

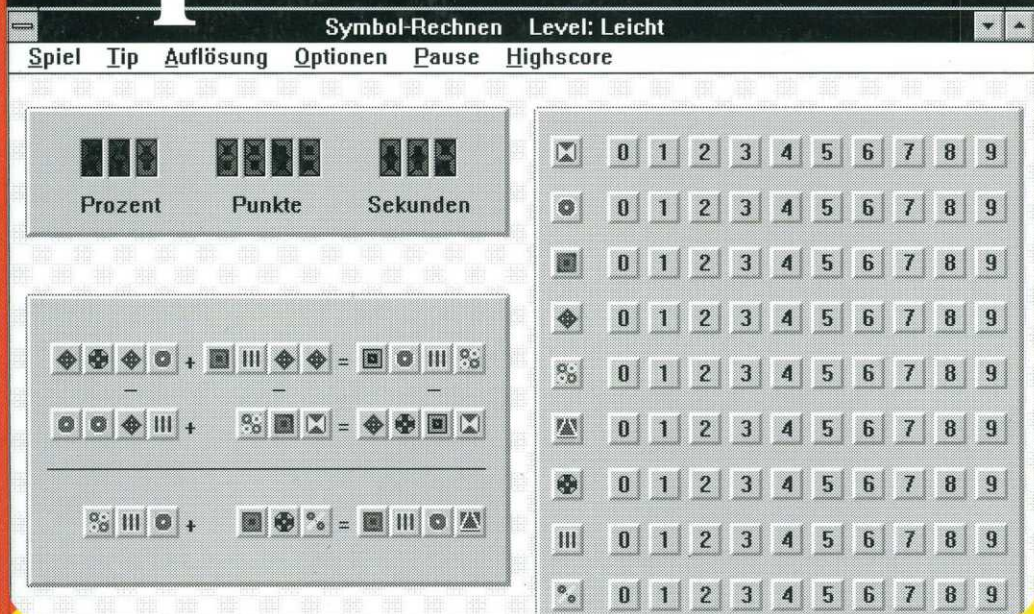


SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

12

Windows - Spielebox 2



1,2 MB



SYBEX

Daniel Sillescu

ShareBert präsentiert:
Windows-Spielebox 2

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o. ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Michael Ortlepp

Redaktion: Doris Heinzmann

Satz: Hüseyin Ceylan

Belichtung: Projektion Service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Lippert, Wilkens & Partner, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9505-2

1. Auflage 1992

2. Auflage 1992

3. Auflage 1992

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1992 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	5
--	----------

I. Installieren	7
------------------------------	----------

Kurzbeschreibung der acht Spiele	7
Hardware-Voraussetzungen	9
Diskette installieren	9
Windows-Ikonen installieren	11
Eigene Programmgruppe einrichten	12

II. Spielen	15
--------------------------	-----------

Jewel Thief	15
Labyrinth	19
Pipe Dream	24
Shih Tao	28
Shuffle	36
Solus	38
Symbol-Rechnen	40
Triplets	43

III. Nachschlagen	45
--------------------------------	-----------

Jewel Thief	45
Labyrinth	46
Pipe Dream	48
Shih Tao	49
Solus	52
Symbol-Rechnen	53
Triplets	56

ShareBert's Registrierungshinweise	59
---	-----------

Stichwortverzeichnis	63
-----------------------------------	-----------

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Die Windows-Spielebox 2 ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert – mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette. Und für die ganz Ungeduldigen wird kurz beschrieben, wie sie das Programm starten und beenden.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiter wissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten. Im letzten Kapitel gibt es zudem eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

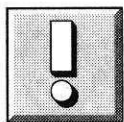
Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Portrait konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Wenn Sie dieses Buch durcharbeiten, sollten Sie sich aber noch zwei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten



Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter „ShareBert's Registrierungshinweise“ nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den danebenstehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte. Auch wenn Sie sonst zu den Anwendern gehören, die mit den meisten Programmen auch ohne Anleitung zurechtkommen, sollten Sie hier aufhorchen.

Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichworte, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z.B. **Strg** statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren

Kurzbeschreibungen der acht Spiele

Bei acht verschiedenen Spielen für Windows 3 fällt die Auswahl schwer. Daß für jeden etwas dabei ist, zeigen die folgenden Kurzbeschreibungen. Vielleicht wissen Sie nach der Lektüre ja, auf welches Spiel Sie sich als erstes stürzen möchten...

Eine wertvolle Juwelensammlung wurde aus dem Nationalmuseum gestohlen. Sie reisen in verschiedenen Leveln an weit entfernte Plätze der Erde und haben die Aufgabe, die Juwelen wieder aufzusammeln und zurückzubringen. Einziges Problem: Die Diebe und zahlreiche andere Kreaturen haben es auf Ihre neun Leben abgesehen...

Jewel Thief

Jewel Thief ist ein netter kleiner Zeitvertreib für zwischendurch – nicht mehr, aber auch nicht weniger!

Im deutschen Spiel Labyrinth geht es schon etwas komplizierter zu: Sie müssen innerhalb eines Irrgartens, dessen Größe Sie selbst bestimmen können, zum angezeigten Zielpunkt gelangen – und das mit so wenig Spielzügen wie möglich. Labyrinth ist genau das richtige Spiel für lange Nächte.

Labyrinth

Die Nöte eines Klempners lernen Sie bei Pipe Dream kennen: Mit zufällig ausgewählten Rohrstücken müssen Sie eine möglichst lange Leitung verlegen. Das Wasser fließt Ihnen dabei ständig hinterher – und wehe, es holt Sie irgendwann ein...

Pipe Dream

Bevorzugen Sie Denkspiele, bei denen Ihnen niemand hinterherhetzt? Dann sollten Sie unbedingt die deutsche Windows-Version des uralten Brettspiels Shih Tao ausprobieren. 72 Steine mit japanischen Symbolen müssen geschickt kombiniert werden, was bestimmt keine leichte Aufgabe darstellt...

Shih Tao

Übrigens: Shih Tao wurde mit der Windows-Programmiersprache Visual Basic entwickelt. Das auch für andere Applikationen benötigte Runtime-Modul VBRUN100.DLL finden Sie aber ebenfalls auf der beiliegenden Diskette.

- Shuffle* Zugegeben: Bei Shuffle handelt es sich streng genommen weniger um ein Spielprogramm als vielmehr um einen guten Scherzartikel. Der Windows-Bildschirm zerlegt sich nach dem Aufruf selbständig in Puzzleteile, die ständig hin- und hergeschoben werden.
- Solus* Wie bei Shih Tao handelt es sich auch bei Solus um die Umsetzung eines alten Brettspiels: das kreuzförmige Spielbrett ist mit blauen Kugeln aufgefüllt, lediglich das Feld in der Mitte ist leer. Ihre Aufgabe ist es, möglichst sämtliche Kugeln zum Verschwinden zu bringen, indem Sie geschickte Sprünge über andere Kugeln ausführen.
- Symbol-Rechnen* Ein echtes Spiel für Tüftler: Eine Rechenaufgabe, bestehend aus drei Zeilen, ist zu lösen. Leider sind sämtliche Zahlen durch grafische Symbole codiert, so daß Sie zunächst herausfinden müssen, welches Symbol für welche Zahl steht. Außerdem wird Ihr Punktekonto mit fortschreitender Zeit von Schwindsucht befallen. Ein deutsches Windows-Spiel, das schon in der DOS-Version ein Renner ist.
- Triplets* Die meisten Spiele auf der beiliegenden Diskette können ohne Partner gespielt werden – bis auf Triplets. Hier können Sie zusammen mit einem Freund oder Arbeitskollegen darum wetteifern, wer die meisten Smiley-Drillinge zusammenbekommt. Und wenn Ihnen das Spielfeld zu klein ist, können Sie es auf bis zu 39 mal 24 Felder vergrößern!

Hardware-Voraussetzungen

Eigentlich kennt die Windows-Spielebox 2 nur eine einzige Hardware-Voraussetzung, und die heißt Windows 3.

Windows

Mit anderen Worten: Wenn Sie die grafische Benutzeroberfläche Windows in der Version 3.0 oder 3.1 auf Ihrem PC installieren konnten, wird es auch mit den acht auf der beiliegenden Diskette enthaltenen Spiele keine Probleme geben.

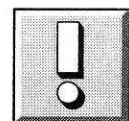
Jetzt muß ich mich doch mal zu Wort melden: Es stimmt zwar, daß sich alle acht Spiele installieren lassen, wenn dies mit Windows ebenfalls geklappt hat. Einige Spiele machen aber erst dann so richtig Spaß, wenn eine VGA-Grafikkarte und ein Farbmonitor zur Verfügung stehen:



- Jewel Thief
- Shih Tao
- Symbol-Rechnen

Diskette installieren

Prinzipiell können alle auf der beiliegenden Diskette enthaltenen Dateien in ein Unterverzeichnis kopiert und anschließend unter Windows installiert werden. Das Spiel Shih Tao ist jedoch nur mit dem Runtime-Modul für Visual Basic lauffähig. Dieses ist zwar ebenfalls auf der Diskette enthalten, muß jedoch zunächst aus seiner komprimierten Form gelöst werden!



Um den Inhalt der beiliegenden Programmdiskette korrekt auf Ihrer Festplatte zu installieren, orientieren Sie sich deshalb am besten genau an der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Erstellen Sie mit dem Befehl „diskcopy“ eine Sicherheitskopie.
2. Legen Sie die Sicherheitskopie in Diskettenlaufwerk A ein, und tippen Sie nacheinander die folgenden Befehlszeilen:

c: ↵

cd\ ↵

md wingame2 ↵

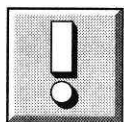
cd\wingame2 ↵

copy a:*. * ↵

vbrun100.exe ↵

3. Warten Sie, bis die Datei aus ihrer komprimierten Form gelöst wurde und nun unter dem Dateinamen VBRUN100.DLL vorliegt. Um Speicherplatz zu sparen, können Sie die Originaldatei abschließend löschen, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

del vbrun100.exe ↵



Falls Sie mehrere Diskettenlaufwerke bzw. Festplatten zur Verfügung haben, müssen Sie die Anleitung eventuell entsprechend abändern! Falls sich Shih Tao nicht starten lässt, müssen Sie die Datei VBRUN100.DLL in Ihr Windows-Hauptverzeichnis kopieren!

Windows-Ikonen installieren

Jetzt können Sie Windows 3 starten, um entsprechende Ikonen für die acht Spiele zu installieren. Auch hier zeigt eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, was im einzelnen zu tun ist:

1. Rufen Sie Windows 3 auf, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben: *win/s*

win/s 

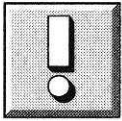
2. Führen Sie einen Doppelklick auf die Ikone „Windows Setup“ aus. Dann wählen Sie den Menüpunkt OPTIONEN ANWENDUNGEN INSTALLIEREN bzw. OPTIONS SET UP APPLICATIONS und beantworten die folgenden beiden Rückfragen jeweils mit . *Windows Setup*

3. Auf dem Bildschirm sollten nach einer kurzen Wartezeit zwei Kästen angezeigt werden. Auf der linken Seite finden Sie unter anderem die Namen der acht Spiele, die Sie nacheinander per Mausklick markieren:

- Jewel Thief
- ? (LABY.EXE)
- Input oder Microsoft Windows App... (PIPE.EXE)
- Shih Tao
- SHUFFLE
- AREACODE oder LONG DIST... (SOLUS.EXE)
- ? (SYMBOL-R.EXE)
- Triplets

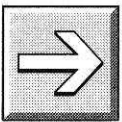
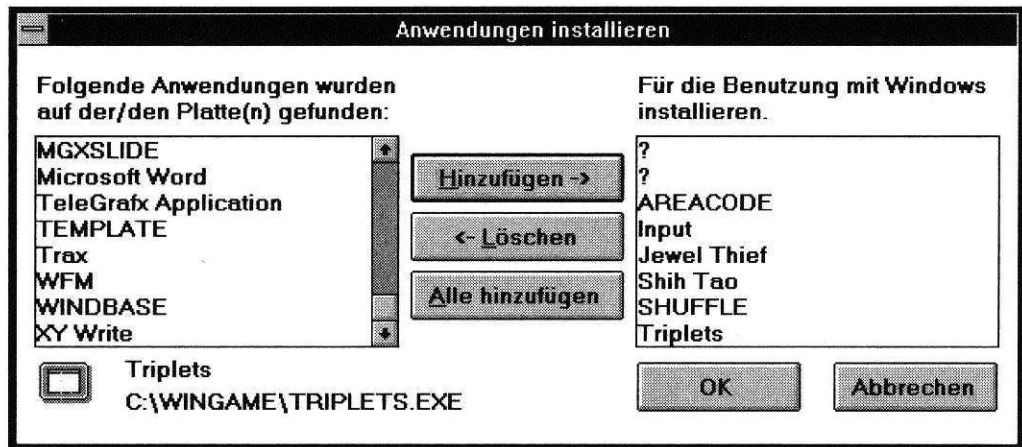
*Einträge
markieren*

4. Vergleichen Sie Ihre Bildschirmdarstellung mit der folgenden Abbildung 1.1, und klicken Sie den Button „Hinzufügen ->“ bzw. „Add ->“ an und drücken , damit Windows die einzelnen Ikonen in die Programmgruppe „Windows Applikationen“ bzw. „Applications“ einfügt. *Hinzufügen*



Je nach Windows-Version kann es passieren, daß einige Spielnamen nicht korrekt angezeigt werden! Klicken Sie in diesem Fall probeweise andere Einträge (Fragezeichen, „Input“, „AREA-CODE“ etc.) an, und kontrollieren Sie links unten den dazugehörigen Dateinamen.

Abb. 1.1:
Im rechten Kasten
müssen die Namen
erscheinen



Die Ikonen der acht Windows-Spiele finden Sie nun bunt verstreut unter Ihren anderen unter Windows installierten Programmen. Sie können jedes Spiel durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone direkt starten. Vielleicht möchten Sie aber noch eine eigene Programmgruppe mit dem Namen WINGAME1 einrichten, damit Sie die Spiele schneller auffinden? In diesem Fall lesen Sie bitte noch das folgende Kapitel, bevor Sie sich auf den Teil II mit den einzelnen Spielanleitungen stürzen.

Eigene Programmgruppe einrichten

Wie Sie die Ikonen der acht Windows-Spiele in eine eigene Programmgruppe verschieben können, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

DATEI NEU

1. Wählen Sie DATEI NEU bzw. FILE NEW, und klicken Sie in der daraufhin gezeigten Dialogbox den Schalter „Programmgruppe“ bzw. „Program Group“ an.

