



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

DOS- Spielebox 3



3,5 Megabyte
Spielvergnügen
in VGA-Qualität!

Cosmo

CD-Man

Chinese
Checkers

Jill of the
Jungle



SYBEX

Daniel
Sillescu

DOS-Spielebox 3

ShareBert präsentiert:
DOS-Spielebox 3

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

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: Jens Grabig

Redaktion: Doris Heinzmann

Satz: text korrekt • Carola Richardt, Essen

Belichtung: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9518-5

1. Auflage 1992

2. Auflage 1993

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 Share-Bert!	7
I. Cosmo	9
Installation auf Festplatte	11
Speicherprobleme beheben	12
Die Cosmo-Story	13
So spielen Sie Cosmo	14
ShareBert hilft durch die ersten Level	18
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	25
II. CD-Man	27
Installation auf Festplatte	29
CD-Man konfigurieren	30
So spielen Sie CD-Man	32
III. Chinese Checkers	35
Installation auf Festplatte	37
Chinese Checkers konfigurieren	38
So spielen Sie Chinese Checkers	39
IV. Jill of the Jungle	43
Installation auf Festplatte	45
Die Jill-Story	46
So spielen Sie Jill of the Jungle	46
ShareBert hilft durch die ersten Level	49
Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle	58
Der Noisemaker	58
ShareBert's Registrierungshinweise	59
Stichwortverzeichnis	61

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 DOS-Spielebox 3 beinhaltet nur einige 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.

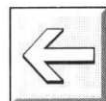
Einsteigen

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

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Portrait konnten Sie schon oben 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 aufhören.

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. Cosmo

“Fazit: Suchtgefahr” - so urteilten die Tester der Zeitschrift Computer Live über die Abenteuer von Cosmo. Die erste Episode dieser Spiele-Trilogie mit dem Titel FORBIDDEN PLANET finden Sie auf der beiliegenden Programmdiskette. Wie das Game installiert und gespielt wird, steht in diesem Kapitel. Außerdem verrät Ihnen ShareBert noch ein paar Tricks. Aber behaupten Sie nachher nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt! Denn selbst “hartgesotene Spieler” benötigen laut Computer Live mindestens zehn Stunden...

Übrigens: Wenn Sie an weiteren Spielen der Firma Apogee interessiert sind, sollten Sie sich unbedingt auch ShareBert’s Spielboxen 1 und 2 besorgen, die u.a. jeweils eine Folge von COMMANDER KEEN enthalten!

Installation auf Festplatte

1-COSMO ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Cosmo läßt sich nur auf einer Festplatte installieren. Wie Sie dabei im einzelnen vorgehen müssen, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Erstellen Sie, falls noch nicht geschehen, auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele [↵]
```

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und kopieren Sie die Datei 1-COSMO.EXE mit

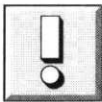
Kopieren

```
copy a:1-cosmo.exe c:\spiele [↵]
```

in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander folgende Befehlszeilen ein, um die Dateien von Cosmo aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

```
cd\spiele ↵
1-cosmo ↵
```



Versuchen Sie jetzt direkt, das Spiel Keen zu starten, indem Sie cosmo1 sowie ↵ eingeben. Gelingt dies, lesen Sie unter DIE COSMO-STORY weiter. Erhalten Sie dagegen nach einem Tastendruck die Meldung "You do not have enough memory...", müssen Sie zunächst den folgenden Abschnitt **SPEICHERPROBLEME BEHEBEN** durcharbeiten!

Speicherprobleme beheben

"You do not have enough memory..."



Als ich Cosmo das erste Mal aufgerufen habe, verabschiedete sich das Programm direkt mit dieser Meldung - und das, obwohl mein PC mit 640 KByte Arbeitsspeicher ausgestattet war! Nach einigen Änderungen in der Systemdatei CONFIG.SYS konnte ich das Spiel dann aber problemlos aufrufen.

Sie haben dasselbe Problem? Dann arbeiten Sie zunächst einmal die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung durch.

Systemdateien

1. Wechseln Sie mit cd\ ↵ ins Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte, und lassen Sie sich den Inhalt der Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT anzeigen, indem Sie die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
type config.sys ↵
type autoexec.bat ↵
```

Typische "Speicherfresser" sind Maustreiber (MOUSE.COM), Beschleuniger für die Grafikkarte (FASTBIOS.SYS) sowie speicherresidente Programme wie z.B. die DOS-Shell.

Sicherheitskopie

2. Stellen Sie jetzt zunächst Sicherheitskopien Ihrer alten Systemdateien her, indem Sie nacheinander eingeben:

```
copy config.sys config.ori ↵
copy autoexec.bat autoexec.ori ↵
```

3. Um die entsprechenden Befehlszeilen zu löschen, laden Sie die Systemdateien mit einem Editor oder mit einem ASCII-Textprogramm. *Laden*
4. Dort laden Sie zunächst die Datei CONFIG.SYS, löschen z.B. die Zeile DEVICE=C:\DOS\FASTBIOS.SYS und speichern die Änderungen ab. *CONFIG.SYS*
5. Als nächstes laden Sie die Datei AUTOEXEC.BAT, löschen z.B. die Zeile C:\WINDOWS\MOUSE.COM und speichern die Änderungen ebenfalls ab. *AUTOEXEC
.BAT*
6. Jetzt führen Sie einen sogenannten Warmstart durch, indem Sie die Tasten **Strg** **Alt** **Entf** gleichzeitig drücken. *Warmstart*
7. Wenn Sie Cosmo jetzt starten, sollten keine Speicherprobleme mehr auftreten.

Wenn Sie nach dem Spielen mit Cosmo wieder mit Ihren alten Systemdateien arbeiten möchten, benennen Sie zunächst die fürs Spiel veränderten Dateien um, z.B. mit REN CONFIG.SYS CONFIG.SPI etc. Anschließend benennen Sie die Originaldateien ebenfalls um, indem Sie REN CONFIG.ORI etc. eingeben. Sollten auch weiterhin Speicherprobleme auftreten, gibt es zwei weitere Tips:



- Wenn Sie MS-DOS ab Version 5.0 benutzen, lagern Sie Programmteile mit dem Befehl DEVICEHIGH= in die High Memory Area aus. Genauere Angaben dazu finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch. *DOS 5.0*
- Wenn Sie über eine Speichererweiterung verfügen, installieren Sie einen EMS-Emulator. Cosmo erkennt dann das Expanded Memory und nutzt es automatisch. *EMS*

Die Cosmo-Story

Bevor Sie mit Cosmos Abenteuern loslegen, sollten Sie sich noch mit dem Hintergrund und dem Ziel des Spiels vertraut machen. Da der entsprechende Menüpunkt STORY nur einen englischsprachigen Text liefert, habe ich mich einmal für Sie als Übersetzer betätigt...



Disneyworld Cosmo, der außerirdische grüne Junge mit rotem Haarschopf und Held unseres Spiels, hat morgen Geburtstag. Seine Eltern versprechen ihm aus diesem Anlaß einen Flug zu dem Ort innerhalb der Milchstraße, den alle Kinder mögen: Disneyworld.

Ein unbekannter Planet, auf dem der Raumgleiter auf der Reise zur Erde notlanden muß, macht dem geplanten Vergnügen einen dicken Strich durch die Rechnung: Denn während Cosmo zu einem Erkundungsgang aufbricht, scheinen schreckliche Monster seine Eltern entführt zu haben. Davon zeugen jedenfalls riesige Fußspuren in der Nähe des Raumschiffs.

Die Rettung Cosmo fackelt nicht lange und beschließt, seine Eltern zu retten. Bis dahin ist es jedoch ein langer Weg, denn die Bewohner des "Forbidden Planet" scheinen nicht gerade gutmütig gesinnt zu sein: fleischfressende Pflanzen haben es auf Kinder abgesehen, Spuckspechte schießen mit scharfer Munition, Raben hacken dem armen Jungen auf dem Kopf herum...

Glücklicherweise verfügt Cosmo über drei Leben und kann zudem nach einem verlorenen Level von vorn beginnen. Außerdem findet er Bomben, mit denen er einige Hindernisse aus dem Weg räumen kann.

So spielen Sie Cosmo

Programmstart Endlich geht's zur Sache! Starten Sie Cosmo jetzt, falls noch nicht geschehen, durch die Eingabe folgender Befehlszeilen:

```
cd\spiele   
cosmo1 
```

Ladevorgang Während das Spiel in den Speicher geladen wird, werden zwei Begrüßungsbildschirme eingeblendet - dann erscheint der in Abbildung 1.1 gezeigte Startbildschirm.

Menüanzeige Ein beliebiger Tastendruck genügt, um das in Abbildung 1.2 gezeigte Menü aufzurufen, von dem aus alle weiteren Schritte gesteuert werden.



Abb. 1.1:
Der Startbild-
schirm von
Cosmo

Eine Möglichkeit besteht darin, **[D]** einzugeben: Anschließend werden einige Sequenzen aus dem Spiel automatisch abgespielt, die das Spielprinzip verdeutlichen.

Demo

Da Sie noch kein Spiel angefangen und abgespeichert haben, das Sie fortsetzen könnten, geben Sie den Kennbuchstaben **[B]** für BEGIN NEW GAME ein. Nach kurzer Wartezeit betritt Cosmo

New Game



Abb. 1.2:
Das Haupt-
menü von
Cosmo

Abb. 1.3:
Cosmo beginnt
die Suche
nach seinen
Eltern



den ersten Level: Er befindet sich am Raumschiff (Abbildung 1.3) und begibt sich nun auf die Suche nach den entführten Eltern.

Pfeiltasten Gesteuert wird die Spielfigur mit bzw. . Außerdem kann Cosmo mit bzw. nach oben bzw. nach unten schauen.

Hint Globe Wenn Sie etwas nach rechts wandern, stoppt Cosmo an einem sogenannten "Hint Globe", und eine Meldung auf dem Bildschirm erzählt Ihnen, was es mit diesen Info-Kugeln auf sich hat. Nach einem beliebigen Tastendruck verschwindet der Hinweis, und unser Held kann seine Suche fortsetzen.



Aller Anfang ist bekanntlich schwer. Deshalb hilft Ihnen Share-Bert im folgenden Kapitel durch die beiden ersten Level von Cosmo. Jetzt sollten Sie sich aber erst einmal mit den nachfolgend beschriebenen Grundlagen vertraut machen.

Springen und Punkte sammeln

Drücken Sie jetzt einmal die -Taste, damit Sie sehen, wie Cosmo nach oben springen kann. Natürlich läßt sich jeder Sprung auch mit den Pfeiltasten kombinieren.

Wozu Sie springen müssen? Zum einen erreichen Sie oft nur so die wertvollen Früchte, Sterne etc., die Ihnen Punkte einbringen. Auch neue Leben, Bomben und andere nützliche Dinge lassen sich oft nur im Fluge erreichen.



Zum anderen lassen sich viele Monster dadurch vernichten, indem man einfach auf sie springt.

Monster

Gelegenheit zum Ausprobieren bietet sich schon sehr bald, denn Cosmo werden in Kürze rote Monster begegnen, die be- oder übersprungen werden müssen, damit kein Leben verlorengeht.

Eine weitere wichtige Taste ist **[Alt]**: Zwar erhalten Sie zu Beginn des Spiels lediglich eine Meldung - wenn Sie später jedoch eine oder mehrere Bomben gefunden haben, können Sie diese mit **[Alt]** zünden. Vergessen Sie aber nicht, die Spielfigur anschließend rasch in Sicherheit zu bringen, sonst geht Cosmo gleich mit in die Luft!

[Alt]

Pausieren und speichern

Falls es Ihnen einmal zu hektisch wird, können Sie jederzeit dafür sorgen, daß die Spielhandlung unterbrochen wird: Drücken Sie einfach **[P]**, und auf dem Bildschirm erscheint eine entsprechende Meldung. Mit einem beliebigen Tastendruck geht es dann weiter im Takt...

