



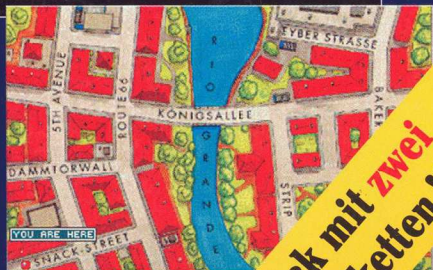
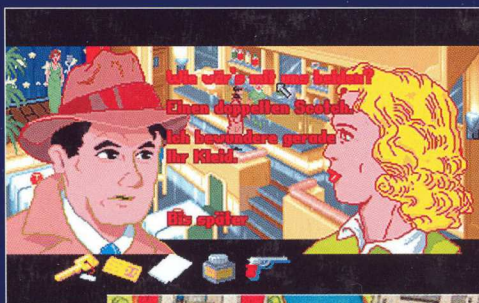
SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

Werbe- Spiele



Fünf Werbespiele
auf zwei komprimierten 3,5"-HD-Disketten mit insgesamt 6,6 MegaByte:



Bifi Snack Zone
Das Erbe
LBS-Spiel
Sony-Game
Das Telekommando

SYBEX

**Doppelpack mit zwei
3,5"-HD-Disketten!!!**

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
Werbespiele

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

Redaktion: Claudia Haas

Satz: Hüseyin Ceylan

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9551-7

1. Auflage 1993

2. Auflage 1994

Dieses Buch ist keine Original-Dokumentation zur Software der Firma Microsoft. Sollte Ihnen dieses Buch dennoch anstelle der Original-Dokumentation zusammen mit Disketten verkauft worden sein, welche die entsprechende Microsoft-Software enthalten, so handelt es sich wahrscheinlich um Raubkopien der Software. Benachrichtigen Sie in diesem Fall umgehend Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 8044 Unterschleißheim – auch die Benutzung einer Raubkopie kann strafbar sein. Der Verlag und Microsoft GmbH

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 fünf Spiele	9
Hardware-Voraussetzungen	10
Disketten installieren	11
Speicherprobleme beheben	12
II. Spielen	15
Bifi Snack Zone	17
Das Erbe	25
LBS-Spiel	34
Sony-Game	45
Das Telekommando	50
III. Nachschlagen	55
Bifi Snack Zone	57
Das Erbe	57
LBS-Spiel	58
Sony-Game	58
Das Telekommando	60

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. Das Paket "Werbespiele" 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 daneben stehenden 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.

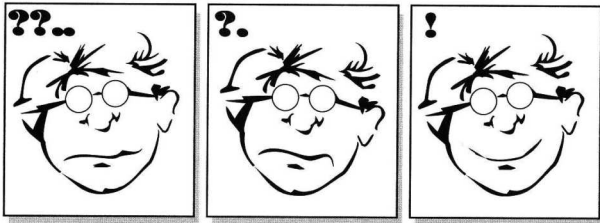
Marginalien

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 Stichwörter, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

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

I. Installieren



Kurzbeschreibungen der fünf Spiele

Alle auf den beiden beiliegenden Disketten gelieferten Spiele haben eines gemeinsam: Es handelt sich ausnahmsweise einmal nicht um Shareware, sondern um Vollversionen! Dies hat für Sie den Vorteil, daß keine zusätzliche Registrierungsgebühr an den jeweiligen Programmautor fällig wird. Ob Sie es als Nachteil empfinden, dafür beim Spielen mit Werbebotschaften konfrontiert zu werden, überlasse ich Ihnen. Selbstverständlich habe ich bei der Auswahl darauf geachtet, daß keine Spiele von Herstellern gesundheitsgefährdender Produkte wie Tabak oder Alkohol in das Paket aufgenommen wurden. Sogar ein Spiel für Idealisten ist dabei: „Das Erbe“ stammt vom unabhängigen Umweltbundesamt!



Eins steht jedenfalls fest: Werbespiele sind unter PC-Anwendern sehr beliebt, zumal das hinter den jeweiligen Herstellerfirmen stehende Kapital für eine hohe Qualität sorgt. Und über das „Wie komme ich an ein solches Game ran?“ brauchen Sie sich keine Gedanken mehr zu machen: Sie haben die besten Werbespiele in einem Paket erworben, die sonst teilweise nur über Gewinnspiele ergattert werden können.

Beim ersten Spiel dreht sich alles um die Minisalami von Bifi, deren Produktionsgeheimnis abhanden gekommen ist. Sie schlüpfen in die Rolle von Lukas und haben die Aufgabe, die Unterlagen wiederzubeschaffen. Bifi Snack Zone zeichnet sich durch hervorragende Grafik sowie SoundBlaster-Unterstützung aus!

Bifi Snack Zone

Guten Tag, Herr von Bruch! Ihr reicher Onkel ist gestorben, doch sein Anwalt verkündet Ihnen eine frohe Botschaft: Sie sollen seine Villa Bröckelstein erben - allerdings nur unter der Voraussetzung, daß Sie es schaffen, das Gebäude ohne Belastung von Umwelt und Ozonschicht zu renovieren. Zu diesem Zweck untersuchen Sie diverse Gegenstände, öffnen Türen, ziehen Schubladen auf, führen Telefonate, fahren mit dem Bus in die Stadt und vieles mehr. Zeit zum Renovieren haben Sie in Hülle und Fülle - nur Fehler dürfen Sie sich nicht erlauben!

Das Erbe

Daß die Abkürzung „V.L.“ für „Vermögenswirksame Leistungen“ steht, werden Sie relativ schnell herausfinden. Aber welche Rolle

LBS-Spiel

spielen Victor Loomes, Rachel, Wild Bill, Professor Walker und die freundliche LBS-Beraterin? Das LBS-Spiel ist ganz im Stil der Larry-Laffer-Abenteuer aufgebaut und besticht wie Bifi Snack Zone durch hervorragende Grafik sowie SoundBlaster-Unterstützung.

Sony-Game Oykot, der Herrscher der elektronischen Unterwelt, hat sich einige der schönsten Sony-Produkte unter den Nagel gerissen, sie fein säuberlich auseinandergenommen und die Einzelteile im weit verzweigten Gängelabyrinth versteckt. Sie schlüpfen in die Rolle eines Walkmans und haben die Aufgabe, in 50 Spielrunden alle Teile wiederzufinden. Ob Ihre Energie dazu ausreichen wird?

Das Telekommando Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Telekom-Mitarbeiters und haben die Aufgabe, den Störsender S.T.Ö.R. auszuschalten. Als Belohnung winkt ein Gesellenbrief ...

Hardware-Voraussetzungen

Fünf verschiedene Spiele stellen logischerweise auch unterschiedliche Anforderungen an Ihren PC. Trotzdem gibt es einige Mindestvoraussetzungen, die für alle in diesem Paket enthaltenen Spiele zutreffen:

- Minimal*
- 286er PC mit 3,5"-Laufwerk
 - 640 KByte Arbeitsspeicher
 - Festplatte mit ca. 10 MB freiem Speicherplatz
 - VGA-Grafikkarte
 - Maus

Bei einigen Werbespielen haben Sie mehr Spaß, wenn Ihr PC die folgenden Voraussetzungen bietet:

- Optimal*
- 386er oder 486er PC
 - Farbmonitor
 - SoundBlaster-Karte (für Bifi Snack Zone und LBS-Spiel)
 - Joystick (für Sony-Game)

Disketten installieren

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



Um den Inhalt der Disketten und damit die fünf Spiele korrekt auf Ihre Festplatte zu installieren, orientieren Sie sich bitte genau an der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A ein, und tippen Sie nacheinander die folgenden Befehlszeilen:

Diskette 1

c:

cd\

md werbe

cd\werbe

copy a:*. *

2. Nachdem alle Dateien kopiert wurden, tauschen Sie die Diskette 1 durch die ebenfalls beiliegende Diskette 2 aus und wiederholen die Eingabe der letzten Befehlszeile:

Diskette 2

copy a:*. *

3. Jetzt müssen die kopierten Dateien auf der Festplatte noch entpackt werden. Dazu geben Sie nacheinander die folgenden Befehlszeilen ein:

Entpacken

!bifi

!erbe

!lbs

!sony 

!tele 

- Löschen* 4. Wenn Sie Speicherplatz zurückgewinnen möchten, können Sie die komprimierten Dateien, die nun nicht mehr benötigt werden, von Ihrer Festplatte löschen:

del !bifi.exe 

del !erbe.exe 

del !lbs.exe 

del !sony.exe 

del !tele.exe 



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

Speicherprobleme beheben



Theoretisch können Sie jetzt bereits jedes der fünf Werbespiele starten. Da einige der Games (vor allem Bifi Snack Zone und Sony-Game) relativ viel freien Arbeitsspeicher benötigen, kann es dann jedoch unter Umständen zu Fehlern oder sogar zum Absturz nach einem Programmstart kommen! Ich empfehle Ihnen daher, zunächst den freien Speicher zu prüfen und ggf. die Systemdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS so zu verändern, daß bei einem Neustart genügend Speicher zur Verfügung gestellt wird.



