fesseln. Soundeffekte und Musikunterstützung sorgen für die richtige Geräuschkulisse. Mit dem Level Editor können Sie darüberhinaus Ihre eigenen Level erstellen. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und entwerfen Sie Ihre eigenen Höhlensysteme.

Crazy Gravity wurde unter anderem in folgenden Computermagazinen vorgestellt:

- **In'side Multimedia 9/96**, S.26 (Version 1.0): "... fulminante 3D-Grafik ..."
- **PCgo! 12/96**, S.102 (Version 1.0): "Das auch für Kinder geeignete Spiel macht großen Spaß.", "PCgo! Wertung: SEHR GUT"
- **Fair Play 1/97**, S.20-22 (Version 1.1): "Fair Play-Wertung: 5 von 5 möglichen Sternen"

Hier nur einige von vielen Anwenderkommentaren:

"Gratulation zu der phantastischen Arbeit. Ein tolles Spiel!"

"Ich bin von dem Programm restlos begeistert ..."

"Einfach genial!!!"

"Super! Gut gemacht."

"Ein hervorragendes Geschicklichkeitsspiel. Es ließ mich nicht mehr los."

"Gutes Spiel mit wirklichem Suchtpotential, weiter so!"

"... bin äußerst überrascht über die Qualität dieses Shareware-Spiels."

Color Attack für Windows 95/NT 4.0

Shareware-Version auf 3,5"-HD-Diskette: **DM 5,-**

Registriernummer zum Freischalten der Shareware-Version: **DM 29,-**

(alle Preise zzgl. Versandkosten)



Color Attack ist ein tolles Actionspiel, das auch eine gehörige Portion strategisches Denken erfordert. Sie müssen farbige Objekte abschießen, die in zahllosen verschiedenen Formationen auf Ihr Raumschiff zufliegen. In vielen Leveln darf nach Herzenslust geballert werden, in anderen darf nur eine bestimmte Anzahl bestimmter Farben getroffen werden, um nicht zu verlieren. Jeder Level erfordert daher eine andere Strategie. Viele verschiedene Power-Ups, die Sie mit Ihrem Raumschiff einsammeln können, verhelfen Ihnen zu besseren Waffen und bringen andere Vorteile.

Eine fantastische 256-Farben-Grafik mit animierten Objekten und ein butterweich scrollender Hintergrund werden Sie für viele Stunden vor den Bildschirm fesseln. Tolle Soundeffekte und die Unterstützung von MIDI-Musik und Audio-CDs sorgen für die richtige Geräuschkulisse.

Color Attack wurde unter anderem in folgenden Computermagazinen vorgestellt:

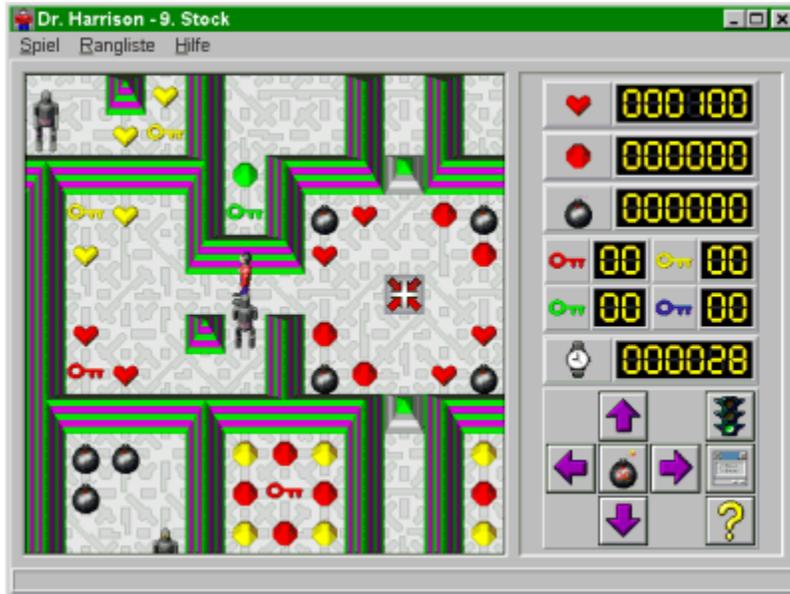
- **CD-ROM Shareware 2/97**, S.36 (Version 1.0): "Color Attack ist ein herrliches Ballerspiel, das nicht nur den Zeigefinger, sondern auch den Geist fordert. Insbesondere die hervorragende grafische Ausstattung lassen es zu einem der besten Spiele des Quartals werden."
- **SharePlay 3/97**, S.30 (Version 1.0): "Color Attack bietet eine für Windows ungewohnt plastische 256-Farben-Grafik mit absolut überraschenden Animationen."

Dr. Harrison für Windows 3.1x/95/NT

Shareware-Version auf 3,5"-HD-Diskette: **DM 5,-**

Registriernummer zum Freischalten der Shareware-Version: **DM 19,-**

(alle Preise zzgl. Versandkosten)



Dr. Harrison ist ein spannendes und sehr unterhaltsames Action- und Strategiespiel mit toller Grafik, riesigen und aufregenden Leveln, schnellem Scrolling und lustigen Soundeffekten.

Ihre Aufgabe ist es, den Wissenschaftler Dr. Harrison zum Ausgang eines Forschungszentrums zur Entwicklung von Robotern zu führen, in dem das Chaos ausgebrochen ist. Passen Sie auf, daß Dr. Harrison unterwegs nicht mit allzuvielen der außer Kontrolle geratenen Roboter zusammenstößt und sich dadurch tödliche Verletzungen zuzieht. Suchen Sie die Schlüssel zur Öffnung der Sicherheitsbarrieren, zerstören Sie mit Bomben so viele Roboter, wie Sie können, und sammeln Sie andere Gegenstände, die Dr. Harrison zusätzliche Punkte oder mehr Energie liefern. Mit dem Game Editor können Sie Ihre eigenen Level entwerfen.