2. Mit  gelangen Sie in eine weitere Box, in der Sie lediglich „WINGAME2“ eingeben und wiederum  drücken.
3. Jetzt haben Sie eine leere Programmgruppe auf dem Bildschirm. Wählen Sie FENSTER NEBENEINANDER bzw. WINDOW TILE, damit Sie auch die Programmgruppe angezeigt bekommen, in der sich Ihre Windows-Spiele zur Zeit noch befinden.
4. Jetzt klicken Sie die acht Spiele-Ikonen nacheinander mit der Maus an und ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste in die neue Programmgruppe mit dem Titel „WINGAME2“.
5. Abschließend sollten Sie noch für Ordnung sorgen, indem Sie FENSTER IKONEN ANORDNEN bzw. WINDOW ARRANGE ICONS wählen. Windows sortiert die einzelnen Ikonen dann, so daß sie schön neben- bzw. untereinander stehen (siehe Abbildung 1.2).

Nebeneinander

Sortieren

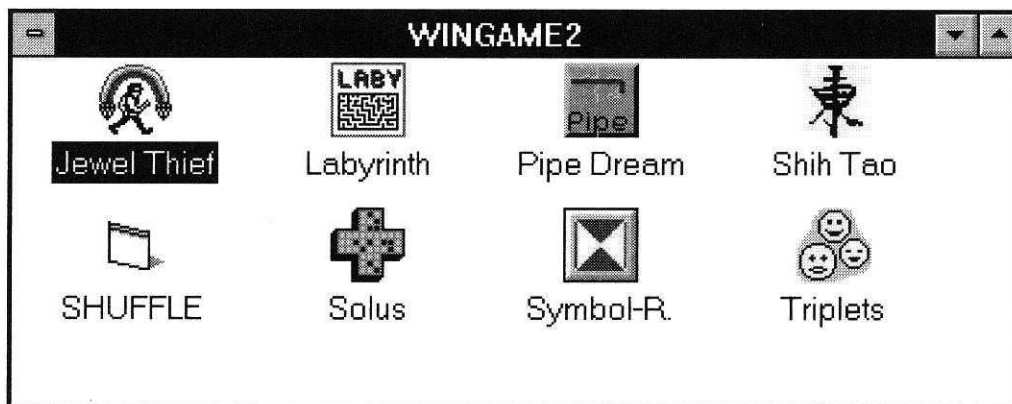


Abb. 1.2:
So könnten die
sortierten Ikonen
aussehen

Je nach Windows-Version kann es passieren, daß auch hier einige Spielennamen nicht korrekt angezeigt werden! Falls Sie dies als störend empfinden, klicken Sie nacheinander die Symbole mit den Einträgen „?“, „Input“, „AREACODE“ etc. an und wählen dann jeweils DATEI EIGENSCHAFTEN bzw. FILE PROPERTIES. In einer Dialogbox können Sie anschließend jeweils den gewünschten Namen eintragen und mit  bestätigen.



II. Spielen



Abb. 2.1:
So zeigt sich Jewel
Thief nach dem
Programmstart

Jewel Thief

Nachdem Sie Jewel Thief durch einen Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone gestartet haben, sollte Ihr Bildschirm so aussehen, wie in Abbildung 2.1 gezeigt.

Start

Die Meldung „Get ready...“ sollten Sie durchaus wörtlich nehmen! Denn sobald der Hinweis verschwindet, trachten Ihnen die besäbelten Männer bereits nach dem Leben. Falls Ihre Ausweichbemühungen am Anfang erfolglos verlaufen sollten, können Sie das Spiel über NEW GAME aus dem GAME-Menü aber jederzeit neu starten.



Das Spiel selbst ist schnell erklärt: Eine wertvolle Juwelensammlung wurde aus dem Nationalmuseum gestohlen. Sie reisen in verschiedenen Leveln an weit entfernte Plätze der Erde und haben die Aufgabe, die Juwelen wieder aufzusammeln und zurückzubringen. Einziges Problem: Diebe und andere Gegner haben es auf Ihr Leben abgesehen...

Ziel des Spiels

Der Bildschirmaufbau

Bevor Sie beginnen, machen Sie sich am besten kurz mit dem Bildschirmaufbau von Jewel Thief vertraut:

- Menüzeile* – Die Optionen in den beiden Menüs am oberen Bildschirmrand werden im Abschnitt „Nachschlagen“ beschrieben.
- Mauszeiger* – Der Mauszeiger verwandelt sich beim Spielstart in Ihre Spielfigur, mit der Sie die Edelsteine aufsammeln müssen.
- Statuszeile* – Am unteren Bildschirmrand erscheinen links die im aktuellen Level einzusammelnden Juwelen, rechts sehen Sie, wie viele Männer Sie noch zur Verfügung haben. Außerdem wird am rechten Rand die erreichte Punktzahl angezeigt.

So hangeln Sie sich von Level zu Level

Neues Spiel Los geht's: Starten Sie Jewel Thief gegebenenfalls neu, indem Sie die Menüfolge GAME NEW aufrufen und die anschließende Rückfrage mit „Yes“ beantworten.

Ausweichen Erschießen können Sie Ihre Gegner leider nicht, so daß Ihnen nur ein möglichst geschicktes Ausweichen übrigbleibt. Passen Sie aber auf, daß Sie dabei nicht an den Rand des Fensters stoßen, denn dabei verlieren Sie ebenfalls einen Ihrer neun Männer!



Um sich eine Ruhepause zu gönnen, liegt die Möglichkeit nahe, sich in der Statuszeile oder in der Menüleiste zu verstecken. Beachten Sie aber, daß auch hierbei jeweils ein Leben verlorengelht!

Nächster Level

Sobald alle Juwelen eingesammelt wurden, folgt ohne Pause der nächste Level – mit neuen Edelsteinen. Wie viele Level es gibt, können wir Ihnen leider nicht sagen, da es ShareBert nicht geschafft hat, über Runde 6 hinauszukommen...



Lästern ist einfach, mein lieber Buchautor – aber bist Du denn selbst weiter gekommen? Wohl kaum, denn die beiden folgenden Abbildungen 2.2 und 2.3 stammen aus den Leveln 3 und 5!

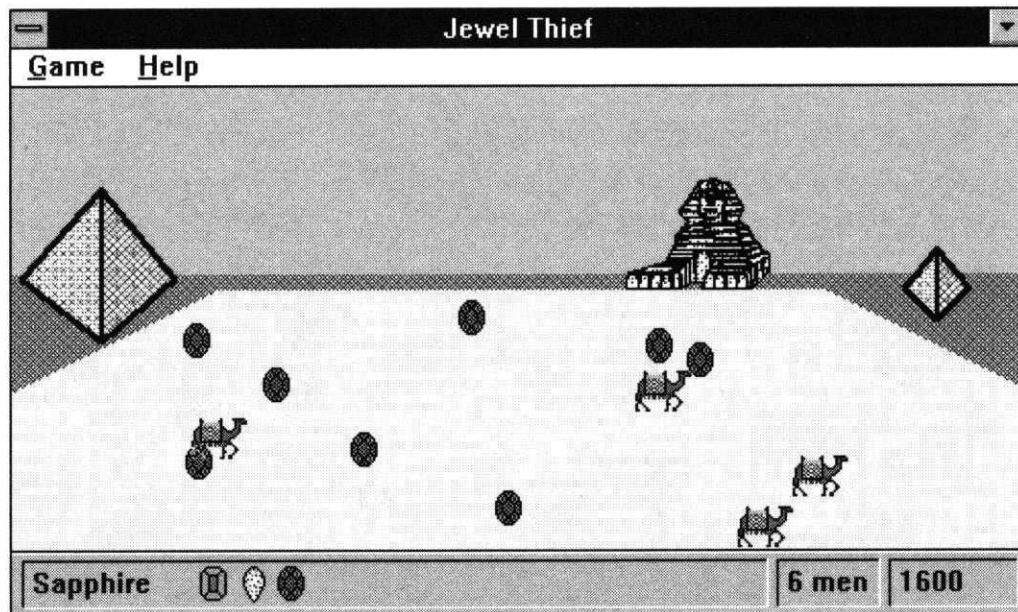


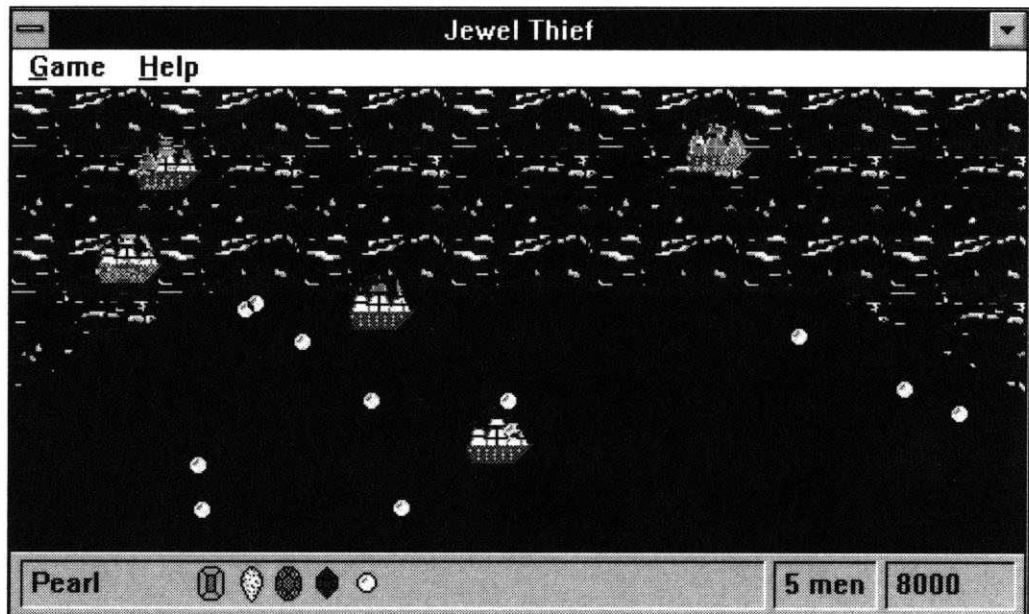
Abb. 2.2: Im dritten Level müssen Sapphire gesammelt werden

Okay, ich gebe mich geschlagen! Immerhin kann ich den Lesern verraten, welche Juwelen in den ersten sechs Runden einzusammeln sind:

- Emerald (grün)
- Opal (hellgelb)
- Sapphire (blau)
- Garnet (rot)
- Pearl (hellgelb)
- Onyx (schwarz)

Juwelen

Abb. 2.3:
Hier bedrohen
Piratenschiffe
wertvolle Perlen



Neue Männer braucht das Land!

Punkte Im ersten Level erhalten Sie pro Edelstein nur 100 Punkte, im zweiten sind es immerhin schon 200, im dritten 300 pro Juwel etc. Bleibt die Frage, was Sie von Ihren Punkten haben. ShareBert möchte sie Ihnen beantworten:



Stimmt, denn die Überschrift „Neue Männer braucht das Land!“ ist in diesem Kapitel kein Emanzenspruch, sondern pure Notwendigkeit. Oder können Sie mir sagen, wie man das Spiel knacken soll, wenn insgesamt nur neun Männer zur Verfügung stehen?

Zum Glück gibt es jeweils ein Bonus-Leben, wenn eine bestimmte Punktzahl erreicht ist. Die Tatsache, daß dies jeweils erst bei 30000 (!) Punkten der Fall ist, zeigt, daß es noch erheblich mehr als sechs Level zu geben scheint. Und solange Sie versuchen, diese zu ergattern, wende ich mich schon mal dem nächsten Spiel zu...

Labyrinth

Labyrinth ist das ideale Spiel für lange Nächte. Gestartet wird es durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone. Wenn Sie anschließend noch den „Start“-Button links oben anklicken, sollte Ihre Bildschirmdarstellung mit der Abbildung 2.4 übereinstimmen.

Start

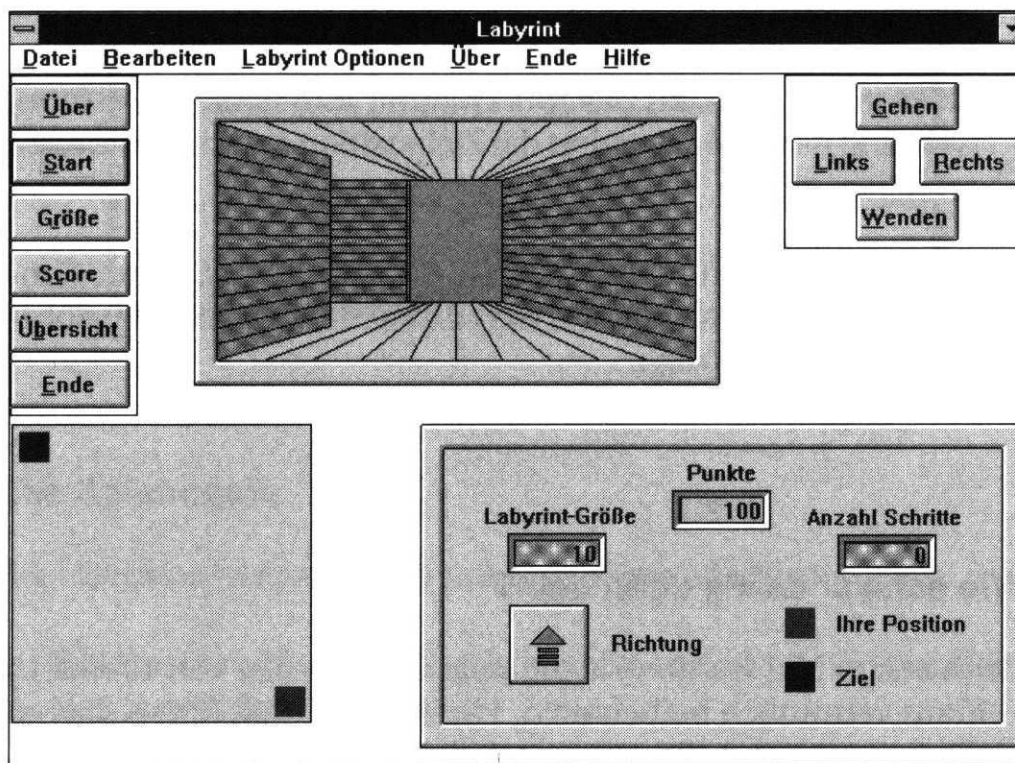


Abb. 2.4:
Ihre Ausgangs-
position bei
Labyrinth

Sind Sie auch immer auf der Suche nach Rechtschreibfehlern? Dann haben Sie sich bestimmt schon darüber mokiert, daß der Programmator sein Spiel „Labyrint“ nennt. Ärgern Sie sich nicht, denn das Spiel macht trotzdem Spaß. Außerdem finden Sie in den Hilfetexten noch mehr Fehler...