Pause

Das Abspeichern des aktuellen Spielstands ist ein wichtiges Thema, da es praktisch unmöglich ist, Cosmo in einem Zug durchzuspielen. Sie geben zu diesem Zweck nacheinander **[F1]** und **[Strg]** für SAVE sowie eine Nummer von 1 bis 9 ein, die Sie mit **[↵]** bestätigen müssen.

Speichern

Damit Sie es nicht zu leicht haben, wird jeweils nicht der momentane, sondern der Spielstand vom Beginn des letzten Levels abgespeichert! Es hat also keinen Sinn, bereits während des ersten Levels zu speichern. Erst zu Beginn des zweiten Levels sollten Sie den Spielstand sichern, damit Sie im Zweifelsfall nicht wieder ganz von vorne anfangen müssen.



Laden Wenn Sie dann z.B. innerhalb des zweiten Levels Ihr letztes Leben lassen müssen, können Sie den alten Spielstand wiederherstellen, indem Sie **[F1]** und **[R]** für RESTORE tippen, die betreffende Nummer eingeben und mit **[↵]** bestätigen

Beenden Schließlich sollten Sie noch wissen, wie Sie Cosmo jederzeit beenden können: Drücken Sie **[Esc]**, so erscheint die Rückfrage "Are you sure you want to quit?". Nach Eingabe von **[Y]** für YES wird (evtl. nach einer Highscore-Liste) der Startbildschirm und nach einem beliebigen Tastendruck das Hauptmenü eingeblendet.

Um zum Betriebssystem DOS zurückzukehren, müssen Sie nun **[Q]** für QUIT GAME eingeben und die Rückfrage wiederum mit **[Y]** beantworten.



Cosmo unterstützt auf einigen Rechnern die deutsche Tastaturbelegung nicht, auch wenn diese über DOS eingestellt wurde. Wenn sich nach Drücken von **[Y]** nichts tut, drücken Sie erneut **[Esc]** bzw. **[Q]** und beantworten die Rückfrage nun mit **[Z]**!

ShareBert hilft durch die ersten Level



Keine Angst: Einen kompletten Lösungsweg zu Cosmo werde ich Ihnen nicht mit auf den Weg geben - obwohl ich es diesmal tatsächlich geschafft habe, das Spiel zu Ende zu bringen.

Sollten Sie überhaupt nicht vorankommen, können Sie den folgenden Abschnitten jedoch einige Tips entnehmen, um zumindest die ersten beiden Ebenen zu überstehen. Außerdem werden noch einige Besonderheiten der späteren Level beschrieben und durch entsprechende Abbildungen illustriert.

Level 1: Cosmo kann fliegen!



Zunächst werden Sie im ersten Level einigen roten Monstern begegnen. Üben Sie gleich einmal, diese mit Hilfe der **[↑]**-Taste von oben zu bespringen:

Sie zerplatzen dann wie eine Seifenblase und können Ihnen nichts mehr anhaben.

Eine andere Möglichkeit, den Monstern auszuweichen, besteht im Überspringen, wobei Sie zusätzlich zur -Taste  bzw.  gedrückt halten müssen.

Sollte es einmal nicht klappen, schreit Cosmo "Ouch!", und in der HEALTH-Anzeige am unteren Bildschirmrand verschwindet einer der grünen Balken, die jeweils ein Leben von Cosmo symbolisieren.

Gesundheit!

Vielleicht schaffen Sie es aber, ein zusätzliches Leben zu gewinnen, bevor alle grünen Balken verschwunden sind. Dazu ein kleiner Tip: Auf einem Stein finden Sie nach einiger Zeit das entsprechende, aus bunten Kugeln bestehende Symbol...

Vorsicht ist bei tiefen Abgründen angesagt, in die man anfangs nur allzuleicht hineingerät: Cosmo stürzt in die Tiefe, verabschiedet sich mit einem verzweifelten "Oh no!" - und der Level beginnt von vorne!



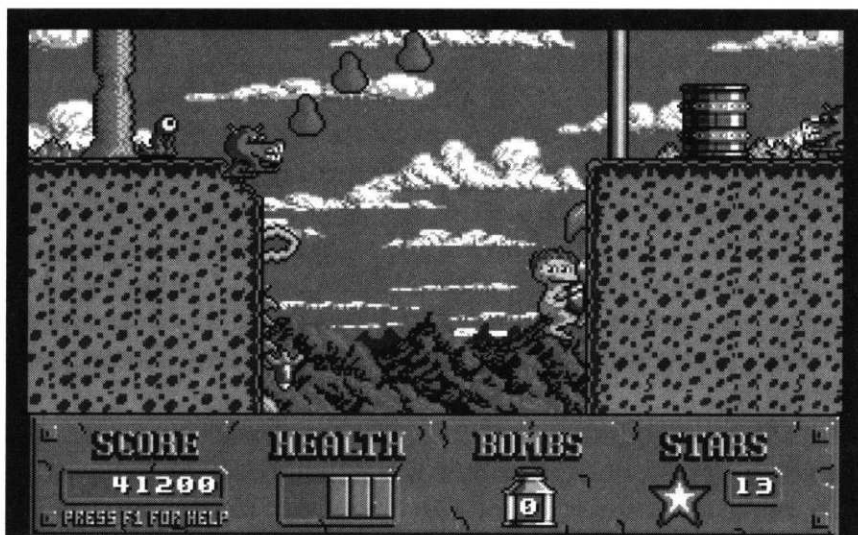
Schauen Sie sich jetzt einmal die Abbildung 1.4 an: Wenn Sie die unscheinbare Startrampe bespringen, bringt Sie die Sprungfe-

Whoa!



Abb. 1.4:
Whoa! Cosmo
zieht ab wie
eine Rakete...

Abb. 1.5:
Cosmos
Saugnapfe in
Aktion

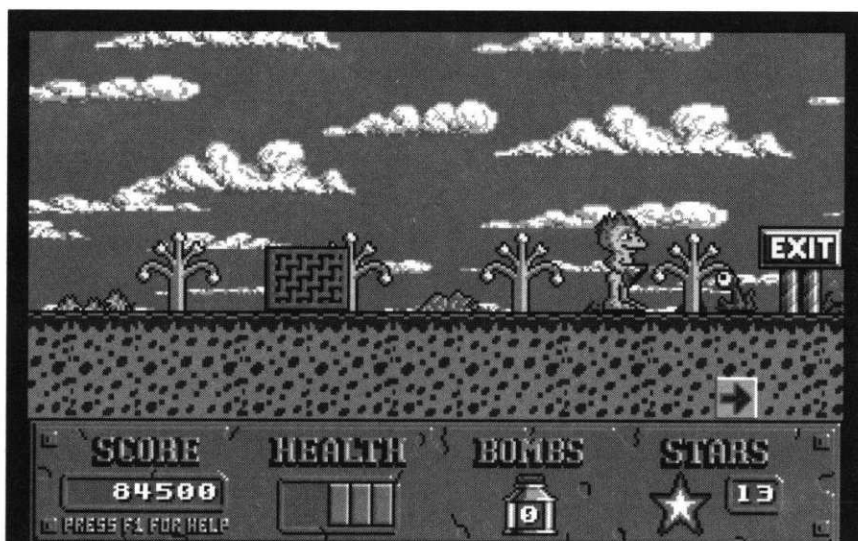


der in ungeahnte Höhen, und Cosmo kann eine Menge Punkte aufsammeln.

Saugnapfe

Nach dem eben gezeigten "Bonbon" wartet ziemlich gegen Ende des ersten Levels ein scheinbar unüberbrückbarer Abgrund auf Cosmo.

Abb. 1.6:
Geschafft: das
"Exit"-Schild
von Level 1



Mein Tip: Probieren Sie es ruhig einmal mit einem gewagten Sprung mit  und . Vielleicht haben Sie ja Glück, und Sie entdecken die Bedeutung der roten Saugnäpfe von Cosmo. Mehr möchte ich nicht verraten...



In der Abbildung 1.6 sehen Sie ein Schild mit der Aufschrift EXIT. Wenn Sie es erreicht haben, können Sie erst einmal tief durchatmen: Springen Sie einfach drauf - und der erste Level ist überstanden!

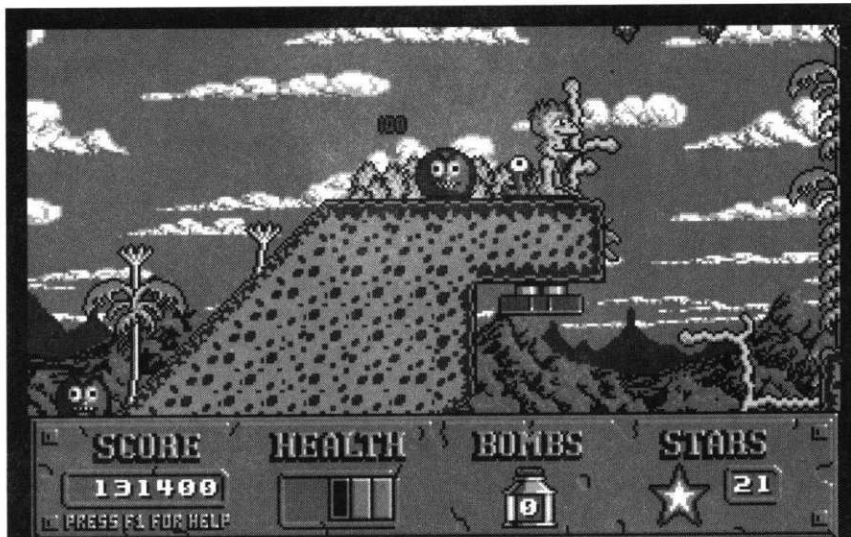
Exit

Level 2: Monster mit Fallschirm

Nach zwei weiteren Sprungschancen werden Sie im zweiten Level die Bekanntschaft mit einer neuen Spezies von Monstern machen, die als blaue Bälle mit einem Fallschirm herabspringen und Ihnen anschließend sehr viel gefährlicher werden können als die relativ leicht zu bewältigenden roten Monster: Die blauen Bälle verweilen zwar oft einige Sekunden, rollen dann aber blitzschnell auf Cosmo zu...

Blaue Monster

Was Sie in Abbildung 1.7 sehen, ist die kritischste Stelle innerhalb der zweiten Ebene: Zwar warten innerhalb des scheinbaren Abgrundes zwei weitere Sprungschancen - ich bezweifle



*Abb. 1.7:
An dieser Stelle
heißt es:
aufpassen!*

Abb. 1.8:
Auch an dieser
Stelle heißt es:
aufpassen!



aber, daß Sie hier wieder heil herauskommen. Wenn Sie zu einem gewagten Sprung ansetzen, um den Abgrund zu überqueren, lauert eine weitere Gefahr, denn zwei Flammenwerfer dürfen nicht berührt werden.

Wie ich Cosmo aus der brenzigen Situation gerettet habe, wird in der Abbildung 1.8 angedeutet...

Jetzt habe ich aber wirklich genug verraten! Auch wenn ich der Meinung bin, daß Sie für alle weiteren Level jeweils recht lange brauchen werden: Ab sofort sind Sie (fast) auf sich allein gestellt.

Denn die nächsten Abschnitte bestehen jeweils nur noch aus kleinen Tips, die spezielle Situationen in ausgewählten Levels betreffen

Mini-Tips zu weiteren Levels

Bombig!

