



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

Tüfteln & Knobeln



Schluß mit
hektischem Gejümpe
und Geballere:
Mit 10 Knobelspielen
haben Sie die
Ruhe weg!

*FaceTrex, Jigsaw,
KernReaktor,
Kreuzwort-Gitter,
Kwirk's Castle,
PC-Blox, Robix,
Schlaumeier, Soko-
ban, Symbol-Text*



SYBEX

3 MB Software!

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
Tüfteln & Knobeln

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: Brigitte Hamerski

Satz: Eva-Maria John, Düsseldorf

Farbproduktionen: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9601-7

1. Auflage 1994

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 © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	5
--	----------

I. Installieren	7
------------------------------	----------

Auf einen Blick	9
Hardware-Voraussetzungen	11
Installation mit WINstall	11
Was soll die Stoppuhr?	14

II. Spielen	17
--------------------------	-----------

FaceTrex	19
Jigsaw	22
KernReaktor	27
Kreuzwort-Gitter	30
Kwirk's Castle	33
PC-Blox	39
Robix	43
Schlaumeier	46
Sokoban	49
Symbol-Text	52

ShareBert's Registrierungshinweise	56
---	-----------

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. „Tüfteln & Knobeln“ ist nur eins dieser Programmpakete. 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 einiger Spielesammlungen:

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.

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.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches sollten Sie sich aber noch drei 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.



Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

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



Auf einen Blick

Vorab würde ich Ihnen gerne noch etwas mehr über die zehn in diesem Paket enthaltenen Spiele erzählen, da auf dem Umschlag wieder einmal nur Platz für ein paar Stichworte war:



- Es sieht so einfach aus, wenn im ersten der insgesamt 25 Puzzles drei Köpfe zu sehen sind, die „nur“ auf die jeweils vorgesehenen Felder verschoben werden müssen. Doch sobald ein Spielstein angestoßen wird, rutscht er gleich bis ans Ende der Reihe. Für jedes Puzzle existiert jeweils nur ein einziger Lösungsweg!
- Bei Jigsaw handelt es sich um ein „richtiges“ Puzzlespiel - noch dazu für Windows. Zehn Motive sind im Lieferumfang enthalten (teilweise mit 256 Farben) und werden beim Laden fein säuberlich in komplexe Teile zerlegt. Ein Spiel für Geduldige, denn nur, wenn zwei Teile aneinanderpassen, rasten sie automatisch ein!
- Keine Angst: Auch überzeugte Atomstromgegner können KernReaktor bedenkenlos spielen! Auf einem Spielfeld sind 36 Atomkerne verteilt und zwei Spieler (einen Part übernimmt gerne der spielstarke PC) müssen abwechselnd jeweils ein Neutron der eigenen Farbe implantieren. Beim Erreichen der kritischen Masse explodiert der Atomkern, wobei aber garantiert keine radioaktive Strahlung freigesetzt wird!
- Fans von Kreuzworträtseln kommen bei diesem Windows-Spiel voll auf ihre Kosten: Ihr PC generiert automatisch ein Rätsel mit so schönen Wörtern wie „Exzentriker“, „Cheeseburger“ oder „Framegrabber“ und gibt auf Wunsch einige Buchstaben vor. Per Mausklick entscheiden Sie jeweils, welches Wort in welches Feld eingesetzt wird.
- Sage und schreibe 61 Rätselaufgaben muß Kwirk (ein kleines, grünes Männchen) in seinem Schloß lösen. Auf den ersten Blick handelt es sich jeweils um kleine Labyrinth, in denen jeweils der Ausgang erreicht werden muß. Doch Vorsicht: Obwohl es immer eine Lösung gibt, werden Sie teilweise an Ihrem eigenen Verstand zweifeln!

FaceTrex

Jigsaw

KernReaktor

*Kreuzwort-
Gitter*

Kwirk's Castle

- PC-Blox* – Auch wenn die Autoren von einem „Virtual-Reality-CAD-System“ sprechen, handelt es sich bei PC-Blox eher um eine Art „elektronischen Legokasten“. Wer das für Kinderkram hält, wird sich noch wundern, denn aus mehreren hundert verschiedenen Steinformen entstehen komplexe, dreidimensionale Gebilde!
- Robix* – Auch wieder so ein Spiel, das auf den ersten Blick nicht viel hermacht: rote, blaue und grüne Blöcke auf einem Spielfeld - was soll das? Die knifflige Aufgabe besteht darin, durch das geschickte Verschieben von Reihen die Blöcke der eigenen Farbe nach unten fallen zu lassen. Doch Vorsicht: Jede Reihe darf nur einmal nach links oder rechts verschoben werden!
- Schlaumeier* – Das Steckspiel „Mastermind“ kennen Sie bestimmt. Bei der Windows-Variante Schlaumeier können Profis bis zu zehn verschiedene Farben hinter sechs Felder verstecken lassen. Um die Kombination mit neun Versuchen zu knacken, ist nicht nur logisches Denken, sondern auch ein wenig Glück gefragt.
- Sokoban* – Wer diesen Klassiker unter den Computerspielen noch nicht kennt, sollte Sokoban unbedingt ausprobieren! In 50 Räumen müssen Kisten auf die dafür vorgesehenen Stellplätze geräumt werden. Dabei kann es passieren, daß Sie sich tagelang an einem einzigen Level die Zähne ausbeißen ...
- Symbol-Text* – Ein Zitat oder Sprichwort wird durch Symbole verschlüsselt dargestellt. Indem Sie jedem Symbol den richtigen Buchstaben zuordnen, lösen Sie die Aufgabe. Mit „Glücksrad“ und ähnlichen Wortspielen der simplen Machart hat dieses Windows-Spiel nichts am Hut: Hier ist Denksport pur angesagt!



Eine Besonderheit bei diesem Paket besteht darin, daß Sie sich keine Gedanken darum machen müssen, welches Spiel unter Windows läuft und bei welchem es sich „nur“ um ein DOS-Game handelt. Der Grund: Alle zehn Spiele lassen sich über die Windows-Oberfläche starten!

Hardware-Voraussetzungen

Natürlich sind die Anforderungen der zehn in diesem Paket enthaltenen Spiele nicht identisch - doch obwohl sich einige Games z. B. auch ohne Windows oder Maus spielen lassen, sagt Ihnen ShareBert lieber, wie Ihr System ausgestattet sein muß, damit alle zehn Spiele laufen:

- mind. 386/SX PC
- 2 MByte Arbeitsspeicher
- Festplatte
- 3,5"-Diskettenlaufwerk
- VGA-Grafikkarte
- MS-DOS
- Windows 3.1
- Maus

Bei einigen Spielen haben Sie mehr Spaß, wenn Ihr PC zusätzlich mit einem Farbmonitor ausgestattet ist. Soundkarten oder Joysticks sind bei den Knobelspielen dagegen nicht erforderlich.

Farbmonitor

Installation mit WINstall

Um mehr als drei MegaByte Software auf einer einzigen Diskette unterzubringen, mußten die Dateien komprimiert werden und sind daher nur lauffähig, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen!

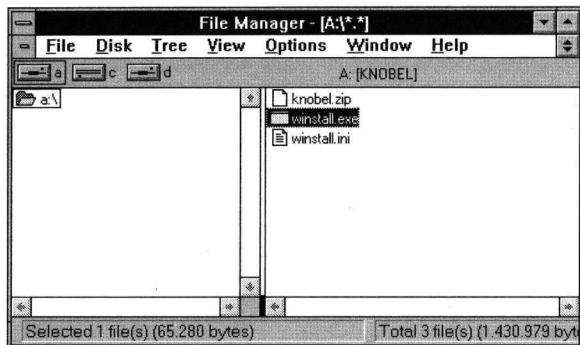


Dank des automatischen Installationsprogramms „WINstall“ von Jörg Riesmeier funktioniert das Kopieren und Entpacken der Dateien auf Ihre Festplatte aber fast wie von selbst ...

1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5-Laufwerk, das Sie anschließend über den Windows-Datei-Manager aktivieren müssen.
2. Stimmt Ihre Bildschirmdarstellung mit der Abbildung 1.1 überein? Dann führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen „winstall.exe“ aus.

winstall.exe

Abb. 1.1:
Einfach diesen
Dateinamen
doppelklicken, ...



Installieren

3. Nach einigen Sekunden meldet sich das Installationsprogramm mit dem in Abbildung 1.2 gezeigten Bildschirm. Bestätigen Sie die Vorgaben mit  oder einem Mausklick auf „Installieren“.

Abb. 1.2:
... schon meldet
sich das
Installations-
programm

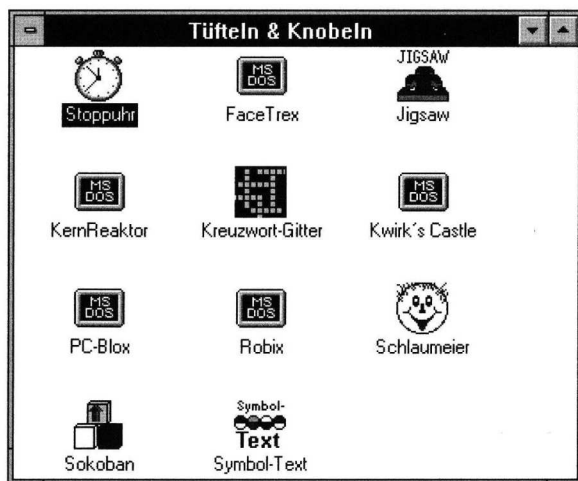


Selbstverständlich dürfen Sie die Vorgabe neben „Zielpfad“ abändern, falls Ihre Festplatte nicht die Kennung C: aufweist - beachten Sie aber, daß der Name des Unterverzeichnisses KNOBEL beibehalten werden muß, da die Windows-Ikonen nach dieser Vorgabe eingerichtet werden!



4. Da der Installationsvorgang ein paar Minuten dauern kann, sagt Ihnen eine Balkenanzeige jeweils, wieviel Prozent der Dateien bereits entpackt wurden.
5. Abschließend richtet das Installationsprogramm eine Programmgruppe mit entsprechenden Bildsymbolen ein (siehe Abbildung 1.3).