Dr. Harrison wurde unter anderem in folgenden Computermagazinen vorgestellt:

- **PCgo! 10/95**, S.100 (Version 1.1): "... unterhaltsame Mischung aus Action- und Strategiespiel.", "PCgo! Wertung: GUT"
- **DOS Trend 11-12/95**, S.109 (Version 1.2): "Das Spiel ist abwechslungsreich, grafisch ansprechend gemacht mit 3D-Effekten bei den Spielfiguren und bietet garantiert lange Verweildauer."
- **In'side Multimedia 1/96**, S.135 (Version 1.4): "Axel Meierhöfer zieht in seinem Windows-Spiel alle Register und wartet mit gerenderten Spielfiguren in TrueColor, einer 3D-Aufsicht und einer ziemlich kniffligen Aufgabe auf."

Hier nur einige von vielen Anwenderkommentaren:

"Dr. Harrison ist das beste Programm, das ich seit langer Zeit auf dem deutschen Sharewaremarkt gesehen habe. Alle Achtung !!"

"Ich habe mir alle Spiele angesehen und Dr. Harrison hat mir am besten gefallen."

"Sehr gut fand ich den Editor für eigene Level und den Umfang eines jeden Levels."

"Das Spiel ist sehr unterhaltsam, man kann sich nur schwer davon lösen! Sehr gute Arbeit!! Weiter so!"

"Ihr Programm ist spitze, es macht richtig süchtig!"

Spielsteuerung

Die Steuerung von Doc Harry erfolgt mit der **Tastatur** oder einem **Joystick**. Die Joysticksteuerung können Sie mit 'Eingabegerät|Joystick' aus dem Optionen-Menü aktivieren. Die Tastatursteuerung schalten Sie mit 'Eingabegerät|Tastatur' ein.

Tastatursteuerung:

Steuern Sie Doc Harry mit den Pfeiltasten **Pfeil oben**, **Pfeil unten**, **Pfeil links** und **Pfeil rechts** (Alternativen: Tasten **8**, **2**, **4** und **6** auf dem numerischen Ziffernblock oder Tasten **D**, **S**, **F**, **X** und **C**).

Mit der **Leertaste** können Sie auf dem Feld, das sich unmittelbar vor Doc Harry in Blickrichtung befindet, eine explosive Bombe ablegen. Dies funktioniert nur dann, wenn auf diesem Feld kein anderer Gegenstand liegt (Schloß, Schlüssel, Diamant, Herz, Bombe, Reparaturset) und sich dort gerade auch kein Roboter befindet. Auch auf Feldern mit Pfeilen oder Nummern, auf Teleportern, Startfeldern und dem Ausgang können keine Bomben abgelegt werden. Natürlich kann Doc Harry Bomben nur dann zünden und ablegen, wenn er diese Bomben vorher eingesammelt hat und noch bei sich trägt.

Bei gedrückter **Shift-Taste** (Umschalttaste) können Sie mit den Pfeiltasten Gegenstände von Nachbarfeldern aufheben, ohne daß Doc Harry dabei auf dieses Feld läuft. Mit dieser Methode lassen sich auch Schlösser auf Nachbarfeldern öffnen.

Durch Drücken der **ESC-Taste** verliert Doc Harry zwar ein Leben, kann aber anschließend (wenn er noch Leben übrig hat) wieder vom Startfeld aus weitermachen. In ausweglosen Situationen kann dies manchmal sehr nützlich sein.

Joysticksteuerung:

Steuern Sie Doc Harry, indem Sie den **Joystickgriff** nach oben, unten, links und rechts bewegen.

Mit dem **1. Joystickknopf** können Sie auf dem Feld, das sich unmittelbar vor Doc Harry in Blickrichtung befindet, eine explosive Bombe ablegen. Dies funktioniert nur dann, wenn auf diesem Feld kein anderer Gegenstand liegt (Schloß, Schlüssel, Diamant, Herz, Bombe, Reparaturset) und sich dort gerade auch kein Roboter befindet. Auch auf Feldern mit Pfeilen oder Nummern, auf Teleportern, Startfeldern und dem Ausgang können keine Bomben abgelegt werden. Natürlich kann Doc Harry Bomben nur dann zünden und ablegen, wenn er diese Bomben vorher eingesammelt hat und noch bei sich trägt.

Wenn Sie den Joystickgriff bewegen, während Sie den **2. Joystickknopf** gedrückt halten, können Sie Gegenstände von Nachbarfeldern aufheben, ohne daß Doc Harry dabei auf dieses Feld läuft. Mit dieser Methode lassen sich auch Schlösser auf Nachbarfeldern öffnen.

Durch Drücken der **ESC-Taste** auf der Tastatur verliert Doc Harry zwar ein Leben, kann aber anschließend (wenn er noch Leben übrig hat) wieder vom Startfeld aus weitermachen. In ausweglosen Situationen kann dies manchmal sehr nützlich sein.

Spielelemente



Das ist **Doc Harry**. Ihn müssen Sie zum Ausgang des Levels führen.