Der erste, in Abbildung 1.9 illustrierte, Tip betrifft die Kletterpflanzen in Level 3, die im Nu in den Himmel wachsen und bei denen jede Berührung mit einem Leben bezahlt werden muß:

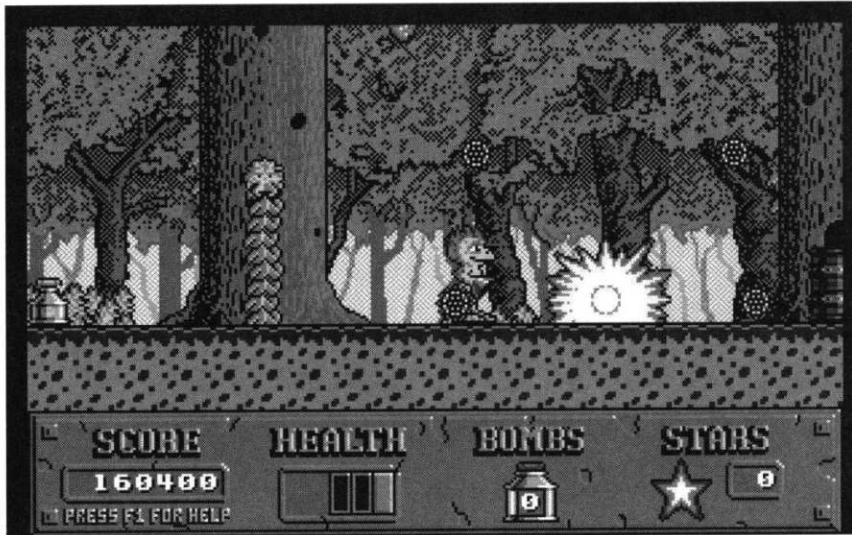


Abb. 1.9:
Cosmo hat eine
Kletterpflanze
gesprengt

Gehen Sie möglichst dicht an die Hecke heran, platzieren Sie mit **[Alt]** eine Bombe, und entfernen Sie sich schnell. Genauso fix müssen Sie reagieren, nachdem die Pflanze weggebombt ist: Überqueren Sie die Explosionsstelle, bevor eine neue Hecke zu wachsen beginnt...

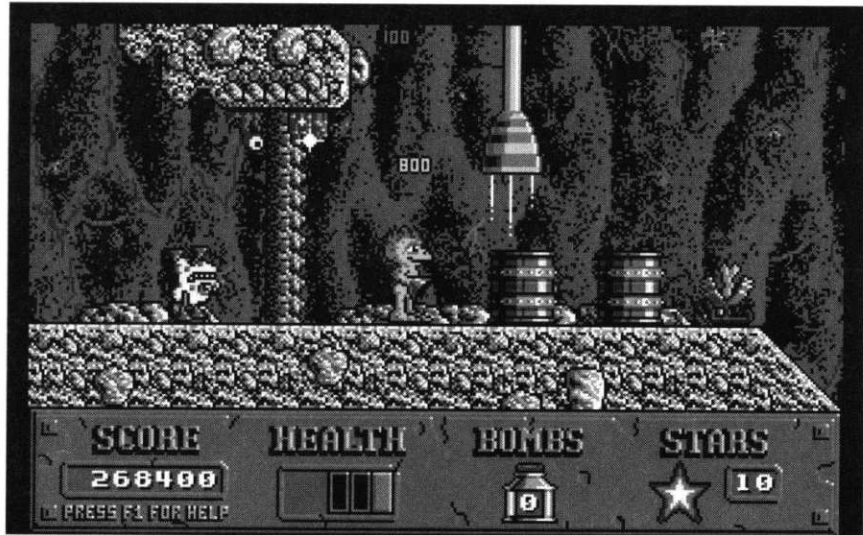
Eine weitere Spezies gefährlicher Pflanzen lernen Sie in Level 5 kennen: Immerhin weist die in Abbildung 1.10 gezeigte Tafel

Hungrig!



Abb. 1.10:
Wichtiger
Hinweis zu den
hungrigen
"Clam Plants"

Abb. 1.11:
Dieses Rohr
kann Cosmo
"absaugen"...



darauf hin, wie die "Clam Plants" gefahrlos passiert werden können.

Volles Rohr!

ShareBert's dritter Tip betrifft ebenfalls den fünften Level: Sie können sich durch das grüne Rohrsystem saugen lassen. Voraussetzung ist allerdings, daß Sie sich unter eine Öffnung mit "Zug" (siehe Abbildung 1.11) stellen und nach oben springen.

Abb. 1.12:
"Whoa!" -
Cosmo düst
durch Level 8





Abb. 1.13:
Das Schlußbild
von Cosmos
Abenteuer

Zum Schluß noch ein Tip zu meinem persönlichen Lieblingslevel Nummer 8: Wenn Sie zu Beginn die grüne Platte bespringen, wird Cosmo motorisiert und kann beliebig durch die Lüfte düsen. Doch soviel Spaß die Fliegerei auch bereitet - es gibt eine Situation, in der Sie das Gefährt kurzfristig verlassen müssen, um einen Schalter umzustellen...



Damit Sie sehen, daß ShareBert nicht gelogen hat, zeigt die abschließende Abbildung 1.13 die Schlußsequenz von Cosmos erstem Abenteuer. Bis Sie soweit sind, haben Sie jedoch neben einem relativ einfachen Bonuslevel die wohl schwierigste Spielsituation zu bestehen.

Gewonnen!

Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

Taste	Wirkung
Pfeiltasten	Gehen in die gewünschte Richtung
	Springen
	Bombe legen
	Hilfsmenü anzeigen

Taste	Wirkung
P	Pause
S	Soundeffekte aus-/einschalten
M	Musikeffekte aus-/einschalten
Esc, Q	Spiel beenden

II. CD-Man

Der gute alte Pac-Man präsentiert sich als "CD-Man" in neuem Gewand: mit faszinierender VGA-Farbgrafik und digitalisierten Soundeffekten, die aus dem sonst so unerträglichen PC-Lautsprecher einiges herausholen...

Nur die Handlung ist dieselbe geblieben: Der CD-Man muß sämtliche Punkte auf dem Spielfeld einsammeln, darf sich aber nicht von Monstern fressen lassen. Um dies zu vermeiden, gibt es jeweils vier Energiekugeln, nach deren Genuß der CD-Man selbst für einige Zeit zum Monster-Killer wird.

In diesem Kapitel erfahren Sie nicht nur, wie CD-Man installiert und gespielt wird - es geht auch um das Konfigurationsmenü, das u.a. Optionen für mehrere Spiele sowie zum Einstellen der Geschwindigkeit enthält.

Installation auf Festplatte

2-CDMAN.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



CD-Man läßt sich nur auf einer Festplatte installieren. Wie Sie dabei im einzelnen vorgehen müssen, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Erstellen Sie, falls noch nicht geschehen, auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele ⏎
```

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und kopieren Sie die Datei 2-CDMAN.EXE mit

Kopieren

```
copy a:2-cdman.exe c:\spiele ⏎
```

in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Dateien von CD-Man aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

cd\spiele

2-cdman

CD-Man konfigurieren

*Begrüßungs-
bildschirm*

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal durch Eingabe von CD-MAN aufrufen, erwartet Sie der in Abbildung 2.1 gezeigte Begrüßungsbildschirm.



Sie können zwar direkt mit einem beliebigen Tastendruck ins Konfigurationsmenü (siehe Abbildung 2.2) gelangen - ich empfehle Ihnen aber, ruhig ein paar Sekunden zu warten, damit Sie die schöne Animation der beiden CD-Männer voll genießen können!

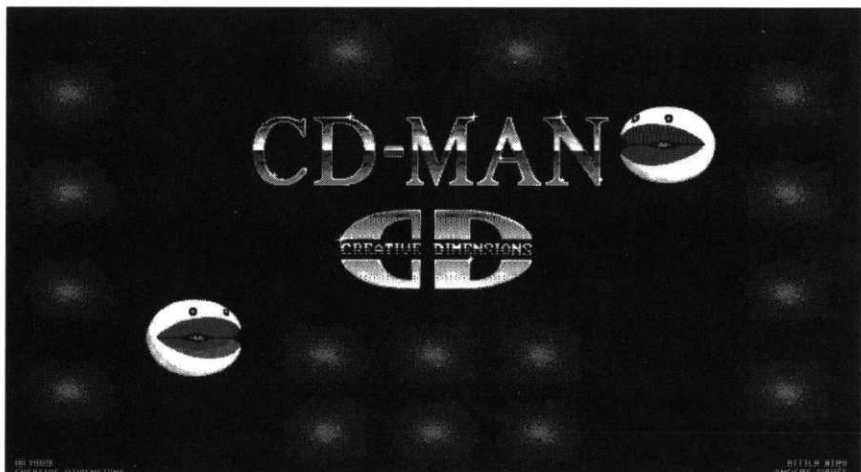
Konfiguration

Welche Möglichkeiten bietet nun das Konfigurationsmenü im einzelnen an?

Start

- Wenn Sie die Vorgabe START mit bestätigen, wird das Spiel unter Beibehaltung aller übrigen Voreinstellungen gestartet.

*Abb. 2.1:
Begrüßungs-
bildschirm
mit grafischer
Animation*



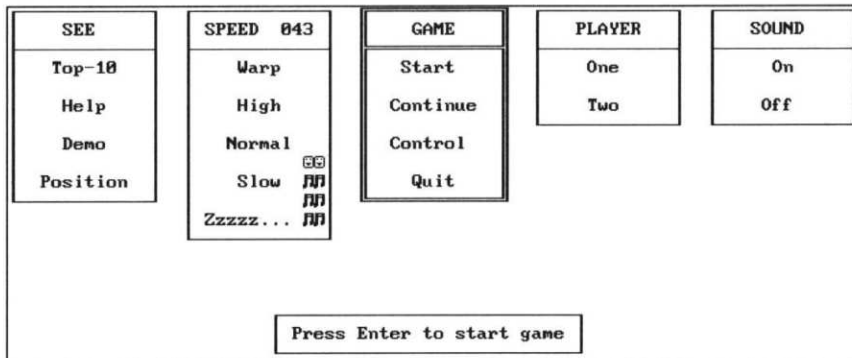


Abb. 2.2:
Das Konfigu-
rationsmenü
von CD-Man

- Wenn Sie mit CONTINUE einstellen und drücken, wird ein zuvor mit unterbrochenes Spiel fortgesetzt. *Continue*
- Die Option CONTROL ermöglicht eine Umbelegung der Tastatur bzw. Joystick-Tasten. *Control*
- Mit QUIT beenden Sie das Spiel. *Quit*
- Mit gelangen Sie ins Menü PLAYER, wo eine Zwei-Spieler-Option eingestellt werden kann. *Player-Menü*
- Falls Sie ein geräuschloses Spiel wünschen, müssen Sie im Menü SOUND die Option OFF markieren und mit bestätigen. *Sound-Menü*
- Mit gelangen Sie ins Menü SPEED. Anschließend können Sie die auf SLOW eingestellte Spielgeschwindigkeit mit bzw. stufenlos verändern. *Speed-Menü*
- Schließlich haben Sie im Menü SEE die Möglichkeit, die Bestenliste (TOP-10) einzusehen, eine Demo ablaufen zu lassen oder diverse, englischsprachige Hilfstexte abzurufen. *See-Menü*

Für den Fall, daß Sie nachher beim Spielen verzweifeln, hier ein kleiner Tip von mir: Schauen Sie sich die Hilfstexte genau an! Diese enthalten nämlich einen sehr interessanten Hinweis für alle, die gerne etwas schummeln...



Abb. 2.3:
Ausgangs-
position im
ersten Level



So spielen Sie CD-Man

Start Wie Sie CD-Man starten können, wissen Sie bereits aus dem vorigen Kapitel. Was Sie anschließend erwartet, sehen Sie in der Abbildung 2.3.

Regeln Die Spielregeln sind ganz einfach: Sie müssen durch Steuerung mit den Pfeiltasten sämtliche grünen Punkte aufsammeln, die sich innerhalb des Spielfeldes befinden. Dafür gibt's Punkte, genauso wie für das Aufsammeln einiger Bonus-Gegenstände, die ab und zu an diversen Stellen auftauchen.

Monster Das Problem besteht darin, daß einige Monster dem CD-Man ständig nach dem Leben trachten. Drei Lösungen kann Share-Bert Ihnen anbieten:

- Sie lassen sich fressen. Dann geht es an derselben Stelle weiter, allerdings mit einem Leben (vier stehen insgesamt zur Verfügung) weniger.
- Sie weichen aus. Dann kann es jedoch passieren, daß die nicht gerade dummen Monster Abkürzungen finden oder Sie schlichtweg einholen.
- Sie sammeln eine der vier roten Energiekugeln auf. Dann werden Sie für eine leider nicht absehbare Zeit selbst zum Killer und können beliebig viele Monster vertilgen.

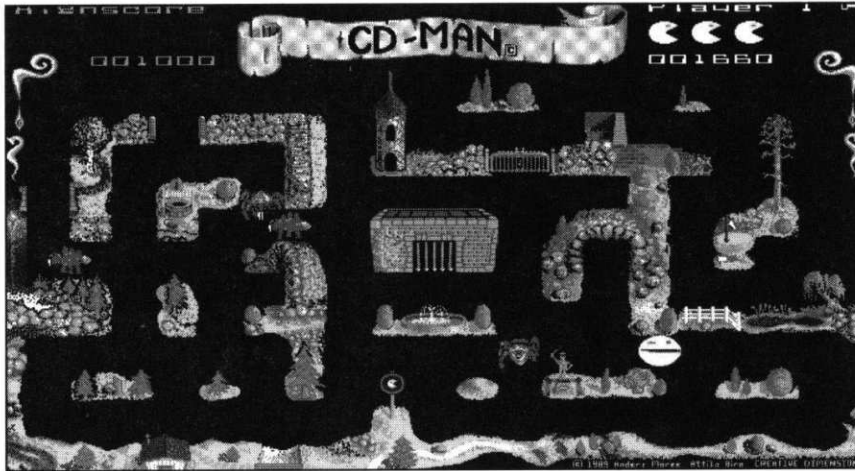


Abb. 2.4:
Dieses war der
erste Streich...

Als ich CD-Man zum ersten Mal gespielt habe, kam ich mir ziemlich gelinkt vor: Der goldene Schlüssel zu dem Tor, hinter dem sich ein Teil der einzusammelnden Punkte verbirgt, lag selbst hinter dem Tor, das wiederum ohne Schlüssel nicht passierbar ist.



Zum Glück wechselt die Position des Schlüssels aber nach einiger Zeit automatisch...

In der Abbildung 2.4 sehen Sie, wie ich den ersten Level bewältigt habe - schön, wie sich der CD-Man genüsslich den Mund leckt, oder?



Abb. 2.5:
...doch der
zweite folgt
sogleich



Wundern Sie sich bitte nicht, wenn sich das Spielfeld weder nach dem ersten noch nach dem zweiten Level verändert! Sie werden schon sehen, daß der Schwierigkeitsgrad dennoch zunimmt. Außerdem geht es nach Level 3 dann mit einem neuen Umfeld weiter (Abbildung 2.5).

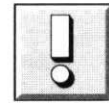
III. Chinese Checkers

Zugegeben: Brettspiele auf dem Computer sind nicht jedermanns Sache. Doch wir versprechen Ihnen: An Chinese Checkers werden auch solche Anwender Gefallen finden, die Halma ansonsten lieber auf die klassische Weise oder überhaupt nicht spielen.

Bis zu sechs Personen können mitmachen, wobei beliebig viele Spieler durch den Computer ausgetauscht werden können. Es ist also durchaus möglich, sich allein mit dem PC zu messen... Wie Chinese Checkers installiert, konfiguriert und gespielt wird, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Installation auf Festplatte

3-CHINES.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Chinese Checkers läßt sich nur auf einer Festplatte installieren. Wie Sie dabei im einzelnen vorgehen müssen, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Erstellen Sie, falls noch nicht geschehen, auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele ↵
```