Ikonen



*Abb. 1.3:
Programmgruppe
mit Bildsymbolen*

Wie Sie sehen, wurden auch für die fünf DOS-Programme entsprechende Ikonen eingerichtet. Dies hat den Vorteil, daß alle im Paket enthaltenen Knobelspiele unter Windows aufgerufen werden können! Falls Sie die Spiele trotz dieser praktischen



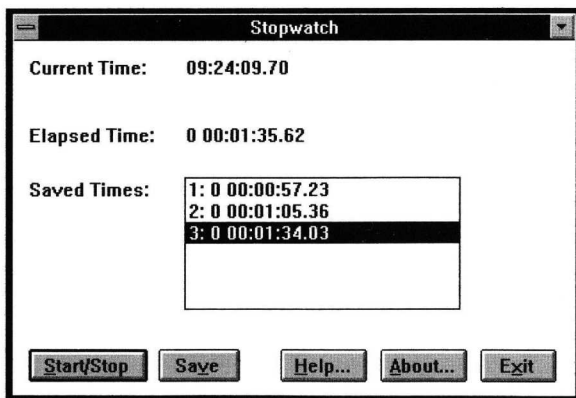
Möglichkeit über die DOS-Oberfläche starten wollen: ShareBert nennt Ihnen in den entsprechenden Kapiteln die jeweils erforderlichen Befehlszeilen.

Was soll die Stoppuhr?

Wenn Sie die Symbole in der Programmgruppe nachzählen, werden Sie nicht auf zehn, sondern auf elf kommen. Des Rätsels Lösung:

- Stoppuhr* Über die erste Ikone kann zusätzlich zu einem beliebigen Windows-Spiel eine Stoppuhr aufgerufen werden. Die Bedienung ist ganz simpel:
- Start/Stop* – Soll eine einzelne Zeit gestoppt werden, klicken Sie jeweils den „Start/Stop“-Button an.
- Save* – Sollen mehrere Zeiten nacheinander gestoppt werden, klicken Sie nur beim ersten Mal auf „Start/Stop“ und danach jeweils auf „Save“.

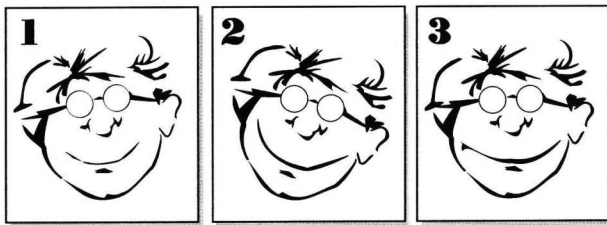
Abb. 1.4:
Die „Stopwatch“ in
Aktion ...



Wozu die Stoppuhr gut sein soll? Auch ganz einfach: Spiele, wie Jigsaw, Kreuzwort-Gitter oder Sokoban, werden normalerweise nicht auf Zeit gespielt. Falls Sie sich aber im direkten Vergleich mit Freunden oder Kollegen „messen“ möchten, kann Ihnen die Stoppuhr dabei gute Dienste leisten - auf die hundertstel Sekunde genau!



II. Spielen



FaceTrex

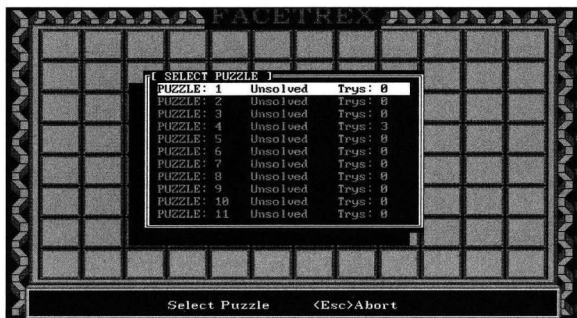


Abb. 2.1:
Auswahlmenü für
25 verschiedene
Puzzles

Falls Sie FaceTrex nicht über das entsprechende Windows-Symbol aufrufen möchten, geben Sie zum Start unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

Starten

```
c: \> cd \knobel\face
c: \knobel\face> facetrex
```

Anschließend warten Sie, bis ein leeres Spielfeld erscheint und drücken dann **S** für „Select Puzzle“, um das in Abbildung 2.1 gezeigte Menü zu erreichen.

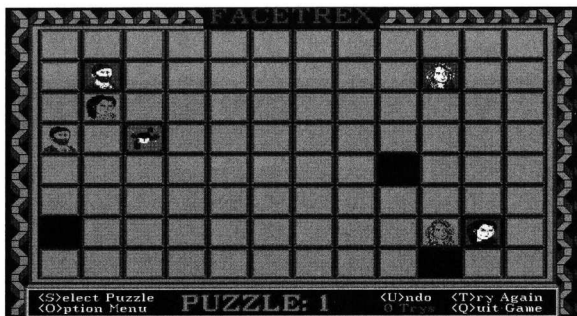
Select Puzzle

Da die Aufgaben mit steigender Nummer immer schwieriger werden, entscheiden Sie sich am besten zunächst einmal für „Puzzle 1“. Doch was in Abbildung 2.2 so einfach aussieht (drei farbige Köpfe müssen auf die dafür vorgesehenen Felder geschoben werden), entpuppt sich bereits als ziemlich knifflig:

Puzzle 1

Mit dem roten Läufer können Sie jeden der drei farbigen Spielsteine von hinten anstoßen. Doch leider bewegt sich der entsprechende Kopf nicht zum nächsten Feld, sondern gleich ans Ende der gesamten Reihe.

Abb. 2.2:
Ausgangssituation
im ersten Puzzle



Und selbst wenn Sie einen Spielstein korrekt plazieren konnten und die Meldung „Placed“ aufleuchtet, dürfen Sie sich nicht zu früh freuen:

Es gibt nämlich meist nur eine bestimmte Reihenfolge, in der alle Köpfe an die richtigen Positionen geschoben werden können.



Der wichtigste Tastaturbefehl in FaceTrex lautet daher **T** für „Try Again“. Drücken Sie diese Taste immer dann, wenn Sie merken, daß Sie das Puzzle nicht mehr lösen können. Falls Ihrer Meinung nach nur der letzte Spielzug verkehrt war, können Sie es auch zunächst mit **U** für „Undo“ versuchen ...



Falls Sie bereits im ersten Puzzle scheitern sollten - in den beiden folgenden Abbildungen 2.3 und 2.4 habe ich den Lösungsweg für Sie illustriert:

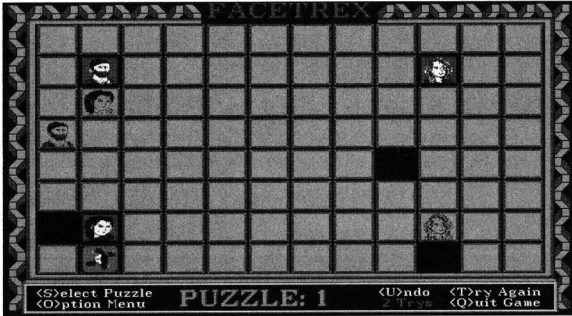


Abb. 2.3:
Nur die hier
gezeigte
Reihenfolge ...

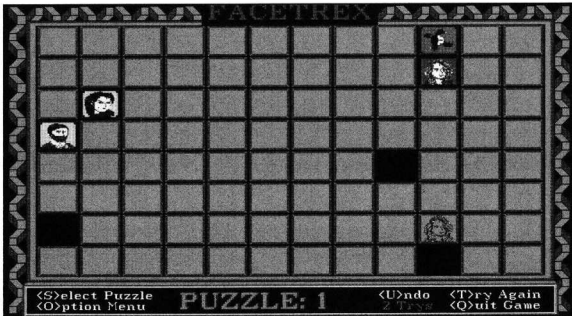


Abb. 2.4:
... führt zur Lösung
des ersten
Puzzles!

Was muß man noch wissen, um alle Level von FaceTrex knakken zu können?

- Schwarze Löcher können von den Spielsteinen nicht überquert und auch nicht betreten werden.
- Grüne Blöcke können verschoben werden, um einen anderen Spielstein an einer bestimmten Stelle zu stoppen.
- Mit einem Pfeil gekennzeichnete Felder lenken einen Spielstein in die angegebene Richtung um.



Wer unbedingt mogeln möchte: Die ersten fünf Puzzlespiele können Sie auch vom Computer auflösen lassen, indem Sie **O** eingeben und den Menüpunkt „Solutions“ aktivieren.

Beenden

Um FaceTrex zu beenden, drücken Sie nacheinander **Q**, **Y**, **C** sowie **E**, sobald die entsprechenden Befehle angezeigt werden. Wie schwierig es noch wird, sehen Sie in Abbildung 2.5:

Abb. 2.5:
Auch für das
Puzzle Nr. 25
gibt's eine
Lösung!



Jigsaw

Starten

Wenn Sie nach einem Doppelklick auf die Windows-Programmgruppe „Tüfteln & Knobeln“ sowie auf das entsprechende Bildsymbol den Shareware-Hinweis mit **↵** oder „Continue“ bestätigt haben, sehen Sie zunächst ein leeres Fenster.

Puzzle laden

Um ein Puzzlebild zu laden, wählen Sie FILE OPEN und erreichen so die in Abbildung 2.6 gezeigte Dialogbox.



Bevor Sie sich per Doppelklick für eins der zehn mitgelieferten Puzzles entscheiden, sollten Sie wissen, welche Bilder für welche Windows-Modi geeignet sind:

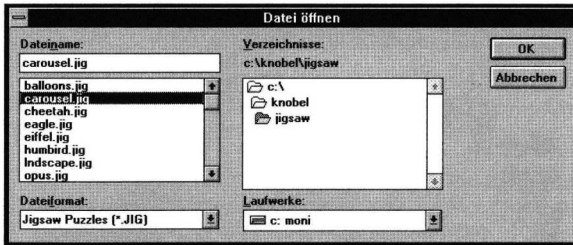


Abb. 2.6:
Zehn Puzzlebilder
stehen zur
Auswahl

- CHEETAH.JIG
- EIFFEL.JIG
- HUMBIRD.JIG
- LNDSCAPE.JIG
- OPUS.JIG

- BALLOONS.JIG
- CAROUSEL.JIG
- EAGLE.JIG
- PIGS.JIG
- REAPER.JIG (bei 1024x768 Auflösung!)

