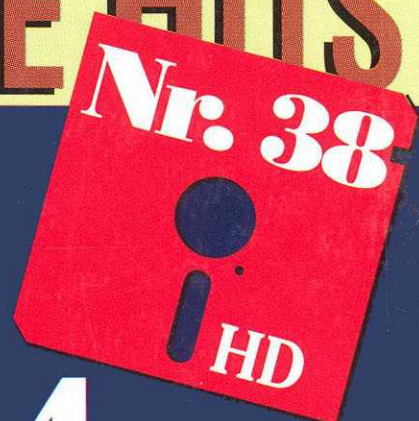




SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



SYBEX DOS- Spielebox 4

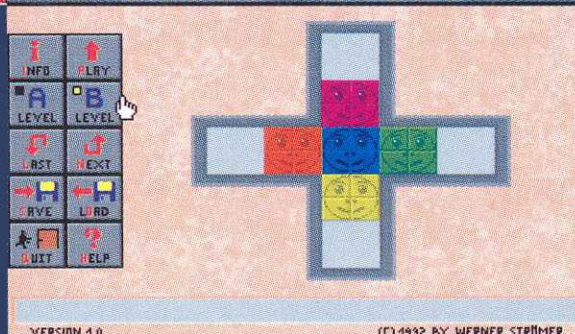
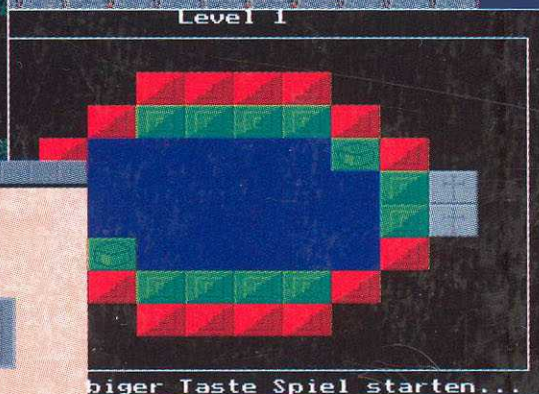
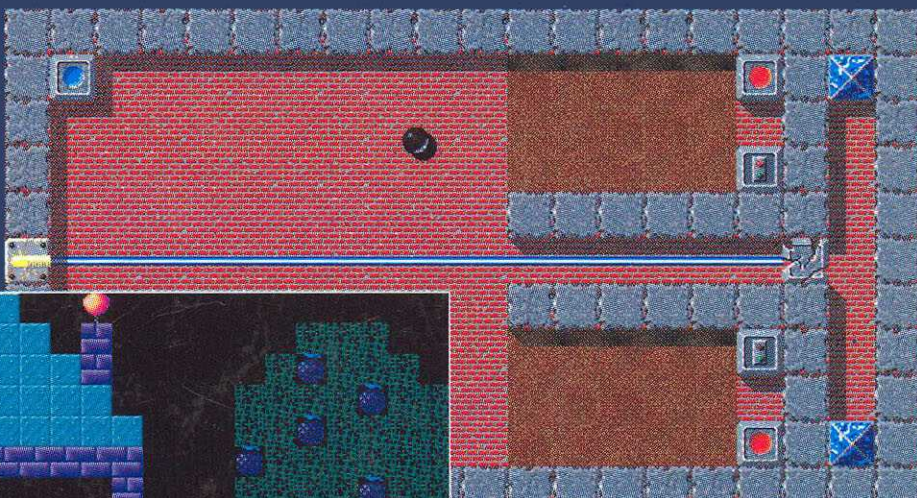
4 Spiele mit
VGA-Grafik und
256 Farben:

Oxyd

HeartLight

Crazy Cross

Diamonds



SYBEX

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
DOS-Spielebox 4

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 Shareware-programm.

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: Claudia Haas

Satz: Hüseyin Ceylan

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbreproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9543-6

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. Oxyd	 7
Installation auf Festplatte	9
Speicherprobleme beheben	10
Voreinstellungen	12
So spielen Sie Oxyd	13
ShareBert hilft durch die ersten Level	16
Auf einen Blick: Tastaturbefehle	24
 II. HeartLight	 25
Installation auf Festplatte	27
Voreinstellungen	28
So spielen Sie HeartLight	29
ShareBert hilft durch den ersten Level	31
Was noch auf Sie zukommt... ..	34
Auf einen Blick: Tastaturbefehle	38
 III. Crazy Cross	 39
Installation auf Festplatte	41
So spielen Sie Crazy Cross	42
Auf einen Blick: Tastaturbefehle	45
 IV. Diamonds	 47
Installation auf Festplatte	49
So spielen Sie Diamonds	50
Auf einen Blick: Tastaturbefehle	54
 ShareBert's Registrierungshinweise	 55

Hallo, ich bin ShareBert!

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



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Die DOS-Spielebox 4 ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

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

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

Installieren

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

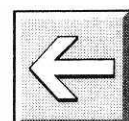
Einsteigen

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

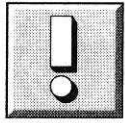
Nachschlagen

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 aufhören.

Marginalien

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

Tastenkappen

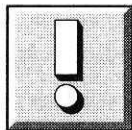
Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z.B. **Strg**) statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken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

I. Oxyd

„Oxyd hat gute Chancen, ein Klassiker wie Tetris oder Pac-Man zu werden. Das Spiel stellt höchste Ansprüche an Phantasie, Kombinationsgabe und Geschicklichkeit“.

So lautet das Urteil der Zeitschrift DOS-Shareware, dem sich ShareBert nur anschließen kann. Und auch in Sachen Grafik und Sound ist Oxyd kaum noch zu überbieten: 256 Farben im 640x480-Modus, 3D-Effekte, SoundBlaster-Unterstützung...

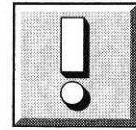
Einziger „Nachteil“ des Spiels: Oxyd stellt nicht nur Ansprüche an Ihre Geschicklichkeit, sondern auch an Ihren PC! Ein 386er mit MS-DOS ab Version 5.0 und mindestens 2 MByte Arbeitsspeicher sollte es schon sein. Doch eigentlich sind inzwischen die meisten Rechner entsprechend ausgestattet. Warum sollten also die Spieleprogrammierer nicht auch langsam damit beginnen, moderne Hardware voll auszunutzen - Sie kommen garantiert auf Ihre Kosten!



Falls Ihr PC die genannten Voraussetzungen nicht erfüllt, können Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein die vollständige Shareware-Version von Oxyd anfordern, die auch ohne EMS-Treiber und auf einfacheren Grafikkarten lauffähig ist! Für sonstige Probleme steht das „Oxyd-Seelsorge-Telefon“ unter der Nummer 06223 / 8740 jeden Donnerstag in der Zeit von 16 bis 19 Uhr zu Ihrer Verfügung.

Installation auf Festplatte

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



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

1. Erstellen Sie auf Ihrer Festplatte das neue Unterverzeichnis SPIELE4, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele4 ↵
```

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

Kopieren

```
copy a:1-oxyd.exe c:\spiele4 ↵
```

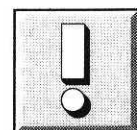
in das neue Verzeichnis. Falls Ihr 5,25-Zoll-Laufwerk die Kennung B aufweist, müssen Sie die Eingabe natürlich entsprechend abändern. Dies gilt auch für andere Festplattenkennungen.

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

```
cd\spiele4 ↵
```

```
1-oxyd ↵
```

Versuchen Sie jetzt bitte noch nicht, das Spiel zu starten, sondern lesen Sie unbedingt das folgende Kapitel „Speicherprobleme beheben“! Oxyd verlangt nämlich nicht nur einen freien Arbeitsspeicher von mindestens 423 KByte, sondern auch EMS-Erweiterungsspeicher, der mit Hilfe eines entsprechenden Treibers erzeugt werden muß.

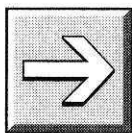


Speicherprobleme beheben



Keine Frage: Oxyd garantiert Ihnen jede Menge Spielvergnügen, stellt aber, wie bereits erwähnt, einige Anforderungen an Ihren PC, die ich Ihnen in den folgenden Abschnitten etwas ausführlicher erläutern möchte:

- PC* – Ihr PC sollte mit einem 386er (auch SX) oder 486er-Prozessor ausgestattet sein.
- MS-DOS* – Als Betriebsversion wird MS-DOS ab Version 5.0 benötigt.
- Grafikkarte* – Wie für die meisten Spiele dieser Sammlung ist eine VGA-Grafikkarte erforderlich. Oxyd ist zwar auch in EGA- und Hercules-Versionen erhältlich, die auf der beiliegenden Diskette aus Platzgründen jedoch nicht enthalten sind.
- Bildschirm* – Ein monochromer VGA-Monitor ist zwar ausreichend - so richtig Spaß macht Oxyd aber erst mit einem Farbbildschirm.
- Maus* – Ohne eine Maus geht bei Oxyd gar nichts. Diese sollte an der parallelen Schnittstelle COM1 angeschlossen sein.
- Arbeitsspeicher* – Kommen wir abschließend zum heikelsten Punkt, dem Arbeitsspeicher: Von den „normalen“ 640 KByte müssen mindestens 423 KByte frei sein, zusätzlich wird eine EMS-Speichererweiterung von 1024 KByte (ohne Sound) bzw. 1536 KByte (mit Sound) benötigt.



Wie Sie feststellen können, ob auf Ihrem PC entsprechende Speichergrößen eingerichtet sind und wie Sie diese ggf. erreichen können, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Geben Sie den Befehl „mem“  ein, damit MS-DOS den verfügbaren Arbeits- und Erweiterungsspeicher anzeigt.
2. Kontrollieren Sie zunächst die folgende Zeile:

Arbeitsspeicher

„xxx Byte max. Größe für ausführbares Programm“

Steht anstelle von „xxx“ ein Wert von mindestens 433 000, bestehen hiermit schon mal keine Probleme. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie in den Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT für Oxyd nicht benötigte Treiber wie z.B. „Ramdrv“, „Smartdrv“ oder „Fastopen“ löschen.

3. Kontrollieren Sie als nächstes diese Zeile:

EMS-Speicher

„xxx Byte EMS-Speicher frei“

Steht anstelle von „xxx“ ein Wert von mindestens 1 048 576, können Sie Oxyd ohne Soundausgabe spielen. Beträgt der Wert mindestens 1 572 864, stehen auch alle Soundeffekte zur Verfügung.

4. Falls bei Ihnen noch kein EMS-Speicher eingerichtet wurde, können Sie dies nachholen: Laden Sie hierzu die Systemdatei CONFIG.SYS, indem Sie die Befehlszeile

HIMEM.SYS

edit c:\config.sys 

eingeben. Dort suchen Sie zunächst nach dem Eintrag „DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS“ bzw. „DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS“. Ist eine solche Zeile nicht vorhanden, tragen Sie sie ein.

5. Direkt unter den eben genannten Eintrag schreiben Sie anschließend die folgende Zeile:

EMM386.EXE

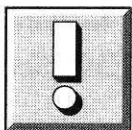
DEVIVE=C:\DOS\EMM386.EXE 1536

Dann speichern Sie die Änderungen mit  sowie  und verlassen den Editor mit  sowie .

6. Jetzt müssen Sie Ihren Rechner nur noch neu starten, indem Sie  eingeben bzw. die „Reset“-Taste drücken, und dem erfolgreichen Aufruf von Oxyd dürfte nichts mehr im Wege stehen. Die zusätzlichen Einträge in der Systemdatei

Neustart

CONFIG.SYS sollten Sie übrigens ruhig stehenlassen, da auch viele andere Programme eine EMS-Speicherweiterung benötigen bzw. hiermit schneller laufen.



Falls Ihr PC mit 4 oder sogar 8 MByte Arbeitsspeicher ausgestattet ist, präsentiert sich Ihnen Oxyd mit voller Soundunterstützung. Stehen dagegen nur 2 MByte zur Verfügung, bleiben abzüglich der 640 KByte Arbeitsspeicher nur rund 1400 KByte EMS-Speicher übrig. Sie erhalten dann zwar ebenfalls Soundunterstützung - es werden jedoch nicht alle Sounddateien geladen.

Voreinstellungen

Starten Sie Oxyd nun, indem Sie die beiden folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
cd\spiele4 
```

```
oxyd_vga 
```

Nach einigen Sekunden Ladezeit läuft ein Vorspann ab, den Sie sich anschauen oder mit  abbrechen können. Sie erreichen dann das in Abbildung 1.1 gezeigte Hauptmenü.

Abb. 1.1:
Das Hauptmenü
von Oxyd



Eigentlich können Sie das Spiel direkt starten, indem Sie die linke Maustaste drücken und dann im folgenden Kapitel „So spielen Sie Oxyd“ weiterlesen. Sollten Sie aber zu den glücklichen Anwendern gehören, die eine SoundBlaster-Karte in Ihren PC eingebaut haben, empfehle ich Ihnen, vorher unbedingt die entsprechende Voreinstellung für die Soundausgabe zu ändern:



1. Falls Sie bereits zu lange gewartet haben und das Menü nicht mehr angezeigt bekommen, drücken Sie zweimal .
2. Dann drücken Sie so oft die Funktionstaste , bis im Menü die Anzeige „F5:Soundblaster“ erscheint.
3. Und schon hören Sie alle Sounds in sehr viel besserer Qualität via Kopfhörer bzw. Lautsprecher. Da die Einstellung automatisch abgespeichert wird, braucht sie bei weiteren Programmaufrufen nicht mehr verändert zu werden.

Sollten Sie von Soundeffekten überhaupt nichts halten (beispielsweise, weil Ihr PC-Lautsprecher zu schlecht ist), können Sie die obenstehende Anleitung ebenfalls nachvollziehen. Drücken Sie in diesem Fall aber so oft , bis die Anzeige „F5:Ton ist aus“ lautet.

So spielen Sie Oxyd

Endlich kann's losgehen: Ein Klick mit der linken Maustaste bringt Sie zu dem in Abbildung 1.2 gezeigten Bildschirm, den Sie beim ersten Mal einfach mit der linken Maustaste wegdrücken.

Bei späteren Aufrufen können Sie hier direkt mit einem höheren Level beginnen, indem Sie die entsprechende achtstellige Geheimzahl eingeben! Eine solche Zahl teilt Ihnen Oxyd immer dann mit, wenn Sie einen Level erfolgreich überstanden haben.



