



# SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



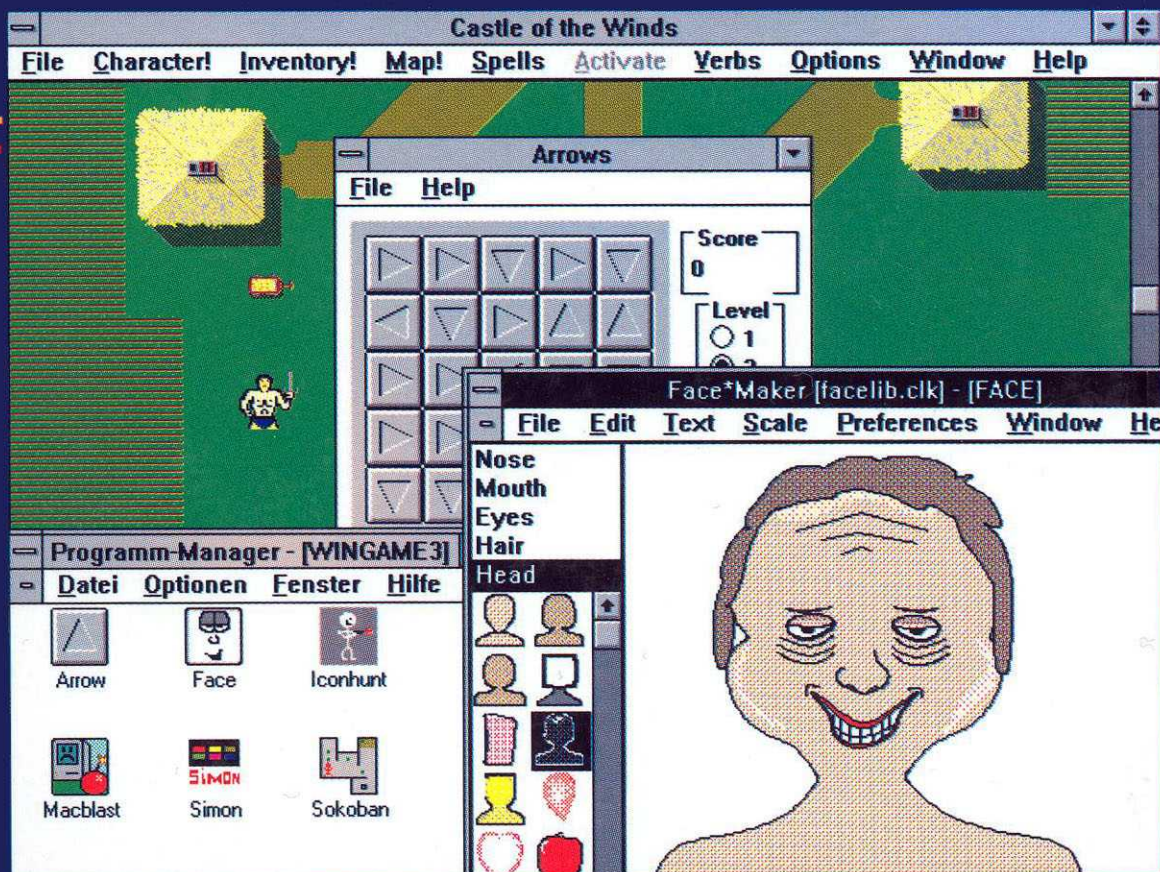
SYBEX

## Windows- Spielebox 3

Mit dem  
Rollenspiel-  
Knüller:

*Castle of  
the Winds*

...und dem  
Klassiker  
*Sokoban!*



**SYBEX**

Daniel  
Sillescu



*ShareBert präsentiert:*  
**Windows-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 3-8155-9517-7

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

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| <b>Hallo, ich bin ShareBert! .....</b>          | <b>5</b>  |
| <b>I. Installieren .....</b>                    | <b>7</b>  |
| Kurzbeschreibungen der sieben Spiele .....      | 9         |
| Hardware-Voraussetzungen .....                  | 11        |
| Diskette installieren .....                     | 11        |
| Windows-Ikonen installieren .....               | 12        |
| Eigene Programmgruppe einrichten .....          | 14        |
| <b>II. Spielen .....</b>                        | <b>15</b> |
| Arrow .....                                     | 17        |
| Castle of the Winds .....                       | 19        |
| ShareBert's Adventure-Tips .....                | 23        |
| FaceMaker .....                                 | 24        |
| IconHunt .....                                  | 29        |
| MacBlaster .....                                | 33        |
| Simon .....                                     | 36        |
| Sokoban .....                                   | 38        |
| <b>III. Nachschlagen .....</b>                  | <b>43</b> |
| Arrow .....                                     | 45        |
| Castle of the Winds .....                       | 45        |
| FaceMaker .....                                 | 48        |
| IconHunt .....                                  | 51        |
| MacBlaster .....                                | 52        |
| Simon .....                                     | 53        |
| Sokoban .....                                   | 53        |
| <b>ShareBert's Registrierungshinweise .....</b> | <b>55</b> |
| <b>Stichwortverzeichnis .....</b>               | <b>57</b> |



# 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 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.

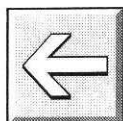
*Einsteigen*

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.

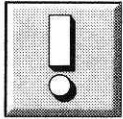
*Nachschlagen*

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 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 sieben Spiele

Bei sieben 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...

Arrow ist etwas für Tüftler: Das Spielfeld besteht aus fünf Reihen zu je fünf Dreiecken. Klicken Sie ein Dreieck mit der Maus an, ändert ein benachbartes Dreieck seine Richtung. Ziel ist es, eine waagerechte oder senkrechte Reihe von Dreiecken in die gleiche Richtung zu bringen.

*Arrow*

Damit das Ganze nicht zu einfach wird, können Sie zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wählen. Ab Level 2 ändern dann gleich mehrere Dreiecke ihre Position, wenn Sie ein anderes anklicken...

Das erste große Rollenspiel unter Windows führt Sie mitten in die nordische Mythologie: Das geheimnisvolle Amulett (ein Geschenk zu Ihrem 18. Geburtstag) ist verschwunden - Fußspuren führen in die finsternen Berge von Moria.

*Castle of the Winds*

Klar, daß Sie auf Ihrer Suche jeder Menge Monstern und anderen Gestalten wie Kobolden, Goblins, Riesenvipern etc. begegnen. Vergessen Sie also nicht, sich vor Ihrer Reise in verschiedenen Läden mit Ausrüstungsgegenständen wie Schwertern, Rüstungen, unbekannten Zaubersäften etc. einzudecken!

Wie viele verschiedene Kombinationsmöglichkeiten Ihnen bei FaceMaker durch unterschiedliche Kopfformen, Nasen, Augen, Münder und Kopfbedeckungen zur Verfügung stehen, haben wir nicht ausgerechnet.

*FaceMaker*

Aber da auch ShareBert seine helle Freude am Zusammenstellen der unmöglichsten Gesichter hatte (die übrigens auch ausgedruckt oder in die Windows-Zwischenablage kopiert werden können), sind wir sicher, daß FaceMaker nicht nur Kids, sondern allen verspielten Gemütern gefallen wird.

*IconHunt* Auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt ist eine Unmenge von ICO-Dateien erhältlich, die als Icons für beliebige Windows-Programme eingesetzt werden. Mit IconHunt präsentiert sich nun ein Memoryspiel der ganz anderen Art, bei der mit eben diesen Icons gespielt wird.

Übrigens: Für den Fall, daß Ihnen kein Verzeichnis mit mehr als 18 Windows-Icons zur Verfügung steht, haben wir genügend ICO-Dateien mit auf die Diskette kopiert...

*MacBlaster* Versetzen Sie sich einmal in die Lage eines gewöhnlichen PC mit DOS-Prompt, dem von Computern mit grafischer Benutzeroberfläche das Leben schwer gemacht wird. Man will Sie nicht nur zerstören, sondern bombardiert Sie zudem ständig mit Copyright-Klagen, da das "Evil Fruit Empire" ein Monopol auf grafische Oberflächen beansprucht.



Ich hoffe, ich riskiere keinen Gerichtsprozeß, wenn ich Ihnen verrate, daß die bombenwerfenden Computer einem Modell der Reihe "Macintosh" verteuftelt ähnlich sehen...

*Simon* Kennen Sie das Elektronikspiel "Senso"? Eine ansprechende Umsetzung für Ihren PC verbirgt sich hinter dem ebenfalls auf der Diskette enthaltenen Spiel Simon: Vorgespielte Tonfolgen, die mit verschiedenfarbigen Feldern kombiniert werden, müssen nachgespielt werden, wobei Sie die Anzahl der Töne per Levelwahl frei bestimmen können.

*Sokoban* Noch ein Spiele-Klassiker, der nun erstmals unter Windows verfügbar ist: Sokoban ist die Knobelgeschichte eines Lagerarbeiters, der in geheimnisvollen Gängen verstreute Kisten einsammeln und zu einem Lagerplatz schieben muß. Die Probleme bestehen darin, daß zum einen immer nur eine Kiste geschoben werden kann - zum anderen müssen Sie jeweils hinter die betreffende Kiste gelangen, um diese überhaupt bewegen zu können.

Sokoban für Windows bietet bereits in der Shareware-Version 20 verschiedene Level mit immer stärker verschachtelten Gängen. Denksport pur!

## Hardware-Voraussetzungen

Eigentlich kennt die Windows-Spielebox 3 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 auf der beiliegenden Diskette enthaltenen Spielen keine Probleme geben.

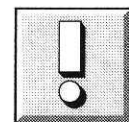
Jetzt muß ich mich doch mal zu Wort melden: Es stimmt zwar, daß sich alle sieben Spiele installieren lassen, wenn dies mit Windows ebenfalls geklappt hat. Einige Spiele machen aber erst dann so richtig Spaß, wenn eine VGA-Grafikkarte und ein Farbmonitor zur Verfügung stehen:



- Castle of the Winds
- FaceMaker
- IconHunt

## Diskette installieren

Prinzipiell können alle auf der beiliegenden Diskette enthaltenen Dateien in ein Unterverzeichnis kopiert und anschließend unter Windows installiert werden. Das Spiel Castle of the Winds liegt jedoch aufgrund der enormen Dateigrößen in gepackter Form vor und muß zunächst extrahiert werden. Letzteres gilt auch für das Runtime-Modul von Visual Basic, ohne das einige der auf der Diskette enthaltenen Spiele nicht lauffähig sind! Um den Inhalt der beiliegenden Programmdiskette korrekt auf Ihre 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:

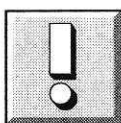
c:

cd\

```
md wingame3   
cd\wingame3   
copy a:*. *   
!castle   
!visual 
```

3. Warten Sie jeweils, bis die beiden zuletzt genannten Dateien aus ihrer komprimierten Form gelöst wurden. Um Speicherplatz zu sparen, können Sie die Originaldateien abschließend löschen, indem Sie folgende Befehlszeilen eingeben:

```
del !castle.exe   
del !visual.exe 
```



Falls Sie mehrere Diskettenlaufwerke bzw. Festplatten zur Verfügung haben, müssen Sie die Anleitung eventuell entsprechend abändern! Falls sich einzelne Spiele, die auf das Runtime-Modul von Visual Basic angewiesen sind, nicht starten lassen, 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 sieben Spiele zu installieren. Auch hier zeigt eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, was im einzelnen zu tun ist:

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

```
win/s 
```

*Windows Setup*

2. Führen Sie einen Doppelklick auf die Ikone WINDOWS SETUP aus. Dann wählen Sie im Optionen-Menü den Punkt ANWENDUNGSPROGRAMME EINRICHTEN, drücken , markieren in einem weiteren Fenster den Eintrag C: (LOKALES LAUFWERK) und klicken den DURCHSUCHEN-Button an.
3. Auf dem Bildschirm sollten nach einer kurzen Wartezeit zwei Kästen angezeigt werden. Auf der linken Seite finden Sie un-

ter anderem die Namen der sieben Spiele, die Sie nacheinander per Mausklick markieren:

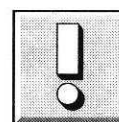
*Einträge  
markieren*

- ? (MACBLAST.EXE)
- ARROW
- Castle of the Winds
- IconHunt
- Simon
- SOKOBAN.EXE
- Windows FaceMaker

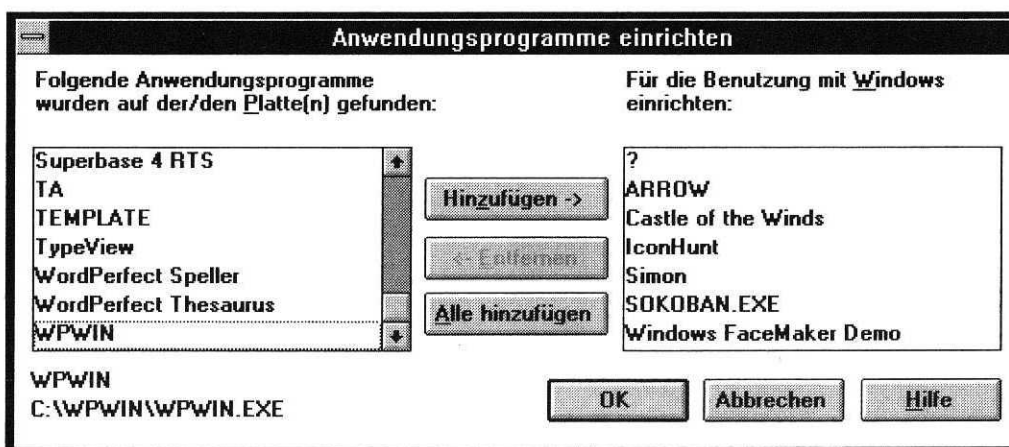
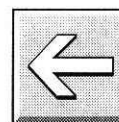
4. Vergleichen Sie Ihre Bildschirmdarstellung mit der folgenden Abbildung 1.1, klicken Sie den Button HINZUFÜGEN -> an, und drücken Sie , damit Windows die einzelnen Ikonen in die Programmgruppe WINDOWS APPLIKATIONEN einfügt.

*Hinzufügen*

Je nach Windows-Version kann es passieren, daß einige Spielnamen nicht korrekt angezeigt werden! Klicken Sie in diesem Fall probeweise Fragezeichen oder ähnliche Einträge an, und kontrollieren Sie links unten den dazugehörigen Dateinamen.



Die Ikonen der sieben 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 WIN-GAME3 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.



*Abb. 1.1:  
Im rechten  
Kasten müssen  
die Namen  
erscheinen*

## Eigene Programmgruppe einrichten

Wie Sie die sieben Windows-Spiele-Ikonen in eine eigene Programmgruppe verschieben können, zeigen folgende Schritte:

*DATEI NEU*

1. Wählen Sie DATEI NEU, und klicken Sie in der daraufhin gezeigten Dialogbox den Schalter PROGRAMMGRUPPE an.

2. Mit  gelangen Sie in eine weitere Box, in der Sie lediglich WINGAME3 eingeben und wiederum  drücken.

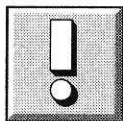
*Nebeneinander*

3. Jetzt haben Sie eine leere Programmgruppe auf dem Bildschirm. Wählen Sie FENSTER NEBENEINANDER, damit Sie auch die Programmgruppe angezeigt bekommen, in der sich Ihre Windows-Spiele zur Zeit noch befinden.