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 563 600, bestehen hiermit schon mal keine Probleme. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie in den Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT nicht benötigte Treiber, wie z. B. „Ramdrv“, „Smartdrv“ oder „Fastopen“, löschen.

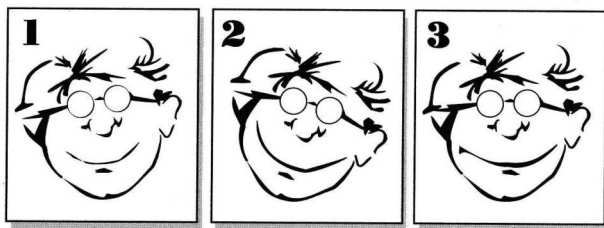
3. Zu diesem Zweck geben Sie „edit c:\config.sys“ bzw. „edit c:\autoexec.bat“ sowie  ein, und stellen den betreffenden Zeilen ein „*“ voran. Dies hat den Effekt, daß die dort stehenden Befehle nicht mehr ausgeführt werden, bis Sie die Datei erneut editieren und das Zeichen wieder löschen.
4. Speichern Sie die innerhalb der Systemdateien vorgenommenen Änderungen, indem Sie jeweils , ,  sowie  drücken.

Edit

5. Jetzt müssen Sie Ihren Rechner nur noch neu starten, indem Sie    eingeben bzw. die „Reset“-Taste drücken, und dem erfolgreichen Aufruf aller fünf Spiele dürfte nichts mehr im Wege stehen.

Neustart

II. Spielen



Bifi Snack Zone

Um das Werbespiel Bifi Snack Zone zu starten, geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

Programmstart

c:

cd\werbe

snackz

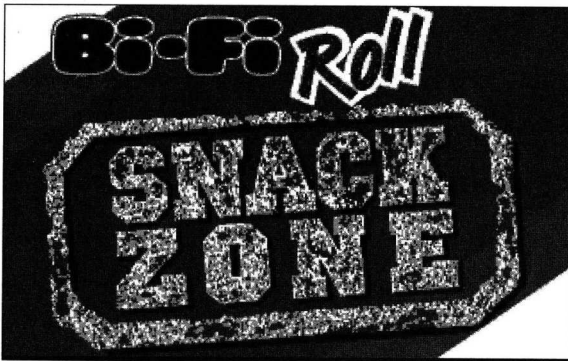


Abb. 2.1:
Titelbildschirm von
Bifi Snack Zone

Nach den Vorspann-Screens „The Art Department“ und „Real Motion“ erreichen Sie den in Abbildung 2.1 gezeigten Titelbildschirm.

Warten Sie einfach noch ein paar Sekunden, und Sie werden mit dem in Abbildung 2.2 gezeigten Bildschirm in das Spielgeschehen und die zu lösende Aufgabe eingeführt.

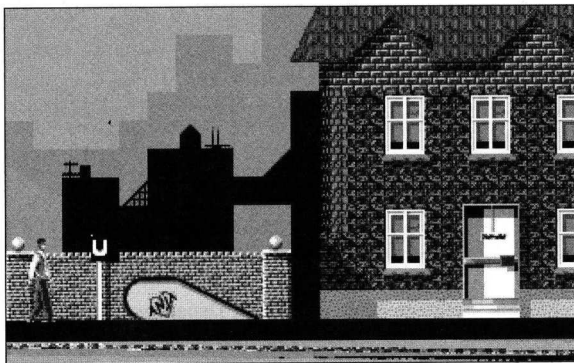
Ist in Ihrem PC eine SoundBlaster-Karte eingebaut? Dann hören Sie jetzt auch schon eine Begleitmusik, wenn Sie den Kopfhörer aufsetzen oder entsprechende Aktivboxen anschließen.

SoundBlaster

Abb. 2.2:
Einführung in das
Spielgeschehen



Abb. 2.3:
Ausgangssituation
bei Bifi Snack Zone



Ausgangs-
situation

Die in Abbildung 2.3 gezeigte Ausgangssituation erreichen Sie durch Drücken der -Taste. Wie's weitergeht, wird Ihnen ShareBert gleich anhand einiger Tips und Beispiele erläutern ...



Ich könnte mich jetzt als Spielverderber betätigen und Ihnen den kompletten Lösungsweg zu Bifi Snack Zone aufzeigen. Aber keine Angst: Ich werde mich auf das Zeigen einiger Spielsituationen beschränken und diese jeweils kurz erläutern.

Punkte tanken am Kiosk

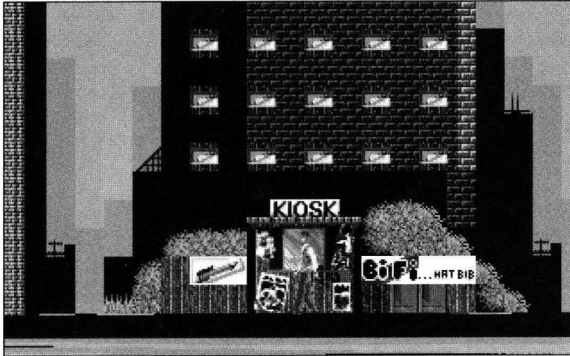


Abb. 2.4:
Hier können Sie
Ihre Energie- und
Snackwerte
erhöhen

Um das Produktionsgeheimnis der Bifi Roll wiederzufinden, müssen Sie eine Reihe kniffliger Aufgaben lösen. Dies gelingt aber nur, wenn die auf dem Spielbildschirm unten rechts angezeigten Energie-, Emotion- und Snackpunkte ausreichen. Um neue Punkte zu tanken, sollten Sie bei Gelegenheit den in Abbildung 2.4 gezeigten Kiosk oder ein anderes Geschäft aufsuchen.

Kiosk

Um den Kiosk oder ein anderes Gebäude zu betreten, drücken Sie einfach . Wie in Abbildung 2.5 gezeigt, werden nach der Bestätigung mit  einige Snacks angeboten, von denen Sie mit Hilfe von  sowie  so viele kaufen können, wie es Ihr Geldbeutel erlaubt.



Nach der Auswahl von „Danke - nichts“ gibt Ihnen der Verkäufer noch einen wertvollen Tip mit auf den Weg, bevor es mit einem beliebigen Tastendruck wieder hinaus auf die Straße geht.

In regelmäßigen Abständen werden Sie einem roten Auto begegnen. Um keine Energiepunkte zu verlieren, sollten Sie schleunigst  drücken und die Spielfigur erst dann mit  bis  wieder in Bewegung setzen, wenn das Auto an Ihnen vorbeigefahren ist.



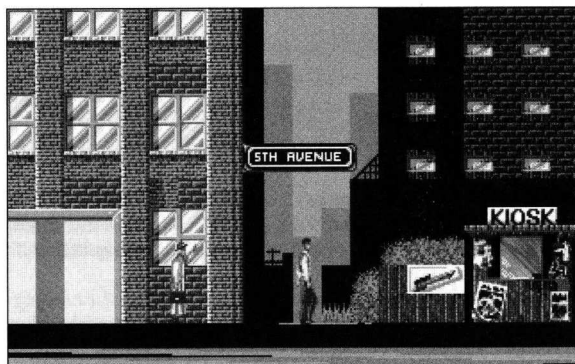
Abb. 2.5:
Diese Snacks
stehen zur Wahl



Zu Fuß oder mit der U-Bahn

Daß die Spielfigur mit den Pfeiltasten gesteuert wird, haben Sie sicher schon bemerkt. Doch wie gelangen Sie in andere Straßen der Stadt?

Abb. 2.6:
Achten Sie auf die
Straßenschilder!