Roboter mit der violetten Farbmarkierung können Doc Harry sehr gefährlich werden. Sie sind allerdings nicht besonders intelligent, da Sie ihre Laufrichtung nur dann ändern, wenn Sie auf ein Hindernis stoßen. Gerade diese Eigenschaft macht sie aber besonders gefährlich. Wenn einer dieser Roboter mit Doc Harry zusammenstößt, wird er seine Richtung nicht mehr wechseln und Doc Harry sollte ihm sehr schnell ausweichen, um nicht getötet zu werden. Violette Roboter sind recht einfach zu zerstören, da man ihnen nur eine Bombe in den Weg legen muß, auf die sie dann ohne zu zögern treten. Jeder zerstörte violette Roboter bringt 100 Punkte.



Die **Roboter** mit der gelben Farbmarkierung sind nicht sehr viel intelligenter als ihre violetten Artgenossen, wechseln aber häufig ihre Laufrichtung. Dadurch können Sie in die entlegensten Gänge und Räume vordringen und man weiß nie genau, wo man auf sie trifft. Da sie ständig ihre Richtung wechseln und dadurch nur relativ langsam vorankommen, sind Sie aber nicht besonders gefährlich. Doc Harry kann ihnen sehr leicht ausweichen oder davonlaufen. Umso schwerer ist es dafür, Sie zu zerstören, da man nie weiß, welchen Weg sie einschlagen werden. Dadurch ist es nicht gerade einfach, ihnen Bomben in den Weg zu legen. Jeder zerstörte gelbe Roboter bringt 200 Punkte.



Die grünen **Roboter** sind am gefährlichsten, da Sie über ein Ortungssystem verfügen, mit dessen Hilfe sie die Position von Doc Harry ermitteln können. Sie laufen zielstrebig auf ihn zu, sofern sie nicht auf Mauern stoßen, die sie am Weitergehen hindern. Doc Harry sollte sehr schnell handeln, wenn ein Roboter dieses Typs in sein Blickfeld gerät und zwischen sich und den Roboter eine Bombe legen. Jeder zerstörte grüne Roboter bringt 300 Punkte.



Schlösser versperrern Doc Harry an vielen Stellen den Weg. Allerdings kommen auch die Roboter an diesen Schlössern nicht vorbei. Doc Harry kann ein Schloß öffnen, wenn er einen Schlüssel in der entsprechenden Farbe besitzt und über das Schloß läuft. Dann ist natürlich auch für die Roboter der Weg frei. Mit einem Schlüssel läßt sich jeweils nur ein Schloß öffnen. Doc Harry muß neue Schlüssel sammeln, um weitere Schlösser zu öffnen.



In jedem Level befinden sich genügend **Schlüssel**, um die Schlösser zu öffnen, die den Weg zum Ausgang versperrern. Doc Harry kann einen Schlüssel aufheben, indem er über ihn läuft. Mit jedem Schlüssel läßt sich nur ein einziges Schloß in der entsprechenden Farbe öffnen. Doc Harry sollte deshalb sehr sparsam mit den Schlüsseln umgehen. In manchen Leveln sollten einige Schlösser besser verschlossen bleiben, damit am Ende nicht der entscheidende Schlüssel zum Ausgang fehlt. Nicht immer sind genügend Schlüssel vorhanden, um alle Schlösser öffnen zu können.



Über diese **Diamanten** freut sich das Punktekonto. Ein grüner Diamant bringt zehn Punkte, ein gelber 15, ein orangener 20, ein roter 25, ein violetter 30 und ein blauer Diamant sage und schreibe 35 Punkte.



Wenn Doc Harry diese **Herzen** aufsammelt, erhält er neue Energie. Jedes silberne Herz füllt Doc Harrys Energievorrat etwas auf, ein goldenes Herz dagegen gibt Doc Harry auf einen Schlag seine volle Energie zurück. Nach einigen Zusammenstößen mit den Robotern hat er die neue Energie aber auch dringend nötig.



Wenn Doc Harry diese **Bomben** aufsammelt, kann er sie später zünden und einem Roboter in den Weg legen. Wenn ein Roboter auf eine gezündete Bombe tritt, explodiert er und wird dadurch zerstört. Seien Sie aber vorsichtig! Eine gezündete Bombe ist auch für Doc Harry tödlich. Ein Tritt auf eine Bombe bedeutet damit den Verlust eines Lebens - und davon hat Doc Harry normalerweise nicht allzu viele.



Diese **gezündete Bombe** ist hochexplosiv. Sobald ein Roboter auf sie tritt, explodiert Sie und zerstört dadurch den Roboter. Auch Doc Harry überlebt einen Tritt auf eine explosive Bombe nicht. Gezündete Bomben lassen sich nicht mehr entschärfen und bleiben solange an ihrer Stelle liegen, bis ein Roboter oder Doc Harry höchstpersönlich auf sie tritt. Doc Harry sollte solchen Bomben deshalb immer aus dem Weg gehen!



Diese **Pfeile** zwingen Doc Harry, in die angegebene Richtung zu laufen. Wenn Doc Harry ein Feld mit einem Pfeil betritt, läuft er automatisch in Pfeilrichtung weiter. Auch die Roboter müssen diesen Pfeilen folgen.



In diese **Abgründe** kann Doc Harry fallen! Seien Sie also vorsichtig und führen Sie Doc Harry um diese Abgründe herum. Nur wenn Doc Harry Reparatursets dabei hat, kann er gefahrlos über solche Abgründe laufen. Bevor er das Feld betritt verlegt er dort automatisch eine Bodenplatte, die dann dauerhaft den Abgrund überbrückt.



Diese **Nummern** geben an, wie oft Doc Harry über ein Feld hinweglaufen kann, bevor an dieser Stelle der sichere Boden verschwindet und sich ein gefährlicher Abgrund auftut.