4. Klicken Sie die sieben Spiele-Ikonen nacheinander an und ziehen sie bei gedrückter linker Maustaste in die neue Programmgruppe mit dem Titel WINGAME3 (Abbildung 1.2).

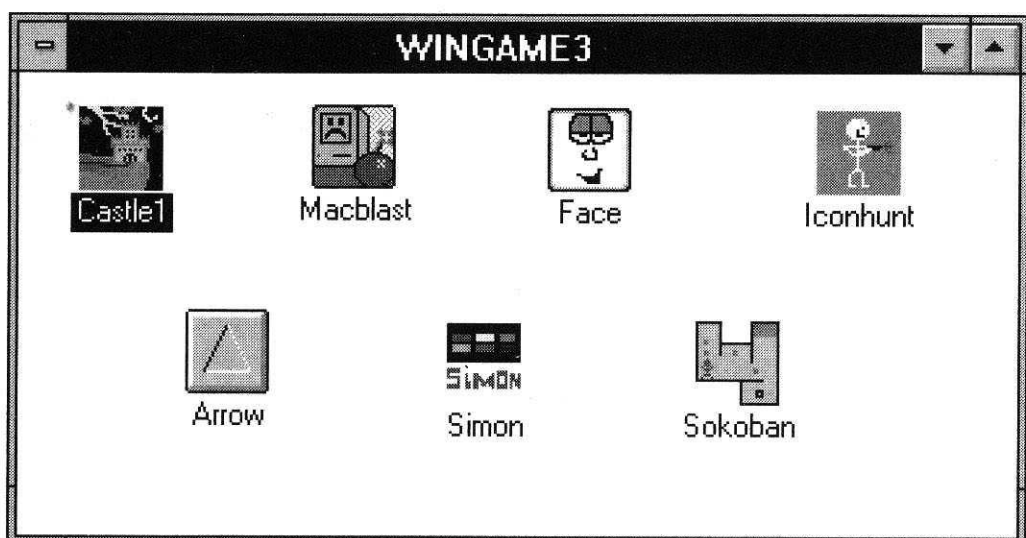
*Sortieren*

5. Abschließend sollten Sie noch FENSTER IKONEN ANORDNEN wählen. Windows sortiert die einzelnen Ikonen, so daß sie schön neben- bzw. untereinander stehen.

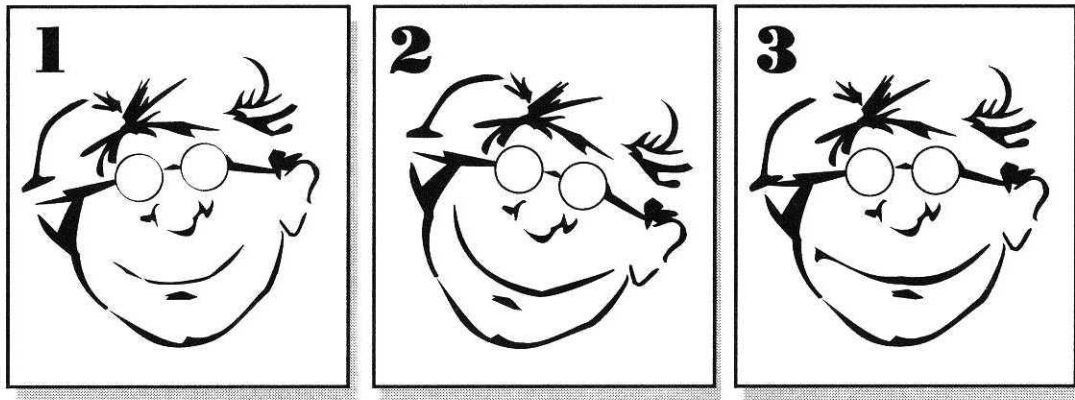


Je nach Windows-Version kann es passieren, daß auch hier einige Spielennamen nicht korrekt angezeigt werden! Falls Sie dies als störend empfinden, klicken die betreffenden Symbole nacheinander an und wählen jeweils DATEI EIGENSCHAFTEN. In einer Dialogbox können Sie anschließend jeweils den gewünschten Namen eintragen und mit  bestätigen.

*Abb. 1.2:  
So könnte die  
neue Pro-  
grammgruppe  
aussehen*



## II. Spielen





## Arrow

Nachdem Sie Arrow durch einen Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone gestartet haben, könnte Ihr Bildschirm beispielsweise so aussehen, wie in Abbildung 2.1 gezeigt. Die Position der einzelnen Dreiecke wird natürlich jedesmal per Zufallsgenerator neu bestimmt.

*Start*

Das Ziel des Spiels ist schnell erklärt: Sämtliche Dreiecke innerhalb einer waagerechten oder senkrechten Reihe müssen in dieselbe Position gebracht werden. Dafür gibt es dann 100 Punkte, und Windows baut das Spielfeld wieder neu auf.

*Ziel des Spiels*

Etwas schwieriger ist es, zu erklären, wie Sie das Ziel einer Dreiecksreihe erreichen können: Damit es für den Anfang nicht zu verwirrend wird, klicken Sie unter LEVEL am besten erst einmal

*Spielanleitung*

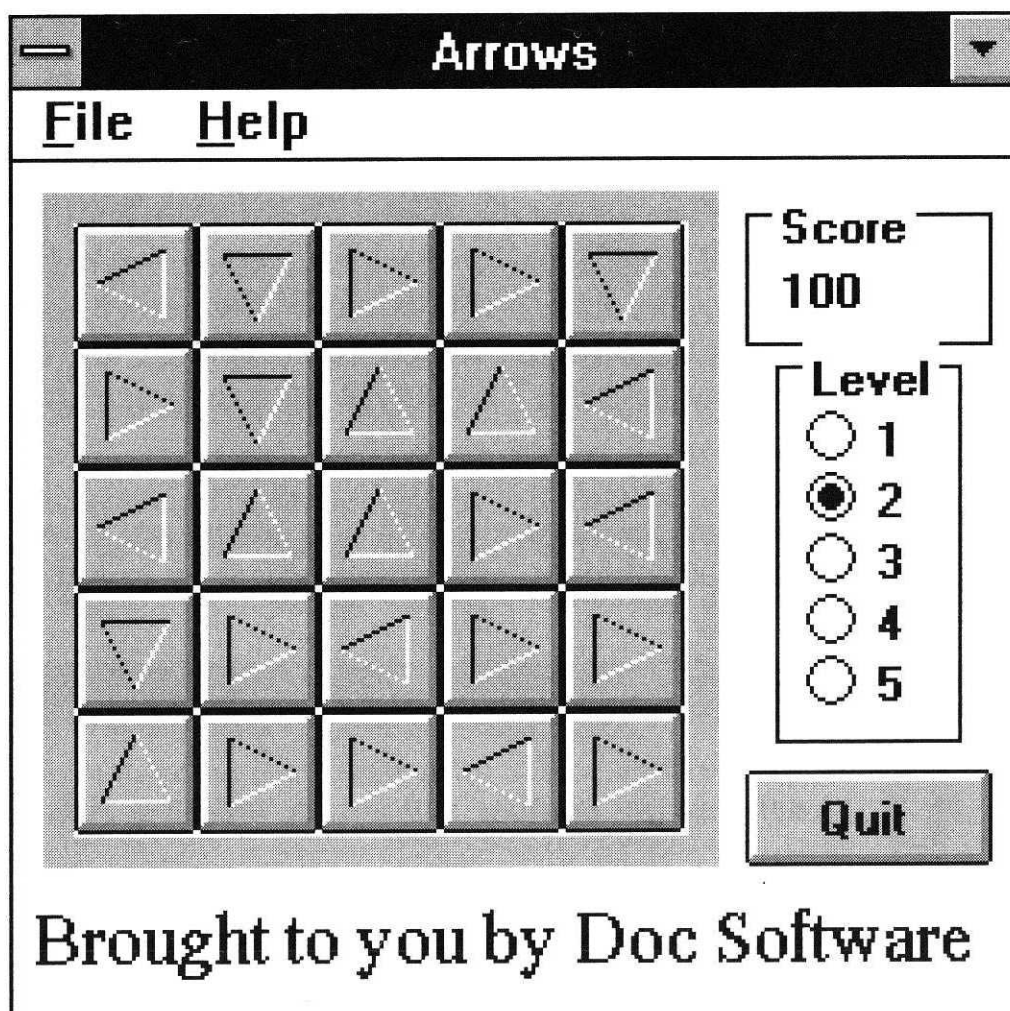
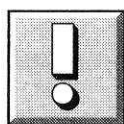


Abb. 2.1:  
Mögliche  
Ausgangs-  
position  
bei Arrow

den Schalter 1 an. Dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein beliebiges Dreieck und beobachten die Reaktion von Arrow.

Richtig: Das Nachbardreieck, auf das die Spitze des angeklickten Dreiecks gerichtet ist, dreht sich um 90 Grad. Ein nochmaliger Mausklick führt jedoch nicht zu einer weiteren Drehung, sondern stellt die ursprüngliche Position wieder her.

Wenn Sie jetzt versuchen, beispielsweise die Spitze aller Dreiecke in der obersten Reihe nach oben zu bekommen, sehen Sie, daß dies bereits im ersten Level keine einfache Aufgabe ist.



Wundern Sie sich bitte nicht, wenn Sie schließlich eine Reihe vollendet haben, das entsprechende Bildschirmfenster (siehe Abbildung 2.2) jedoch mit Application Error betitelt ist! Arrow schreibt Ihrem Konto nach der Bestätigung mit  100 Punkte gut, und Sie können sich erneut an eine beliebige Dreiecksreihe heranwagen.

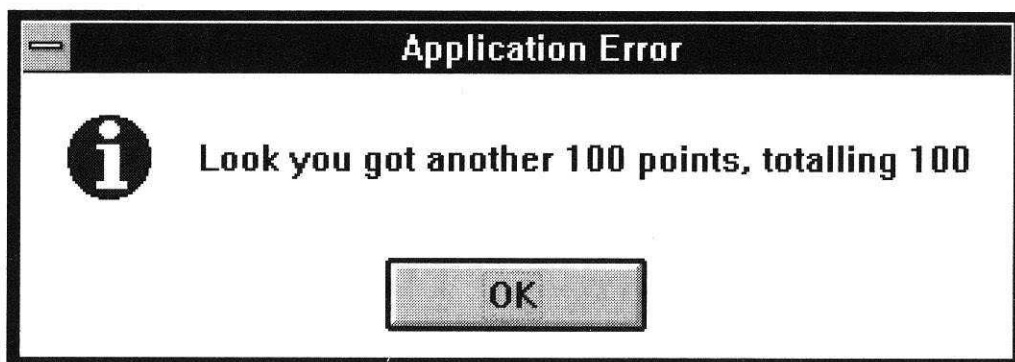
#### Weitere Level

Was passiert nun, wenn Sie vor einem neuen Spiel einen höheren Level aktivieren?

Zunächst dreht sich wie gehabt das Nachbardreieck um 90 Grad. Beim zweiten Level sorgt dieses Dreieck nun wiederum dafür, daß ein weiteres Symbol seine Position ändert. Bei Level 3 wirkt sich die Dreherei bereits auf drei weitere Dreiecke aus - und bei Level 5 dürften selbst gewiefte Taktiker zur Verzweiflung getrieben werden...

Welches Dreieck sich jeweils dreht, läßt sich wieder am besten durch einfaches Ausprobieren herausbekommen: Es ist immer

*Abb. 2.2:  
Hier handelt es  
sich natürlich  
nicht um einen  
Fehler!*



dasjenige, auf das die Spitze des vorhergehenden Dreiecks nach der erfolgten Drehung zeigt.

Genug gedreht? Dann verlassen Sie Arrow mit einem Mausklick auf den QUIT-Button, was jederzeit (auch mitten in einem Spiel) möglich ist.

*Quit*

Bitte nicht böse sein, wenn vor der Rückkehr zum Programm-Manager von Windows die Bitte erscheint, sich für fünf US-Dollar beim Programmierer von Arrow registrieren zu lassen! Nach einem Mausklick auf OK wird dann noch eine entsprechende Adresse eingeblendet, bevor auch dieses Fenster über den Button EASY Boy! verschwindet.



Vielleicht möchten Sie die Arbeit des Autors ja unterstützen, auch wenn Sie in diesem Fall weder eine "Vollversion" noch eine sonstige Gegenleistung erhalten. Selbstverständlich ist die Registrierung von Arrow freiwillig, außerdem läßt sich das Spiel mit **Alt F4** auch direkt beenden.

## Castle of the Winds

Eines gleich vorweg: Im Unterschied zu den anderen Programmen auf der beiliegenden Diskette läßt sich Castle of the Winds nicht innerhalb weniger Minuten erlernen und spielen. Ich könnte Ihnen gut und gerne eine 50seitige Spielanleitung geben, muß Sie aber um Verständnis bitten, daß Castle of the Winds aus Platzgründen in derselben Kürze behandelt werden muß wie die sechs anderen Spiele. Beachten Sie daher bei Interesse unbedingt das umfangreiche, englischsprachige Hilfesystem!



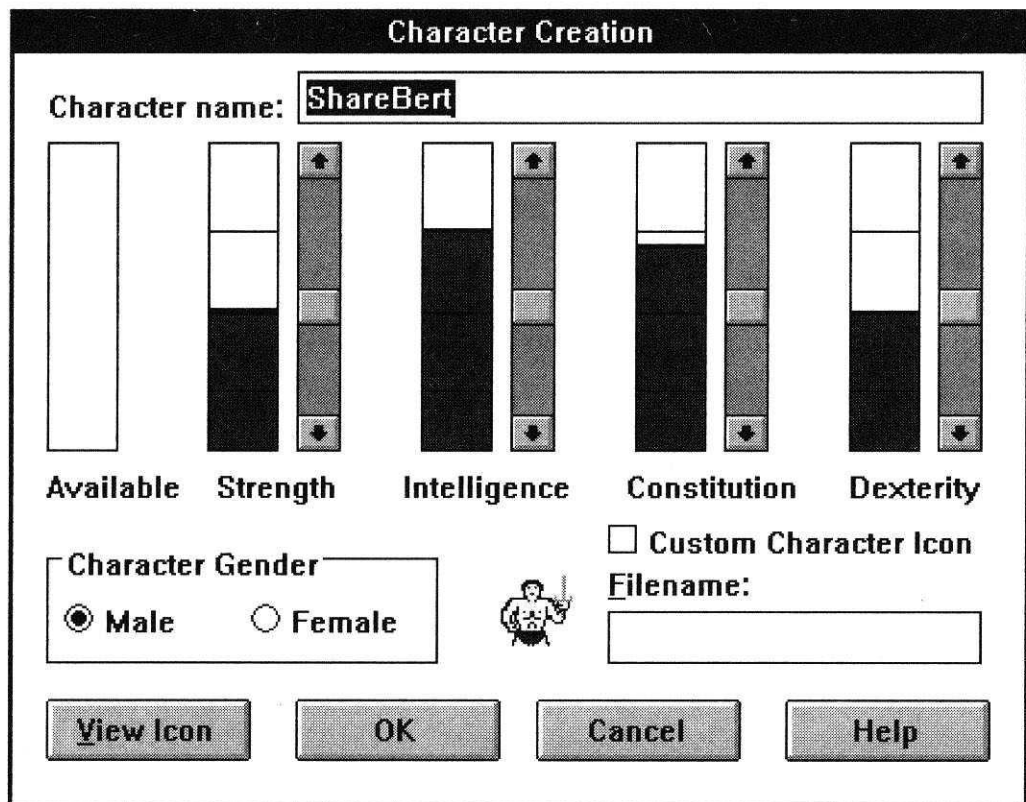
Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone müssen Sie zunächst den Shareware-Hinweis mit **↵** wegdrücken, bevor Sie Castle of the Winds mit einem weiteren **↵** starten können.