16 Farben

256 Farben

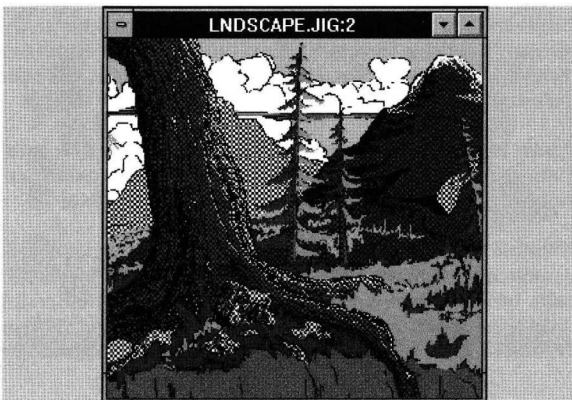
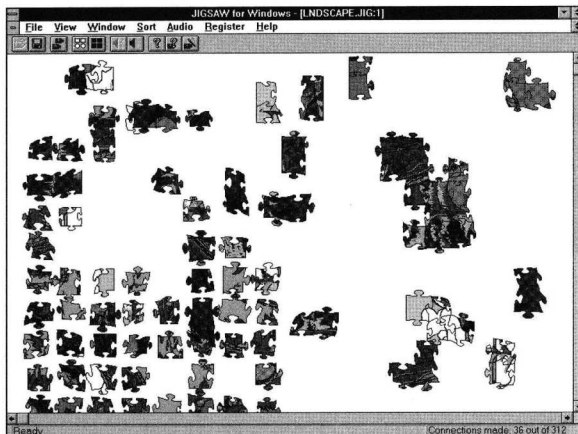


Abb. 2.7:
Vorlage für das
Puzzle
LNDSCAPE.JIG

Abb. 2.8:
Aller Anfang ist
schwer ...



Ich habe mich für LNDSCAPE.JIG entschieden und das Hauptfenster anschließend via Mausklick in die obere rechte Ecke vergrößert. Die in Abbildung 2.7 gezeigte Vorlage können Sie als Hilfsmittel auf dem Bildschirm lassen oder per Doppelklick in die obere linke Ecke löschen.

*Schieben und
drehen*

Die einzelnen Puzzleteile können Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebig verschieben und durch einen Klick mit der rechten Maustaste drehen. Aber woran erkennen Sie, daß zwei Teile auch wirklich zusammengehören?

*Einrast-
funktion*

Jigsaw ist mit einer Einrastfunktion ausgestattet, d. h. zwei manuell zusammengelegte Teile werden nur dann exakt miteinander verbunden, wenn sie auch tatsächlich passen!



Während beim konventionellen Puzzle eine ungünstige Handbewegung genügt, um alle Teile wieder durcheinander zu wirbeln, bleiben passende Jigsaw-Teile dauerhaft miteinander verbunden. Sie können das ganz einfach ausprobieren, indem Sie innerhalb einer bereits gelegten Gruppe ein einzelnes Teil

anklicken: Beim Verschieben mit gedrückter linker Maustaste wandern die übrigen Teile der Gruppe automatisch mit!

Damit Sie beim Versuch, die elektronischen Puzzlespiele zu knacken, nicht verzweifeln müssen, stehen bei Jigsaw neben der Einrastfunktion noch weitere Hilfsmittel bereit:

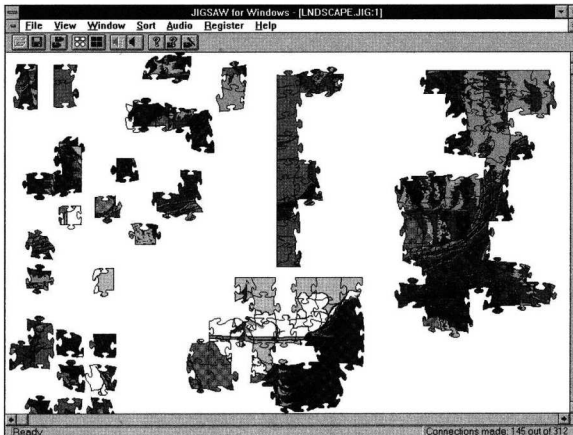
*Weitere
Hilfsmittel*

- BY SHAPE bzw. BY COLOR im SORT-Menü ermöglicht es, die einzelnen Teile entweder nach ihren Formen (Eck- und Randstücke zuerst) oder nach ihren Farbanteilen sortieren zu lassen.
- Wenn Sie das Symbol mit dem Zauberstab und anschließend die Seite eines Puzzleteils anklicken, hilft Ihnen Jigsaw, indem es automatisch den passenden „Nachbarn“ herausucht und anlegt.
- Schließlich können Sie über FILE SAVE den aktuellen Stand jederzeit abspeichern und später über FILE OPEN sowie der Auswahl von „Saved Puzzles (*.SAV)“ bei „Dateiformat“ wieder auf den Bildschirm laden.

Sortieren

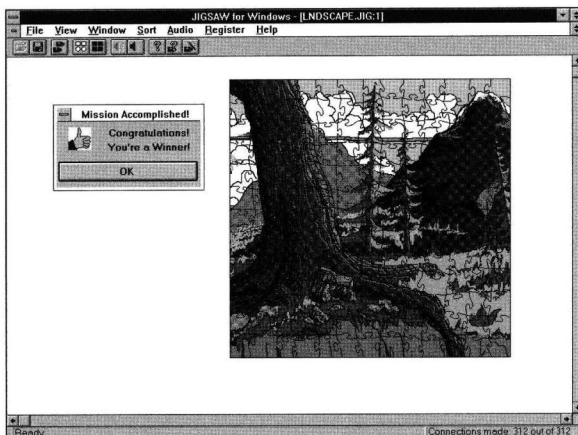
Zauberstab

Speichern



*Abb. 2.9:
Über kleinere
Gruppen von
Puzzleteilen ...*

Abb. 2.10:
... kam auch
ShareBert zur
Lösung!



Wie mein Lösungsweg für das Landschaftspuzzle aussah, können Sie anhand der Abbildungen 2.9 und 2.10 weiterverfolgen. Mein Tip: Beginnen Sie damit, mehrere kleinere Gruppen zu bilden, die Sie später zur kompletten Lösung zusammensetzen!

Anderes Puzzle

Falls Sie sich innerhalb des Spiels für ein anderes Motiv entscheiden möchten, müssen Sie zunächst einmal FILE CLOSE wählen, bevor sich der Menüpunkt OPEN erneut anwählen läßt.

Beenden

Oder haben Sie genug geschwitzt und können keine Puzzleteile mehr sehen? Dann wählen Sie FILE EXIT, sollten sich aber noch so viel Zeit nehmen, die Rückfrage „Save Changes?“ mit „Ja“ zu beantworten, da der Spielstand sonst nicht gespeichert wird.



Übrigens: Wenn Sie sich für Jigsaw registrieren lassen, können Sie mit der Vollversion jede beliebige BMP-Grafik in ein Puzzle konvertieren!

KernReaktor

Hier handelt es sich um ein DOS-Spiel, das entweder über die entsprechende Windows-Ikone oder aber mit folgenden Befehlszeilen gestartet werden kann:

```
c: [↵]
cd\knobel\kern [↵]
kr [↵]
```

Starten



Abb. 2.11:
Zunächst geben
die Mitspieler ihre
Namen ein

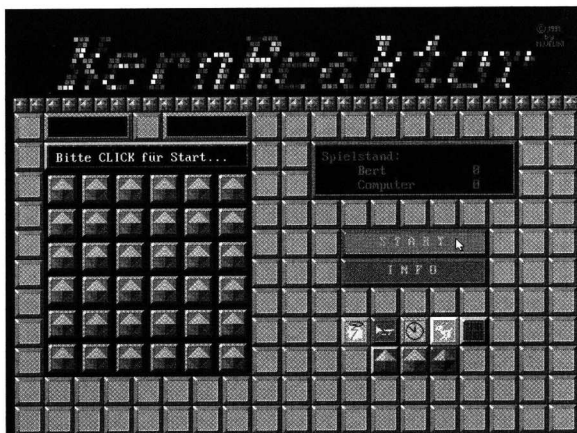
Bevor Sie, wie in Abbildung 2.11 gezeigt, Ihren Namen eingeben können, müssen Sie viermal eine beliebige Taste sowie [N] bei „Brauchst Du Instruktionen?“ drücken und die Anzahl der menschlichen Mitspieler (1 oder 2) angeben.

Spieler
eingeben

Ihr Bildschirm sollte nun so aussehen, wie in Abbildung 2.12 gezeigt. Bevor Sie das Spiel beginnen, ist es jedoch noch ratsam, die doch etwas nervige Hintergrundmusik auszuschalten. Drücken Sie hierzu einfach die Taste [M].

Musik aus

Abb. 2.12:
Das Spielfeld von
KernReaktor



Los geht's

Wenn Sie nun auf „START“ klicken, beginnt eine Uhr von fünf Minuten an rückwärts zu zählen, und Sie werden aufgefordert, den ersten Spielzug zu machen.

Dazu müssen Sie aber erst einmal wissen, worum es bei Kern-Reaktor geht:

Atomkerne

Insgesamt 36 Atomkerne sind auf dem Spielfeld verteilt. Es geht nun darum, möglichst viele Kerne in seinen Besitz zu bekommen, indem die beiden Spieler jeweils abwechseln einen Kern mit einem Neutron der eigenen Farbe bestücken.



Eigene oder freie Kerne dürfen jederzeit mit zusätzlichen Neutronen versehen werden - doch Vorsicht: Alle Kerne sind nur begrenzt aufnahmefähig und explodieren beim Erreichen der kritischen Masse! Dabei werden die Neutronen frei und auf die Nachbarkerne verteilt.



Wann ein Kern explodiert, hängt davon ab, wie viele direkte Nachbarn er besitzt. Wird er mit ebenso vielen Neutronen „gefüttert“, ist die kritische Masse erreicht! Es liegt auf der Hand,

daß es dabei zu wahren Kettenreaktionen kommen kann: Gegerische Kerne wechseln die Farbe und damit die Zugehörigkeit ...

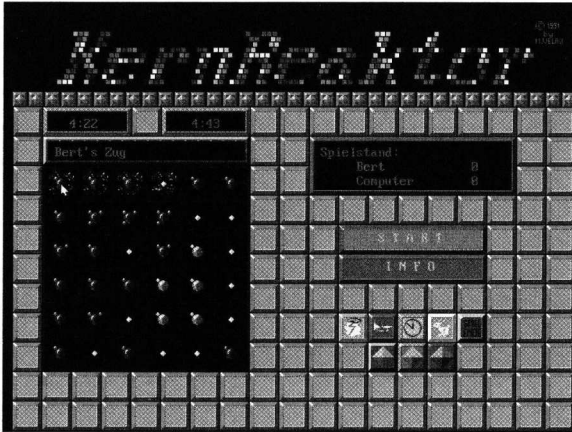


Abb. 2.13:
Spielszene aus
KernReaktor

Verwirrt? Dann spielen Sie doch einfach mal ein paar Runden, und Sie werden sehen, daß sich die Kettenreaktionen mit Geschick und Taktik durchaus vorausberechnen lassen!



Gewonnen hat derjenige Spieler, der es schafft, sämtliche Kerne in seinen Besitz zu bringen. Sie können das Spiel aber auch jederzeit verlassen, indem Sie die Taste **[Esc]** drücken.

