

3/92

AMIGA

Markt & Technik

DM 19.80

6S 150,-
sfr 19.80 / Lit 17000
hfl 25,- / dkr 85,-

SPIELE DISC

KUGEL - MANIA

Mit High-speed
über 3-D-
Rennbahnen

Für 2 Spieler,
mit Editor

SPHAX

Die neue Dimension
bei Denkspielen

MÄDN

Ruhig Blut

NIM

Bier-Mania

DISKETTE
IM
HEFT

»Bouncing Balls« ist ein Kopf-an-Kopf-Rennen bei irren Geschwindigkeiten, ein Rennen für zwei Spieler auf verwinkeltem, dreidimensionalem Kurs, bei dem Sie Können an den Tag legen müssen.

von Dirk Farin

Die Bahnen sind alles andere als einfach zu fahren. Schikanen, Steigungen und Rasenflächen verlangen enormes Fahrgefühl und Konzentration, denn die Geschwindigkeit in diesem Spiel ist außerordentlich. Sie können zwar nicht von der Strecke abkommen, doch Sie haben einen Gegner, und jeder Fehler, jedes Touchieren, jedes Zurückprallen von einem Widerstand kostet Zeit. Nicht sinnloses Gasgeben ist also das Mittel der Wahl, sondern sauberes Fahren und Vermeiden jeglichen Kontaktes mit den Hindernissen bei größtmöglicher Geschwindigkeit. Nur der Gegner darf schon mal ordentlich etwas abkommen, wenn er bedrohlich »auffährt«.

Sie haben also die Aufgabe, eine Kugel schnellstmöglich ins Ziel zu bringen. Ihr Gegner ist die Zeit oder ein zweiter Spieler. Mit ihm können Sie sich unerbittliche Positionsschlachten um die Führung liefern. Jede Härte ist erlaubt, um den Gegner auf dem zweiten Platz zu belassen. Die schnelle Grafik animiert, regelrecht in ein Geschwindigkeitssieber zu verfallen.

Und es gilt, gerade bei manchen schwierigen Streckenverläufen, den Überblick zu bewahren. Sichtbar ist während des Rennens immer nur ein kleiner Streckenabschnitt. Prägen Sie sich daher vor dem Start den Streckenverlauf sorgfältig ein. Zu schnell geraten Sie auf manchen Abschnitten in eine Sackgasse, und Ihr Gegner zieht mühelos vorbei.

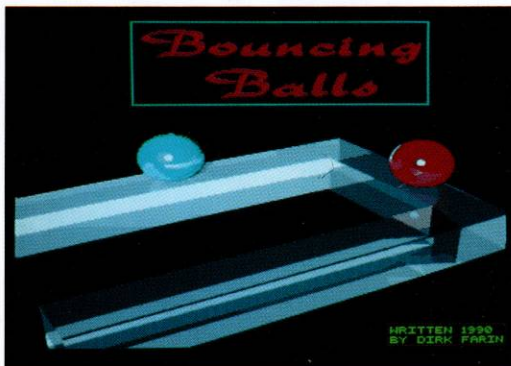
Crash-Ball mit full speed

Als ganz besonderes Extra ist »Bouncing Balls« ein Editor beigefügt, mit dem zusätzlich zu den bestehenden Spielstufen bzw. Rennstrecken insgesamt bis zu hundert eigene Levels erzeugt werden können. Dieses komfortable Instrument ist bei dreidimensionalen Spielen keineswegs selbstverständlich.

Starten Sie »Bouncing Balls« von der SPIELE-DISC-Oberfläche

Bouncing Balls

HIGH SPEED



1 Ein fantastisches Rennen für zwei Spieler mit rasantem Tempo.

oder der Workbench. Bald nach dem Erscheinen des Titelbilds taucht am unteren Bildschirmrand ein kleines Kontrollpanel auf, in dem Sie einige Parameter des Programms bereits vor dem Laden einstellen können:

Mit dem Schalter »Editor on/off« wird die zweidimensionale Ausgabe der Rennstrecken im beigefügten Editor ein- bzw. ausgeschaltet. Möchten Sie die Bahnen nicht abändern, sondern lediglich durch die Gegend rasen, stellen Sie den Schalter auf »off«. Wenn die einzelnen Spielstufen später geladen werden, stellt Bouncing Ball die Strecken nun nicht mehr zuerst zur Bearbeitung zur Verfügung, sondern Sie beginnen gleich mit dem Rennen. Belassen Sie jedoch für jetzt die Einstellung auf »on«. Wir werden später auf den Neubau von Rennstrecken zu sprechen kommen und dann die Grafikausgabe benötigen.

Mit der Wahl von »Mouse« oder »Joy« neben dem Feld »Controller« geben Sie an, ob Sie den Editor über Port 0 mit der Maus oder einem Joystick bedienen wollen. Bouncing Balls wird mit Joysticks gespielt. Spielen Sie zu zweit und haben daher auch an Port 0 einen Joystick angeschlossen, empfiehlt es sich, »Joy« zu aktivieren. Dadurch vermeiden Sie das Umstecken vom Joystick auf die Maus, wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt mit dem Editor arbeiten möchten. Er wird dann mit dem Joystick bedient.

In der Schalterleiste am unteren Bildrand wählen Sie den Darstellungsmodus der 3D-Grafik während des Spiels aus. Je nach Modus wird die Bahn auf unterschiedlichem Untergrund darge-

stellt. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Modi und suchen Sie die Darstellungsart, die Ihnen am besten gefällt. Im ersten und voreingestellten Modus sehen Sie die Bahn schlicht ohne Basis. Im zweiten der vier Modi wird die Strecke auf abgesetzten Stützen gesetzt. Die beiden letzten Darstellungsarten schließlich setzen die Bahnen in unterschiedlicher Art und Weise auf soliden Untergrund.

Haben Sie Ihre gewünschten Änderungen durchgeführt, klicken Sie auf »GO« am rechten Rand des Bildschirms. Das Hauptprogramm wird nachgeladen und gestartet.

Vier 3D-Grafikmodi für die Rennstrecken

Nach kurzer Ladezeit blendet sich die Kontrolltafel des Spiels ein, wo Sie Anzahl der Spieler, Anzahl der Runden, Rennstrecke und ähnliches auswählen können. Wenn die Grafikausgabe des Editors aktiviert ist, sehen Sie in der oberen Bildschirmhälfte ein Raster, das die Arbeitsfläche des Editors darstellt. Hier wird eine Strecke zweidimensional gezeichnet und kann verändert bzw. neu erstellt werden. Zu Beginn des Spiels wird Spielstufe »00« geladen, und Sie sehen ein kleines Stück der Strecke auf dem Bildschirm. Wenn Sie sich nun den vollständigen Streckenverlauf ansehen möchten, benutzen Sie die Richtungsgadgets am rechten Rand der Kontrolltafel. Mit diesen Gadgets verschieben Sie das Blickfeld beinahe reibungslos (sog. »smooth scrolling«) in die gewünschte Rich-

tung. Da das Raster in einem Winkel von 45 Grad dargestellt ist, haben Sie auch die entsprechenden Pfeil-Gadgets zur Verfügung.

Sie können verschiedene Elemente auf der Rennstrecke erkennen (hierzu später mehr).

Sollten Sie beim Start von Bouncing Balls in der Parameter-Einstellung die Grafikausgabe ausgeschaltet haben, ist der obere Teil des Bildschirms leer.

Starten Sie nun Ihr erstes Rennen. Sie sehen im linken Teil der Kontrolltafel untereinander die beiden Ziffern »1« und »2« gelb dargestellt. Sie stehen für Spieler 1 und Spieler 2. Rechts daneben ist die Zeit des entsprechenden Spielers angegeben.

Beide Spieler sind z.Zt. aktiviert.

Haben Sie vorerst keinen Gegner, gegen den Sie antreten können, deaktivieren Sie den zweiten Spieler mit einem Klick der linken Maustaste auf die »2«. Sie spielen also gegen die Zeit.

Spielen Sie zu zweit, beachten Sie bitte, daß an Port 0 – dem Ausgang, an dem üblicherweise die Maus angeschlossen ist – ein zweiter Joystick angesteckt ist. Das Spiel wird, wie erwähnt, nur mit Joysticks gespielt. Zwar reagiert die zweite Kugel auf Mausbewegungen, sinnvolles und gezieltes Fahren ist jedoch nicht möglich.

Strecken aus der Vogelperspektive

Direkt über den beiden Zeitanzeigen der Spieler sehen Sie die Anzahl der Runden, die absolviert werden müssen. Die Voreinstellung steht auf einer einzigen Runde. Da die Bahnen gerade in den unteren Spielstufen ziemlich kurz sind, empfiehlt es sich, die Rundenzahl zu erhöhen. Benutzen Sie dazu die beiden Pfeil-Gadgets links und rechts neben dem Runden-Feld. Mit einem Klick auf den rechten Pfeil erhöhen Sie die Rundenzahl bis zu einem Maximalwert von 99. Ein Tip: Bei einer Anzahl von über zwanzig Runden wird das Spiel zu zweit erst richtig spannend. Hier kommt auch die Ausdauer als Faktor ins Spiel.