*Start*

In Abbildung 2.3 sehen Sie ein Beispiel für die Einstellung der Charaktereigenschaften, die Sie mit Hilfe der Rollbalken verändern können.

*Charakter*

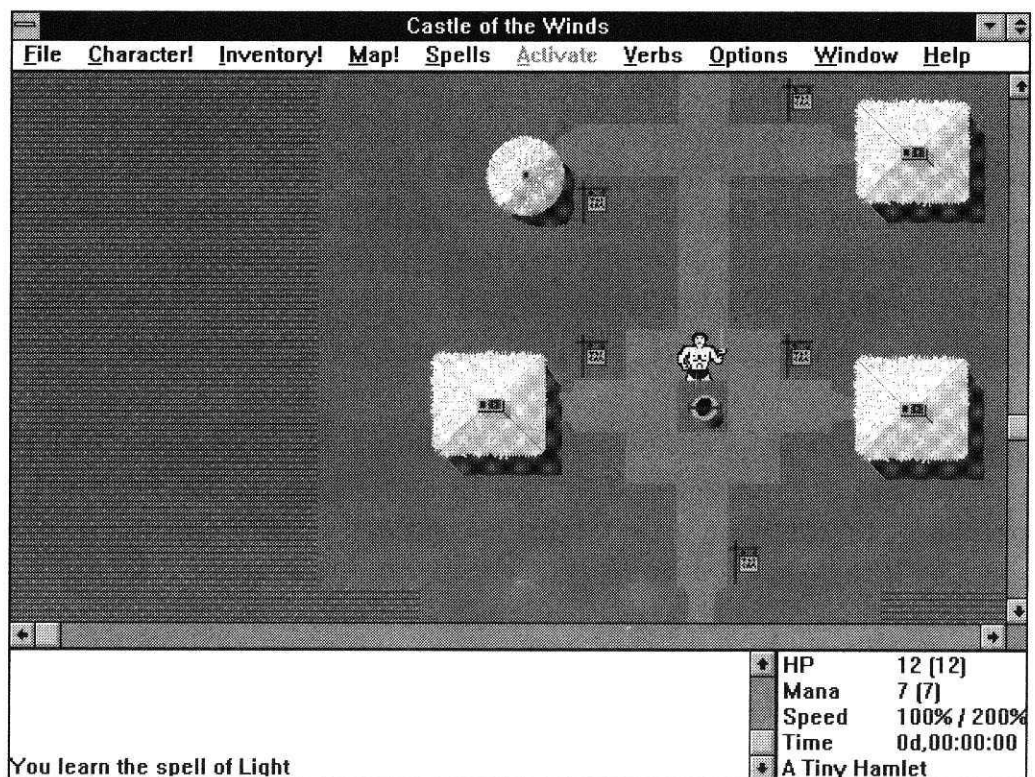
Abb. 2.3:  
Beispiel für  
eine Charakter-  
einstellung



Name und Icon

Weiterhin müssen Sie einen beliebigen Spielernamen eintragen und unter CHARACTER GENDER Ihr Geschlecht festlegen. Über zwei

Abb. 2.4:  
Ausgangs-  
situation bei  
Castle of the  
Winds



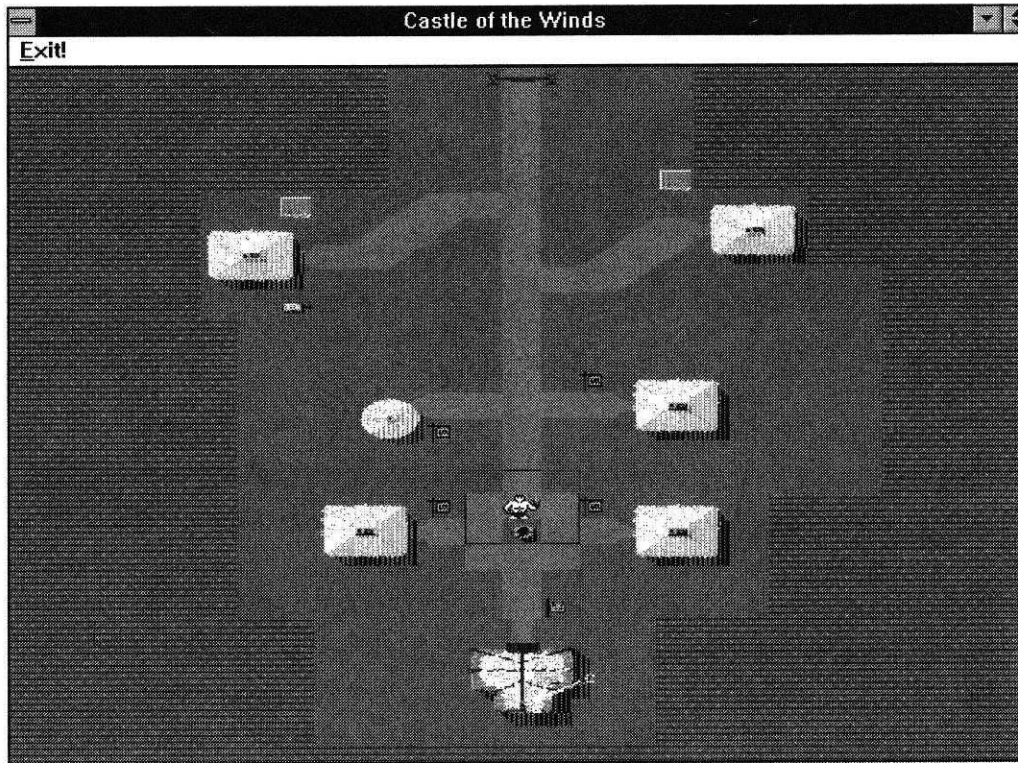


Abb. 2.5:  
Mit MAP!  
erreichbare  
Übersichtskarte

Mausklicks auf OK geht es dann weiter zu der in Abbildung 2.4 gezeigten Ausgangssituation.

Zur Rahmenhandlung, die sich an die nordische Mythologie anlehnt: Ihre Adoptiveltern haben Sie zu Ihrem 18. Geburtstag mit einem Amulett bedacht. Nun sind die Eltern mitsamt dem Amulett in die finsternen Berge von Moria verschleppt worden. Ihr einziger Gedanke: Rache!

*Story*

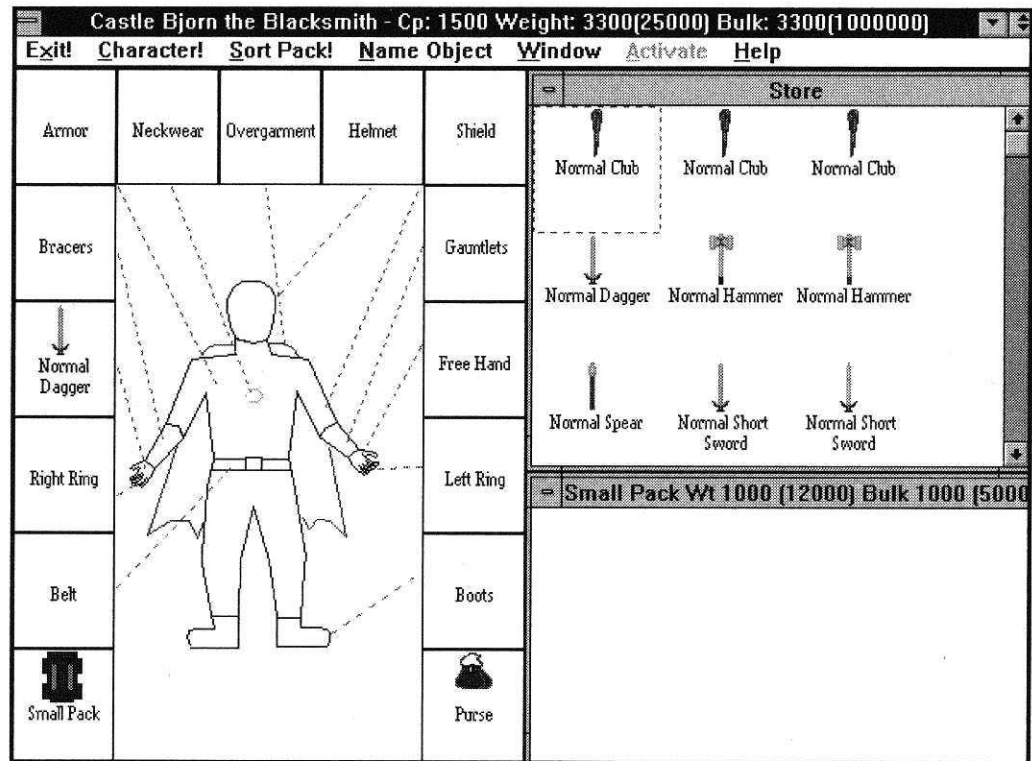
Bevor Sie sich auf die Suche machen können, sollten Sie sich zunächst einmal einen Überblick verschaffen, indem Sie MAP! wählen und so, wie in Abbildung 2.5 gezeigt, einen größeren Kartenausschnitt erhaschen können: Bei den fünf unteren Hütten handelt es sich um Läden, die Sie mit Hilfe der Pfeiltasten aufsuchen können und die verschiedene Ausrüstungsgegenstände anbieten. Ein Beispiel hierfür sehen Sie in Abbildung 2.6.



Um einen Gegenstand zu erwerben, ziehen Sie ihn einfach bei gedrückter linker Maustaste in das entsprechende Feld auf der linken Seite (z.B. ein Schwert in das Feld FREE HAND). Achten Sie

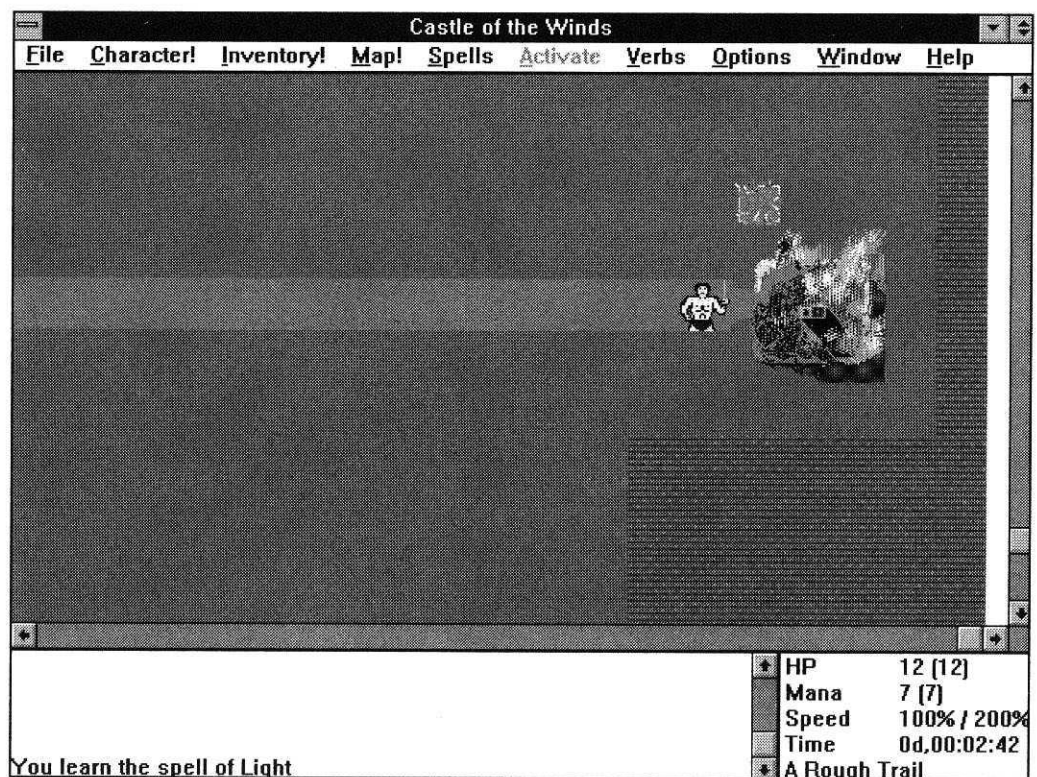
*Ausrüstung*

Abb. 2.6:  
Bei Bjorn  
angebotene  
Ausrüstungs-  
gegenstände



aber darauf, daß sich Ihr Kapital zunächst auf nur 1500 Kupferstücke beläuft!

Abb. 2.7:  
Suchen Sie  
zuerst das  
Haus Ihrer  
Eltern auf!



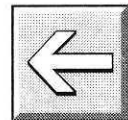
Einen kompletten Lösungsweg kann ShareBert Ihnen, wie bereits angedeutet, nicht aufzeigen. Echte Adventure-Fans wären darüber wohl auch eher erbost. Nachdem Sie ein oder mehrere Geschäfte über EXIT! oder **[Esc]** verlassen haben, sollten Sie sich aber in jedem Fall zuerst einmal auf die Suche nach dem zerstörten Haus Ihrer Eltern machen, das Sie in Abbildung 2.7 sehen. Dazu gibt es dann den in Abbildung 2.8 gezeigten Hinweis zu Ihrer Ausgangssituation und Aufgabenstellung.

*Wie geht's weiter?*

### ShareBert's Adventure-Tips

Viel mehr möchten wir Ihnen eigentlich gar nicht verraten. Hier folgt lediglich noch der Hinweis auf den Teil III NACHSCHLAGEN, in dem die Menüs kurz erklärt werden - außerdem wird Ihnen ShareBert noch einige Tips und Tricks mit auf den Weg geben:

- Nicht jedes Monster ist einfach zu besiegen. Vor allem in der Anfangsphase ist es daher manchmal besser, einfach die Flucht zu ergreifen!
- Speichern Sie den Spielstand regelmäßig über FILE SAVE ab!



You gaze once more at the charred ruins of the farm where you were raised. You buried the blackened skeletons of your godparents in the remains of the garden they loved; but you can't bury the anger which still seethes at the thought of how they died. Grimly, you vow that nothing will prevent you from avenging their deaths.