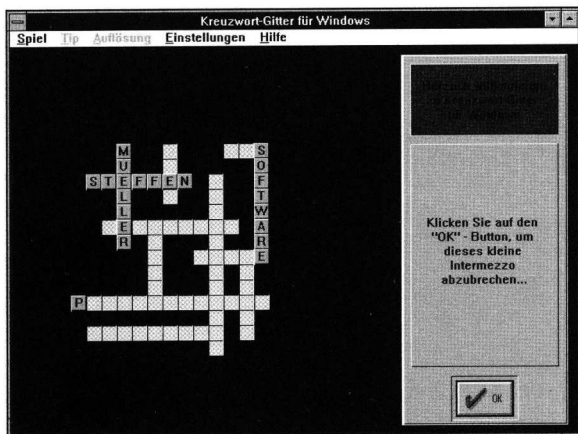
Beenden

Ausführlichere Informationen (z. B. zu einem Turniermodus) können Sie über „INFO“ abrufen.



Kreuzwort-Gitter

Abb. 2.14:
Vorspann zum
Kreuzwort-Gitter



Der in Abbildung 2.14 gezeigte Vorspann deutet bereits an, warum es bei Kreuzwort-Gitter geht: Ähnlich, wie bei entsprechenden Rätseln in Zeitungen und Zeitschriften, müssen horizontale und vertikale Felder mit passenden Begriffen gefüllt werden.

Starten Nachdem Sie das Spiel über die entsprechende Windows-Ikone gestartet und den Shareware-Hinweis sowie den Vorspann mit „OK“ bestätigt haben, können Sie vom Computer ein neues Rätsel berechnen lassen, indem Sie NEUES SPIEL im SPIEL-Menü wählen.

Prompt errechnet Kreuzwort-Gitter nach dem Zufallsprinzip ein Rätsel und zeigt die entsprechenden Felder an. Um das Rätsel zu lösen, gehen Sie wie folgt beschrieben vor:

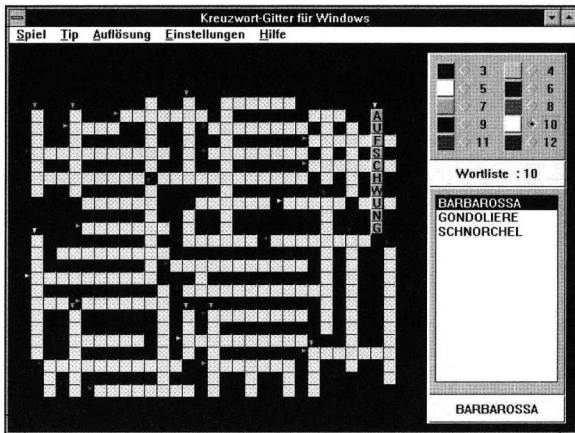


Abb. 2.15:
ShareBert hat das
erste Wort
eingesetzt

1. Klicken Sie oben rechts eine beliebige Farbe an. Entscheiden Sie sich z. B. für das gelbe Feld, werden alle Wörter aufgelistet, die aus zehn Buchstaben bestehen.
2. Klicken Sie eins der aufgelisteten Wörter an, von dem Sie meinen, die richtige Stelle im Rätsel gefunden zu haben.
3. Suchen Sie im Rätsel nach einem Dreieck mit der passenden Farbe, und klicken Sie ein beliebiges Feld der Reihe bzw. Spalte an, in die das Wort eingesetzt werden soll.

Lösen

Nachdem Sie bereits einen Teil der Wörter eingesetzt haben (siehe Abbildung 2.16), werden Sie mit Sicherheit feststellen, daß einige Positionierungen nicht stimmen können. Zum Glück brauchen Sie nun nicht zum Bleistift zu greifen und so lange im Rätsel „herumzuschmieren“, bis überhaupt nichts mehr zu erkennen ist, sondern können jedes Wort durch einen Klick mit der **rechten** Maustaste wieder entfernen!



Abb. 2.16:
Gar nicht so
einfach, alle Worte
einzusetzen, ...

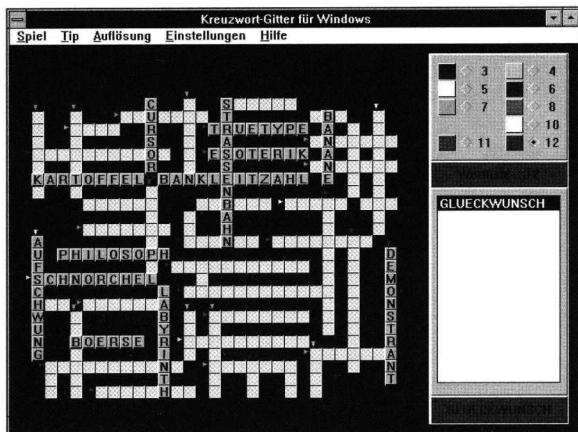
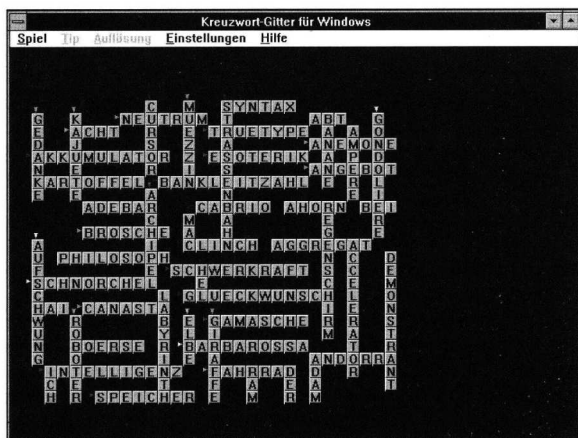


Abb. 2.17:
... es sei denn,
Sie mögen!



Für die nicht ganz so geduldigen Anwender hält der Autor von Kreuzwort-Gitter zwei Schummeltricks bereit, die aber nur im äußersten Notfall Verwendung finden sollten:

Schummeln

- Wenn Sie das TIP-Menü sowie „OK“ anklicken, wird der zuvor in der Wortliste markierte Begriff automatisch an der richtigen Stelle eingesetzt.
- Klicken Sie AUFLÖSUNG sowie „Ja“ an, wird das Kreuzworträtsel komplett ausgefüllt.



Über SPIEL NEUES SPIEL können Sie jederzeit ein neues Rätsel aufbauen lassen, wobei in der Shareware-Version aber zunächst ein entsprechender Vorspann abgewartet und der Menüpunkt anschließend erneut aufgerufen werden muß. Zuvor möchte Ihnen ShareBert aber noch verraten, wie Sie den Schwierigkeitsgrad für das neue Spiel beeinflussen können:

Neues Spiel

- Über EINSTELLUNGEN GRÖSSE DES RÄTSELS haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Rätselgrößen.
- Wenn Ihnen die Rätslei zu schwer ist, sollten Sie den Menüpunkt HILFSBUCHSTABEN aktivieren. Dann werden in den Feldern bereits nach dem Start einige (richtige) Buchstaben eingesetzt.
- Vielleicht möchten Sie's auch gerne besonders schwierig? Dann deaktivieren Sie den Menüpunkt FARBEN ANZEIGEN, damit beim nächsten Spiel die Positionierungshilfen in Form von farbigen Dreiecken nicht mehr erscheinen.

Rätselgröße

Hilfsbuchstaben

Farben

Kwirk's Castle

Um das in Abbildung 2.18 gezeigte Hauptmenü zu erreichen, doppelklicken Sie entweder die entsprechende Windows-Ikone - oder Sie geben unter DOS die untenstehenden Befehlszeilen ein und drücken anschließend eine beliebige Taste:

Starten

```
c:   
cd\knobel\kwirk   
kwirk 
```

Abb. 2.18:
Das Hauptmenü
von Kwik's Castle

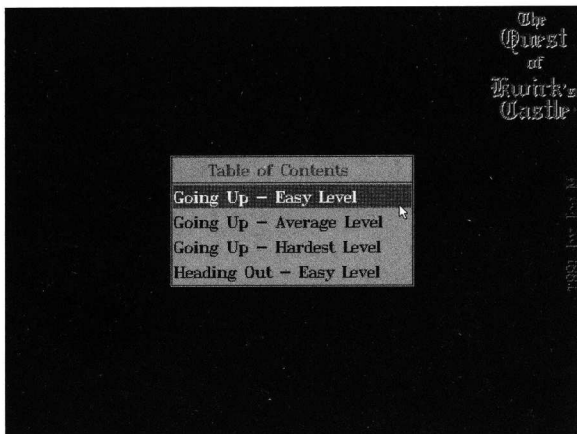
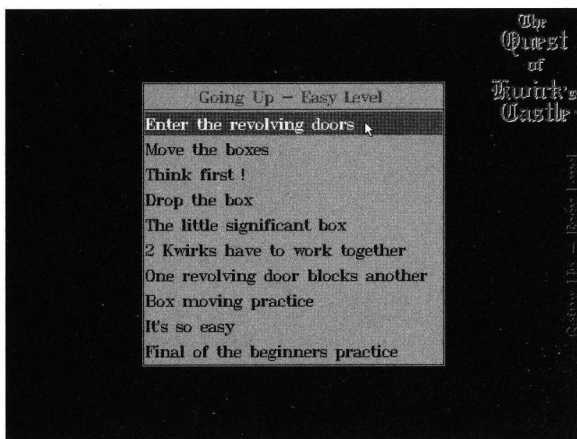


Abb. 2.19:
Wenn Sie sich für
„Enter the
revolving doors“
entscheiden, ...

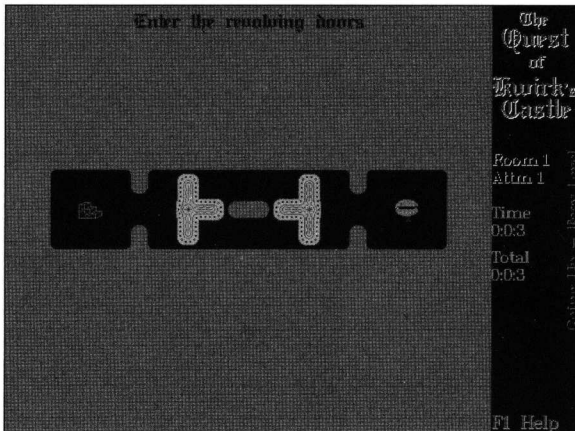


Da die späteren Rätsel teilweise extrem schwierig werden, bestätigen Sie am besten zunächst die Vorgabe „Going Up - Easy Level“ mit  bzw. mit einem Mausklick.