Sie haben nun alle nötigen Einstellungen für das erste Rennen getroffen. Bevor Sie aber das Spiel endgültig starten, noch ein Hinweis: Es ist notwendig, vor einem Rennen den Schreibschutz Ihrer Diskette zu deaktivieren, denn das Programm möchte nach Beendigung eines Rennens die Highscore-Liste aktualisieren und benötigt daher den Zugriff auf die Diskette. Auch wenn ein einmal laufendes Ren-

nen mit der ESC-Taste abgebrochen, der Highscore also nicht neu geschrieben wird, muß der Schreibschutz gelöst sein. Ist er aktiviert, kehren Sie zwar ganz normal zurück zur Kontrolltafel, können aber keine weiteren Aktionen mit der Maus durchführen. Das Spiel steht. (Selbstverständlich darf bei deaktiviertem Schreibschutz nur eine Sicherheitskopie der Spiele-Disc verwendet werden, um das Original nicht zu gefährden.)

Wählen Sie jetzt »Play« im Zentrum des Kontrollfelds mit einem Klick der linken Maustaste. Direkt unter diesem Gadget beginnt das Feld »Sure« als Sicherheitsabfrage rot zu blinken. Bestätigen Sie mit einem Klick darauf.

Die beiden Bildschirmhälften werden ausgeblendet und das Spielfeld entsprechend dem eingestellten Grafik-Modus aufgebaut. Dieser Vorgang kann bei komplexen Rennstrecken und einem komplexeren Grafik-Modus durchaus etwas Zeit in Anspruch nehmen.

Atemberaubende Geschwindigkeiten

Ist lediglich ein Spieler aktiviert, wird die Strecke über den ganzen Bildschirm sichtbar. Spielen Sie zu zweit, sehen Sie in der oberen und der unteren Bildschirmhälfte zwei identische, entsprechend kleinere Streckenabschnitte, auf denen sich die beiden Spieler unabhängig voneinander bewegen können. Spieler 1 benutzt die obere Bildschirmhälfte und die dunklere der beiden Kugeln, Spieler 2 bewegt die hellere Kugel im unteren Abschnitt.

Die beiden Kugeln befinden sich auf den Startfeldern, die als Felder mit einem weißen Quadrat im Zentrum erkennbar sind. Ziel ist es also, die Kugel von einem Startfeld in ein Zielfeld zu manövrieren. In unserem Fall befinden sich die Zielfelder direkt hinter den Startfeldern und sind weiß kariert kenntlich gemacht. Die Kugeln können bei Rennen über mehrere Runden nur vom Zielfeld in das Startfeld bewegt werden. In die umgekehrte Richtung besteht eine Barriere, die verhindert, daß das Rennen zu kurz ausfällt.

Nach einem authentischen Startschuß geht's los. Sie werden feststellen, daß es gar nicht so einfach ist, die Kugeln effektiv über die Runden zu bringen. Prallen Sie gegen einen Widerstand, werden Sie einen guten Teil der zurückgelegten Strecke zurückgeschleudert. Kurven kosten gerade anfangs viel Zeit, und Sie werden einige Übung benöti-

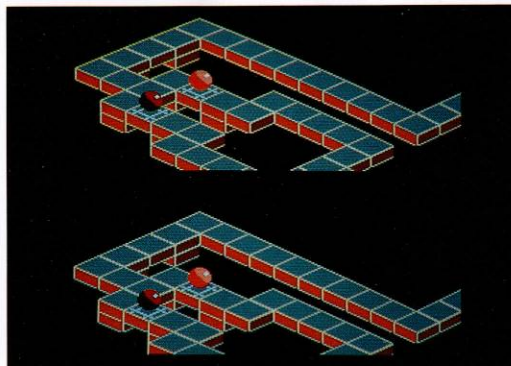


2 In der Kontrolleiste werden alle notwendigen Vorbereitungen und Einstellungen für das Rennen getroffen.

gen, um Ihren Fahrstil zu verbessern. Trotzdem wird Sie von Beginn an die atemberaubende Geschwindigkeit faszinieren, die das Spiel zu einem fesselnden, packenden Rennen werden läßt. Die Geschwindigkeit ist so groß, daß Ihre Kugel bei Steigungen unter Umständen meterweite Sprünge vollführt, bis sie irgendwo an einer Wand abprallt, und die ganze Strecke wieder zurückhüpft. Haben Sie dann aber Ihr Fahrgedühl verbessert und gelingt es Ihnen, Ihre Kugel einigermaßen unter Kontrolle zu halten, verlangt es zum Sieg volle Konzentration über die gesamte

trollfied und können Ihre Gesamtzeit ablesen.

Sie werden nun aufgefordert, sich in die Highscore-Liste einzutragen. Der Eintrag besteht aus dem Namen, der durchschnittlich gefahrenen Rundenzeit sowie der Gesamtstreckenzahl und der Anzahl der gefahrenen Runden. Ein Name kann bis zu zwanzig Zeichen enthalten und muß mit <RETURN> abgeschlossen werden. Der Highscore wird daraufhin aktualisiert, geladen und angezeigt. Setzen Sie den Mauszeiger an das untere Ende des Bildschirms. Wie Sie sehen, beginnt die Liste, nach oben zu



3 Bei zwei Spielern baut Bouncing Balls zwei Bildschirmhälften mit identischen Streckenabschnitten auf, die unabhängig voneinander benutzt werden (Split-Screen).

Rundenzahl, wenn Sie gegen einen in etwa gleichwertigen Gegner antreten. Denn gerade bei zwanzig und mehr Runden kann es Ihrem Gegner ohne weiteres noch gelingen, wieder Anschluß zu gewinnen.

Haben Sie schließlich die eingestellte Rundenzahl absolviert und die Ziellinie nach der letzten Runde erreicht und überschritten, kehren Sie zurück zum Kon-

trollfeld und den Rest der Liste anzuzeigen. Befindet sich der Mauszeiger am oberen Rand, bewegen Sie die Liste wieder an den Anfang zurück.

Der Highscore besteht jedoch nicht nur aus den Bestenlisten der jeweiligen Rennstrecken, sondern auch die schlechtesten

zehn Zeiten erhalten die zweifelhafte Ehre, auf Diskette festgehalten zu werden. Dies bezieht sich sowohl auf Einzelspieler, als auch auf Teams, wobei die Durchschnittszeit der beiden Spieler berechnet wird. Ein Rennen zu zweit wird also als Team-Rennen gespeichert. Natürlich gibt es zu jeder Rennstrecke eine eigene Bestenliste, da die Bedingungen der Bahnen nicht vergleichbar sind.

Mit einem Klick der linken Maustaste auf die Liste kehren Sie schließlich zurück in den Editor-Modus.

Sie haben jetzt also Ihre erste Rennstrecke absolviert. Bouncing Balls liefert insgesamt zwanzig vorgefertigte Bahnen, die einzeln geladen werden müssen, bevor sie gefahren werden können. Am linken Rand der Kontrolltafel sehen Sie die Nummer der aktuellen Strecke. Möchten Sie eine neue Strecke testen, benutzen Sie die beiden Gadgets mit den roten Pfeilen direkt darunter, um die gewünschte Streckennummer einzustellen. Klicken Sie anschließend auf das Feld »LOAD«. Die Bahn wird geladen, in der Arbeitsfläche des Editors angezeigt, und Sie können wieder den gesamten Streckenverlauf mit den Pfeil-Gadgets am rechten Rand des Kontrollfelds ansehen. Bei Wahl von »Highscore« wird die Bestenliste der aktuellen Strecke angezeigt, die mit der kleinen Taste »C« auch gelöscht werden kann.

Die höheren Streckennummern stehen für Ihren eigenen Bedarf zur Verfügung. Sie können hier Ihre eigenen Rennstrecken kreieren, und damit können wir zur Erläuterung des Editors.

Fantastische Möglichkeiten mit dem 3D-Editor

Der Editor:

Stellen Sie dazu eine Streckennummer größer 19 ein und klicken Sie auf »LOAD«. Die Arbeitsfläche des Editors wird neu aufgebaut und zeigt wieder den Streckenverlauf der letzten aktuellen Strecke (Sie können auf diese Weise also auch Streckenverläufe kopieren, indem Sie die Bahn, die kopiert werden soll, zuerst laden, die neue Streckennummer einstellen und schließlich wieder »LOAD« anwählen).

Wir möchten aber einen ganzlichen neuen Verlauf erstellen und wollen daher die Arbeitsfläche vollständig löschen. Klicken Sie dazu auf das große Gadget »SWAP« (tauschen).

Ein zweites Kontrollfeld schiebt die Hauptkontrollleiste nach oben und gibt eine Reihe neuer Funktionen frei. Wählen Sie jetzt das Feld »CLS« (clear screen; Bildschirm löschen) und bestätigen Sie mit einem Klick auf das blinkende »SURE«-Feld. Die Arbeitsfläche wird gelöscht. Das Feld »SURE« sowie das Feld »SWAP« und die Pfeil-Gadgets am rechten Rand des Kontrollfeldes haben die gleiche Funktion wie im Hauptkontrollfeld. Wechseln Sie jetzt mit »SWAP« wieder in die Hauptkontrollleiste zurück.