Der Bildschirmaufbau

Bevor Sie Ihren Weg im Labyrinth mit Hilfe des „Gehen“-Buttons beginnen, machen Sie sich am besten kurz mit dem Bildschirmaufbau vertraut:

- Menüleiste* – Die Optionen der Menüleiste am oberen Bildschirmrand werden im „Nachschlagen“-Teil beschrieben.
- Menü-Buttons* – Die wichtigsten Funktionen wie „Start“ und „Ende“ lassen sich auch direkt mit der Maus abrufen – über entsprechende Buttons in der linken oberen Bildschirmecke.
- Labyrinth* – Ihre aktuelle Position im Labyrinth wird oben in der Mitte angezeigt. Beim Gehen ändert sich die Darstellung natürlich nach jedem Schritt.
- Übersicht* – Links unten markiert das rote Quadrat Ihre aktuelle Position, während das blaue Quadrat die Zielposition markiert, die es zu erreichen gilt.
- Statusanzeige* – Und rechts unten bekommen Sie die aktuelle Labyrinth-Größe, Ihren Punktestand und die Anzahl der bereits ausgeführten Schritte angezeigt.

Wie schwer darf's denn sein?

Labyrinth-Größe Beim ersten Mal werden Sie die sehr kleine Größe von 10 mal 10 Feldern vermutlich beibehalten. Für den Fall, daß Ihnen dies zu einfach erscheint, hier schon mal eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Verändern der Labyrinth-Größe:

1. Wählen Sie die GRÖSSE BESTIMMEN aus dem Menü LABYRINTH OPTIONEN – oder klicken Sie einfach auf den „Größe“-Button.
2. Daraufhin erscheint die in Abbildung 2.5 gezeigte Dialogbox.
3. Markieren Sie die gewünschte Größe (von 10 mal 10 bis 60 mal 60) mit der linken Maustaste, und klicken Sie dann auf „Okay“.

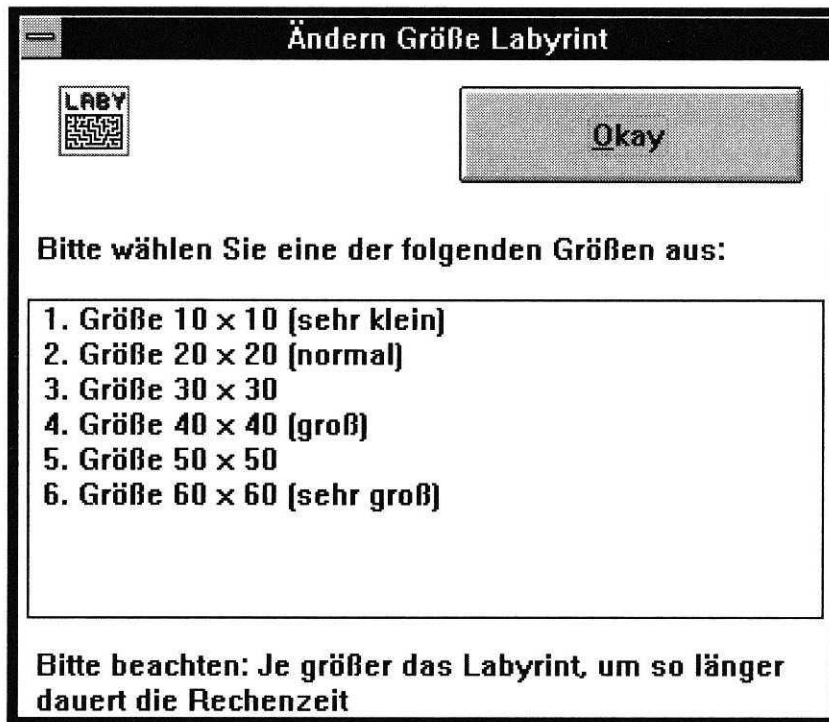


Abb. 2.5:
Hier bestimmen Sie
über die Größe des
Labyrinths

Die Spielregeln

Vier Buttons werden Sie ab sofort häufiger benötigen:

- Klicken Sie auf „Gehen“, gelangen Sie im Labyrinth jeweils einen Schritt nach vorne. *Gehen*
- Wird eine Abzweigung nach links sichtbar und soll benutzt werden, ändern Sie die Richtung mit einem Mausklick auf „Links“. *Links*
- Dasselbe gilt natürlich auch für den Button „Rechts“. *Rechts*
- Erscheint die in Abbildung 2.6 gezeigte Meldung, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als mit einem Mausklick auf „Wenden“ die Richtung umzukehren. *Wenden*

Falls es Ihnen wie mir geht und nach der Auswahl von „Wenden“ und „Gehen“ gleich wieder die Autsch-Meldung erscheint, probieren Sie es mal mit „Links“ oder „Rechts“!

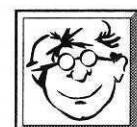
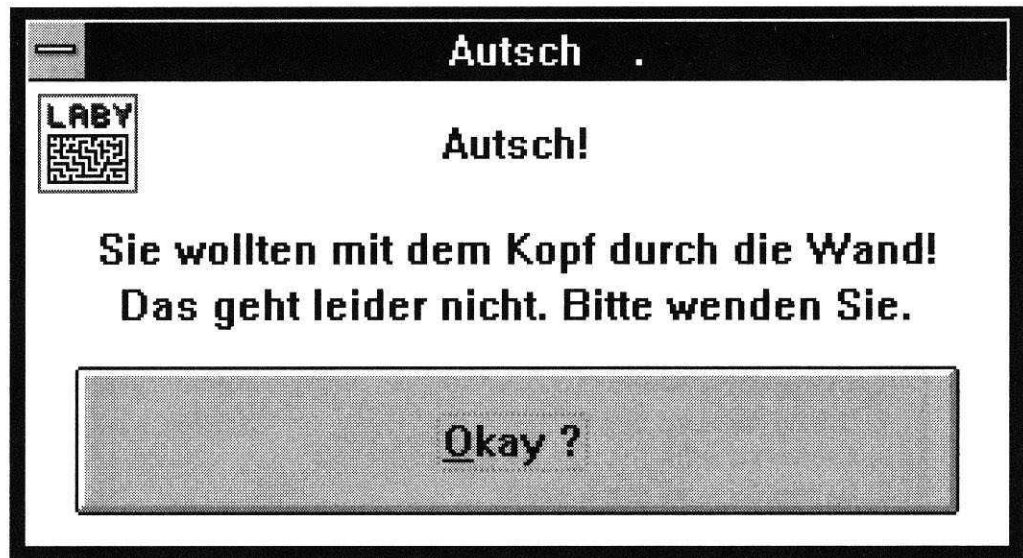


Abb. 2.6:
Wenn diese Box
erscheint, geht's
nicht weiter

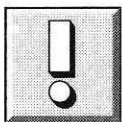


Ziel des Spiels ist es logischerweise, den blau markierten Zielpunkt zu erreichen. Dabei sind lediglich einige leichte Regeln zu beachten, die die Punktwertung betreffen:

Anfangsbonus Je nach Größe des Labyrinths erhalten Sie einen Anfangsbonus in folgender Höhe:

- Labyrinth-Größe 10: 100 Punkte
- Labyrinth-Größe 20: 400 Punkte
- Labyrinth-Größe 30: 900 Punkte
- Labyrinth-Größe 40: 1600 Punkte
- Labyrinth-Größe 50: 2500 Punkte
- Labyrinth-Größe 60: 3600 Punkte

Pro Schritt Pro Schritt in einen unbekannten Teil des Labyrinths erhalten Sie 20 Punkte.



Gehen Sie jedoch einen bereits gegangenen Weg ein zweites oder drittes Mal, werden Ihnen pro Schritt 21 Punkte abgezogen!

Zielbonus Haben Sie Ihr Ziel erreicht, bekommen Sie noch einmal Punkte in Höhe des Anfangsbonus.

Bevor Sie sich die Kugel geben...

Die kleinen Labyrinth-Größen sind ja noch zu bewältigen. Aber mal ehrlich – ab einer Größe von 30 mal 30 Feldern wird es schon verdammt schwierig, das Labyrinth ohne jegliche Hilfe zu knacken. Darum war ich auch ganz froh, als ich den Button „Übersicht“ ausprobiert hatte: Wie in Abbildung 2.7 gezeigt, wurden mir sämtliche möglichen Wege in einer Dialogbox angezeigt.

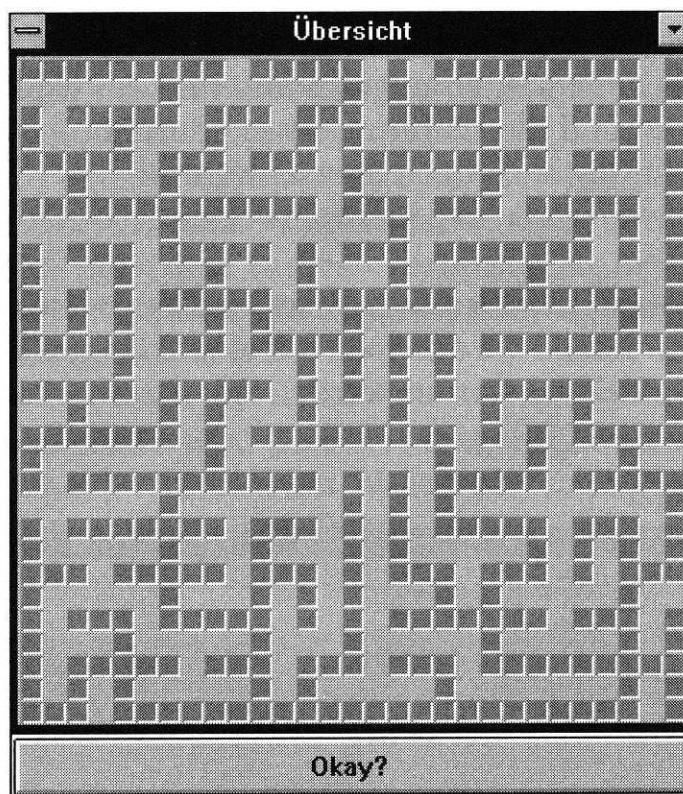
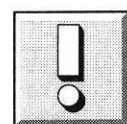


Abb. 2.7:
Eine solche
Übersicht kostet die
halbe Punktzahl

Weniger glücklich war ich allerdings über die Tatsache, daß sich gleichzeitig mein gesamtes Punktekonto halbierte. Und als ich – ganz schlau – den Bleistift gezückt hatte, um einige schnelle Skizzen anzufertigen, war das Fenster auch schon wieder verschwunden...

Noch ein wichtiger Hinweis zum Schluß: Wer glaubt, eine einmal „geknackte“ Labyrinth-Größe beim nächsten Mal schneller zu bewältigen, täuscht sich! Ein Zufallsgenerator sorgt nach jedem Start für eine neue Anordnung der Wege.



Pipe Dream

*Klempner
von Beruf...*

„Ich bin Klempner von Beruf, ein dreifach Hoch dem, der dies gold'ne Handwerk schuf.

Gestern Mittag hat ein Kunde angeklopft, bei ihm sei wohl ein Abwasserrohr verstopft.

Ich erneu're rasch die Dichtung, und dann stimmt auch schon die Richtung, wenn man einen Stopfen in die Röhre pfropft, kann es sein, daß der Rücklaufkrümmer tropft.

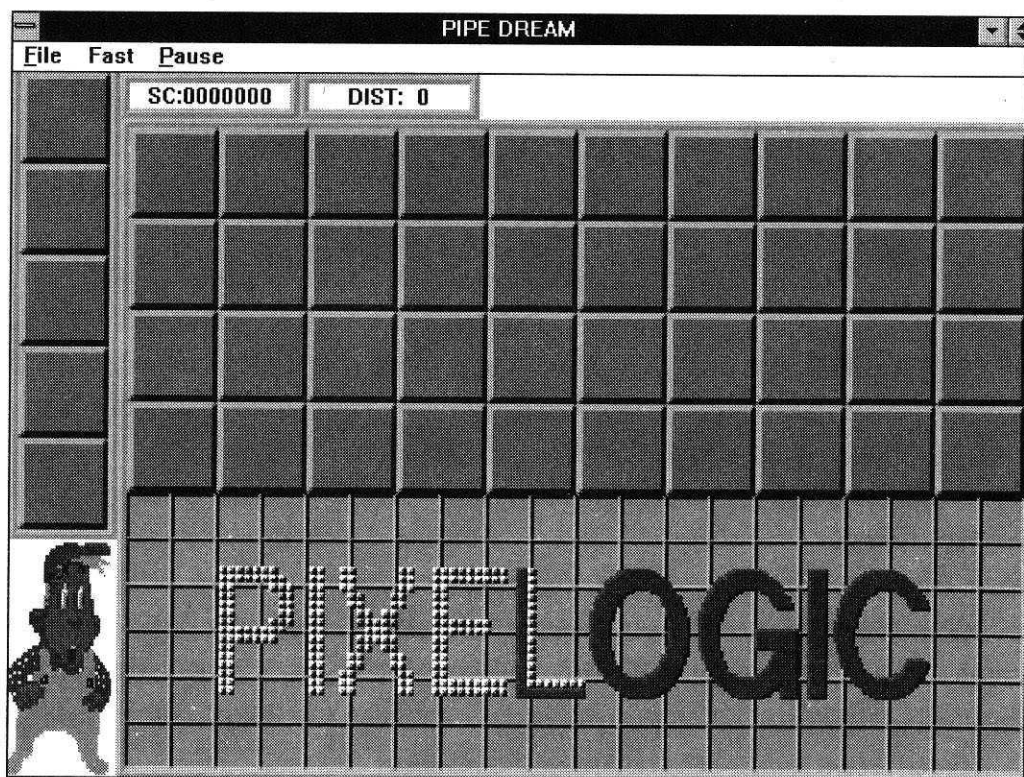
Doch wahrscheinlich hat ein Doppelflunsch geklemmt, darum hab' ich gleich die Mauer aufgestemmt und das Halbrundstück durchstoßen und die Wohnungswand durchbrochen und die Nachbarwohnung auch noch überschwemmt.

Es gibt nichts, was einen Klempner hemmt.“



Bei „Pipe Dream“ fiel mir sofort dieses Lied aus meiner Reinhard-Mey-Zeit ein. Sobald Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf die entsprechende Ikone starten, werden Sie wissen, wieso...

Abb. 2.8:
Der Startbildschirm
von Pipe Dream



Am besten vergrößern Sie das Fenster gleich auf die gesamte Bildschirmfläche, dann läßt sich das Chaos an Rohrstücken, das gleich auf Sie zukommt, etwas besser überblicken. Klicken Sie hierzu mit der Maus das nach oben gerichtete Dreieck in der rechten oberen Fensterecke an.

