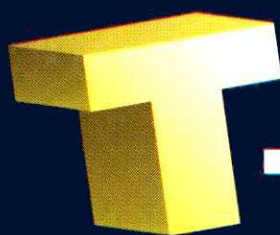




SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

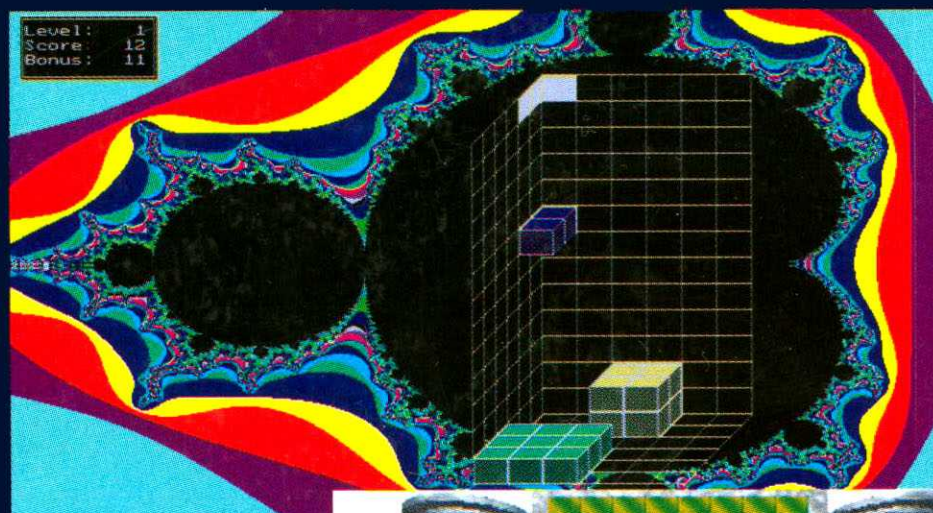


-Tris Spielebox



Sieben

Varianten des
Spieleklassikers
für DOS und
Windows, z.B.



Frac mit drei-
dimensionalem
Spielfeld oder

Geometrix
mit SoundBlaster-
Unterstützung!



SYBEX

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
T-Tris Spielebox

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 der 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/Rita Schepers
Redaktion: Claudia Haas
Satz: Hüseyin Ceylan
Farbreproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf
Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9529-0
1. 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 © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	5
I. Installieren	7
Kurzbeschreibungen der sieben Spiele	9
Hardware-Voraussetzungen	10
Diskette installieren	10
Windows-Ikonen installieren	11
II. Spielen	15
Brix	17
Columns	20
Delta	22
Frac	24
Geometrix	27
Nyet II	32
TetWin	37
III. Nachschlagen	41
Brix	43
Nyet II	44
ShareBert's Registrierungshinweise	51
Stichwortverzeichnis	53

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 T-Tris Spielbox ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

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

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.

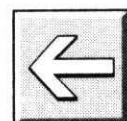
Einsteigen

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 bei Bedarf eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

Nachschlagen

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

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls



Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter "ShareBert's Registrierungshinweise" nachschlagen.



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

Marginalien

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

Tastenkappen

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

I. Installieren



Hardware-Voraussetzungen

Daß sieben verschiedene Spiele unterschiedliche Anforderungen an Ihre Hardware stellen, versteht sich von selbst. Schauen wir uns daher zunächst einmal an, wie Ihr PC in jedem Fall ausgestattet sein muß, damit Sie wenigstens einige der mitgelieferten Programme spielen können:

- Minimal*
- 286er PC
 - 640 KByte Arbeitsspeicher
 - EGA-Grafikkarte
 - Monochrom-Bildschirm mit 16 Graustufen
 - Festplatte mit 2,4 MB freiem Speicherplatz

Bei einigen DOS-Spielen haben Sie mehr Spaß, wenn Ihr PC die folgenden Voraussetzungen bietet - Geometrix ist ohne VGA-Grafikkarte gar nicht lauffähig:

- Optimal*
- 386er oder 486er PC
 - 2 MByte Arbeitsspeicher
 - VGA-Grafikkarte
 - VGA-Farbmonitor
 - SoundBlaster-Karte (nur für Geometrix)

Windows Zwei der sieben Spiele benötigen zudem die grafische Benutzeroberfläche Windows 3.1:

- Columns
- TetWin

Diskette installieren



Alle Dateien auf der beiliegenden Programmdiskette wurden aus Platzgründen komprimiert und können deshalb nicht direkt von dort aus aufgerufen werden!

Um den Inhalt der beiliegenden Programmdiskette und damit die sieben Spiele korrekt auf Ihre Festplatte zu installieren, orientieren Sie sich bitte 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 t-tris ↵

cd\t-tris ↵

copy a:t-tris.exe ↵

t-tris ↵

3. Warten Sie nun ab, bis alle benötigten Dateien aus ihrer komprimierten Form gelöst wurden.

Falls Sie mehrere Diskettenlaufwerke bzw. Festplatten zur Verfügung haben, müssen Sie die Anleitung eventuell entsprechend abändern!



Windows-Ikonen installieren

Ist Ihr PC mit der grafischen Benutzeroberfläche Windows 3.1 ausgestattet? Dann möchten Sie sicher auch die beiden Windows-Spiele

- Columns
- TetWin

installieren und entsprechende Ikonen einrichten?

WINstall Diese Arbeit nimmt Ihnen weitgehend das mitgelieferte Windows-Installationsprogramm WINstall ab, das Sie wie folgt beschrieben aufrufen können:

- t-tris** 1. Starten Sie Windows, führen Sie einen Doppelklick auf die Ikone „Datei-Manager“ aus, aktivieren Sie ggf. den Kennbuchstaben Ihrer Festplatte, und klicken Sie auf der linken Seite das Unterverzeichnis „t-tris“ an.

Abb. 1.1:
Einfach diesen
Dateinamen
doppelklicken...

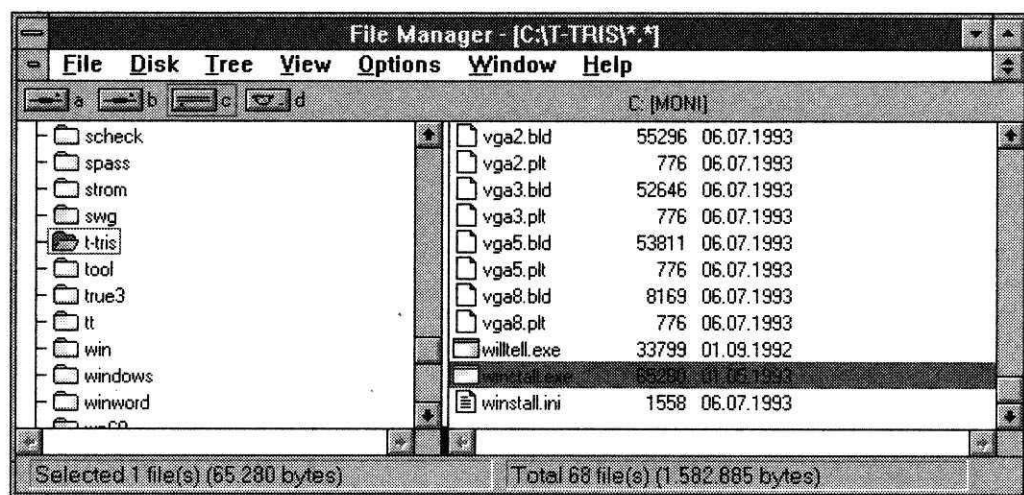
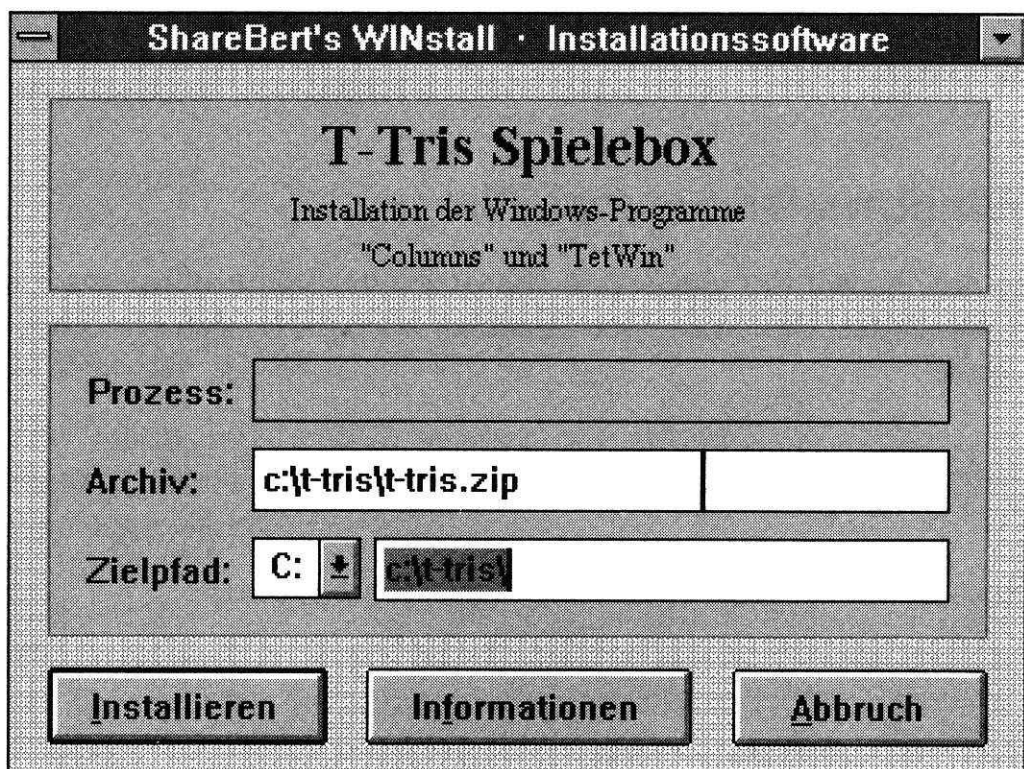


Abb. 1.2:
...und schon meldet
sich das
Installationspro-
gramm



2. Blättern Sie jetzt im rechten Fenster mit Hilfe der Bildlaufleiste, bis der Dateiname „winstall.exe“ auftaucht (siehe Abbildung 1.1), und führen Sie hierauf einen Doppelclick aus.
3. Nach einigen Sekunden meldet sich das Installationsprogramm mit dem in Abbildung 1.2 gezeigten Bildschirm. Bestätigen Sie die Vorgaben mit  oder einem Mausklick auf „Installieren“.
4. Da auf der Diskette komprimierte Dateien enthalten sind, müssen Sie nun etwas Geduld haben. Die Balkenanzeige sagt Ihnen, wieviel Prozent der Dateien bereits entpackt wurden.
5. Abschließend richtet das Installationsprogramm eine Programmgruppe mit den entsprechenden Ikonen für den Aufruf der Windows-Spiele „Columns“ und „TetWin“ ein (siehe Abbildung 1.3).