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A und kopieren Sie die Datei 3-CHINES.EXE mit

Kopieren

```
copy a:3-chines.exe c:\spiele ↵
```

in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Dateien von Chinese Checkers aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

```
cd\spiele ↵
```

```
3-chines ↵
```

Abb. 3.1:
Origineller
Shareware-
Hinweis



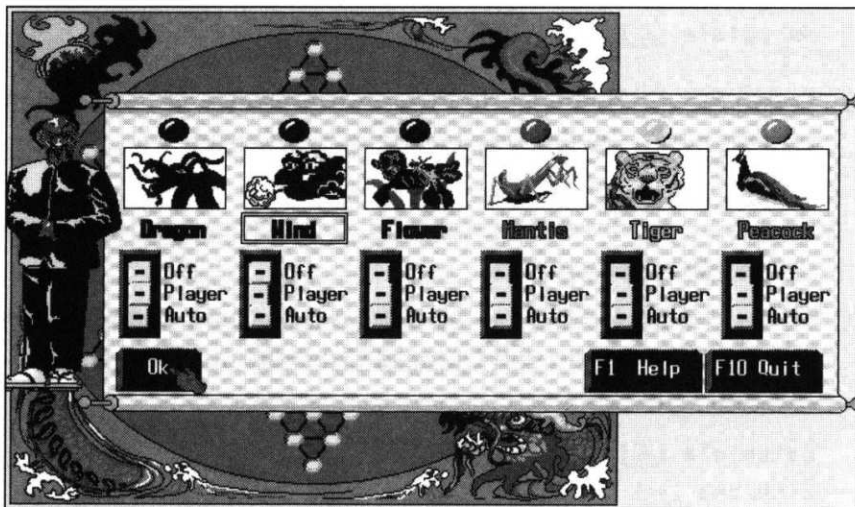
Chinese Checkers konfigurieren

Start Um ins Konfigurationsmenü von Chinese Checkers zu gelangen, müssen Sie das Spiel zuerst einmal starten, indem Sie CHINESE sowie  eingeben.



Bitte nicht böse sein, wenn zunächst der in Abbildung 3.1 gezeigte Hinweis erscheint: Da es sich bei dem Spiel um Shareware handelt, ist der Programmierer natürlich daran interessiert, daß Sie sich mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein registrieren lassen.

Abb. 3.2:
Der Startbild-
schirm von
Chinese
Checkers



Sie brauchen aber lediglich  zu drücken oder mit der Maus auf das OK-Feld zu klicken, und schon erscheint nach ein paar Sekunden Ladezeit das in Abbildung 3.2 gezeigte Konfigurationsmenü. Im übrigen handelt es sich um einen der grafisch schönsten und originellsten Shareware-Hinweise überhaupt...

Auch am Konfigurationsmenü erkennen Sie bereits, was Sie in grafischer Hinsicht von Chinese Checkers erwarten dürfen. Um die maximal sechs Mitspieler einzurichten, gehen Sie dann wie folgt beschrieben vor:

Konfiguration

- Bei allen Spielfiguren, die nicht verwendet werden sollen, lassen Sie die Vorgabe OFF unverändert.
- Suchen Sie sich Ihre Lieblingsfigur (z.B. den Wind) heraus, und klicken Sie darunter mit der Maus auf PLAYER. Falls noch Freunde oder Bekannte mitspielen, lassen Sie diese auch jeweils eine Figur aussuchen und richten sie entsprechend ein.
- Sitzen Sie alleine am PC? Dann suchen Sie jetzt noch eine Spielfigur aus, deren Part der Computer übernimmt. Klicken Sie mit der Maus unter der betreffenden Figur das Feld AUTO an.

Off

Player

Auto

Falls Sie keine Maus besitzen, müssen Sie die gewünschten Spielfiguren bzw. Optionen mit Hilfe der Pfeiltasten markieren!



So spielen Sie Chinese Checkers

Chinese Checkers unterscheidet sich vom bekannten Brettspiel Halma nur durch zwei Dinge:

Halma

- Zum einen verfügt jeder Mitspieler nur über zehn Spielsteine, so daß die vorderste Reihe unbesetzt bleibt, was die Spielzeit insgesamt etwas verkürzt.
- Zum anderen tauchen neben diversen Chinesen als Spielfiguren Drachen, Pfauen und Tiger auf, die mit Halma reichlich wenig zu tun haben.



Ganz ehrlich: Ich habe Halma immer gehaßt, vermutlich weil meine Mutter ein großer Fan dieses Brettspiels ist und immer gewonnen hat. Wenn Sie Chinese Checkers gegen den Computer spielen, haben Sie gute Erfolgschancen - ich habe selbst schon gewonnen!

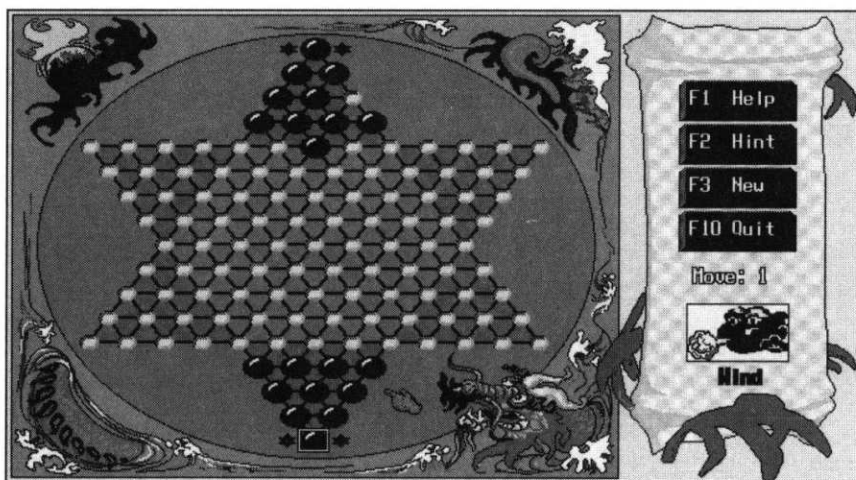
Start Um das Spiel nach Einstellung der Teilnehmer zu starten, brauchen Sie nur noch  zu drücken oder mit der Maus auf das OK-Feld zu klicken. Den ersten Zug übernimmt der Computer, sofern Sie nicht ausschließlich "menschliche" Mitspieler eingetragen haben. Ihre Ausgangsposition könnte dann beispielsweise so aussehen, wie in der Abbildung 3.3 gezeigt.

Zug ausführen Um den ersten Spielzug auszuführen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

Maus – Als Mausbenutzer klicken Sie zunächst denjenigen Spielstein an, den Sie bewegen möchten. Er wird daraufhin mit einem Kreuz gekennzeichnet. Anschließend klicken Sie auf das gewünschte Feld, das mit einer 1 markiert wird. Ein weiterer Mausklick mit der linken Taste (Position nicht verändern!) schließt den Zug ab, der schließlich vom Computer grafisch animiert ausgeführt wird.

Tastatur – Auch mit der Tastatur läßt sich Chinese Checkers spielen, wenn auch nicht ganz so komfortabel: Setzen Sie den weißen

Abb. 3.3:
Mögliche Ausgangsposition
bei Chinese
Checkers



Kasten mit Hilfe der Pfeiltasten sowie **Pos 1**, **Ende**, **Bild ↑** und **Bild ↓** auf die zu bewegend Spielfigur, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **↵**, damit auch hier das Kreuz erscheint. Auf die gleiche Weise markieren Sie das gewünschte Feld, das nach der Betätigung von **↵** mit einer 1 markiert wird. Drücken Sie schließlich erneut **↵**, damit der Zug ausgeführt wird.

Die Spielregeln von Halma sollten eigentlich bekannt sein (alle eigenen Spielsteine müssen in die gegenüberliegende Ecke gezogen werden). Zur Auffrischung möchte ich aber noch kurz die beiden Typen von möglichen Spielzügen vorstellen:

- Entweder Sie setzen den Spielstein auf ein benachbartes leeres Feld. Vor allem bei den ersten und letzten Spielzügen geht es oft nicht schneller voran...
- Oder Sie überspringen eigene oder gegnerische Spielsteine, wie ich das in der Abbildung 3.4 demonstriert habe.