Die Ausgangssituation der ersten Landschaft sehen Sie in Abbildung 1.3. Bevor Ihnen ShareBert im nächsten Kapitel einige Tips zum Überstehen der ersten drei Level gibt, sollten Sie sich aber zuerst einmal mit der Spielidee vertraut machen:

Erste Landschaft

Abb. 1.2:
Eingabe einer
„Geheimzahl“

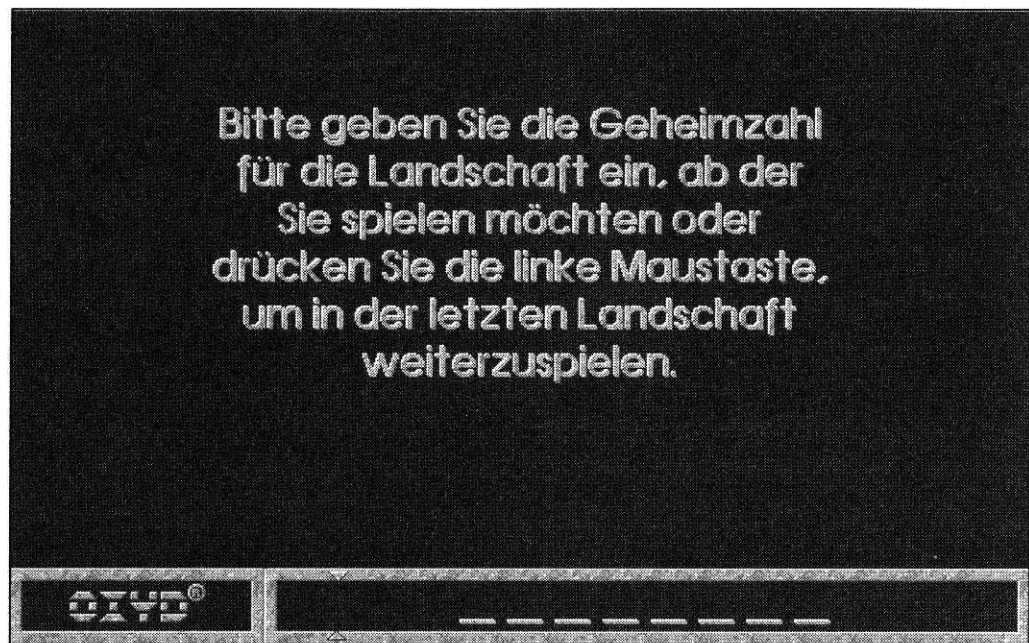
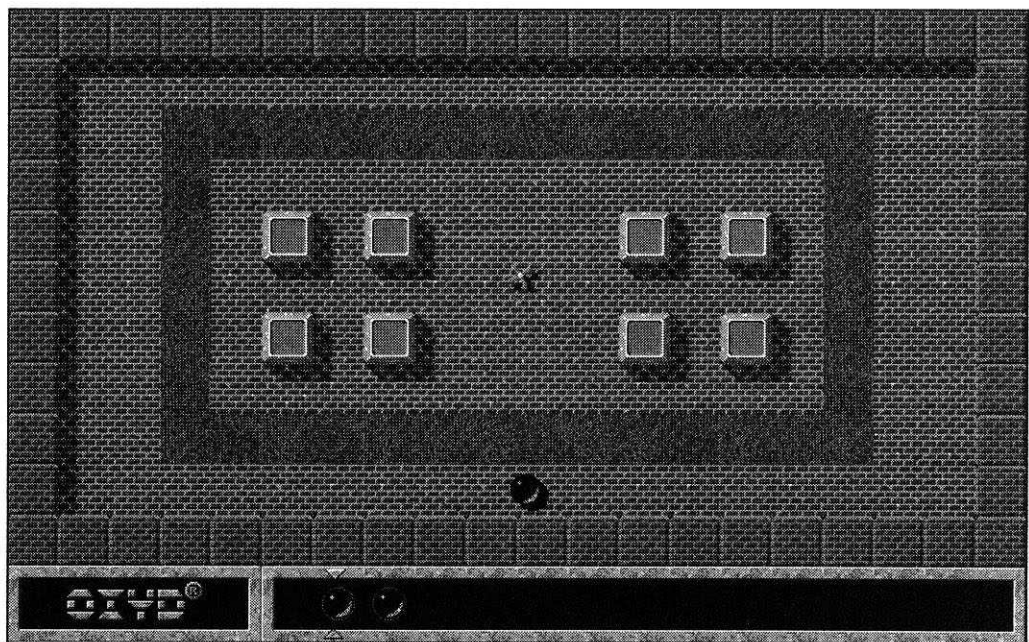


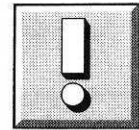
Abb. 1.3:
Ausgangssituation
in Landschaft 1



Spielidee Diese ist eigentlich relativ simpel, so daß Sie beim Spielen auch keine lange „Einarbeitungszeit“ benötigen:

In jedem Level stehen Ihnen eine schwarze Kugel sowie zwei Ersatzkugeln zur Verfügung, die Sie durch Bewegen der Maus steuern können. Ihre Aufgabe besteht darin, durch Antippen mit der Kugel alle in einer Landschaft versteckten Oxyd-Steine aufzudecken.

Nur wenn zwei Oxyd-Steine mit dem gleichen Muster bzw. der gleichen Farbe nacheinander aufgedeckt werden, bleiben Sie auch geöffnet!



„Ist Oxyd also nicht mehr als ein etwas besseres Memory-Spiel?“ Diese Frage habe ich mir zunächst auch gestellt. Doch keine Bange: Da jeder Level völlig neue Lösungsstrategien erfordert, wird es Ihnen kaum gelingen, eine Landschaft auf Anhieb zu „knacken“. Vom Bomben über ausgedehnte Sumpf- und Eisgebiete bis hin zu parabolisch gebogenen Bereichen ist in den Oxyd-Landschaften so ziemlich alles vertreten, was man sich an trickreichen Hindernisse vorstellen kann. Langeweile kommt dabei ganz bestimmt nicht auf!



Was Sie sonst noch wissen müssen? Zum einen, daß sich Oxyd mit wiederholtem **[Esc]** jederzeit abbrechen (Sie gelangen dann ins Hauptmenü zurück) oder mit **[F10]** auch ganz beenden läßt (Sie gelangen dann zum DOS-Prompt zurück).

Gegenstände

Zum anderen, wie Sie mit herumliegenden Gegenständen umzugehen haben:

- Aufgesammelt werden die Hilfsmittel, indem Sie die Kugel einfach über den betreffenden Gegenstand rollen.
- Aktiviert wird das am unteren Bildschirmrand links markierte Hilfsmittel mit der linken Maustaste.
- Sollten bereits mehrere Gegenstände aufgesammelt worden sein, können Sie die Anordnung durch ggf. mehrfaches Klicken mit der rechten Maustaste ändern.

Da Ihnen nur drei Kugeln zur Verfügung stehen, wird natürlich zwangsläufig irgendwann der Fall eintreten, daß Sie Ihre letzte Kugel verspielt haben und Oxyd zum Hauptmenü zurückkehrt. Einen erneuten Versuch starten Sie dann am besten mit **[F3]**, dann braucht die jeweilige Geheimnummer nicht eingegeben zu werden.

*Landschaft
wiederholen*

ShareBert hilft durch die ersten Level

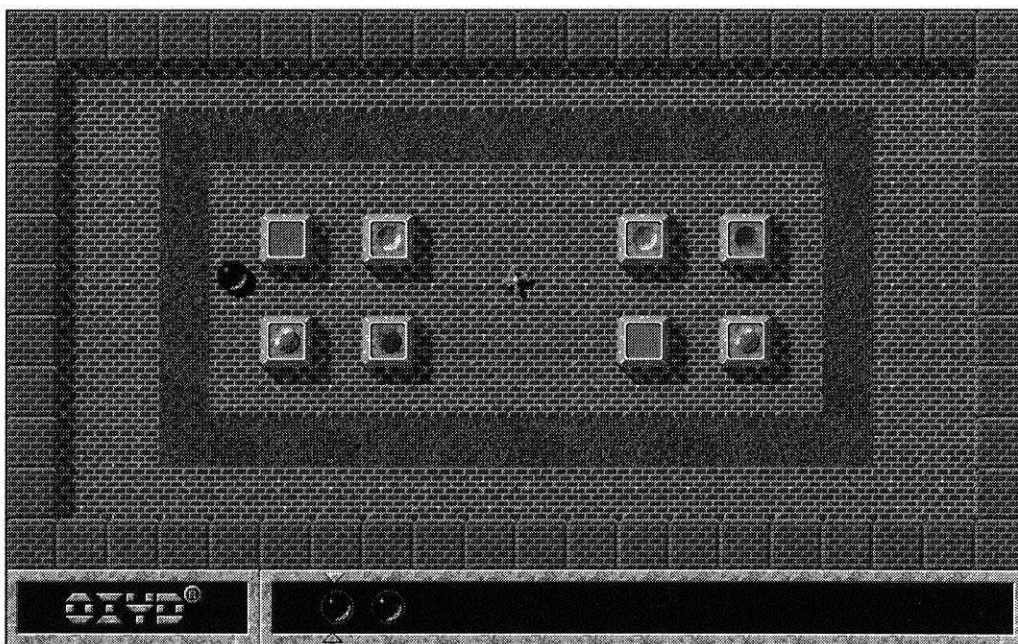


Keine Angst: Einen kompletten Lösungsweg zu Oxyd werde ich Ihnen nicht mit auf den Weg geben! Sollten Sie jedoch überhaupt nicht vorankommen, können Sie den folgenden Abschnitten einige Tips entnehmen, um zumindest die ersten vier Ebenen zu überstehen...

Landschaft 1: Zum Einspielen

Besonders schwierige Hindernisse hat die erste Landschaft noch nicht zu bieten - sie dient sozusagen dem „Einspielen“. In Abbildung 1.4 sehen Sie, wie ich schon fast alle Oxyd-Steine geöffnet habe.

Abb. 1.4:
Hier fehlt nur noch
ein Oxyd-Paar...



Zwei kleine Tips kann ich Ihnen aber dennoch verraten:

- Stern* – Der sich drehende Stern in der Bildschirmmitte ist kein Gegenstand, den Sie aufsammeln sollten. Nehmen Sie sich lieber vor ihm in Acht, denn er kann Ihre empfindliche Glaskugel zerstören!

- Das braun markierte Gebiet können Sie mit der Kugel zwar betreten - allzulange sollten Sie dort aber nicht verweilen, sonst versickert Ihre Kugel nach und nach im Sumpf!

Sumpf

Landschaft 2: Sprengkommando

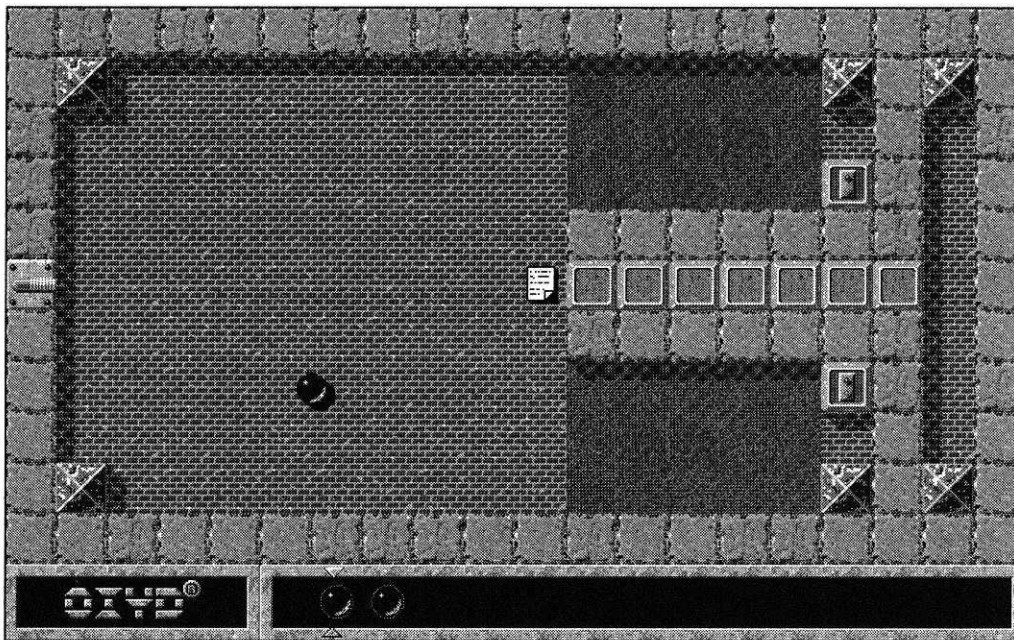


Abb. 1.5:
Ausgangssituation
in Landschaft 2

Haben Sie den ersten Level erfolgreich bestanden? Dann notieren Sie sich die nun angezeigte Geheimnummer, mit der Sie ab sofort jederzeit direkt mit der zweiten Landschaft beginnen können. Dann drücken Sie die linke Maustaste, um die in Abbildung 1.5 gezeigte Ausgangssituation zu erreichen.

Als erstes sollten Sie ausprobieren, wie sich Gegenstände aufsammeln und einsetzen lassen: Rollen Sie die Kugel über das Blatt Papier, damit es am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Sobald Sie die linke Maustaste drücken, wird ein Hinweis angezeigt, der Ihnen vielleicht weiterhilft.