The marauders pillaged the farm quite thoroughly. Nowhere in the ruins can you find the amulet left for you by your true father, whose dying words, whispered to your godfather, were supposedly of its importance to you: of how it could lead you to your fortune and great glory, but only if you proved your worth. Your godparents had promised it to you for your 18th birthday; now you have neither godparents nor birthright, and your birthday has just passed.

A search for clues in the rubble finds only a confused trail of footprints, leading north, towards the mountains. Many of the footprints seem much too large to have come from the boots of bandits or soldiers.

You look north, wondering: Where might the amulet be by now? To whom must you prove yourself, and how?

Done

*Abb. 2.8:  
Hinweise zu  
Ihrer Ausgangs-  
situation*

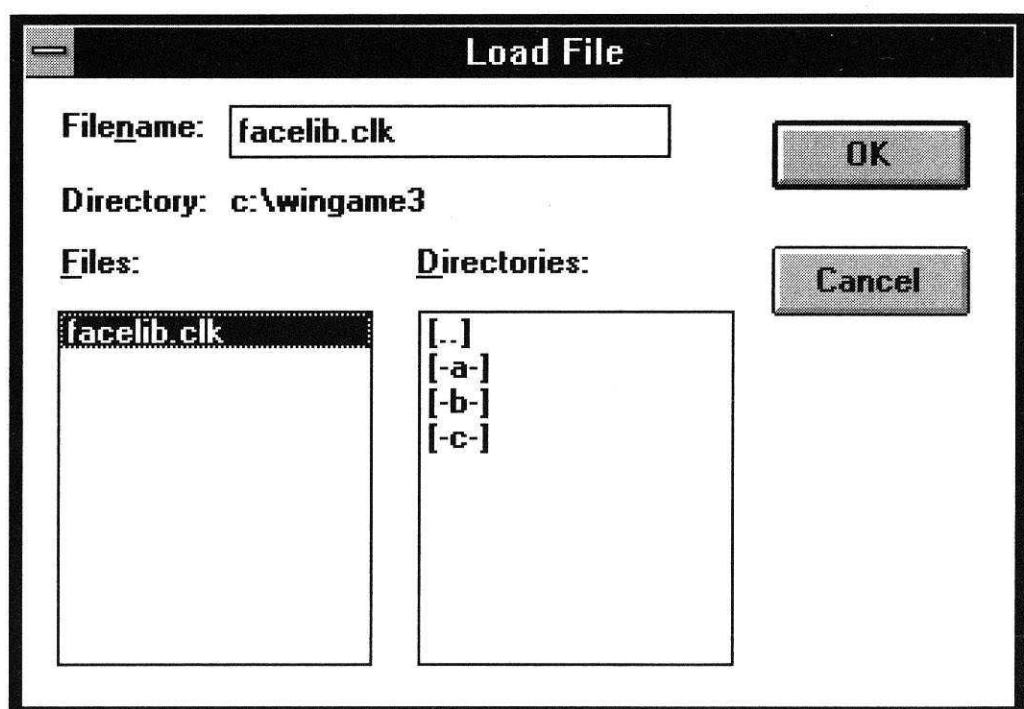
- Jeder gewonnene Kampf bringt Erfahrungspunkte. Und die wiegen bei weiteren Kämpfen oft schwerer als ein Dutzend Waffen...
- Im ersten Level ist ein Brustpanzer versteckt...
- Eingesammelte Gegenstände können Sie wieder zu Geld machen, indem Sie sie im Dorf verkaufen. Hüten Sie sich aber vor dem alten Snorri!
- REST UNTIL HEALED ist ein Menüpunkt, der nach kraftraubenden Kämpfen für Entspannung sorgt...
- Hüten Sie sich in der Anfangsphase vor Kämpfen mit Goblins und Schlangen! Ratten und Kobolde sind leichtere Gegner.

## FaceMaker

*Start* Nach dem Start von FaceMaker durch einen Mausklick auf die entsprechende Windows-Ikone erwartet Sie zunächst ein leerer Bildschirm, in dem nur die Menüs FILE und HELP sichtbar sind.

*Open Library* Damit es weitergeht, rufen Sie bitte die Menüfolge FILE OPEN LIBRARY auf, klicken den Dateinamen FACELIB.CLK an (siehe Abbildung 2.9) und bestätigen die Dialogbox mit .

Abb. 2.9:  
Dialogbox  
zum Laden  
der Library



Jetzt müssen Sie etwa 30 Sekunden Geduld haben. Dann ist die Library geladen, und Sie können das Programm durch die Auswahl von FILE NEW FACE startklar machen.

*New Face*

Sicher fragen Sie sich, wieso eine derart aufwendige Prozedur notwendig ist, bis Sie endlich Ihr Wunschgesicht gestalten können. Vermutlich plant der Programmautor eine Erweiterung der Kombinationsmöglichkeiten durch weitere Library-Dateien...



### **So basteln Sie sich Ihr (Alp-)Traumgesicht**

Ihre Aufgabe bei FaceMaker ist es nun einfach, sich durch die Auswahl verschiedener Kopfformen, Augen, Münder etc. ein besonders schönes, häßliches oder originelles Gesicht zusammenzustellen, das dann wahlweise mit Text versehen, ausgedruckt oder in die Windows-Zwischenablage kopiert werden kann:

*Spielanleitung*

1. Am besten vergrößern Sie zunächst beide Fenster von FaceMaker auf maximale Größe, indem Sie jeweils auf das nach oben gerichtete Dreieck in der rechten oberen Ecke klicken.
2. Wenn Sie nun innerhalb des Menüs den Eintrag HEAD anklicken, stehen Ihnen im Feld darunter 15 verschiedene Kopfformen zur Auswahl. Ein Mausklick genügt, und der gewählte Kopf wird im Hauptfenster vergrößert abgebildet.
3. Was möchten Sie als nächstes auswählen? Vielleicht die Augen? Dann klicken Sie den entsprechenden Eintrag EYES an, und Sie können zwischen zwölf verschiedenen Augenpaaren wählen.

*Head**Eyes*

Zuerst habe ich mich gewundert, wieso nach einem Mausklick jeweils nur ein Auge in die Abbildung übernommen wird. Der Vorteil besteht darin, daß Sie links und rechts auch unterschiedliche Augenformen für Ihr Traumgesicht aussuchen können. Auf diese Weise ist z.B. ein Augenzwinkern möglich!



4. Elf Münder (darunter auch einer, der die Zunge herausstreckt) werden Ihnen nach einem Mausklick auf MOUTH an-

*Mouth/Nose*

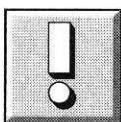
Abb. 2.10:  
Versuch eines  
ShareBert-  
Selbstportraits?



geboten. Auch eine Nase sollten Sie über NOSE auswählen, um Ihr Gesicht voranzubringen.

*Hair*

5. Jetzt fehlen nur noch die Haare, die allerdings nicht bei allen Kopfformen einen Sinn ergeben. Klicken Sie einfach HAIR an, und wählen Sie eine der drei angebotenen Frisuren aus. Ein Beispiel für ein fertiges "Face" sehen Sie in Abbildung 2.10.



Wenn keine der drei Haartrachten paßt (z.B. bei Auswahl der Diskette als Kopfform), können Sie Ihre Auswahl durch einen Mausklick auf das angekreuzte Quadrat wieder rückgängig machen! Auch bei allen anderen Elementen steht das Platzhalter-symbol zur Verfügung - für den Fall, daß Sie z.B. keine Nase wünschen.

## Texten, Drucken, Speichern



Die Bildunterschrift zu Abbildung 2.10 ignoriere ich einfach (ich habe mit FaceMaker auch schon hübschere Gesichter zustande gebracht). Was Sie viel mehr interessieren dürfte, ist die Frage: "Was fange ich mit meinem Gesicht jetzt an?" FaceMaker bietet hierzu drei Möglichkeiten:

Möchten Sie Ihr Gesicht mit einem Textelement ergänzen? Dann wählen Sie zunächst CAPTION ON im TEXT-Menü. Daraufhin erscheint ein leerer Rahmen, der zunächst Teile des Bildes verdecken kann.

*Texteingabe*

Als nächstes sollten Sie über TEXT FONTS die gewünschte Schriftart auswählen, wobei unter Windows 3.1 auch eventuell installierte TrueType-Fonts zur Verfügung stehen. Nach einem Mausklick auf OK tippen Sie den gewünschten Text ein, wobei der Zeilenumbruch automatisch erfolgt.

Schließlich muß der Rahmen noch in die gewünschte Form gebracht werden, wozu zwei Mausoptionen zur Auswahl stehen:

- Entweder Sie positionieren den Mauszeiger an eine beliebige Stelle des Randes außerhalb der Selektionspunkte. Dann verwandelt sich der Mauszeiger in eine Hand, und Sie können den Rahmen bei gedrückter Maustaste beliebig verschieben.
- Oder Sie setzen den Mauszeiger auf einen der acht Selektionspunkte. Sobald ein entsprechender Doppel- oder Kreuzpfeil erscheint (probieren Sie ruhig etwas herum, da die Hand schwierig zu positionieren ist), läßt sich die Größe des Rahmens bei gedrückter linker Maustaste verändern.

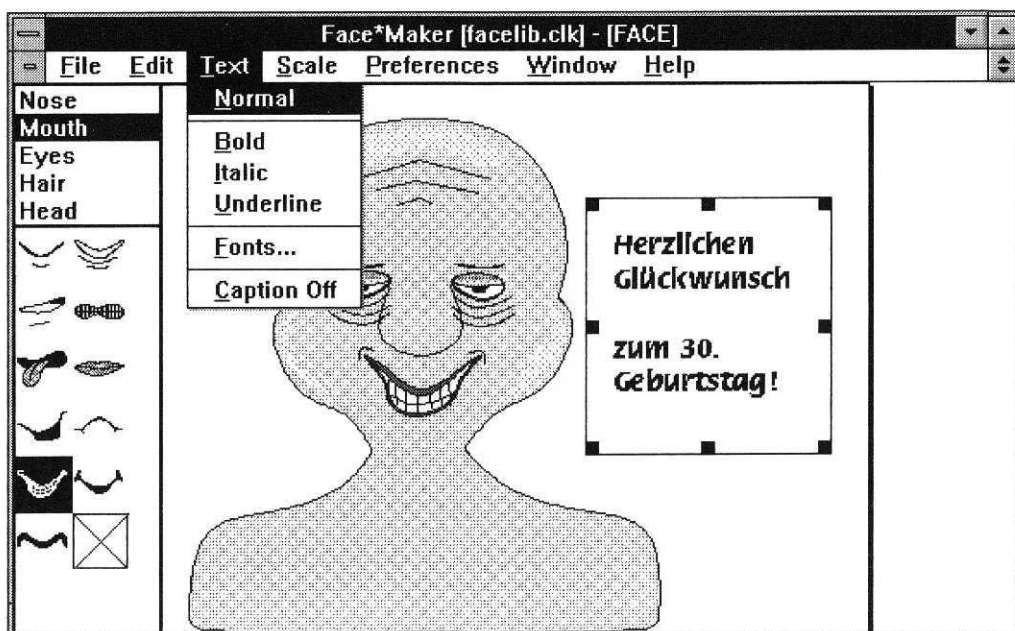


Abb. 2.11:  
Beispiel für eine  
Textergänzung



Ein Beispiel für eine Textergänzung sehen Sie gleich in Abbildung 2.11. Vorher möchte ich aber noch mit einem kleinen Tip dienen: Wenn Sie es nicht schaffen, das Textelement außerhalb des Gesichts zu positionieren, probieren Sie doch einmal den Menüpunkt SCALE PORTRAIT bzw. SCALE LANDSCAPE aus. Dann ändert das "Blatt" hinter dem Gesicht seine Ausrichtung, und Sie haben eventuell mehr Platz für Ihren Text.

#### *Drucken*

Die zweite Möglichkeit zur weiteren Bearbeitung eines Gesichts besteht darin, es auf dem unter Windows installierten Drucker auf Papier zu bringen. Dazu wählen Sie FILE PRINT und warten, bis die anschließende Dialogbox wieder verschwunden ist. Über PRINTER SETUP können Sie zudem einen anderen Drucker einstellen oder Ihre unter Windows getroffene Auswahl kontrollieren.

#### *Speichern*

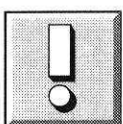
Nach einem Menüpunkt zum Speichern eines Gesichts werden Sie im FILE-Menü vergeblich suchen. Es ist aber dennoch ganz einfach, eine Kreation im PCX- oder BMP-Format abzuspeichern, wie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt:

#### *COPY BITMAP*

1. Wählen Sie COPY BITMAP, und warten Sie, bis die Sanduhr vom Bildschirm verschwunden ist.
2. Wechseln Sie durch Eingabe von **Alt** **⇧** zum Programm-Manager von Windows, und führen Sie einen Doppelklick auf die Gruppe ZUBEHÖR aus.

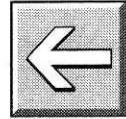
#### *Paintbrush*

3. Starten Sie das Programm Paintbrush durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone, und wählen Sie hier BEARBEITEN EINFÜGEN.
4. Schon erscheint das zwischengespeicherte Gesicht aus Face-Maker auf der Arbeitsfläche und kann über DATEI SPEICHERN wahlweise im BMP- oder im PCX-Format auf die Festplatte gebannt werden.



Falls das Gesicht nicht vollständig wiedergegeben wird, müssen Sie in Paintbrush zunächst ANSICHT VERKLEINERN, dann zweimal hintereinander BEARBEITEN EINFÜGEN und schließlich noch einmal BEARBEITEN RÜCKGÄNGIG wählen! Nach der Auswahl von ANSICHT VERGRÖßERN läßt sich das Bild dann komplett abspeichern.

FaceMaker bietet noch weitere interessante Optionen (z.B. automatisch ablaufende Animation, Veränderung der Größe), über die Sie sich im entsprechenden Kapitel von Teil III, NACHSCHLAGEN, informieren können.

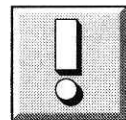


## IconHunt

Um als "großer Icon-Jäger" in Aktion treten zu können, müssen Sie das Spiel zunächst einmal starten - wie sollte es anders sein: mit einem Doppelklick auf das entsprechende Windows-Icon.

*Start*

Keine Panik, wenn nach dem Doppelklick etwa 30 Sekunden lang überhaupt nichts passiert! IconHunt muß zunächst die Runtime-Version von Visual Basic laden. Falls sich IconHunt überhaupt nicht starten läßt bzw. eine Aufforderung erscheint, eine Diskette mit der Datei VBRUN100.DLL einzulegen, müssen Sie diese in Ihr Windows-Hauptverzeichnis kopieren und dann einen neuen Versuch starten!



Alles klar? Dann könnten Sie theoretisch direkt mit dem Icon-Memory beginnen, indem Sie den PLAY-Button anklicken und dann per Mausklick jeweils zwei Karten herumdrehen lassen.

Wenn Sie wissen möchten, wie Sie IconHunt mit eigenen Windows-Ikonen spielen können, sollten Sie jedoch zunächst den folgenden Abschnitt durcharbeiten, bevor es mit der SPIELANLEITUNG weitergeht.