- Wenn Sie zu Fuß in eine andere Straße hineingehen möchten, müssen Sie lediglich auf die entsprechenden Straßenschilder (siehe Abbildung 2.6) achten. Sobald ein solches Schild sichtbar wird, können Sie mit  die Straße wechseln und weitere Abenteuer bestehen.
- Sollen größere Strecken zurückgelegt werden, empfiehlt es sich, die U-Bahn zu benutzen. Zu diesem Zweck stellen Sie sich neben ein entsprechendes „U“-Symbol und drücken .

*Zu Fuß**U-Bahn*

Wie's weitergeht, zeigen die folgenden Abbildungen 2.7 und 2.8:

- Zunächst müssen Sie eine Fahrkarte für die gewünschte Station kaufen, indem Sie die Nummer der gewünschten Linie eingeben.
- Die hier gezeigte U-Bahn fährt so lange, bis Sie  drücken. Nach wenigen Sekunden Ladezeit befinden Sie sich dann an der gewünschten Station.

*Abbildung 2.7**Abbildung 2.8*

*Abb. 2.7:
Nach der Eingabe
des gewünschten
Fahrziels ...*



Abb. 2.8:
... können Sie so
lange fahren, wie
Sie wollen.

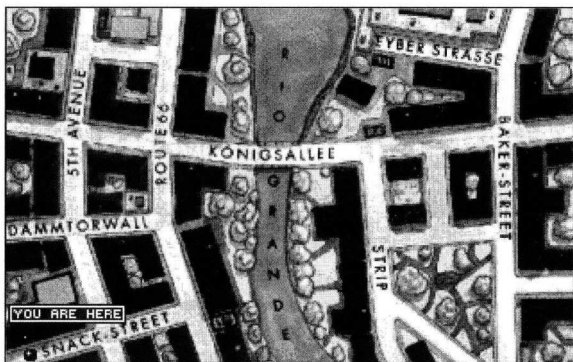


Der Stadtplan



Haben Sie ein „i“-Symbol entdeckt? Dann sollten Sie ebenfalls  drücken, um den in Abbildung 2.9 gezeigten Stadtplan zu erreichen. Auf diese Weise können Sie sich einen Überblick darüber verschaffen, in welchen Straßen Sie schon gewesen sind bzw. welche Plätze noch aufgesucht werden sollten.

Abb. 2.9:
Alle Straßen auf
einen Blick



Kino, Kneipe, Disco - einige Spielstationen

An Türen von Gebäuden sollten Sie niemals achtlos vorübergehen. Häufig können Sie ein Haus betreten, indem Sie  drücken. Ich habe Ihnen hierfür drei Beispiele zusammengestellt:



- In Abbildung 2.10 sehen Sie, wie die Spielfigur ein Kino betreten hat. Sobald ein roter Pfeil nach oben zeigt, können Sie mit  Kontakt zum Kartenverkäufer aufnehmen. Ob Ihnen die Kinokarte im weiteren Spielverlauf nützlich sein wird? Keine Ahnung ...
- Wenn Sie den Kneipenwirt Joe nach einem Tip fragen, wird er wie in Abbildung 2.11 gezeigt antworten. Leider braucht's für ein Spiel jede Menge Energie! Mit  kommen Sie wieder auf die Straße hinaus.
- Vor der Disco „Uno-X“ stellt Ihnen der Türsteher eine merkwürdige Frage. Doch wo bekommen Sie den gewünschten „Schutz“?

Kino

Kneipe

Disco



Abb. 2.10:
Brauchen Sie
wirklich eine
Kinokarte?

Abb. 2.11:
Ein Tip von
Kneipenwirt Joe



Leider verloren ...

Abb. 2.12:
Der erste Versuch
ist gescheitert ...



Spielende

Wenn die in Abbildung 2.12 gezeigte Darstellung ins Bild kommt, ist nichts mehr zu retten: Sie haben entweder alle Snack-, alle Emotion- oder alle Energiepunkte aufgebraucht und nicht rechtzeitig für Nachschub gesorgt!

In dieser Situation bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als mit ein paar Tasten neu zu starten. Innerhalb des Spiels können Sie jederzeit **[Esc]** drücken und die Frage „Spiel wirklich beenden?“ mit **[J]** beantworten, um zu DOS zurückzukehren. Ein Speichern von Spielständen ist bei Bifi Snack Zone dagegen nicht möglich.

Abschließend noch ein kleiner Tip für den Fall, daß Ihre Punkte immer an derselben Stelle dahinschmelzen: Vor einem Schallplattengeschäft fliegt ein undefinierbares Tier herum. Die Begegnung mit ihm führt bereits nach wenigen Sekunden zum totalen Energieverlust ...



Das Erbe

Die folgenden Befehlszeilen sind nötig, um das Umweltspiel „Das Erbe“ zu starten und den in Abbildung 2.13 gezeigten Titelschirm zu erreichen:

Programmstart

c: **[↩]**

cd\werbe **[↩]**

werbe **[↩]**



Abb. 2.13:
Titelschirm von
„Das Erbe“

Aufgabe

Eine kurze Einführung in das Spielgeschehen erhalten Sie, wenn Sie  drücken und unter „Spielstand“ mit der linken Maustaste auf „NEU“ klicken. Der Anwalt Ihres verstorbenen Onkels verliest dann dessen Testament (siehe Abbildung 2.14). Ihre Aufgabe besteht darin, die Villa Bröckelstein zu renovieren, ohne Klima oder Ozonschicht zu belasten. Und auch sonst sollten Sie immer auf der Hut vor umweltschädlichen Tätigkeiten oder Produkten sein.

Abb. 2.14:
Das Testament
wird verlesen ...



Abb. 2.15:
Ausgangssituation
von „Das Erbe“



Bei späteren Programmaufrufen brauchen Sie sich die Story nicht jedesmal wieder neu anzeigen zu lassen: Klicken Sie einfach in das Feld „Notiz“ hinein oder auf den Button , dann erreichen Sie direkt die in Abbildung 2.15 gezeigte Ausgangssituation.



Maussteuerung

Gesteuert wird „Das Erbe“ fast ausschließlich mit der Maus, d. h. Sie klicken einen der Buttons im unteren Bildschirmbereich sowie einen Gegenstand an, um eine Aktion auszuführen.

Sie stehen nun vor der zu renovierenden Villa Bröckelstein und sollten zunächst einige Spielelemente untersuchen. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste das Augensymbol sowie zweimal hintereinander den betreffenden Gegenstand an.

Untersuche

Eine entsprechende Beschreibung läuft dann in der Bildschirmmitte vorbei - sie kann jederzeit abgebrochen werden, indem Sie in das „Notiz“-Feld oder auf das Symbol  klicken.

Um ins Haus hineinzugelangen, sind verschiedene Schritte erforderlich:

Öffne/Schließe

1. Klicken Sie zunächst auf das Öffne/Schließe-Symbol mit der Tür und dem Doppelpfeil.
2. Klicken Sie zweimal auf die Haustür, damit diese sich öffnet.
3. Klicken Sie auf das Gehe-zu-Symbol mit dem Schuh und erneut zweimal auf die Haustür, um die in Abbildung 2.16 gezeigte Darstellung zu erreichen.
4. Häufig ist es sinnvoll, Türen nach dem Betreten eines Raums wieder zu schließen. Zu diesem Zweck klicken Sie erneut auf das Öffne/Schließe-Symbol sowie zweimal auf die Haustür.

In den folgenden Kapiteln zeigt Ihnen ShareBert einige Spielszenen aus „Das Erbe“ und kommentiert diese jeweils kurz, wobei er Ihnen den einen oder anderen wertvollen Tip mit auf den Weg gibt. Eine Zusammenfassung aller Buttons zur Maussteuerung finden Sie im entsprechenden Kapitel von Teil III.



Abb. 2.16:
Das Wohnzimmer
der Villa
Bröckelstein



Von der Küche ins Arbeitszimmer



Bevor Sie in die Küche (siehe Abbildung 2.17) gehen, indem Sie die entsprechenden Buttons für „Öffne/Schließe“ sowie „Gehe zu“ anklicken, schauen Sie sich am besten zunächst einmal gründlich im Wohnzimmer um.



Küche

Ein ganz heißer Tip sind dabei die beiden Schubladen, die wertvolle Gegenstände enthalten ...

In der Küche gilt es, den Kühlschrank unter die Lupe zu nehmen und im Backofen nachzuschauen.

Treppe

Über die Treppe erreichen Sie schließlich das in Abbildung 2.18 gezeigte Arbeitszimmer, in dem Sie als erstes etwas gegen die unerträgliche Hitze unternehmen sollten. Aber bitte nicht das Fenster aufreißen!



Abb. 2.17:
Über die Küche
sowie die Treppe ...



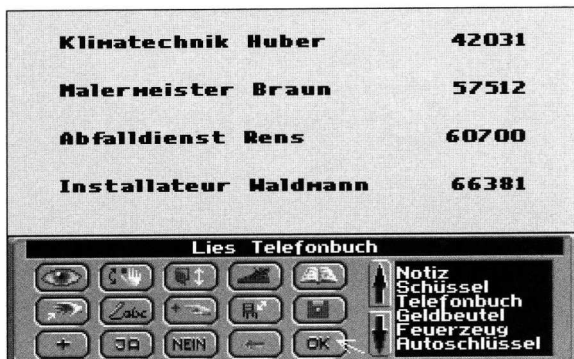
Abb. 2.18:
... gelangen Sie ins
Arbeitszimmer

Telefonieren - aber wie?

Wenn Sie über den „Benutze“-Button und einem Doppelklick auf das Telefon versuchen, ein Gespräch zustandezubringen, werden Sie zur Eingabe einer Nummer aufgefordert. Natürlich können Sie auf gut Glück irgendwelche Zifferntasten sowie die -Taste unten rechts anklicken - in den meisten Fällen werden Sie als Antwort aber lediglich die Meldung „Kein Anschluß unter dieser Nummer“ erhalten.

Telefon

Abb. 2.19:
Nachschlagen im
Telefonbuch



Telefonbuch

Da macht es schon mehr Sinn, vorher im Telefonbuch nachzuschlagen. Die Arbeit, Nummern zu notieren, können Sie sich dank der Abbildung 2.19 sparen ...

Vorsicht, Umweltschäden!



Natürlich müssen Sie bei all Ihren Handlungen auf eventuelle Umweltschäden achten. Die beiden folgenden Abbildungen zeigen zwei Beispiele, die Sie nach Möglichkeit nicht nachvollziehen sollten:

Abbildung 2.20

- „Die Sonne und der Sonnenschein laden Dich zum Sonnen ein“. Diese freundliche Aufforderung erwartet Sie, wenn Sie es sich auf der Terrasse bequem machen. Doch dann leisten die UV-Strahlen „volle Arbeit“ ...

Abbildung 2.21

- Ob es eine gute Idee war, das in der Garage stehende Auto zu benutzen? Die immer dichter werdenden Rauchwolken verheißten jedenfalls nichts Gutes ...



Abb. 2.20:
Vor zuviel Sonne
wird gewarnt!



Abb. 2.21:
Auch vom
Autofahren ist
dringend
abzuraten!

Da das Spiel bei zu vielen umweltbelastenden Fehlern recht schnell zu Ende sein kann, sollten Sie in regelmäßigen Abständen den jeweils aktuellen Spielstand speichern, indem Sie das Diskettensymbol sowie den Button „SAVE“ anklicken! Sie können dann jederzeit an dieser Stelle weiterspielen, indem Sie nach dem Programmstart den Button „ALT“ anklicken.



Mit dem Bus in die Stadt

Abb. 2.22:
Wie kommen Sie in
den verdammten
Bus?



Haltestelle Wenn Sie den „Benutzen“-Button sowie die praktischerweise direkt vor dem Haus liegende Bushaltestelle anklicken, können Sie mit dem in Abbildung 2.22 gezeigten Bus in die Stadt fahren.

Geldbeutel Falls daraufhin jedoch die Meldung „Ohne Moos nix los“ erscheint, haben Sie einen im Haus versteckten Geldbeutel übersehen ...

Abb. 2.23:
In der Stadt
erwarten Sie
diverse Geschäfte



Sind Sie in der Stadt angekommen, finden Sie die in Abbildung 2.23 gezeigte Szenerie vor.

In der Stadt



Abb. 2.24:
Augen auf beim
Möbelkauf!

Auch hier wieder mein Tip: Schauen Sie sich alles genau an, bevor Sie etwas kaufen! Denn, ob z. B. der in Abbildung 2.24 gezeigte Stuhl „Schaumi“ für eine umweltgerechte Renovierung geeignet ist, dürfte mehr als fraglich sein ...



Das soll an Tips genügen. Jetzt müssen Sie nur noch wissen, wie Sie „Das Erbe“ vorzeitig beenden können, wenn wichtigere Arbeiten am PC warten: Hierzu brauchen Sie lediglich **[Esc]** zu drücken, sollten es jedoch nicht versäumen, vorher das Diskettensymbol sowie den „SAVE“-Button anzuklicken, um den Spielstand zu speichern!

Beenden

LBS-Spiel

Programmstart

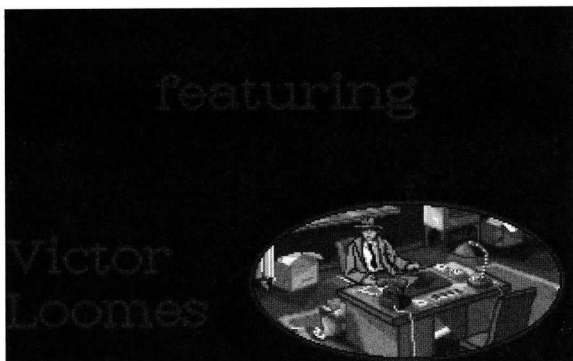
Um das LBS-Werbespiel „V.L.“ zu starten, geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

c: 

cd\werbe 

lbs 

Abb. 2.25:
Die Hauptperson
heißt Victor
Loomes



Nach einigen Vorspann-Bildschirmen (eine Szene aus der sehr schön gestalteten Personenvorstellung sehen Sie in Abbildung 2.25) erreichen Sie ein Preisausschreiben. Falls Sie zu den ersten Anwendern gehören, die beim „Werbespiele“-Paket zugegriffen haben, besteht noch die Chance, einen 486er-PC zu gewinnen - nach dem 30.11.1993 geht hier allerdings nichts mehr ...



Da das LBS-Spiel ausschließlich mit der Maus gesteuert wird, werden Sie mit Tastatureingaben keinerlei Erfolg haben. Drücken Sie daher unbedingt zweimal die linke Maustaste, um die in Abbildung 2.26 gezeigte Ausgangssituation zu erreichen.



Abb. 2.26:
Ausgangssituation
von V.L.

Wenn Sie Fragen zum Spiel haben, die in ShareBert's nun folgender Anleitung nicht beantwortet werden, können Sie montags, mittwochs und freitags zwischen 16 Uhr und 18 Uhr die eigens eingerichtete Hotline der LBS anrufen - und zwar unter der Telefonnummer 07121/958927.



Die ersten Schritte

Wenn Sie sich die Abbildung 2.26 genau anschauen, werden Sie feststellen, daß hier bereits einige Aktionen ausgeführt wurden. Was Sie im einzelnen tun müssen, um an die Pistole oder an andere Gegenstände heranzukommen, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

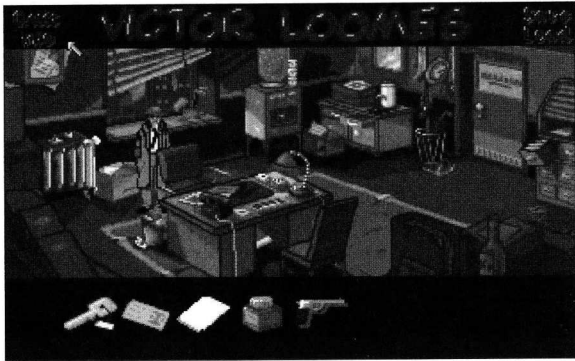


1. Setzen Sie den Pfeil durch Verschieben der Maus auf den gewünschten Gegenstand, so daß dieser angezeigt wird.
2. Drücken Sie die rechte Maustaste. Victor Loomes macht sich dann auf den Weg zum betreffenden Gegenstand - gleichzeitig werden unter dem Namen des Gegenstandes verschiedene Symbole sichtbar.

Pistole

- Anschauen* 3. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Auge klicken, werden Sie zunächst über den Sinn und Zweck des Gegenstandes informiert.
- Nehmen* 4. Um z. B. die Pistole an sich zu nehmen, drücken Sie zunächst die rechte Maustaste und klicken dann mit der linken Maustaste das Symbol mit dem Koffer an.
5. Prompt erscheint der Gegenstand am unteren Bildschirmrand - in Abbildung 2.26 sind außerdem ein Autoschlüssel, eine Visitenkarte, ein Blatt Papier und eine Flasche Geheimtinte zu sehen.