Vergrößern

Wasser, Marsch!

Bevor Sie Pipe Dream starten, sollten Sie noch wissen, was Sie erwartet:

Ziel

In den fünf grünen Feldern am linken Bildschirmrand wird Ihnen ein Rohrstück nach dem anderen vorgesetzt, wobei das unterste jeweils zuerst kommt. Es gibt senkrechte, waagerechte, Kurven- sowie Kreuzungsstücke.

Rohrstücke

Das erste Rohrstück wird jeweils vorgegeben, und bereits nach wenigen Sekunden nimmt das Wasser die Verfolgungsjagd auf. Hat es das andere Ende Ihres Rohrsystems erreicht, ist die Spielrunde beendet oder, bei negativem Punktestand, auch gleich verloren.

Wasser

Wie bekommen Sie nun das jeweils untere der angezeigten Rohrstücke auf das Spielfeld? Es genügt, das gewünschte Feld kurz mit der linken Maustaste anzuklicken, wobei auch ein bereits gelegtes Rohrstück jederzeit durch ein anderes Element ausgewechselt werden kann, solange das Wasser noch nicht bis zu dieser Stelle vorgedrungen ist.

Spielfeld

Die Punktwertung

Was die Punktwertung anbelangt, sollten Sie sich ein paar einfache Regeln merken:

- Gutschrift* – Für jedes Rohrstück, das vom Wasser durchlaufen werden kann, ohne daß Ihr Leitungsnetz Lücken aufweist oder ein abruptes Ende findet, bekommen Sie anfangs 50 Punkte, später 100 Punkte gutgeschrieben.
- Strafpunkte* – Für jedes Rohrstück, das Sie nicht direkt an seinen endgültigen Platz setzen, sondern später durch ein anderes ersetzen müssen, werden 50 Punkte abgezogen.
- Bonus* – Für jede Kreuzung, die von beiden Seiten von Wasser durchlaufen wurde, gibt es einen Bonus von bis zu 1000 Punkten.

Zwei Möglichkeiten...

- Spielstart* Um Pipe Dream zu starten, wählen Sie START aus dem FILE-Menü und sollten dann so schnell wie möglich mit dem Verlegen der Rohre beginnen.
- Ausgang* Was den Ausgang des Spiels anbelangt, gibt es zwei Möglichkeiten, die in den Abbildungen 2.9 und 2.10 demonstriert werden:
- Entweder ist Ihr Punktekonto im positiven Bereich, wenn das Wasser Sie eingeholt hat. In diesem Fall wird zunächst die in Abbildung 2.9 gezeigte Dialogbox mit der genauen Punkteverteilung eingeblendet; anschließend gelangen Sie automatisch in die nächste Spielrunde.
 - Oder das Wasser holt Sie ein, wenn Ihr Punktekonto im Minus steht. Dann ist das Spiel beendet, und Sie können sich, falls das Gesamtergebnis hierfür ausreicht, in einer Highscoreliste eintragen.

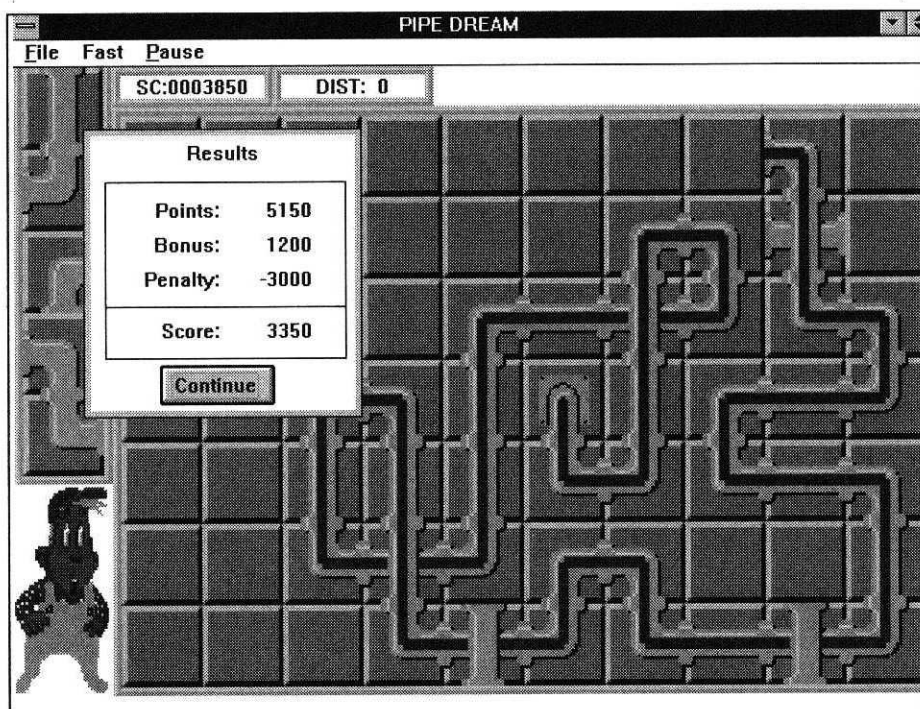


Abb. 2.9:
Hier hat der
Buchautor Punkte
geholt ...

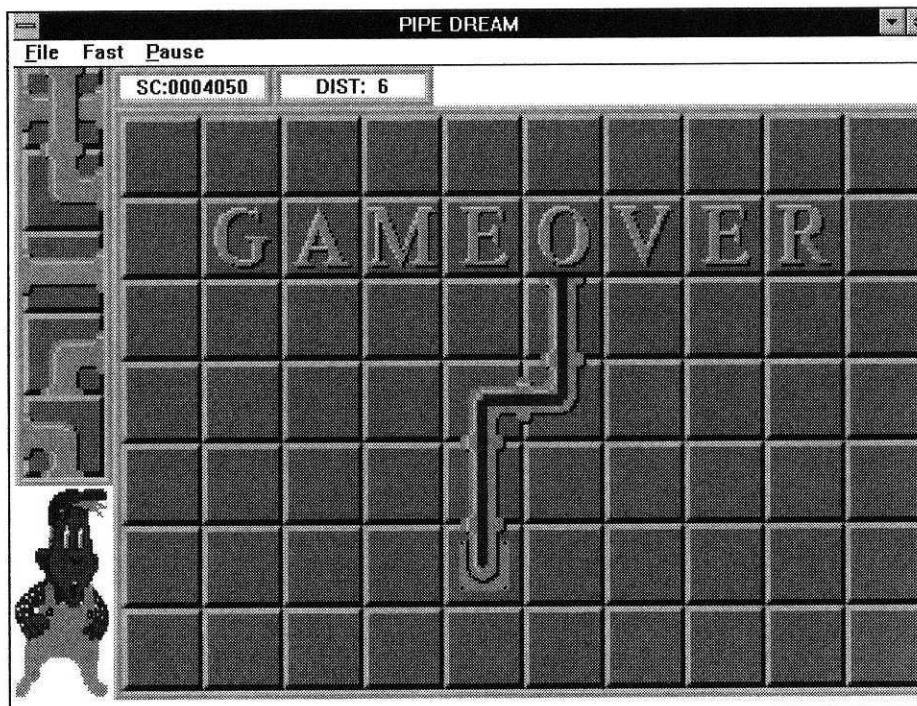


Abb. 2.10:
... während
ShareBert schon
wieder verloren hat

Diese Darstellung kann ich natürlich nicht unkommentiert lassen: Die Abbildung 2.10 entspricht zwar leider den Tatsachen – was der Buchautor mit seinen mageren 3350 Punkten aber verschwiegen hat: Ich hatte mit Hilfe des Menübefehls FAST den sehr viel härteren Schnellmodus aktiviert!



Zum Abschluß nochmals Reinhard Mey:

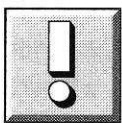
„Linker Hand die Werkzeugtasche, Zwanz'ger Schlüssel, Thermosflasche, rechter Hand meine Rohrzange, wird mir so schnell nicht bange:

Ich bin Klempner von Beruf.

Und braucht man keine Klempner mehr, na, dann werd' ich halt Installateur.“

Shih Tao

Start Ein paar Sekunden Geduld müssen Sie nach dem Anklicken der Shih-Tao-Ikone schon haben, denn bevor der in Abbildung 2.11 gezeigte Startbildschirm erscheint, muß zunächst das Runtime-Modul von Visual Basic geladen werden.



Falls sich Shih Tao nicht starten läßt bzw. eine Aufforderung erscheint, eine Diskette mit der Datei VBRUN100.DLL einzulegen, haben Sie das Runtime-Modul entweder im falschen Verzeichnis oder gar nicht installiert. Lesen Sie in diesem Fall in Teil I den Abschnitt „Diskette installieren“, damit Sie das Spiel zum Laufen bringen!

Alles klar? Dann könnten Sie theoretisch bereits direkt den ersten Spielzug durchführen, indem Sie mit der linken Maustaste eines derjenigen Spielfelder anklicken, die mit einer kleinen Zahl markiert sind.



Ich empfehle Ihnen aber, sich erst einmal mit dem Bildschirm-aufbau und den Spielregeln vertraut zu machen – es sei denn, Sie kennen Shih Tao bereits als Brettspiel...

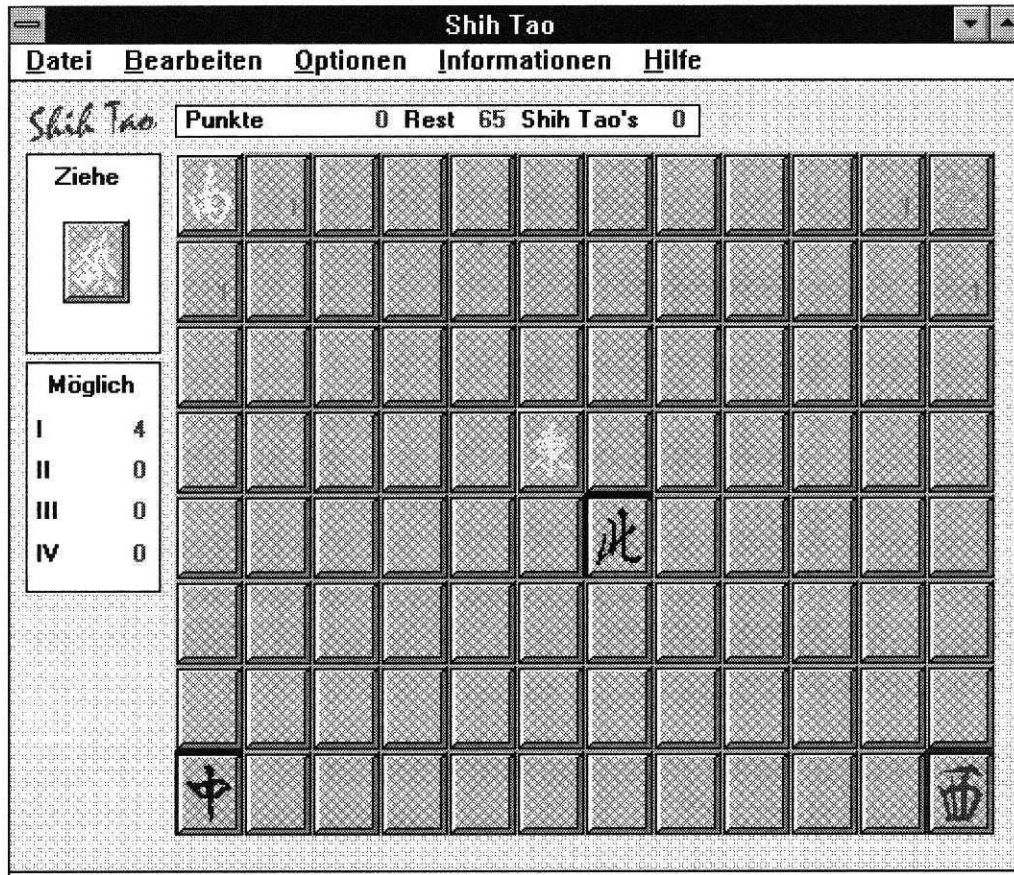


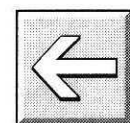
Abb. 2.11:
So könnte Ihre
Ausgangsposition
aussehen

Der Bildschirmaufbau

Die Optionen innerhalb der Menüleiste am oberen Bildschirmrand bieten zwar einige Erleichterungen (Spielstände abspeichern, Züge zurücknehmen etc.), werden für den eigentlichen Spielablauf jedoch nicht unbedingt benötigt.

Menüleiste

Eine vollständige Beschreibung aller Menüpunkte finden Sie in Teil III „Nachschlagen“.



Ziehe

Der Stein für den nächsten Spielzug wird links oben angezeigt. Alle weiteren 65 Steine verwahrt der Computer in einem Beutel für Sie.

Direkt unter der Anzeige des zu benutzenden Spielsteins zeigt der Computer, welche Möglichkeiten Sie überhaupt haben, den Stein zu platzieren: Die Zahl 4 neben der römischen I besagt beispielsweise, daß Sie im Moment vier Möglichkeiten haben, um jeweils einen Punkt zu machen.

Möglich

Statuszeile Neben dem in Schreibschrift geschriebenen Namen „Shih Tao“ und direkt unterhalb der Menüleiste sehen Sie die Statuszeile mit folgenden Angaben:

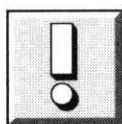
- Punkte: Hier wird Ihr aktueller Punktestand angezeigt
- Rest: Anzahl der noch verbleibenden Spielsteine
- Shih Taos: Anzahl der erreichten Shih Taos

Die Spielregeln

Ziel Die Spielidee von Shih Tao ist noch relativ simpel, denn das Ziel besteht – wie bei so vielen anderen Spielen auch – darin, möglichst viele Punkte zu ergattern.

Steine setzen Sie haben nun die Aufgabe, alle Spielsteine der Reihe nach auf dem Spielbrett unterzubringen. Das Problem dabei: Ein Klick mit der linken Maustaste führt nur dann zum gewünschten Erfolg, wenn der Stein an die rechte, linke, obere oder untere Seite eines bereits gesetzten Spielsteins angelegt werden kann.

Merkmale Das ist aber noch nicht alles, denn Sie müssen dabei auch die Merkmale der verschiedenen Spielsteine beachten, was in Abhängigkeit von der Anzahl der Nachbarsteine geschieht.



Prägen Sie sich die folgenden vier Absätze gut ein, denn hier bekommen Sie gesagt, welche Möglichkeiten es überhaupt gibt, um Spielsteine in Shih Tao korrekt und gewinnbringend zu platzieren!