Um dem PC mitzuteilen, daß Sie mehrere Spielsteine überspringen möchten, setzen Sie die bereits beschriebene Markierung einfach entsprechend fort, bevor Sie den kompletten Zug mit einem weiteren Mausklick bzw. mit **↵** bestätigen! Die einzelnen Positionen werden von Chinese Checkers automatisch durchnummeriert.

Falls Sie während des Spiels weitere Hilfen benötigen, können Sie mit **F1** den in Abbildung 3.5 gezeigten Text abrufen.

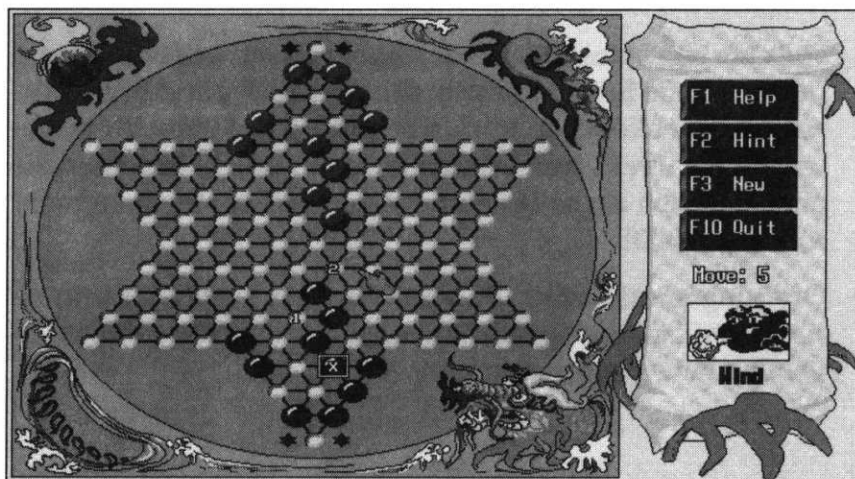
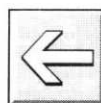
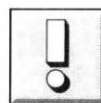
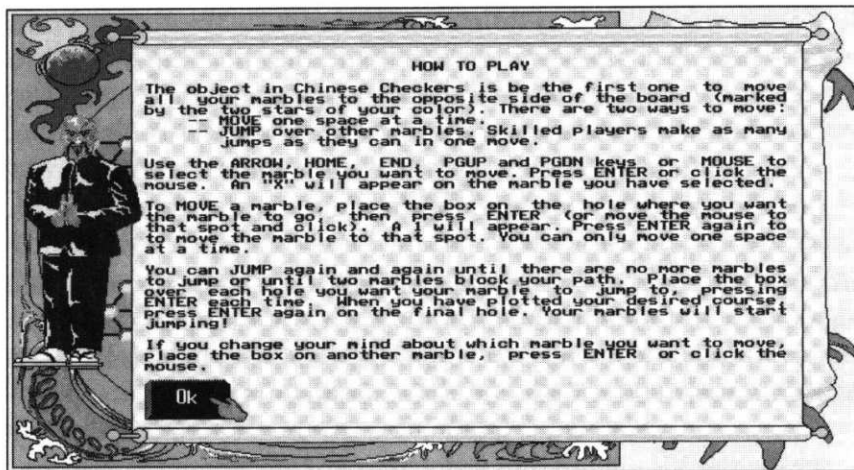


Abb. 3.4:
Hier werden
zwei Spielsteine
übersprungen

Abb. 3.5:
Englisch-
sprachiger
Hilfstext



Hint Eine weitere Hilfsmöglichkeit besteht darin, vor einem eigenen Zug [F2] zu drücken: Chinese Checkers markiert dann eine mögliche Zugfolge, die jedoch nicht unbedingt optimal sein muß. Schließlich will der Auto-Spieler ja selbst gewinnen und verrät Ihnen deshalb nicht zu viel.

Spielende Um Chinese Checkers zu beenden, stehen insgesamt drei Möglichkeiten zur Auswahl:

- Falls Sie jede Aussicht auf einen Spielgewinn abgeschrieben haben, sich gleichzeitig jedoch die Blamage durch einen Gewinn des Computers ersparen möchten, können Sie mit [F3] jederzeit ein neues Spiel starten.
- Falls Sie das aktuelle Spiel aus irgendeinem anderen Grund nicht zu Ende führen können, drücken Sie [F10] und beantworten die anschließende Rückfrage mit [Y]. Auf diese Weise gelangen Sie direkt zum Betriebssystem zurück. Beachten Sie aber, daß sich ein so abgebrochenes Spiel später nicht mehr fortsetzen läßt!
- Ordnungsgemäß wird Chinese Checkers beendet, wenn einer der Mitspieler sämtliche Spielsteine in der gegenüberliegenden Ecke plazieren konnte.

IV. Jill of the Jungle

Endlich einmal ein weiblicher Superheld im Genre der Jump-and-run-Spiele: Jill hangelt sich in einem Dschungel an Lianen, durchschwimmt Flüsse und setzt Messer und Wurfsterne ein, um sich gegen Riesenameisen, Frösche, Feuervögel und andere unangenehme Zeitgenossen zur Wehr zu setzen.

Als einziges der vier Spiele in dieser Box gibt sich Jill of the Jungle auch mit einer CGA- oder EGA-Karte zufrieden - was jedoch nicht heißt, daß 256 Farben auf einer Super-VGA-Karte nicht unterstützt würden. Dieses Extra gehört ebenso zum Standard wie beeindruckende Soundeffekte, die vor allem dann zur Geltung kommen, wenn Ihr PC mit einer Soundblaster-Karte ausgerüstet ist.

Wie Sie Jill of the Jungle installieren, konfigurieren und spielen, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Installation auf Festplatte

4-JILL.EXE ist eine selbstextrahierende Datei. Versuchen Sie auf keinen Fall, diese direkt von der beiliegenden Diskette auszuführen!



Jill of the Jungle läßt sich nur auf einer Festplatte installieren. Wie Sie dabei im einzelnen vorgehen müssen, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Erstellen Sie, falls noch nicht geschehen, auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele ⏎
```

2. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A, und kopieren Sie die Datei 4-JILL.EXE mit

Kopieren

```
copy a:4-jill.exe c:\spiele ⏎
```

in das neue Verzeichnis.

3. Geben Sie nacheinander die beiden folgenden Befehlszeilen ein, um die Dateien von Jill of the Jungle aus ihrer komprimierten Form zu lösen:

cd\spiele 

4-jill 

Die Jill-Story



Bevor Sie mit Jills Abenteuern loslegen, sollten Sie sich mit dem Hintergrund und dem Ziel des Spiels vertraut machen. Da der entsprechende Menüpunkt **STORY** nur einen englischsprachigen Text liefert, habe ich mich für Sie als Übersetzer betätigt...

Story

"Sie sind Jill im Dschungel, die unerschrockene und hübsche Heldin in diesem Spiel. Ihre Reise wird Sie durch überraschende Aktionen und rätselhafte Sequenzen führen, während Jill sich durch 16 gigantische Level hindurcharbeitet.

Also schnallen Sie sich an, und bereiten Sie sich auf das Abenteuer Ihres Lebens vor!

Wer wird hinterher noch sagen, eine Frau könne sich nicht gegen ein paar Monster zur Wehr setzen?

Tip: In diesem Spiel sind viele Überraschungen versteckt - einschließlich eines geheimen Bonus-Levels."

So spielen Sie Jill of the Jungle

Grafikkarte

Bevor es endlich zur Sache geht, müssen Sie das Spiel durch Eingabe von **jill1** sowie  aufrufen (vergessen Sie nicht, vorher mit **CD\SPIELE** das Unterverzeichnis zu wechseln!) und die korrekte Grafikkarte angeben:

- Drücken Sie , wenn Ihr Computer lediglich mit einer CGA-Grafikkarte ausgestattet ist.



Abb. 4.1:
Das Hauptmenü
von Jill of the
Jungle

- Drücken Sie **[E]**, wenn Sie Jill of the Jungle im 16-Farben-Modus Ihrer EGA-Grafikkarte spielen möchten.
- Drücken Sie **[V]**, wenn Sie eine VGA-Grafikkarte besitzen, die auch den 256-Farben-Modus unterstützt.

Nach einigen Sekunden Ladezeit erscheint dann der in Abbildung 4.1 gezeigte Startbildschirm mit dem Hauptmenü von Jill of the Jungle.

Hauptmenü

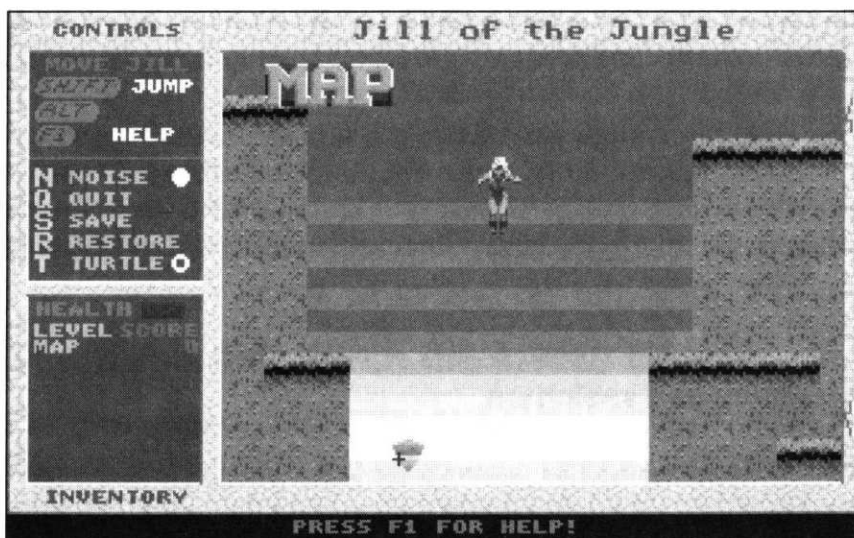


Abb. 4.2:
Jill springt
in den ersten
Level

Play Da die Option **PLAY** bereits markiert ist, brauchen Sie nur noch  zu drücken, um in den ersten Level zu gelangen. Die entsprechende Startsequenz sehen Sie in der Abbildung 4.2.

Pfeiltasten Gesteuert wird die Spielfigur mit den Pfeiltasten  bzw. . Außerdem kann Jill mit Hilfe von  bzw.  nach oben bzw. nach unten schauen.



Aller Anfang ist bekanntlich schwer. Deshalb hilft Ihnen Share-Bert im folgenden Kapitel durch die beiden ersten Level von Jill of the Jungle. Jetzt sollten Sie sich aber erst einmal mit den nachfolgend beschriebenen Grundlagen vertraut machen.

Springen und Punkte sammeln



Drücken Sie jetzt einmal die -Taste, damit Sie sehen, wie Jill nach oben springen kann. Natürlich läßt sich jeder Sprung auch mit den Pfeiltasten kombinieren.



Wozu Sie springen müssen? Zum einen erreichen Sie oft nur so die wertvollen Äpfel, Schlüssel und Diamanten - zum anderen geht es links oder rechts in vielen Leveln nicht weiter, so daß Sie sich nach oben hangeln müssen.

Diamant Sie können Ihre Sprungkraft gleich auf die Probe stellen, indem Sie versuchen, den Diamanten links oben einzuheimsen.



Eine weitere wichtige Taste ist **Alt**: Zwar passiert zu Beginn des Spiels überhaupt nichts, wenn Sie die Taste drücken - später werden Sie aber diverse Messer und Wurfsterne in Ihren Besitz bringen, die mit **Alt** jederzeit losgeschleudert werden können.

Pausieren und speichern

Pause Falls es Ihnen einmal zu hektisch wird, können Sie jederzeit dafür sorgen, daß die Spielhandlung unterbrochen wird: Drücken

Sie einfach **P**, und die Handlung auf dem Bildschirm wird vorübergehend "eingefroren". Mit einem beliebigen Tastendruck geht es dann weiter im Takt...

Das Abspeichern des aktuellen Spielstands ist ein wichtiges Thema, da es praktisch unmöglich ist, Jill of the Jungle in einem Zug durchzuspielen. Im Unterschied zu anderen Spielen wie z.B. Cosmo können Sie bei Jill wirklich an jeder beliebigen Stelle sichern, indem Sie wie folgt vorgehen:

Speichern

1. Drücken Sie **S** für SAVE, damit in der oberen linken Bildschirmcke ein entsprechendes Menü eingeblendet wird.
2. Setzen Sie den Cursor mit **↓** vor eine der Zahlen 1 bis 6.
3. Drücken Sie **↵**, und tippen Sie einen kurzen Namen bzw. die jeweilige Levelnummer ein, die Sie wiederum mit **↵** bestätigen müssen.
4. Wenn Sie kurze Zeit später Ihr Leben lassen müssen, können Sie den alten Spielstand wiederherstellen, indem Sie **R** für RESTORE drücken, im Menü den betreffenden Eintrag auswählen und mit **↵** bestätigen.

SAVE

RESTORE

Schließlich sollten Sie noch wissen, wie Sie Jill of the Jungle jederzeit beenden können: Drücken Sie **Esc**, so erscheint die Rückfrage "Really quit?". Da die Option YES bereits markiert ist, brauchen Sie nur noch **↵** zu drücken.

Beenden

Falls nicht direkt das Hauptmenü erscheint, müssen Sie zunächst noch einen Namen oder ein Kürzel für die Highscore-Liste eingeben und mit **↵** bestätigen. Zum Betriebssystem DOS gelangen Sie anschließend, indem Sie innerhalb des Hauptmenüs den Eintrag QUIT markieren und abermals **↵** drücken.



ShareBert hilft durch die ersten Level

Keine Angst: Einen kompletten Lösungsweg zu Jill of the Jungle werde ich Ihnen nicht geben - obwohl ich es auch diesmal wieder geschafft habe, das Spiel erfolgreich zu Ende zu bringen.



Sollten Sie überhaupt nicht vorankommen, können Sie den folgenden Abschnitten jedoch einige Tips entnehmen, um zumindest die ersten beiden Ebenen zu überstehen. Außerdem werden noch einige Besonderheiten der späteren Level beschrieben und durch entsprechende Abbildungen illustriert.

Level 1: Jill bounds through the boulders

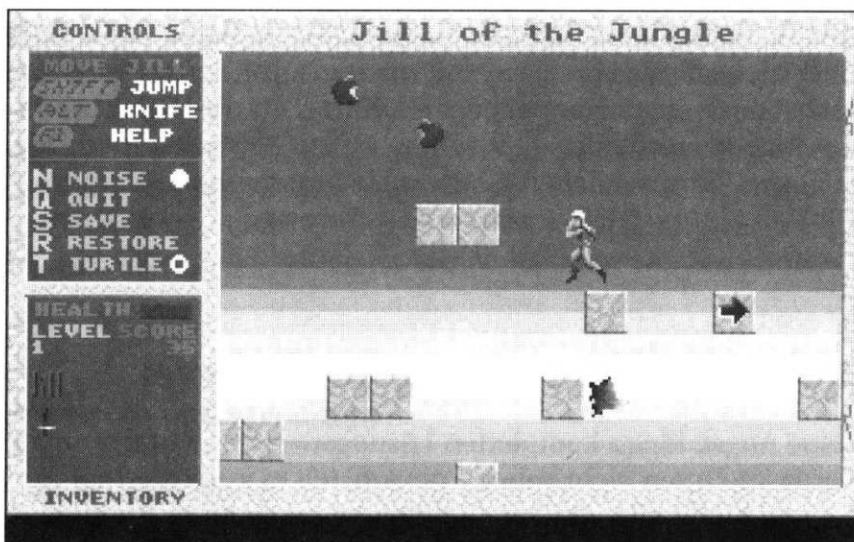
Eingang Zunächst müssen Sie den Eingang zum ersten Level finden: Gehen Sie nach dem Einsacken des Diamanten einfach nach rechts, dann gelangen Sie nach einigen Sprungübungen zu einer in Stein gemeißelten 1. Sobald Sie dieses Feld betreten, wechselt der Hintergrund, und es kann losgehen:

Messer Heben Sie das Messer auf, und versuchen Sie gleich einmal, es mit **[Alt]** zu werfen. Sehen Sie, wie es nach einigen Sekunden automatisch wieder zu Jill zurückfliegt?



Beachten Sie im Ernstfall unbedingt, daß Jill das Messer erst dann wieder werfen kann, nachdem es wieder in ihre Hand zurückgefliegen ist! Falls sich das Messer in einer Ecke verhaken sollte, müssen Sie es selbst wiedersuchen...

Abb. 4.3:
Szene mit
Äpfeln und
Feuervögeln



In Abbildung 4.3 sehen Sie zwei wichtige Spielelemente:

- Die roten Äpfel müssen Sie regelmäßig aufsammeln, um Jills Gesundheit nach verlustreichen Begegnungen mit Monstern und anderem Getier wieder zu stärken. Um die Gesundheit zu kontrollieren, finden Sie in der unteren linken Bildschirm-ecke eine entsprechende Balkenanzeige. *Äpfel*
- An den Feuervögeln können Sie Ihre Fähigkeit als Messerwerferin austesten. Beachten Sie dabei bitte, daß Sie die Wurf-richtung vorher mit Hilfe der Pfeiltasten bestimmen müssen! *Feuervögel*

An einigen Stellen wird die Handlung durch Kästen mit teilweise wertvollen Hinweisen unterbrochen. Um die entsprechenden Bildschirmfenster schnell wieder verschwinden zu lassen, müssen Sie anstelle von  die -Taste drücken!



Auf Ihrem weiteren Weg durch den ersten Level werden Sie noch einigen Gefahrenquellen begegnen:

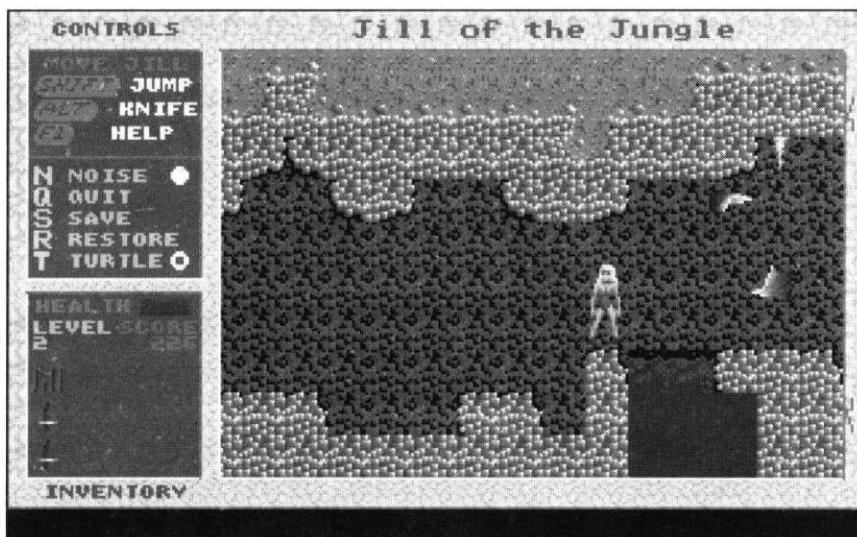
- Das Krokodil können Sie mit einem Messerwurf erledigen. *Krokodil*
- Die springenden Frösche sind dagegen nur schwer zu erwischen. Machen Sie also lieber, daß Sie weiterkommen! *Frösche*
- Abgründe mit Zacken schaden nicht nur Ihrer Gesundheit, Sie führen sogar zum sofortigen Verlust des Lebens, so daß der aktuelle Level erneut begonnen werden muß. *Abgründe*

Level 2: Jill journeys into the forest

Wurde der erste Level erfolgreich absolviert, gelangen Sie wieder zum Ausgangspunkt und können sich auf die Suche nach einem Stein mit einer eingemeißelten 2 machen. Wie gehabt wechselt dann wieder die Umgebung, und Sie befinden sich mitten im Dschungel.

Suchen Sie zunächst wieder nach dem überlebenswichtigen Messer - dann geht es nach einer Erinnerung (Spielstand abspeichern!) nach rechts weiter.

Abb. 4.4:
An dieser Stelle
heißt es:
aufpassen!



Lianen Eine Neuerung stellen im zweiten Level die grünen Lianen dar, an denen Sie sich mit  hinaufhängeln können. Außerdem warten zwei neue Gefahrenquellen:

Bienen – Bienenschwärme lassen sich nicht mit dem Messer bearbeiten. Nehmen Sie also lieber Reißaus, wenn die kaum sichtbaren Tierchen in Aktion treten!

Riesenameise – Bei den Riesenameisen können Sie zwar einen Wurf wagen, meist wird das Messer aber über die Krabbeltiere hinwegfliegen...



Was Sie in Abbildung 4.4 sehen, ist die kritischste Stelle innerhalb der zweiten Ebene: Im Bereich der Höhle fallen nicht nur Steinzacken auf Jill herab - zusätzlich lauern weitere Feuervögel, und auch das rot gefärbte Wasser darf auf keinen Fall berührt werden!

Sind Sie aus der Höhle heil wieder herausgekommen? Dann haben Sie den Level schon fast bestanden.

Einen letzten Hinweis für den erfolgreichen Abschluß gibt die folgende Abbildung 4.5. An dieser Stelle ist übrigens nicht nur ein Schlüssel verborgen...

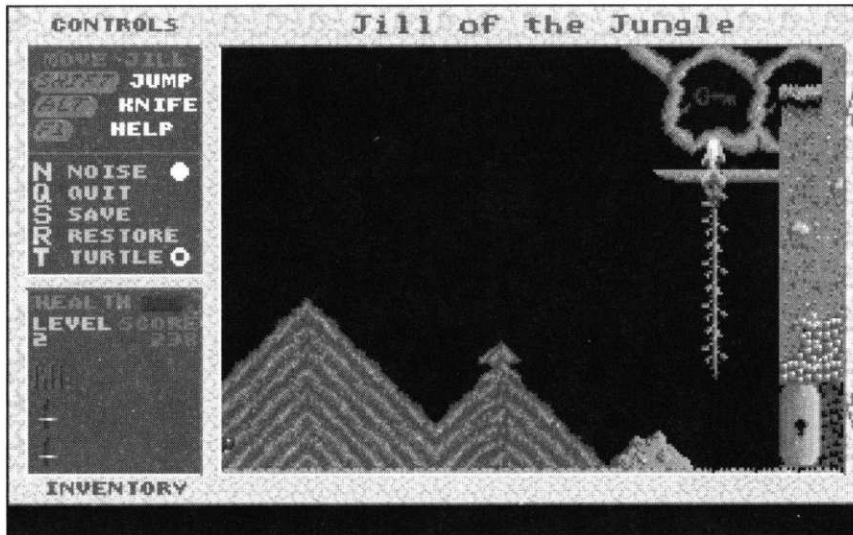


Abb. 4.5:
Ohne Schlüssel
geht's nicht
hinaus!

Jetzt habe ich aber wirklich genug verraten! Auch wenn ich der Meinung bin, daß Sie für alle weiteren Level jeweils recht lange brauchen werden: Ab sofort sind Sie (fast) auf sich allein gestellt.

Denn die nächsten Abschnitte bestehen jeweils nur noch aus kleinen Tips, die spezielle Situationen in ausgewählten Levels betreffen.

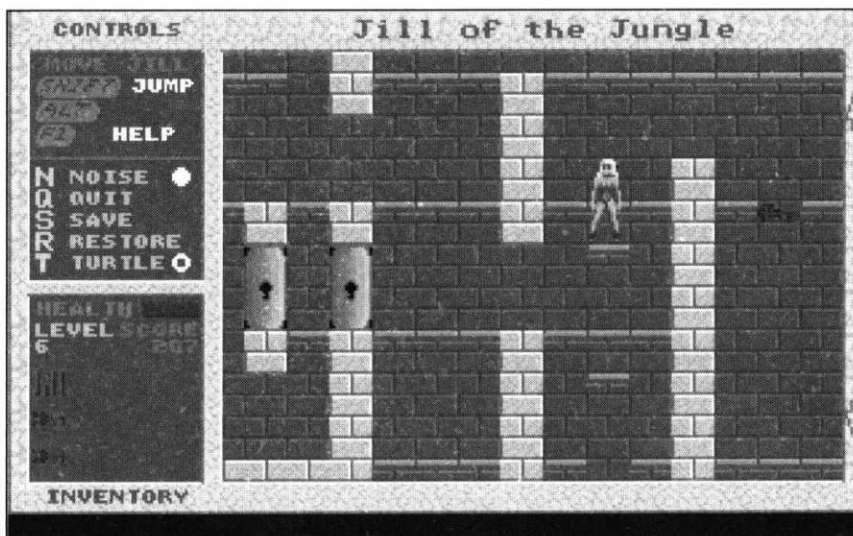
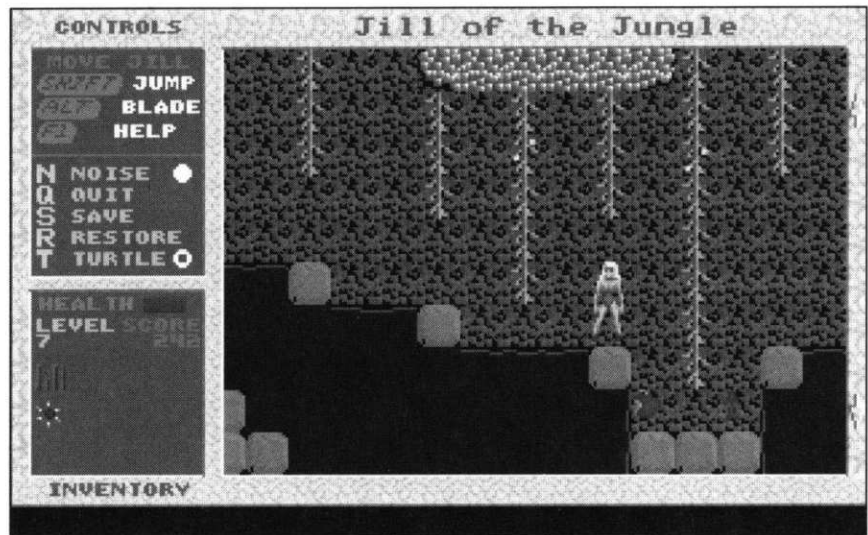


Abb. 4.6:
Das ist der
ganze Trick

Abb. 4.7:
Dieses Versteck
wird leicht
übersehen...

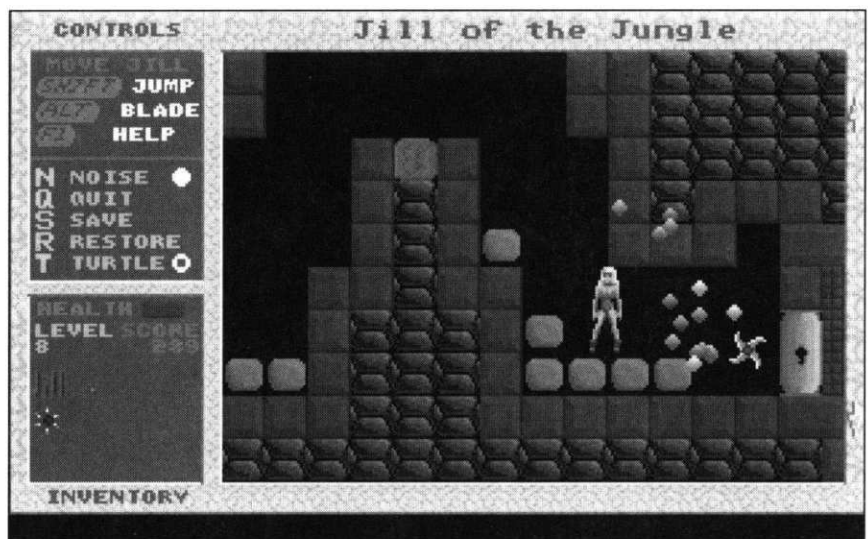


Mini-Tips zu weiteren Leveln

Tricky! Der erste, in Abbildung 4.6 illustrierte, Tip betrifft den Abschnitt It's TRICKY! in Level 6: Nur von der hier gezeigten Ausgangsposition aus lässt sich der letzte benötigte Schlüssel ergattern!

Versteckt! Im siebenten Level müssen Sie streckenweise Flüsse durchschwimmen, wobei jede Sekunde an der Gesundheit nagt. Bei

Abb. 4.8:
Sprengaktion
mit dem
Wurfstern



der daraus resultierenden Hektik wird die in Abbildung 4.7 gezeigte Stelle leicht übersehen. Doch ohne das hier versteckte Utensil werden Sie den Level kaum überstehen...

Ohne Wurfstern geht im achten Level überhaupt nichts. Aber auf die Idee, die Steine einfach wegzusprenge (siehe Abbildung 4.8), muß man erst einmal kommen! Und auch dann ist die Gefahr groß, daß man zu wild um sich kämpft und schließlich überhaupt nicht mehr weiterkommt...

Messerscharf!

Ja, Sie sehen richtig: In Abbildung 4.9 hat sich unsere Heldin auf wundersame Weise in einen Feuervogel verwandelt - eine Szene aus dem neunten Level. Wie Sie den Vogel in luftige Höhen steuern können, müssen Sie aber selbst herausbekommen...

Luftig!

Eine Unmenge von Schaltern und den Weg versperrenden Stangen wartet in Level 10 auf Sie (siehe Abbildung 4.10). Doch keine Bange: Die richtigen Schalterstellungen sind nur eine Frage der Zeit!

Vertrackt!

Der unterirdische Fluß im zwölften Level stellt erneut eine größere Herausforderung dar: Wie gelingt es Jill, sich (wie in Abbildung 4.11 gezeigt) in einen Fisch zu verwandeln? Für den Fall, daß Sie es geschafft haben: Auch Fische können Wurfsterne schleudern!

Unterirdisch!

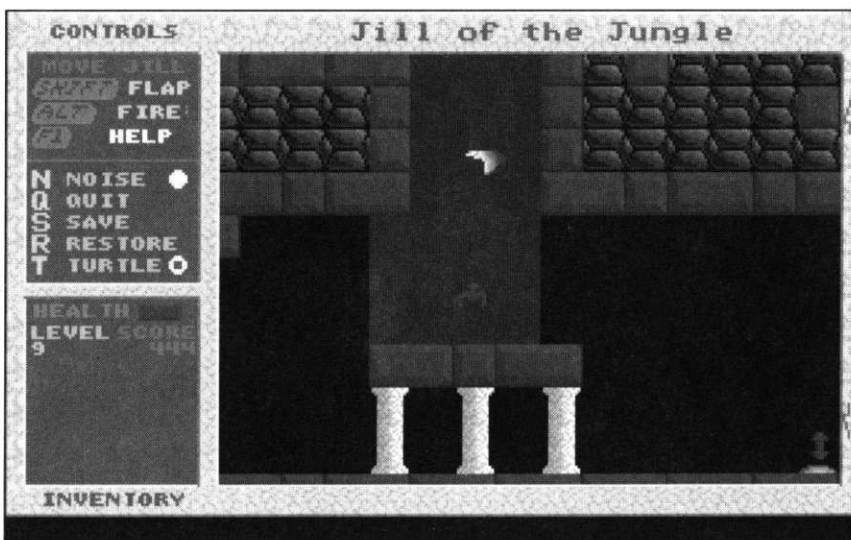
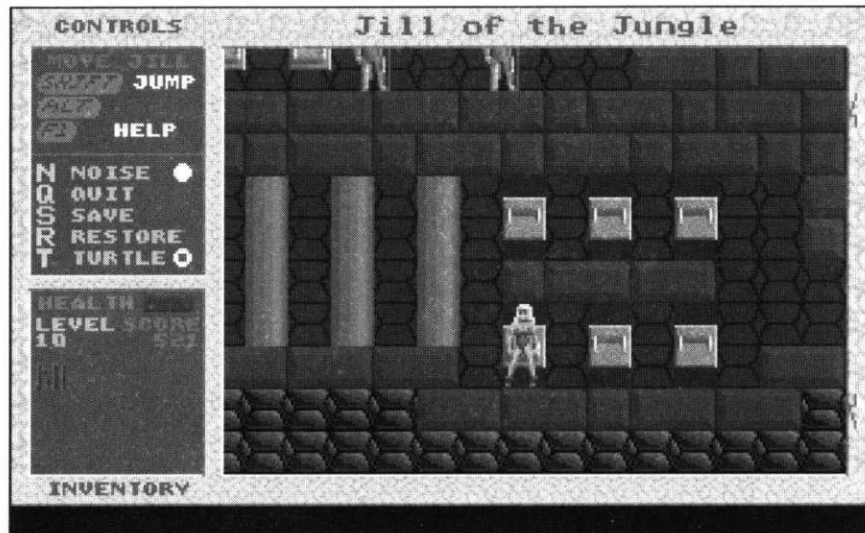


Abb. 4.9:
Jill als
Feuervogel?

Abb. 4.10:
Welcher
Schalter macht
den Weg frei?

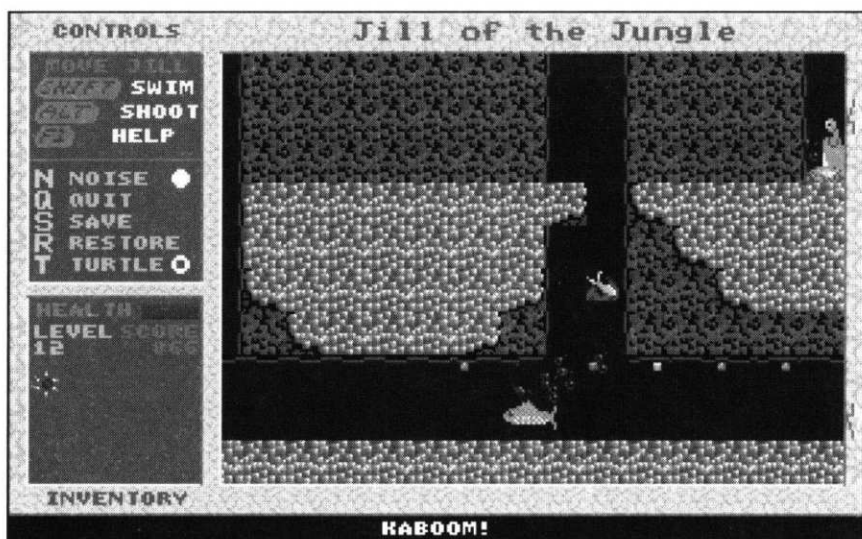


Finish! Die Suche nach Level 14 (siehe Abbildung 4.12) könnte sich etwas kompliziert gestalten. ShareBert verrät hierzu nur soviel: Sie benötigen zwei Diamanten, und Sie sollten bei Ihrer Suche auf den Hinweis "Finish" achten!



In der Abbildung 4.13 sehen Sie den Beweis dafür, daß ich Sie nicht angelogen, sondern mich tatsächlich erfolgreich durch sämtliche Level von Jill of the Jungle gekämpft habe. Während der anschließend ablaufenden Schlußsequenz brauchen Sie

Abb. 4.11:
Der unter-
irdische Fluß



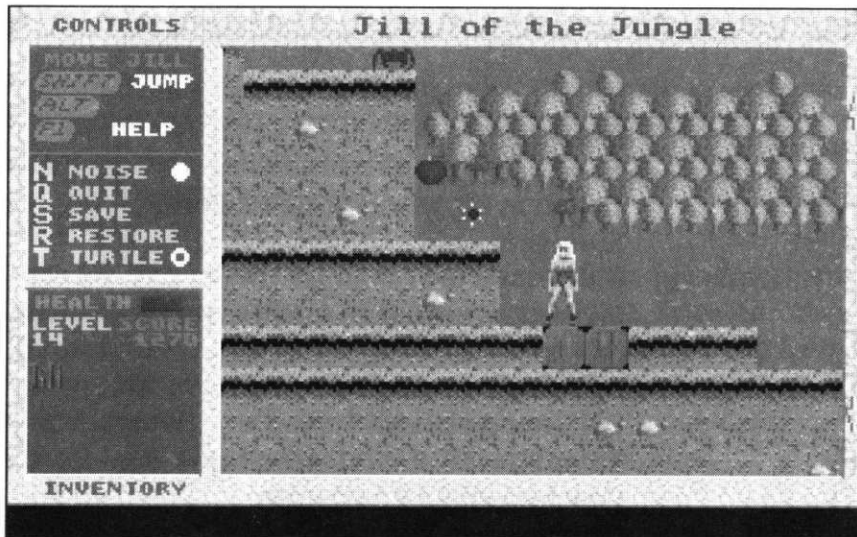


Abb. 4.12:
Level 14 will
erst einmal
gefunden
werden...

übrigens nicht mehr aktiv zu werden: "Sit back and enjoy!", rät der Hinweis ganz richtig...

Wenn Sie an weiteren Abenteuern von Jill of the Jungle interessiert sind, sollten Sie sich mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein registrieren lassen. Sie erhalten dann die Episoden "Jill goes Underground" sowie "Jill saves the Prince".



Abb. 4.13:
Jills erstes
Abenteuer
ist bestanden

Auf einen Blick: alle Tastaturbefehle

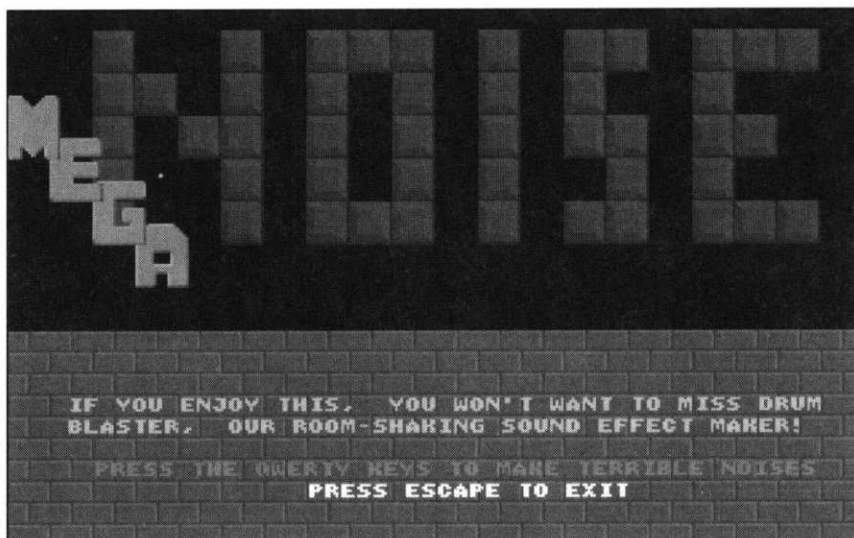
Taste	Wirkung
Pfeiltasten	Gehen in die gewünschte Richtung
	Springen
	Messer werfen
	Hilfstext anzeigen
	Pause
	Spielstand speichern
	Spielstand abrufen
	Soundeffekte aus-/einschalten
	Geschwindigkeit halbieren
 	Spiel beenden

Der Noisemaker



Ein kleines Bonbon zum Schluß: Wenn Sie innerhalb des Hauptmenüs von Jill of the Jungle die Option NOISEMAKER aufrufen, können Sie durch das Drücken verschiedener Tasten jede Menge Lärm produzieren - vor allem, wenn eine Soundblaster-Karte angeschlossen ist. Es handelt sich dabei um die gesammelten Soundeffekte aus dem Spiel...

Abb. 4.14:
Der Noisemaker



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 Sie bei dauerhafter Benutzung von Programmen einen der hinten eingebundenen Bestellscheine abschicken und für eine sogenannte "Vollversion" erneut bezahlen sollen, 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 vier verschiedene Spiele bezahlt, zu denen Sie sogar noch das Handbuch dazubekommen. Sie können nun in aller Ruhe spielen. Eines der Programme (CD-Man) ist Public Domain, Sie brauchen also nicht registriert zu werden.

Shareware

Nutzen Sie jedoch Cosmo, Chinese Checkers oder Jill of the Jungle dauerhaft, sollten Sie sich bei den Autoren 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

Registrierung

allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

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.

Bei Cosmo und Jill of the Jungle erhalten Sie z. B. jeweils weitere Episoden kostenlos dazu. Bei Chinese Checkers gibt's eine gedruckte Dokumentation mit professioneller Verpackung und das nächste Update für eine geringe Versandpauschale.

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den Bestellschein am Ende des Buches aus, und schicken Sie ihn ab. Oder Sie fertigen eine Fotokopie an und schicken diese in einem Briefumschlag an den Programmautor.

Stichwortverzeichnis

Symbole

1-COSMO 11
2-CDMAN.EXE 29

A

Ausgangsposition bei
Chinese Checkers 40
AUTOEXEC.BAT 13

C

CD-Man, Installation auf
Festplatte 29
konfigurieren 30
Spielanleitung 32
Chinese Checkers, Instal-
lation auf Festplatte
37
konfigurieren 38
Registrierung 60
Spielanleitung 39
Clam Plants 24
CONFIG.SYS 13
Continue 31
Control 31
Cosmo, beenden 18
Demo anschauen 15
Installation auf
Festplatte 11
Probleme mit der
Tastatur 18
Registrierung 60
Spielanleitung 14, 46
Spielstand speichern
17
Cosmo, Tastaturbefehle 25
Tips zu Level 1 18
Tips zu Level 2 21
-Story 13

D

Demo von Cosmo 15
DOS 5.0 13

E

Energiekugeln 32
Expanded Memory 13

F

FASTBIOS.SYS 12

G

Grafikkarte angeben 46

H

Halma 39
Hauptmenü,
von Cosmo 15
von Jill of the Jungle
47
Hint Globe 16

I

Installation, Cosmo 11

J

Jill beenden 49
Jill of the Jungle, Installation
auf Festplatte 45
Lösungsweg 49
Registrierung 60
Spielstand speichern
49
Tastaturbefehle 58
Tips zu Level 1 50
Tips zu Level 2 51
Jill-Story 46

K

Konfigurationsmenü von
CD-Man 31

L

Lösungsweg zu
Cosmo 18
Jill of the Jungle 49

M

MOUSE.COM 12

N

Noisemaker 58

P

Player-Menü 31

R

Registrierungshinweise 59

S

Saugnäpfe von Cosmo 21
See-Menü 31
Shareware-Hinweis 38
-Prinzip 59
Sound-Menü 31

Speed-Menü 31

speicherresidente Program-
me 12

Spielanleitung für

CD-Man 32

Chinese Checkers 39

Cosmo 14

Jill of the Jungle 46

Startbildschirm von

Chinese Checkers 38

Cosmo 15

Systemdateien,

anzeigen 12

bearbeiten 13

T

Tastaturbefehle zu

Cosmo 25

Jill of the Jungle 58

U

Unterverzeichnis SPIELE
29

W

Warmstart 13



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

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des/der unten genannten Spiele/s werden und bestelle hiermit verbindlich:

() Cosmo-Spielepaket mit den Vollversionen der Episoden 2 und 3 für zusammen 59 DM

() Vollversion von Chinese Checkers für 39 DM

() Jill-Spielepaket mit den Vollversionen der Episoden 2 und 3 für zusammen 59 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

() 5,25 Zoll

() 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

() mit beiliegendem VE-Scheck (+5 DM Versand)

() per Nachnahme (+ 10 DM Versandkosten)

() mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa, + 10 DM Versand - Kartenummer und Ablaufdatum nicht vergessen!)

Datum: _____

Unterschrift: _____

Absender: _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

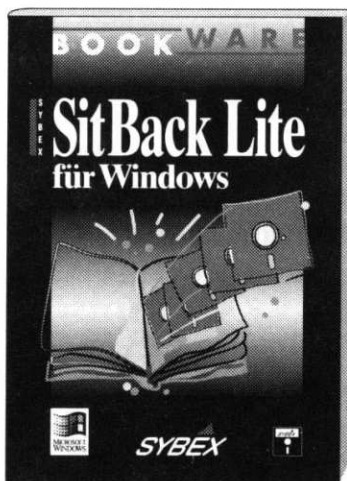
CDV-Software
Ettlinger Str. 5

7500 Karlsruhe 1

SYBEX Bookware:

Starke Utility-Programme

zum kleinen Preis



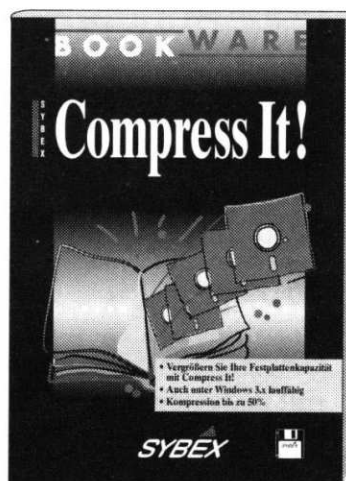
Das starke Backup-Programm nimmt Ihnen bei der Sicherung Ihrer Daten lästige Routine-Arbeit ab. Über einen komfortablen Dateimanager wählen Sie Ihre Dateien aus, die Sie sichern wollen. Größere Dateien können aufgeteilt werden, so daß sie sich auch auf kleineren Speichermedien sichern lassen.

80 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 9750

ISBN 3-8155-9750-1 (1992)

DM 69,-*/öS 614,-/sFr 67,-



Verdoppeln Sie Ihre Festplattenkapazität mit Compress It! Das Programm, das unter DOS installiert wird und auch unter Windows 3.X verwaltet werden kann, richtet Ihnen ein neues Laufwerk ein. Alle Daten, die Sie darauf kopieren, werden in Echtzeit komprimiert – ohne Störung, ohne Zeitverlust.

64 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 9751

ISBN 3-8155-9751-X (1992)

DM 59,-*/öS 525,-/sFr 57,-

*unverbindliche Preisempfehlung

SYBEX
Computerbücher & Software

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



19

HD

Fast vier Megabyte Spielvergnügen in VGA-Qualität warten auf Sie, nachdem Sie die beiliegende HD-Diskette auf Ihrer Festplatte entpackt haben:

Cosmo Kennen Sie Commander Keen? Dann werden Sie auch von Cosmo begeistert sein, das ebenfalls aus der Spiele-Schmiede Apogee stammt. Testberichte bescheinigen diesem Jump-and-run-game der Extraklasse (Soundblaster-/AdLib-Unterstützung, 2-Wege-Scrolling) „Suchtgefahr“...

CD-Man Der gute alte Pac-Man ist wieder da! Diesmal allerdings in einer grafisch aufwendigen VGA-Version mit digitalisierten Soundeffekten...

Chinese Checkers Halma auf dem PC? Klingt reichlich langweilig. Wetten, daß Sie Ihre Meinung ändern, wenn Sie diese Version kennenlernen, die durch liebevoll gestaltete VGA-Grafiken und Mausunterstützung besticht?!

Jill of the Jungle Endlich betritt ein weiblicher Superheld die Welt der Jump-and-run-Spiele: Jill springt – grafisch perfekt animiert – durch den Dschungel, sucht nach Schlüsseln, wirft mit Messern – und das alles in VGA-Qualität und mit Soundblaster-Unterstützung!

Systemvoraussetzungen

- **IBM-kompatibler 286er-, 386er- oder 486er-PC**
- **Festplatte**
- **VGA-Grafikkarte**

Best.-Nr. 9518

ISBN 3-8155-9518-5

Unverbindliche
Preisempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr 19,80



Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
ShareWare**

SYBEX