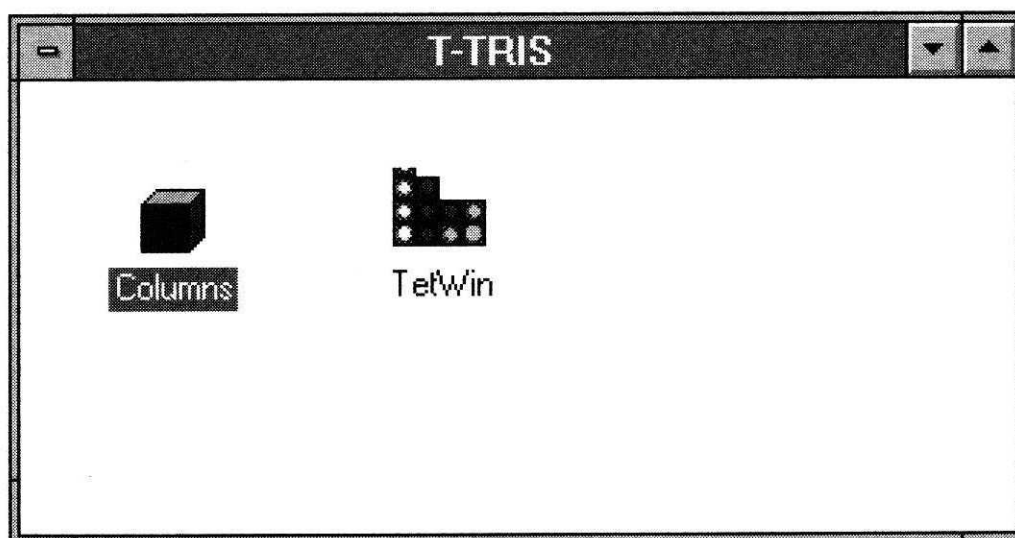
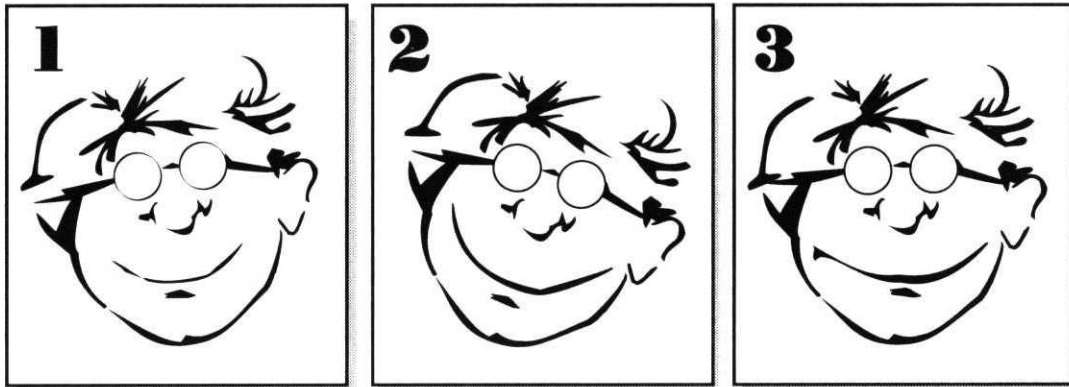
*winstall.exe**Installieren**Ikonen*

Abb. 1.3:
Programmgruppe
mit Ikonen für die
beiden Spiele

II. Spielen



Brix



Abb. 2.1:
Hauptmenü von
Brix

Starten Sie Brix, indem Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

c:

cd\t-tris

brix

Sie bekommen sofort das in Abbildung 2.1 gezeigte Hauptmenü eingeblendet, dessen Optionen in Teil III „Nachschlagen“ jeweils kurz beschrieben werden.

Hauptmenü

An dieser Stelle sollen nur die Funktionstasten für die vier verfügbaren Level interessieren:

Levelwahl

- Mit erreichen Sie den einfachsten Level, bei dem nur einfach geformte Spielsteine herunterfallen (siehe Abbildung 2.2).

Easy

Abb. 2.2:
Spielszene aus
dem Level „Easy“



Abb. 2.3:
Spielszene aus
dem Level
„Impossible“



- Auch der über **[F2]** abrufbare normale Schwierigkeitsgrad ist noch recht einfach zu bewerkstelligen. *Normal*
- Wenn Sie mit **[F3]** den Level „Hard“ wählen, treten gehäuft die etwas schwierigeren Spielsteinformen auf. *Hard*
- Richtig interessant wird es, wenn Sie **[F4]** drücken. Versuchen Sie mal, mit den in Abbildung 2.3 gezeigten Spielsteinen zu-rechtzukommen - Impossible? *Impossible*

Wie beim Original fallen auch bei Brix Spielsteine in einen Behälter. Ihre Aufgabe besteht darin, diese beim Herunterfallen jeweils so anzuordnen, daß möglichst viele horizontale Reihen geschlossen und so zum Verschwinden gebracht werden. Sobald der Behälter überläuft, ist das Spiel verloren. *Ziel*

Zum Steuern der Spielsteine stehen Ihnen die unten aufgelisteten Tasten zur Verfügung: *Steuerung*

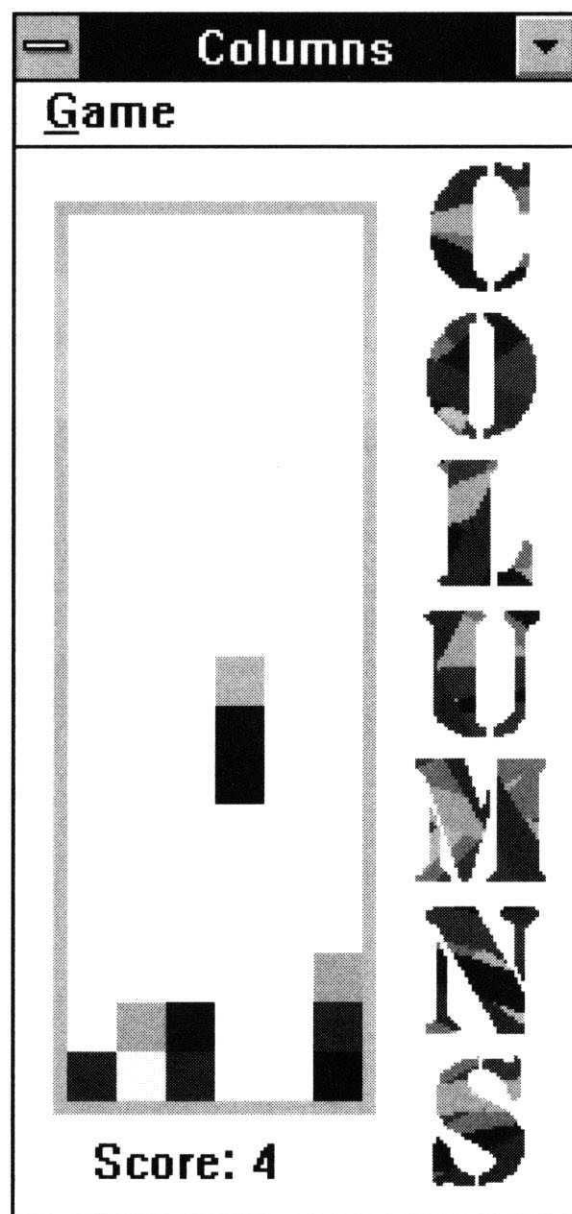
Links	
Rechts	
Drehen	
Beschleunigen	
Fallenlassen	

Columns

Starten Starten Sie Columns, indem Sie unter Windows die Programmgruppe „T-TRIS“ sowie die Ikone mit dem Würfel doppelklicken.

Sofort beginnen Spielsteine herunterzufallen, die sich jeweils aus drei verschiedenfarbigen Quadraten zusammensetzen (siehe Abbildung 2.4).

Abb. 2.4:
Spielszene aus
dem Windows-
Spiel Columns



Ihre Aufgabe besteht darin, jeweils drei Felder mit gleichen Farben horizontal, vertikal oder diagonal zusammen- und so zum Verschwinden zu bringen. Sobald der Behälter überläuft, ist das Spiel verloren, und Sie können sich in eine Highscore-Liste eintragen, sofern die erreichte Punktzahl dazu ausreicht.

Ziel

Während Sie beim Original unterschiedlich geformte Spielsteine während des Herunterfallens drehen können, ist es bei Columns lediglich möglich, die Reihenfolge der drei farbigen Quadrate innerhalb eines Spielsteins zu verändern. Alles in allem stehen Ihnen die folgenden vier Tasten zur Verfügung, um die herunterfallenden Spielsteine zu steuern:

Steuerung

Links 

Rechts 

Farbwechsel 

Fallenlassen 

Möchten Sie ein neues Spiel beginnen? Dann wählen Sie GAME NEW GAME oder geben den Tastaturbefehl   ein.

Neues Spiel

Und natürlich kommen Sie aus Columns auch wieder heraus, indem Sie GAME EXIT wählen oder   eingeben.

Beenden

Delta

Starten Starten Sie Delta, indem Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen eingeben:

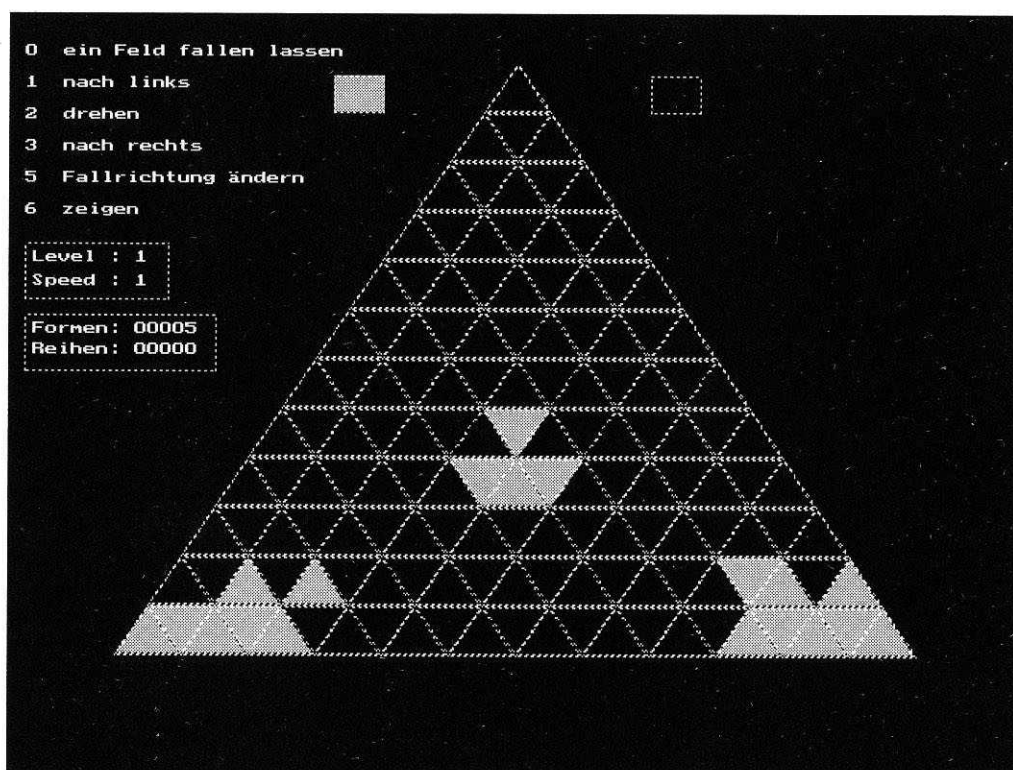
c: ↵

cd\t-tris ↵

d ↵

Sobald Sie den Startbildschirm „Demonstration“ mit einem beliebigen Tastendruck beantwortet haben, sehen Sie den in Abbildung 2.5 gezeigten dreieckigen Behälter - und es fällt auch gleich der erste, ebenfalls aus Dreiecken zusammengesetzte Spielstein herunter.