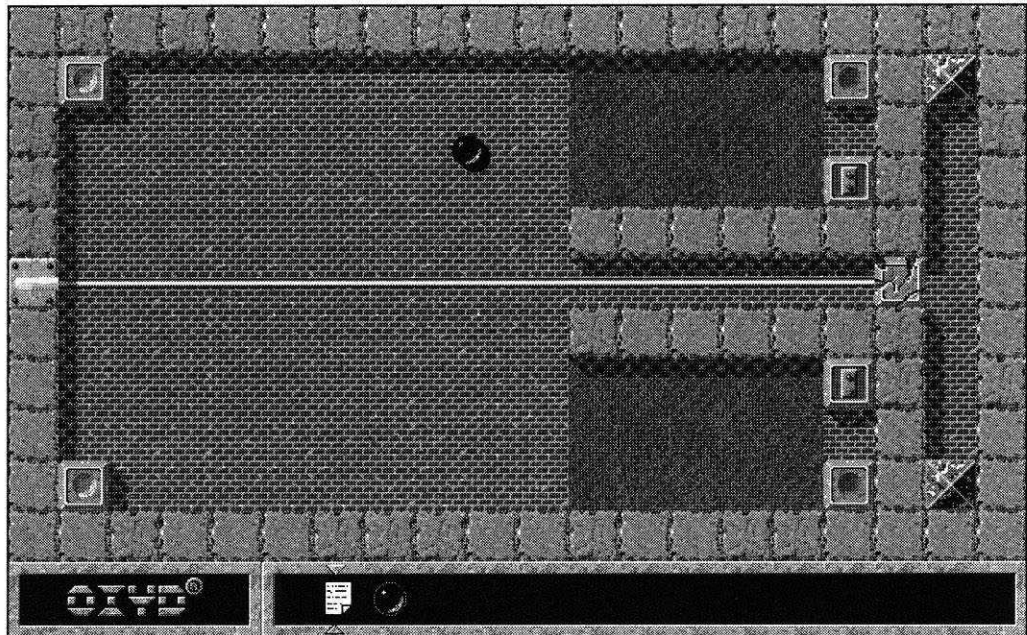
*Gegenstand
aufsammeln*

Falls Ihnen kein Licht aufgeht - ich habe auch noch einen Tip für Sie auf Lager:

Laserstrahl

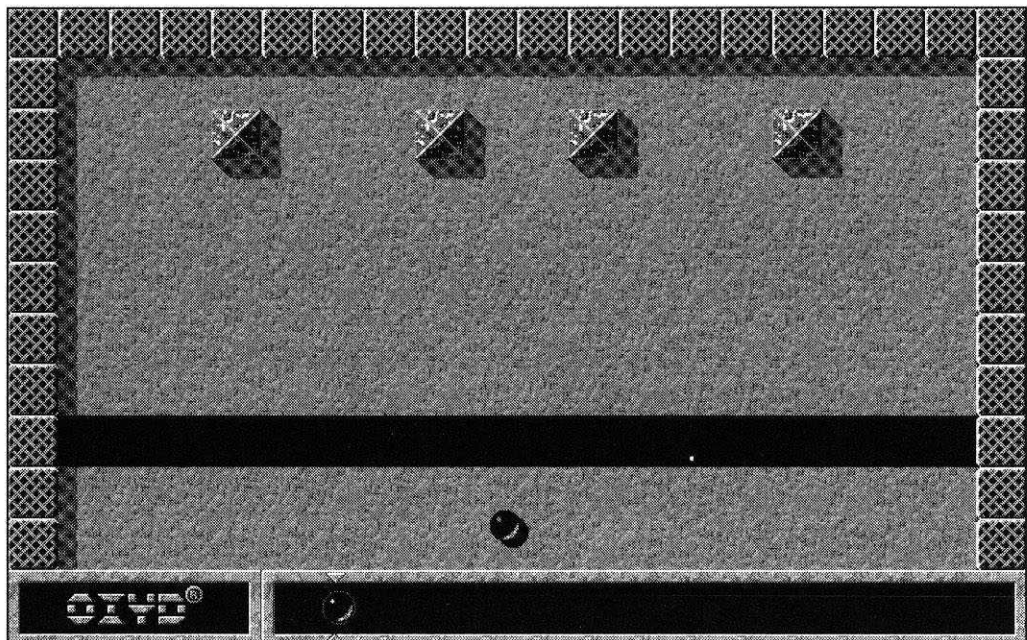
Wenn Sie die Kugel an eins der grünen Ampelsymbole anstoßen lassen, wird eine Laserkanone in Betrieb gesetzt, mit der die störenden Steine vernichtet werden (siehe Abbildung 1.6). Ein nochmaliges Anstoßen schaltet den Laser wieder aus, so daß Sie sich wieder ungehindert auf dem Spielfeld bewegen können.

Abb. 1.6:
Der Laserstrahl
schießt den Weg
frei



Landschaft 3: Auf Umwegen...

Abb. 1.7:
Ausgangssituation
in Landschaft 3



Auch wenn es die in Abbildung 1.7 gezeigte Ausgangssituation nicht vermuten läßt: Die dritte Landschaft ist schon etwas kniffliger, denn jeder Versuch, den schwarzen Graben mit der Kugel zu überqueren, wird zwangsläufig scheitern.

So bleibt Ihnen nur die Möglichkeit, die Oxyd-Steine auf indirektem Wege aufzudecken, indem Sie sie von einem Laserstrahl treffen lassen.

Laserstrahl

Nun will ich Ihnen nicht den ganzen Spaß verderben, sondern lediglich auf die Abbildung 1.8 verweisen. Wo Sie die hier gezeigte Laserkanone und den verschiebbaren Umleiter finden? Bewegen Sie die Maus einfach nach unten!

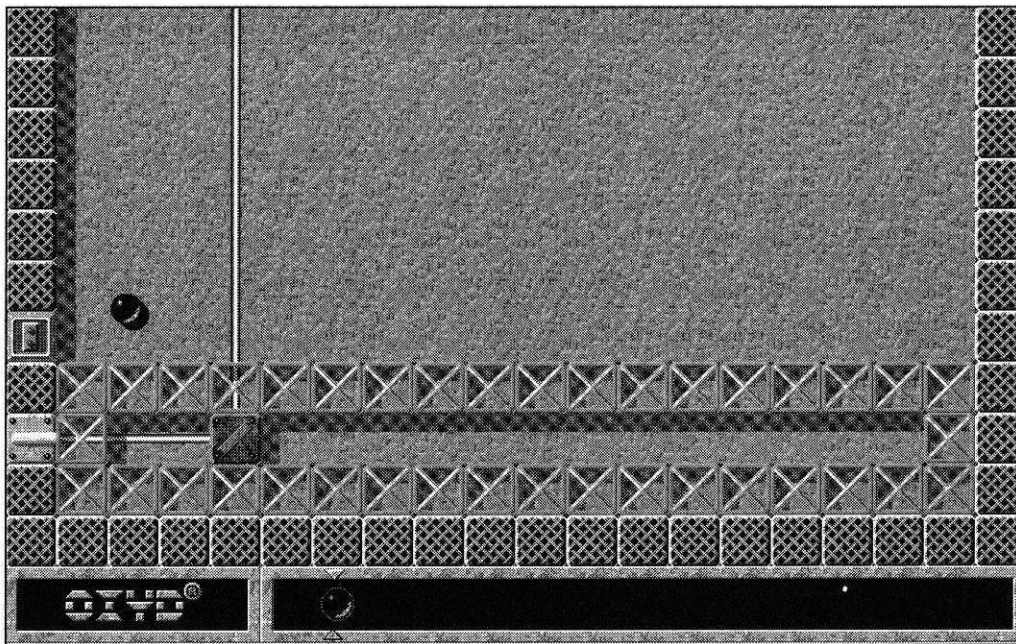
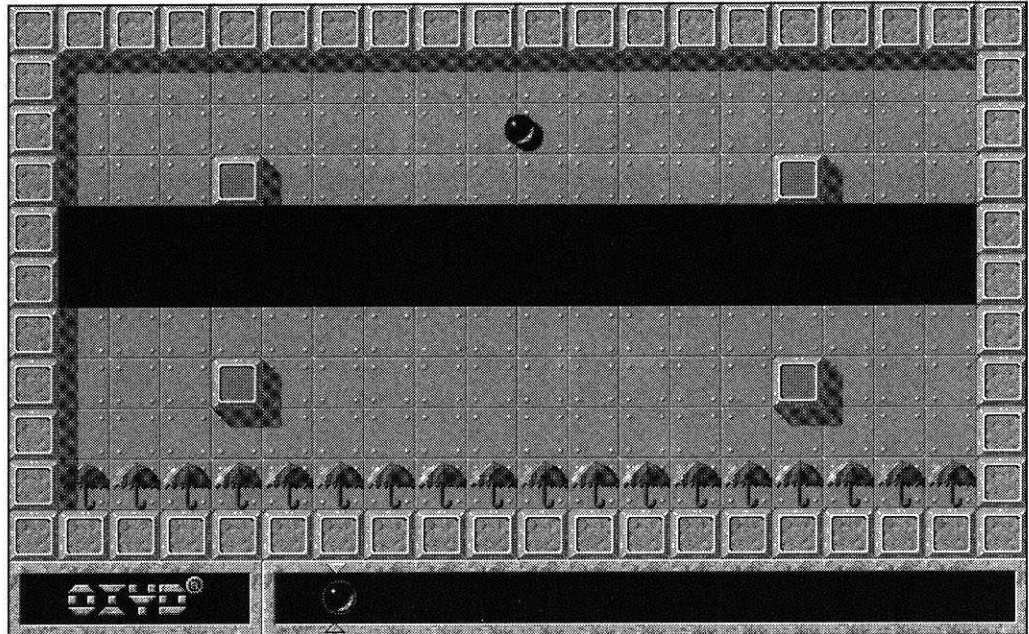


Abb. 1.8:
So geht's: Der
Laserstrahl wird
umgeleitet

Landschaft 4: Verkehrte Welt

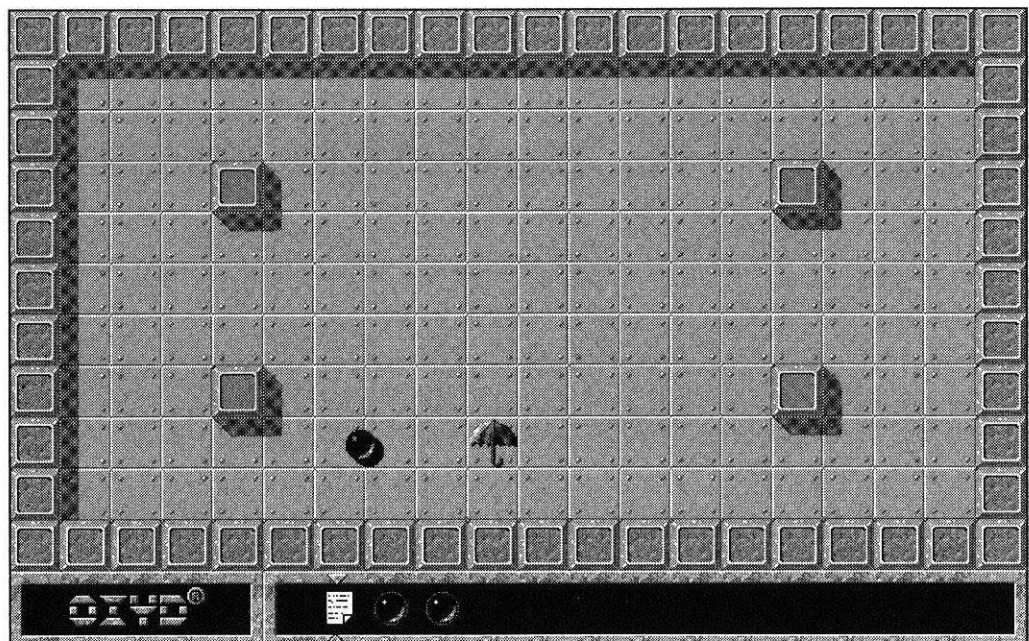
Abb. 1.9:
Ausgangssituation
in Landschaft 4



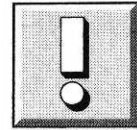
Auch im vierten Level erwartet Sie wieder ein schwarzer Graben (siehe Abbildung 1.9), so daß Sie die Maus zunächst nur nach oben bewegen sollten.

Schirm Dort finden Sie, wie in Abbildung 1.10 gezeigt, neben weiteren Oxyd-Steinen einen Schirm, den es einzusammeln gilt.

Abb. 1.10:
Dieser Schirm
bringt Sie sicher
über den Graben!



Wenn die Maus plötzlich nicht mehr richtig auf Ihre Bewegungen reagiert, ist sie nicht etwa defekt: Oxyd hat im oberen Bildschirm von Landschaft 4 lediglich die Richtungen vertauscht, so daß Sie die Maus z.B. nach unten ziehen müssen, wenn die Kugel nach oben bewegt werden soll!



Mit dem Schirm bewaffnet, dürfen Sie sich für einige Sekunden ungehindert über den schwarzen Graben bewegen. Achten Sie aber darauf, daß Sie ggf. zuerst die Anordnung Ihrer Gegenstände mit der rechten Maustaste so ändern müssen, daß der Schirm am linken Rand erscheint, bevor Sie ihn mit der linken Maustaste in Aktion setzen!

Graben

Auf der anderen Seite sehen Sie weitere Schirmsymbole, von denen Sie so viele wie möglich aufsammeln sollten. Schließlich werden Sie den Graben noch einige Male überqueren müssen, bis alle Oxyd-Steine aufgedeckt sind.

*Weitere
Schirme*

Wie geht's weiter?

Mehr wird zwar nicht verraten - Sie möchten aber sicher noch wissen, wie's weitergeht und wie viele Level insgesamt auf Sie warten...

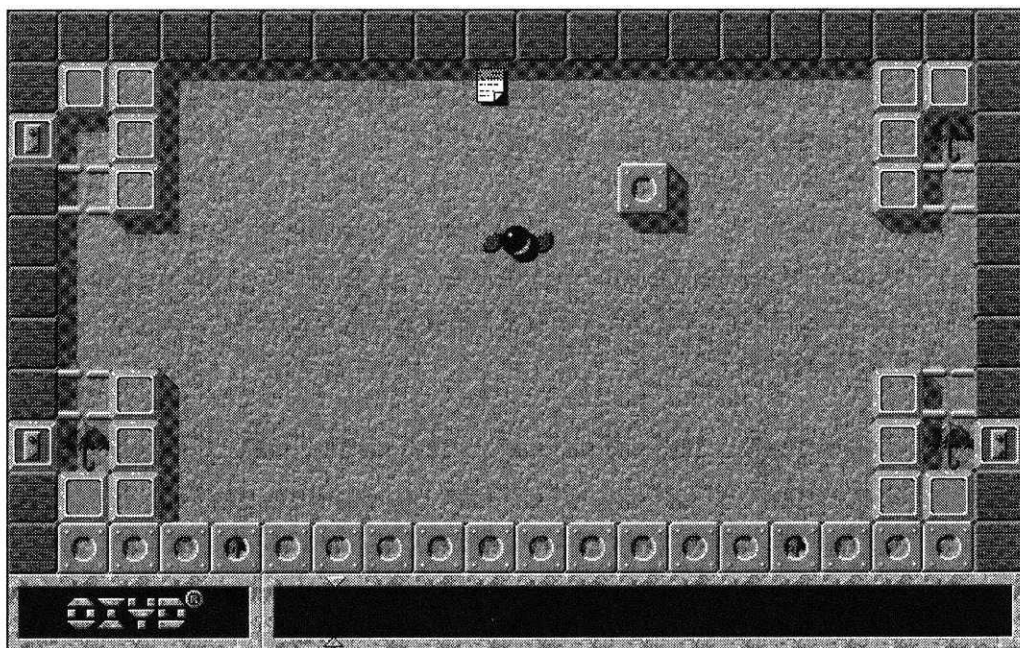


Abb. 1.11:
Ausgangssituation
in Landschaft 5

Landschaft 5 „Die Randsteine und die blinkenden Punkte sind wichtig“. Diese Meldung erwartet Sie, wenn Sie innerhalb des fünften Levels das in Abbildung 1.11 gezeigte Blatt Papier aufsammeln und einsetzen.

Die Shareware-Version von Oxyd beinhaltet insgesamt zehn spielbare Level, wobei durch den ständig zunehmenden Schwierigkeitsgrad gewährleistet ist, daß Sie nicht bereits in einer halben Stunde nach mehr Landschaften schreien werden.