Am oberen Rand des Kontrollfeldes sehen Sie eine Leiste mit diversen Bauelementen, die durch einen Klick mit der linken Maustaste ausgewählt werden. Das aktuelle Element wird rot umrahmt.

Im Augenblick ist das äußere linke Feld aktiviert. Dieses Feld bedeutet »leeres Feld« und wird zum Löschen von gesetzten Elementen verwendet.

Daneben befindet sich das normale, ebene Bahnelement. Mit ihm wird üblicherweise der Großteil der Strecke gesetzt.

Es folgen vier Steigungselemente mit einer Steigung von 45 Grad. Die Höhe vergrößert sich in Pfeilrichtung.

Schließlich haben Sie auch vier Eckbausteine zur Verfügung, die es Ihnen ermöglichen, Kanten zu begründen und damit das Aussehen einer Strecke zu verschönern.

Beschleunigung, Reibung, Leistung

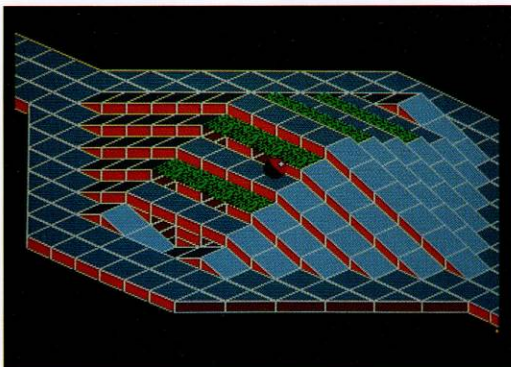
Das folgende Element stellt eine Rasenfläche dar. Sie kann nicht befahren werden. Auch hier gibt es wieder die dazugehörigen Eckbausteine.

Das Feld mit dem weißen Quadrat im Zentrum wird z. Z. noch nicht genutzt. Es wurde bereits für die nächste Version von Bouncing Balls implementiert. Es ist geplant, dieses Element als Eisfläche setzen zu können.

Am rechten Ende der Leiste befinden sich schließlich Start- (»S«) und Zielfeld (»G«).

Die Elemente werden mit einem Klick der linken Maustaste ins gewünschte Feld des Rasters gesetzt. Dazu muß natürlich der Grafikmodus in der Parameter-Einstellung (das kleine Kontrollpanel zu Beginn des Spiels) eingeschaltet sein. Halten Sie die Maustaste gedrückt, können auch mehrere Elemente freihand gesetzt werden.

Möchten Sie eine Strecke speichern, wählen Sie »SAVE« in der Hauptkontrollleiste und bestäti-



4 Im zweiten kontrollfeld können Höhen und mögliche Bewegungsrichtungen berechnet werden.

gen Sie mit einem Klick auf »SURE«. Eine Bahn wird aber auch dann automatisch auf der Diskette gespeichert, wenn Sie einen Testlauf starten und wieder in den Editor-Modus zurückkehren. Zudem erstellt der Editor für jede der neuen Strecken eine Highscore-Liste.

Im zweiten Kontrollfeld befindet sich eine Reihe weiterer Funktionen, mit denen die Rennstrecke bearbeitet werden kann.

Wie erwähnt läßt sich mit der Funktion »CLS« das gesamte Spielfeld löschen.

Die Schiebereglern am linken Rand legen nun einige spezielle Fahreigenschaften der Kugel fest, die mit der Rennstrecke gespeichert werden. Verändert man diese Fahreigenschaften, wird beim nächsten Lauf auf dieser Strecke die Highscore-Liste gelöscht und neu angelegt, da die Bedingungen dann selbstverständlich nicht mehr vergleichbar sind.

Sie bedienen diese Schiebereglern, indem Sie den Zeiger in der Skala mit der linken Maustaste anklicken und bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung ziehen. Die Regler haben folgende Funktionen:

»Ac« legt die Beschleunigung der Kugel fest. Der Regler »Rb« bestimmt die Reibung der Kugel auf der Fahrbahn. Je höher dieser Wert, desto stärker wird die Kugel abgebremst, wenn keine Beschleunigung mehr stattfindet. Mit dem Regler »Ps« wird die Leistung der Kugel verändert. Mit zunehmendem Wert kann die Kugel Steigungen immer schwerer überwinden. Schließlich gibt der Regler »Vx« die maximale Geschwindigkeit der Kugel an.

Wenn Sie eine neue Strecke bauen ist es vorteilhaft, mit den Fahreigenschaften etwas zu experimentieren, da sonst die Möglichkeit besteht, daß Fehler auftreten. So kann es vorkommen, daß beispielsweise eine Kugel keine hohen Steigungen

schafft, weil ihre Leistung zu gering ist.

Bevor nun die übrigen Schalter erklärt werden, bedarf es einiger zusätzlicher Ausführungen:

Da Sie im Editor aus der Vogelperspektive auf die Strecke blicken, ist es natürlich unmöglich zu erkennen, in welcher Höhe sich die einzelnen Elemente effektiv befinden. Es könnten z. B. zwei ebene Bahnelemente nebeneinander liegen, die in der dreidimensionalen Darstellung unterschiedliche Höhen aufweisen, in der Arbeitsfläche ist aber kein Unterschied erkennbar. Es muß also möglich sein, für jedes Bahnelement die Höhe berechnen und anzeigen zu lassen. Dazu stellt Ihnen Bouncing Balls mehrere Funktionen zur Verfügung.

»SCAN ALL« dient der Berechnung der Höhen und möglichen Bewegungsrichtungen ausgehend vom Startfeld. Diese Funktion arbeitet bei einfacheren Strecken völlig problemlos. Setzen Sie eine unkomplizierte Strecke und wählen Sie »SCAN ALL«. Bestätigen Sie mit »SURE«. Nach kurzer Zeit ist die Berechnung für jedes einzelne Element der Strecke durchgeführt. Markieren Sie im Raster auf der Arbeitsfläche ein gesetztes Element mit einem Klick auf die linke Maustaste. Die Höhe dieses Feldes wird rechts neben dem Feld »HEIGHTS« angezeigt. Zusätzlich leuchten je nach Position des Elements auf der Fahrbahn verschiedene der vier ursprünglichen roten Pfeile unter diesem Feld gelb auf. Diese Pfeile geben an, in welche Richtung die Kugel bewegt werden kann, ohne den Kontakt zur Fahrbahn zu verlieren, also ohne einen Sprung machen zu müssen. Am Rand der Fahrbahn bleiben diese Richtungsangaben folglich

aus. Richtungspfeile können manuell mit einer Klick aktiviert bzw. deaktiviert werden.

»SCAN ALL« kann nun bei mehrdeutigen Stellen (z.B. Bild 4) keine korrekte Berechnung mehr durchführen, da dazu wichtige Angaben fehlen. Um auch solche Strecken zu realisieren, muß anders verfahren werden:

Lassen Sie sich zunächst mit der Funktion »DIRECTI.« (Directions) lediglich die Richtungspfeile der Bahnelemente berechnen. Sie werden feststellen, daß Elemente in unterschiedlicher Höhe nebeneinanderliegen, deren Richtungspfeile aber angeben, daß die Kugel von einem Element auf das andere bewegt werden kann, ohne einen Sprung machen zu müssen.

Höhenberechnungen

Ein Beispiel: Eine ebene Fläche mit der Höhe 1 und eine ebene Fläche der Höhe 3 liegen nebeneinander, es leuchten jedoch bei beiden Elementen alle vier Richtungspfeile auf. Die Pfeile geben also an, daß sich die Kugel vom Element mit der Höhe 3 auf das Element mit der Höhe 1 (bzw. umgekehrt) bewegen kann, ohne den Fahrbahnkontakt zu verlieren, was schlichtweg unmöglich ist. Das Programm würde die Höhe eines dieser Elemente falsch berechnen.

In diesem Fall muß diese Mehrdeutigkeit von Ihnen manuell korrigiert werden, indem Sie jeweils jenen Richtungspfeil der beiden Elemente löschen, der auf das andere Element zuweist. Damit ist geklärt, daß ein Bewegen der Kugel in diese Richtung ohne Sprung nicht möglich ist.

Schließlich stellen Sie die Höhe dieser Elemente mit den beiden gelben Pfeilen neben der Höhenangabe auf das Maß, das Ihren Vorstellungen entspricht und starten jetzt erst die Berechnung mit »HEIGHTS«.

Es empfiehlt sich sehr, etwas mit diesem System zu experimentieren, um die Funktion der Schalter richtig zu verstehen und damit gezielt anwenden zu können. Sie werden bald feststellen, welch fantastische Möglichkeiten sich bieten, um die verrücktesten und elegantesten Streckenverläufe zu gestalten.

Sollte sich ein Streckenabschnitt auch nach mehrmaligen Versuchen nicht korrekt berechnen lassen, haben Sie immer noch die Möglichkeit, Höhe und Richtungspfeile für jedes Element

des Abschnittes manuell einzugeben.