Abb. 2.5:
Spielszene aus
Delta



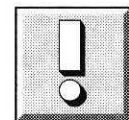
Das Ziel von Delta unterscheidet sich nicht von den anderen Varianten aus dieser Spielebox: Möglichst viele waagerechte Reihen am unteren Ende des Behälters müssen mit Dreiecken gefüllt und so zum Verschwinden gebracht werden. Läuft der Behälter über, ist das Spiel verloren.

Ziel

Etwas schwieriger gestaltet sich die Steuerung der herunterfallenden Spielsteine: Da diese jeweils aus gleichseitigen Dreiecken zusammengesetzt sind und auch der Behälter eine dreieckige Form aufweist, können Sie nicht nur die einzelnen Steine drehen, nach links oder nach rechts verschieben, sondern auch die Fallrichtung ändern.

Steuerung

Kontrollieren Sie zunächst, ob die „Num“-Anzeige rechts oben auf Ihrer Tastatur aufleuchtet. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie zunächst **[Num]** drücken, da sich die Spielsteine sonst nicht steuern lassen!



Und nun alle verfügbaren Steuerungstasten aus dem numerischen Ziffernblock Ihrer Tastatur im Überblick:

- **[0]**: Spielstein jeweils um ein Feld nach unten fallenlassen
- **[1]**: Spielstein nach links verschieben
- **[2]**: Spielstein drehen
- **[3]**: Spielstein nach rechts verschieben
- **[5]**: Fallrichtung ändern
- **[6]**: Vorschau-Anzeige aktivieren

Vor allem die über **[6]** abrufbare Vorschau-Anzeige sollten Sie einmal ausprobieren, falls Sie Probleme mit dem Füllen der Reihen haben. Dann erscheint nämlich in der oberen rechten Bildschirm-ecke jeweils vorab der Spielstein, mit dem Sie sich als nächstes herumzuschlagen haben...



In der Vollversion von Delta, die Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein ordern können, lassen sich Geschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad des Spiels einstellen, außerdem sind eine Bestenliste sowie farbige Spielsteine verfügbar.

Registrierung

Frac

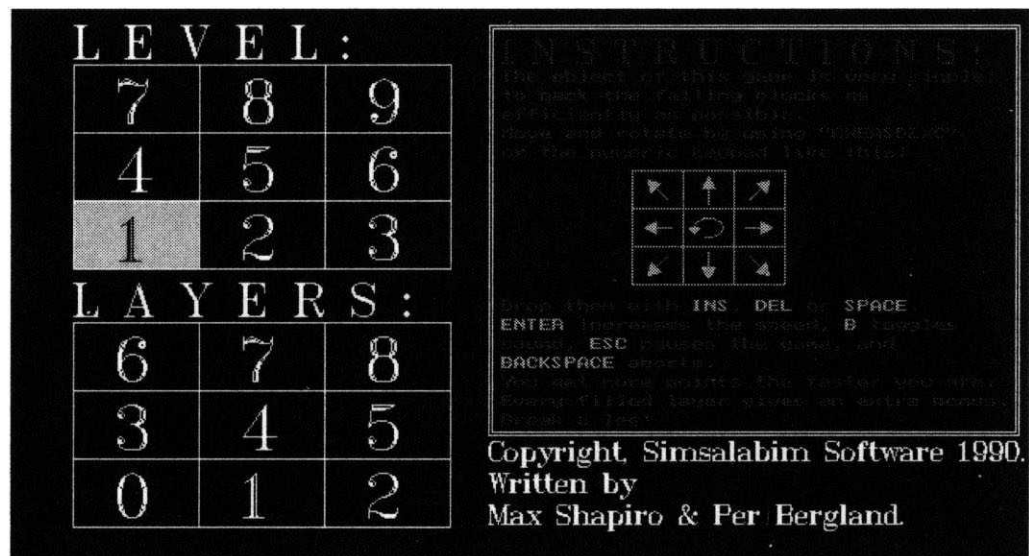
Starten Starten Sie Frac, indem Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen eingeben:

c: ↵

cd\t-tris ↵

frac ↵

Abb. 2.6:
Auswahlmenü von
Frac



Auswahlmenü Nachdem das Titelbild aufgebaut ist, gelangen Sie mit einem beliebigen Tastendruck zu dem in Abbildung 2.6 gezeigten Auswahlmenü.

Level Wählen Sie nun zunächst mit Hilfe der Pfeiltasten den gewünschten Level aus, wobei ShareBert empfiehlt, zunächst bei „1“ zu bleiben.

Layers Mit ↵ gelangen Sie zur Layer-Auswahl. Hier wird - ebenfalls mit Hilfe der Pfeiltasten - bestimmt, wie viele Ebenen bereits mit zufällig ausgewählten Spielsteinen vorbelegt sein sollen, um das Spiel noch schwieriger zu machen. ShareBert's Tip: Bleiben Sie auch hier bei der Voreinstellung „0“, und drücken Sie ↵, um ein Spiel zu beginnen.

Ihre Aufgabe besteht wie beim Original darin, die Spielsteine beim Herunterfallen jeweils so anzuordnen, daß möglichst viele Reihen geschlossen und so zum Verschwinden gebracht werden. Sobald der Behälter überläuft, ist das Spiel verloren.

Ziel

Hört sich einfach an, oder? Bedenken Sie aber, daß sich Frac vor allem durch seine dritte Dimension von allen anderen Spielen in diesem Paket unterscheidet. Eine „Reihe“ besteht hier aus einer kompletten Ebene innerhalb des Behälters! Am Anfang sieht zwar auch das noch recht simpel aus (siehe Abbildung 2.7) - aber sagen Sie mir mal, wie Sie sich in einer so vertrackten Spielsituation wie in Abbildung 2.8 gezeigt noch zurechtfinden wollen?!

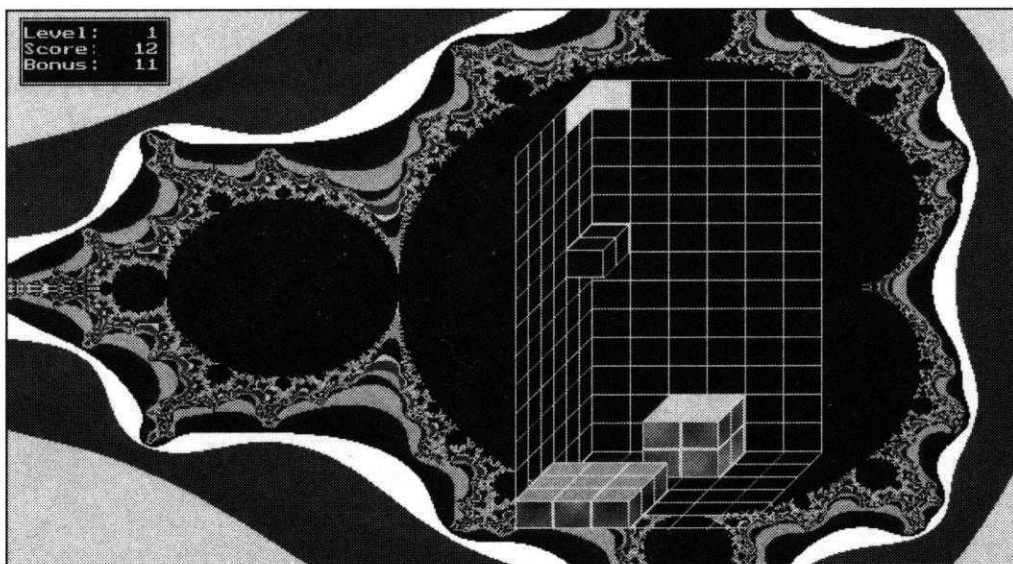


Abb. 2.7:
Zu Beginn noch
recht harmlos...

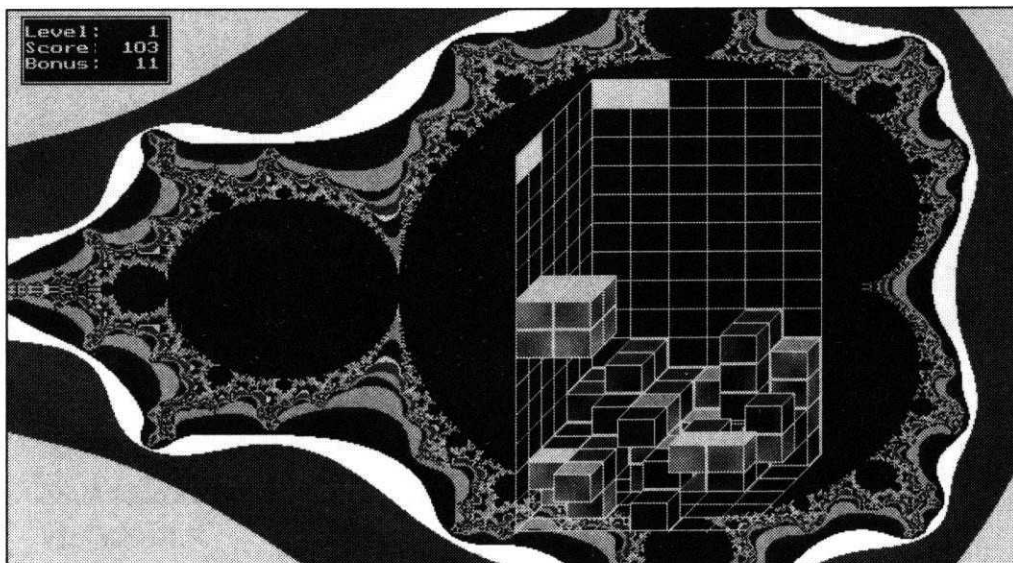


Abb. 2.8:
...aber dann wird's
wirklich knifflig!