Registrierung Sobald dies jedoch der Fall ist, sollten Sie sich mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein registrieren lassen. Sie erhalten dann zwar keine neue Diskette, aber ein Buch mit 176 Seiten. Dieses beinhaltet nicht nur hilfreiche Tips für schwierige Level, sondern nennt Ihnen die Zaubersprüche, die ab der elften Landschaft erforderlich sind, um alle Oxyd-Steine aufzudecken. Wieviele Landschaften genau existieren, verraten die Programm-
autoren nicht. Originaltext:

„Die ersten zehn Landschaften zu retten, das bewältigen die meisten Leute. Aber ab dann wird's schwierig! Unverhofft tauchen dann nämlich diese miesen Magic-Steine auf. Das sind ganz böswillige Steine, die sich nur entfernen lassen, wenn man ihnen einen ebenso böswilligen Zauberspruch entgegenspricht!

Wir haben uns für Sie schon einmal umgehört und tatsächlich ein Buch gefunden, in dem sämtliche möglichen Zaubersprüche enthalten sind. Es stammt wohl von jemandem, der bis zur letzten Landschaft durchkam, denn außer den Zaubersprüchen sind dort noch viele Tips zum Spiel enthalten.

Es scheint so, als ob man dieses Buch unbedingt benötigt, wenn man noch all die unzähligen Abenteuer und Überraschungen des Spiels erleben möchte. Dem Buch nach sollen an die 200 (!!) Landschaften existieren!“.



Eigentlich eine gute Idee, die von den Autoren als „Dongleware“ bezeichnet wird: Sie besitzen mit der Shareware praktisch schon die vollwertige Programmversion, benötigen also weder eine neue Diskette noch werden Sie mit lästigen Aufforderungen zum Bezug der Vollversion genervt. Und doch bin ich ziemlich sicher, daß vie-

le Anwender das Oxyd-Buch bestellen werden und so auch die Programmierer auf ihre Kosten kommen!

Einen kleinen Ausblick auf die noch zu erwartenden Landschaften bekommen Sie übrigens, wenn Sie das Hauptmenü aufrufen und einige Sekunden lang keine Taste drücken. Unter dem Stichwort „Landschaftsimpressionen“ werden dann nacheinander einige Szenen aus weiteren Leveln eingeblendet. Ein Beispiel hierfür sehen Sie in der folgenden Abbildung 1.12:

Landschaftsimpressionen

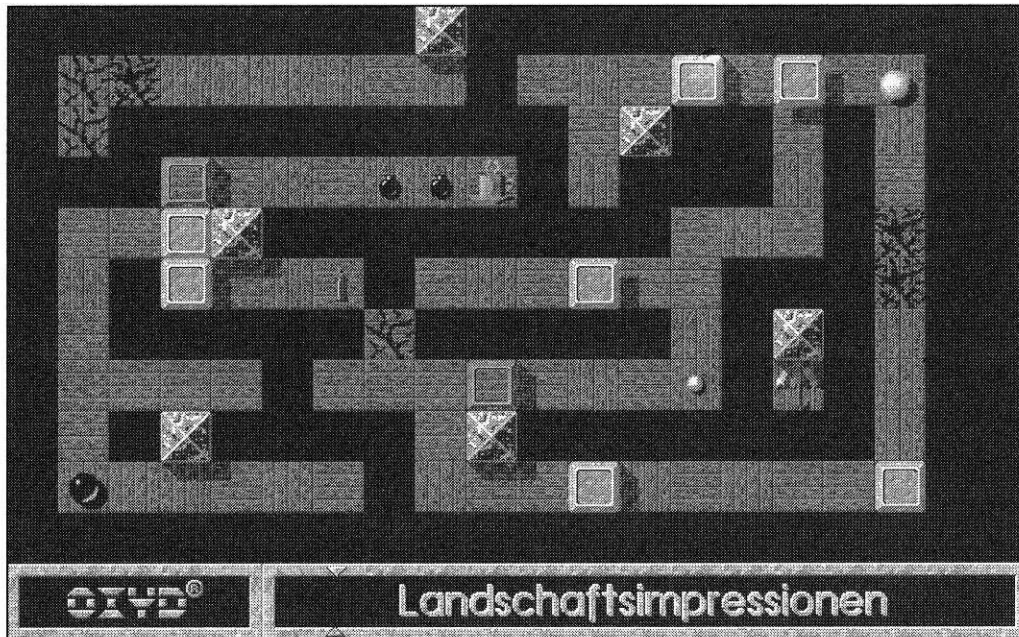
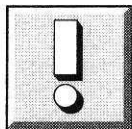


Abb. 1.12:
Beispiel für eine
„Landschaftsimpression“

Auf einen Blick: Tastaturbefehle

[F1]	Spiel starten (Alternative: linke Maustaste)
[F2]	Link-Spiel starten (Alternative: rechte Maustaste)
[F3]	Aktuelle Landschaft wiederholen
[F4]	Spiel auf Zeit aktivieren/ausschalten
[F5]	Soundausgabe umschalten
[F8]	Spielanleitung anzeigen
[F9]	Registrierungsinformationen anzeigen
[Esc]	Aktuellen Level abbrechen
[F10]	Spiel beenden
[Alt][E]	Englische Sprache aktivieren
[Alt][F]	Französische Sprache aktivieren
[Alt][D]	Deutsche Sprache aktivieren



Für das „Link-Spiel“ benötigen Sie zwei Computer, die über die serielle Schnittstelle miteinander verbunden sind! Nähere Informationen können Sie der über [F8] abrufbaren Spielanleitung entnehmen.

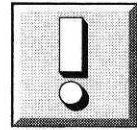
II. HeartLight

Johnny, der Held dieses Spiels, ist in die Prinzessin Pricela verliebt, die er gerne heiraten möchte. Doch wie das Leben so spielt, ist er nicht der einzige Anwärter, der um die Hand der Prinzessin bat. Diese hat sich als Entscheidungshilfe folgendes überlegt: Pricela will denjenigen zum Mann nehmen, der Ihr als erster alle Herzen des Heartlight-Landes bringt.

So beginnt die Hintergrundstory von HeartLight, dem zweiten Highlight von ShareBert's DOS-Spielebox 4. Zwar müssen Sie sich mit einer etwas geringeren Grafikauflösung begnügen - doch ansonsten steht das Spiel dem bereits beschriebenen Oxyd in keiner Weise nach: 256 Farben, SoundBlaster-Unterstützung, komplexe Landschaften...

Installation auf Festplatte

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



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

1. Erstellen Sie auf Ihrer Festplatte, falls noch nicht geschehen, das neue Unterverzeichnis SPIELE4, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele4 ↵
```

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

Kopieren

```
copy a:2-heart.exe c:\spiele4 ↵
```

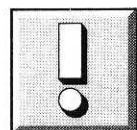
in das neue Verzeichnis. Falls Ihr 5,25-Zoll-Laufwerk die Kennung B aufweist, müssen Sie die Eingabe natürlich entsprechend abändern. Dies gilt auch für andere Festplattenkennungen.

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

```
cd\spiele4 ↵
```

```
2-heart ↵
```

Versuchen Sie jetzt bitte noch nicht, das Spiel zu starten, sondern lesen Sie unbedingt das folgende Kapitel „Voreinstellungen“! HeartLight möchte nämlich zunächst von Ihnen wissen, mit welcher Grafikkarte Ihr PC arbeitet und welche Art der Soundausgabe Sie bevorzugen.



Voreinstellungen

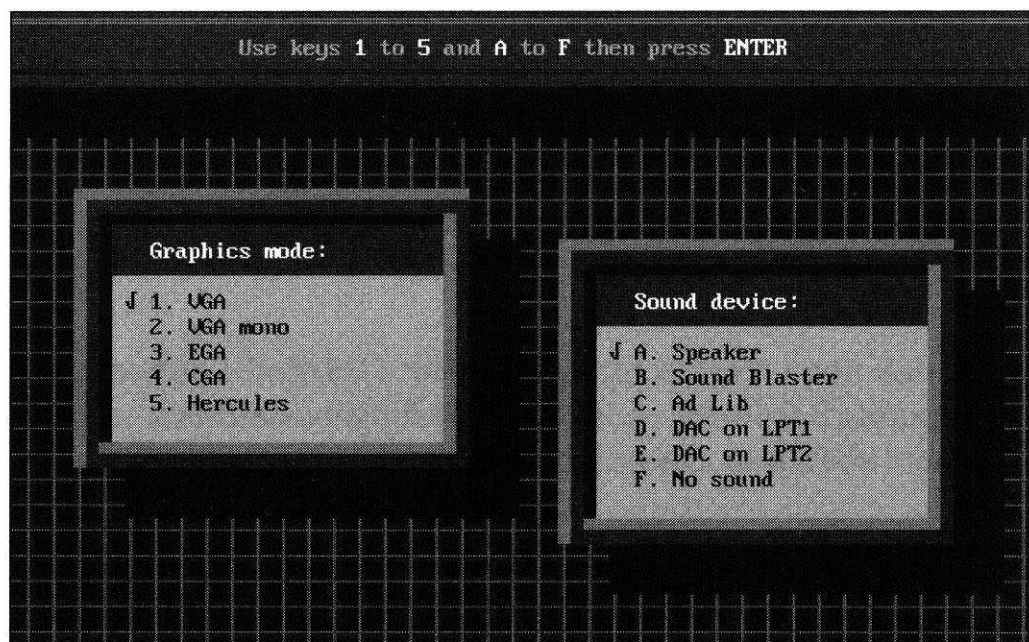
Um die Grafikkarte und die Art der Soundausgabe festzulegen, steht bei HeartLight ein spezielles Installationsprogramm zur Verfügung, das Sie durch Eingabe der untenstehenden Befehlszeilen aufrufen können:

```
cd\spiele4 ↵
```

```
install ↵
```

Sie erreichen daraufhin die in Abbildung 2.1 gezeigte Bildschirm-darstellung.

Abb. 2.1:
Grafikkarte und
Soundausgabe
festlegen



Grafikkarte

Sofern Sie mit VGA-Grafikkarte und Farbbildschirm ausgestattet sind, brauchen Sie die Vorgabe im linken Kasten nicht zu verändern. Ansonsten stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Geben Sie **[2]** ein, wenn Sie zwar eine VGA-Grafikkarte, aber lediglich einen monochromen Bildschirm besitzen.
- Geben Sie **[3]**, **[4]** bzw. **[5]** ein, wenn Ihr PC lediglich mit einer EGA-, CGA- bzw. Hercules-Grafikkarte ausgestattet ist.

Sofern Sie keine Soundkarte besitzen und die Soundausgabe daher über den internen PC-Lautsprecher erfolgen soll, brauchen Sie die Vorgabe im rechten Kasten nicht zu verändern. Ansonsten stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Geben Sie **[B]** ein, wenn eine eingebaute SoundBlaster-Karte unterstützt werden soll.
- Geben Sie **[C]** ein, wenn eine ältere, AdLib-kompatible Soundkarte vorhanden ist.
- Geben Sie **[F]** ein, falls keine Soundausgabe gewünscht wird bzw. aus Speicherplatzgründen nicht möglich ist.

Anschließend brauchen Sie die Einstellungen nur noch mit **[↵]** zu bestätigen, und der Spaß kann losgehen!

So spielen Sie HeartLight

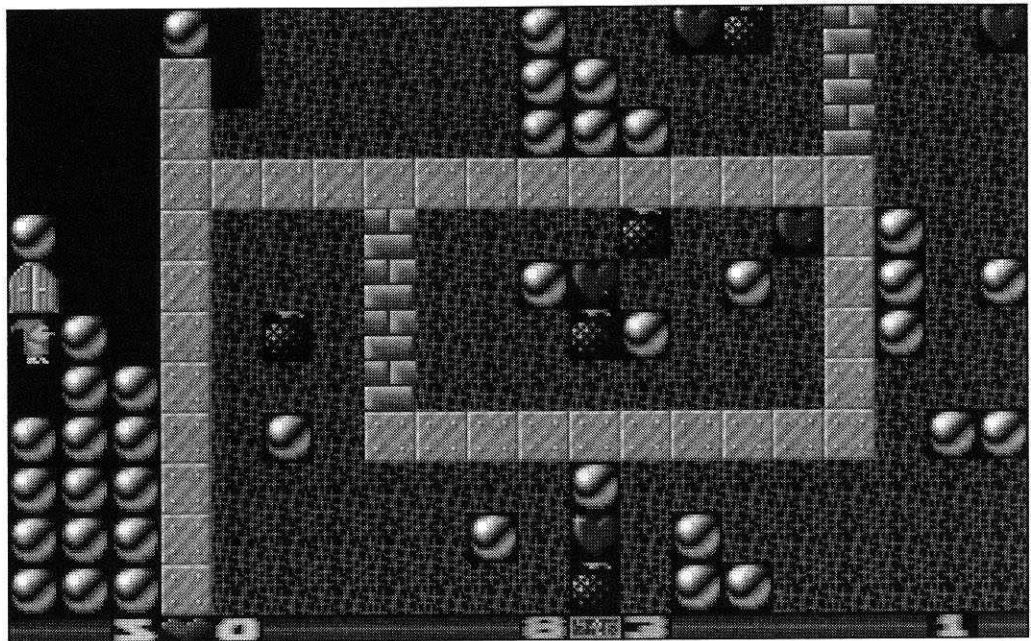
Starten Sie HeartLight nun, indem Sie die beiden folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
cd\spiele4 [↵]
```

```
hl [↵]
```

Nach einigen Sekunden Ladezeit erscheint zunächst ein Bildschirm mit dem Text „Chaos“, dann läuft ein Vorspann ab, den Sie mit **[⏏]** jederzeit abbrechen können, um die in Abbildung 2.2 gezeigte Ausgangssituation des ersten Levels zu erreichen.

Abb. 2.2:
Ausgangssituation
in Level 1



Sehen Sie den kleinen Zwerg am linken Bildschirmrand? Das ist Johnny, der bereits erwähnte Held des Spiels, den Sie wahlweise mit den Pfeiltasten im numerischen Ziffernblock oder mit einem Joystick steuern können.

Johnny befindet sich in einer Labyrinth-Landschaft mit Gegenständen, die dem kleinen Kobold häufig sehr groß erscheinen. Glücklicherweise ist Johnny nicht nur unsterblich, sondern verfügt zudem über eine magische Kraft, die es ihm ermöglicht, auch größere Gegenstände zu bewegen und Hindernisse zu überwinden.