Nun noch einige Bemerkungen zum Streckenbau:

Möchten Sie auch Senken, Vertiefungen oder ähnliches in Ihrem Streckenverlauf einbauen, empfiehlt es sich, die Höhe einer Bahn von Beginn an auf einem größeren Wert anzunehmen. Vertiefungen unter die Höhe 0 sind nicht möglich. Markieren Sie dazu das Startfeld und stellen Sie die Höhe auf 5 oder mehr. Wählen Sie dann »SCAN ALL«. Die Strecke wird nun – ausgehend von der Höhe 5 – berechnet.

Zudem müssen die Rennstrecken nicht notwendigerweise als Runden konzipiert sein. Es können also Start- und Zielfeld an weit auseinanderliegenden Punkten gesetzt und die Strecke so angelegt werden, daß lediglich ein einzelner Durchlauf absolviert werden muß. Dazu bedarf es jedoch einer besonderen Bedingung: Wie erwähnt, stellt der Übergang vom Zielfeld »G« auf das Startfeld »S« die Ziellinie dar. Es genügt also nicht, das Zielfeld zu erreichen, um ein Rennen regulär zu beenden, da in einem solchen Fall die Ziellinie nicht überschritten wird. So ist es daher notwendig, hinter das Zielfeld »G« ein weiteres Startfeld »S« zu setzen. Auf diese Weise wird das Ziel auch wirklich erreicht und das Rennen abgeschlossen.

Aber, wo wird nun eigentlich gestartet? Bouncing Balls läßt beliebig viele Startfelder zu, gestartet wird aber von den beiden Feldern, die sich am weitesten links und (falls es auch hier mehrere Möglichkeiten geben sollte) am weitesten oben befinden. Achten Sie also besonders bei Einbahnstrecken darauf, daß die Zielfelder (die in diesem Fall auch ein weiteres Startfeld benötigen) nicht näher zur linken oberen Ecke liegen, als die eigentlichen Startfelder. Der Start erfolgt sonst vom Ziel aus.

Bouncing Balls kann selbstverständlich auch vom CLI gestartet werden. Hierzu wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem die Programmdateien untergebracht wurden und starten das Programm entweder mit dem Befehl `start` worauf die Kontrollleiste erscheint, oder durch den Befehl `Bouncing Balls`.

Die verschiedenen Einstellungen werden an diesen Befehl als Parameter angehängt:

»noedit«: entspricht der Einstellung »Editor off«
Mit »joy« wählen Sie den Joystick als Eingabegerät für Port 0.

Den 3D-Modi entsprechen die Parameter »columnsolid«, »extersolid«, »spacesolid«, »bottomsolid«, »simplesolid«.

(Horst Mitmansgruber/ms)

SPHAX

Schiebung!

Immer sind die anderen die Stärkeren, und wieder einmal sind Sie weggeputzt. Das grenzt an Schiebung.

von Andreas Elvers

Dabei sieht die Sache anfangs simpel aus. Ihre Aufgabe besteht darin, die Kugeln Ihres Gegners vom Spielfeld zu räumen, indem Sie sie einfach hinausschieben. Sie versuchen, mit Gruppen Ihrer Spielsteine schwächere Gruppen des Gegners abzurängen und damit auszulöschen bis Ihr Gegner nur mehr einen einzigen Stein besitzt. Allerdings wird Ihr Gegner nicht nur versuchen, das gleiche mit Ihren Steinen zu tun, son-

Steine finden Sie für jede Farbe am rechten Bildschirmrand angeben. Es wird immer abwechselnd gezogen, und die Informationszeile am oberen Rand des Bildschirms zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist.

Sie haben die Möglichkeit, einen Zug zu machen, indem Sie entweder eine einzelne Kugel auf ein freies benachbartes Feld ziehen, oder aber Sie verschieben eine Gruppe von mehreren Kugeln in eine gewünschte Richtung. Auch hier kann jeweils nur um ein Feld vorgerückt werden. Als Gruppe werden zwei oder mehr Steine eines Spielers verstanden, die entweder horizontal oder diagonal ohne Unterbrechung in einer Linie nebeneinander liegen. Die mögliche Stärke einer Gruppe hängt von der

und damit schlagkräftigere Gruppen zu formieren. Starke Gruppen können schwächere vor sich her treiben und aus dem Spielfeld befördern. Es gilt also, Gruppen mit mehreren Elementen zu bilden und diese Gruppen in Richtung Gegner in Bewegung zu setzen. Schließlich schieben Sie Kugeln des Gegners an den Rand des Spielfelds und darüber hinaus. Damit sind diese Steine für den Gegner verloren und verschwinden, am rechten Bildschirmrand wird der Stand der Spielsteine aktualisiert.

Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden Spieler nur mehr eine einzige Kugel besitzt. Er kann damit keine sinnvollen Aktionen mehr ausführen.

Den Gegner einfach abschieben

Die zu schiebende Gruppe darf im Prinzip beliebig groß sein. Die einzige Bedingung: die Anzahl der Kugeln in dieser Gruppe muß kleiner sein als die Anzahl der Kugeln in der Angreifer-Gruppe. Sie haben sogar prinzipiell die Möglichkeit, Ihre eigenen Steine zu verschieben. Allerdings hat ein Zug dieser Art meist nur sehr wenig Sinn.

Ein einzelner Stein wird auf ein benachbartes Feld bewegt, indem Sie die betreffende Kugel anklicken und damit markieren. Schließlich klicken Sie auf das gewünschte Zielfeld. Dieses darf nicht besetzt sein. Die Kugel rollt von einer Vertiefung in die nächste.

Für den Zug mit einer Gruppe sind mehrere Schritte nötig. Die Bewegung von Gruppen kann generell nur in der Verlängerung jener Richtung erfolgen, in der ihre Elemente angeordnet sind. Sie können also Gruppen nicht parallel verschieben. Als erstes klicken Sie auf die hinterste Kugel der Reihe, die Sie markieren möchten. Dann wählen Sie das vorderste Element. Die übrigen Steine zwischen diesen beiden werden nun ebenfalls markiert, also weiß umrandet dargestellt (siehe Bild 5). Schließlich klicken Sie auf das Feld vor der ersten Kugel der Gruppe. Daraufhin wird die gesamte Gruppe um ein Feld nach vorn gerückt.

Bitte beachten Sie, daß Sie die Reihenfolge beim Markieren der Elemente einer Gruppe einhalten.



5 Das Spielbrett von SPHAX besteht aus einem sechseckigen Areal von Vertiefungen, in denen die Kugeln der Spieler angeordnet sind.

dern er wird vor allem auch alles daransetzen, Ihre Gruppen zu durchbrechen und sie dadurch zu spalten und zu schwächen. Und plötzlich wird »SPHAX« ein äußerst komplexes Strategiespiel, bei dem eine Menge vorausgeplant werden muß.

Starten Sie SPHAX von der SPIELE-DISC-Oberfläche oder der Workbench. Nach einer kurzen Ladezeit erscheint das Titelfenster. Mit einem Klick der linken Maustaste geht's los.

Vor sich sehen Sie nun das Spielbrett mit einem sechseckigen Areal von Vertiefungen, auf dem rote und grüne Kugeln einander gegenüber angeordnet sind. Jeder der beiden Spieler zieht mit vierzehn Kugeln, die einzeln oder in Gruppen bewegt werden können. Die Anzahl der

Anzahl der Kugeln ab, die sich in einer Reihe befinden.

Das wesentliche Spielelement von SPHAX ist das Ziehen mit diesen Gruppen, denn Kugeln des Gegners lassen sich nur von Gruppen bewegen. Ein einzelner Stein kann lediglich auf unbesetzte, benachbarte Felder gezogen werden, er ist nicht in der Lage, Steine des Gegners zu verschieben und damit aus dem Spielfeld zu drängen. Züge mit einzelnen Kugeln dienen daher nur dem einen Zweck, größere

Die SPIELE-DISC wird mit einer besonders komfortablen Benutzeroberfläche geliefert. Von dieser können Sie die Programme starten, auf eigene Disketten kopieren und die Anleitung dazu lesen. Bei der Oberfläche wurde besonders auf die Benutzerfreundlichkeit geachtet. Sie können alle Funktionen mit der Maus oder über die Tastatur bedienen. Wer einen Drucker besitzt, erhält das Know-how auch schwarz auf weiß.

Zum Start schalten Sie Ihren Rechner aus und wieder ein oder lösen mit <Ctrl Commodore Amiga> (bzw. <Ctrl Amiga Amiga>) einen Reset aus. Legen Sie anschließend die SPIELE-DISC in das interne (beim Amiga 2000 in das rechte) Laufwerk, wenn der Computer die Workbench verlangt.

WICHTIGE UND ERSTE SCHRITTE

Wenige Sekunden später erscheint eine Meldung. In der Zwischenzeit wird die SPIELE-DISC geladen. Warten Sie solange, bis das Licht an Ihrem Laufwerk erlischt. Bevor Sie das erste Mal mit der SPIELE-DISC arbeiten, fertigen Sie sich auf der Workbench eine Arbeitskopie an und geben ihr den Namen »SPIELE-DISC«. Sie wissen nicht, wie man das macht? Unter »So kopieren Sie die SPIELE-DISC komplett« finden Sie eine genaue Beschreibung zu diesem Vorgang.