Steuerung Zum Steuern der Spielsteine stehen Ihnen alle Tasten innerhalb des numerischen Ziffernblocks zur Verfügung, wobei Sie mit **5** eine Drehung ausführen können. Weitere mögliche Tasten entnehmen Sie bitte der untenstehenden Liste:

Fallenlassen	 , Einfg oder Entf
Schneller	
Kein Sound	S
Pause	Esc
Abbrechen	

Geometrix

Starten Sie Geometrix, indem Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

c:

cd\t-tris

geo

Den Vorspann „BölkSoft presents“ können Sie ebenso mit einer beliebigen Taste wegdrücken wie den Programmnamen „Geometrix 2.0“, um das in Abbildung 2.9 gezeigte Konfigurationsmenü zu erreichen, dessen Optionen nachfolgend beschrieben werden.

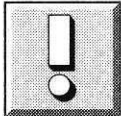
Sollte Geometrix einen monochromen Bildschirm nicht erkennen, müssen Sie das Programm mit „geo m“ aufrufen, damit anstelle verschiedener Farben Würfelsymbole angezeigt werden!



Abb. 2.9:
Konfigurationsme-
nü von Geometrix

- Steinformen: Geometrix arbeitet in der Shareware-Version mit zwei fest vorgegebenen Steinformen. Sie können aber deren Aussehen verändern, indem Sie ein oder mehrere Male drücken.

Konfiguration

- Steine in Reihe: In der Shareware-Version müssen immer drei gleichartige und gleichfarbige Steine in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe gebracht werden.
 - Levelerhöhung: Normalerweise schaltet Geometrix in den nächsthöheren Level, sobald eine Reihe zum Verschwinden gebracht wurde. Geben Sie ein oder mehrere Male **[L]** ein, läßt sich dieser Vorgang herauszögern, so daß sich die Spieldauer insgesamt verlängert.
 - Vorschau: Falls der jeweils nächste herabfallende Spielstein nicht angezeigt werden soll, müssen Sie innerhalb des Konfigurationsmenüs **[V]** eingeben.
 - Störung: Falls nach jedem zehnten Level nicht mehr alle auf dem Spielfeld verbliebenen Steine gelöscht werden sollen, geben Sie **[S]** ein und erhöhen damit den Schwierigkeitsgrad.
 - Joystick: Falls Sie an Port 1 Ihres PC einen Joystick angeschlossen haben, können Sie ihn in Geometrix zur Steuerung benutzen, indem Sie **[J]** eingeben. Später müssen Sie dann zum Wechseln der Farben die erste Feuertaste drücken...
 - Musik: Drücken Sie **[M]**, falls die Hintergrundmusik trotz einer eingebauten SoundBlaster-Karte abgeschaltet werden soll.
-  Dies ist sinnvoll, wenn weniger als 512 KByte freier Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, da das Spiel sonst bei eingeschalteter Musik bei einem späteren Level abgebrochen wird!
- Top-Ten: Durch Eingabe von **[A]** können Sie sich die Namen der bisher besten Spieler auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

Spielen

Genug voreingestellt! Sobald Sie **[↵]** drücken, fällt bereits der erste Spielstein herunter - eine entsprechende Spielszene sehen Sie in der folgenden Abbildung 2.10.

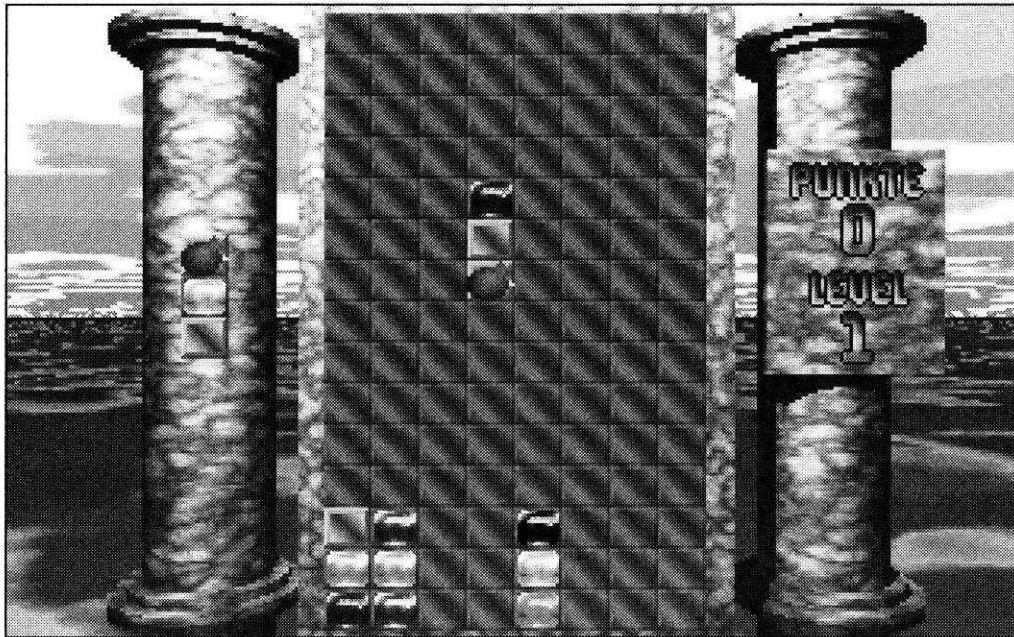


Abb. 2.10:
Spielszene aus
Geometrix

Ihre Aufgabe besteht wie beim Windows-Spiel Columns darin, jeweils drei Felder mit gleichen Farben und Steinformen horizontal, vertikal oder diagonal zusammen- und so zum Verschwinden zu bringen. Sobald der Behälter überläuft, ist das Spiel verloren, und Sie können sich in eine Highscore-Liste eintragen, sofern die erreichte Punktzahl dazu ausreicht.

Ziel

Zur Steuerung der herunterfallenden Spielsteine stehen Ihnen folgende Tasten zur Verfügung:

Steuerung

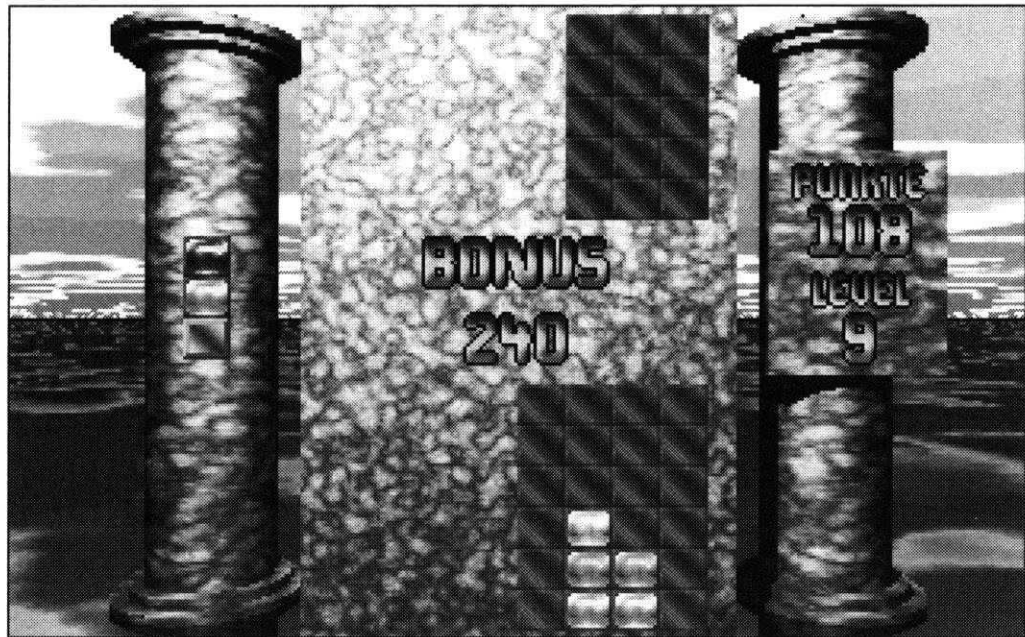
- : Spielstein nach links schieben
- : Spielstein nach rechts schieben
- : Reihenfolge ändern
- : Herunterfallen beschleunigen

Außerdem können während des Spiels die folgenden weiteren Tastaturbefehle benutzt werden:

Tastaturbefehle

- : SoundBlaster-Unterstützung ein/aus
- : PC-Lautsprecher ein/aus
- : Konfigurationsmenü
- : Darstellung der Steine ändern

Abb. 2.11:
Bonuspunkte gibt's
nach zehn Runden



Punktewertung

Wenn Sie, wie in Abbildung 2.11 gezeigt, mit besonderen Bonuspunkten bedacht werden möchten, müssen Sie zunächst einmal zehn Spielrunden überstehen. Die Punktezahl hängt dabei in erster Linie von den noch im Behälter befindlichen Steine ab - je weniger, desto besser!



Natürlich gibt es auch während des Spiels für jeden Stein und vor allem für jede zum Verschwinden gebrachte Reihe Punkte. Mein Tip: Versuchen Sie, möglichst viele diagonale Reihen zu bilden, dann vergibt Geometrix doppelt so viele Punkte wie bei horizontalen oder vertikalen Reihen.

Spielelemente

Besonders interessant wird Geometrix durch drei spezielle Spielelemente, deren Benutzung bzw. Wirkung aber erst einmal erklärt werden muß:

- Joker: Einen Spielstein mit goldenem Farbverlauf können Sie als Joker einsetzen. Er ersetzt jede gerade benötigte Farbe oder Steinform.
- Bomben: Mit einer Bombe können Sie zu voll gewordene Reihen zum Verschwinden bringen, ohne auf irgendwelche Farbkombinationen achten zu müssen. Von ihr werden nämlich alle darunterliegenden Spielsteine zur Explosion gebracht.

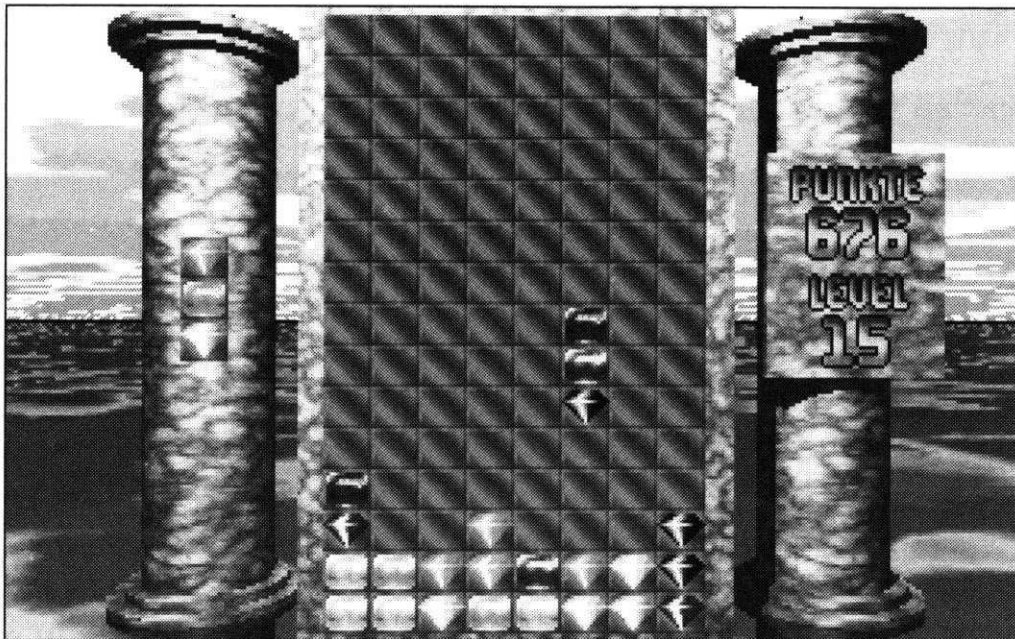
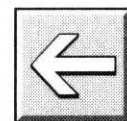


Abb. 2.12:
Mit der zweiten
Steinform wird die
Sache kompliziert

- Metallsteine: Für Ärger sorgen dagegen Spielsteine, die wie eine Metallplatte aussehen und sich ausschließlich durch Bomben vernichten lassen.

Was Sie in Abbildung 2.12 sehen, sind zusätzliche Spielsteine mit einer anderen Form, die Sie anfangs ganz schön ins Schwitzen bringen werden.



Um es nochmal ganz klar zu sagen: Sobald die zweite Steinform in Erscheinung tritt, müssen Sie beim Anordnen der Steine nicht mehr nur auf deren Farbe, sondern auch auf die Form achten. Eine Reihe von drei gelben Spielsteinen bringt Ihnen überhaupt nichts, wenn nicht alle Steine zusätzlich dieselbe Form aufweisen!



Sicher ist Ihnen aufgefallen, daß die Shareware-Version von Geomatrix nicht mit irgendwelchen Hinweisen auf die erforderliche Registrierung nervt, sondern sich ohne Unterbrechnungen spielen läßt. Die Autoren haben solche Schikanen einfach nicht nötig, da die Vollversion, die Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein ordern können, mit zusätzlichen Features glänzt:

Registrierung

- 100 anstelle von 50 Leveln
- vier verschiedene Steinformen
- Reihengröße frei einstellbar

Nyet II

Starten Starten Sie Nyet II, indem Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen eingeben:

c: ↵

cd\t-tris ↵

start ↵

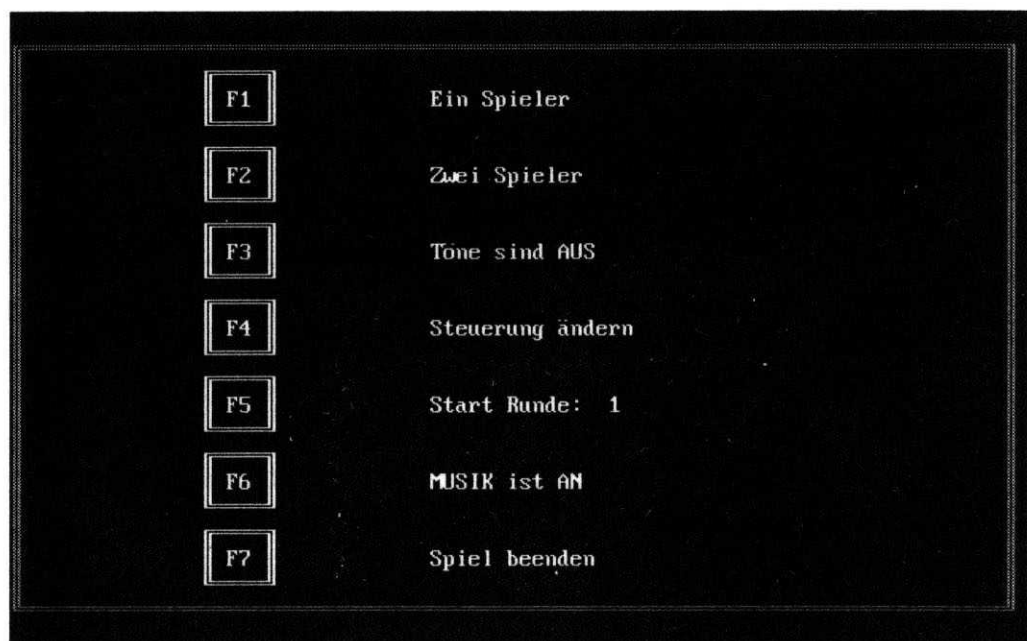


Falls es auf monochromen VGA- bzw. Hercules-Grafikkarten zu Problemen bei der Bildschirmdarstellung kommt, müssen Sie anstelle von „start“ eine der folgenden Befehlszeilen eingeben:

- „nyet2d /m“ für VGA Monochrom
- „nyet2d /h“ für Hercules

Hauptmenü Nach einer mehr oder weniger schaurigen Begrüßungsmusik aus dem PC-Lautsprecher gelangen Sie mit einem beliebigen Tastendruck zu dem in Abbildung 2.13 gezeigten Hauptmenü.

Abb. 2.13:
Hauptmenü von
Nyet II



Wenn Sie nun eine Weile keine Taste drücken, läuft eine Liste der 100 besten Spielergebnisse durch. Sie brauchen aber nicht zu warten, bis Platz 100 erreicht ist, sondern kommen über jederzeit zum Hauptmenü zurück.



Bevor es weitergeht, muß ich mich mal wieder zu Wort melden, denn zu Nyet II gibt es noch einiges vorab zu sagen:



- „Nyet“ ist das russische Wort für „Nein“. Da viele Anwender mit der Aussprache Schwierigkeiten haben: Es heißt „Njett“ und nicht etwa „Neiett“ oder „Nüet“!
- Ich mache keinen Hehl daraus, daß es sich bei Nyet II um mein absolutes Lieblingsspiel unter den Varianten in diesem Paket handelt. Auf den ersten Blick werden Sie dies vielleicht nicht verstehen, da die Grafik nicht gerade berauschend ist - aber kein anderes Spiel bietet mehr Abwechslung innerhalb der einzelnen Level!
- Kenner der Szene werden sich wundern, daß in diesem Paket nicht die neue Version Nyet III geliefert wird, die über eine phantastische Grafik sowie SoundBlaster-Unterstützung verfügt. Der Grund ist ganz einfach der, daß dann auf der Diskette nicht elf andere T-Tris-Varianten Platz gehabt hätten! Sie erhalten die spielbare Demoversion von Nyet III aber mit meinem „MegaPack SoundBlaster“, das für 69 DM erhältlich ist und insgesamt 36 Anwendungen, Utilities, Spiele und Musikstücke für SoundBlaster-Karten enthält.

Aussprache

Lieblingsspiel

Nyet III

Bevor es zur Sache geht, sollten Sie drei Voreinstellungen treffen bzw. nach Ihren Wünschen verändern:

Spannende Spielabschnitte wie ein wachsender Boden, sich aufbauende Barrikaden etc. werden mit kleinen Soundeffekten hinterlegt, wenn Sie mit die Töne auf „AN“ stellen, sofern die Option nicht bereits aktiviert ist.

Töne

In jedem Fall sollten Sie die Funktionstaste drücken, damit Sie die für die Steuerung verwendeten Tasten nach Ihren Wünschen einstellen können. Ich empfehle Ihnen, anschließend folgende Tasten zu drücken:

Steuerung

- Linksschieben: 
- Rotieren: 
- Rechtsschieben: 
- Fallenlassen: 

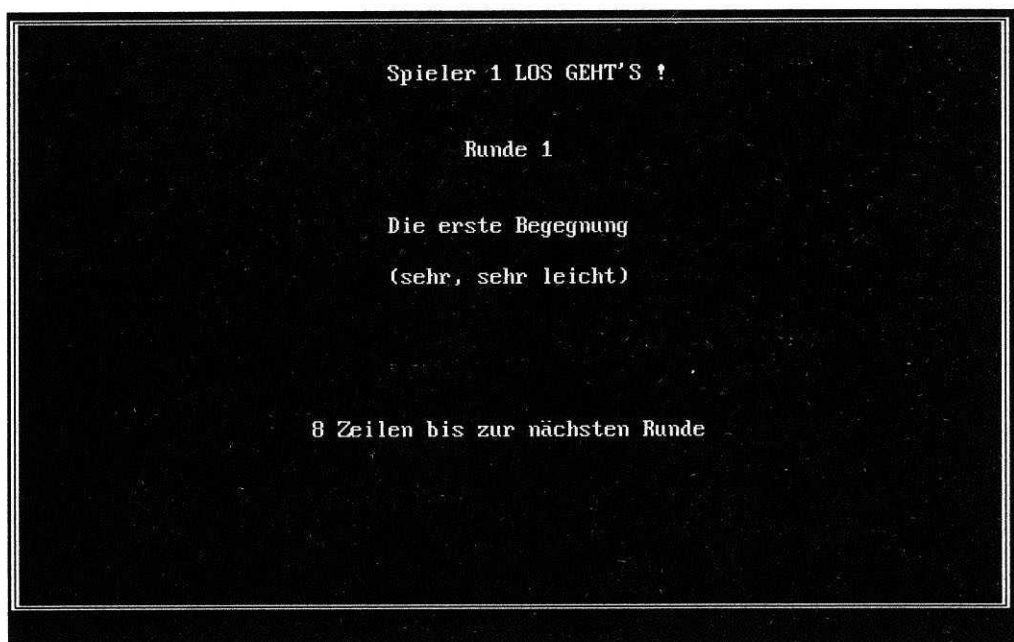
Musik Musik aus dem PC-Lautsprecher ist nicht jedermanns Sache. Ich habe daher vollstes Verständnis dafür, wenn Sie diese Option über **[F6]** ausschalten.

Level 1 Los geht's: Drücken Sie **[F1]**, um den ersten Level zu starten.

Registrierung Hier erscheint zunächst noch ein Shareware-Hinweis, der Sie zum Bezug der Vollversion mit 120 Spielrunden auffordert. Sie können diese mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein ordern - oder Sie entscheiden sich gleich für das grafisch aufwendigere Nyet III.

Info-Bildschirm Drücken Sie erneut eine beliebige Taste, dann wird nach einem kurzen Countdown der in Abbildung 2.14 gezeigte Info-Bildschirm eingeblendet. Ein weiterer Tastendruck startet dann direkt das Spielgeschehen.