Diese **Reparatursets** sollte Doc Harry unbedingt einsammeln, denn sie ermöglichen ihm, gefahrlos über Abgründe hinwegzulaufen. Anstatt in den Abgrund zu stürzen verlegt Doc Harry automatisch Bodenplatten, die dann dauerhaft den Abgrund überbrücken. Pro gesammeltem Reparaturset lässt sich allerdings nur ein einziges Feld überbrücken.



Wenn Doc Harry auf einen dieser **Teleporter** tritt, wird er blitzschnell an einen anderen Ort versetzt. Nur Teleporter mit einem nach unten gerichteten blauen Dreieck dienen als Ausgangspunkt für einen Teleport.

Teleporter mit einem nach oben gerichteten blauen Dreieck sind Zielpunkt eines Teleports.



Auf diesem **Startfeld** steht Doc Harry zu Beginn jedes Levels. In vielen Levels sind mehrere solcher Felder vorhanden. Wenn Doc Harry auf eines von ihnen tritt, fangen dort die roten Pfeile an zu rotieren. Sollte Doc Harry dann irgendwann einmal in diesem Level sterben und noch Leben übrig haben, kann er auf dem Startfeld, das er zuletzt betreten hat, weitermachen. Wenn Doc Harry auf einem Startfeld steht ist er vor den Robotern sicher, diese können das Startfeld mit den rotierenden Pfeilen nicht betreten.



Dies ist der **Ausgang** eines Levels. Diesen muß Doc Harry betreten, um den Level verlassen zu können. Nur wenn die grünen Pfeile rotieren, kann Doc Harry den Level beenden, andernfalls muß er zuerst seine Mission erfüllen.

Anzeigen



An dieser Anzeige können Sie ablesen, wie viele **Leben** Doc Harry noch hat. Die farbigen Balken informieren Sie über Doc Harrys **Energievorrat** und damit über seinen aktuellen Gesundheitszustand. Jede Kollision mit einem Roboter kostete Doc Harry Energie. Wenn kein Balken mehr sichtbar ist, verlieren Sie ein Leben. Zusätzliche Energie erhalten Sie durch das Einsammeln von Herzen. Ein zusätzliches Leben erhalten Sie alle 10000 Punkte. Das Einsammeln von Diamanten und das Zerstören von Robotern lohnt sich also!



Diese Anzeige informiert Sie über den Stand Ihres Punktekontos. Sie können Ihren **Punkttestand** durch das Sammeln von Diamanten und das Zerstören von Robotern erhöhen. Alle 10000 Punkte erhalten Sie ein neues Leben.



Diese Anzeige zeigt Ihnen die in diesem Level verstrichene **Zeit** in Minuten und Sekunden an. In einigen Leveln gibt es ein **Zeitlimit**, innerhalb dessen Sie den Level beenden müssen.



Hier können Sie ablesen, wie viele **Bomben** und **Reparatursets** Doc Harry gerade bei sich trägt. Mit den Bomben kann Doc Harry die Roboter zerstören. Mit Hilfe der Reparatursets kann Doc Harry gefahrlos über Abgründe laufen.



In vielen Leveln muß Doc Harry eine **Mission** erfüllen, bevor er den Level durch den Ausgang verlassen kann. Hier werden Sie über den Stand der Mission informiert. Sie können sehen, wie viele Roboter einer bestimmten Farbe Sie noch zerstören müssen, wie viele Diamanten einer bestimmten Farbe Sie noch einsammeln müssen oder wie viele Schlösser einer bestimmten Farbe Sie noch öffnen müssen.



Ohne den entsprechenden **Schlüssel** läßt sich keines der Schlösser öffnen. Hier sehen Sie, wieviele Schlüssel in der jeweiligen Farbe Doc Harry bei sich trägt. Mit jedem Schlüssel läßt sich nur ein einziges Schloß öffnen.

Spiel-Menü

- **Neu:** Damit starten Sie ein neues Spiel, beginnend beim ersten Level.
- **Beginnen mit Level ...:** Nach der Auswahl dieses Menübefehls erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Dateinamen des Levels, bei dem Sie mit dem Spiel beginnen möchten, auswählen können. Auf diese Weise können Sie auch Level spielen, die Sie mit dem Level Editor selbst erstellt haben.
- **Spielstand laden ...:** Mit diesem Befehl können Sie einen gespeicherten Spielstand laden, um an dieser Stelle weitermachen zu können. Wählen Sie einfach den Dateinamen aus, unter dem Sie den Spielstand vorher gespeichert hatten.
- **Spielstand speichern ...:** Dieser Befehl ermöglicht es Ihnen, jederzeit den aktuellen Spielstand zu speichern, um zu einem anderen Zeitpunkt (z. B. am nächsten Tag) genau an dieser Stelle weitermachen zu können. Sie brauchen also nicht jedesmal von vorne beginnen, wenn Sie Mad Robots starten. Geben Sie nach Auswahl dieses Menübefehls einen Dateinamen ein, unter dem Sie den Spielstand speichern möchten.
- **Demo-Modus > Level 1 | Level 2 | Beenden:** Mit diesem Befehl können Sie ein selbstablaufendes Demo starten. Hier können Sie am Beispiel der ersten zwei Level sehen, wie Sie Doc Harry durch den Level führen müssen und wie die verschiedenen Spielelemente funktionieren. Mit **'Demo-Modus > Beenden'** können Sie den Demo-Modus jederzeit abbrechen.
- **Bestenliste ...:** Dieser Befehl zeigt die Bestenliste an, in der sich die zehn besten Spieler verewigen können. Mit 'Löschen' können Sie sämtliche Einträge wieder löschen.
- **Beenden:** Mit diesem Befehl beenden Sie Mad Robots.