Ziel Ziel des Spiels ist es, alle im Labyrinth versteckten Herzen einzusammeln und danach zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Doch das hört sich einfacher an als es ist, denn es lauern einige Gefahren auf Johnny:

Kugeln – Da sind zunächst einmal die Kugeln, die Johnny nur einzeln und nur innerhalb der schwarzen Flächen verschieben kann. Schaufelt er aber zuviel Gras frei, können die Kugeln herunterfallen und dem Helden entweder eines seiner zum Glück unzähligen Leben kosten oder ihm zumindest den Weg versperren.

- Auch die Bomben kann Johnny innerhalb der schwarzen Flächen verschieben. Doch Vorsicht: Fällt eine Bombe auf eine Kugel oder auf einen Mauerstein bzw. auf den Boden des Spielfelds, explodiert sie. Dies ist zwar sinnvoll, wenn beispielsweise Hindernisse weggesprengt werden müssen - Sie sollten Johnny vor einer Explosion aber rechtzeitig in Sicherheit bringen!
- Und schließlich gilt es, immer den Rückweg im Auge zu behalten, da ein Level erst dann als abgeschlossen gilt, wenn Johnny wieder den Ausgangspunkt erreicht hat. Passen Sie also auf, daß Sie sich nicht hinter Kugelbergen begraben lassen!

*Bomben**Rückweg*

Sollten Sie sich doch einmal in eine ausweglose Situation gebracht haben, bleibt nur der Weg der Selbstzerstörung: Drücken Sie **[Esc]** - und Sie können den aktuellen Level von vorn beginnen. Da unzählige Leben zur Verfügung stehen, brauchen Sie mit dieser Möglichkeit nicht gerade sparsam umzugehen.

*Selbst-
zerstörung*

Und wenn Sie HeartLight beenden möchten? Ein wiederholtes Drücken der **[Esc]**-Taste führt nicht zum gewünschten Erfolg, wohl aber die dreimalige Betätigung der Funktionstaste **[F10]**.

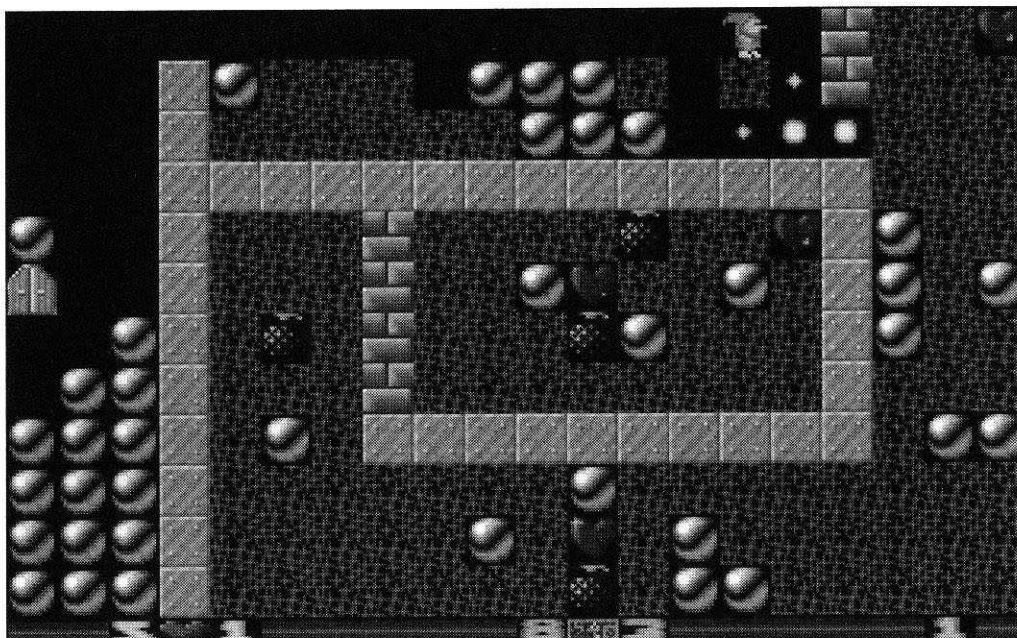
Beenden

ShareBert hilft durch den ersten Level

Sind Sie ehrgeizig? Dann lesen Sie auf keinen Fall die nun folgenden Abschnitte! Bevor Sie jedoch völlig verzweifeln, weil sich noch nicht einmal der erste Level lösen läßt, sollten Sie meine nachfolgenden Tips beherzigen, die sich lediglich auf den ersten von insgesamt acht Leveln beziehen, so daß Sie immer noch genügend Möglichkeiten haben, Ihre Geschicklichkeit auf die Probe zu stellen.



Abb. 2.3:
An dieser Stelle
muß die erste
Bombe explodieren



Erste Bombe

Das erste ernsthafte Problem ist die den Weg versperrende Mauer in der oberen rechten Ecke der Landschaft. Natürlich muß die Mauer durch die links danebenliegende Bombe zerstört werden - aber wie? Vielleicht hilft Ihnen ein Blick auf die Abbildung 2.3 weiter...

Um den Weg von der oberen zur unteren rechten Ecke zu meistern, hilft Ihnen dagegen nur eins: Schnelligkeit. Ansonsten wird Johnny blitzschnell von den herunterprasselnden Kugeln erschlagen!



Die zweite Bombe im unteren Teil des Spielfelds dürften Sie dann auch ohne meine Hilfe zur Explosion bringen. Achten Sie aber wieder darauf, die Spielfigur rechtzeitig in eine sichere Entfernung zu steuern!

Dritte Bombe

Vertrackter wird die Situation bei der dritten Bombe am linken Rand der Landschaft. Ich will nur soviel verraten, daß Sie zunächst die Kugel an die Mauer heranschieben und dann die Bombe auf die Kugel fallenlassen müssen. Die Ausgangsposition für diesen zweiten Schritt sehen Sie in Abbildung 2.4.

Sie erreichen nun mühelos den inneren Teil des Spielfelds. Sammeln Sie hier zunächst das weiter rechts liegende Herz ein, bevor

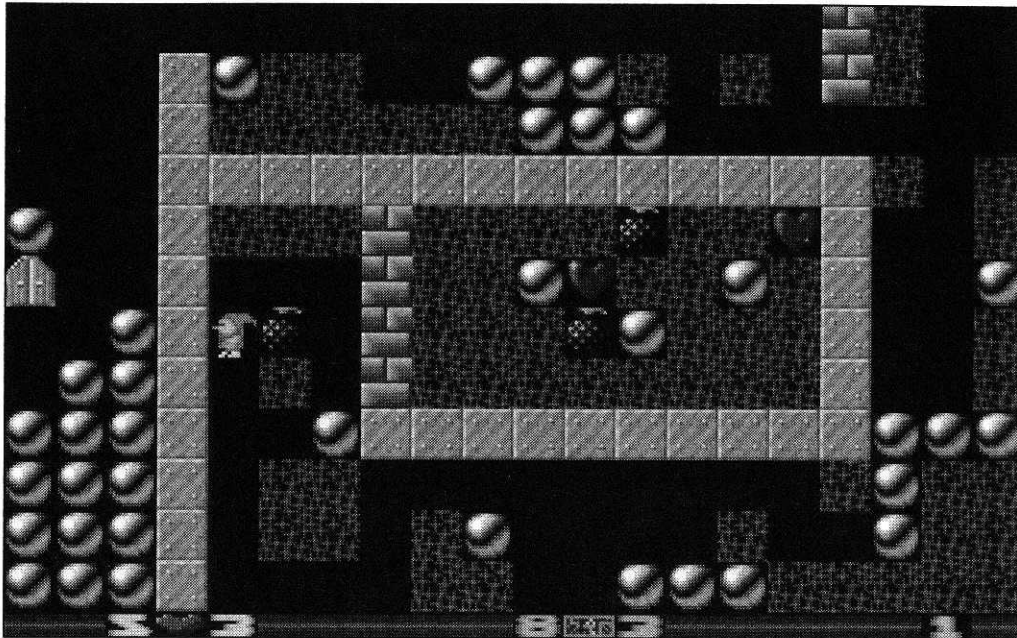


Abb. 2.4:
Die dritte Bombe
muß auf die Kugel
fallen...

Sie so schnell wie möglich unter der vierten Bombe hindurchrennen.

Sobald Sie das letzte Herz eingesammelt haben (die fünfte Bombe kann bleiben wo sie ist), ändert der Ausgangspunkt des Levels sein Aussehen (siehe Abbildung 2.5). Im ersten Level stellt Sie der Rückweg nur in der unteren rechten Spielfeldecke vor ein kleines Problem, da hier einige Kugeln den Weg versperren.

Rückweg

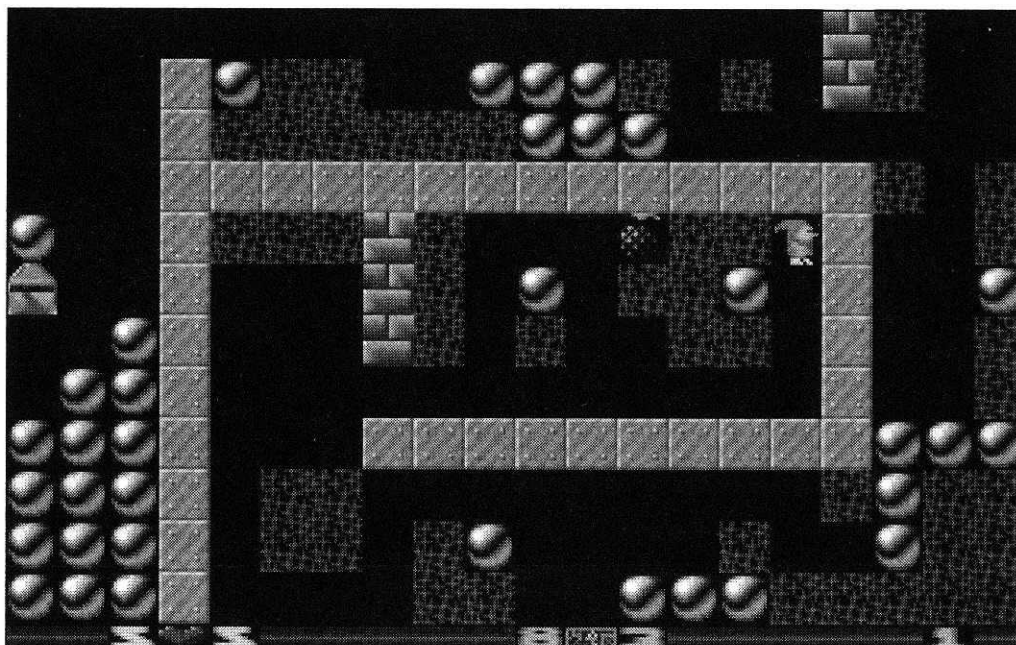
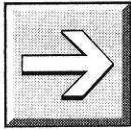


Abb. 2.5:
Johnny hat alle
Herzen eingesam-
melt

Was noch auf Sie zukommt...



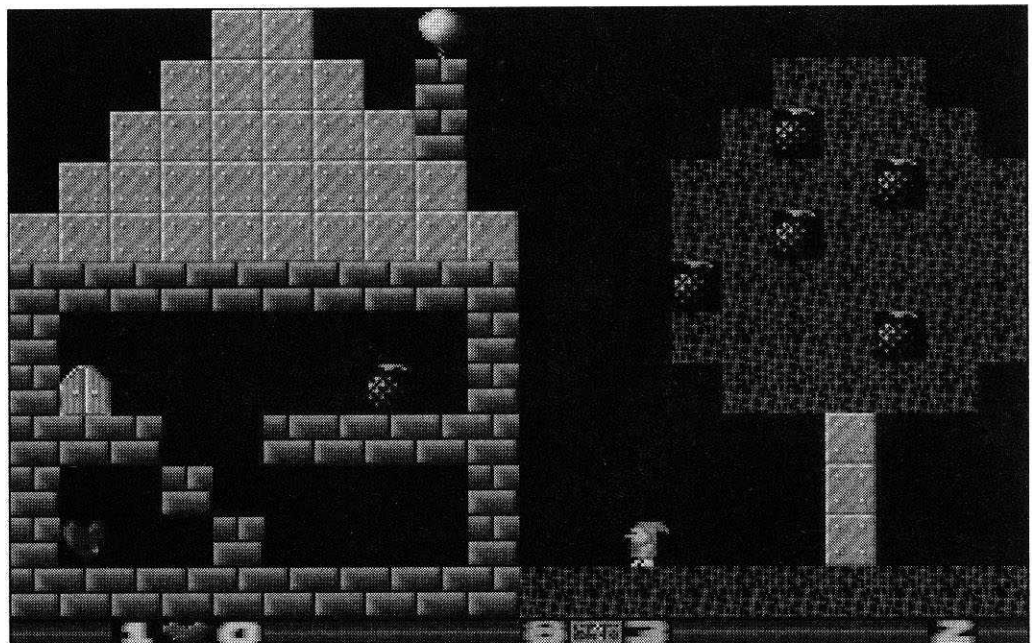
Geschafft? Dann möchten Sie nun bestimmt wissen, was Sie in den sieben weiteren Leveln von HeartLight erwartet. Werfen Sie einfach einen Blick auf die folgenden Abbildungen 2.6 bis 2.12!



Es gibt übrigens einen Trick, mit dem Sie jeden beliebigen Level ansteuern können, auch wenn Sie die vorherigen Labyrinth nicht erfolgreich überstanden haben. Oder was meinen Sie, wie die folgenden Abbildungen zustande kamen? Aber Sie müssen schon selbst drauf kommen...

Zweite Landschaft

Abb. 2.6:
Ausgangssituation
in Level 2



Dritte Landschaft

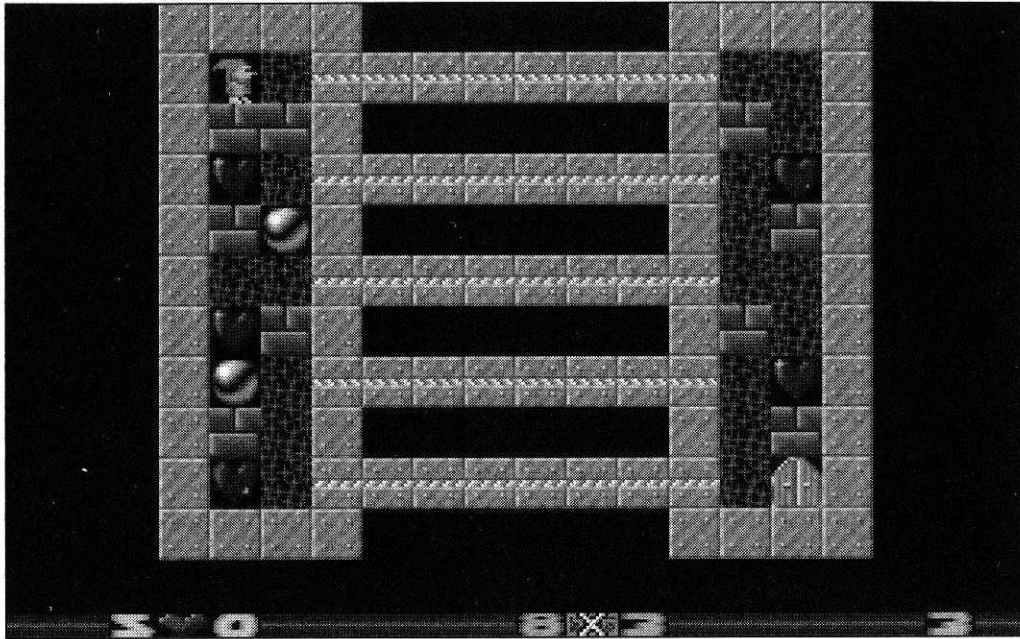


Abb. 2.7:
Ausgangssituation
in Level 3

Vierte Landschaft

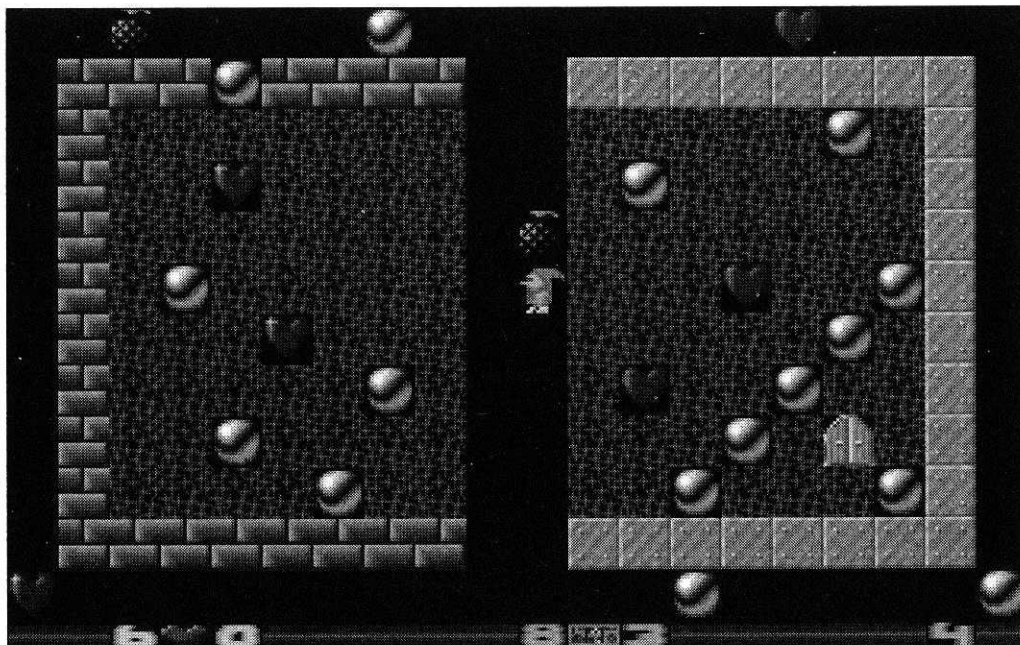


Abb. 2.8:
Ausgangssituation
in Level 4

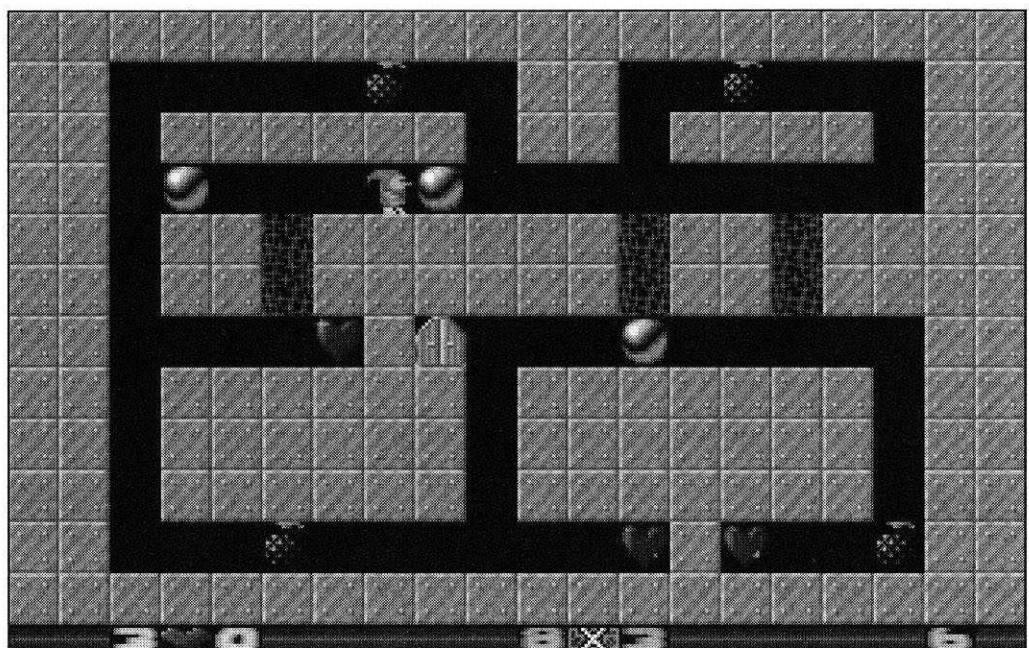
Fünfte Landschaft

Abb. 2.9:
Ausgangssituation
in Level 5



Sechste Landschaft

Abb. 2.10:
Ausgangssituation
in Level 6



Siebte Landschaft

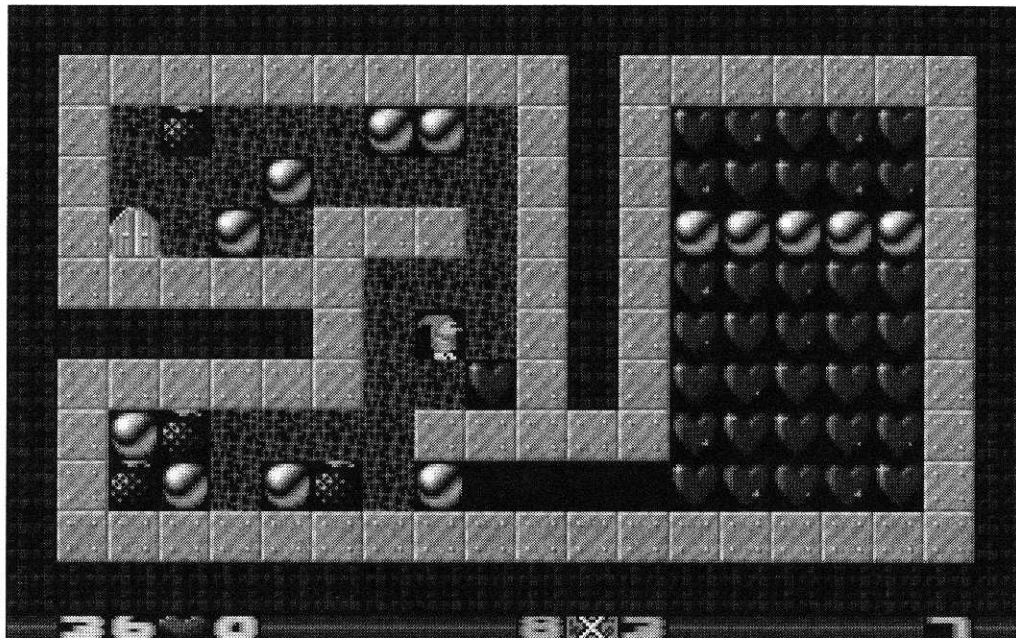


Abb. 2.11:
Ausgangssituation
in Level 7

Achte Landschaft

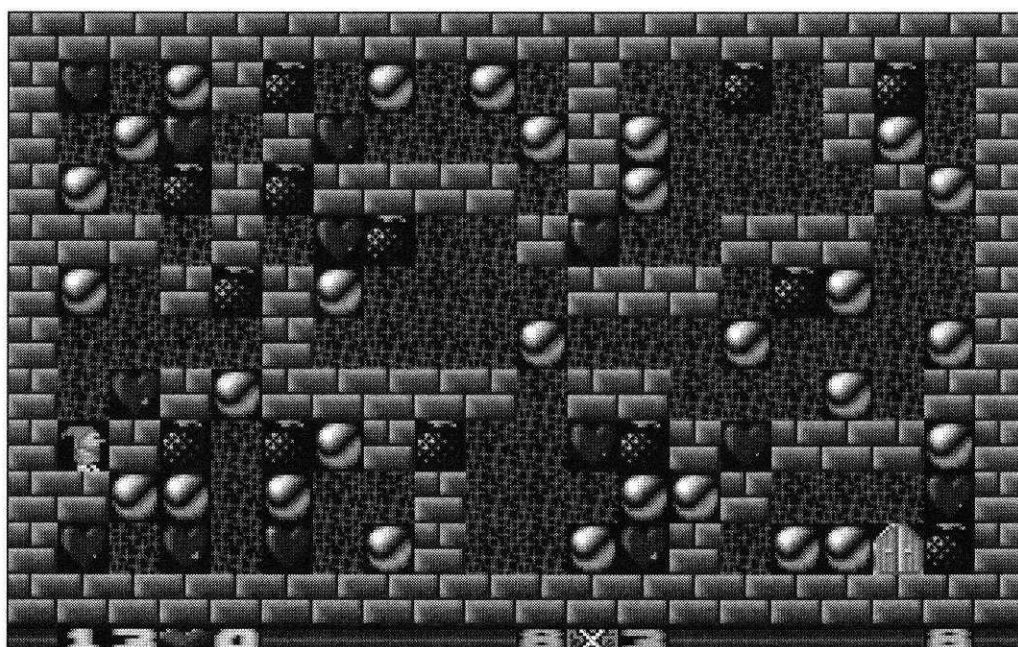


Abb. 2.12:
Ausgangssituation
in Level 8

Registrierung

Noch viel mehr Abenteuer erwarten Sie übrigens, wenn Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein die Vollversion von HeartLight ordern: 64 Level, bessere Grafik, mehr Sounds, Leveleditor zum Erzeugen eigener Labyrinth und vieles mehr!

Auf einen Blick: Tastaturbefehle

	Vorspann abbrechen
	Selbstzerstörung
	Umschalten der Bildschirmdarstellung
	Pause einlegen
	Spiel fortsetzen
	Soundausgabe aus- bzw. einschalten
	Joystick ausschalten
	Joystick einschalten
	Spiel beenden

III. Crazy Cross

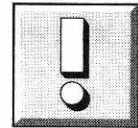
Wer erinnert sich nicht an den legendären, dreidimensionalen „Zauberwürfel“ des Ungarn Rubik zurück, der vor fast 15 Jahren Millionen ganz normaler Menschen in fanatische Würfelspieler verzauberte? Das Erfolgsrezept von Rubik bestand in der Kombination eines einfachen Aufbaues und einfachen Regeln mit einem hohen Schwierigkeitsgrad.

Genau dies versucht auch das dritte Spiel auf der beiliegenden Diskette, wobei eine ähnliche Faszination mit nur zwei Dimensionen erreicht wird.

Die Ausgangslage: 20 Farbsteine sind innerhalb eines kreuzförmigen Spielfeldes so angeordnet, daß jeweils vier Steine ein Farbquadrat bilden. Sie haben nichts anderes zu tun, als diese zu Beginn des Spiels zerstörte Anordnung wiederherzustellen.

Installation auf Festplatte

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



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

1. Erstellen Sie auf Ihrer Festplatte, falls noch nicht geschehen, das neue Unterverzeichnis SPIELE4, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele4 ↵
```

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

Kopieren

```
copy a:3-cross.exe c:\spiele4 ↵
```

in das neue Verzeichnis. Falls Ihr 5,25-Zoll-Laufwerk die Kennung B aufweist, müssen Sie die Eingabe natürlich entsprechend abändern. Dies gilt auch für andere Festplattenkennungen.

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

```
cd\spiele4 ↵
```

```
3-cross ↵
```

Daß sich Crazy Cross nur auf Festplatte installieren läßt, ist nicht ganz richtig: Natürlich können Sie die komprimierte Datei auch auf eine formatierte Leerdiskette kopieren und dort entpacken.



Dies gilt, sofern unterschiedliche Disketten verwendet werden, auch für die drei anderen Spiele in diesem Paket. Ich bin aber einfach mal davon ausgegangen, daß inzwischen jedem PC-Anwender eine Festplatte zur Verfügung steht...

So spielen Sie Crazy Cross

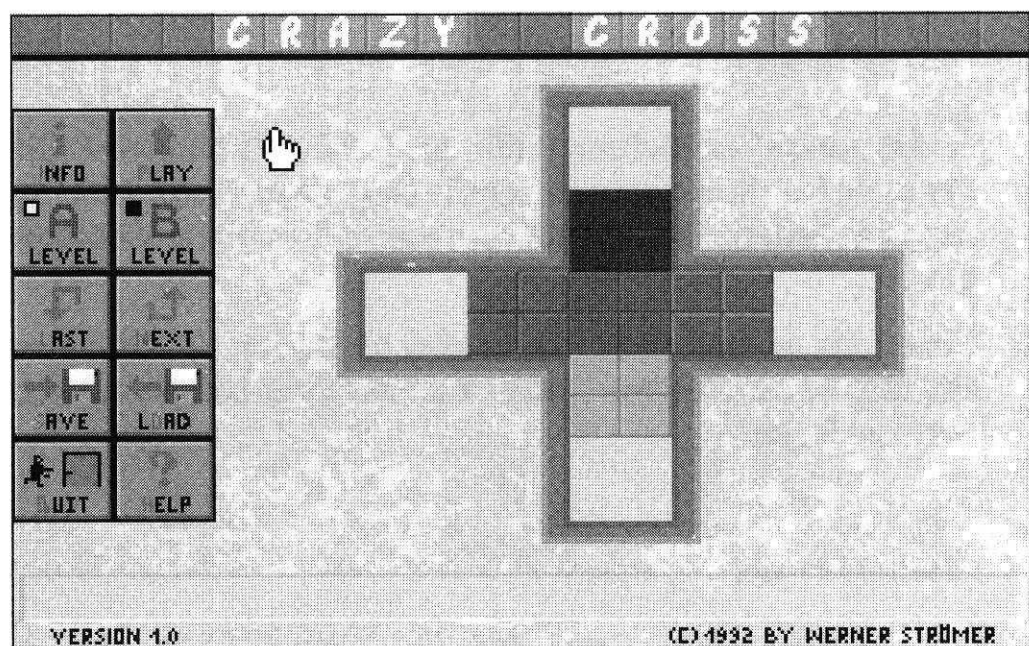
Starten Sie Crazy Cross nun, indem Sie die beiden folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
cd\spiele4 ↵
```

```
cross ↵
```

Nach einigen Sekunden Ladezeit erscheint die in Abbildung 3.1 gezeigte Ausgangssituation: Innerhalb eines kreuzförmigen Spielfelds sind 20 farbige Steine so angeordnet, daß jeweils vier Steine ein Farbquadrat ergeben.

Abb. 3.1:
Ausgangssituation
bei Crazy Cross



Play Klicken Sie jetzt mit der Maus den „Play“-Button an, oder geben Sie **[P]** ein, sieht die Sache gleich ganz anders aus: Ihr PC bringt, wie in Abbildung 3.2 gezeigt, „etwas“ Unordnung ins Spiel und wünscht anschließend „viel Erfolg bei der Auflösung“.

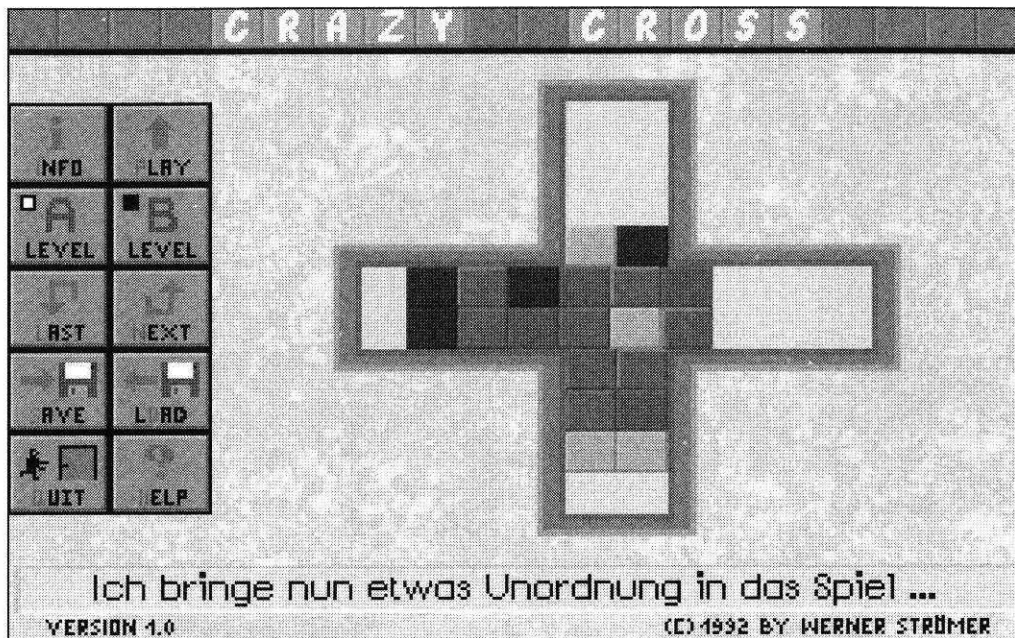


Abb. 3.2:
Ihr PC bringt
„etwas“ Unordnung
ins Spiel...

Das Ziel des Spiels ist zwar ganz einfach zu beschreiben, aber sehr schwierig zu erreichen: Sie müssen durch Verschieben der Spielsteine mit Hilfe der Pfeiltasten die ursprüngliche Anordnung wiederherstellen. Dabei spielt es zwar keine Rolle, wo die einzelnen Farbquadrate, die sich aus jeweils fünf Spielsteinen zusammensetzen, positioniert werden - die Aufgabe ist aber immer noch knifflig genug.

Ziel

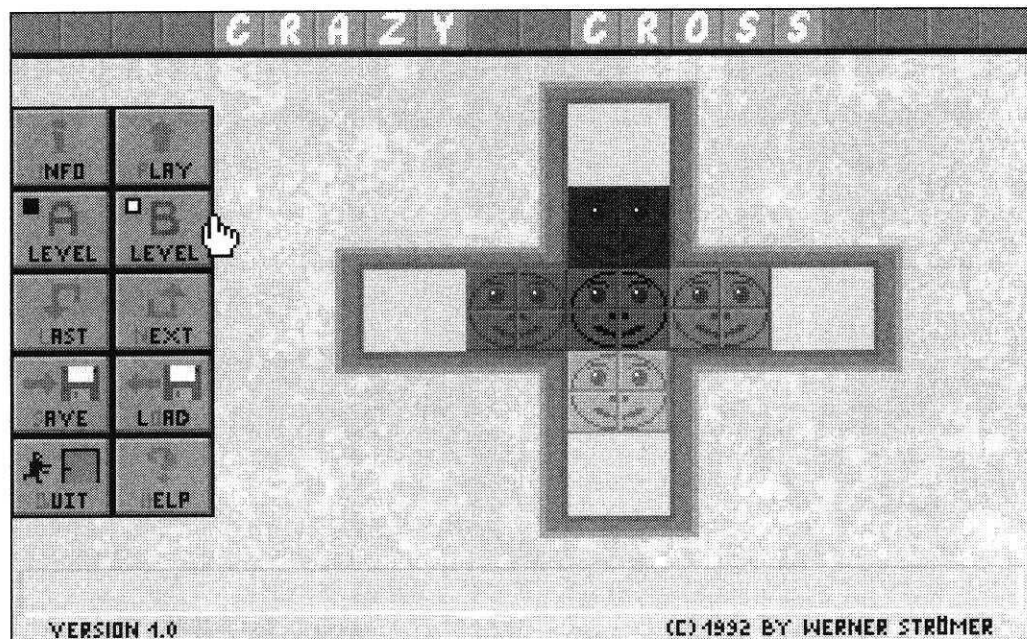
Mausbenutzer müssen natürlich nicht die Pfeiltasten verwenden, obwohl ich diese Möglichkeit trotz verfügbarer Maus bevorzugt habe. Sie können ebenso gut mit der linken Maustaste in die jeweils gewünschte Ecke des kreuzförmigen Spielfelds klicken.



Nach jeweils 20 Zügen wird am unteren Bildschirmrand die Meldung „Nicht registrierte Shareware-Kopie“ eingeblendet und das Spielgeschehen für etwa eine Sekunden unterbrochen. Dazu müssen Sie wissen, daß die Shareware-Version von Crazy Cross ansonsten in keiner Weise (Ausnahme: Die Funktionen „Save“ und „Load“ sind gesperrt) eingeschränkt ist. Wenn Sie eine Vollversion ohne Shareware-Hinweise haben möchten, müssen Sie sich mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein beim Programmautoren registrieren lassen.

Registrierung

Abb. 3.3:
Im Level B gibt's
nichts zu Lachen!



Level B Aufgabe erfolgreich gelöst? Dann sollten Sie einmal den Level B ausprobieren, indem Sie **[B]** eingeben oder mit der Maus den entsprechenden Button anklicken. Die in Abbildung 3.3 gezeigte Ausgangssituation weist gegenüber dem voreingestellten Level einen kleinen, aber bedeutungsvollen Unterschied auf: Auf jedem Farbquadrat ist zusätzlich ein Gesicht eingezeichnet. Möchten Sie nach dem Mischen mit **[P]** bzw. einem Mausklick auf „Play“ die ursprüngliche Anordnung wiederherstellen, ist dies natürlich ungleich schwieriger als beim ersten Level...

Beenden Sie haben genug von Crazy Cross? Dann stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Auswahl, um das Spiel zu beenden und zum DOS-Prompt zurückzukehren:

- Mausbenutzer klicken zuerst auf den „Quit“-Button und drücken anschließend die linke Maustaste.
- Tastaturbenutzer geben nacheinander **[Q]** für „Quit“ und **[J]** für „Ja“ ein.

Anschließend müssen Sie in beiden Fällen den eingeblendeten Registrierungshinweis mit **[X]** beantworten. Für den Bezug der Vollversion verwenden Sie am besten den hinten im Buch eingebundenen Bestellschein.

Auf einen Blick: Tastaturbefehle

- [I] Kurzanleitung anzeigen
- [P] Neues Spiel beginnen
- [A] Level A aktivieren
- [B] Level B aktivieren
- [L] Zuletzt ausgeführten Zug zurücknehmen
- [N] Zuletzt zurückgenommenen Zug erneut ausführen
- [H] Hilfstext anzeigen
- [T] Soundeffekte aus- bzw. einschalten
- [Q] Spiel beenden

IV. Diamonds

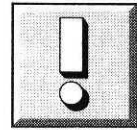
Zugegeben: Wenn man beschreibt, was bei Diamonds abläuft, klingt das nicht gerade nach einem faszinierenden oder gar suchtgefährdenden Computerspiel.

Ein farbiger Ball fliegt zwischen dem oberen und dem unteren Spielfeldrand hin und her; Ihre Aufgabe besteht darin, mit dem Ball alle farbigen Spielsteine zum Verschwinden zu bringen.

Diamonds ist, was Dateigröße und Speicherbedarf anbelangt, das bescheidenste Spiel innerhalb dieser Sammlung. Wetten, daß Sie trotzdem den Ehrgeiz entwickeln werden, alle fünf Level zu lösen? Dafür sorgen spezielle Spielelemente wie Farbwechselfelder, Todessteine oder Schlösser. Lassen Sie sich überraschen!

Installation auf Festplatte

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



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

1. Erstellen Sie auf Ihrer Festplatte, falls noch nicht geschehen, das neue Unterverzeichnis SPIELE4, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

Verzeichnis

```
md spiele4 ↵
```

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

Kopieren

```
copy a:4-dia.exe c:\spiele4 ↵
```

in das neue Verzeichnis. Falls Ihr 5,25-Zoll-Laufwerk die Kennung B aufweist, müssen Sie die Eingabe natürlich entsprechend abändern. Dies gilt auch für andere Festplattenkennungen.

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

```
cd\spiele4 ↵
```

```
4-dia ↵
```

Daß sich Diamonds nur auf Festplatte installieren läßt, ist nicht ganz richtig: Natürlich können Sie die komprimierte Datei auch auf eine formatierte Leerdiskette kopieren und dort entpacken.



Dies gilt, sofern unterschiedliche Disketten verwendet werden, auch für die drei anderen Spiele in diesem Paket. Ich bin aber einfach mal davon ausgegangen, daß inzwischen jedem PC-Anwender eine Festplatte zur Verfügung steht...

So spielen Sie Diamonds

Starten Sie Diamonds nun, indem Sie die beiden folgenden Befehlszeilen eingeben:

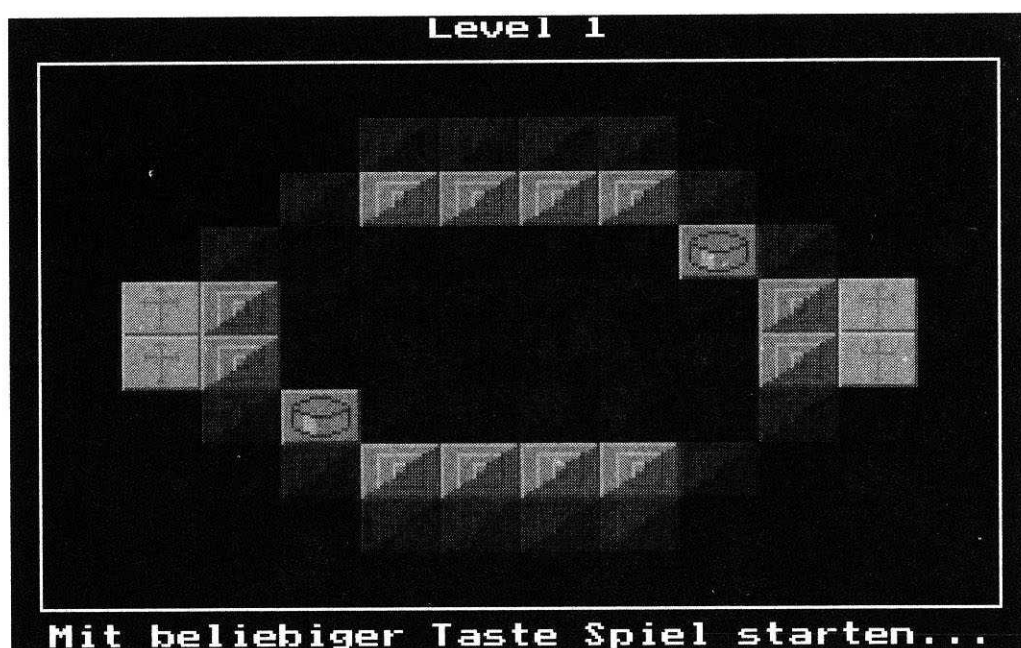
```
cd\spiele4 ↵
```

```
diamonds ↵
```

Textbildschirm Sie erreichen daraufhin zunächst einen Textbildschirm mit weiteren Informationen.

Highscoreliste Drücken Sie eine beliebige Taste, erscheint ein weiterer Bildschirm mit einer noch fast leeren Highscoreliste. Später wird hier einmal Ihr Name mit einer (hoffentlich) hohen Punktzahl zu sehen sein.

Abb. 4.1:
Ausgangssituation
von Level 1



Drücken Sie nun noch , und Sie haben endlich die in Abbildung 4.1 gezeigte Ausgangssituation des ersten Levels vor Augen.

Level 1

Bevor Sie Diamonds starten, indem Sie eine beliebige Taste (z.B. ) betätigen, sollten Sie sich mit dem Bildschirmaufbau und dem Ziel des Spiels vertraut machen:

Die Bildschirmdarstellung beinhaltet je nach Level bis zu vier verschiedene Arten von Steinen:

Bildschirm

- Farbige Steine in Rot, Grün und Blau
- Spezielle Farbwechselfelder mit Tortensymbol
- Graue „Todessteine“ mit Kreuz
- Farbige Schlösser (z.B. Gelb) mit Schlüsseln

Ziel des Spiels ist es, mit einem Ball alle normalen farbigen Spielsteine zu treffen und diese so zum Verschwinden zu bringen. Sind alle Steine zerstört, gelangen Sie automatisch in den nächsten Level.

Ziel

Der Ball wird dabei nicht mit den Pfeiltasten (wie man annehmen könnte), sondern mit den beiden folgenden Tasten gesteuert:

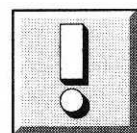
Steuerung

- Um den Ball nach links zu bewegen, müssen Sie die linke -Taste drücken.
- Um den Ball nach rechts zu bewegen, verwenden Sie die danebenliegende -Taste.

Links

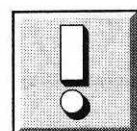
Rechts

Beachten Sie bitte, daß der Ball jeweils nur gleichfarbige Spielsteine zerstören kann! Treffen Sie auf ein Farbwechselfeld, ändert der Ball seine Farbe, so daß wiederum nur Steine einer bestimmten Farbe abgeschossen werden können.



Trifft der Ball dagegen einen Todesstein, müssen Sie Ihr Glück erneut versuchen, wobei Ihnen insgesamt fünf Spielbälle zur Verfügung stehen.

Neben einer Zerstörung Ihres Spielballs kann Ihnen noch etwas anderes passieren: Sie haben z.B. das grüne Farbwechselfeld getroffen, obwohl noch nicht alle roten Spielsteine zum Verschwin-



den gebracht wurden. Da im ersten Level kein rotes Farbwechsel-feld zur Verfügung steht, befinden Sie sich nun in einer ausweg-losen Situation.

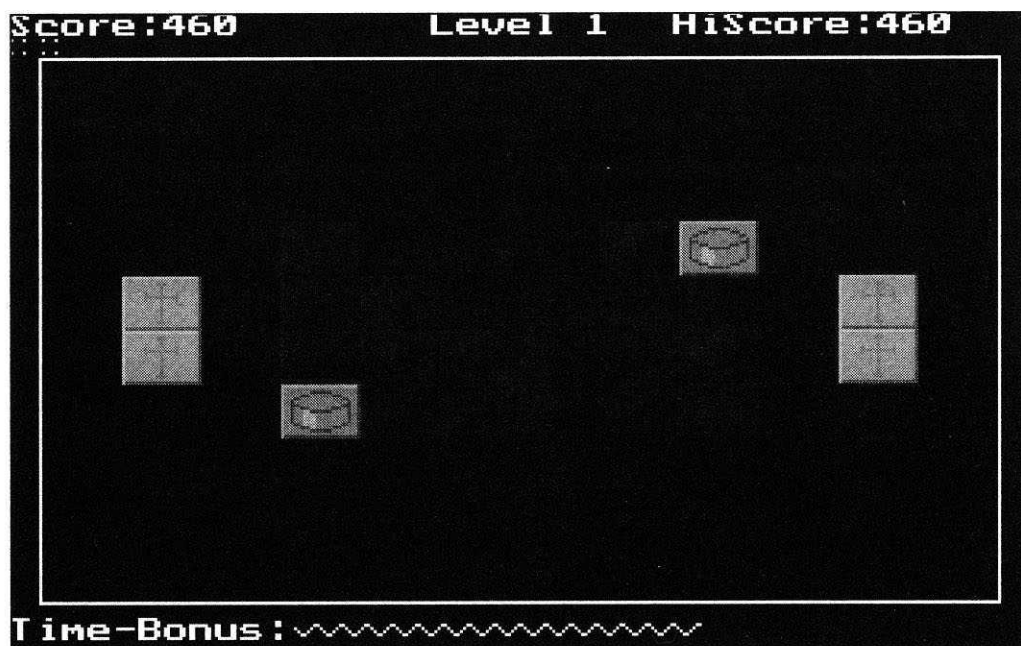
Selbstzerstö- rung

Ihnen bleibt in einem solchen Fall nur die Möglichkeit, den aktu-ellen Ball durch Drücken von **[Esc]** selbst zu zerstören und den Le-vel von vorn zu beginnen!



Auch ich habe bei meinen ersten Versuchen, zumindest den Le-vel 1 von Diamonds zu knacken, jämmerlich versagt. Daß es den-noch möglich ist, alle Steine zum Verschwinden zu bringen, zeigt die folgende Abbildung 4.2. Hier sind zwar noch einige Steine zu sehen - da diese jedoch alle blau sind, will ich mal hoffen, daß nichts mehr dazwischenkommt...

Abb. 4.2:
ShareBert hat den
ersten Level fast
geknackt



Wie geht's weiter?



Sie möchten wissen, was in den restlichen vier Leveln von Dia-monds passiert? Nein, alles will ich auch nicht verraten. Aber viel-leicht werfen wir zusammen noch einen kurzen Blick auf die Ausgangssituation von Level 2:

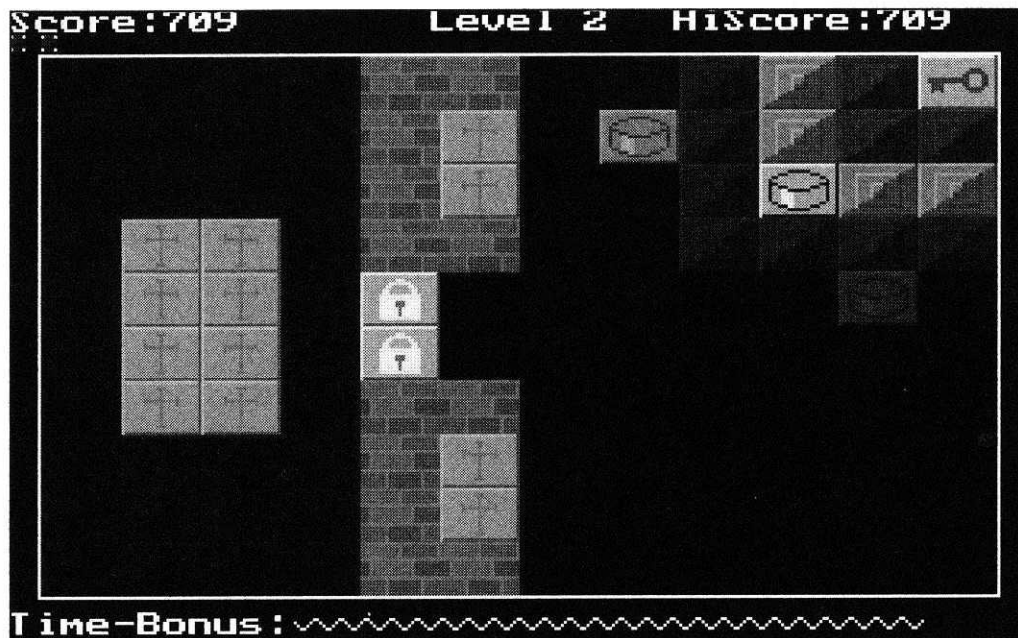


Abb. 4.3:
Ausgangssituation
von Level 2

Die Schwierigkeit besteht vor allem darin, eins der gelben Schlösser zu öffnen, die den Weg zu den blauen Steinen in der linken Bildschirmhälfte versperren. Zu diesem Zweck müssen Sie zunächst alle übrigen Spielsteine abräumen und den gelben Schlüssel in der oberen rechten Bildschirmcke einsammeln. Wie Sie zum Ziel kommen, zeigt die abschließende Abbildung 4.4.

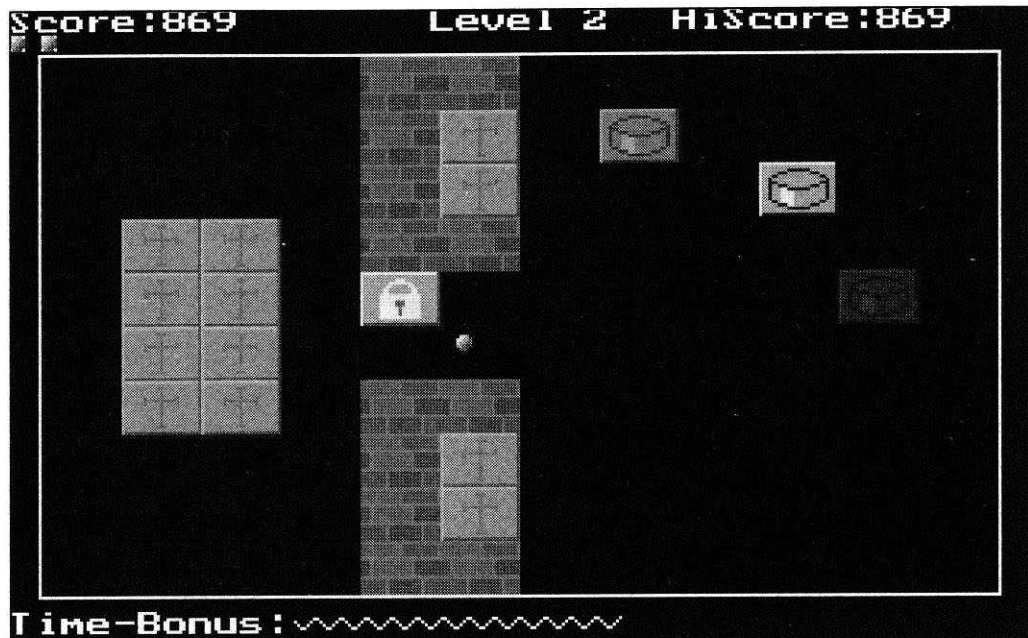
Jetzt müssen Sie nur noch wissen, wie Sie aus Diamonds wieder herauskommen: Nachdem alle fünf Bälle aufgebraucht sind (Sie können mit **[Esc]** ein wenig nachhelfen), tragen Sie Ihren Namen in die Highscoreliste ein und drücken **[↩]**. Dann wird die Liste angezeigt, und nach Betätigung von **[]** erscheint die Rückfrage „Noch ein Spiel (J/N)?“, die Sie in diesem Fall mit **[N]** beantworten.

Beenden

Shareware-Hinweise oder irgendwelche Einschränkungen gibt es bei Diamonds nicht. Mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein können Sie aber eine Vollversion ordern, die anstelle von fünf über ganze 20 Level verfügt!

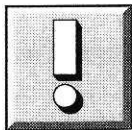
Registrierung

Abb. 4.4:
ShareBert hat ein
gelbes Schloß
geöffnet



Auf einen Blick: Tastaturbefehle

- | | |
|---|--------------------------|
|  | Ball nach links bewegen |
|  | Ball nach rechts bewegen |
|  | Selbstzerstörung |



Neben den Tastaturbefehlen verfügt Diamonds auch noch über drei spezielle Parameter, die direkt beim Programmstart mit angegeben werden können:

- Parameter*
- „diamonds /b=x“ setzt die Anzahl der zur Verfügung stehenden Bälle auf einen beliebigen Wert zwischen 1 und 10, der anstelle von „x“ eingetragen werden muß.
 - „diamonds /l=x“ setzt den Anfangslevel auf einen beliebigen Wert zwischen 1 und 5, der anstelle von „x“ eingegeben werden muß.
 - „diamonds /g=x“ setzt die Ballgeschwindigkeit auf einen beliebigen Wert zwischen 1 und 5, der anstelle von „x“ eingegeben werden muß. Dieser Parameter bietet sich vor allem für Anwender mit besonders schnellen oder langsamen Rechnern an, denen Diamonds in der Voreinstellung (Wert: 2) zu langsam oder zu schnell abläuft.

ShareBert's Registrierungshinweise

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

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung von Programmen einen der hinten eingebundenen Bestellscheine abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

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



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

*Kommerzielle
Software*

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

Shareware

Nutzen Sie jedoch eines der Spiele dauerhaft, sollten Sie sich beim jeweiligen Programmautoren 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, der nächstelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Registrierung

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, oft ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Bei Oxyd erhalten Sie beispielsweise ein Handbuch, das über spezielle Zaubersprüche den Zugang zu rund 200 (!) Landschaften ermöglicht. Und die Vollversion von HeartLight bietet neben 64 Spielrunden auch gleich noch bessere Grafiken und abwechslungsreichere Soundeffekte.

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

Bestellschein

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

- ☐ **Oxyd-Buch** mit Zaubersprüchen für weitere Landschaften und zahlreichen Tips für 60 DM
- ☐ Vollständige **Shareware-Version** von Oxyd (ohne EMS-Treiber, andere Grafikkarten) für 7,50 DM
- ☐ Vollversion **HeartLight** mit 64 Leveln, besserer Grafik, mehr Sounds etc. für 49 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

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

Datum _____

Unterschrift _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV-Software
Neureuter Str. 37b

76185 Karlsruhe (bis 30. 6. 93: 7500 Karlsruhe)

Absender nicht vergessen!

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Spieles werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion **Crazy Cross** ohne Shareware-Hinweise für 20 DM bzw. 150 öS

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ beiliegender Geldschein
☐ beiliegender Eurocheck (bitte nur auf „öS“ ausstellen!)
☐ Vorausüberweisung auf Konto 76.109.935, Österreichische Postsparkasse, A-1018 Wien, BLZ 60000

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Werner Strömer
Dreihausgasse 2/24

A-1150 Wien

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Spieles werden und bestelle hiermit verbindlich:

☐ Vollversion **Diamonds** mit 20 Leveln für 30 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

☐ 5,25 Zoll

☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

☐ beiliegende Geldscheine

☐ beiliegender Verrechnungsscheck

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Ralf Zwanziger
Frühlingstraße 4

90537 Feucht (bis 30. 6. 93: 8501 Feucht)



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

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

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Nr. 38

HD

Das Warten hat sich gelohnt:

Bei der **DOS-Spielebox 4** kommen alle Tüftler und Gehirnakrobaten auf ihre Kosten! Vier Spiele bieten Denksport pur – gelungen kombiniert mit VGA-Grafik, 256 Farben und z.T. hervorragenden Soundeffekten.

Oxyd verlangt Ihrem PC zwar einiges ab (siehe unten), doch die volle Speicherausnutzung macht sich bezahlt! Die „DOS-Shareware“ schrieb: „Oxyd hat gute Chancen, ein Klassiker wie Tetris oder Pac-Man zu werden. Das Spiel stellt höchste Ansprüche an Phantasie, Kombinationsgabe und Geschicklichkeit“. Besonders eindrucksvoll: die SoundBlaster-Unterstützung!

Johnny, der Held von **HeartLight**, ist in die Prinzessin Pricela verliebt. Doch bevor er um ihre Hand anhalten kann, muß er jede Menge roter Herzen einsammeln, die in acht kniffligen Labyrinthen versteckt sind... Mit SoundBlaster-Unterstützung!

Einfacher Aufbau, einfache Regeln, aber ein hoher Schwierigkeitsgrad – dieses Erfolgsrezept von Rubik's Zauberwürfel macht sich auch **Crazy Cross** zunutze. Gespielt wird in einem Kreuz mit 20 Farbsteinen, die in fünf Farbquadranten angeordnet werden müssen.

Farbige Steine mit einem Ball treffen? Das klingt simpel, doch bei **Diamonds** sorgt ein komplexes Spiel mit Farben und Schlüsseln für Faszination und Suchtgefahr...

Systemvoraussetzungen

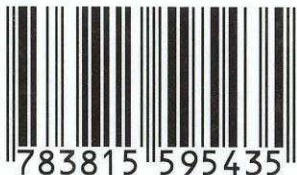
- IBM-kompatibler 286/386/486er PC
- Festplatte, 5,25"-Diskettenlaufwerk
- VGA-Grafikkarte

- Für Oxyd: 386/486er PC,
2 MB Arbeitsspeicher,
MS-DOS ab 5.0, Maus

Best.-Nr. 9543

ISBN 3-8155-9543-6

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



01980



9 783815 595435

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatibile:
ShareWare**

SYBEX