Abb. 2.14:
Vorab eingeblendete
Informationen



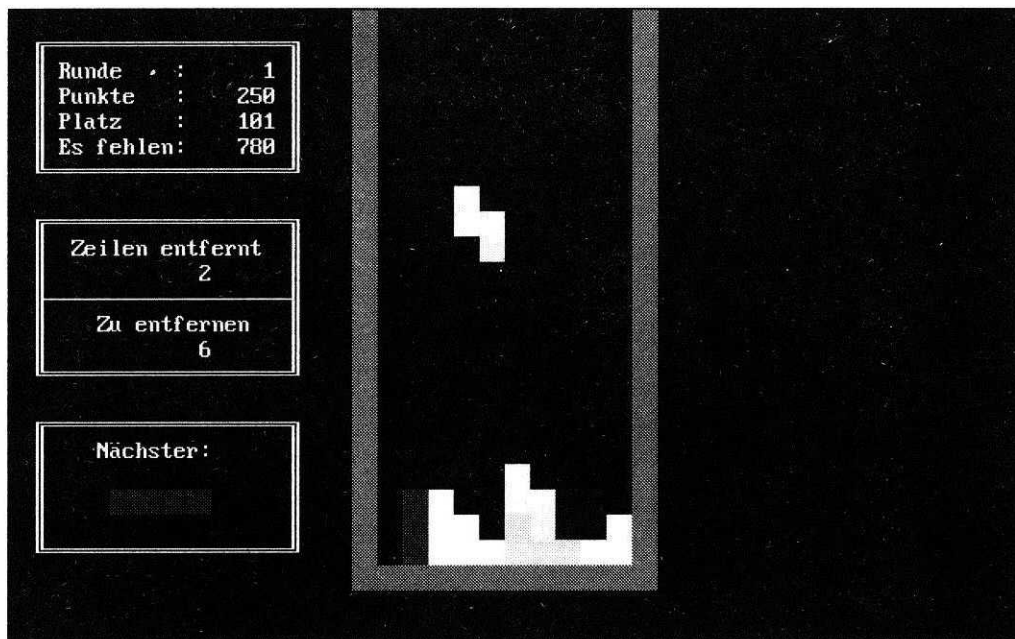


Abb. 2.15:
Spielszene aus der
ersten Nyet-Runde

Ihre Aufgabe besteht wie beim Original darin, die Spielsteine beim Herunterfallen mit Hilfe der gewählten Tasten jeweils so anzuordnen, daß möglichst viele Reihen geschlossen und dadurch zum Verschwinden gebracht werden. Sobald der Behälter überläuft, ist das Spiel verloren.

Ziel

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, den nächsten Level zu erreichen, indem Sie die geforderte Anzahl von Reihen zum Verschwinden bringen können. In der ersten Runde ist dies auch noch relativ einfach - bereits die Shareware-Version von Nyet II bietet allerdings 20 Level!

Level 2

Punkte gibt es für jeden Spielstein, den Sie irgendwie innerhalb des Behälters plazieren konnten. Wurde die geforderte Anzahl von Reihen geschlossen, gibt's zusätzlich Bonuspunkte - und zwar je nachdem, wie niedrig Sie den Steineberg im Behälter halten konnten.

Punkte

Eine Spezialität von Nyet II sind die sogenannten „Nobbies“. Wie Sie zu einem solchen kommen, und wie Sie ihn einsetzen können, verrät ShareBert im folgenden Abschnitt:

Nobbies



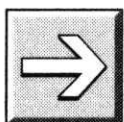
Schaffen Sie es, vier Reihen auf einmal zu schließen? Dann bekommen Sie neben 2500 Bonuspunkten einen sogenannten „Tetri“, der durch einen kleinen Smiley über dem Kästchen „Zeilen entfernt“ dargestellt wird. Wiederholen Sie das Kunststück, verwandelt sich dieser zum „Nobby“, was Sie daran erkennen, daß der Smiley schwarz ausgefüllt wird.

Einsetzen können Sie einen Nobby auf vier verschiedene Arten:

- [F5]** – Drücken Sie **[F5]**, wenn Sie den Nobby in 5000 Extrapunkte verwandeln möchten.
- [F6]** – Drücken Sie **[F6]**, wenn Sie die fünf unteren Reihen des Behälters verschwinden lassen möchten, um sich wieder etwas Luft zu verschaffen.
- [F7]** – Drücken Sie zu Beginn eines Levels **[F7]**, so werden alle gemeinen Aktionen wie ansteigender Boden, sich aufbauende Hindernisse etc. eingestellt.
- [F8]** – Drücken Sie **[F8]**, so gelangen Sie sofort in die nächste Runde, auch wenn Sie den aktuellen Level noch gar nicht bestanden haben. Dies funktioniert aber nur, wenn Sie zwei (!) Nobbies gesammelt haben!

Paßwörter Ein anderes Thema sind die Paßwörter, die nach jeder bestandenen Runde angezeigt werden: Da sie in der Shareware-Version einfach nur „Level2“, „Level3“ etc. heißen, können Sie in jeder beliebigen Runde einsteigen, indem Sie innerhalb des Hauptmenüs so oft **[F5]** drücken, bis der gewünschte Level angezeigt wird. Dann starten Sie das Spiel, geben das Paßwort ein und landen sofort in der angegebenen Runde.

Boss-Taste Spielen Sie Nyet II während der Arbeitszeit? Dann könnte es gefährlich werden, wenn der Chef unangemeldet hereinplatzt. Merken Sie sich für solche Fälle die Taste **[Esc]**: Auf dem Bildschirm erscheint augenblicklich der DOS-Prompt - in Verbindung mit einem seriösen Directory eines nicht vorhandenen dBASE-Verzeichnisses. Sie gelangen aber fast ebenso schnell wieder in das aktuelle Spiel zurück, indem Sie „exit“ **[↵]** eingeben.



In Teil III „Nachschlagen“ verrät Ihnen ShareBert, was in den 20 Runden von Nyet II alles auf Sie zukommt und gibt ein paar kleine Tips.

TetWin

Starten Sie TetWin, indem Sie unter Windows die Programmgruppe „T-TRIS“ sowie die Ikone mit den kleinen, farbigen Spielsteinen doppelklicken.

Starten

Bevor Sie die in Abbildung 2.16 gezeigte Dialogbox für Voreinstellungen erreichen, werden Sie zur Registrierung aufgefordert. Beantworten Sie den Shareware-Hinweis mit .

Registrierung

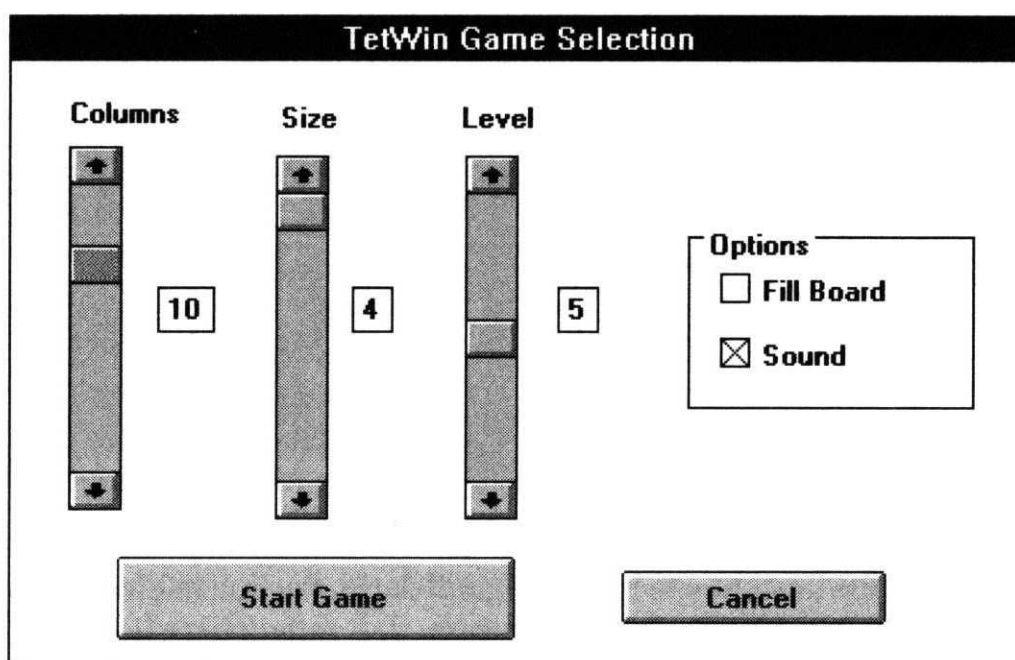


Abb. 2.16:
Dialogbox für
Voreinstellungen

Bevor Sie auf „Start Game“ klicken, damit, wie in Abbildung 2.17 gezeigt, die ersten Spielsteine herunterfallen, können Sie mit Hilfe von Rollbalken bzw. Schaltern folgende Vorgaben verändern:

Vorgaben

- Bei „Columns“ geben Sie an, wie viele Spalten der Spielstein-Behälter enthalten soll.
- Bei „Size“ geben Sie an, aus wie vielen Quadraten sich die einzelnen Spielsteine zusammensetzen sollen.
- Bei „Level“ bestimmen Sie, wie schnell die einzelnen Spielsteine herunterfallen sollen.

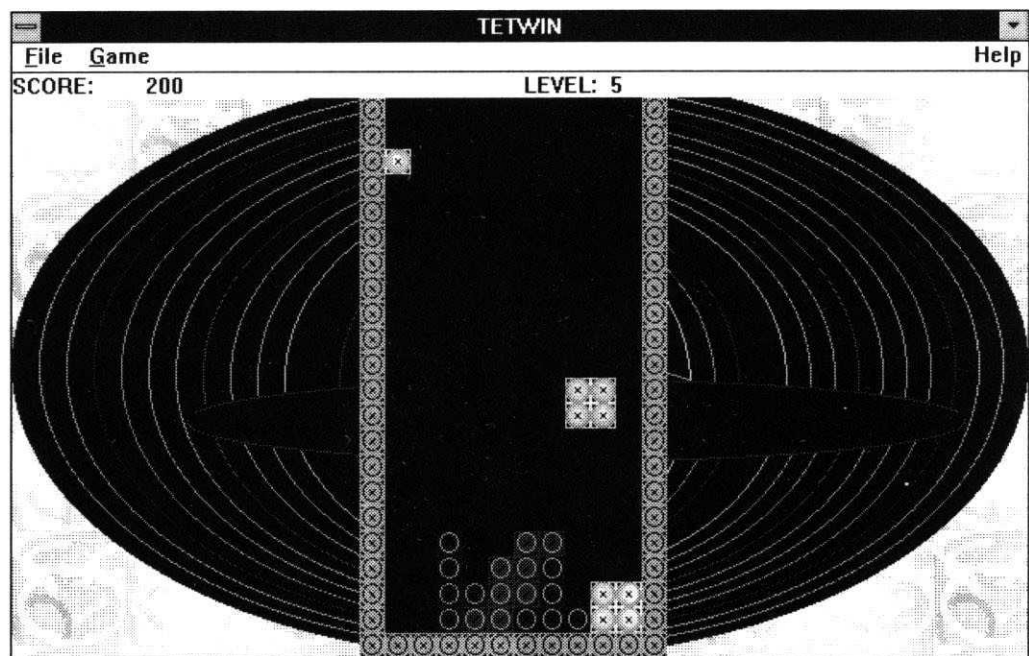
Columns

Size

Level

- Fill Board* – Wenn Sie den Schalter „Fill Board“ aktivieren, wird der Behälter als zusätzliche Erschwernis bereits beim Spielstart mit zufällig ausgewählten Spielsteinen angefüllt.
- Sound* – Wenn Sie den Schalter „Sound“ ausschalten, werden die Soundeffekte beim Schließen von Reihen unterdrückt.

Abb. 2.17:
Spielszene aus
TetWin



Ziel Ihre Aufgabe besteht wie beim Original darin, die Spielsteine beim Herunterfallen jeweils so anzuordnen, daß möglichst viele horizontale Reihen geschlossen und so zum Verschwinden gebracht werden. Sobald der Behälter überläuft, ist das Spiel verloren.

Steuerung Zum Steuern der Spielsteine stehen Ihnen die unten aufgelisteten Tasten zur Verfügung:

Links 

Rechts 

Drehen 

Fallenlassen 

Wie sich TetWin durch Änderungen der Voreinstellungen schwieriger gestalten lässt, zeigt die folgende Abbildung 2.18: Hier wurde die Behälterbreite auf 21 und die Anzahl der Quadrate je Spielstein auf 7 gesetzt.

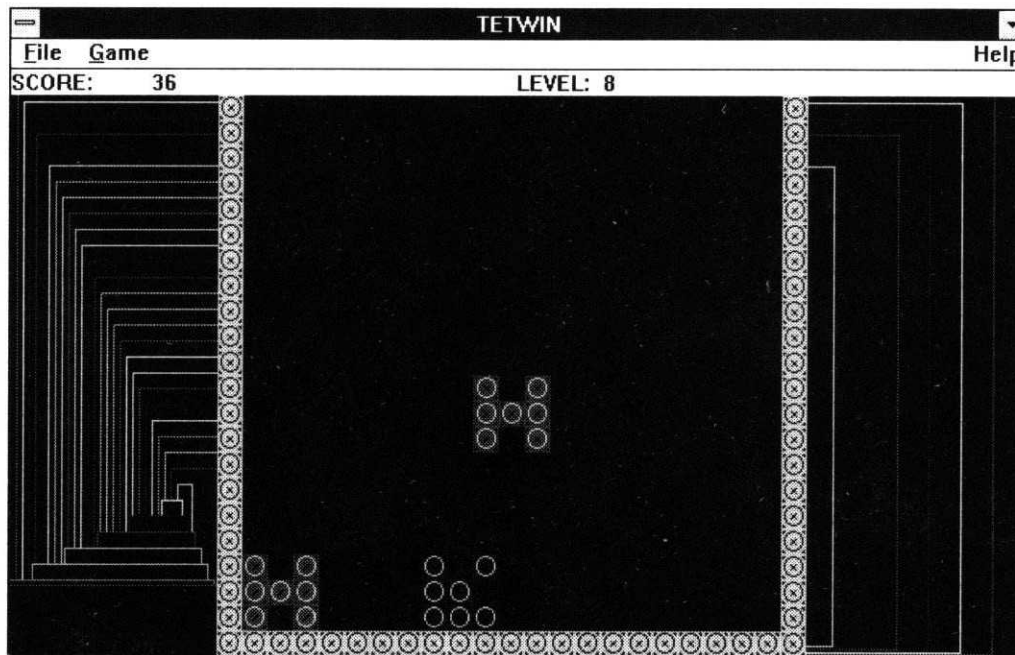
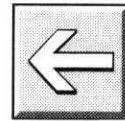
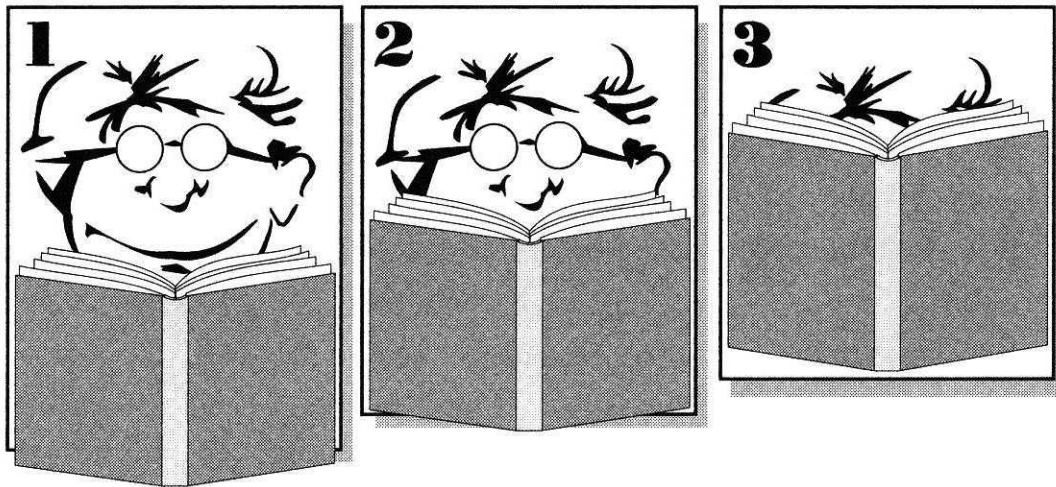


Abb. 2.18:
Columns: 21 -
Size: 7

III. Nachschlagen



Brix

- Taste drücken, um in den Zwei-Spieler-Modus umzuschalten. Nach einem Spielstart erscheinen dann zwei Behälter, in die gleichzeitig Spielsteine herabfallen. Links wird mit **[A]**, **[D]**, **[W]** und **[S]** gesteuert, rechts mit den Pfeiltasten. **[P]**
- Taste drücken, um für jede Spielstufe („Easy“, „Normal“ etc.) eine Highscore-Liste mit den zehn bislang besten Spielergebnissen eingeblendet zu bekommen. **[H]**
- Taste drücken, wenn die Tastaturbelegung für Spieler 1 bzw. 2 oder für ein Solospiel verändert werden soll. **[K]**
- Taste drücken, um die Soundeffekte aus- bzw. wieder einzuschalten. **[S]**
- Taste drücken, wenn mit pastellfarbigen Steinen gespielt werden soll. **[C]**
- Taste drücken, wenn der Backstein-Hintergrund innerhalb des Behälters ausgeblendet werden soll. **[B]**

Nyet II

Runde 1: Die erste Begegnung

In der ersten Runde fallen die Spielsteine einfach nur herunter, und dies auch noch in stark verminderter Geschwindigkeit. Anfänger können sich hier an die Spielweise von Nyet II gewöhnen - Profis holen hier mindestens einen Nobby, indem sie gleich zweimal eine Viererreihe schließen.

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 8

Runde 2: Blockade

„Schwierigkeit ansteigend“, warnt der Eingangsbildschirm zur zweiten Runde vor. Anfänger versagen hier oft schon, da das Tempo bereits deutlich gesteigert wurde und zudem auch noch zwei Hindernisse im Weg stehen. Versuchen Sie nicht, die Steine durch die kleinen Öffnungen in der Blockade hindurchzubekommen, sondern hängen Sie sie so in die Löcher ein, daß die erste Zeile möglichst schnell geschlossen ist.

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 8

Runde 3: Leichtes Tetri

Eine reine Erholungsrunde: Wer es schafft, zweimal hintereinander einen Spielstein in Stangenform in den Schacht hineinfallen zu lassen, der hat einen Nobby sicher. Tip: Plazieren Sie alle anderen Spielsteine so, daß sie die Schachtöffnung nicht versperren!

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 8

Runde 4: Nur eine Zeile

Nur eine Zeile - das klingt wie geschenkt, bringt aber zumindest Nyet-Einsteiger schnell ins Schlingern. Der Boden des Gefäßes steigt während des Spiels ständig an, so daß die eine Zeile so schnell wie möglich geschlossen werden muß.

*Ansteigender
Boden*

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 1

Runde 5: Unmöglich

„Aber einfach, wenn man einen Nobby hat“, heißt es im Eingangsbildschirm zur fünften Runde. Und den brauchen Sie in der Tat, da selbst geübte Nyet-Spieler Schwierigkeiten bekommen, wenn der Boden anwächst und zudem noch zusätzliche Hindernissteine heranwachsen. Wie Sie Nobbies einsetzen können, wurde bereits im Abschnitt zu Runde 4 verraten.

Nobby

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 8

Runde 6: Wer bewegt die Steine?

Nachdem Sie den ersten Bonuslevel durchlaufen haben, gelangen Sie per Tastendruck in die sechste Runde - und zwar auch dann, wenn Sie den Bonus nicht kassieren konnten. Zwar müssen Sie hier nur drei Zeilen schaffen, dafür sorgt Nyet jedoch erheblich für Verwirrung, in dem es bereits heruntergefallene Steine auseinandernimmt und die einzelnen Teilstücke gerade dann von rechts nach links oder umgekehrt verschiebt, wenn es einem gerade am wenigsten ins Konzept paßt. Lassen Sie sich überraschen, Sie werden ganz schön gefordert!

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 3

Runde 7: Wo sind die Steine?

Schnelligkeit ist in Runde sieben gefragt, denn bereits heruntergefallene Steine werden hier gnadenlos wieder gelöscht, wenn man nicht schnell genug den nächsten nachfolgen läßt. Die Gefahr, daß sich das Gefäß zu schnell füllt, besteht hier zwar nicht - dafür kann es aber eine ganze Weile dauern, bis Sie hier 15 Zeilen geschlossen haben. Ob Sie es „auch recht lustig“ finden, wenn Sie nach einer Viertelstunde immer noch an dieser Runde sitzen, wird sich zeigen...

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 15

Runde 8: Es geht RAUF und RUNTER und ...;

Zunächst sieht es so aus wie in Runde vier: Der Boden des Gefäßes wächst, unterstützt von nervigen Sound-Effekten, kontinuierlich an. Dann aber rückt der Boden wieder etwas nach unten. Wenn man sich dann gerade wieder etwas beruhigt hat, geht es schon wieder RAUF und RUNTER und RAUF und...

*Berg- und
Talbahn*

Wenn Sie gerne Berg- und Talbahn fahren, werden Sie an dieser Runde Ihren Spaß haben. Kleiner Tip am Rande: Nicht Schnelligkeit ist es, was hier verlangt wird, sondern vielmehr ein stabiles Nervenkostüm.

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 3

Runde 9: Electric Avenue

*Doppelter
Boden*

Der alte Trick mit dem „doppelten Boden“ diente als Grundlage für die neunte Spielrunde. Nachdem Sie ahnungslos einige Steine plazieren konnten, taucht plötzlich in der Mitte des Spielfeldes ein zweiter Gefäßboden auf - und verschwindet wieder. Dieses Hin und Her geht bis zum Ende der Runde immer weiter, und zwar in zeitlichen Abständen, die hier nicht verraten werden sollen!