Gehen Sie sorgfältig mit Ihren Disketten um. Das gilt insbesondere für Ihre Originaldiskette. Öffnen Sie den kleinen Metallschieber nie von Hand und vermeiden Sie es, die darin befindliche Magnetscheibe zu berühren. Disketten sollen vor Schmutz, Staub, Flüssigkeit und großer Hitze einwirkung geschützt sein. Im schlimmsten Fall können sonst alle darauf befindlichen Daten für immer verloren sein!

Nach dem Laden befinden Sie sich in der Oberfläche der SPIELE-DISC. Hier steuert man die Operationen mit der Maus oder der Tastatur. In der Mitte des Bildschirms sind die Programme der Diskette angezeigt. Rechts und links davon finden Sie die Symbole für die aktiven Geräte wie Diskettenlaufwerk und Festplatte. Beim Booten von der SPIELE-DISC ist stets eine RAM-Disk vorhanden. Ein Druck auf die rechte Maustaste und Sie sehen die Namen der eingelegten Diskette(n). Die SPIELE-DISC selbst erscheint jedoch nicht in der Anzeige.

Weiterhin befinden sich auf dem Bildschirm die Knöpfe (Gadgets) »Ende«, »Hilfe«, »Ze-

So funktioniert



6 Mit dieser Oberfläche können Sie die Programme leicht starten.

gen« und »Drucken«. Mit der linken Maustaste wählen Sie die einzelnen Funktionen an. Im Info-Fenster (unten auf dem Bildschirm) erscheinen Informationen über die angewählte Funktion oder das momentan angeklickte Programm.

In der Mitte des Bildschirms werden alle Programme der SPIELE-DISC angezeigt. Durch Anklicken mit der linken Maustaste oder mit Hilfe der Cursor-Tasten wählt man das gewünsch-

te Programm. Es erscheint dann grau unterlegt. Ein kurzer Text im Info-Fenster gibt erste Informationen. Wählen Sie zunächst das gewünschte Programm. Durch einen Doppelklick auf den Programmnamen oder durch <Return> wird es gestartet. Beenden können Sie die Programme auf der SPIELE-DISC entweder durch Betätigen der ESC-Taste oder durch Schließen ihres Fensters.

Manchmal gibt es auch einen

UND WENN'S

IMMER NOCH

NICHT KLAPPT...

... können Sie die Hotline zu bestimmten Zeiten telefonisch erreichen. Jeden Montag gibt sie von 16 bis 18 Uhr Auskunft zum Thema SPIELE-DISC.

Bitte wählen Sie dazu folgende Telefonnummer: 089/854 24 12.

Zu anderen Zeiten ist ein Anrufbeantworter eingeschlossen, auf dem Sie eine kurze Beschreibung Ihres Problems und Ihre Telefonnummer hinterlassen.

Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an folgende Adresse:

SPIELE-DISC
Postlagernd
8032 Gräfelting

Teilen Sie uns bei Schwierigkeiten bitte immer Ihre Gerätekonfiguration mit:

Amiga 500, 1000 oder 2000, die Größe Ihres Speichers (in KByte), Art der Speichererweiterung, Anzahl und Art der Laufwerke sowie die Kickstart-Version (z.B. 1.2 oder 1.3).

SO KOPIEREN SIE DIE SPIELE-DISC KOMPLETT

Um eine Arbeitskopie von der SPIELE-DISC zu machen, klicken Sie mit der Maus auf »Ende« (links oben am Bildschirm). Jetzt sehen Sie die normale Workbench-Anzeige.

Zum Kopieren der SPIELE-DISC benötigen Sie eine Diskette, die nicht schreibgeschützt ist. Achten Sie also darauf, daß der kleine Plastikschieber Ihrer Diskette das Schreibschutzloch verdeckt. Die Original-SPIELE-DISC sollte unbedingt schreibgeschützt sein! Nun können Sie mit dem Kopieren beginnen.

Klicken Sie auf das SPIELE-DISC-Symbol. Es hat nun einen weißen Hintergrund. Jetzt wählen Sie mit der Maus aus dem »Workbench«-Menü die Funktion »Duplicate«.

Nach einigen Sekunden erscheint die Aufforderung »Put SOURCE disk (FROM disk) in drive df0:«. Sie werden aufgefordert, die Queldiskette in das interne Laufwerk zu legen. Da die SPIELE-DISC bereits dort liegt, klicken Sie auf »Continue«, und der Kopiervorgang beginnt.

Nach einiger Zeit erscheint der Text »Put SPIELE-DISC (TO Disk) in drive df0:«.

Legen Sie nun statt der SPIELE-DISC die Zieldiskette ein und aktivieren per Maus »Continue«. Nach einer weiteren Wartezeit erfolgt wieder die Frage nach der Queldiskette und so weiter. Folgen Sie den Aufforderungen des Amiga, bis »Disk Copy finished« erscheint. Jetzt ist die Kopie

fertig, das SPIELE-DISC-Symbol erscheint zweimal auf dem Bildschirm.

Klicken Sie auf das Symbol, unter dem »copy of SPIELE-DISC« steht. Nun rufen Sie aus dem Workbench-Menü die Funktion »Rename« auf. Es erscheint eine Textbox auf dem Bildschirm, in der Sie das »copy of« löschen und nur SPIELE-DISC stehenlassen. Entfernen Sie alle Leerzeichen vor dem Wort »SPIELE-DISC«! Jetzt starten Sie die Kopie der SPIELE-DISC mit dem »Drei-Finger-Griff« <Ctrl Commodore Amiga> bzw. <Ctrl Amiga Amiga>.

Verwenden Sie bitte immer nur diese Kopie um zu vermeiden, daß Sie Ihre SPIELE-DISC durch Beschädigung verlieren.

die SPIELE-DISC

extra Menüpunkt. Danach erscheint wieder die SPIELE-DISC. Anschließend können Sie ein anderes Programm starten.

Haben Sie die Programme auf Ihre eigene Diskette oder Harddisk kopiert (siehe »Kopieren eines Programms«), werden Sie dort von der Workbench oder vom CLI gestartet.

Wenn Sie das Feld »Zeigen« mit der linken Maustaste anklicken oder die Tasten <Shift Help> betätigen, erscheint die Dokumentation des ausgewählten Programms. Sie kann mit den Cursor-Tasten, der Maus oder den Icons »Vorwärts« und »Rückwärts« zeilen- bzw. seitenweise gerollt werden. Das Ende des Textes erreichen Sie mit »Textende« und den Anfang mit »Textanfang«.

Drücken läßt sich entweder die angezeigte Seite oder der gesamte Text. Achten Sie unbedingt darauf, daß Ihr Drucker betriebsbereit ist, da es ansonsten sehr lange dauert, bis eine Fehlermeldung vom Computer ausgegeben wird. Zurück zum Hauptmenü kommen Sie mit »Ende«. Wird im Hauptmenü der SPIELE-DISC das Feld »Drucken« angeklickt oder die Tastenkombination <Ctrl Help> betätigt, erfolgt ein Ausdruck der gesamten Anleitung des von Ihnen gewählten Programms.

Mit der SPIELE-DISC können

Sie die einzelnen Programme auf Disketten und Geräte Ihrer Wahl kopieren, oder Sie starten direkt von der SPIELE-DISC.

Achten Sie beim Kopieren immer darauf, daß Sie formatierte Disketten verwenden. Haben Sie keine zur Hand oder Sie sind sich nicht mehr sicher, welche Diskette in Ihrem Laufwerk liegt, so verlassen Sie mit »Ende« die SPIELE-DISC.

KOPIEREN EINES PROGRAMMS

Sie befinden sich dann auf der Workbench und können dort eine Diskette formatieren bzw. feststellen, um welche Diskette es sich bei den eingelegten handelt. Um die Oberfläche wieder zu starten, machen Sie zuerst einen Doppelklick auf das SPIELE-DISC-Symbol. Mit einem Klick auf das Markt&Technik-Symbol gelangen Sie wieder in die SPIELE-DISC.

Zum Kopieren wählen Sie einfach das gewünschte Programm durch Anklicken oder mit Hilfe der Cursor-Tasten an. Der Mauszeiger wird nun zur Faust. Klicken Sie damit auf das Zielgerät oder auf die Zieldiskette. Die verfügbaren Geräte bzw. Disketten werden durch Symbole am Bildschirm angezeigt. Mit der rechten Maustaste schalten Sie

zwischen logischen Disketten und physikalischen Geräten um. Nach dem Anklicken liest die SPIELE-DISC zunächst alle benötigten Dateien ein und schreibt sie danach auf die Zieldiskette bzw. Festplatte. Dies nimmt einige Zeit in Anspruch, je nach Programmgröße werden bis zu zwölf Minuten (für extrem lange Programme) benötigt. Nach dem Kopieren gibt die SPIELE-DISC eine Erfolgs- oder Fehlermeldung aus. Vorsicht: Wenn Sie ein Gerät als Ziel anklicken, kopiert die SPIELE-DISC das gewünschte Programm auf die Diskette, die sich zum Zeitpunkt des Anklickens im Gerät befindet! Achten Sie also darauf, rechtzeitig die richtige Diskette einzulegen und benutzen Sie nur eine Sicherheitskopie Ihrer SPIELE-DISC.