Abb. 2.27:
Hauptmenü am
oberen Bildschirm-
rand



Hauptmenü Um das in Abbildung 2.27 gezeigte Menü zu erreichen, müssen Sie nicht etwa irgendeine Taste drücken, sondern einfach den Mauszeiger in den oberen Bildschirmbereich ziehen. Sie können dann folgende Menüpunkte jeweils mit der linken Maustaste anklicken:

- „Quit“ zum vorzeitigen Beenden des Spiels
- „Info“ für eine genaue Spielanleitung
- „Save“ zum Speichern des Spielstands
- „Load“ zum Laden eines alten Spiels

Mit Victor Loomes unterwegs ...

Jetzt aber zur Sache: Die Hauptfigur des LBS-Spiels heißt Victor Loomes. Aber nicht nur dieser Name steht für die Abkürzung „V.L.“, sondern auch die „Vermögenswirksamen Leistungen“.

Victor Loomes

Ihre Aufgabe besteht darin, das Geheimnis dieser Geldanlageform zu lüften. Aber keine Angst: Langweilig wird es Ihnen dabei bestimmt nicht, denn vorher müssen Sie nach Manier eines wirklich coolen Schnüfflers eine ganze Menge Kontakte knüpfen und sogar eine Zeitreise ins ferne 1993 unternehmen ...

Das klingt ja alles ganz spannend, aber Ihr erstes Problem besteht vermutlich lediglich darin, die Tür zu öffnen und auf die Straße zu kommen:



1. Klicken Sie die Tür mit der rechten Maustaste an, damit ein Augen- und ein Hand-Symbol sichtbar werden.
2. Klicken Sie das Hand-Symbol mit der linken Maustaste an, um die Tür zu öffnen.
3. Wenn Sie den Mausfeil jetzt etwas bewegen, erscheint der Text „Zur Straße“, den Sie ebenfalls mit der linken Maustaste anklicken.

Auf die Straße

Auf zu Wild Bills Bar!

Draußen sehen Sie Ihren Chevrolet 11CL. Sie können gerne versuchen, das Auto zu starten - schließlich besitzen Sie ja bereits den Schlüssel. Doch bevor Sie sich über das Fahrziel nicht im klaren sind, wird sich das Gefährt um keinen Millimeter bewegen.

Chevrolet

Abb. 2.28:
Diese Zeitung
müssen Sie
unbedingt finden!



Einen kleinen Tip liefert Ihnen die Abbildung 2.28: Erst wenn Victor Loomes diese Zeitung entdeckt und gelesen hat, wird er sich über sein Fahrziel klar, und Sie können getrost das Auto besteigen und die Meldung „Auf zu Wild Bills Bar!“ entgegennehmen (siehe Abbildung 2.29).

Diamanten- raub

Warum gerade zu Wild Bill? Nun, die Zeitung berichtet von einem spektakulären Diamantenraub, hinter dem der bekannte Gangsterboss Wild Bill vermutet wird. Glücklicherweise erinnert sich Victor Loomes daran, daß dieser eine Bar in der 79. Straße besitzt.

Abb. 2.29:
Endlich setzt sich
der Chevy in
Bewegung



Wie wär's mit uns beiden?



Abb. 2.30:
Ob Loomes mit
dieser plumpen
Anmache Erfolg
hat?

Von Wild Bill ist in der Bar erst einmal nichts zu sehen. Doch wie es sich für einen coolen Privatschnüffler gehört, macht sich Victor Loomes erst einmal an die Bardame heran. Wie Sie mit dieser und anderen Personen in einen Dialog treten können, zeigt die folgende Anleitung:

Bardame

1. Positionieren Sie den Mauspfel auf die gewünschte Person, und drücken Sie die rechte Maustaste.
2. Wenn Sie Glück haben, erscheint neben dem Auge ein Mikrofon-Symbol. Klicken Sie es mit der linken Maustaste an, werden die Personen vergrößert dargestellt und der Dialog beginnt.
3. Sobald, wie in Abbildung 2.30 gezeigt, mehrere Fragen bzw. Antworten zur Auswahl gestellt werden, müssen Sie entscheiden: Setzen Sie den Mauspfel auf den gewünschten Text, der daraufhin farblich hervorgehoben wird, und drücken Sie erneut die linke Maustaste.

Dialog führen



Nachdem Sie sich einige Zeit lang in der Bar umgesehen und der Bardame die richtigen Fragen gestellt haben, erscheint endlich auch der gesuchte Wild Bill. Doch anstatt sich mit Ihnen zu unterhalten, beschimpft er die hübsche Sängerin Rachel und wirft sie von der Bühne.

Wild Bill

Erst danach haben Sie Gelegenheit, sich mit dem Gentleman zu unterhalten. „So behandelt man keine Lady, Mister“, werden Sie sicher sagen (siehe Abbildung 2.31). Doch was Sie auch anstellen - Wild Bill wird Sie mit Sicherheit irgendwann vor die Tür setzen. Denn die eiserne Grundregel des Ganoven lautet: „Wer sich beschwert, fliegt raus“. Die in Abbildung 2.32 gezeigte Meldung „Diese Schmach lasse ich nicht auf mir sitzen“ beschreibt das vorläufige Scheitern Ihrer Bemühungen, mit Rachel ins Gespräch zu kommen oder gar zu Professor Walker bzw. der freundlichen LBS-Beraterin vorzudringen.

Abb. 2.31:
Nach einem
heftigen Disput mit
Wild Bill ...





Abb. 2.32:
... landen Sie
unweigerlich auf
der Straße

Der zweite Anlauf

Klar, daß Victor Loomes sich nicht geschlagen gibt und erneut die verruchte Bar aufsucht. Ich werde Ihnen nicht verraten, welche Fragen Sie diesmal stellen müssen, um Wild Bill gütig zu stimmen. Eins steht jedoch fest: Am Ende des zweiten Gesprächs muß die in Abbildung 2.33 gezeigte Antwort stehen, sonst ist ein dritter oder vierter Anlauf notwendig!



Abb. 2.33:
Diese Antwort ist
das höchste der
Gefühle!

Rachel Und noch ein kleiner Tip, bei dem ich ebenfalls nicht zuviel verraten möchte: Nachdem Sie Wild Bill zurechtgewiesen haben, wird er sich bei der Sängerin Rachel entschuldigen - und die hübsche Rachel wird sich bei Ihnen bedanken, so daß Sie endlich ins Gespräch kommen ...

Rachels Auftrag



Zugegeben: Als sehr gesprächig erweist sich Rachel beim ersten Kontakt nicht gerade. Anscheinend macht sie die Anwesenheit von Wild Bill nervös, über den sie irgend etwas Unangenehmes zu wissen scheint.



Wie Sie in Abbildung 2.34 sehen, habe ich die Sängerin dazu gebracht, bei mir im Büro vorbeizukommen. Wie? Detektivgeheimnis! Nur soviel:

Abb. 2.34:
Bekommen Sie
Rachel auch in
Loomes Büro?



- Rachel ist unverheiratet und trägt den wunderschönen Nachnamen McMonneypenny.

*Diamant-
splitter*

- Rachel hat mir als Beweisstück für Bills Verwicklung in den Diamantenraub einen Diamantsplitter überreicht - leider ein vor Gericht nicht anerkanntes Beweismittel.

- Rachel hat in drei Jahren harter Arbeit ganze 95 Dollar zusammen gespart und vertraut mir den schwierigen Auftrag an, das Geld gewinnbringend anzulegen, damit das arme Mädchen irgendwann einmal ihr College damit finanzieren kann.

Geld anlegen

Zeitreise beim Professor

Nach dem Besuch von Rachel sollte auch bei Ihnen das Telefon klingeln. Ein alter Bekannter berichtet Ihnen von merkwürdigen Vorgängen in Ihrer Straße.

Der Anruf

Klar, daß Loomes der Sache auf den Grund geht und so irgendwann bei dem anscheinend ziemlich verrückten Professor Walker landet (siehe Abbildung 2.35).