Optionen-Menü

- **Eingabegerät > Tastatur | Joystick:** Wählen Sie hier das Eingabegerät, mit dem Sie Doc Harry steuern möchten. Zur Steuerung mit einem Joystick muß ein Joystick-Treiber installiert und natürlich ein Joystick angeschlossen sein.
- **Geschwindigkeit ...:** Ruft das Dialogfenster 'Geschwindigkeit' auf, in dem Sie die Geschwindigkeit des Spiels festlegen und weitere Einstellungen vornehmen können.
- **Soundeffekte:** Mit diesem Befehl schalten Sie die Soundeffekte ein- und aus.
- **Musik ...:** Dieser Menübefehl ruft das Dialogfenster 'Musik' auf, in dem Sie die Hintergrundmusik für das Spiel auswählen können.
- **Fenster zentrieren:** Dieser Menübefehl bewegt das Programmfenster genau in die Mitte des Bildschirms.

Hilfe-Menü

- **Inhalt:** Mit diesem Befehl rufen Sie die Online-Hilfe von Mad Robots auf, in der Sie genaue Informationen über die Spielsteuerung, die verschiedenen Spielelemente, die Anzeigen und über die Bedienung des Programms erhalten.
- **Hilfe verwenden:** Mit diesem Menüpunkt rufen Sie Informationen zur Benutzung der Hilfe auf.
- **Kurzinfo ...:** Dieser Menübefehl zeigt eine Kurzanleitung an, die Sie schnell über das Ziel des Spieles und die Spielsteuerung informiert. Diese Kurzanleitung erscheint normalerweise auch bei jedem Start von Mad Robots. Dies läßt sich verhindern, wenn Sie die Option 'Kurzinfo beim Programmstart nicht anzeigen' aktivieren.
- **Wie bestelle ich die Profiversion?:** Bei Aufruf dieses Befehls, erhalten Sie detaillierte Informationen, wie Sie die Profiversion von Mad Robots und weitere Spiele bestellen können.
- **Bestellformular ...:** Mit diesem Befehl können Sie das Bestellformular für die Profiversion von Mad Robots aufrufen. Anschließend können Sie das Formular dann ausfüllen und ausdrucken.
- **Freischalten mit Registriernummer ...:** Dieser Befehl öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie Ihren Namen und Ihre persönliche Registriernummer eingeben können. Damit können Sie die Light-Vollversion von Mad Robots freischalten und somit zur Profiversion machen. Dadurch werden sämtliche Beschränkungen der Light-Vollversion beseitigt. Wenn Sie wissen wollen, wie Sie Ihre persönliche Registriernummer bestellen können, wählen Sie bitte den Menüpunkt 'Wie bestelle ich die Profiversion?' aus dem Hilfe-Menü.
- **Info über Mad Robots ...:** Mit diesem Menüpunkt erhalten Sie Informationen über Mad Robots.

Geschwindigkeit

Das Dialogfenster 'Geschwindigkeit' können Sie mit dem Befehl 'Geschwindigkeit ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

Die **Geschwindigkeit** können Sie mit dem Schieberegler festlegen. Dadurch bestimmen Sie, wie viele Einzelbilder (Frames) in jeder Sekunde dargestellt werden sollen. Je höher dieser Wert ist, desto flüssiger wirkt die Grafik von Mad Robots und desto schneller wird auch das gesamte Spiel. Bei höheren Geschwindigkeiten müssen Sie daher schneller reagieren. Eine höhere Animationsgeschwindigkeit beansprucht aber auch die Rechenleistung Ihres Computers wesentlich stärker, so daß es bei langsameren Rechnern oder bei vergrößertem Programmfenster passieren kann, daß nicht alle Frames dargestellt werden können. Dies hat eine ruckelnde Grafik zur Folge. Wählen Sie eine hohe **Auflösung**, um das Ruckeln zu minimieren.

Auf langsameren Rechnern können Sie die Option '**mittelschneller Computer**' oder '**langsamer Computer**' anstatt der Option '**schneller Computer**' auswählen. Dann wird nur jeder zweite bzw. dritte Frame der Grafik auf dem Bildschirm angezeigt. Dadurch können Sie sehr viel Rechenzeit sparen, ohne daß sich die Spielfigur langsamer bewegt. Allerdings leidet dadurch sehr die Qualität der Animationen. Wenn Sie die Option '**Performance anzeigen**' einschalten, sehen Sie während des Spiels eine Prozentanzeige in der linken oberen Ecke des Spielfelds, die Sie darüber informiert, ob wirklich alle Frames dargestellt werden können. Der Prozentwert sollte immer über 90% liegen und der farbige Balken darüber sollte möglichst vollständig grün sein. Andernfalls sollten Sie die Geschwindigkeit verringern oder das Programmfenster verkleinern. Beenden Sie auf jeden Fall Druckaufträge und andere Anwendungen, die Rechenzeit auf Ihrem System beanspruchen. Schalten Sie eventuell die Soundeffekte und auch die Hintergrundmusik des Spiels aus, falls Sie auf diese verzichten können. Optimale Performance erzielen Sie normalerweise, wenn Sie Windows im 256 Farben-Modus betreiben.

Wenn '**Warnung bei großem Fenster**' aktiviert ist, erscheint jedesmal, wenn Sie das Programmfenster vergrößern, eine Warnung, die Sie darauf hinweist, daß dies zu Geschwindigkeitsproblemen führen kann.