Natürlich funktioniert diese Methode auch mit einem Diskettenlaufwerk. Legen Sie dazu zunächst die formatierte Zieldiskette in Ihr Laufwerk. Wählen Sie

anschließend das gewünschte Programm und kopieren Sie es durch Anklicken auf Ihr Laufwerk. Beim Kopiervorgang verlangt der Amiga ab und zu einen Diskettenwechsel, was er durch eine Systemmeldung anzeigt. Achten Sie darauf, daß Sie nicht Ziel- mit der Quelldiskette vertauschen. Schützen Sie Ihre Originaldiskette vor unbeabsichtigtem Löschen (siehe »Achtung«).

Ein Klick auf das Hilfefeld zeigt auf dem Bildschirm eine kurze Anleitung zur SPIELE-DISC. Durch einen Klick auf »Ende« verlassen Sie die SPIELE-DISC und sehen kurz danach die Workbench.

Axel Pretzsch/Andreas Lietz/ag

HOTLINE
TELEFON:
089/854-
2412

Achtung

Generell gilt: Bevor Sie die SPIELE-DISC verwenden, erstellen Sie eine Sicherheitskopie, und aktivieren Sie ggf. den Schreibschutz der Diskette.

Dazu halten Sie die SPIELE-DISC so, daß Sie die Aufschrift lesen können. In der rechten oberen Ecke sehen Sie jetzt ein schwarzes Quadrat – ein kleiner Schieber aus Plastik. Dieser muß, damit die Diskette schreibgeschützt ist, von hinten mit dem Fingernagel nach oben geschoben werden. Wenn alles geklappt hat, können Sie durch ein kleines Loch in der Ecke der Diskette hindurchsehen.

WICHTIGE HINWEISE ZUR SPIELE-DISC 3

1. Bouncing-Balls

funktioniert nur einwandfrei, wenn der Schreibschutz der Diskette deaktiviert ist. Bouncing-Balls läuft auch auf Amigas mit 512 KByte Hauptspeicher, wenn Sie das Programm von der Workbench bzw. vom CLI aus starten.

2. Sphax

Es kann vorkommen, daß sich Sphax nicht von der Oberfläche der SPIELE-DISC starten läßt. Starten Sie in diesem Fall neu und versuchen Sie es von der Workbench aus!

Wollen Sie Sphax von der Oberfläche der SPIELE-DISC starten, muß der Schreibschutz der Dis-

kette deaktiviert werden.

Wollen Sie Sphax vom CLI aus starten, erfolgt dies mit:
cd SPIELE-DISC:Sphax
glabasro sphax

Nach Beenden von Sphax erscheint ein kleines Fenster mit der Bezeichnung »Programmende«. Drücken Sie <Return>, beim daraufhin erscheinenden Datei-Requester klicken Sie auf »Cancel«.

Sphax benötigt die Zeichensätze, die sich im Verzeichnis »Fonts« der SPIELE-DISC befinden. Kopieren Sie also, falls nötig, diese Zeichensätze mit copy SPIELE-DISC:fonts? Laufwerk:fonts

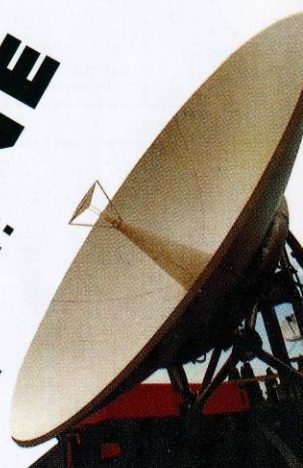
auf das Medium »Laufwerk«.

3. Mädn/Nim

Zum Start von der Workbench benötigen diese Spiele das File »IconX«. Wenn Sie Mädn oder Nim auf ein anderes Medium kopieren, muß sich dieses File im Ordner »c« der Bootdisk befinden. Sollte das nicht der Fall sein, müssen sie IconX mit copy SPIELE-DISC:c/IconX Laufwerk:c

kopieren, wobei »Laufwerk« Ihre Bootdiskette bezeichnet.

Nim läuft auch auf Amigas mit nur 512 KByte Hauptspeicher, wenn Sie das Programm von der Workbench bzw. vom CLI aus starten.



Haben Sie z.B. zuerst die erste und erst dann die letzte Kugel markiert und klicken Sie letztendlich ins Zielfeld, teilt Ihnen die Informationszeile am oberen Bildschirmrand mit, daß Sie auf die falsche Richtung peilen. In diesem Fall wählen Sie den Schalter »ZURÜCK« am linken Rand des Bildschirms. Damit wird die Markierung wieder gelöscht, und Sie können die Gruppe in der richtigen Reihenfolge – zuerst das letzte, dann das erste Element, schließlich das Zielfeld – auswählen. Sie werden bemerkt haben, daß die Wahl des Zielfeldes eigentlich redundant (und als solche eine Art Sicherheitsabfrage) ist. Mit der Reihenfolge der Markierung ist bereits festgelegt, wohin sich die Gruppe bewegen soll. Allerdings haben Sie auf diese Weise die Möglichkeit, eine Markierung rechtzeitig wieder zu löschen und damit Fehler zu vermeiden.

Das Recht des Stärkeren

Für Gruppen gilt, daß das Zielfeld nicht unbedingt unbesetzt sein muß. Sollten sich eine oder mehrere gegnerische Kugeln auf dem Feld bzw. in dessen Verlängerung befinden, werden sie vor der Gruppe hergeschoben, falls die schiebende Gruppe die größere Anzahl an Kugeln enthält.

Mit »ZURÜCK« können also falsche Markierungen wieder gelöscht und Fehler rückgängig gemacht werden. Haben Sie aber einmal einen gültigen Zug gemacht, kann er nicht mehr korrigiert werden.

Wählen Sie den Schalter »OPTIONEN«, erscheint das Menü »Optionen 1«, in dem Sie unter anderem die Anzahl der Spieler festlegen können. Es ist auch möglich, zu dritt gegeneinander zu spielen. Bei dieser Version befinden sich folglich nochmals vierzehn Kugeln mehr auf dem Brett (siehe Bild 6). Es wird also eng, und ein taktisch gutes Spiel erfordert einiges an Konzentration.

Mit »SPEICHERN« wird der aktuelle Spielstand auf Diskette gesichert und kann mit dem

Menüpunkt »LADEN« wieder aufgerufen werden.

Sollten Sie einmal zu dem Schluß kommen, Sie hätten alles versucht und keine Chance mehr, oder können keinen Zug mehr machen, weil Ihr Gegner Sie eingeschlossen hat, wählen Sie die Funktion »AUFGEBEN«. Alle Steine werden dann vom Spielfeld entfernt.

wendung des Joysticks durch Drücken des Feuerknopfs.

Der »Spielefeld-Editor« ermöglicht Ihnen, eine frei erfundene Spielsituation aufzubauen. Haben Sie diesen Menüpunkt gewählt, werden alle Kugeln vom Spielbrett entfernt. Sie können nun sämtliche Elemente nach Ihrem Wunsch auf das Spielbrett verteilen. Mit einem Klick auf eine



6 Bei Drei Spielern sind die Ausweichmöglichkeiten bereits sehr begrenzt. Hier bedarf es guter Strategie, um die Kontrolle halten zu können.

Nach Wahl des Menüpunktes »MEHR« erscheint ein weiteres Menü »Optionen 2«, in dem einige Parameter für das Spiel eingestellt werden können:

Schwitzen in der Blitz-Version

Die »BLITZ-Version« bringt einigen Pep ins Spiel. Bei dieser Variante legen Sie eine bestimmte Zeit fest, die für einen Zug benötigt werden darf. Diese Zeit kann zwischen einer Minute und fünfzehn Sekunden betragen und wird rechts unten eingeblendet. Sollten Sie in dieser Frist keinen gültigen Zug gemacht haben, verfällt Ihr Anrecht, und Ihr Gegner darf weitermachen.

Gerade wenn Sie zu dritt spielen, ist es äußerst praktisch, wenn ein zweites Eingabegerät verwendet werden kann. Über den Menüpunkt »Mouse/Joystick« geben Sie für jeden Spieler bzw. Farbe an, ob er die Eingaben normal, also mit der Maus, oder aber über den Joystick in Port 2 vornimmt. So wird auf diese Weise der gleiche Mauszeiger je nach Spieler und Reihenfolge abwechselnd mit einem dieser Geräte bewegt. Die Auswahl der Kugeln erfolgt bei Ver-

der drei Kugeln am rechten Rand des Bildschirms wählen Sie die gewünschte Farbe aus. Ein Klick auf ein Feld des Spielbrettes platziert eine Kugel der entsprechenden Farbe in der gewählten Vertiefung. Um sie wieder zu entfernen, setzen Sie einfach erneut eine Kugel der gleichen Farbe an diese Stelle.

Haben Sie das Spielfeld aufgebaut, wählen Sie »OK« in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. In der Informationszeile werden Sie schließlich gefragt, welche Farbe den ersten Zug ausführen soll. Klicken Sie als Antwort wieder auf eine der drei Kugeln am rechten Bildschirmrand oder auf eine Kugel der gewünschten Farbe im Spielbrett. Damit starten Sie das Spiel.