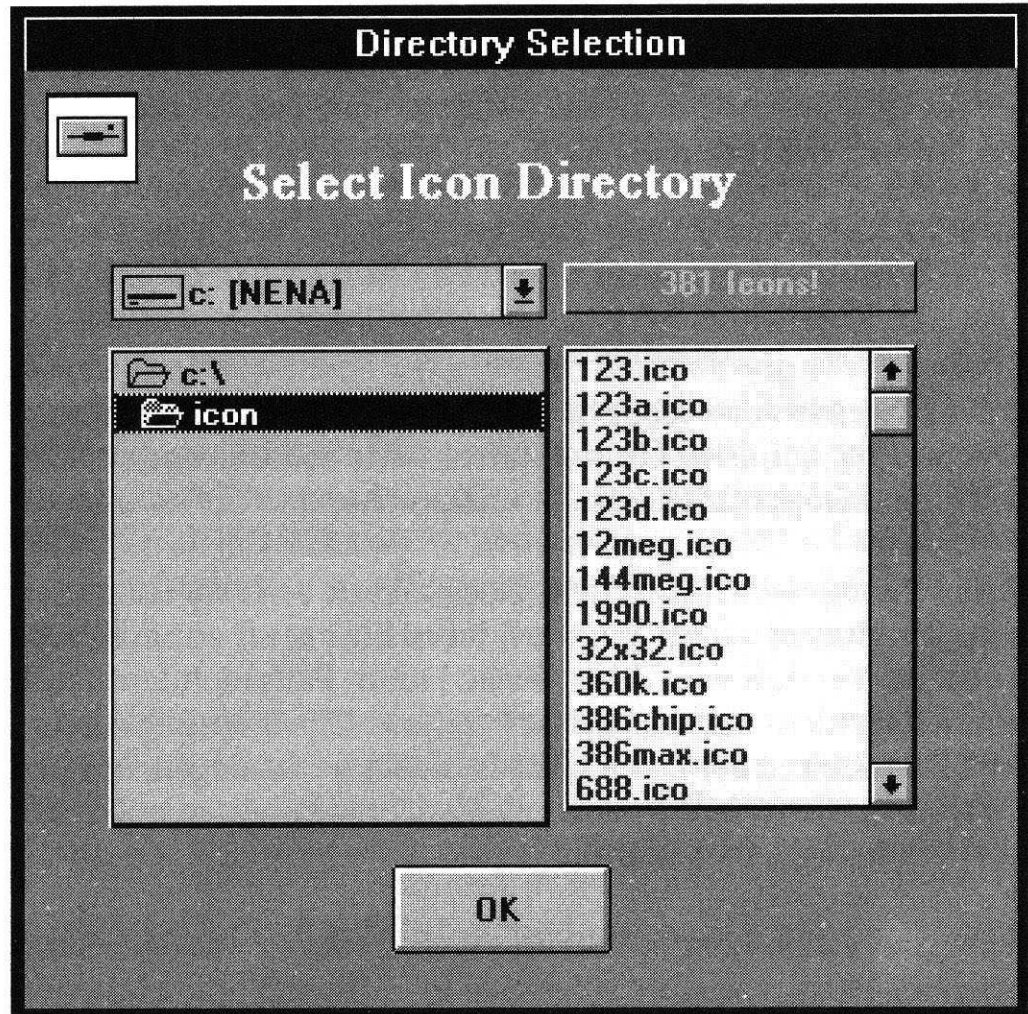


### Icon-Verzeichnis festlegen

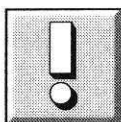
In der Voreinstellung verwendet IconHunt diejenigen Ikonen, die sich im aktuellen Unterverzeichnis (z.B. \WINGAME3) befinden. Dabei handelt es sich um etwa 20 Dateien mit der Endung .ICO, die wir Ihnen extra auf die Diskette kopiert haben, damit Sie IconHunt überhaupt spielen können.

*Voreinstellung*

Abb. 2.12:  
Hier wurde  
ein anderes  
Verzeichnis  
ausgewählt



*Directory* Nun ist es sicher langweilig, auf Dauer immer mit denselben Bildern zu spielen. IconHunt bietet deshalb über den Button DIRECTORY die Möglichkeit, ein anderes Unterverzeichnis festzulegen, in dem nach ICO-Dateien gesucht werden soll. Ein Beispiel für eine alternative Auswahl, die jeweils durch einen Doppelklick auf c:\ bzw. auf den gewünschten Verzeichnisnamen ausgeübt wird, sehen Sie in Abbildung 2.12.



Beachten Sie bitte, daß sich im neu gewählten Verzeichnis mehr als 18 Windows-Icons befinden müssen, damit IconHunt spielbar ist! Dabei werden nur Dateien mit der Endung .ICO akzeptiert - viele Windows-Anwendungen wie z.B. Word, Designer etc. verwenden jedoch Icons, die in die jeweiligen EXE- bzw. DLL-Dateien eingearbeitet wurden, so daß es nicht immer einfach sein wird, ein gültiges Unterverzeichnis zu finden.

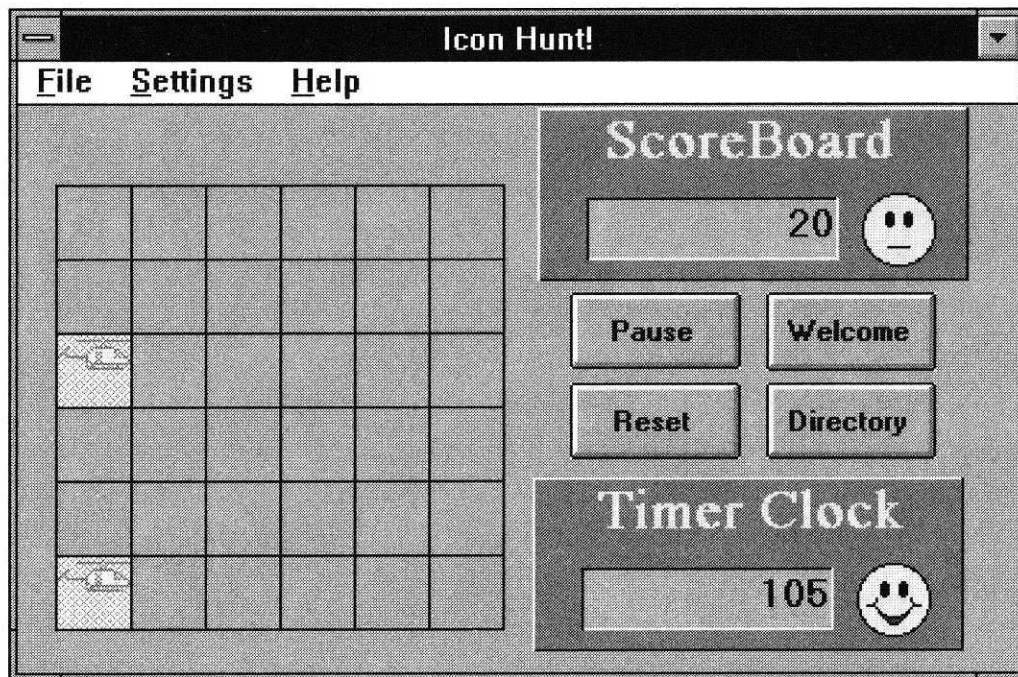


Abb. 2.13:  
Bildschirm-  
darstellung  
mit einem  
Icon-Paar

Dazu noch ein Tip von mir: Auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt sind Disketten erhältlich, die teilweise über 1000 Icon-Dateien enthalten!



## Spielanleitung

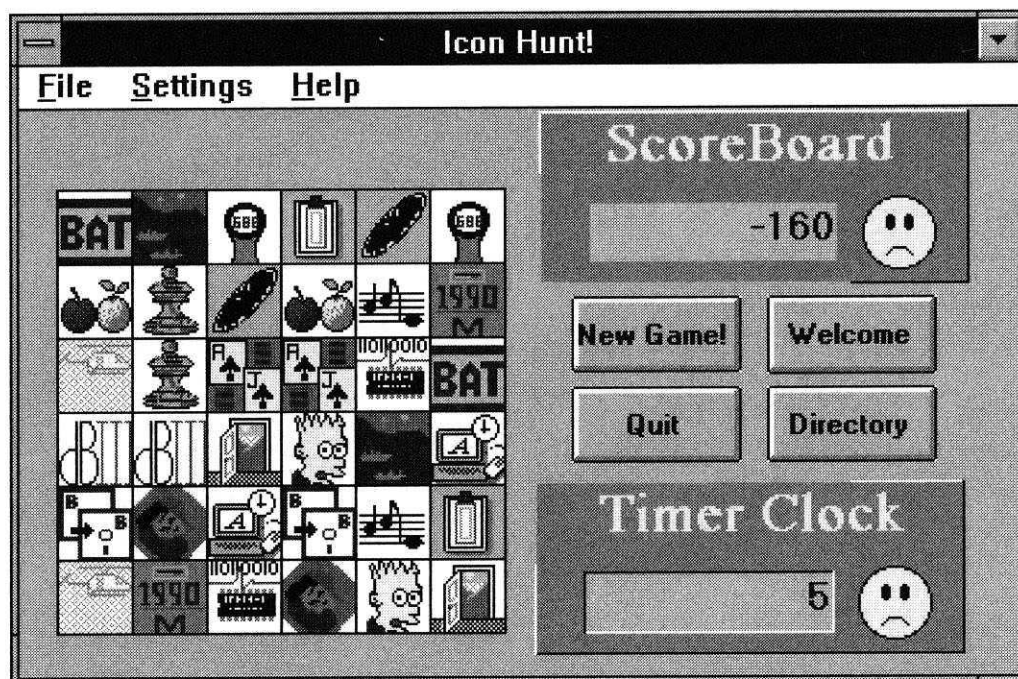
Nun aber endlich zur eigentlichen Spielanleitung, denn in der Regel werden Sie das Verzeichnis ja gar nicht wechseln, sondern direkt auf PLAY klicken:

1. Per Mausklick können Sie jeweils nacheinander zwei der grauen Spielkarten einsehen. Nach ein paar Sekunden verschwinden die Bilder wieder, und Sie bekommen zunächst zehn Punkte abgezogen.
2. Haben Sie zwei gleiche Icons herumdrehen können, werden Ihnen in der Anfangsphase des Spiels 50 Punkte gutgeschrieben. Außerdem bleiben korrekt zugeordnete Bilder stehen.
3. Zwischendurch können Sie beliebig oft eine Pause einlegen, indem Sie den gleichnamigen Button anklicken. Mit CONTINUE läuft die Spielzeit dann wieder weiter...

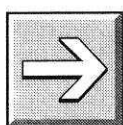
Icon-Paar

Pause

Abb. 2.14:  
Geschafft  
- aber mit  
welch miesem  
Ergebnis!



4. Je weiter die Spielzeit, die insgesamt nur 120 Sekunden andauert, fortgeschritten ist, um so mehr Punkte bekommen Sie für falsch aufgedeckte Ikonen abgezogen. Außerdem werden bei Icon-Paaren immer weniger Punkte gutgeschrieben.
5. Ziel ist es, innerhalb der verfügbaren Zeit sämtliche Icon-Paare herumzudrehen, dabei möglichst viele Punkte einzuheimen und auch noch eine gewisse Restzeit zu behalten.



Daß dies nicht ganz einfach ist, sehen Sie an der obigen Abbildung 2.14: Zwar wurde das Hauptziel erreicht, die Punktzahl ist jedoch in den Minusbereich gerutscht, was durch einen traurig dreinschauenden "Smiley" verdeutlicht wird.

## Punktewertung

Werfen wir abschließend noch einen Blick auf das IconHunt-Punktesystem, das beim Spiel nur schwer zu durchschauen ist:

- 90-120 – Innerhalb der ersten dreißig Sekunden (Restzeit 90-120) zählt jedes Icon-Paar 50 Punkte, während für jeden Fehlversuch zehn Punkte abgezogen werden.

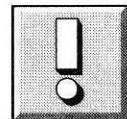
- Die zweiten dreißig Sekunden (Restzeit 60-90) bringen pro Paar immerhin noch 40 Punkte, für mißglückte Versuche werden aber bereits 20 Punkte abgezogen. 60-90
- Innerhalb des dritten Spielabschnitts (Restzeit 30-60) werden ausgewogen jeweils 30 Punkte hinzuaddiert bzw. abgezogen. 30-60
- In den letzten 30 Sekunden gibt es nur noch 20 Punkte für korrekt aufgedeckte Paare. Und wer sich jetzt noch einen Fehlversuch leistet, muß dafür 40 Punkte opfern. 0-30

Das Spiel ist beendet, wenn die Zeituhr abgelaufen ist - eventuell mit der folgenden "kritischen" Bemerkung: "Bad Hunting! You need to go back to Icon hunting school next semester..."

*Beenden*

Gewonnen oder verloren: IconHunt läßt sich über NEW GAME! sowie PLAY neu starten oder mit einem Klick auf QUIT verlassen.

Falls nach dem Mausklick auf PLAY die Meldung FILE NOT FOUND auftaucht, müssen Sie das Spiel über die Windows-Ikone neu starten. Wieso diese Fehlermeldung hin und wieder auftaucht, läßt sich nicht rekonstruieren - meist klappt es beim nächsten Versuch aber schon wieder!

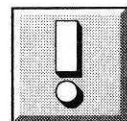


## MacBlaster

In der Abbildung 2.15 sehen Sie den Startbildschirm von MacBlaster, der nach einem Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone auf Sie wartet.

*Start*

Drücken Sie nicht direkt [F2], sondern lesen Sie erst die Spielanleitung! Sonst werden Sie nämlich bereits nach wenigen Sekunden die Verlierer-Meldung SORRY, YOU HAVE BEEN MACBLASTED! erreichen...



## Die MacBlaster-Story

Zunächst ein paar Worte zum Hintergrund von MacBlaster, dessen Programmierer es anscheinend auf eine ganz bestimmte Computerfirma abgesehen hat:

*Hintergrund*

Abb. 2.15:  
Startbildschirm  
von MacBlaster



Sie haben eine großartige grafische Benutzeroberfläche (GUI) geschaffen, die beispielsweise Windows heißen könnte. Nun beansprucht jedoch eine völlig fiktive Firma namens Fruit Empire das Monopol auf GUI-Interfaces. Auf zwei Arten macht Fruit Empire Ihnen das Leben schwer:

- Zum einen versucht sie, Ihren Computer durch ein Bombardement von Computermäusen zu zerstören.
- Zum anderen hagelt es am laufenden Band Copyright-Klagen, die Ihren Computer ebenfalls zerstören können.

*Ziel* Das Ziel von MacBlaster besteht darin, das Fruit Empire zu schlagen, indem Sie wiederum die dem Macintosh verteuft ähnlichen Geräte bombardieren und so allen Computeranwendern die Freiheit der selbständigen Auswahl zwischen beiden Systemen ermöglichen.