Easy Level

In einem Untermenü (siehe Abbildung 2.19) stehen anschließend zehn Aufgaben zur Auswahl - die erste Ausgangssituation („Enter the revolving doors“) sehen Sie in Abbildung 2.20.

10 Aufgaben



*Abb. 2.20:
... wartet diese
Ausgangssituation
auf Sie*

Egal, für welchen Level oder welche Aufgabe Sie sich entscheiden haben, das Ziel des Spiels ist immer dasselbe: Mit Hilfe der Pfeiltasten muß Kwirk, ein kleines grünes Männchen, zu dem als Treppe gekennzeichneten Ausgang geführt werden.

Ziel

Hört sich einfach an und ist bei den ersten Rätseln auch relativ leicht zu erreichen (siehe die Lösung zu „Enter the revolving doors“ in Abbildung 2.21). Später werden Sie jedoch immer öfter an Ihrem Verstand zweifeln, so daß ich Ihnen zumindest noch zwei Tips mit auf den Weg geben möchte:



Abb. 2.21:
Nach der Lösung
sieht der erste
Raum wieder
genauso aus wie
vorher!

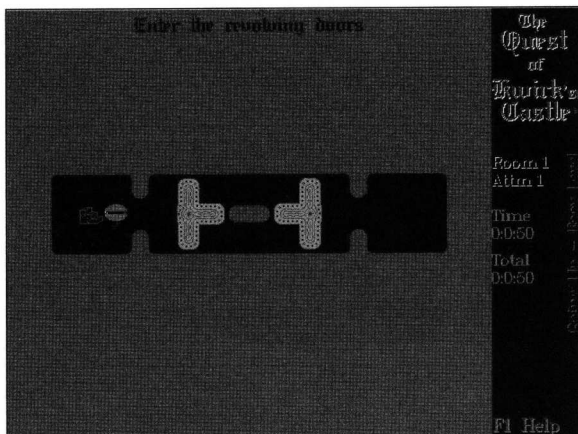
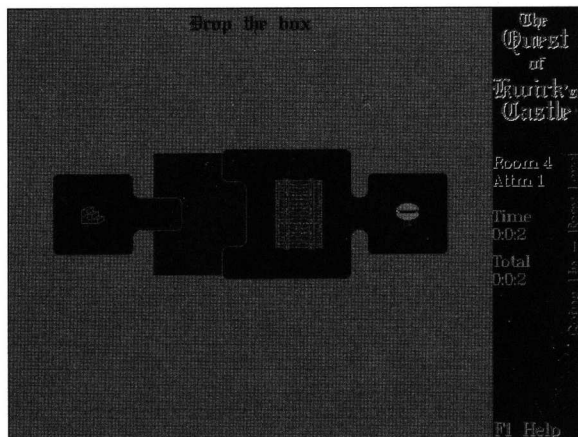


Abb. 2.22:
Die Wasserflächen
in diesem Raum ...



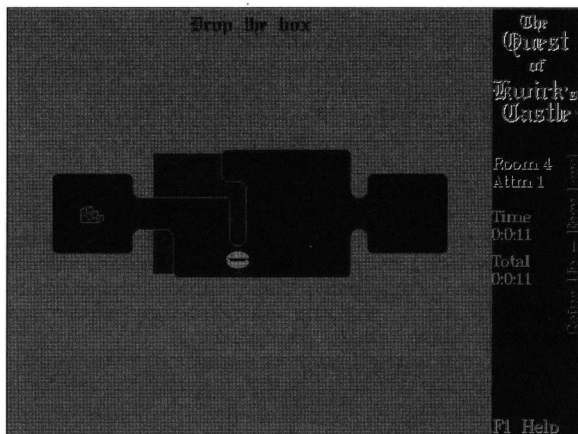


Abb. 2.23:
... lassen sich mit
Hilfe der Kiste
überbrücken

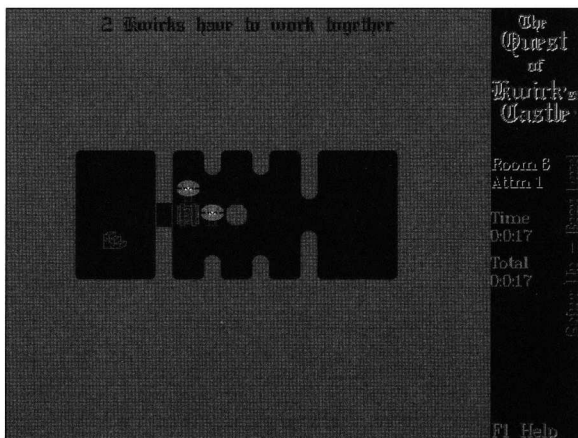


Abb. 2.24:
So arbeiten die
beiden Kwirks
zusammen

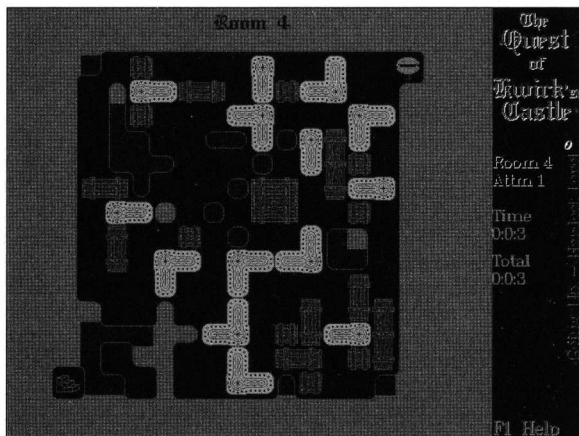
Drop the box – In vielen Rätseln (z. B. in „Drop the box“ in Abbildung 2.22) wird der Weg durch Wasserflächen versperrt, die zunächst in eine normale Wegstrecke umgewandelt werden müssen. Nur wenn es Ihnen gelingt, mit Hilfe der Kiste eine Verbindung zwischen beiden Ufern herzustellen, ziehen sich die Fluten zurück (siehe Abbildung 2.23).

2 Kwirks – Vor eine besondere Situation werden Sie im Rätsel „2 Kwirks have to work together“ gestellt: Sie müssen nicht nur beide grüne Männchen zum Ausgang bringen - die beiden müssen sich auch noch gegenseitig unterstützen, damit dies überhaupt gelingen kann. Wie's geht, sehen Sie in Abbildung 2.24. Mit ☐ können Sie die Steuerung jederzeit zwischen den beiden Kwirks umschalten.



Falls Sie sich die Lösung verbaut haben oder sich an einem anderen Rätsel versuchen möchten: Mit **[Esc]** gelangen Sie jederzeit zum Menü zurück. Drücken Sie die Taste aber nicht zweimal, sonst wird das gesamte Spiel beendet!

Abb. 2.25:
Nur für starke
Nerven: Raum 4
im „Hardest Level“

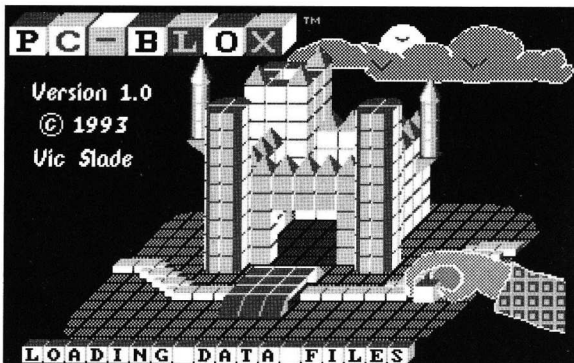


PC-Blox

```
c: [↩]
cd\knobel\pcblox [↩]
demo [↩]
```

Nachdem Sie PC-Blox per Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone oder durch Eingabe der obenstehenden DOS-Befehlszeilen gestartet haben, sehen Sie ganz kurz den in Abbildung 2.26 gezeigten Titelschirm. Dann erscheint ein Shareware-Hinweis, der nach einem beliebigen Tastendruck einem Beispielmodell (siehe Abbildung 2.27) Platz macht.

Starten



*Abb. 2.26:
Dieses Titelbild ist
nur ganz kurz
sichtbar*

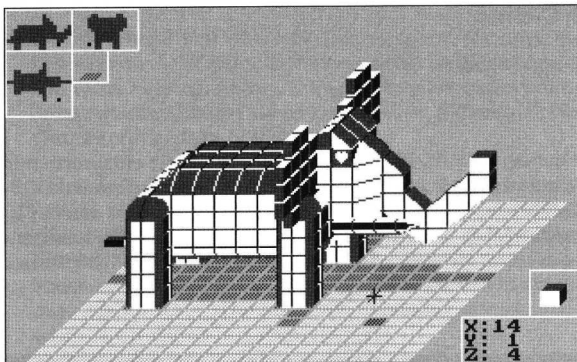
Wie Sie am Beispiel sehen, ist PC-Blox kein Spiel im üblichen Sinn: Es geht darum, aus Hunderten von verschiedenen geformten Bausteinen dreidimensionale Modelle zu bauen, wobei Ihrer Phantasie und Ihrem Einfallsreichtum keinerlei Grenzen gesetzt sind.

Beispiel

Bevor Sie ein eigenes Tier, eine Burg, ein Auto oder etwas ganz anderes austüfteln können, sollten Sie jedoch den Bildschirm löschen, indem Sie [F3] drücken und mit [Y] antworten.

Löschen

Abb. 2.27:
Dieses Beispiel-
modell läßt sich
mit **F3** löschen



Positionieren

Bis zu 3564 Bausteine können Sie auf der vorgezeichneten Fläche positionieren, wobei ein einfacher Würfel voreingestellt ist.

Wenn Sie jedoch den Cursor mit der Maus bewegen und jeweils mit einem Mausklick Bausteine in die Landschaft setzen, werden Sie feststellen, daß Sie lediglich übereinander und nebeneinander bauen können.

3. Dimension

Um die dritte Dimension nutzen zu können, müssen Sie den Cursor bei gedrückter **rechter** Maustaste verschieben. Drücken Sie dann erneut die linke Maustaste, werden Sie feststellen, daß Sie sich auf diese Weise innerhalb der dritten Dimension nach vorne bzw. hinten bewegen können.



Am besten probieren Sie zunächst ein wenig herum, bevor Sie sich an die Konstruktion einer richtigen Figur heranwagen. Mit **Entf** können Sie jederzeit den aktuell markierten Stein, mit **F3** den gesamten Bildschirm löschen.

Block-Menü

Sie werden sich kaum damit begnügen wollen, Modelle aus einfachen Würfeln zusammenzusetzen. Drücken Sie deshalb **F2**, um das in Abbildung 2.28 gezeigte Block-Menü aufzurufen.