Einer – Bei einem Nachbarn muß lediglich ein Merkmal, also Muster oder Farbe, mit dem bereits gelegten Spielstein übereinstimmen. Dafür gibt es aber auch nur einen Punkt.

Zweier – Bei zwei Nachbarn muß das eine Merkmal (z.B. die Farbe) zum einen und das andere Merkmal (z.B. das Muster) zum anderen bereits gelegten Spielstein passen. Ergebnis: zwei Punkte.

- Bei drei Nachbarn haben Sie die Wahl, ob zweimal die Farbe und einmal das Muster oder zweimal das Muster und einmal die Farbe mit den bereits gelegten Spielsteinen übereinstimmt. Dafür gibt es in beiden Fällen vier Punkte.
- Ein „Vierer“ wird als Shih Tao bezeichnet und ist nur sehr schwer zu erreichen, da der Stein jeweils zweimal mit den Eigenschaften von vier Nachbarsteinen übereinstimmen muß (z.B. mit der Farbe von Nachbar 1 und 2 sowie mit dem Muster von Nachbar 3 und 4). Für einen Shih Tao gibt es acht Punkte sowie zwischen 25 und 50000 (!) Bonuspunkten.

*Dreier**Shih Tao*

Falls Sie das Prinzip nicht verstehen, sollten Sie sich die folgende Abbildung 2.12 genau anschauen, denn hier ist ein Spielfeld zu sehen, bei dem schon einige Punkte „abgeräumt“ wurden.

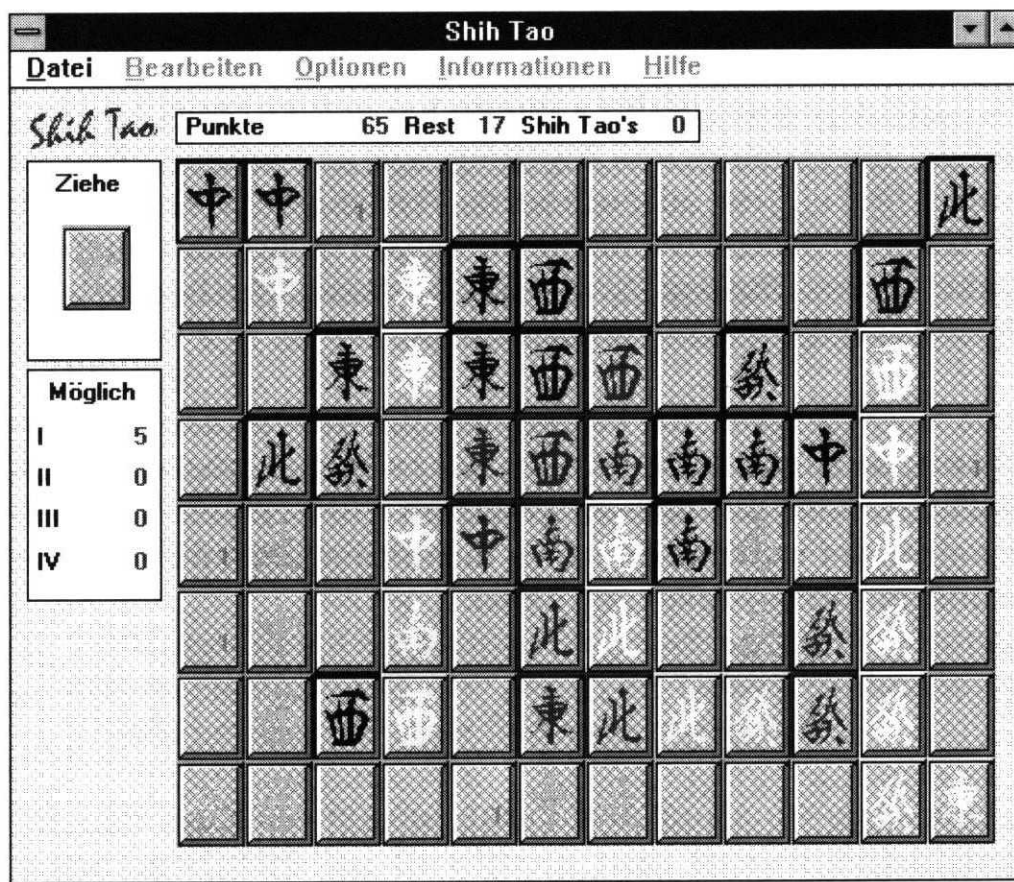


Abb. 2.12:
Hier ist ShareBert
schon ziemlich weit
gekommen

Weitere Möglichkeiten



Was die weiteren Möglichkeiten beim Spielen von Shih Tao anbelangt, so gibt es im „Nachschlagen“-Teil eine vollständige Auflistung. Die meiner Meinung nach wichtigsten Menüpunkte möchte ich Ihnen aber an dieser Stelle schon mal kurz vorstellen:

Demospiel

Wenn Sie noch etwas unsicher sind, was den Spielablauf und die Regeln angeht, können Sie über die Menüfolge DATEI DEMO-SPIEL STARTEN ein Spiel automatisch ablaufen lassen. Die Geschwindigkeit sollte im anschließenden Rollbalken nicht zu schnell eingestellt werden, damit sich die einzelnen Spielzüge genau mitverfolgen lassen.

Speichern

Wenn Sie beim Spielen plötzlich unterbrochen werden, können Sie den aktuellen Spielstand über die Menüfolge DATEI SPIEL SICHERN abspeichern und das Spiel später über SPIEL LADEN wieder fortsetzen.

Zurücknehmen

Als besonders praktisch für Anfänger hat sich die Möglichkeit erwiesen, den jeweils letzten Zug rückgängig zu machen. Geben Sie einfach **[Strg] + [Z]** ein, oder wählen Sie ZUG ZURÜCKNEHMEN im BEARBEITEN-Menü. Wenn Sie die Option mehrmals hintereinander wählen, können Sie notfalls auch sämtliche bereits getätigten Spielzüge wieder zurücknehmen.

Farben ändern

Eine Notwendigkeit, die Farben der einzelnen Symbole zu verändern, besteht in der Regel nicht. Aber vielleicht arbeiten Sie mit einem Graustufen-Monitor und können die Farbtöne nur schwer voneinander unterscheiden? In diesem Fall hilft die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung weiter:

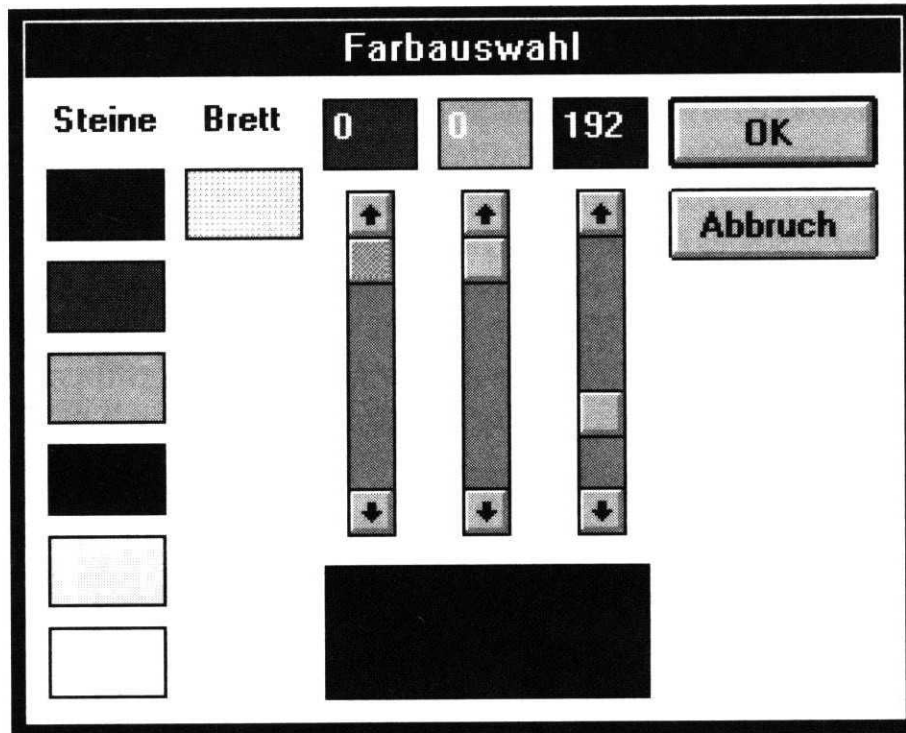


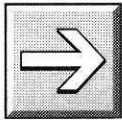
Abb. 2.13:
Dialogbox zum
Einstellen der
Farben

1. Wählen Sie **OPTIONEN FARBEN**, um die in Abbildung 2.13 gezeigte Dialogbox zu erreichen.
2. Klicken Sie links unter „Steine“ diejenige Farbe an, die Sie nur schwer von einem der anderen Farbfelder unterscheiden können.
3. Verändern Sie den Farbton mit Hilfe der drei Rollbalken in der Mitte der Box, deren Position jeweils die Anteile an Rot, Grün und Blau bestimmt.
4. Verändern Sie auf die gleiche Weise noch andere Farben, oder klicken Sie direkt auf „OK“, wenn die Unterscheidungsmöglichkeit bereits nach einer Änderung gegeben ist.

Ich hab' noch was für alle, denen Shih Tao in der vorliegenden Form zu einfach ist: Es können zwar keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade eingestellt werden, da Sie ja ohne Gegner spielen – Sie können aber die Anzeige der jeweils möglichen Spielzüge ausblenden, indem Sie **MÖGLICHE ZÜGE ZEIGEN** im **OPTIONEN**-Menü ausschalten.



Daraufhin verschwindet nicht nur das Fenster unter „Ziehe“ – auch die kleinen Zahlen in den betreffenden Feldern sind nicht mehr zu sehen. Wetten, daß Sie Shih Tao jetzt nicht mehr als einfach bezeichnen?



Welche Punkte es bei Shih Tao für welche Aktionen gibt, ist bislang vielleicht etwas unter den Teppich gefallen. Eine vollständige Auflistung der Punktestaffellung erreichen Sie über das INFORMATIONEN-Menü. Damit Sie die Tabelle ständig griffbereit haben, sehen Sie sie zudem in der folgenden Abbildung 2.14.

Abb. 2.14:
Das Punktesystem
von Shih Tao

Punktestaffellung					
Punkte					
Einer	1 Punkt	Zweier	2 Punkte		
Dreier	4 Punkte	Vierer	8 Punkte		
Jeder Shih Tao (Vierer-Kombination) verdoppelt die Punkte der folgenden Spielzüge.					
Für am Spielbrettrand gesetzte Steine gibt es keine Punkte.					
Bonuspunkte Shih Tao					
1:	25	5:	400	9:	5000
2:	50	6:	600	10:	10000
3:	100	7:	800	11:	25000
4:	200	8:	1000	12:	50000
Bonuspunkte Reststeine					
2:	100	1:	500	0:	1000
					OK

Registrierung

Noch ein Hinweis zum Schluß: Shih Tao ist in der vorliegenden Version als Public Domain freigegeben, braucht also nicht registriert zu werden.



Da die Programmautoren ihre Hinweise auf Kontonummer und Adresse aber so lieb in der Spielanleitung versteckt haben, möchte ich alle Leser bitten, einmal HILFE SPIELANLEITUNG aufzurufen und dort ans Textende zu blättern.

Shuffle

Bevor Sie die Ikone von Shuffle doppelklicken, sollten Sie sich erst einmal in der folgenden Abbildung 2.15 anschauen, was das Programm mit Ihrem Windows-Bildschirm anrichten kann!

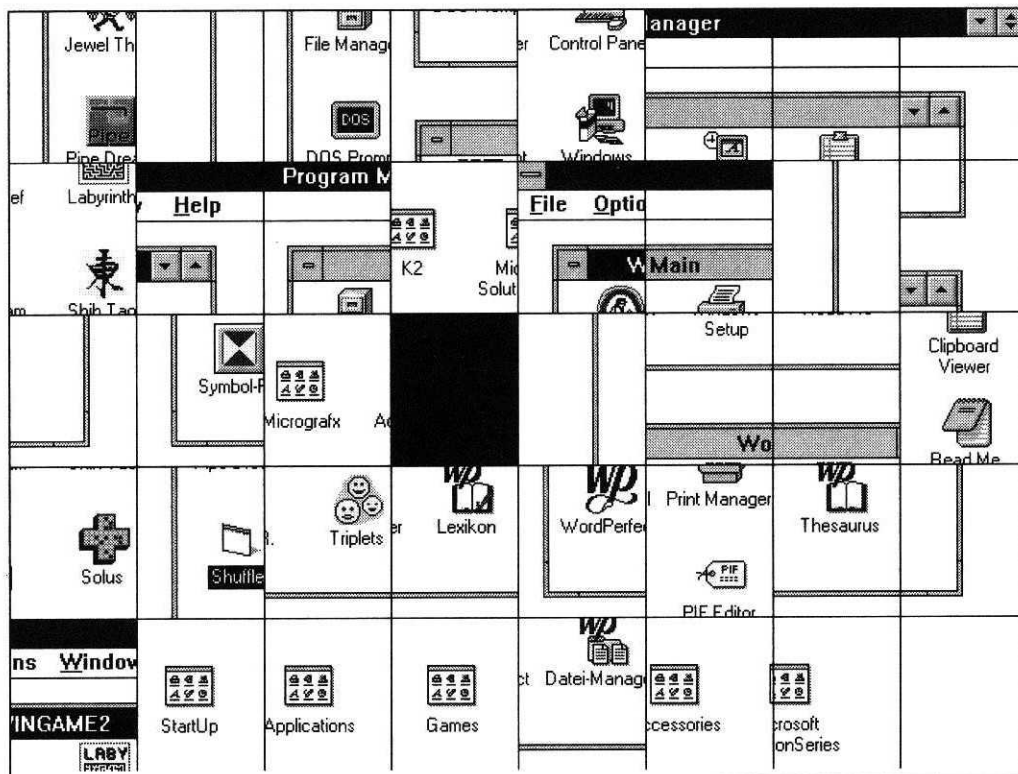
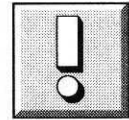


Abb. 2.15:
Schöne Besche-
rung: Windows als
Puzzle!

Keine Angst, es handelt sich hier nicht um einen Computer-Virus, sondern um die ganz normalen Auswirkungen des Programms Shuffle. Drücken Sie anschließend eine beliebige Taste oder klicken mit der Maus, hat der Spuk bereits ein Ende, so daß Sie das Programm nun bedenkenlos mit einem Doppelklick auf die entsprechende Ikone starten können.