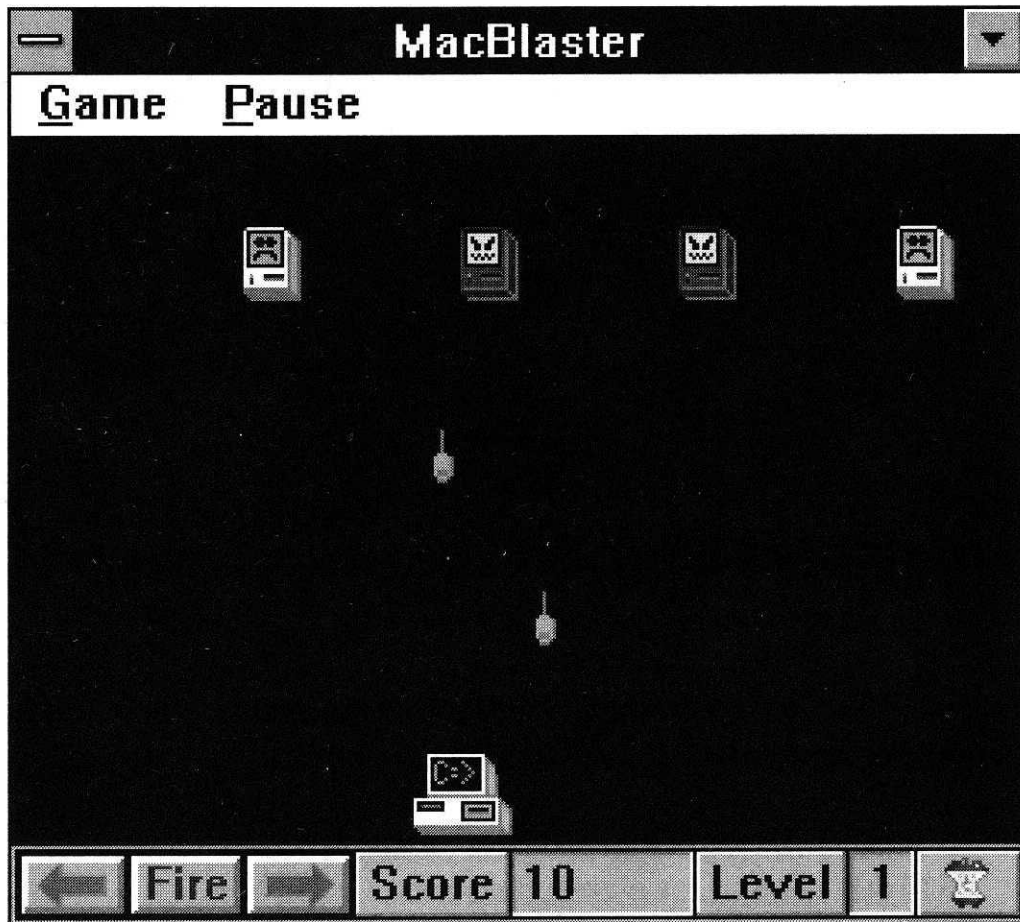


Abb. 2.16:  
Das Bombardement beginnt...

## Spielanleitung

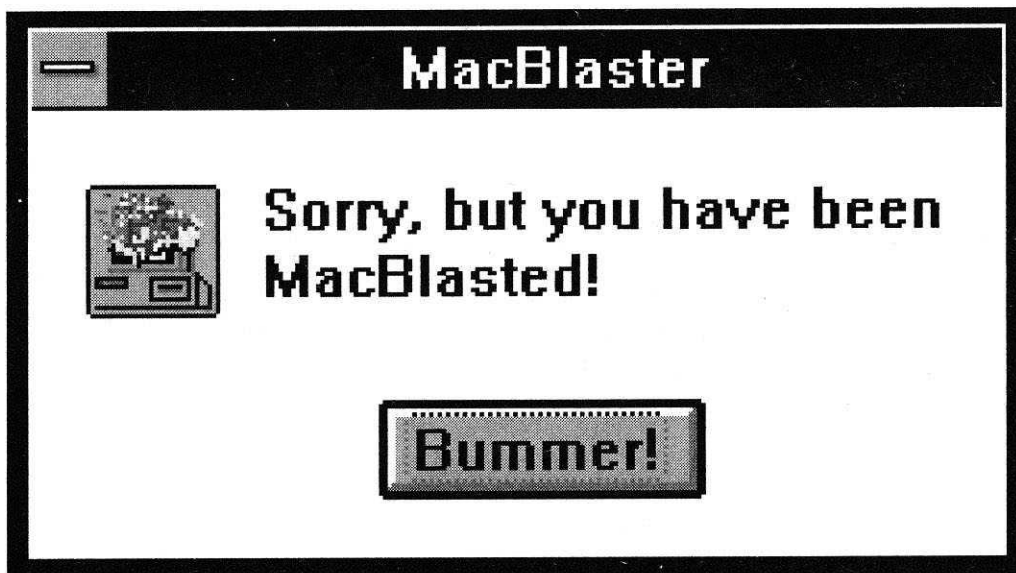
Und so nehmen Sie den Kampf gegen Fruit Empire auf:

1. Drücken Sie zunächst **[F2]**, um das Spiel zu starten.
2. Weichen Sie den von oben herabprasselnden Bomben und Copyright-Meldungen (siehe Abbildung 2.16) mit Hilfe der Tasten **[←]** und **[→]** aus.
3. Gleichzeitig müssen Sie versuchen, die Macintosh-ähnlichen Computer sowie die Copyright-Meldungen mit Hilfe der Taste **[↑]** zu zerstören.
4. Ist Ihnen dies gelungen, gelangen Sie in den nächsthöheren Level. Ansonsten erscheint die in Abbildung 2.17 gezeigte Meldung, und Sie müssen mit **[←]** sowie **[F2]** einen neuen Versuch starten.

*Ausweichen*

*Bombardieren*

Abb. 2.17:  
Dieser Meldung  
werden Sie  
noch öfter  
begegnen



#### Punktewertung

Für alle erfolgreichen Aktionen werden natürlich auch Punkte vergeben, und zwar nach folgendem Schema:

- 10 Punkte für jede abgefangene Maus-Bombe
- 25 Punkte für jeden abgeschossenen Computer
- 50 Punkte für einen bestanden Level



Bei meinen Versuchen, auf einem schnellen 486er-Rechner den zweiten Level von MacBlaster zu bestehen, bin ich regelmäßig gescheitert. Dann habe ich das Spiel einmal auf meinem 386er-PC ausprobiert, und siehe da: Die Geschwindigkeit des Bombaragements hängt mit der Taktfrequenz des jeweiligen Computers zusammen, so daß die Besitzer älterer Geräte hier endlich mal einen Vorteil für sich verbuchen können!

#### Beenden

Schließlich müssen Sie noch wissen, wie man MacBlaster beenden kann: Da kein entsprechender Menüpunkt verfügbar ist, müssen Sie **[Alt][F4]** drücken oder einen Doppelklick in die linke obere Fensterecke ausführen.

## Simon

#### Start

Den "Arbeitsbildschirm" von Simon erreichen Sie über einen Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone.

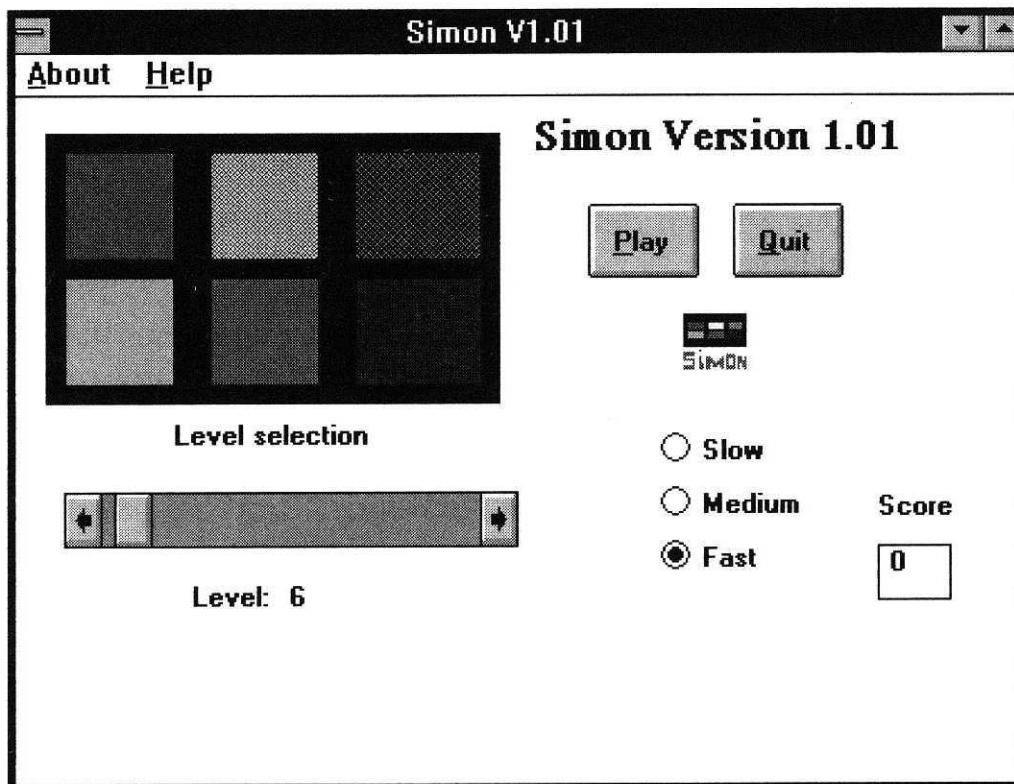


Abb. 2.18:  
Der "Arbeits-  
bildschirm"  
von Simon

Bevor Sie auf PLAY klicken, sind zwei Voreinstellungen erforderlich:

- Über die Schalter SLOW, MEDIUM und FAST entscheiden Sie über die Geschwindigkeit, in der nachzuspielende Tonfolgen erklingen. ShareBert's Empfehlung: FAST.
- Über den Rollbalken über LEVEL bestimmen Sie die Anzahl der nachzuspielenden Töne und damit den jeweiligen Spiellevel. Möglich sind alle Werte zwischen 1 und 132. ShareBert's Empfehlung: Level 6.

*Geschwindigkeit*

*Level*

Wie anschließend ein möglicher Spielablauf aussehen könnte, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

*So geht's*

1. Sie klicken den PLAY-Button an, und Simon spielt einen Ton, wobei das olivgrüne Quadrat in der oberen rechten Ecke aufleuchtet.
2. Sie klicken das betreffende Quadrat an, wobei der Ton erneut erklingt.

3. Nach einigen Sekunden Pause spielt Simon den alten Ton, hängt jedoch noch einen zweiten Ton an, wobei wiederum das entsprechende Farbquadrat aufleuchtet.
4. Sie müssen jetzt bereits zwei Töne in der richtigen Reihenfolge nachspielen, indem Sie auf die entsprechenden Farbquadrate klicken.
5. Sobald alle vorgewählten Töne (wobei es passieren kann, daß einige Farbfelder doppelt und einige überhaupt nicht vorkommen) korrekt nachgespielt wurden, erklingt eine bunte Tonfolge, außerdem wird im unteren Fensterbereich die Meldung HURRAH! YOU WON! eingeblendet, und Sie erhalten eine entsprechende Punktzahl gutgeschrieben.

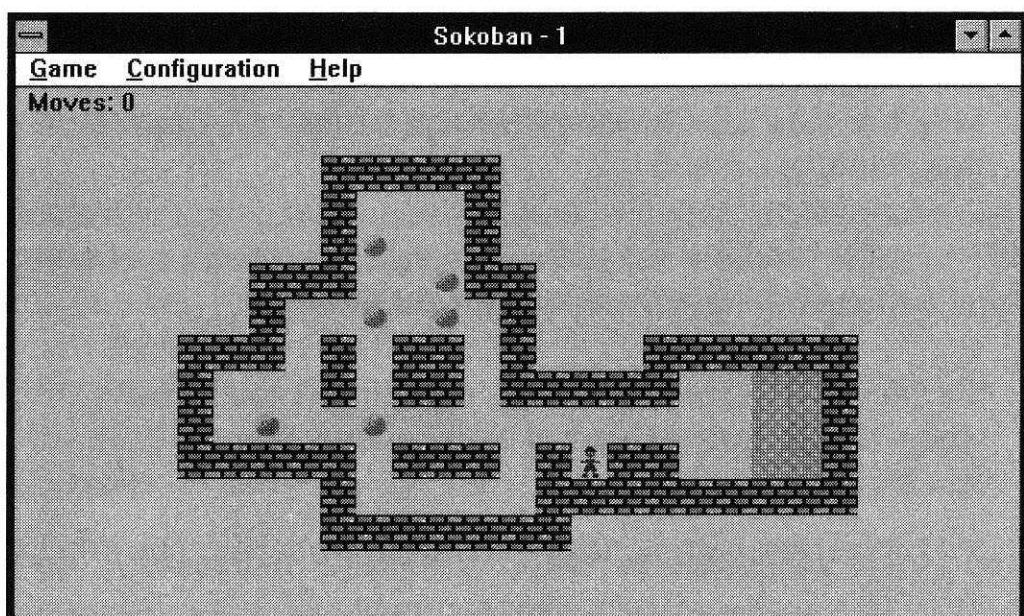


Zugegeben: Mit sechs Tönen ist Simon recht einfach zu gewinnen. Aber probieren Sie einmal, sich beispielsweise eine Folge von 20 Tönen zu merken...

## Sokoban

*Start* Knobelfreunde, aufgepaßt - Sokoban für Windows ist genau das richtige Spiel für Sie! Gestartet wird es durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone. Anschließend erscheint der folgende Startbildschirm:

Abb. 2.19:  
Die Ausgangs-  
lage im ersten  
Level



Bevor Sie mit dem Schieben der bei Sokoban legendären Kisten (auch wenn es sich in diesem Fall um grüne Kugeln handelt) beginnen, stellen Sie das Menü am besten zunächst auf die deutschsprachige Version um, indem Sie CONFIGURATION LANGUAGE GERMAN wählen.

*Sprache  
wechseln*

Das Ziel eines jeweiligen Spiellevels ist schnell erklärt: Sie sind Lagerarbeiter und müssen die kugelförmigen Pakete in den gelb markieren Lagerplatz schieben. Das Problem dabei besteht darin, daß Sie jeweils nur eine Kugel bewegen können und zudem nur von hinten schieben können. Doch dazu gleich mehr...

*Ziel*

## Spielanleitung

Beim ersten Level möchte ich Ihnen noch etwas helfen, damit Sie das Spielprinzip von Sokoban besser verstehen:



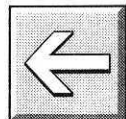
Steuern Sie den Lagerarbeiter mit Hilfe der Pfeiltasten zunächst um einen Schritt nach oben. Anschließend geht es drei Schritte nach links und drei Schritte nach oben.

*Level 1*

Sie stehen nun vor einer Kugel, die Sie mit  um eine Position verschieben. Gleich im Anschluß muß die obere Kugel mit  ebenfalls um einen Schritt verschoben werden.

Das sollte als Lösungshilfe eigentlich schon genügen. Aber gut: Weiter geht's mit zwei Schritten nach links, einem nach unten, zwei nach links und drei nach unten. Nun stehen Sie vor einer Kugel, die Sie mit  direkt in den Lagerraum bugsieren können.