Musik

Das Dialogfenster 'Musik' können Sie mit dem Befehl 'Musik ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

In diesem Dialogfenster können Sie die Hintergrundmusik für Mad Robots auswählen. Sie können dazu jede beliebige MIDI-Datei verwenden und auch Audio-CDs werden unterstützt.

- **keine:** Diese Option schaltet die Musik aus.
- **MIDI-Datei:** Wenn diese Option ausgewählt ist, wird eine MIDI-Datei als Hintergrundmusik abgespielt. Im Feld 'Name:' können Sie direkt einen Dateinamen eingeben. Der Schalter 'Durchsuchen ...' öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie sehr einfach eine MIDI-Datei auswählen können.
- **Audio-CD:** Falls Sie ein CD-ROM-Laufwerk besitzen, das über ein Kabel mit Ihrer Soundkarte verbunden ist, können Sie mit dieser Option jede normale Musik-CD als Hintergrundmusik abspielen. Zusätzlich können Sie in den Feldern 'Von Titel' und 'bis Titel' angeben, welche Titel der CD gespielt werden sollen. Wenn Sie einen Level erfolgreich beendet haben, können Sie beim nächsten Level dann auch den nächsten Titel der Audio-CD hören.

Level Editor

Mit dem Level Editor für Mad Robots können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen und eigene Level für das Spiel erstellen.

Der Level Editor ist in keiner Weise eingeschränkt. Selbsterstellte Level können aber nur mit der Profiversion von Mad Robots geöffnet und gespielt werden. Die bereits vorhandenen Level können Sie mit dem Level Editor ebenfalls nur dann öffnen und verändern, wenn Sie die Profiversion von Mad Robots besitzen.

[Der Werkzeugkasten](#)

[Die Maustastenbelegung](#)

Die Menüs:

[Datei-Menü](#)

[Bearbeiten-Menü](#)

[Leveleigenschaften-Menü](#)

[Ansicht-Menü](#)

[Hilfe-Menü](#)

Werkzeugkasten

Aus dem Werkzeugkasten können Sie die Spielelemente auswählen, die Sie in den Level einfügen möchten. Sollte der Werkzeugkasten nicht geöffnet sein, können Sie ihn mit dem Befehl 'Werkzeugkasten ...' aus dem Bearbeiten-Menü aufrufen.

Im **Element**-Auswahlfeld finden Sie alle Spielelemente. Um eines dieser Elemente in den Level einfügen zu können, müssen Sie es hier auswählen. In den beiden anderen Auswahlfeldern des Werkzeugkastens können Sie dann verschiedene Varianten des Spielelementes aussuchen oder Optionen festlegen.

Folgende Spielelemente können aus dem Element-Auswahlfeld ausgewählt werden:

- **Leeres Feld (Abgrund)**: Unter 'Nachbarfelder' können Sie auswählen, ob benachbarte Wände automatisch angepaßt werden sollen, so daß eine zusammenhängende Wand entsteht.
- **Boden**: Um freie Bodenflächen in den Level einzufügen, wählen Sie dieses Element. Unter 'Muster' können Sie bestimmen, ob automatisch ein zufälliges Bodenmuster gewählt, oder ein ganz bestimmtes Muster verwendet werden soll. Unter 'Nachbarfelder' können Sie auswählen, ob benachbarte Wände automatisch angepaßt werden sollen, so daß eine zusammenhängende Wand entsteht.
- **Wand**: Um Wände in den Level einzufügen, wählen Sie dieses Element. Unter 'Verbindungen' wählen Sie aus, ob die Wand automatisch mit Wänden auf Nachbarfeldern verbunden werden soll oder bestimmen selbst die Richtungen, in welche die Verbindungen gehen sollen. Unter 'Nachbarfelder' können Sie auswählen, ob benachbarte Wände automatisch angepaßt werden sollen, so daß eine zusammenhängende Wand entsteht.
- **Schloß**: Für dieses Element müssen Sie zusätzlich noch die gewünschte Farbe auswählen. Außerdem können Sie noch die Animationsphase bestimmen bzw. diese zufällig auswählen lassen oder mit 'aufsteigend' bei jedem gesetzten Schloß um eins erhöhen.
- **Schlüssel**: Auch für dieses Element können Sie Farbe und Animationsphase auswählen.
- **Diamant**: Auch für dieses Element können Sie Farbe und Animationsphase auswählen.
- **Herz**: Auch für dieses Element können Sie Farbe und Animationsphase auswählen.
- **Bombe**: Für dieses Element können Sie neben der Animationsphase noch auswählen, ob die Bombe explosiv (bereits gezündet) oder nicht explosiv sein soll. Nicht explosive Bomben kann Doc Harry aufheben.
- **Reparaturset**: Für dieses Element können Sie noch die Animationsphase auswählen.
- **Nummer**: Wählen Sie aus, wie oft Doc Harry über das Feld mit der Nummer laufen darf, bevor dort der Boden verschwindet und ein Abgrund erscheint.
- **Pfeil**: Wählen Sie die Richtung des Pfeils aus.
- **Teleporter**: Für Teleporter können Sie direkt nur die Animationsphase bestimmen. Start- und Zielteleporter müssen Sie mit der dafür gewählten Maustaste festlegen.
- **Startfeld**: Hier können Sie auswählen, ob Doc Harry zu Beginn des Levels auf diesem Startfeld stehen soll oder nicht, sowie die Richtung, in die er am Anfang schauen soll. In jedem Level können Sie nur ein Startfeld mit Doc Harry einfügen.
- **Ausgang**: In jedem Level sind mehrere Ausgänge zulässig.
- **Roboter**: Für die Roboter können Sie Farbe und anfängliche Laufrichtung bestimmen.