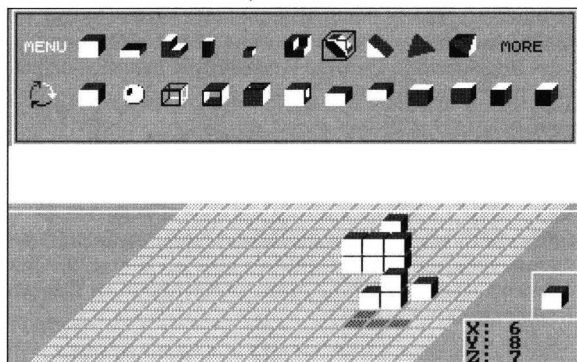


Abb. 2.28:
Über das mit **F2**
erreichbare
Block-Menü ...

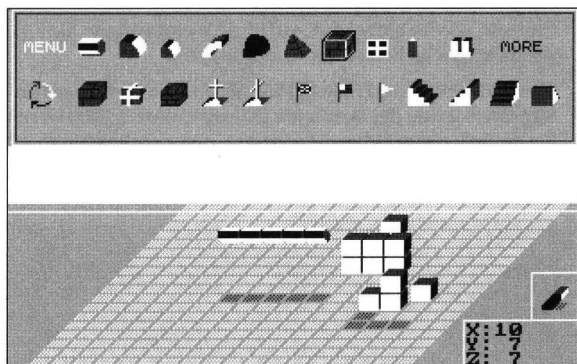


Abb. 2.29:
... gelangen Sie
zu den ausgefal-
lensten Baustei-
nen

Mit der linken Maustaste können Sie in der unteren Reihe eine andere Steinform auswählen. Es ist aber auch möglich, zunächst in der oberen Reihe eine andere Grundform anzuklicken, zu der dann wiederum eine ganze Reihe von Varianten angezeigt wird. Ein Beispiel hierfür sehen Sie in Abbildung 2.29.

Weitere Menüs PC-Blox verfügt nicht nur über ein Menü zur Auswahl anderer Steinformen, sondern bietet viele weitere Möglichkeiten, wie z. B. das Drehen von Steinen, das Wechseln von Farben, das Speichern oder Drucken fertiger Modelle etc.

Um diese Möglichkeiten kennenzulernen, rufen Sie am besten mit **[Esc]** das Hauptmenü auf, deren Optionen in den folgenden Abschnitten jeweils kurz beschrieben werden:

- Help* – Über **HELP** bzw. **[F1]** erreichen Sie das Inhaltsverzeichnis der umfangreichen Online-Hilfe. Von dort aus können Sie sich durch Eingabe von **[B]**, **[C]**, **[D]** etc. zu den einzelnen Themen verzweigen.
- Blocks Menu* – Die Befehle **BLOCKS MENU** (**[F2]**) und **ERASE SCREEN** (**[F3]**) haben Sie bereits kennengelernt.
- Erase Screen*
- Rebuild Model* – Wenn Sie **[F4]** drücken oder **REBUILD MODEL** wählen, wird der Bildschirm zunächst gelöscht und anschließend Stein für Stein wieder aufgebaut. Auf diese Weise können Sie z. B. perspektivische Fehler herausbekommen.
- Color Menu* – Über **COLOR MENU** bzw. **[F5]** können Sie die Farbe des Hintergrunds sowie der Bausteine jederzeit ändern: Markieren Sie einfach einen Untermenüpunkt, und drücken Sie so oft **[←]**, bis die gewünschte Farbe dargestellt wird.
- Rotation Menu* – **ROTATION MENU** bzw. **[F6]** ermöglicht das Drehen bzw. Kippen, bezieht sich aber immer auf das komplette Modell!
- Mark a Range* – Nach der Auswahl von **MARK A RANGE** bzw. **[F7]** können Sie per Mausklick den Ausgangspunkt eines Bereichs angeben und diesen anschließend durch Ziehen der Maus (rechte Maustaste gedrückt halten, um die dritte Dimension zu nutzen!) definieren. Ein weiterer Mausklick zeigt Ihnen, was Sie mit dem markierten Bereich anschließend anstellen können: Kopieren, Löschen, Verschieben, mit Steinen füllen, Drehen, Kippen, Extrudieren.
- Use last Range* – Soll der zuletzt markierte Bereich weiter bearbeitet werden, drücken Sie **[↕] [F7]** oder wählen **USE LAST RANGE**.

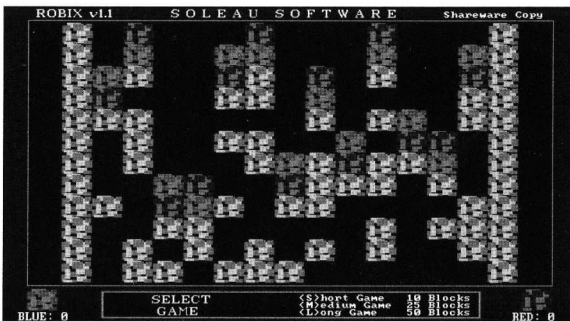
- Falls ein IBM- oder Epson-kompatibler Nadeldrucker vorhanden ist, können Sie Ihre Modelle auch ausdrucken. Wählen Sie hierzu PRINT MENU, oder drücken Sie **F8**. *Print Menu*
- Das Abspeichern bzw. Laden von Modellen ist mit FILES MENU bzw. **F9** möglich. Neben dem Elefanten werden drei weitere Beispiele mitgeliefert, die Sie auf diese Weise anzeigen lassen können. *Files Menu*
- Um PC-Blox zu beenden, drücken Sie **F10** bzw. wählen QUIT TO DOS und geben anschließend zuerst **Y** und dann **N** ein. *Quit to DOS*

Robix

Nachdem Sie Robix per Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone oder durch Eingabe der untenstehenden Befehlszeilen gestartet haben, müssen Sie sich gedulden, bis sich nach dem Vorspann ein Spielfeld aufbaut, das z. B., wie in Abbildung 2.30 gezeigt, aussehen könnte:

Starten

```
c: <Enter>
cd\knobel\robix <Enter>
robix <Enter>
```



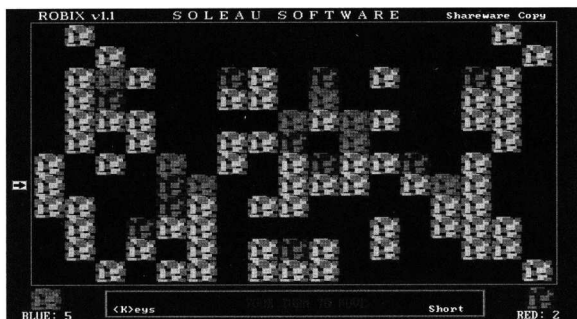
*Abb. 2.30:
Zunächst
entscheiden Sie
über die
Spieldauer*

Spieldauer Am unteren Bildschirmrand werden Sie über „Select Game“ aufgefordert, über die Spieldauer zu entscheiden. Für einen ersten Test empfiehlt ShareBert die Eingabe von **[5]** für „Short Game“. In diesem Fall ist das Spiel beendet, sobald eine Partei zehn Steine der eigenen Farbe in ihren Besitz bringen konnte.

Robix wird immer von einer Person gegen den PC gespielt. Nach einem beliebigen Tastendruck wird per Zufallsgenerator ermittelt, wer den ersten Spielzug ausführen darf.

Rot oder blau? Egal, wie die Entscheidung ausgeht: Der PC übernimmt die blauen Spielsteine, während Sie um die roten Steinen kämpfen.

Abb. 2.31:
Sehen Sie den
Pfeil am linken
Rand?



So geht's Das Ziel des Spiels ist also klar. Aber wie kommen Sie in den Besitz der roten Steine? Ganz einfach: Durch das Verschieben ganzer Reihen müssen Sie dafür sorgen, daß möglichst viele rote (und wenig blaue) Steine den unteren Rand des Spielfelds erreichen.

Steuerung Hierzu sehen Sie oben links einen kleinen Pfeil, den Sie mit **[↓]** bzw. **[↑]** vertikal verschieben können.

Drücken Sie **[→]** bzw. **[←]**, wechselt der Pfeil die Seite des Spielfelds.

Und sobald Sie eingeben, wird die aktuell markierte Reihe um eine Position in Pfeilrichtung verschoben.

Probieren Sie's einfach mal aus, dann werden Sie auch die Aufgabe der grünen Steine verstehen, die als Stopper fungieren. Im übrigen dürfen Sie sich nicht wundern, wenn sich nach dem Verschieben einer Reihe eine ganze Lawine von Spielsteinen in Bewegung setzt ...

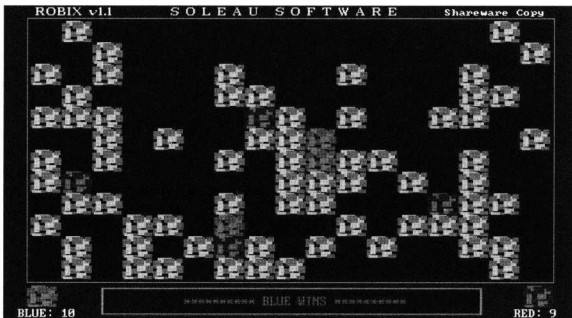


Abb. 2.32:
Der Computer
schlägt ShareBert
mit 10:9 Punkten

Wie schnell man gegen den spielstarken PC verlieren kann, sehen Sie in Abbildung 2.32. Abschließend noch eine kurze Übersicht weiterer Tastaturbefehle:

- **[S]**: Soundeffekte aus/ein
- **[P]**: Spielgeschwindigkeit ändern
- **[N]**: Neues Spiel beginnen
- **[Q]**: Spiel beenden

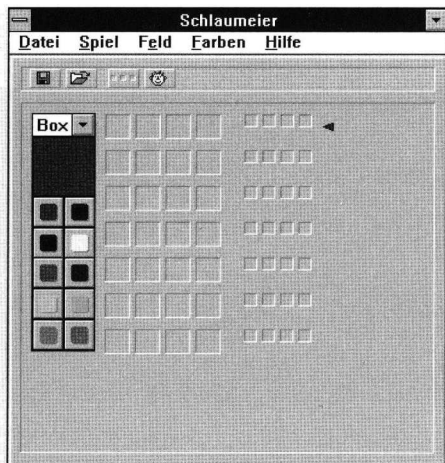


Tasten

Schlaumeier

Starten Nach dem Start dieser Mastermind-Variante für den PC per Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone sehen Sie direkt das in Abbildung 2.33 gezeigte und noch leere Spielfeld:

Abb. 2.33:
Das noch leere
Spielfeld von
Schlaumeier



**Farbkombi-
nation**

Was Sie noch nicht wissen: Schlaumeier hat sich bereits vier Felder mit einer geheimen Farbkombination ausgedacht, wobei eine Farbe auch doppelt oder dreifach vorkommen kann.