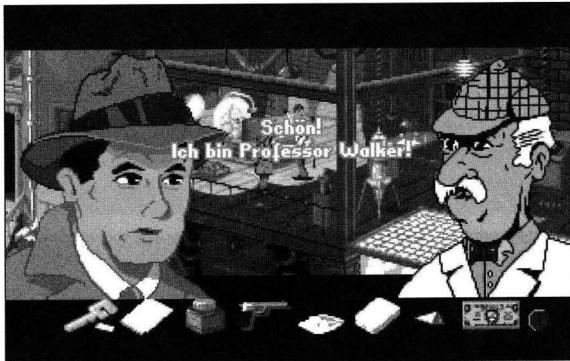


Abb. 2.35:
Der verrückte
Professor stellt
sich vor

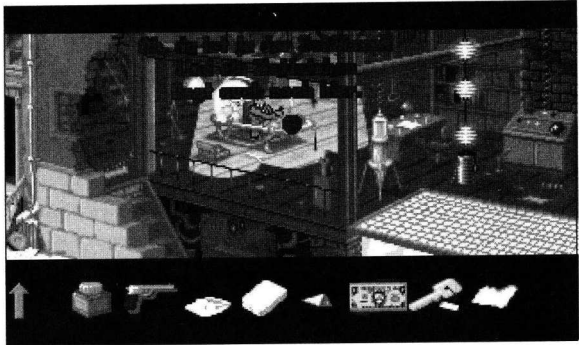
Es wird immer komplizierter: Denn natürlich beginnen Sie ein Gespräch mit dem Professor, interessieren sich für seine Zeitmaschine und sind sogar bereit, sie auszuprobieren. Leider überlegt Loomes es sich im letzten Moment anders: „Das reicht wirklich. Dieses Ding ist mir unheimlich!“

Zeitmaschine

Nach dem Besuch bei Professor Walker ist auch noch der Autoschlüssel verschwunden - aber werfen Sie mal einen Blick auf

die folgende Abbildung 2.36: Victor Loomes befindet sich erneut im Labor des Professors, wo er eine wichtige Entdeckung macht und ein aufregendes Abenteuer erlebt ...

Abb. 2.36:
Der zweite Besuch
bei Professor
Walker

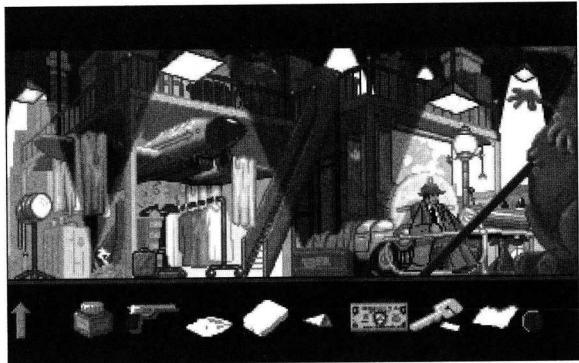


In der Frankfurter U-Bahn



Ich bin der Meinung, daß ich Ihnen nun wirklich genug verraten habe! Daher folgen abschließend nur noch zwei Abbildungen mit zwei Andeutungen:

Abb. 2.37:
Victor Loomes in
der Frankfurter
Oper



- Victor Loomes tun nicht nur alle Knochen weh - er findet sich zudem zwischen Kisten mit der Aufschrift „Eigentum der Frankfurter Oper“ wieder. Da die Kostüme für den 7.9.1993 bestimmt sind, weiß Loomes nun mit Sicherheit, daß tatsächlich eine Zeitreise stattgefunden hat.
- Nachdem Loomes in der U-Bahn-Station den Fahrplan entdeckt hat, fährt auch sogleich ein Zug ein. Doch Victor Loomes bleibt jedesmal am Bahnsteig zurück, solange er keinen Fahr-schein lösen konnte.

Abbildung 2.37

Abbildung 2.38

Abb. 2.38:
Ohne Moos nix los!

Sony-Game

Das Sony-Werbispiel starten Sie durch Eingabe der folgenden Befehlszeilen:

Programmstart

c:

cd\werbe

sony

Abb. 2.39:
Startbildschirm mit
Joystick-Frage



*Joystick oder
Tastatur?*

Nach zwei Titelbildschirmen werden Sie nach dem Programmstart zunächst gefragt, ob ein Joystick angeschlossen ist. Geben Sie z. B. **[N]** ein, um die alternativ verfügbare Tastatursteuerung zu aktivieren.

Den anschließenden Vorspann können Sie mit  abbrechen - anschließend klären Sie drei Hinweisbildschirme über das Spielgeschehen auf. Hier nochmal die Kurzform:

Story

Oykot, Herrscher der elektronischen Unterwelt hat Sony-Produkte geklaut und zerlegt. Sie haben in der Rolle des Walkman die Aufgabe, in 50 Leveln alle Teile wiederzufinden und im Sony-Shop zusammenzubauen.

Paßwort

Die Aufforderung zur Paßworteingabe können Sie getrost mit  überspringen.



Ausnahme: In Teil III finden Sie eine codierte Liste sämtlicher Paßwörter. Wer schummeln möchte, kann die Codes entschlüsseln und sich so in jeden beliebigen Level hineinmogeln.

Level 1

Im ersten Level taucht bereits nach kurzer Zeit ein Monster auf (siehe Abbildung 2.40), das Sie mit  und  überspringen müs-

sen. Treffen Sie mit diesem oder einem anderen Monster zusammen, ist eins Ihrer nicht gerade unzähligen Leben verloren ...

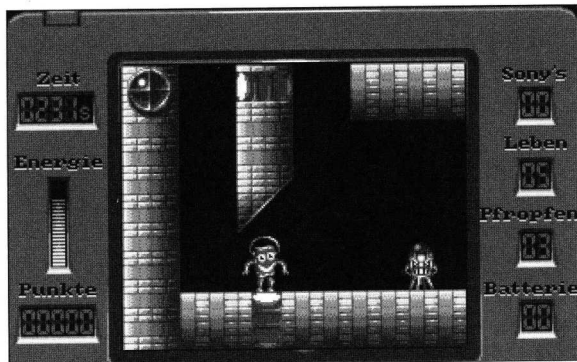


Abb. 2.40:
Ausgangssituation
mit dem ersten
Monster

Es geht nun darum, den Walkman mit Hilfe der Pfeiltasten durch das Labyrinth zu steuern und alle versteckten Einzelteile des ersten Geräts einzusammeln. Da Ihnen nur eine begrenzte Zeit und Energie zur Verfügung stehen, sollten Sie sich nicht nur beeilen, sondern auch nach Batterien Ausschau halten, die jedoch später umweltfreundlich entsorgt werden müssen.

Ziel

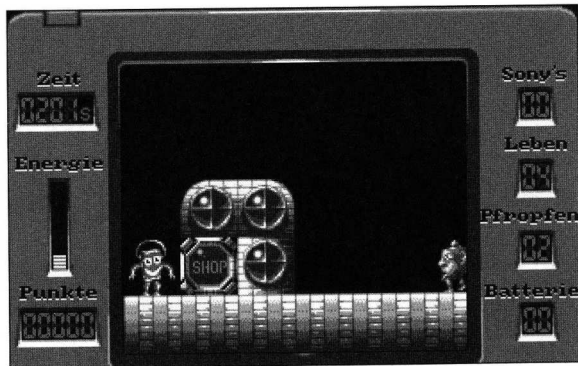


Abb. 2.41:
In den Sony-Shop
gelangen Sie ...

Abb. 2.42:
... durch die
Eingabe von 

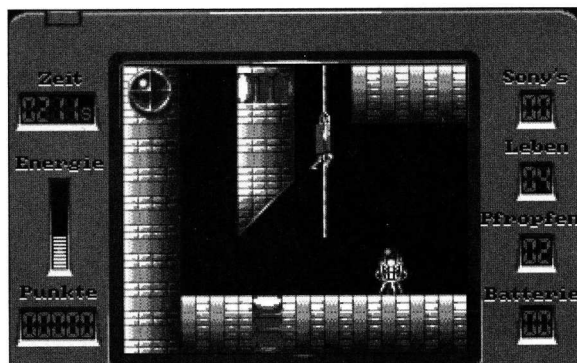


Sony-Shop

Haben Sie alle Teile beisammen? Dann können Sie den in Abbildung 2.42 gezeigten Sony-Shop aufsuchen. Sofern bereits einige Geräte zusammengebaut wurden, besteht außerdem die Möglichkeit, mit Hilfe der Pfeiltasten eins der Felder in der linken Bildschirmhälfte anzusteuern und z. B. ein Extra-Leben oder andere nützliche Dinge zu erwerben.

Da Sie zu Beginn des Spiels noch nichts kaufen können, drücken Sie jedoch zunächst , um den Shop zu verlassen.