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 4

Runde 10: Irgendjemand läßt sie fallen

Kurz vor der Halbzeit verlieren Sie endgültig die Kontrolle über das Spiel: Nicht mehr Sie sind es, der die Steine bereits vor Erreichen des Grundes fallenlassen kann - diese Aufgabe wird vielmehr von Nyet II selbst übernommen. Steuern und drehen Sie, solange Sie können. Manchmal läßt man Ihnen dazu einige Sekunden, manchmal fällt der Stein aber auch schon herunter, bevor Sie ihn überhaupt richtig gesehen haben, und das Gefäß füllt sich, ohne daß auch nur eine einzige Zeile zustande kommt.

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 4

Runde 11: Erholungsrunde

Nach soviel Aufregung und einer (vermutlich beim ersten Mal verlorenen) Bonusrunde haben Sie sich eine Erholungspause verdient. Stapeln Sie die Steine einfach halbwegs geschickt in den zwei Elemente breiten Schacht, und ein Nobby ist Ihnen so gut wie sicher!

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 10

Runde 12: Erholungsrunde?

Mit einem Fragezeichen versehen ist die zwölfte Runde, bei der es sich nicht mehr um reine Erholung handelt. Zwar sieht der Bildschirm zunächst genauso einfach aus wie in der Vorrunde, doch sollten Sie diesmal nicht zu lange warten und die Reihen möglichst schnell schließen. Ansonsten passiert etwas, das die erhoffte Erholung in Panik umschlagen läßt...

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 10

Runde 13: Verkehrte Welt

Was in Runde 13 passiert, wird nicht verraten: Ihr Gesicht will ich sehen, wenn plötzlich die Steuerung verrückt spielt und sich die

Steuerung

Steine nicht mehr so bewegen wollen, wie Sie das gerne hätten! Nur so viel: Mit Konzentration und Ruhe läßt sich die Runde meistern, beim ersten Mal sind Irritationen allerdings nicht auszuschließen.

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 2

Runde 14: Die erste Begegnung? Nein!

Nein, mit der ersten Runde ist die Nummer 14 wirklich nicht vergleichbar, auch wenn es anfangs scheinbar gar nichts Besonderes gibt. Wer die Warnung „Warte nicht zu lange“ befolgt und zügig seine acht Zeilen füllt, wird diese Runde auch problemlos überstehen. Aber wehe den Reaktionsträgern, die jeden Stein zehnmal drehen, bevor Sie ihn fallenlassen. Hindernissteine kennen Sie ja bereits - da hilft das Programm ja sogar oft genug beim Schließen von Zeilen kräftig mit. Was es jedoch mit Mauersteinen auf sich hat, die auf den ersten Blick nicht viel anders aussehen - das werden Sie in Runde 14 noch früh genug erfahren...

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 8

Runde 15: Der Pulsar

Hindernissteine kennen Sie bereits aus der fünften Runde. Auch die Tatsache, daß bereits heruntergefallene Steine wieder verschwinden können, ist Ihnen bereits aus Runde sieben bekannt. Beide Effekte vereint finden Sie in dieser Runde, die nicht gerade zu den einfachsten gehört, aber mit etwas Übung durchaus zu bewältigen ist, zumal der Boden des Gefäßes diesmal dort bleibt, wo er hingehört, nämlich am unteren Rand des Spielfeldes. Anschließend gibt es wieder eine Bonusrunde, bei der 15 Steine so platziert werden müssen, daß sie mit dem letzten alle wieder verschwinden.

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 6

Runde 16: Weitsprung

Auch Sportler werden mit Runde 16 ihre Probleme haben, denn hier verschieben sich die Steine nicht nur, sie springen regelrecht von links nach rechts oder von rechts nach links. „Wen interessiert’s?“, fragt der Eingangsbildschirm. Dem Programm wird’s egal sein!

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 4

Runde 17: Die Pyramide

„Echt ägyptisch“ mutet die siebzehnte Spielrunde an. Doch wenn Sie denken, mit der Hindernis-Pyramide wäre schon alles erledigt, dann werden Sie gegen Ende der Runde eines Besseren belehrt. Da kommt plötzlich Hektik auf, auch wenn die Pyramide bereits abgebaut ist...

Echt ägyptisch

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 9

Runde 18: Denk nicht, es wär einfach

Auch wenn Sie sich in Runde 18 noch so beeilen, die elf Zeilen voll zu bekommen - nachdem sieben Zeilen erreicht sind, bricht auf einmal ein unerwartetes Chaos auf dem Bildschirm aus. Lassen Sie sich überraschen!

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 11

Runde 19: Die beweglichen Treppen

Auch bei der vorletzten Runde 19 ist es „nicht so einfach, wie’s aussieht“. Statt einer Hindernis-Pyramide (siehe Runde 17) taucht diesmal eine Hindernis-Treppe auf. Doch nicht nur Spielsteine werden munter auf dem Bildschirm hin- und hergeschoben, sondern auch Elemente der Treppe...

Nötige Zeilen zum Erreichen der nächsten Runde: 8

Runde 20: Sieht unmöglich aus

Geduld „Hab etwas Geduld“, bittet uns der Eingangsbildschirm zur letzten Spielrunde. „Sehr witzig“, werden Sie jedoch denken, wenn Sie die erste Zeile voll haben, diese aber vom Programm einfach nicht als Zeile anerkannt wird. Genauso wird es Ihnen bei der zweiten, bei der dritten und bei der vierten Zeile ergehen! Des Rätsels Lösung: Die beiden grauen Längsreihen an den Wänden des Behälters sind keine Hindernissteine, die beim Bauen der Reihen mitzählen, sondern sie bilden eine zweite Wand.

Wie Sie aus diesem Dilemma wieder herauskommen, wird nicht verraten. Nur soviel: Geduld brauchen Sie aber in jedem Fall - und ein Nobby hilft Ihnen hier auch nicht weiter!

ShareBert's Registrierungshinweise

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

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

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



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

*Kommerzielle
Software*

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

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe spielen. Columns für Windows ist sogar Freeware, braucht also nicht registriert zu werden.

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

Registrierung

der 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:

- Brix (Adresse: BRIX.DOC)
- Delta (Bestellschein im Buch)
- Frac (Adresse beim Programmende)
- Geometrix (Bestellschein im Buch)
- Nyet II (Bestellschein im Buch)
- TetWin (Adresse beim Programmstart)

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.).

Stichwortverzeichnis

B

Blockade 44
 Bomben 30
 Boss-Taste 36
 Brix 17, 43
 Steuerung 19

C

Columns 20
 Steuerung 21

D

Delta 22
 Steuerung 23
 Denk nicht, es wär einfach 49
 Die beweglichen Treppen 49
 Die erste Begegnung 44
 Die erste Begegnung? Nein! 48
 Diskette installieren 10

E

Electric Avenue 46
 Erholungsrunde 47
 Es geht RAUF und RUNTER
 und ... 46

F

Fallrichtung ändern 23
 Fill Board 38
 Frac 24
 Layer-Auswahl 24
 Steuerung 26

G

Geometrix 27
 Punktwertung 30
 Steuerung 29

H

Hardware-Voraussetzungen 10

I

Impossible 18
 Installieren, Diskette 10
 Installieren,
 Windows-Ikonen 11
 Irgendjemand läßt sie fallen 47

J

Joker 30
 Joystick 28

K

Kurzbeschreibungen 9

L

Levelerhöhung 28

M

Marginalien 6
 Metallsteine 31

N

Nobbies 35
 Nur eine Zeile 45
 Nyet II 32
 Paßwörter 36

Punktwertung 35
Voreinstellungen 33
Nyet III 33

P

Der Pulsar 48
Die Pyramide 49

R

Registrierungshinweise 51

S

ShareBert stellt sich vor 5
Shareware-Prinzip 51
Sicherheitskopie erstellen 11
Sieht unmöglich aus 50
Steine in Reihe 28
Steinformen 27
Störung 28

T

Tastenkappen 6
TetWin 37
TetWin, Steuerung 38

U

Unmöglich 45

V

Verkehrte Welt 47

W

Weitsprung 49
Wer bewegt die Steine? 45
Windows-Ikonen installieren 11
winstall.exe 13
Wo sind die Steine? 46

Bestellschein

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

- ☐ Vollversion „Delta“ mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad etc. für 30 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
☐ 3,5 Zoll

Mein Monitor:

- ☐ Farbe
☐ Monochrom

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegenden Geldscheinen
☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 2 DM Bearbeitungsgebühr)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender: _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Adam Romoth
Tulbeckstr. 7

80339 München

Bestellschein

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

☐ Vollversion „Geometrix“ für 25 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

☐ 5,25 Zoll

☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ mit beiliegenden Geldscheinen

☐ mit beiliegendem VE-Scheck

☐ per Nachnahme (zuzüglich Postgebühren)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender: _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Krister Saleck
Langhecker Weg 13

65618 Selters

Fax 06483 3541

Frederic Schreiter
Laibachstr. 13

65549 Limburg

Fax 06431 23997

Bestellschein

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

- ☐ Vollversion „Nyet II“ für 39 DM
- ☐ Vollversion „Nyet II Plus“ für 69 DM
- ☐ Vollversion „Nyet III“ für 89 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 10 DM Versand)
- ☐ mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa, + 10 DM Versand - Kartennummer und Ablaufdatum nicht vergessen!)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender: _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV-Software
Neureuter Str. 37b

76185 Karlsruhe



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

SYBEX-Verlag GmbH
Postfach 15 03 61
D-40080 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



T-Tris Spielebox

Wer kennt ihn nicht, den Klassiker unter den Computerspielen mit den herunterfallenden Klötzchen? Diese Spielebox bringt auf einer komprimierten 3,5-Zoll-Diskette gleich sieben Spielvarianten aus dem Shareware-Bereich – fünf für DOS und zwei für Windows:

Brix: „Unmöglich“ geformte Spielsteine erwarten Sie im Level mit der treffenden Bezeichnung „Impossible“.

Columns: Bringen Sie unter Windows jeweils drei Kästchen gleicher Farbe zusammen...

Frac: Dreidimensional!
Es ist fast unmöglich, mit dieser Herausforderung fertig zu werden...

Nyet II: Kein anderes Spiel bietet mehr Abwechslung bei der Gestaltung von 20 verschiedenen Leveln!

Delta: Aus Dreiecken zusammengesetzte Spielsteine fallen in einen ebenfalls dreieckigen Behälter – die Verwirrung ist komplett!

Geometrix: Super VGA-Grafik, Sound-Blaster-Unterstützung, zusätzlicher Spielspaß durch Bomben, Jokersteine etc. – was will man mehr?

TetWin: Kommt dem Original am nächsten, läuft aber unter Windows – für alle, die keine Experimente wünschen.

Systemvoraussetzungen

- **IBM-kompatibler 286/386/486er PC, Festplatte, 3,5"-Laufwerk, VGA-Grafikkarte**
- **Windows 3.1 (nur für Columns und TetWin)**
- **SoundBlaster-Karte optional (für Geometrix)**

Best.-Nr. 9529

ISBN 3-8155-9529-0

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



Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
ShareWare**

SYBEX