Start

„Das ist ja gar kein richtiges Spiel“, könnten Sie jetzt einwenden. Es wird aber ganz schnell (zumindest für Sie) zu einem Spiel, wenn Sie die Anleitung auf der folgenden Seite nachvollziehen. Wetten, daß Sie damit Ihren Arbeitskollegen einen ganz schönen Schrecken einjagen können?



Anleitung zum Ärgern

Wie würden Sie auf folgende Situation reagieren? Sie starten Windows ganz normal, doch ohne Ihr Zutun wird das Malprogramm Paintbrush gestartet, und es erscheint für einige Sekunden der Text

Lieber Kollege

„Lieber Kollege,

passen Sie mal auf, was jetzt passiert...“.

Dann tritt Shuffle in Aktion und verwandelt den Bildschirm in ein aus 40 Rechtecken bestehendes Puzzle...

Das hätten Sie gerne? Wenn auch nicht bei sich selbst, sondern bei Ihrem Kollegen Herrn Sowieso? Dann befolgen Sie einfach die folgende „Anleitung zum Ärgern“:

VBRUN100.DLL

1. Kopieren Sie zunächst das Runtime-Modul von Visual Basic, das auch für Shuffle benötigt wird, aus dem Unterverzeichnis \WINGAME ins Hauptverzeichnis von Windows \WINDOWS.

Paintbrush

2. Als nächstes ist das Zubehör-Programm Paintbrush an der Reihe. Starten Sie es, wählen Sie die gewünschte Schriftart und Größe (z.B. 30 Punkt) aus, tippen Sie den gewünschten Text, und speichern Sie das Bild unter dem Dateinamen SHUFFLE.BMP.

WIN.INI

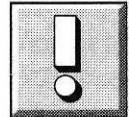
3. Damit beim Starten von Windows automatisch zunächst das Paintbrush-Bild und anschließend Shuffle geladen wird, müssen Sie die Systemdatei WIN.INI bearbeiten. Starten Sie dazu erst das Windows-Notizbuch.
4. Wählen Sie DATEI ÖFFNEN bzw. FILES OPEN, geben Sie „win.ini“ sowie  ein, und setzen Sie den Cursor hinter die folgende Zeile:

run=

5. Ergänzen Sie die Zeile wie folgt:

```
c:\windows\shuffle.bmp c:\wingame\shuffle.exe
```

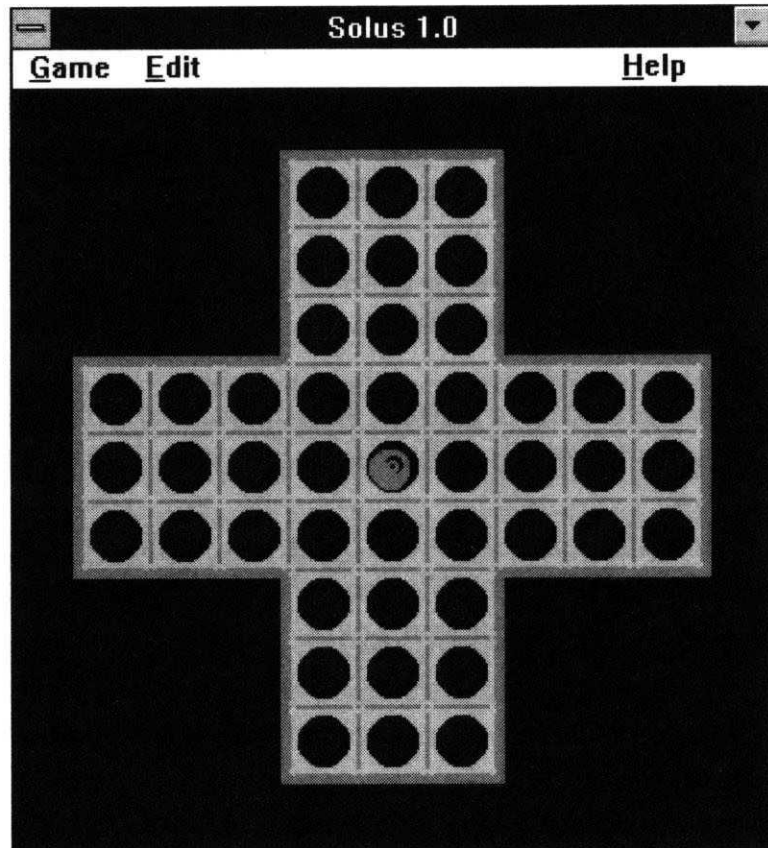
Falls Sie die Windows-Spielebox 2 in einem anderen Unterverzeichnis installiert haben, müssen Sie die Zeile natürlich entsprechend abändern! Dies gilt auch für andere Namen von Windows-Verzeichnissen (z.B. \WIN31)!



6. Sichern Sie die Änderung über DATEI SICHERN bzw. FILE SAVE, und beenden Sie Windows.
7. Das war's auch schon: Sobald Windows jetzt erneut gestartet wird, tritt das bereits beschriebene Szenario in Aktion.
8. Um dem Spaß ein Ende zu bereiten, laden Sie die Datei WIN.INI erneut mit dem Windows-Notizbuch und löschen den hinter „run=“ eingegebenen Text.

Solus

Abb. 2.16:
Sieht langweilig
aus, hat's aber in
sich: Solus



Spielstart Den in Abbildung 2.16 gezeigten Solus-Bildschirm erreichen Sie, wenn Sie nach einem Doppelklick auf die entsprechende Ikone den Registrierungshinweis mit einem Mausklick auf „Continue“ beantworten.

Registrierung Wenn Sie sich beim Programmautor für 10 US-Dollar registrieren lassen, können Sie „Register“ wählen und Ihre Registrierungsnummer eingeben. In diesem Fall entfällt der Hinweisbildschirm bei weiteren Programmaufrufen.



Ich fand das Spielbrett von Solus auf den ersten Blick ziemlich langweilig. Wenn Sie aber erst einmal anfangen, die Kugeln durch geschicktes Überspringen zum Verschwinden zu bringen, werden Sie Ihre Meinung schnell ändern. Es reizt einen einfach, das Kunststück fertig zu bringen, nur noch eine Kugel übrigzulassen. Der Abbildung 2.17 können Sie entnehmen, daß ich es noch nicht geschafft habe...

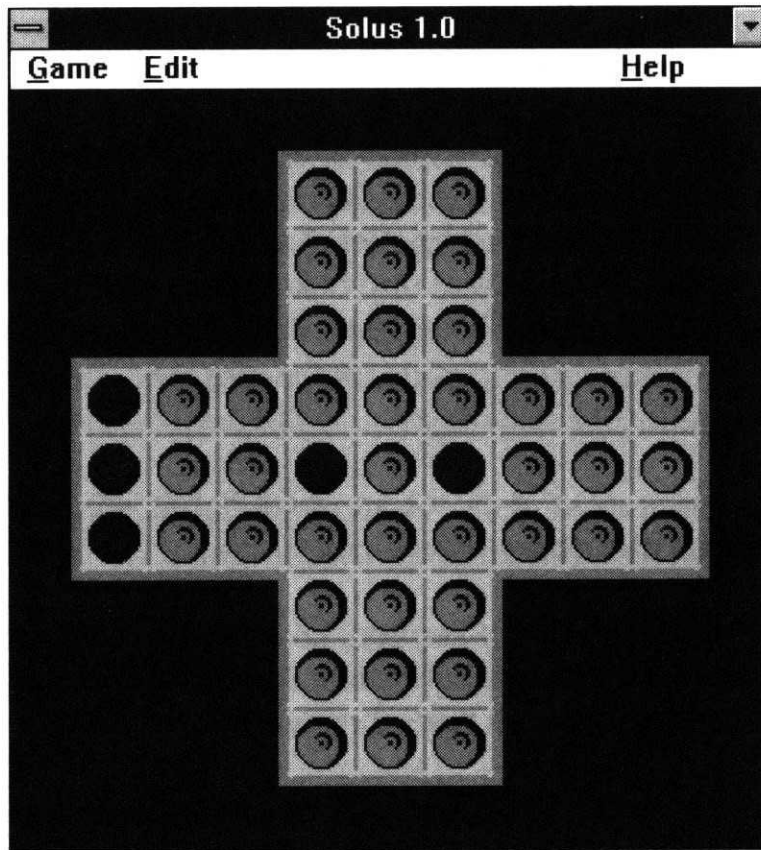


Abb. 2.17:
Bei Ihnen sollten
noch weniger
Kugeln übrig-
bleiben

Was Sie zu tun haben, hat ShareBert eben bereits erwähnt. Viel mehr ist zu Solus auch gar nicht zu sagen: Probieren Sie einfach mal, eine Kugel mit dem Mauszeiger anzusteuern und bei gedrückter linker Maustaste über eine andere Kugel hinweg in ein leeres Feld zu ziehen. Dabei verschwindet jeweils diejenige Kugel, die übersprungen wurde. Sobald keine weiteren Spielzüge mehr möglich sind, erhalten Sie eine entsprechende Meldung und können Ihr Glück erneut versuchen.

So geht's

Noch ein Tip zum Schluß: Wenn Sie direkt nach einem Zug sehen, daß Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie ihn über die Menüfolge EDIT UNDO wieder rückgängig machen.

Undo-Funktion

Symbol-Rechnen

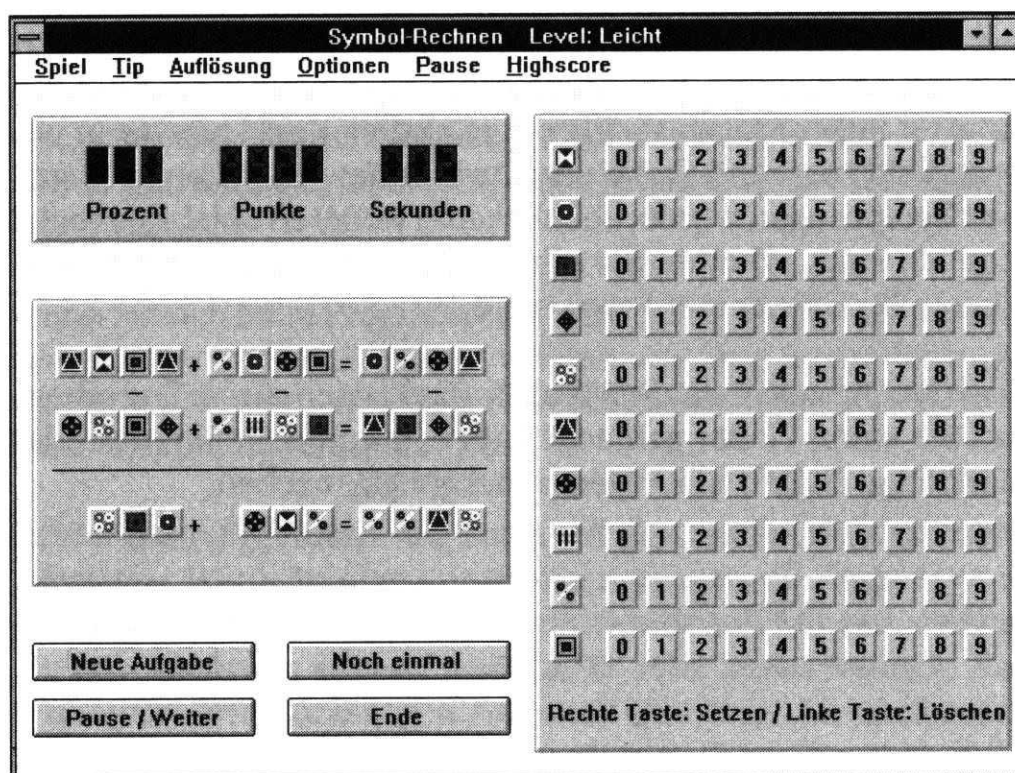
Spielstart Knobelfreunde, aufgepaßt – Symbol-Rechnen ist genau das richtige Spiel für Sie! Gestartet wird es durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone. Anschließend aktivieren Sie den Button „Neue Aufgabe“ (links unten) und bekommen eine ungewöhnliche Rechenaufgabe gestellt, wie sie z.B. in Abbildung 2.18 gezeigt wird.

Der Bildschirmaufbau

Wenn Sie das Spielprinzip kennen, können Sie direkt beginnen, jedem Symbol die richtige Zahl zuzuordnen. Ansonsten machen Sie sich zunächst mit dem Bildschirmaufbau vertraut:

Menüzeile Die Optionen der Menüzeile am oberen Bildschirmrand werden in Teil III „Nachschlagen“ besprochen – für den normalen Spielablauf werden sie jedoch nicht zwingend benötigt.

Abb. 2.18:
Jedes Symbol steht
für eine Ziffer
von 0 bis 9



Links oben wird jeweils angezeigt,

Statusanzeige

- wieviel Prozent der Aufgabe Sie bereits gelöst haben (wobei die Richtigkeit erst zum Schluß geprüft wird),
- wieviel Punkte noch verbleiben und
- wie viele Sekunden bereits verstrichen sind.

Die eigentliche Rechenaufgabe sehen Sie unter der Statusanzeige. Dabei steht jedes Symbol für eine Ziffer zwischen 0 und 9 – es versteht sich von selbst, daß alle Ergebnisse stimmen müssen!

Die Aufgabe

Das eigentliche Spielfeld befindet sich in der rechten Bildschirmhälfte, wo neben jedem Symbol nur eine Ziffer stehenbleiben darf.

Das Spielfeld

So spielen Sie Symbol-Rechnen

Da aller Anfang schwer ist, empfehle ich Ihnen, als erste Aktion ein Symbol auflösen zu lassen. Das kostet zwar 1000 Punkte, macht die weiteren Rateversuche aber etwas einfacher.



Zu diesem Zweck wählen Sie SYMBOL VERRATEN aus dem TIP-Menü. Nachdem Sie das gewünschte Zeichen angeklickt und die Zuordnung mit „OK“ bestätigt haben, wird die betreffende Ziffer in der Rechenaufgabe eingesetzt.

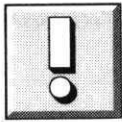
Symbol auflösen

Jetzt sind Sie an der Reihe: Klicken Sie innerhalb einer Zeile jeweils alle Zahlen an, von denen Sie glauben, daß sie NICHT hinter dem danebenstehenden Symbol stecken. Sobald nur noch eine Ziffer übrigbleibt, wird diese in der Rechenaufgabe eingesetzt – egal, ob Ihre Vermutung stimmt oder nicht.