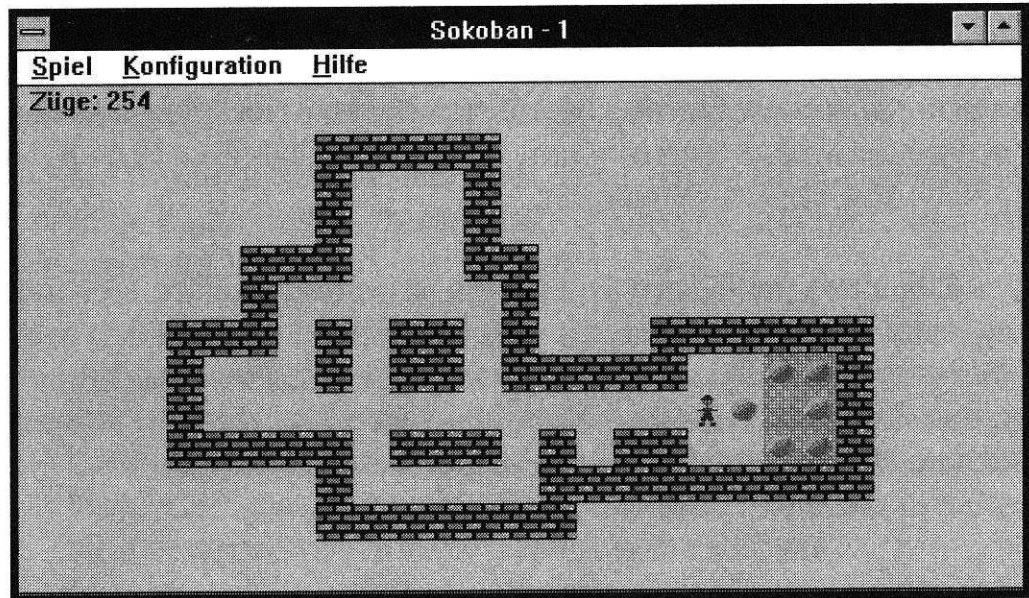
Die Abbildung 2.20 zeigt, wie ShareBert den ersten Level vollständig gelöst hat. Ein weiterer Schritt nach rechts, und Sokoban blendet automatisch den zweiten Level mit einem etwas komplizierteren Spielfeld ein (siehe Abbildung 2.21).



Was passiert nun, wenn Sie sich in eine ausweglose Lage gebracht haben, weil z.B. versehentlich zwei Kugeln zusammengeschoben wurden oder weil Ihnen eine Kugel zu dicht an die

*Neubeginn*

Abb. 2.20:  
Der erste Level  
kurz vor der  
Vollendung

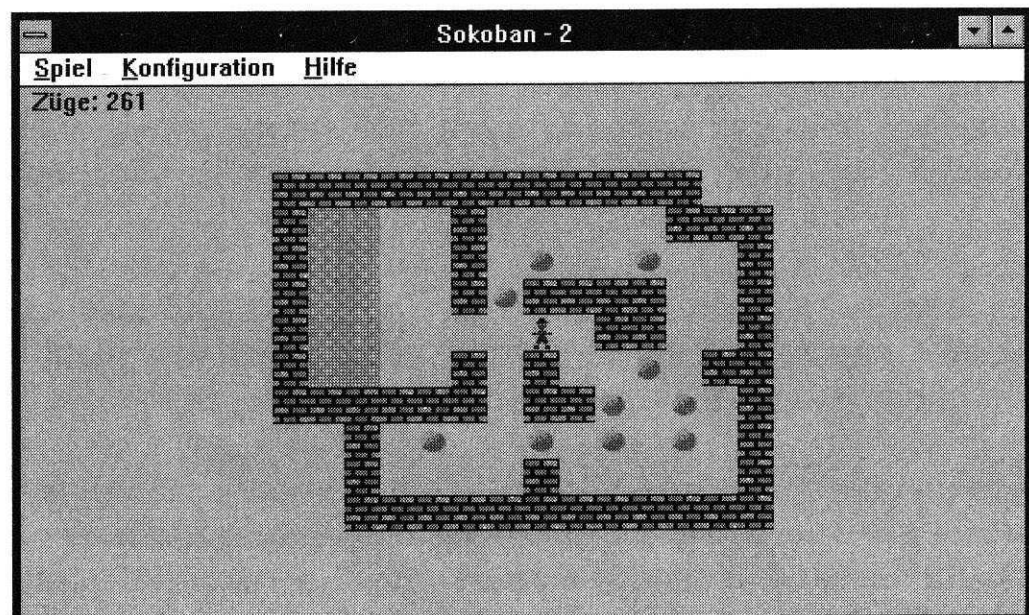


Mauer gerutscht ist, so daß Sie nicht von hinten schieben können? Sie beginnen den aktuellen Level einfach noch einmal neu, indem Sie die Menüfolge SPIEL DIESES SPIEL NOCHMAL wählen oder **↑** **F3** eingeben.



Wenn Sie einen Fehler direkt bemerken, müssen Sie übrigens nicht unbedingt wieder von vorn beginnen: Über SPIEL LETZTEN ZUG ZURÜCK bzw. durch Eingabe von **F4** können Sie nämlich jeweils den letzten Schritt (und nur diesen!) wieder rückgängig machen.

Abb. 2.21:  
Hier wird es  
schon etwas  
schwieriger...



## 19 weitere Herausforderungen

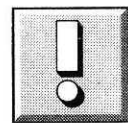
Zu den Leveln 2 bis 19 können Sie auf zwei verschiedene Arten gelangen:

- Der “legale” Weg besteht darin, einen Level zu meistern und so automatisch den nächsthöheren Level zu erreichen. Üb- rigens speichert Sokoban den aktuellen Level beim Beenden automatisch ab, so daß Sie jederzeit unterbrechen können.
- Wer schummeln möchte, kann über BELIEBIGES SPIEL LA- DEN aus dem SPIEL-Menü jeden der 20 Level auf den Bild- schirm laden.

*Legal*

*Trickreich*

Teilweise reicht die voreingestellte Größe des Sokoban-Fensters nicht zur Darstellung des gesamten Spielfelds aus! In diesem Fall klicken Sie am besten auf das nach oben gerichtete Dreieck in der oberen rechten Ecke, um das Fenster auf die volle Bild- schirmgröße zu bringen.



Lösungswege zu den Leveln 2 bis 20 werden Sie von mir hoffent- lich nicht erwarten (obwohl ich voller Stolz damit prahlen kann, in einer DOS-Version von Sokoban sogar alle 50 Level gepackt

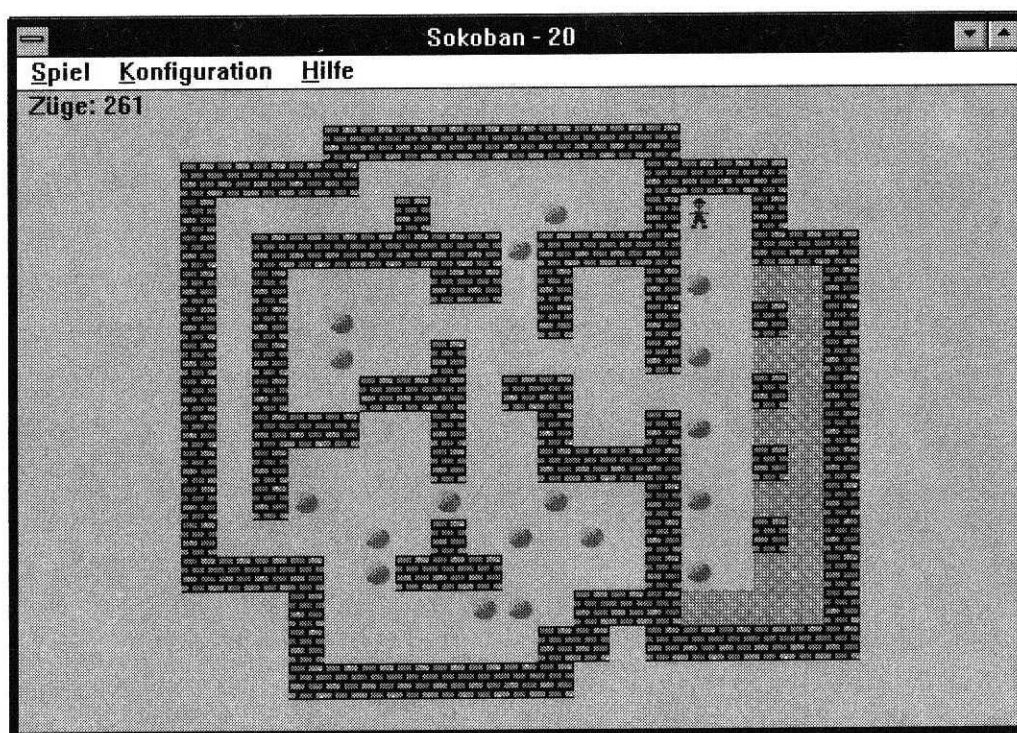


Abb. 2.22:  
Viel Spaß im  
zwanzigsten  
Level!

zu haben)! Für den Fall, daß Sie im soeben abgebildeten Level 20 überhaupt nicht mehr weiterkommen, habe ich aber noch einen letzten Tip für Sie, der übrigens auch in anderen Leveln von Nutzen sein kann: Manchmal muß man zwei Schritte rückwärts gehen, damit es einen Schritt vorangeht.

### Registrierung - wozu?

Haben Sie alle zwanzig Level durchgespielt und Gefallen an Sokoban für Windows gefunden?

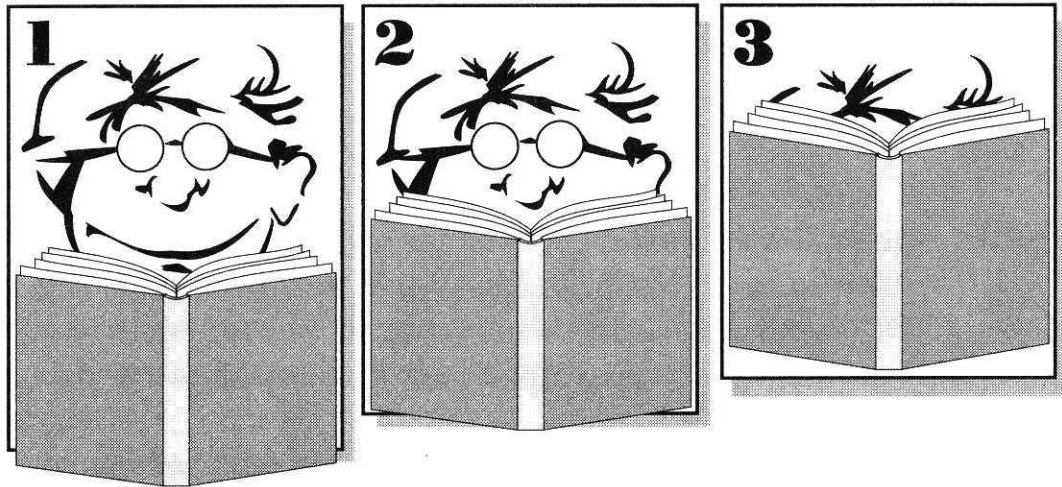
Dann taucht bestimmt die Frage auf, zu welchem Zweck Sie sich jetzt auch noch beim Programmautor registrieren lassen sollen. ShareBert wird sie Ihnen beantworten:



Mit 20 DM ist die Registrierungsgebühr für Sokoban im Vergleich zu anderen Shareware-Programmen relativ niedrig. Dennoch bekommen Sie dafür einiges geboten:

- Zum einen gibt es die neueste Programmversion mit mindestens 25 weiteren Leveln.
- Zum anderen erhalten Sie die kompletten Quelltexte in C++, mit dem Programmier-Freaks leicht beliebig viele neue Level erstellen können.

### III. Nachschlagen





## Arrow

### FILE

Wählen, um Arrow zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren. Anschließend müssen zwei Hinweisfenster jeweils mit  bestätigt werden. *EXIT*

Wählen, um die Adresse des Programmierers angezeigt zu bekommen. Beachten Sie aber, daß es sich bei den vorgeschlagenen 5 US-Dollar nur um eine Anerkennung handelt, Sie jedoch keine neue Version o.ä. erhalten! *ABOUT*

### HELP

Wählen, um eine Liste der bisher besten Punkteergebnisse angezeigt zu bekommen. Der Menüpunkt läßt sich aber nur aktivieren, wenn Sie bereits mindestens einmal die Gelegenheit hatten, sich in die Bestenliste einzutragen. *HIGHSCORES*

Wählen, wenn Sie eine kurze, englischsprachige Spielanleitung zu Arrow angezeigt haben möchten. *ABOUT*

## Castle of the Winds

### FILE

Wählen, um ein neues Spiel zu beginnen, wobei die Charaktereigenschaften neu bestimmt werden können. *NEW GAME*

Wählen, um einen zuvor über SAVE bzw. SAVE AS gesicherten Spielstand wieder abzurufen. *LOAD*

Wählen, um den aktuellen Spielstand unter einem zuvor gewählten bzw. unter einem anderen Dateinamen abzuspeichern. *SAVE/SAVE AS*

*REVIEW STORY* Wählen, um anhand einer Liste die bisher erschienenen Meldungen, die teilweise wichtige Hinweise zum Fortgang des Spiels enthalten, abrufen zu können.

*EXIT* Wählen, um Castle of the Winds zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren. Vergessen Sie nicht, vorher über SAVE den Spielstand zu sichern!

### **CHARACTER!**

*Charakter* Wählen, um die zum Spielbeginn festgelegten Charaktereigenschaften einzusehen.

### **INVENTORY!**

*Ausrüstungsgegenstände* Wählen, um einen Blick auf die bisher ergatterten Ausrüstungsgegenstände werfen zu können.

### **MAP!**

*Landkarte* Wählen, um einen größeren Ausschnitt der aktuellen Position innerhalb der Landkarte angezeigt zu bekommen.

### **SPELLS**

*Zauberspruch* Alle bereits erworbenen Zaubersprüche lassen sich im SPELLS-Menü abrufen. Außerdem bieten die Einträge SPELLBOOK und CUSTOMIZE SPELL MENU die Möglichkeit, die Zaubersprüche nach Obergruppen geordnet anzuzeigen bzw. die Hotkeys für einzelne Zaubersprüche umzubelegen.

## ACTIVATE

Dieses Menü lässt sich nur öffnen, wenn sich Gegenstände in Ihrem Besitz befinden, die noch nicht identifiziert bzw. in eine Gruppe eingeordnet wurden.

*Aktivieren*

## VERBS

Die Einträge im VERBS-Menü zeigen jeweils mögliche Befehle, die aber je nach aktueller Situation wechseln können. Beispiele sind GET, SEARCH, OPEN, CLIMB UP STAIRS, DRINK FROM FOUNTAIN etc.