Mit der Wahl von »QUIT« beenden Sie das Spiel und kehren auf die Workbench zurück. Dort erscheint ein kleines Fenster. Bestätigen Sie das Programmende mit einem Klick auf »Return«.

Mit dem Menüpunkt »Zurück!« kehren Sie auf das Spielbrett zurück und können mit den neuen Einstellungen fortfahren.

(Horst Mitmansgruber/ms)

IMPRESSUM

Verleger: Carl-Franz von Quadt,

Ottmar Weber

Chefredakteur: Albert Absmeier

verantwortlich für den redaktionellen Teil

Redaktion: Michael Schmittner (ms)

Koordination: Jan Ippen, Axel

Pretzsch, Felix Röscheisen, Martin

Jobst, Horst Mitmansgruber (alle IPV

GmbH)

Redaktionsassistenten: Catharina

Winter, Helga Weber

Telefax: 089/4613-433

Programmeinsendungen: Manus-

kripte und Programme werden gerne

von der Redaktion angenommen. Sie

müssen frei sein von flechtigen Dittler.

Sollten sie auch an anderer Stelle zur

Veröffentlichung oder gewerblichen

Nutzung angeboten worden sein, muß

das angegeben werden. Mit der Ein-

sendung von Manuskripten und Listings

gibt der Verfasser die Zustimmung zum

Abdruck in von der Markt & Technik Ver-

lag AG herausgegebenen Publikationen

und zur Vervielfältigung der Programmi-

ng auf Datenträger. Honorare nach

Vereinbarung. Für unverlangt einge-

sandte Manuskripte und Listings wird

keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höller

Herausgeber: Jan Ippen, Axel

Pretzsch

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred

Gindler

Operation Manager: Michael

Koeppel

Layout: IPV GmbH

Titelgestaltung: Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Philipp Schiele

(399) - verantwortlich für die Anzeigen

Telefax: 089/4613-775

Anzeigenverwaltung und Dispo-

sition: Benno Gaab

Vertrieb Handelsauflage: MZY

Modern Zeitschriftenvertrieb, 8057

Eching

Bezugsmöglichkeiten: Markt &

Technik Leserservice, CSJ Postfach

140220, 8000 München 5, Bestellungen

nimmt der Verlag entgegen.

Verkaufspreis: Die Einzelausgabe

kostet DM 19,80.

Druck: Druck- und Verlagshaus Alois

Erdl Verlag KG, Gabelsberger Straße 4-

6, 8223 Trostberg

Urheberrecht: Alle erschienenen

Beiträge sind urheberrechtlich

geschützt. Alle Rechte, auch Überset-

zungen, vorbehalten. Reproduktionen,

gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikro-

film oder Erfassung in Datenverarbei-

tungsanlagen, nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages. Aus der

Veröffentlichung kann nicht geschlos-

sen werden, daß die beschriebenen

Lösungen oder verwendeten Bezeich-

nungen frei von gewerblichen Schutz-

rechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in diesem

Heft unzutreffende Informationen oder in

veröffentlichten Programmen Fehler ent-

halten sein sollten, kommt eine Haftung

nur bei grober Fahrlässigkeit des Verla-

ges oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

©1992 Markt & Technik Verlags

Aktiengesellschaft und IPV

GmbH

Vorstand: Ottmar Weber (Vors.),

Bernd Balzer, Dr. Rainer Döll, Lutz

Glandt

Anschrift für Verlag, Redaktion,

Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen: Markt

& Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei

München, Telefon 089/4613-0, Telex 5

22 052, Telefax 089/4613-100

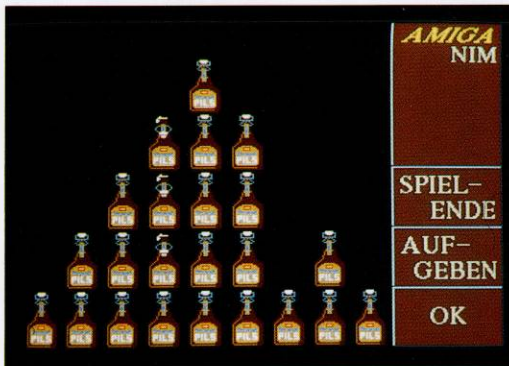
Ein hochprozentiger Streit mit einem alten Säufer um einen Stapel Bier. Gibt es etwas Schöneres, als sich einen hinter die Binde zu gießen? Gierig wird um die letzte Flasche gekämpft. Wer verträgt mehr?

von Peter Rohde

Starten Sie »NIM« (dt. nimm!) in schwer alkoholisiertem Zustand bzw. Akronym für **N**ie und **n**immer **M**alzbier) von der SPIELE-DISC-Oberfläche oder von der Workbench. Nach kurzer Ladezeit tut sich eine wahre Pracht vor Ihren Augen auf. Ein Pyramide von fünfundzwanzig Flaschen Pils, die es zu vernichten gilt. Allerdings sind Sie nicht allein im Keller. Noch einer will seinen Anteil, Sie müssen teilen. So treffen Sie die Übereinkunft, daß jeder abwechselnd zu seinem Zug kommt. Es steht Ihnen frei, auch mehrere Flaschen auf einmal zu kapfen. Ein Auflage besteht aber in der Bestimmung, Flaschen immer nur von oben nach unten bzw. nur

NIM

Ordentliche Flaschen



7 Sie wetteifern um eine riesige Pyramide von Pils gegen einen erfahrenen Säufer.

aus einer einzigen Spalte der Pyramide trinken zu dürfen. So belauern Sie sich gegenseitig und überlegen fieberhaft, wie Sie

es drehen können, daß die allerletzte und damit schmackhafteste Flasche Ihnen zufällt. Und Ihr Gegner ist gerissen. Er verträgt

allerhand und läßt sich nicht aus der Ruhe bringen.

Bei mehreren Spielen fällt der erste Zug immer abwechselnd dem Amiga bzw. Ihnen zu. Damit sind die Chancen gleich verteilt. Eine Flasche wird mit einem Klick der linken Maustaste gekappt. Der Verschluß springt auf. Nun bestätigen Sie mit einem Klick auf »OK« in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, worauf die Flasche geleert wird und auf dem Müll landet.

Es können nur Flaschen geöffnet werden, die oben frei stehen, sonst würde natürlich die Pyramide zusammenstürzen. Möchten Sie mehrere Flaschen in einem Zug vertilgen, klicken Sie die sie der Reihe nach – beginnend mit der obersten, freistehenden – an und bestätigen Sie dann wieder mit »OK« (siehe Bild). Sie werden schnell feststellen, daß es raffinierter Taktik bedarf, einen alten Trinker zu überlisten. Aber vielleicht haben Sie ja Erfahrung.

Sollten Sie feststellen, daß Sie keine Chance mehr haben, haben Sie die Möglichkeit, die Frustration Ihrer Niederlage abzukürzen. Wählen Sie »Aufgeben« und starten Sie einen neuen Versuch. Mit »Spielende« beenden Sie NIM und kehren auf die Workbench zurück.

(Horst Mitmansgruber/ms)

Endlich ist es für den Amiga da: MÄDN, ein Spiel, dessen Klasse Sie bald schätzen gelernt haben werden. Als solches darf es in Ihrem Spielerepertoire nicht fehlen.

von Peter Rohde

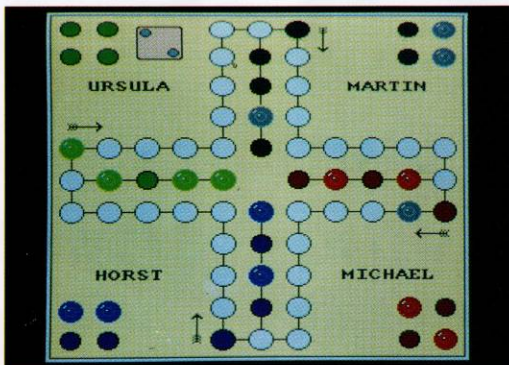
Starten Sie »MÄDN« von der SPIELE-DISC-Oberfläche oder über die Workbench. Nach kurzer Ladezeit erscheint das Spielfeld mit der Info-Meldung.

»MÄDN« kann mit bis zu vier Kontrahenden gespielt werden. Zu Beginn werden Sie aufgefordert, die Namen der Mitspieler einzugeben, wobei der Amiga fehlende Spieler ersetzen kann. Geben Sie dazu »AMIGA« als Spielernamen an.

Das Prinzip ist bekannt. Jeder hat die Aufgabe, die Kegel seiner Farbe möglichst schnell in den eigenen Stall zu ziehen. Ihre Gegner können Ihnen aber das Leben gewaltig schwer machen. Sollte ein Gegner auf dem Feld eines Ihrer Kegel zu stehen kom-

MÄDN

Ein alter Meister



8 So sieht der Spielplan aus, auf dem Sie mit bis zu vier Mitspielern wetteifern können.

men, wandern Sie zurück in Ihr Wartefeld und müssen die Runde mit diesem Kegel von neuem beginnen. Wenn der letzte der vier Spieler seine Kegel in den Stall gezogen hat: Game over!