Maustastenbelegung

Im Dialogfenster 'Maustastenbelegung' können Sie die Funktion der Maustasten festlegen. Sollte das Dialogfenster noch nicht geöffnet sein, können Sie es mit dem Befehl 'Maustastenbelegung ...' aus dem Bearbeiten-Menü aufrufen.

Hier können Sie die Funktion für alle drei Maustasten festlegen:

- **Einzelfeld bearbeiten:** Mit dieser Funktion können Sie das im Werkzeugkasten gewählte Spielelement in den Level einfügen. Klicken Sie dazu mit der entsprechenden Maustaste an der Stelle des Levels, an der Sie das Element einfügen möchten. Durch Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste können Sie das Element auch an alle anderen Stellen setzen, über die Sie den Mauszeiger bewegen.
- **Rechteck bearbeiten:** Diese Funktion ist 'Einzelfeld bearbeiten' sehr ähnlich. Sie können allerdings bei gedrückter Maustaste durch Ziehen der Maus ein Rechteck bestimmen, das dann mit dem im Werkzeugkasten ausgewählten Spielelement gefüllt wird.
- **Element auswählen:** Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, durch einfaches Anklicken eines Spielelements im Level, dieses im Werkzeugkasten auszuwählen, ohne dazu umständlich die Auswahlfelder des Werkzeugkastens verwenden zu müssen. Sollten auf einem Feld mehrere Spielelemente vorhanden sein (z. B. Roboter, Diamant und Boden), so können Sie durch mehrfaches Drücken der Maustaste die Elemente nacheinander auswählen.
- **Gegenstand entfernen:** Mit dieser Funktion können Sie Gegenstände (z. B. Diamanten, Bomben, Herzen) aus dem Level entfernen. Klicken Sie dazu einfach mit der entsprechenden Maustaste auf den Gegenstand, den Sie löschen möchten. Roboter, die sich auf dem selben Feld befinden, werden dabei nicht gelöscht. Gegenstände können Sie auch löschen, indem Sie auf dem Feld eine Bodenfläche einfügen. Dann wird aber ein Roboter, der sich auf dem Feld befindet, ebenfalls gelöscht.
- **Roboter entfernen:** Mit dieser Funktion können Sie Roboter aus dem Level entfernen. Klicken Sie dazu einfach mit der entsprechenden Maustaste auf den Roboter, den Sie löschen möchten. Gegenstände (z. B. Diamanten, Bomben, Herzen), die sich auf dem selben Feld befinden, werden dabei nicht gelöscht. Roboter können Sie auch löschen, indem Sie auf dem Feld eine Bodenfläche einfügen. Dann wird aber ein Gegenstand, der sich auf dem Feld befindet, ebenfalls gelöscht.
- **Start-/Zielteleporter bestimmen:** Mit dieser Funktion können Sie Paare von Teleportern bestimmen, von denen der eine als Startpunkt und der andere als Zielpunkt eines Teleports dient. Klicken Sie zuerst mit der entsprechenden Maustaste den Startteleporter an und danach den Zielteleporter.
- **Zielteleporter anzeigen:** Zeigt den Zielteleporter des angeklickten Teleporters an. Beide Teleporter werden bei gedrückter Maustaste durch einen Rahmen hervorgehoben.

Datei-Menü

- **Neu ...:** Erzeugt einen neuen, zunächst leeren Level.
- **Öffnen ...:** Öffnet einen bereits existierenden Level.
- **Speichern:** Speichert den gerade geöffneten Level ab.
- **Speichern unter ...:** Speichert den gerade geöffneten Level unter einem neuen Namen.
Wenn Sie Ihre Level nacheinander durchspielen möchten, müssen Sie diese nur entsprechend nummerieren. Fügen Sie dazu einfach unmittelbar vor der Erweiterung '.mrl' Zahlen mit *konstanter Stellenanzahl* ein (z. B. MeinLevel001.mrl, ..., MeinLevel009.mrl, MeinLevel010.mrl; *falsch* ist: MeinLevel1.mrl, ..., MeinLevel9.mrl, MeinLevel10.mrl).
- **Speichern als Bitmap-Datei ...:** Mit diesem Befehl können Sie den gesamten Level als Bitmap-Datei (BMP-Format) abspeichern. Sie können diese Datei dann beispielsweise mit Paint oder einem anderen Grafikprogramm öffnen und auf Ihrem Drucker ausdrucken.
- **Beenden:** Mit diesem Befehl beenden Sie den Level Editor.

Bearbeiten-Menü

- **Werkzeugkasten ...:** Öffnet den Werkzeugkasten, falls dieser noch nicht geöffnet ist.
- **Maustastenbelegung ...:** Öffnet das Dialogfenster, in dem Sie die Belegung der Maustasten ändern können, falls dieses noch nicht geöffnet ist.
- **Levelinhalt verschieben ...:** Mit diesem Befehl können Sie den gesamten Levelinhalt um eine beliebige Anzahl von Feldern nach oben, unten, links oder rechts verschieben. Der Inhalt von Feldern, die über den Rand des Levels hinausverschoben werden, wird dabei gelöscht.