*Befehle*

## OPTIONS

Folgende Einstellungen sind im OPTIONS-Menü voreingestellt:

*Vorgaben*

- Einzelne Level von Castle of the Winds werden lediglich im Hauptspeicher festgehalten, solange Sie den Spielstand nicht über FILE SAVE abspeichern.
- Bei speziellen Situationen (Beispiel: erreichbare Tür) stoppt die Spielfigur zunächst einmal, wenn STOP RUNNING ON SPECIAL SITES aktiviert ist.
- SCROLL ROOMS ON SCREEN sollten Sie eingeschaltet lassen, da sich versteckte Monster so besser aufspüren lassen!
- Zeitraubende Animationseffekte können über VISUAL EFFECTS wahlweise unterdrückt werden.
- FAST MAP DISPLAY bewirkt eine schnellere, aber qualitativ schlechtere Darstellung der Landkarte.

## WINDOW

Über MOVE VERTICAL bzw. MOVE HORIZONTAL können Sie die drei Spielfenster beliebig vergrößern bzw. verkleinern. ARRANGE ALL stellt die ursprüngliche Anordnung wieder her.

*Fenster  
anordnen*

## HELP

*Hilfstexte* Das HELP-Menü bietet englischsprachige Hilfstexte zu verschiedenen Themenbereichen, wobei HELP CONTENTS ein Inhaltsverzeichnis aller Hilfe-Themen auf den Bildschirm bringt.

## FaceMaker

### FILE

*NEW FACE* Wählen, um ein neues Gesicht zusammenzustellen, wobei beliebig viele Fenster geöffnet werden können. Beachten Sie aber, daß der Menüpunkt nur aktivierbar ist, wenn Sie zuvor FILE OPEN LIBRARY gewählt haben!

*CLOSE* Wählen, um das aktuelle Fenster zu schließen. Das Programm selbst wird damit nicht beendet.

*PRINT* Wählen, um das Gesicht im aktuellen Fenster auf dem unter Windows installierten Drucker auszugeben. Warten Sie anschließend, bis die Statusanzeige verschwunden ist.

*PRINTER  
SETUP* Wählen, um vor dem Aufruf der Druckversion einen anderen Windows-Drucker zu installieren.

*EXIT* Wählen, um das Programm FaceMaker zu beenden und zu Windows zurückzukehren.

### EDIT CUT/COPY/PASTE/CLEAR

*Textbearbeitung* Diese vier Menüpunkte können nur aktiviert werden, wenn Sie vorher TEXT CAPTION ON gewählt und einen beliebigen Text zu Ihrem Bild eingegeben sowie als Block markiert haben. Die Optionen dienen zum Ausschneiden, Kopieren, Einfügen oder Löschen beliebiger Textblöcke.

**EDIT COPY BITMAP**

Wählen, um das Gesicht aus dem aktuellen Fenster in die Windows-Zwischenablage zu kopieren, damit eine Weiterbearbeitung mit anderen Programmen wie z.B. Paintbrush möglich ist.

*Zwischenablage*

**TEXT NORMAL/BOLD/ITALIC/UNDERLINE**

Wählen, um für einen vorher markieren Textblock oder ab der aktuellen Cursorposition eines der Attribute Fett, Kursiv oder Unterstrichen gültig zu machen bzw. zuvor aktivierte Attribute wieder auszuschalten.

*Attribute*

**TEXT FONTS**

Wählen, um für den gesamten Text eine andere Schriftart oder/und Schriftgröße auszuwählen, wobei alle unter Windows installierten Fonts angeboten werden.

*Schriftart*

**TEXT CAPTION ON/OFF**

Wählen, um Fenster zur Texteingabe ein- bzw. auszublenden.

*Texteingabe*

**SCALE FIT INTO WINDOW/50%/100%**

Wählen, um das Gesicht auf die Größe des aktuellen FaceMaker-Fensters zu bringen bzw. um verschiedene Vergrößerungsstufen zu wählen.

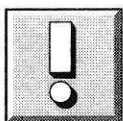
*Fenstergröße*

## SCALE PORTRAIT/LANDSCAPE

*Ausrichtung* Wählen, um das Gesicht im aktuellen Fenster wahlweise hoch- oder querformatig auszurichten.

## PREFERENCES ANIMATE

*Animation* Wählen, wenn FaceMaker selbständig verschiedene Augen, Münder etc. erstellen und die einzelnen Elemente alle fünf Sekunden auswechseln soll. Um die automatische Animation zu stoppen, genügt ein beliebiger Tastendruck.



Vor dem Aufruf von ANIMATE müssen Sie ein beliebiges Gesicht manuell zusammenstellen, da nur die vorher definierten Teile animiert werden können!

## WINDOW CASCADE/TILE

*Fenster anordnen* Falls mehrere Gesichter in verschiedenen Fenstern zusammengestellt wurden, läßt sich mit CASCADE (gestaffelt) und TILE (nebeneinander) deren Anordnung auf dem Bildschirm verändern.

## WINDOW ARRANGE ICONS

*Ikonen ordnen* Falls vorher mindestens zwei FaceMaker-Fenster zum Symbol verkleinert wurden, lassen sich diese mit ARRANGE ICONS automatisch anordnen.

## WINDOW CLOSE ALL

*Schließen* Wählen, um alle zuvor über NEW FACE geöffneten Fenster zu schließen.

## HELP INDEX

Wählen, um das Inhaltsverzeichnis der verfügbaren, englischsprachigen Hilfstexte angezeigt zu bekommen. *Hilfe-Index*

## HELP KEYBOARD/COMMANDS/PROCEDURES

Wählen, um zu verschiedenen Themengebieten von FaceMaker englischsprachige Hilfstexte angezeigt zu bekommen *Hilfe-Themen*

## HELP ABOUT FACEMAKER

Wählen, um den Namen des Autors sowie die Entstehungsgeschichte von FaceMaker angezeigt zu bekommen. *Autor*

## IconHunt

### FILE

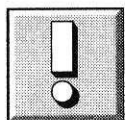
Wählen, falls ein anderes Unterverzeichnis benutzt werden soll, das mindestens 18 Dateien mit der Endung .ICO enthalten muß. *FILE*

Wählen, falls ein neues Spiel begonnen werden soll, was auch innerhalb einer laufenden Spielrunde möglich ist. *NEW GAME*

Wählen, um die Zeituhr und damit das Spiel zu starten. Anschließend sollten Sie so schnell wie möglich mit dem Anklicken von Icon-Paaren beginnen! *PLAY*

Wählen, um das Programm IconHunt zu beenden und zu Windows zurückzukehren, was auch innerhalb eines laufenden Spiels möglich ist. *EXIT*

## SETTINGS



Dieses Menü hat in der vorliegenden Version von IconHunt keinerlei Bedeutung! Vielleicht plant der Programmator später einmal entsprechende Erweiterungen...

## HELP

- WELCOME* Wählen, falls eine ziemlich nichtssagende Meldung eingeblendet werden soll, die sich erst nach einer längeren Grafiksequenz wieder wegklicken läßt.
- ABOUT* Wählen, um die Versionsnummer von IconHunt sowie die Adresse des Programmierers eingeblendet zu bekommen.

## MacBlaster

### GAME

- NEW GAME* Wählen oder **[F2]** drücken, um erstmalig oder nach der Verlierer-Meldung SORRY, YOU HAVE BEEN MACBLASTED! ein neues Spiel zu beginnen.
- HELP* Wählen, um englischsprachige Hilfstexte zu MacBlaster eingeblendet zu bekommen.
- SCORES* Wählen, um die bisher zehn besten Punktergebnisse von MacBlaster-Spielern angezeigt zu bekommen.
- ABOUT* Wählen, um die Adresse des Programmierers eingeblendet zu bekommen, bei dem man sich für 10 US-Dollar registrieren lassen kann.

## PAUSE

Wählen, um ein laufendes Spiel zu unterbrechen, das anschließend mit einem Mausklick auf RESUME fortgesetzt werden kann.

*Unterbrechen*

## Simon

### ABOUT

Wählen, um den Namen des Programmierers sowie die Versionsnummer von Simon eingeblendet zu bekommen. Außerdem erscheint der Hinweis FREeware, was bedeutet, daß Sie das Spiel beliebig benutzen und weitergeben dürfen, ohne eine Registrierungsgebühr entrichten zu müssen.

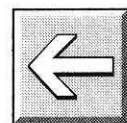
*Freeware*

### HELP

Wählen, um einen englischsprachigen Hilfstext zu Simon eingeblendet zu bekommen.

*Hilfstext*

Da Simon ausschließlich über Mausbuttons gespielt wird, sollten Sie die entsprechende Anleitung in Teil II, SPIELEN, nachlesen.



## Sokoban

### SPIEL ERSTES SPIEL/BELIEBIGES SPIEL LADEN

Wählen, um den Level 1 oder einen der Level 2 bis 19 zu laden, was auch innerhalb eines laufenden Spiels möglich ist.

*Laden*

**SPIEL DIESES SPIEL NOCHMAL**

*Wiederholen* Wählen, um die Ausgangsposition des aktuellen Levels erneut zu laden - beispielsweise wenn Sie sehen, daß Sie sich vertan haben.

**SPIEL LETZTEN ZUG ZURÜCK**

*Rückgängig* Wählen, um den letzten Schritt wieder rückgängig zu machen.

**SPIEL BEENDEN**

*Spielende* Wählen, um Sokoban zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren.

**KONFIGURATION ZEIT/ZÜGE ANZEIGEN**

*Anzeige* Wählen, um am oberen Fensterrand bisher abgelaufene Zeit oder Anzahl der bereits unternommenen Schritte anzuzeigen.

**KONFIGURATION SPRACHE ENGLISCH/DEUTSCH**

*Sprache* Wählen, um die Sprache der Menüs wahlweise auf Englisch oder auf Deutsch einzustellen.

**HILFE**

*INFO* Wählen, um eine Kurzanleitung für Anfänger einzublenden.

*REGISTRIEREN* Wählen, um die Registrierungsbedingungen einzublenden.

Wählen, um die Versionsnummer sowie die Adresse des Programmierers einzublenden.

ÜBER

## 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 sieben verschiedene Spiele bezahlt, zu denen Sie sogar dieses Handbuch dazubekommen.

*Shareware*

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

*Registrierung* Nutzen Sie eines 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 sowie so schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang 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:

- Arrow (US-Adresse über QUIT)
- Castle of the Winds (Bestellschein im Buch)
- MacBlaster (US-Adresse über ABOUT)
- Sokoban (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

Application Error 18  
 Arrow 17, 45  
     FILE-Menü 45  
     HELP-Menü 45  
     höhere Level 18  
     Punktewertung 18  
     Registrierung 19  
     Spielende 19

### C

CAPTION ON 27  
 Castle of the Winds 19, 45  
     ACTIVATE-Menü 47  
     Ausrüstungsgegenstände 22  
     CHARACTER! 46  
     Charaktereinstellung 20  
     FILE-Menü 45  
     HELP-Menü 48  
     INVENTORY! 46  
     MAP! 46  
     OPTIONS-Menü 47  
     SPELL-Menü 46  
     Tips und Tricks 23  
     Übersichtskarte 21  
     VERBS-Menü 47  
     WINDOW-Menü 47

### D

Diskette installieren 11

### F

FaceMaker 24, 48  
     drucken 28  
     EDIT-Menü 48  
     FILE-Menü 48

FaceMaker, Gesicht zusammenstellen 25  
 HELP-Menü 51  
 kopieren in Zwischenablage 28  
 PREFERENCES-Menü 50  
 SCALE-Menü 49  
 TEXT-Menü 49  
 Texteingabe 27  
 WINDOW-Menü 50  
 File not found 33

### H

Hardware-Voraussetzungen 11

### I

IconHunt 29, 51  
     FILE-Menü 51  
     HELP-Menü 52  
     Punktewertung 32  
     SETTINGS-Menü 52  
     Spielanleitung 31  
     Verzeichnis wählen 29  
 installieren, Diskette 11  
     Windows-Ikonen 12

### K

Kurzbeschreibungen 9

### M

MacBlaster 33, 52  
     GAME-Menü 52  
     Hintergrund 33  
     PAUSE-Menü 53  
     Punktewertung 36

MacBlaster, Spielanleitung  
35

## N

New Face 25

## O

Open Library 24

## P

Paintbrush 28

Programmgruppe einrichten 14

## R

Registrierung, Sokoban 42

Registrierungshinweise 55

Runtime-Modul von Visual  
Basic 11

## S

Shareware-Prinzip 55

Sicherheitskopie erstellen 11

Simon 36, 53

Spielanleitung 37

Sokoban 38, 53

HILFE-Menü 54

KONFIGURATION-  
Menü 54

Neubeginn 40

Registrierung 42

SPIEL-Menü 53

Spielanleitung 39

Sprache wechseln 39

weitere Level 41

## T

TrueType-Fonts 27

## V

VBRUN100.DLL 12, 29

VGA-Grafikkarte 11

## W

Windows Setup 12

Windows-Ikonen installieren 12



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 von SOKOBAN FÜR  
WINDOWS werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion "Sokoban" mit mindestens 25 weiteren Level  
sowie den kompletten Quelltexten in Borland C ++ für  
20 DM.

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll  
☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ mit beliegendem VE-Scheck  
☐ mit beliegendem Geldschein

Datum: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

Absender: \_\_\_\_\_

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Arno Puder  
Hohner Str. 16

5206 Neunkirchen 1

# Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von CASTLE OF THE WINDS werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversionen "Castle of the Winds" mit den Episoden 1 und 2 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



# SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



20

HD

**Windows-Spielebox 3** – das sind sieben Shareware- und Public-Domain-Programme auf einer vollgepackten 1,2-MByte-Diskette, die grenzenlosen Spielespaß unter Windows 3 garantieren:

**Arrow** Ganz schön verzückt: Per Mausclick bringen Sie Nachbardreiecke in eine andere Position. Aber wie wird eine ganze Dreiecksreihe gleichgeschaltet?

**Castle of the Winds** Das erste große Rollenspiel unter Windows führt Sie mitten in die nordische Mythologie: Das geheimnisvolle Amulett (ein Geschenk zu Ihrem 18. Geburtstag) ist verschwunden – Fußspuren führen in die finsternen Berge von Moria...

**FaceMaker** Daran haben nicht nur Kids Spaß: Stellen Sie sich aus verschiedenen Köpfen, Mündern, Augen etc. das lustigste oder gräßlichste Gesicht zusammen!

**IconHunt** Ein Memory-Spiel der ganz anderen Art, bei der mit beliebigen Windows-Icons gespielt wird!

**MacBlaster** Kämpfen Sie als PC-Fan gegen eine Invasion von Computern, die dem Macintosh verdammt ähnlich sehen und die Sie u.a. mit ständigen Copyright-Klagen bombardieren...

**Simon** Schaffen Sie es, die vorgespielte Tonfolge korrekt nachzuspielen?

**Sokoban** Das berühmte Kisten-Schiebespiel endlich unter Windows – 20 Level, die jeden Knobelfreund begeistern!

## Systemvoraussetzungen

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

Best.-Nr. 9517

ISBN 3-8155-9517-7

Unverbindliche  
Preisempfehlung

DM 19,80

öS 176,-

sFr 19,80



**Buchregal-Systematik**

**IBM-PC / Kompatible:  
ShareWare**

**SYBEX**