Die gewürfelte Augenzahl eines Spielers erscheint immer neben seinem Wartefeld. Ein Kegel kann nur mit einer Sechszins Rennen gebracht werden.

Erst dann darf er aufs Startfeld gezogen werden, von wo die Runde in Richtung Pfeil gestartet wird. Haben Sie keinen Ihrer Kegel im Rennen, mit dem Sie einen Zug machen könnten, dürfen Sie bis zu dreimal hinterein-

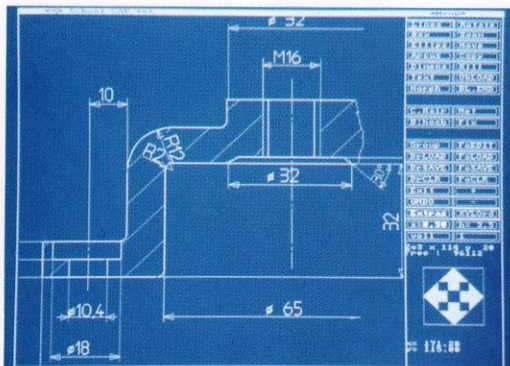
ander würfeln, um eine Sechsz zu erzielen. Ein neuer Wurf wird mit einem Klick gestartet. Sind Sie schließlich erfolgreich, klicken Sie auf einen Ihrer Kegel im Wartefeld. Er wird aufs Startfeld gesetzt, und Sie würfeln ein zweites Mal. Mit einer Sechsz darf immer nochmals gewürfelt werden. Nun muß mit dieser zweiten Augenzahl vom Startfeld weggezogen werden, da Sie sonst Ihre eigenen Kegel beim Starten behindern würden. Klicken Sie dazu auf den entsprechenden Kegel. Er wird um die gewürfelte Augenzahl nach vorne bewegt. Nur der letzte der vier Kegel darf auf dem Startfeld verbleiben.

Möchten Sie das Spiel vorzeitig abbrechen oder ein neues Spiel beginnen, drücken Sie die ESC-Taste. Nachdem der aktuelle Spieler seinen Zug beendet hat, erscheint ein Fenster, in dem Sie die gewünschte Option auswählen können.

(Horst Mitmansgruber/ms)

SCHOOL CAD plus:

- Über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen
- **Neu:** Gesamtübersicht, 8 verschiedene Ebenen und Fill-Funktion
- 7 Zeichensätze und 8 Bibliotheken – von Architektur über Elektrotechnik bis DTP
- Mit 50 Seiten Handbuch (CAD-Kurs und Zeichentips)



**Zum Super-Subskriptions-Preis:
Wer jetzt bestellt, spart bares Geld!**

Bei Einsendung bis zum 1. April 1992 nur 35,-
DM danach 49,- DM!

Benutzen Sie zur Bestellung die
nebenstehende Bestellkarte!

SPIELE-DISC 4:

Profi-Spiel zum Sonder- preis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für Spiele-Disc-Käufer gibt's auf Ausgabe 4 einen Original-Knüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Außerdem: Drei Knobel-Spiele als Beigabe.

Die Spiele-Disc 4 finden Sie ab Anfang Juni an Ihrem Kiosk.

QUASAR

die Revolution unter den
Breakout-Varianten



- steuern Sie vier Schläger gleichzeitig
- super-neues »Ballgefühl«
- sensationeller 2-Spieler-Modus
- 30 Level und ausführliches Handbuch
- eingebauter Leveleditor mit weiteren 210 generierbaren Leveln
- Highscore-Wettbewerb
- bis 1. Mai 1992 29,- DM, danach 39,- DM

Bestellen Sie mit
nebenstehender Bestellkarte!

Der Software- Knüller:

3 POWERDISCS FÜR 2!

**Wer zwei unserer Dauerbrenner bestellt,
bekommt den dritten kostenlos dazu!**

POWER-DISC 1 (Textverarbeitung Words of Art)
POWER-DISC 2 (Malprogramm Designer's Pencil)
POWER-DISC 3 (Datenbanksystem Earl)
POWER-DISC 4 (Animationsprg. Video Designer)
POWER-DISC 5 (Synthesizer Musical Enlightenment)
POWER-DISC 6 (Konstruktionsprg. School-CAD)
EXTRA POWER (50 Instrumente und 5 Songs für den TME Synthesizer)
SPIELE DISC 1 (Actionspiel Master Mage)
SCHOOL-CAD plus (CAD-Programm)
QUASAR (Breakout-Spiel mit vier Schlägern)

Absender:

.....
.....
.....

Hiermit bestelle ich zur Lieferung per Nachnahme:

- ☐ Stück POWER-DISC 1
☐ Stück POWER-DISC 2
☐ Stück POWER-DISC 3
☐ Stück POWER-DISC 4
☐ Stück POWER-DISC 5
☐ Stück POWER-DISC 6

☐ Stück EXTRA POWER

☐ Stück SPIELE-DISC 1

☐ Stück SCHOOL CAD plus

☐ Stück QUASAR

Jede einzelne Diskette (POWER-, EXTRA- oder SPIELE-DISC) kostet 19,80 DM. Im Superangebot sind drei Disketten zum Gesamtpreis von 39,- DM (statt 59,- DM) erhältlich (solange Vorrat reicht). SCHOOL-CAD plus bis 1. Mai 1992 für 35,- DM, danach für 49,- DM. QUASAR bis 1. Mai 1992 für 29,- DM, danach für 39,- DM.

Preise zzgl. Versandkosten

Bitte
freimachen

Postkarte

Ippen&Pretzsch Verlags GmbH
Pressehaus
Bayerstraße 57
8000 München 2



Das finden Sie auf der

AMIGA

SPIELE DISC

Bouncing Balls

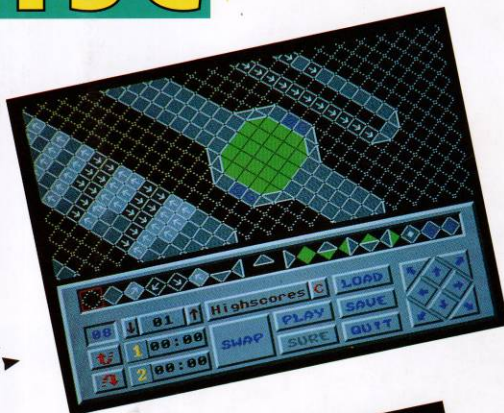
Der Mega-Kugel-Spaß

Zwei Spieler donnern mit ihren Kugeln durch dreidimensionale Landschaften. Wer dreht in der vorgegebenen Zeit die meisten Runden? Bouncing-Balls bietet professionelle Features wie Split-Screen (geteilter Bildschirm: jeder Spieler sieht die Landschaft aus seiner Perspektive) oder Level-Editor sowie viele Einstellungsmöglichkeiten (Beschleunigung, Reibung, Schub der Kugeln etc.) und rasend schnelle Grafik.

Bouncing Balls, das ist absoluter Kugelspaß für ein oder zwei Spieler!

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

Amiga mit 1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk, Kickstart 1.2 oder 1.3, 1 oder 2 Joysticks. ▶



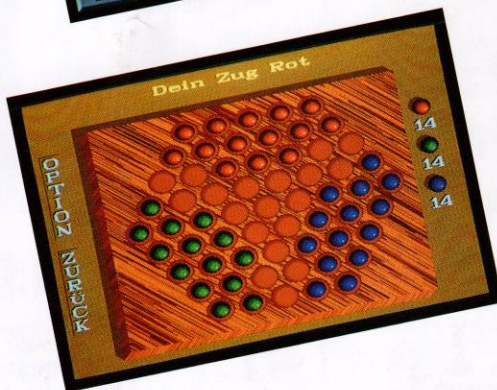
Sphax

Schiebung

Ein Denkspiel der neuen Dimension. Bis zu drei Spieler versuchen, die Murmeln des Gegners vom Spielbrett zu schieben. Nur wer starke Formationen bildet, hat eine Chance. Ein fesselndes Gesellschaftspiel mit schöner Grafik und vielen Extras.

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

Amiga mit 1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk, Kickstart 1.2 oder 1.3, 1 Joystick (optional). ▶



Nim

Bier-Krieg

Zisch! Zisch! Zisch! Ihr Gegner hat drei Flaschen entkorkt. Überlegen Sie sich genau, wieviel Sie sich im Gegenzug zutrauen, denn Sie wissen ja: wer die letzte Bottle entleert, hat gewonnen. Ein feuchtföhliches Spiel gegen einen trinkfesten Computergegner.

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

Amiga mit 1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk, Kickstart 1.2 oder 1.3 ▶



Mädn

Ruhig Blut

Bis zu vier Spieler versuchen, ihre Meute sicher ins Ziel zu bringen. Würfeln Sie um die Wette und bringen Sie Ihre Gegner auf die Palme wenn Sie deren Spielsteine ganz knapp vor dem Ziel ...aarrghh... wieder zum Start zurück befördern. Ein Game für bis zu vier Spieler oder spielstarke Computergegner.

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

Amiga mit 1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk, Kickstart 1.2 oder 1.3.