Los geht's

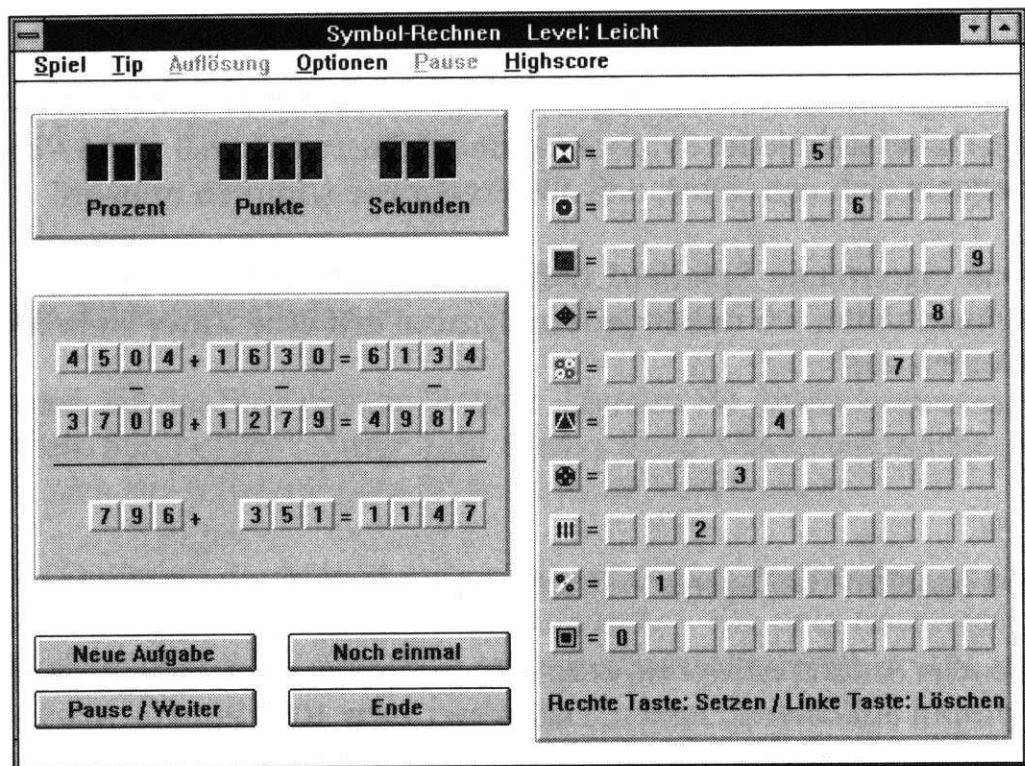
So kann es durchaus passieren, daß Sie zum Schluß zwar jedem Symbol eine Ziffer zugeordnet, die Aufgabe aber dennoch nicht gelöst haben. Oder aber Sie haben die Aufgabe wirklich geknackt, wie ShareBert in Abbildung 2.19.

Spielende



Nach einer falschen Aufgabe erscheinen drei Bildschirmfenster mit Registrierungshinweisen, die Sie jeweils mit **[Alt] + [F4]** „wegdrücken“ können, um eine neue Aufgabe abzurufen!

Abb. 2.19:
Nach der Lösung
sieht alles ganz
einfach aus...



Bevor Sie völlig entnervt aufgeben und sich die Lösung anzeigen lassen, noch ein kleiner Tip von mir: Wenn Sie nach einiger Zeit merken, daß Sie eine Ziffer offensichtlich falsch zugeordnet haben, können Sie die betreffende Zeile über **TIP ZEILE ERNEUERN** neu aufbauen lassen. Das kostet zwar 200 Punkte, gibt Ihnen aber noch eine Chance.

Triplets

Sind Sie zu zweit und haben ein paar Minuten Zeit? Dann probieren Sie Triplets doch gleich einmal aus, indem Sie die betreffende Ikone doppelklicken.

Spielstart

Das kleine Spielfeld sollte für den Anfang durchaus genügen. Ziel ist es, möglichst viele Smiley-Drillinge auf dem Spielfeld per Mausklick zu plazieren. Sie können direkt beginnen, da Triplets für zwei Spieler voreingestellt ist.

Ziel

Lassen Sie sich nicht durch das unterschiedliche Aussehen der Smileys verwirren, denn dieses dient nur dekorativen Zwecken! Mit welchen Smiley-Typen Sie eine Dreierreihe vervollständigen, spielt bei der Punktwertung keine Rolle.



Die Regeln von Triplets sind leicht zu merken: Welcher Spieler an der Reihe ist, wird durch den Mauszeiger symbolisiert. Sie können jedes leere Feld anklicken und so einen Smiley plazieren. Können Sie eine vertikale oder horizontale Reihe von drei Smileys (oder einem Vielfachen davon) vervollständigen, gibt es Punkte – außerdem sind Sie noch mal an der Reihe.

Regeln

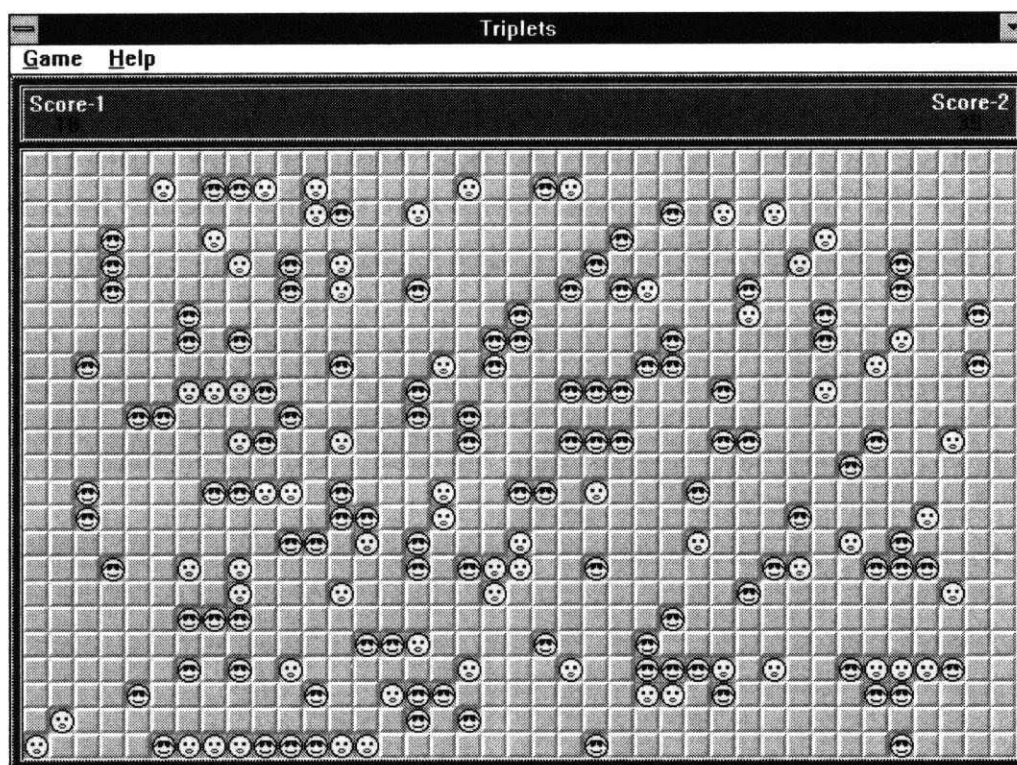
Wieviel Punkte? Nun, für drei Smileys erhalten Sie auch drei Punkte. Vervollständigen Sie eine Sechserreihe, gibt's sechs Punkte etc.

Punktwertung

Kleiner Tip am Rande: Durch geschicktes Taktieren können Sie auch zwei Smiley-Reihen mit einem Mausklick abschließen – nämlich eine horizontale und eine vertikale Reihe mit einem gemeinsamen Eckpunkt. Passen Sie aber auf, daß Ihnen der Gegner keinen Strich durch die Rechnung macht!



Abb. 2.20:
Hier wurde die
Spielfeldgröße
„Giant“ eingestellt



Variationen

Die Abbildung 2.20 zeigt bereits, daß die Menüpunkte von Triplets eine Reihe von Variationsmöglichkeiten bieten. Eine vollständige Beschreibung finden Sie in Teil III „Nachschlagen“ – ShareBert möchte Ihnen aber wenigstens noch verraten, wie Sie Triplets auch ohne Partner spielen können:



Okay: Wählen Sie die Menüfolge GAME PLAYER OPTIONS PLAYER 2. Sie haben nun die freie Auswahl zwischen drei Computer-Gegnern mit unterschiedlicher Spielstärke. Wählen Sie z.B. DUMB ROBOT, dann tritt an die Stelle des zweiten Spielers ein etwas tumber Roboter, der ohne Ihr Zutun arbeitet.

III. Nachschlagen

Jewel Thief

GAME NEW

Wählen, um ein neues Spiel zu starten, wobei Sie die anschließende Rückfrage mit „Yes“ beantworten müssen.

Neues Spiel

GAME PAUSE

Wählen, wenn Sie zwischendurch eine Pause einlegen möchten. Beachten Sie aber, daß beim anschließenden Mausklick auf den „Play“-Button ebenfalls ein Leben verlorengelht!

Pausieren

GAME EXIT

Wählen, um ein laufendes Spiel abubrechen und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren.

Beenden

HELP OUR STORY

Wählen, um Informationen über die Hintergrund-Story von Jewel Thief zu erhalten.

Hintergrund

HELP INSTRUCTIONS

Wählen, um die englischsprachige Spielanleitung angezeigt zu bekommen.

Anleitung

HELP HINTS

Tips Wählen, um einige englischsprachige Tips und Tricks angezeigt zu bekommen.

HELP ABOUT JEWEL THIEF

Registrierung Wählen, um die Adresse des Programmautors angezeigt zu bekommen. Für 10 US-Dollar können Sie sich hier als Anwender registrieren lassen – für 15 US-Dollar erhalten Sie den in Microsoft C geschriebenen Quellcode von Jewel Thief.

Labyrinth

DATEI HIGH SCORES

Bestenliste Wählen, um sich die Liste der zehn besten Labyrinth-Spieler anzeigen zu lassen, die anfangs noch leer ist.

DATEI ÜBER

Registrierung Wählen, um die Registrierungshinweise des Programmautors einzusehen.

Stefan Neudorfer bittet bei Gefallen an dem Programm um eine Überweisung von 40 DM (für Schüler und Studenten nur 39,99 DM) und verspricht dafür eine registrierte Version und verbilligte Updates.

DATEI ENDE

Abbrechen Wählen und die anschließende Rückfrage mit  beantworten, wenn Sie Labyrinth vorzeitig abbrechen und zur Windows-Oberfläche zurückkehren möchten.

BEARBEITEN START

Wählen, wenn Sie einen neuen Versuch starten möchten, was auch innerhalb eines laufenden Spiels möglich ist. Schneller geht's allerdings mit einem Mausklick auf den „Start“-Button.

Neues Spiel

OPTIONEN GRÖSSE BESTIMMEN

Wählen, wenn Sie eine andere Labyrinth-Größe auswählen möchten. Schneller geht's allerdings mit einem Mausklick auf den „Größe“-Button.

*Labyrinth-
Größe*

ÜBER

Dieser Menüpunkt ist mit dem gleichnamigen Eintrag im DATEI-Menü identisch.

ENDE

Dieser Menüpunkt ist mit dem gleichnamigen Eintrag im DATEI-Menü identisch.

HILFE

Wählen, um eine Dialogbox auf den Bildschirm zu bekommen, in der per Doppelklick auf ein Stichwort kontextbezogene Hilfetexte angezeigt werden.

Hilfetexte

Mit Hilfe des Rollbalkens im oberen Fenster können Sie sich weitere Stichworte anzeigen lassen. Mir hat die gesamte Hilfe-Funktion aber nicht viel Spaß gemacht, da sich die Texte ständig wiederholen und es zudem von Rechtschreibfehlern nur so wimmelt...



Pipe Dream

FILE ABOUT

Versionsnummer Wählen, um den Namen des Programmautors und die Versionsnummer von Pipe Dream angezeigt zu bekommen.

FILE START

Neues Spiel Wählen, um das erste Spiel zu starten oder Pipe Dream nach einer verlorenen Spielrunde wieder neu zu beginnen.

FILE HIGH SCORES

Bestenliste Wählen, um die Punktestände der bisher zehn besten Spieler in einer Highscoreliste angezeigt zu bekommen.

FAST

Schnellmodus Wählen, um während eines Spiels die Fließgeschwindigkeit des Wassers und damit den Schwierigkeitsgrad dramatisch zu erhöhen.

PAUSE

Beenden Wählen, um während eines Spiels eine Pause einzulegen. Wenn Sie den Menüpunkt ein zweites Mal anklicken, wird das zuvor unterbrochene Spiel an der gleichen Stelle fortgesetzt.

Shih Tao

DATEI NEUES SPIEL

Wählen, um ein neues Spiel zu beginnen, was nach Beantwortung einer Rückfrage auch innerhalb eines laufenden Spiels möglich ist.

Neu

DATEI SPIEL BEENDEN

Wählen, um das aktuelle Spiel zu beenden und ein neues zu beginnen. Beachten Sie, daß dieser Menüpunkt nicht zum Beenden des Programms führt!

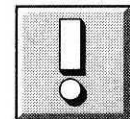
Ende und neu

DATEI DEMOSPIEL STARTEN

Wählen, um ein Shih-Tao-Spiel automatisch ausführen zu lassen, um z.B. Einblick in mögliche Taktiken zu erhalten. Bevor das Demospiel gestartet wird, erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Geschwindigkeit mittels Rollbalken frei bestimmen können.

Demo

Um ein laufendes Demospiel abubrechen, müssen Sie die Menüfolge DATEI DEMOSPIEL STOPPEN ausführen!



DATEI SPIEL LADEN

Wählen, um ein zuvor über SPIEL SICHERN abgespeichertes Spiel fortzusetzen. Geben Sie anschließend den gewünschten Dateinamen ein, und drücken Sie .

Laden

DATEI SPIEL SICHERN

Wählen, um das laufende Spiel beim aktuellen Spielstand abzuspeichern, damit es später über SPIEL LADEN fortgesetzt werden kann. Geben Sie anschließend den gewünschten Dateinamen ein, und drücken Sie .

Speichern

DATEI SHIH TAO BEENDEN

Programmende Wählen, um das Programm Shih Tao zu beenden und zu Windows zurückzukehren, was auch innerhalb eines laufenden Spiels möglich ist. Die anschließende Rückfrage beantworten Sie mit „Ja“ bzw. „Yes“.

BEARBEITEN ZUG ZURÜCKNEHMEN

Hotkey  + 

Zurücknehmen Wählen, um den jeweils letzten Spielzug wieder rückgängig zu machen.

BEARBEITEN ZUG WIEDERHOLEN

Hotkey  + 

Wiederholen Wählen, um einen vorher zurückgenommenen Spielzug zu wiederholen.