Tippen

Ihre Aufgabe besteht nun darin, diese Kombination mit möglichst wenigen Versuchen zu erraten. Dazu klicken Sie jeweils einen der Farbbuttons unter „Box“ (wobei in der Voreinstellung nur die vier oberen Felder gewählt werden können!) und anschließend eins der großen, grauen Felder in der obersten Reihe an.

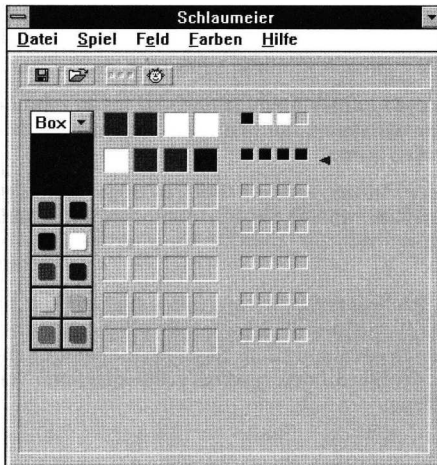
Überprüfen

Möchten Sie wissen, ob Sie zumindest teilweise richtig getippt haben? Dann klicken Sie nun den Schlaumeier-Button an, den

Sie an einem gelben Gesicht mit roten Haaren erkennen. Daraufhin werden auch die kleinen Quadrate neben Ihrem ersten Tip ausgefüllt - gleichzeitig rutscht die Markierung in die nächste Reihe:

- Bleiben die kleinen Quadrate grau, haben Sie weder die richtige Farbe noch die richtige Position innerhalb der Reihe erraten. *Grau*
- Wird ein Quadrat weiß gefüllt, stimmt zwar die Farbe, Sie haben aber noch nicht die richtige Position innerhalb der Reihe herausgefunden. *Weiß*
- Ein schwarz ausgefülltes Quadrat signalisiert Ihnen dagegen, daß Sie sowohl die Farbe als auch die Position erraten haben. *Schwarz*

Bitte beachten Sie, daß die grauen, weißen und schwarzen Quadrate nichts darüber aussagen, an welcher Stelle Sie eine Farbe erraten haben!



*Abb. 2.34:
ShareBert war
bereits beim
zweiten Versuch
erfolgreich!*



Wie schnell man mit ein wenig Glück alle Farben erraten kann, sehen Sie in den Abbildungen 2.34 und 2.35: Hier war bereits der zweite Tippversuch erfolgreich!

*Abb. 2.35:
Schlaumeier
gratuliert zu dieser
Meisterleistung*



Zu einfach?

Zugegeben: Bei nur vier Feldern und nur vier möglichen Farben ist es gar nicht so schwierig, die richtige Kombination herauszubekommen. Schlaumeier bietet aber zwei Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen:

Mehr Farben

– Über das FARBEN-Menü können Sie bis zu zehn mögliche Farben aktivieren, die sich dann auch alle im „Box“-Feld anklicken lassen.

Mehr Felder

– Sollen nicht vier, sondern fünf bzw. sogar sechs Felder belegt werden, wählen Sie GEÜBTTER bzw. PROFI im FELD-Menü.



Wie ein Spielfeld mit Tippversuchen aussehen kann, wenn Sie in beiden Disziplinen die schwierigste Möglichkeit auswählen, sehen Sie in Abbildung 2.36. ShareBert scheint es aber auch hier mit weniger als den maximal zulässigen neun Versuchen zu schaffen ...

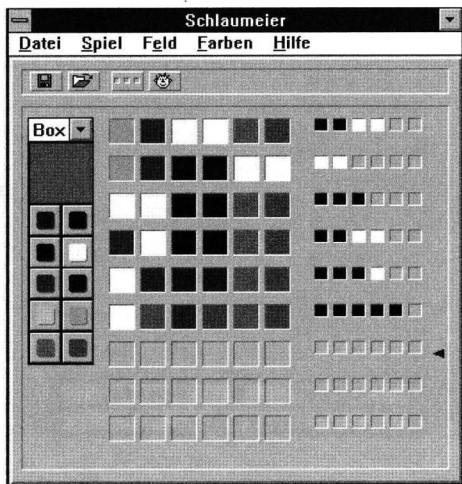


Abb. 2.36:
Schwierigste
Variante mit sechs
Feldern und zehn
Farben

Wer nach zahlreichen Versuchen endlich wissen möchte, wie die Lösung aussieht, kann LÖSUNG im SPIEL-Menü aufrufen, wird dann aber mit einer Rüge bestraft („Warum verschaffen Sie sich die Lösung mit unlauteren Mitteln?“).



Sokoban

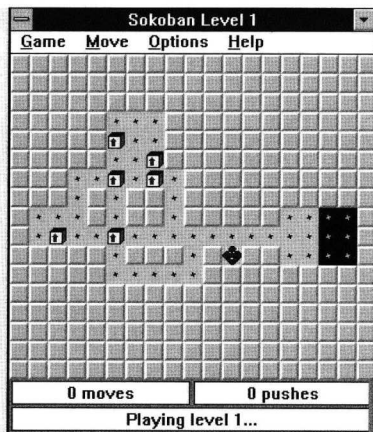
Die Windows-Variante des berühmten Kisten-Verschiebespiels wird über einen Doppelklick auf das entsprechende Bildsymbol gestartet.

Starten

Bevor der in Abbildung 2.37 gezeigte erste Raum erscheint, müssen Sie jedoch noch einen Freeware-Hinweis mit  bzw. „OK“ bestätigen und den Eintrag NEW im GAME-Menü aktivieren.

GAME NEW

Abb. 2.37:
Ausgangssituation
im ersten Raum



Aufgabe

Ihre Aufgabe besteht darin, mit Hilfe der roten Spielfigur die sechs gelben Kisten auf die dafür vorgesehenen, schwarz dargestellten Lagerplätze zu schieben. Sie verwenden hierzu die Pfeiltasten, müssen aber folgende Besonderheiten beachten:



- Jede Kiste kann nur von hinten verschoben werden! Sobald sich eine Kiste an einer Wand oder in einer Ecke befindet, haben Sie keine Chance mehr, die Aufgabe zu lösen.
- Es kann immer nur eine Kiste verschoben werden! Sobald zwei Kisten hintereinander stehen, können Sie höchstens noch von der Seite herankommen.



Wie Sie in Abbildung 2.38 sehen, lassen sich die Kisten im ersten Raum noch relativ leicht auf die entsprechenden Lagerplätze schieben. Aber freuen Sie sich nicht zu früh: Bereits der zweite Raum (siehe Abbildung 2.39) erfordert schon wesentlich mehr Zeit - und insgesamt warten sage und schreibe 50 verschiedene Räume auf Sie!

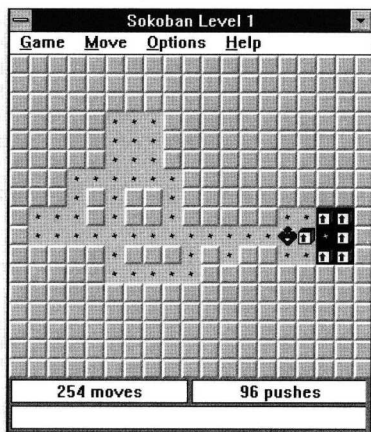


Abb. 2.38:
Der erste Level
kurz vor der
Lösung

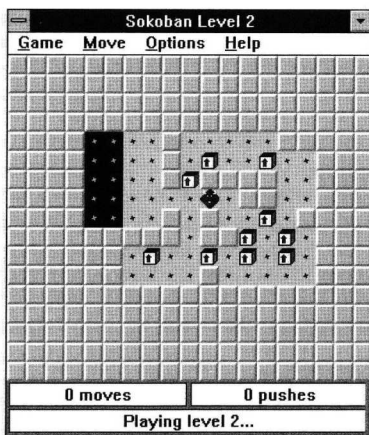


Abb. 2.39:
Im zweiten Raum
sieht es schon
schwieriger aus

*Spielstand
speichern*

Sobald Sie einen Level geknackt haben, sollten Sie schleunigst den Spielstand abspeichern, indem Sie FILE SAVE wählen und Ihren Namen eingeben. Später können Sie über FILE LOAD bei dem Level weiterspielen, bei dem Sie aufgegeben haben und müssen nicht immer wieder mit dem ersten Raum beginnen.



Da das Speichern der Spielstände häufig vergessen wird, empfiehlt ShareBert, über das OPTIONS-Menü die Funktion AUTO-SAVE zu aktivieren!

*Weitere
Hilfsmittel*

Sokoban hält noch einige weitere Hilfsmittel für Sie bereit, auf die wir Sie abschließend kurz hinweisen möchten:

Undo

- Über MOVE UNDO LAST MOVE bzw. **[Alt] [↩]** läßt sich der jeweils zuletzt ausgeführte Spielzug zurücknehmen.
- Haben Sie sich in eine ausweglose Situation gebracht, empfiehlt es sich, über UNDO LEVEL oder **[Alt] [Pos 1]** die Ausgangssituation wiederherzustellen.

*Position
speichern*

- Damit Sie gar nicht erst in die mißliche Lage kommen, den gesamten Level von vorne beginnen zu müssen, können Sie zusätzlich vor kritischen Spielzügen SAVE POSITION wählen oder **[Alt] [S]** eingeben. Vertun Sie sich anschließend, können Sie mit RESTORE POSITION oder **[Alt] [R]** einen neuen Versuch starten.

Symbol-Text

Starten

Für den Schluß hat sich ShareBert eine besonders „harte Nuß“ aufgehoben: Bei Symbol-Text muß ein Sprichwort oder Zitat entschlüsselt werden, bei dem alle Buchstaben durch entsprechende Symbole codiert sind. Gestartet wird das Windows-Spiel durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone.

Nachdem Sie den Shareware-Hinweis mit **[↵]** bzw. „OK“ bestätigt haben, klicken Sie den Button „Neues Spiel“ an oder aktivieren den entsprechenden Befehl im SPIEL-Menü.