Abb. 2.43:
Mit  geht's in
höhere Ebenen



In Abbildung 2.43 sehen Sie einen sogenannten Energiestrahl: Sofern der Weg nach oben nicht verbaut ist, können Sie ihn jederzeit mit  aktivieren und anschließend mit  daran hinaufklettern.

Energiestrahl

Wie Sie sehen, ist das Sony-Game schnell erklärt, was nicht heißt, daß Sie es auch schnell lösen können! Ich will Ihnen trotzdem keine weiteren Tips verraten, sondern lediglich noch zwei Abbildungen von höheren Leveln zeigen, damit Sie nicht auf die Idee kommen, das Spiel wäre unlösbar:



- Wie es zu Beginn des zweiten Levels aussieht, sehen Sie in Abbildung 2.44.
- Und Abbildung 2.45 zeigt die Ausgangssituation des 50. und letzten Levels. Vorsicht: Die Lautsprecherbox ist kein Teil zum Aufsammeln, sondern ein gut getarntes Monster!

Level 2

Level 50

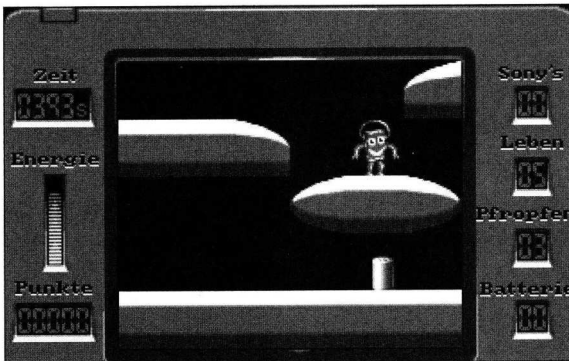
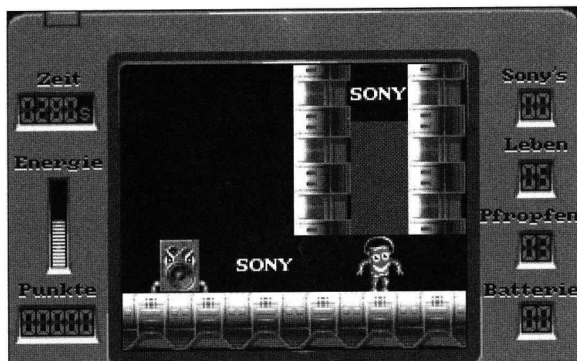


Abb. 2.44:
Ausgangssituation
von Level 2

Abb. 2.45:
Ausgangssituation
von Level 50



Das Telekommando

Programmstart

Auch das letzte Werbespiel mit dem Titel „Das Telekommando“ will erst einmal gestartet werden:

c:

cd\werbe

telekomm

Abb. 2.46:
Drei Level stehen
zur Auswahl

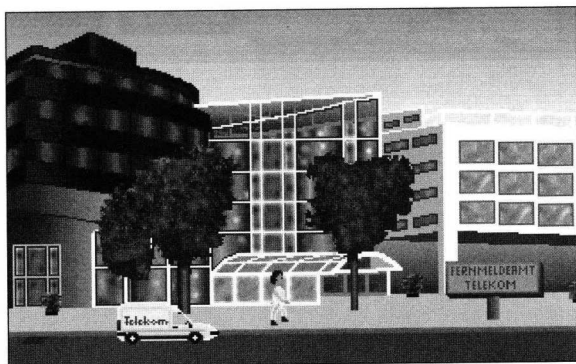


Nachdem Sie den Vorspann mit  abgebrochen haben, stehen drei verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Zunächst klicken Sie mit der linken Maustaste auf „LEVEL 1“.

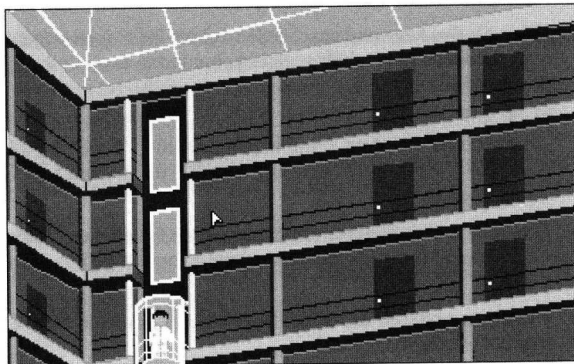
Levelwahl

Anschließend fahren Sie mit dem Telekom-Firmenwagen zum Fernmeldeamt (siehe Abbildung 2.47), steigen in den Aufzug und finden insgesamt sechs Türen vor, die geöffnet werden können (siehe Abbildung 2.48).

Fernmeldeamt



*Abb. 2.47:
Nach der
Fahrt zum
Fernmeldeamt ...*

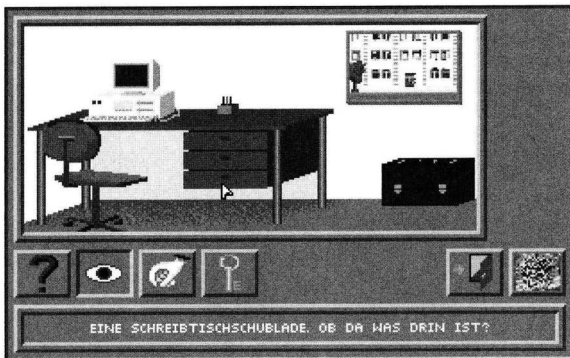


*Abb. 2.48:
... stehen sechs
Türen zur Auswahl*

Büro betreten

Um einen Büroraum zu betreten, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die gewünschte Tür. Kurze Zeit später befinden Sie sich bereits im betreffenden Zimmer, und am unteren Bildschirmrand werden Ihnen einige mit der Maus anklickbare Symbole zur Verfügung gestellt:

Abb. 2.49:
Natürlich läßt sich
die Schreibtisch-
schublade öffnen!

*Fragezeichen*

– Eine Kurzbeschreibung aller Symbole erhalten Sie nach einem Mausklick auf das Fragezeichen. Außerdem ist es hiermit möglich, Animationen, Soundeffekte oder das Geräusch beim Klicken mit der Maus zu unterdrücken.

Auge

– Wenn Sie das Auge und anschließend einen beliebigen Gegenstand anklicken, erscheint jeweils eine kurze Beschreibung (siehe Abbildung 2.49).

Hand

– Nach einem Mausklick auf das Hand-Symbol können Sie z. B. Gegenstände aus einer Schublade entnehmen. Beachten Sie aber, daß Sie nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen aufnehmen können!

Schlüssel

– Letzteres funktioniert natürlich nur, wenn Sie die Schublade nach einem Mausklick auf dieses Symbol bereits geöffnet haben!

Tür

– Um einen anderen Büroraum aufzusuchen, müssen Sie das Symbol mit der Tür anklicken.

- Am wichtigsten ist das etwas konfuse Symbol am rechten Bildschirmrand: Hiermit rufen Sie den in Abbildung 2.50 gezeigten Stadtplan auf. Sobald Sie hier einen anderen Ort anklicken, steigt Ihre Spielfigur in den Firmenwagen und fährt z. B. zum Telekom-Laden.

Stadtplan

Bevor Sie eine neue Aktion ausführen können, müssen Sie jeweils die rechte Maustaste drücken, um z. B. das Augensymbol wieder auszuschalten!

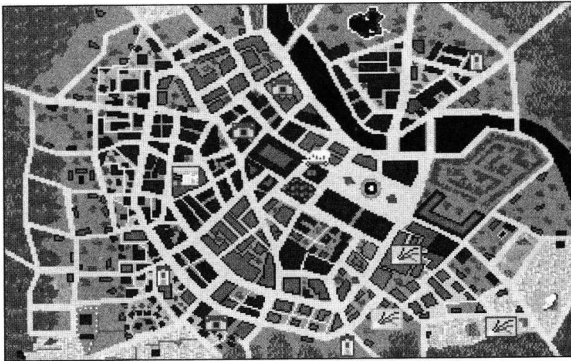


Abb. 2.50:
Mit Hilfe dieses
Stadtplans
erreichen Sie jedes
Ziel

Ich denke, daß Sie mit dieser Kurzanleitung auskommen werden. Bevor Sie jedoch völlig verzweifeln, hier noch ein wichtiger Tip: Nachdem Sie wieder einmal verloren oder „Das Telekommando“ mit **[Esc]** und **[J]** vorzeitig abgebrochen haben, erscheint ein Bildschirm mit wertvollen Hinweisen, die Ihnen beim nächsten Versuch weiterhelfen können. Damit Sie nicht zum Kugelschreiber greifen müssen, gebe ich die Tips abschließend wörtlich wieder:

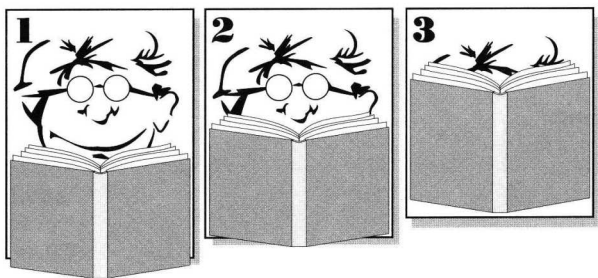


- Deinen Computer hast Du nicht benutzt!
- Die Telefonnummern, die manchmal über Info-Ruf kommen, solltest Du beachten!

*Tips für's
nächste Mal!*

- Mit dem Pfeilempfänger hättest Du den Standort des Störsenders bestimmen können!
- Um den Verteilerkasten zu reparieren, brauchst Du den Anschlußplan, Kabel und entsprechendes Werkzeug!
- Ohne die Koordinaten läßt sich die Satellitenantenne nur schwer justieren!
- Um den Störsender zu finden, mußt Du eine Kreuzpeilung machen und dann zum Kreuzpunkt fahren!

III. Nachschlagen



Bifi Snack Zone

c: 

Programmstart

cd\werbe 

snackz 

Das Produktionsgeheimnis der Bifi Roll ist abhanden gekommen. *Aufgabe*
Lukas hat die Aufgabe, es wiederzubeschaffen.

Spielfigur steuern:  
Gebäude betreten: 
Autos ausweichen: 
Gegenstand wechseln: 

Tasten

, 

Beenden

Das Erbe

c: 

Programmstart

cd\werbe 

erbe 

Villa Bröckelstein renovieren, ohne Klima und Ozonschicht zu *Aufgabe*
belasten.

Auge: Untersuche
flache Hand: Benutze
Tür: Öffne/Schließe
Schuh: Gehe zu
Buch: Lies
Greifhand: Nimm (etwas auf)
abc: Schreibe
Zeigehand: Kaufe
Stuhl: Setze Dich auf/Stehe auf von

Spielelemente

Diskette:	Spielstand speichern
Ja:	Frage positiv beantworten
Nein:	Frage negativ beantworten
Pfeil:	Rückgängig machen
OK:	Befehl bestätigen
Notiz:	Lauftext abbrechen

Beenden 

LBS-Spiel

Programmstart

C:

```
cd\werbe
```

1bs

Aufgabe

Victor Loomes muß Kontakt mit Wild Bill, Rachel, Professor Walker und der freundlichen LBS-Beraterin aufnehmen, um Rachels Ersparnisse durch vermögenswirksame Leistungen gewinnbringend anzulegen.

Tasten

Textgeschwindigkeit: F1Figurgeschwindigkeit: F2Speichern: F3Laden: F4Anleitung: F5

Pause:

Beenden

Mauspfeil nach oben führen, „Quit“ und „Ja“ anklicken

Sony-Game

Programmstart

C:

cd\werbe

sony 

Der Walkman muß jeweils über zehn Level hinweg alle Teile eines Sony-Geräts auf sammeln und im Sony-Shop zusammenbauen.

Aufgabe

Ehrliche Spieler erreichen jeden Level mit entsprechender Übung und Geschicklichkeit! Um Sie nicht zum Schummeln zu verleiten, drucken wir die nachfolgenden Paßwörter für die Level 2 bis 50 daher in codierter Form ab. 1 entspricht dem Buchstaben A, 2 dem Buchstaben B etc.



Level 2: 17 21 9 3 9 5 19
Level 3: 4 9 5 14 19 20 1 7
Level 4: 13 9 20 20 23 15 3 8
Level 5: 14 15 22 5 13 2 5 18
Level 6: 4 5 26 5 13 2 5 18
Level 7: 1 12 16 8 1 2 5 20
Level 8: 1 6 6 15 4 9 12
Level 9: 1 12 3 8 5 13 9 5
Level 10: 2 1 7 21 7 5 20 20 5
Level 11: 2 1 14 11 18 15 20 20
Level 12: 2 1 19 5 2 1 12 12
Level 13: 3 15 18 22 5 20 20 5
Level 14: 4 9 1 7 14 15 19 5
Level 15: 4 25 19 20 18 15 16 8
Level 16: 5 12 4 15 18 1 4 15
Level 17: 8 1 14 14 15 22 5 18
Level 18: 5 21 16 8 15 18 9 5
Level 19: 5 24 16 1 14 4 5 18
Level 20: 6 12 1 13 5 14 3 15
Level 21: 6 18 5 7 1 20 20 5
Level 22: 7 1 12 15 19 3 8 5
Level 23: 8 5 1 4 12 9 14 5
Level 24: 8 25 4 18 15 7 5 14
Level 25: 8 25 19 20 5 18 9 5
Level 26: 9 13 16 5 4 1 14 26
Level 27: 10 21 9 10 9 20 19 21
Level 28: 11 1 11 5 18 12 1 11
Level 29: 11 1 18 14 5 12 22 1 12
Level 30: 2 12 1 3 11 15 21 20
Level 31: 13 1 19 19 1 11 5 18
Level 32: 13 5 4 1 9 12 12 5

Paßwörter

Level 33: 14 1 16 15 12 5 15 14
 Level 34: 15 18 14 1 13 5 14 20
 Level 35: 16 1 18 1 4 9 5 19
 Level 36: 16 5 18 9 19 11 15 16
 Level 37: 18 5 21 9 19 9 15 14
 Level 38: 19 1 2 15 20 1 7 5
 Level 39: 19 1 24 15 16 8 15 14
 Level 40: 20 5 13 16 15 13 1 20
 Level 41: 20 1 18 1 14 20 5 12
 Level 42: 22 9 20 1 13 9 14 5
 Level 43: 22 1 13 16 9 18 5
 Level 44: 26 9 29 20 5 18 14 5
 Level 45: 13 15 14 15 16 15 12 25
 Level 46: 8 25 16 5 18 2 5 12
 Level 47: 2 18 15 1 4 23 1 25
 Level 48: 2 1 18 13 9 24 5 18
 Level 49: 6 15 15 20 2 1 12 12
 Level 50: 1 3 1 16 21 12 3 15

Beenden Esc, Esc

Das Telekommando

Programmstart

c: ↵

cd\werbe ↵

telekomm ↵

Aufgabe

Als Telekom-Mitarbeiter dem Störsender S.T.Ö.R. das Handwerk legen.

Spielemente

Fragezeichen: Kurzanleitung abrufen
 Auge: Ansehen, Untersuchen
 Hand: Nehmen, Benutzen
 Schlüssel: Öffnen
 Tür: Raum verlassen
 Karte: Übersichtskarte abrufen

Beenden Esc, Esc, J

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Werbespiele

Als Werbemittel eingesetzte Computerspiele sind heiß begehrt, aber nur schwer zu bekommen (z.B. über Preisausschreiben). In diesem Doppelpack erhalten Sie fünf der besten Werbespiele – auf zwei komprimierten 3,5"-HD-Disketten und insgesamt 6,6 MegaByte:

Bifi Snack Zone: Finden Sie das Produktionsgeheimnis der Bifi Minisalami! SoundBlaster-Unterstützung!

Das Erbe: Öko-Adventure vom Umweltbundesamt. Renovieren Sie die Villa Bröckelstein ohne Belastung von Klima und Ozonschicht!

LBS-Spiel: Was hat Privatdetektiv Victor Loomes mit der bezaubernden Rachel zu besprechen? SoundBlaster-Unterstützung!

Sony-Game: Oykot, Herrscher der elektronischen Unterwelt, hat sich Sony-Produkte unter den Nagel gerissen und in seine Einzelteile zerlegt...

Das Telekommando: Legen Sie den Betreibern des Störsenders S.T.Ö.R. das Handwerk!

Systemvoraussetzungen

- IBM-kompatibler 286/386/486er PC
- SoundBlaster-Karte optional (für Bifi Snack Zone und LBS-Spiel)
- Festplatte, 3,5"-Diskettenlaufwerk
- VGA-Grafikkarte, Maus

Best.-Nr. 9551

ISBN 3-8155-9551-7

Unverbindliche
Preisempfehlung
DM 29,80
öS 265,-
sFr 29,80



Buchregal-Systematik

IBM-PC / Kompatibel:
ShareWare

SYBEX