Leveleigenschaften-Menü

- **Levelgröße ...:** Nach Auswahl dieses Menübefehls können Sie eine neue Breite und Höhe für den Level bestimmen.
- **Wand- und Bodengrafiken ...:** Nach Auswahl dieses Menübefehls öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie verschiedene Grafikvarianten für die Wände und Böden des Levels auswählen können.
- **Mission ...:** Bevor Doc Harry den Level verlassen kann, muß er manchmal eine Mission erfüllen. Hier können Sie diese Mission bestimmen.
- **Zeitlimit ...:** Hier können Sie ein Zeitlimit für den Level festlegen.
- **Levelinfo ...:** Dieser Menübefehl gibt Ihnen Informationen darüber, wie viele Schlösser, Schlüssel und Diamanten jeder Farbe im gerade geöffneten Level vorhanden sind. Außerdem erhalten Sie Informationen über die Anzahl der Roboter, Bomben und Reparatursets.

Ansicht-Menü

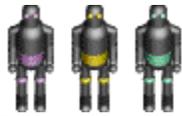
- **Normalansicht (1:1):** Stellt den Level in Normalgröße dar.
- **Vergrößern > 2:1, 4:1, 8:1:** Zeigt den Level in doppelter, vierfacher bzw. achtfacher Vergrößerung an.
- **Verkleinern > 1:2, 1:4, 1:8:** Zeigt den Level zweifach, vierfach bzw. achtfach verkleinert an.

Hilfe-Menü

- **Inhalt:** Mit diesem Befehl rufen Sie die Online-Hilfe zum Level Editor auf.
- **Hilfe zu Mad Robots:** Zeigt die Online-Hilfe von Mad Robots an.
- **Hilfe verwenden:** Mit diesem Menüpunkt rufen Sie Informationen zur Benutzung der Hilfe auf.
- **Info ...:** Mit diesem Menüpunkt erhalten Sie Informationen über den Level Editor für Mad Robots.



Das ist **Doc Harry**. Ihn müssen Sie zum Ausgang des Levels führen.



Roboter laufen Doc Harry häufig über den Weg. Zusammenstöße mit Robotern kosten Doc Harry Energie. Er kann Roboter dadurch zerstören, indem er ihnen explosive Bomben in den Weg legt. Ein zerstörter violetter Roboter bringt 100 Punkte, ein gelber 200 und ein grüner 300.



Schlösser versperren Doc Harry an vielen Stellen den Weg. Doc Harry kann ein Schloß öffnen, wenn er einen Schlüssel in der entsprechenden Farbe besitzt und über das Schloß läuft. Mit einem Schlüssel läßt sich jeweils nur ein Schloß öffnen.



Mit jedem **Schlüssel** läßt sich ein einziges Schloß in der entsprechenden Farbe öffnen.



Über diese **Diamanten** freut sich das Punktekonto. Ein grüner Diamant bringt zehn Punkte, ein gelber 15, ein orangener 20, ein roter 25, ein violetter 30 und ein blauer Diamant sage und schreibe 35 Punkte.



Wenn Doc Harry diese **Herzen** aufsammelt, erhält er neue Energie. Jedes silberne Herz füllt Doc Harrys Energievorrat etwas auf, ein goldenes Herz dagegen gibt Doc Harry auf einen Schlag seine volle Energie zurück.



Wenn Doc Harry diese **Bomben** aufsammelt, kann er sie später gezündet einem Roboter in den Weg legen. Wenn ein Roboter auf eine gezündete Bombe tritt, explodiert er und wird dadurch zerstört. Ein Tritt auf eine gezündete Bombe ist auch für Doc Harry tödlich.



Diese **gezündete Bombe** ist hochexplosiv. Sobald ein Roboter auf sie tritt, explodiert Sie und zerstört dadurch den Roboter. Auch Doc Harry überlebt einen Tritt auf eine explosive Bombe nicht. Gezündete Bomben lassen sich nicht mehr entschärfen.



Diese **Pfeile** zwingen Doc Harry und auch die Roboter, in die angegebene Richtung zu laufen.



In diese **Abgründe** kann Doc Harry fallen! Nur wenn Doc Harry Reparatursets dabei hat, kann er gefahrlos über solche Abgründe laufen.



Diese **Nummern** geben an, wie oft Doc Harry über ein Feld hinweglaufen kann, bevor an dieser Stelle der sichere Boden verschwindet und sich ein gefährlicher Abgrund auftut.



Diese **Reparatursets** ermöglichen es Doc Harry, gefahrlos über Abgründe hinwegzulaufen. Anstatt in den Abgrund zu stürzen verlegt Doc Harry automatisch Bodenplatten, die dann dauerhaft den Abgrund überbrücken. Mit jedem Reparaturset läßt sich nur ein einziges Feld überbrücken.



Wenn Doc Harry auf einen dieser **Teleporter** tritt, wird er blitzschnell an einen anderen Ort versetzt. Nur Teleporter mit einem nach unten gerichteten blauen Dreieck dienen als Ausgangspunkt für einen Teleport. Teleporter mit einem nach oben gerichteten blauen Dreieck sind Zielpunkt eines Teleports.



Auf diesem **Startfeld** steht Doc Harry zu Beginn jedes Levels. In vielen Levels sind mehrere solcher Felder vorhanden. Wenn Doc Harry auf eines von ihnen tritt, fangen dort die roten Pfeile an zu rotieren. Sollte Doc Harry dann irgendwann einmal in diesem Level sterben und noch Leben übrig haben, kann er auf dem Startfeld, das er zuletzt betreten hat, weitermachen.



Dies ist der **Ausgang** eines Levels. Diesen muß Doc Harry betreten, um den Level verlassen zu können. Nur wenn die grünen Pfeile rotieren, kann Doc Harry den Level beenden, andernfalls muß er zuerst seine Mission erfüllen.