OPTIONEN FARBEN

Farben ändern Wählen, um die Farben der Symbole zu verändern. Klicken Sie anschließend zunächst den zu ändernden Farbton an, und benutzen Sie dann die drei Rollbalken.

OPTIONEN MÖGLICHE ZÜGE ZEIGEN

Schwierigkeit Wählen, um mögliche Spielzüge nicht mehr angezeigt zu bekommen und somit den Schwierigkeitsgrad von Shih Tao zu erhöhen.

INFORMATIONEN BESTENLISTE

Wählen, wenn die bislang zehn besten Spieler in einem Fenster mit den dazugehörigen Angaben zu Datum, erreichter Punktzahl etc. angezeigt werden sollen. *Top 10*

INFORMATIONEN PUNKTESTAFFELUNG

Wählen, wenn das Punktesystem von Shih Tao in einem Fenster erläutert werden soll. *Punkte*

HILFE SPIELREGELN

Wählen, um die genauen Spielregeln von Shih Tao nachzulesen. Benutzen Sie anschließend den Rollbalken am rechten Fenster-
rand zum Blättern, da die Taste **Bild ↓** nicht unterstützt wird! *Regeln*

Am Textende finden Sie die Adresse und Kontonummer der Programm-
autoren, die sich sowohl über eine kleine Anerkennung als auch über Kritik freuen.

HILFE ÜBER SHIH TAO

Wählen, um die Versionsnummer des vorliegenden Spiels sowie die Namen der Programm-
autoren angezeigt zu bekommen. *Versions-
nummer*

Solus

GAME NEW GAME

Hotkey **Strg** + **N**

Neues Spiel Wählen, um ein neues Spiel zu beginnen. Beachten Sie aber, daß ein noch laufendes Spiel ohne Rückfrage abgebrochen wird!

GAME ABOUT

Versionsnummer Wählen, um die Versionsnummer sowie den Namen des Programmautors angezeigt zu bekommen.

GAME EXIT

Beenden Wählen, um Solus zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren. Beachten Sie aber, daß ein noch laufendes Spiel ohne Rückfrage abgebrochen wird!

EDIT UNDO

Zurücknehmen Wählen, um den jeweils zuletzt durchgeführten Spielzug wieder rückgängig zu machen.

HELP INDEX

Hilfe-Index Wählen, um in das Stichwortverzeichnis der englischsprachigen Hilfefunktion von Solus zu gelangen. Die weiteren Punkte des Hilfe-Menüs werden hier nicht besprochen, da sie alle aus dem Index heraus erreichbar sind.

Symbol-Rechnen

SPIEL NEUE AUFGABE

Wählen, um eine neue Rechenaufgabe gestellt zu bekommen, auch wenn die aktuelle noch nicht gelöst wurde. *Neu*

SPIEL DIESELBE AUFGABE NOCH EINMAL

Wählen, um die aktuelle Rechenaufgabe noch einmal gestellt zu bekommen, um sie bei einem weiteren Versuch zu lösen.

SPIEL ÜBER SYMBOL-RECHNEN

Wählen, um die Versionsnummer und die Adresse des Autors angezeigt zu bekommen. Beachten Sie hierzu auch den hinten im Buch eingebundenen Bestellschein! *Versionsnummer*

SPIEL ENDE

Wählen, um das Programm zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren. *Beenden*

TIP SYMBOL VERRATEN

Wählen, wenn Sie sich ein Symbol verraten lassen möchten und bereit sind, für diesen Tip 1000 Punkte zu opfern. *Symbol*

TIP ZIFFER VERRATEN

Wählen, wenn Sie sich eine Ziffer verraten lassen möchten und dafür 1000 Punkte opfern. *Ziffer*

TIP JA/NEIN BESTÄTIGEN

Zuordnung Wählen, wenn Sie sichergehen möchten, ob eine vermutete Zuordnung Symbol/Ziffer richtig ist und für diesen Tip 400 Punkte abgeben können.

TIP ZEILE ERNEUERN

Zeile neu Wählen, wenn Sie eine falsche Zuordnung Symbol/Ziffer im nachhinein entdecken und die betreffende Zeile für 200 Punkte erneuern lassen möchten.

AUFLÖSUNG

Lösung zeigen Wählen, wenn Sie völlig entnervt sind, auf alle Punkte verzichten und dafür die Auflösung der aktuellen Rechenaufgabe sehen möchten.

OPTIONEN LEVEL

Schwierigkeit Wählen, wenn Ihnen die Aufgaben zu leicht sind und Sie entweder nur schwere oder gemischte Aufgaben gestellt bekommen möchten.

OPTIONEN SYMBOLE BUNT/ZWEIFARBIG

Farben Wählen, wenn Sie mit einem monochromen Bildschirm arbeiten und die Symbole nur in zwei Farben dargestellt haben möchten.

OPTIONEN PUNKTESTAND VERSTECKEN

Statusanzeige Wählen, wenn Sie die Statusanzeige links oben beim Spielen irritiert und Sie diese nicht mehr angezeigt haben möchten.

OPTIONEN LÖSCHEN/SETZEN VERTAUSCHEN

Wählen, wenn bereits mit dem ersten Mausklick die vermutete Ziffer ausgewählt werden soll, ohne daß Sie erst alle anderen Ziffern „wegklicken“ müssen.

Direkt setzen

PAUSE

Wählen, um eine Verschnaufpause einzulegen. Weiter geht's durch nochmalige Anwahl!

Pausieren

HIGHSCORE ZEIGEN

Wählen, um die Liste der zehn besten Spieler innerhalb des aktuellen Levels mit Namen, Punktzahl und Sekunden angezeigt zu bekommen.

Bestenliste

HIGHSCORE LÖSCHEN

Wählen, wenn die Bestenliste für den aktuellen Level gelöscht werden soll (z.B. weil Ihnen die Ergebnisse zu peinlich sind).

Löschen

Triplets

GAME PAUSE

Pausieren Wählen, um eine Pause einzulegen, was Sie jedoch auch einfach so machen können. Hotkey: **[F2]**

GAME NEW

Neues Spiel Wählen, um ein neues Spiel zu starten, auch innerhalb eines laufenden Spiels. Hotkey: **[F3]**.

GAME HINT ON NEXT MOVE?

Tip Wählen, um sich einen Tip für den nächsten Spielzug geben zu lassen. Hotkey: **[F4]**.

GAME SIZE

Größe Wählen, um eine andere Spielfeld-Größe einzustellen. Zur Auswahl stehen neben der Mini-Ausführung „Large“ (18x18) und „Giant“ (39x24).

GAME NUMBER OF PLAYERS

Spielerzahl Wählen, um Triplets mit mehreren Leuten zu spielen. Zwischen zwei und acht Spieler sind möglich.

GAME PLAYER OPTIONS

Gegner wählen Wählen, um gegen den Computer zu spielen, wobei drei Spielstärken zur Verfügung stehen: „Dumb Robot“, „Smart Android“ und „Genius Cyborg“.

GAME SLOW/FAST COMPUTER

Stellen Sie hier ein, ob Sie mit einem langsamen oder schnellen Computer spielen.

Geschwindigkeit

GAME BUTTON COLORS

Wählen, um die Farbe der leeren Felder zu verändern. Zur Auswahl stehen Blau, Grau, Grün und Violett (Voreinstellung).

Farben ändern

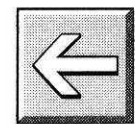
GAME EXIT

Wählen, um Triplets zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren.

Beenden

HELP TRIPLETS SOURCE CODE

Da das HELP-Menü recht umfangreich ist, werden hier nur die wichtigsten Punkte besprochen.



Wählen, wenn Sie als Programmierer am Quellcode von Triplets interessiert sind.

Quellcode

HELP USING THE KEYBOARD

Wählen, wenn Sie Triplets nicht mit einer Maus, sondern mit der Tastatur steuern möchten.

Tastatur

HELP STRATEGY

Wählen, um Tips für empfohlene erste bzw. letzte Spielzüge angezeigt zu bekommen.

Strategie

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß bei einigen Spielen Meldungen erscheinen, die Sie zu einer Registrierung und somit zu einer Zahlung an den Programmautor auffordern, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich – Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für acht verschiedene Spiele bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe spielen. Einige Programme sind Public Domain, brauchen also nicht registriert zu werden.

Nutzen Sie eins der folgenden Programme dauerhaft, können Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren lassen. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-Konzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben – das Geld fließt allein dem Programmierer zu,

Registrierung

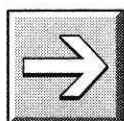
der nächstelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Und das sind die Spiele, die von den jeweiligen Programmautoren als Shareware deklariert wurden:

- Jewel Thief (US-Adresse unter „About“)
- Labyrinth (Kontonummer unter „Über“)
- Solus (US-Adresse im Hinweisbildschirm)
- Symbol-Rechnen (Bestellschein im Buch)

Vorteile

Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, oft ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden (z.B. keine Hinweisbildschirme, kostenloses Update etc.).



Die Adressen der Programmierer finden Sie meistens unter ABOUT oder ÜBER. Sofern es sich um amerikanische Adressen handelt, beachten Sie aber bitte, daß der SYBEX-Verlag keine Gewähr dafür übernehmen kann, inwieweit der Autor Versprechungen wie das Zusenden einer neuen Version auch erfüllt. Eine Registrierung im Ausland stellt immer ein gewisses Risiko dar, sofern damit eine Erwartung verbunden ist. Oft bitten die Autoren aber auch nur um eine kleine Anerkennung, ohne eine neue Programmversion zu versprechen.

Stichwortverzeichnis

A

About 60
Add 11
Ärgern 36
Anfangbonus 22
Applications 11

B

Bearbeiten
 Start 47
 Zug wiederholen 50
 Zug zurücknehmen 50
Beenden 52
Bestenliste 46
Bildschirmaufbau 19
Bonus 26
Brettspiel 28

C

Colors 57

D

Demospiel 36
Diskette installieren 11
Dreier 35

E

Einer 34

G

Graustufen-Monitor 36

H

Hardware-Voraussetzungen 11

I

Installieren 7
 Diskette 11
 Windows-Ikonen 13

J

Jewel Thief 19, 51
 Bildschirmaufbau 20
 GAME-Menü 51

HELP-Menü 51
Punktwertung 22

K

Klempner von Beruf 28
Kurzbeschreibungen 9

L

Labyrinth 23, 52
 BEARBEITEN-Menü 53
 Bildschirmaufbau 23
 DATEI-Menü 52
 HILFE-Menü 53
 OPTIONEN-Menü 53
 Punktwertung 26
 Registrierungshinweis 52
 Spielregeln 25
Labyrinth-Größe 24

M

Marginalien 6

N

Nachschlagen 49

P

Paintbrush 40
Pipe Dream 28, 54
 FAST-Menü 54
 Fenster vergrößern 29
 FILE-Menü 54
 Highscoreliste 30
 PAUSE-Menü 54
 Punktwertung 29
Programmgruppe einrichten 14

R

Registrierungshinweise 65
Runtime-Modul für Visual
 Basic 11

S

ShareBert stellt sich vor 5
Shareware-Prinzip 65
Shih Tao 32, 35, 55
 BEARBEITEN-Menü 56
 Bildschirmaufbau 33
 DATEI-Menü 55
 Farben verändern 37
 HILFE-Menü 57
 INFORMATIONEN-Menü 57
 OPTIONEN-Menü 56

- Registrierung 38
- Spielregeln 34
 - weitere Möglichkeiten 36
- Shuffle 39
 - Kollegen ärgern 40
- Sicherheitskopie erstellen 12
- Solus 42, 58
 - EDIT-Menü 58
 - GAME-Menü 58
 - HELP-Menü 58
- Spielen 17
- Symbol-Rechnen 44, 59
 - AUFLÖSUNG-Menü 60
 - Bildschirmaufbau 44
 - HIGHSCORE-Menü 61
 - OPTIONEN-Menü 60
 - PAUSE-Menü 61
 - SPIEL-Menü 59
 - Spielanleitung 45
 - TIP-Menü 59

T

- Tastenkappen 6
- Triplets 47, 62
 - GAME-Menü 62
 - gegen den Computer spielen 48
 - HELP-Menü 63

V

- VBRUN100.DLL 12, 32, 40
- VGA-Grafikkarte 11
- Visual Basic 9

W

- WIN.INI 40
- Windows Setup 13
- Windows-Ikonen installieren 13

Z

- Zweier 34

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von SYMBOLRECHNEN werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion für Windows für 39 DM
- ☐ Vollversion für MS-DOS und EGA-Karte für 29 DM
- ☐ Diskette mit Shareware-Versionen weiterer Programme für 3 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll (Aufpreis 3 DM pro Diskette)

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beliegendem VE-Scheck (+ 3 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 6 DM Versandkosten)
- ☐ Auslandsbestellung (+ 6 DM Versandkosten)

Datum: _____

Unterschrift: _____

Absender: _____

Im Briefumschlag einsenden an:

Steffen Müller Software
Bacharacher Str. 3

1000 Berlin 42



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



12

Windows Spielbox 2 – das sind acht ShareWare- und Public-Domain-Programme auf einer vollgepackten 1,2-MByte-Diskette, die grenzenlosen Spiespaß unter Windows 3 garantieren:

Jewel Thief	Bringen Sie gestohlene Juwelen wieder zurück, aber lassen Sie sich nicht von den Dieben erwischen!
Labyrinth	Gelangen Sie mit wenigen Schritten zum Ziel, aber rennen Sie nicht mit dem Kopf gegen die Wand!
Pipe Dream	Spielen Sie Klempner, und verlegen Sie Rohrstücke, aber basteln Sie kein Chaos zusammen!
Shih Tao	Lassen Sie sich Zeit mit diesem historischen Brettspiel, aber bringen Sie alle 72 Steine unter!
Shuffle	Schauen Sie zu, wie Ihr Windows-Bildschirm in Puzzleteile zerlegt wird, aber erschrecken Sie nicht!
Solus	Bringen Sie alle Kugeln durch geschickte Sprünge zum Verschwinden, aber lassen Sie keine übrig!
Symbol-Rechnen	Knacken Sie die durch Symbole codierten Rechenaufgaben, aber passen Sie auf, daß Ihnen die Spielzeit nicht davonläuft!
Triplets	Wetteifern Sie mit einem Freund oder Arbeitskollegen um möglichst viele Smiley-Drillings!

Systemvor- aussetzungen

- *IBM-kompatibler 286er-, 386er- oder 486er-PC*
- *Festplatte*
- *Windows 3 mit entsprechender Grafikkarte*

Best.-Nr. 9505

ISBN 3-8155-9505-3

Unverbindliche
Preisempfehlung

DM 19,80

öS 176,-



9 783815 595053

Buchregal-Systematik

IBM-PC / Kompatible:
ShareWare

SYBEX