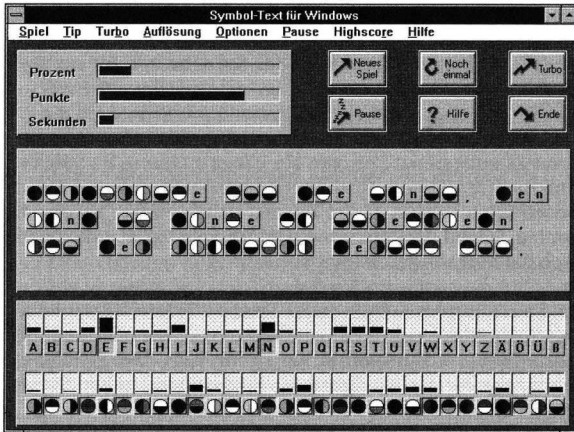


Abb. 2.40:
„e“ und „n“ sind
hier besonders oft
enthalten

Sie sehen von dem Sprichwort oder Zitat zunächst nicht allzuviel, da jeder einzelne Buchstabe (auch Ä, Ö, Ü und ß, sofern vorhanden!) durch ein Symbol codiert ist. Das einzige, was Sie kennen, ist die durch Balkengrafiken am unteren Fensterrand dargestellte Häufigkeit, in der die einzelnen Buchstaben im Spruch enthalten sind.

Codierung

Bei Ihrem Versuch, die Aufgabe zu lösen, sollten Sie sich zunächst auf Symbole konzentrieren, hinter denen Sie einen besonders häufig vorkommenden Buchstaben vermuten. Ihren Tip geben Sie jeweils wie folgt ab:

Lösen

- Zuerst klicken Sie innerhalb der Balkenanzeige den gewünschten Buchstaben an, der rot markiert wird.
- Dann klicken Sie innerhalb des Spruchs das Ihrer Meinung nach dazugehörige Symbol an.

Die Buchstaben werden auch dann in den Spruch eingesetzt, wenn Ihre Vermutung sich hinterher als falsch herausstellt!



Zurücknehmen Sobald Sie merken, daß eine Zuordnung nicht stimmen kann, müssen Sie diese selbst zurücknehmen, indem Sie den betreffenden Buchstaben innerhalb des Spruchs mit der **rechten** Maustaste anklicken.

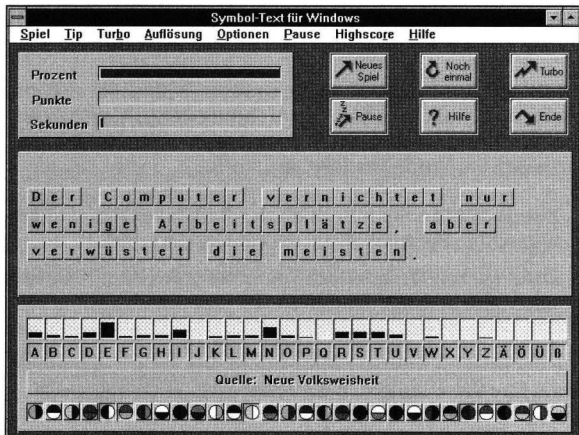
Punkte Ein heikles Thema ist die Punktwertung, denn Sie haben keineswegs unbegrenzt Zeit, um ein Rätsel zu lösen: Zu Spielbeginn besitzen Sie ein Guthaben von 9999 Punkten, das sich jedoch rasch abbaut, da pro Zeittakt sieben Punkte abgebucht werden. Sobald der Punktestand bei 0 angelangt ist, müssen Sie auch die Aufgabe gelöst haben!

Balkenanzeige Da die Lösung der Aufgaben von Symbol-Text (ein Beispiel sehen Sie in Abbildung 2.41) wirklich sehr schwer ist, stellt der Autor diverse Hilfsmittel zur Verfügung. Eins davon - die Balkenanzeige für die Häufigkeit der Buchstaben - haben Sie bereits kennengelernt.



Wenn Sie die Balkenanzeige über OPTIONEN STATISTIK ausschalten, werden pro Zeittakt nur fünf Punkte abgebucht! Allerdings ist es dann natürlich noch schwieriger, die Aufgabe zu lösen.

Abb. 2.41:
Beispiel für die
Lösung einer
Textaufgabe



Hier nun eine Übersicht der weiteren Hilfsmittel, die Symbol-Text auf Wunsch zur Verfügung stellt:

*Weitere
Hilfsmittel*

- Wenn Sie mit der rechten Maustaste ein Symbol am unteren Fensterrand anklicken, können Sie sich für 500 Punkte den dazugehörigen Buchstaben verraten lassen.
- Klicken Sie dagegen einen Buchstaben mit der rechten Maustaste an, löst Symbol-Text für ebenfalls 500 Punkte das dazugehörige Symbol auf.
- Etwas „billiger“ (100 Punkte Abzug) wird es, wenn Sie bereits eine Vermutung haben, welcher Buchstabe sich hinter einem bestimmten Symbol verbergen könnte: Klicken Sie den Buchstaben mit der rechten Maustaste an, halten Sie diese gedrückt, und ziehen Sie den Pfeil auf das vermutete Symbol am unteren Fensterrand.
- Sie können sich auch die komplette Auflösung zeigen lassen, indem Sie den entsprechenden Menütitel anklicken. Punkt gibt's dafür natürlich nicht mehr!
- Vielleicht möchten Sie das Rätsel zwar aus eigener Kraft lösen, benötigen aber dringend eine Beruhigungspause für Ihre Nerven? In diesem Fall klicken Sie den „Pause“-Button an. Die Zählung wird dann bis zu einem erneuten Mausklick unterbrochen.

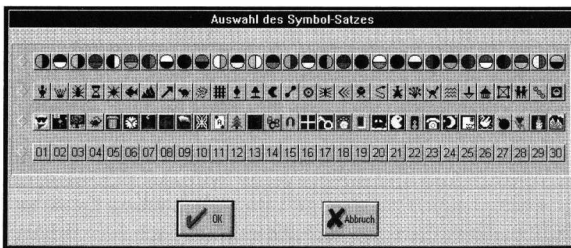
Symbol

Buchstabe

Ja/Nein

Auflösung

Pause



*Abb. 2.42:
Hier wählen Sie
zwischen vier
verschiedenen
Symbolsets*

*Andere
Symbole*

ShareBert's letzter Tip betrifft die dargestellten Symbole, die sich für Anwender mit Schwarzweißbildschirm als ungeeignet erweisen dürften: Über OPTIONEN SYMBOLE AUSWÄHLEN erreichen Sie die in Abbildung 2.42 gezeigte Dialogbox, die auch zwei monochrome Symbolsets enthält.

ShareBert's Registrierungshinweise

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

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



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

*Kommerzielle
Software*

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.

Shareware

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 zehn verschiedene Spiele bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazu bekommen.

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

Registrierung

Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, oft ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden (z. B. keine Hinweisbildschirme, kostenloses Update etc.).

Vorteile

Die deutschsprachigen Spiele KernReaktor, Kreuzwort-Gitter, Schlaumeier und Symbol-Text können Sie direkt mit den hinten abgedruckten Bestellscheinen ordern. Informationen und Adressen zur Registrierung der weiteren Spiele finden Sie in den unten angegebenen Dateien:



- Stopwatch: USERS_GD.WRI
- FaceTrex: FACE_REG.DOC
- Jigsaw: JIGSAW.HLP
- PC-Blox: PC-BLOX.DOC
- Robix: ROBX_REG.DOC

Die Spiele Kwirk's Castle sowie Sokoban wurden von den Autoren als Freeware deklariert, so daß keine Registrierung mehr nötig ist!

Freeware

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von **KernReaktor 2.0** werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Anweisung, um die vorliegende Testversion in eine Vollversion umzuwandeln, für 10 DM

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem Geldschein
☐ mit beiliegendem VE-Scheck
☐ per Vorausüberweisung auf Konto 151050007, VoBa Schwenningen, BLZ 644 901 40 (Absender nicht vergessen!)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

M. Velicki
Rietenstr. 92

78054 VS-Schwenningen

Bestellschein

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

- ☐ Vollversion **Kreuzwort-Gitter** (Windows) für 29 DM
- ☐ Vollversion **Symbol-Text** (Windows) für 29 DM
- ☐ Diskette mit weiteren Shareware-Spielen für 3 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 3,5"
- ☐ 5,25"

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)
- ☐ per Vorausüberweisung auf Konto 53 33 37-103, Postgiro Berlin, BLZ 100 100 10 (+ 5 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 8 DM Versand + NN-Gebühr)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Steffen Müller Software
Bacharacher Str. 3

12099 Berlin

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von **Schlaumeier für Windows** werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion inklusive Speichern/Laden von Spielständen etc. für 25 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 3,5"
☐ 5,25"

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 6 DM Versand)
☐ mit Kreditkarte (VISA, Master, Euro, Diners - Kartennummer/Ablaufdatum angeben!)
☐ per Nachnahme (+ 11 DM Versand)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

JDS-Software Jens Driese
Postfach 12 69
26302 Varel

Telefax: 0 44 51/86 05 00

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Tüfteln & Knobeln

Muß man in Computerspielen immer nur hektisch herumspringen und mit viel Getöse auf vermeintliche Gegner ballern? Dieses Paket mit **zehn kniffligen Knobelspielen** beweist das Gegenteil:

FaceTrex: Dieses simple Schiebespiel wird Sie um den Verstand bringen! 25 Rätsel!

Jigsaw für Windows: Puzzle mit zehn Motiven (auch für 256 Farben) und komplexen Puzzleteilen!

KernReaktor: Endlich können Sie gefahrlos mit der kritischen Masse von Atomkernen spielen!

Kreuzwort-Gitter für Windows: Lösen Sie zufällig generierte Kreuzworträtsel unter Windows!

Kwirk's Castle: 61 Rätselaufgaben warten in einem Schloß auf Sie – finden Sie den Ausgang?

PC-Blox: Tausende von Bausteinen zu dreidimensionalen Objekten zusammensetzen!

Robix: Schaffen Sie es, Ihre Steine vor dem spielstarken Computer in Sicherheit zu bringen?

Schlaumeier für Windows: Welche Farben hinter welchem Feld? Und in welcher Reihenfolge?

Sokoban für Windows: 50 spannende Räume mit Kisten werden Sie tagelang in Atem halten!

Symbol-Text für Windows: Zitate und Sprichwörter sind vollständig durch Symbole verschlüsselt!

Bisher einmalig in der ShareBert-Reihe: Obwohl auch einige DOS-Spiele enthalten sind, lassen sich **alle Programme unter Windows starten**. Doppelklick genügt!

Systemvoraussetzungen

- *Mind. 386SX PC mit 2 MB Arbeitsspeicher*
- *VGA-Grafikkarte, Festplatte*
- *3,5"-HD-Diskettenlaufwerk*
- *Maus, Windows 3.1*

Best.-Nr. 9601

ISBN 3-8155-9601-7

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



9 783815 596012

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX