

3D Morris Help Contents

[General Rules](#)

[Game modes](#)

[Strategy Hints](#)

[How to set up an internet game](#)

[History of Morris](#)

[How to Register 3D Morris](#)

[Contact the game's author](#)

[How to change the windows color Resolution](#)



General Rules

3D Morris is the modern version of an ancient game for 2 players. It's rules are very simple, but it is a challenge to master.

3D Morris is played on a grid with 12 corners and 12 crossings. The crossings and corners are called fields. Each player has 9 pieces (either white or black) which are beside the board at the beginning of the game. The game is divided into 3 different phases.

The grid looks like this:



How to win the game

Putting the pieces on the board

Moving the pieces

Jumping
End of the game

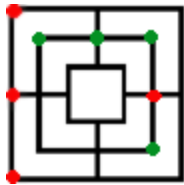
How to win the game

3D Morris can be won in 2 different ways:

1. By removing 7 opposing pieces from the board
2. By completely blocking the opponent during his moving phase

Whenever a player aligns 3 pieces in a row (this formation is called a mill), he can permanently remove an opponent's piece from the board. Only pieces that are not part of a mill can be removed. A mill can be opened (by moving a piece away) in order to close it again one move later and to remove an opponent's piece again.

The following picture shows a red and a green mill:



Phase 1: Putting the pieces on the board

Phase 1: Putting the pieces on the board

At the beginning of the game, both players put their pieces on the board by turns. Both players can already try to form a mill in order to remove enemy pieces. Pieces can be put on crossings and on corners of the grid that is painted on the board (called "fields")

How to put a piece on the board:

Simply click on an empty field with the left mouse button.

Phase 2: Moving the pieces

Phase 2: Moving your pieces

Phase 2 begins as soon as all your pieces are on the board. Pieces can only be moved to adjacent free fields. It is not possible to move a piece onto another one or to jump over other pieces.

During the moving phase, both players can form mills in order to remove enemy pieces or try to win the game by blocking each other. If a player is completely blocked so that he cannot make any move, he loses the game.

How to move a piece:

Left-click on one of your own pieces in order to select it. Pieces that are completely surrounded by other pieces are blocked and can therefore not be selected. After selecting a piece, left-click on an adjacent empty field in order to move it there.

Phase 3: Jumping

Phase 3: Jumping

If a player has only 3 pieces left, he can move his pieces to any free field on the board instead of moving them only to adjacent free fields, like in Phase 2. He cannot be blocked anymore, but loses the game if his opponent manages to build a mill.

As soon as you get into Phase 3, your only chance to win is to remove enough enemy pieces. Be careful. Just one more mistake will make you lose the game. Your opponent can now even remove one of your pieces while it's part of a mill.

How to jump with a piece:

Left-click on one of your own pieces in order to select it. Then Left-click on an empty destination field in order to jump to that field.

End of the game

The end of the game

The game ends when

- a player has only 2 pieces left
- a player is blocked and cannot move any pieces (this can only happen while is in phase 2 of the game)
- a player proposes a draw game by clicking on “Game” / “Offer Draw Game” and his opponent accepts.
- a player gives up the game by clicking on “Game” / “Surrender Game”

During the classic game mode, the winner of the game gets a point which is written on the block beside the board.

The Game Modes of 3D Morris

3D Morris Game Modes

Human vs. Computer (Arcade Mode)

This game might not look like exciting action at first, but in the arcade mode it really is. At the beginning you play against a relatively weak computer opponent. Hurry up, because the time is running while it is your turn. If you beat the computer, you advance one stage, get points for the pieces and the time that you have left and advance to the next stage. The computer gets better and your time decreases every stage. The game lasts until the computer beats you or your time is up. The best scores are stored in a high score table. You can download the World's top 10 highscores from the 3D Morris homepage with a single mouseclick. If you are among the world's top 10, your highscore will be posted to the 3D Morris homepage. This way you can compete with any other 3D Morris player without having to be online all the time.

Human vs. Computer (Classic Mode)

This game mode is much more relaxing than the arcade mode as you can think every move over as long as you want. The computer's strength varies with you CPU's speed and the difficulty setting, however only registered users can access the difficult game mode. The game length varies from 1 up to 18 games and can be set before the game starts. No score is counted in this game mode except from the games that each player has won.

Human vs. Human on one computer

This works basically like the Classic Mode against the computer. The only difference is that you play against a human player.

Human vs. Human through the Internet

You can also compete your friends and colleagues by using 2 different computers which are connected to each other through the Internet or any other TCP/IP network. Online gaming opponents can also be found on the Lobstersoft home page. Just select online gaming, confirm with OK and click on the button that is written "looking for opponents?" upon. During the game, you can also chat with your opponent. [Click here](#) for detailed information on how to set up an online game.

We have also installed an online gaming area with a message board and a chatroom to make it easier for you to find online gaming opponents:

<http://www.lobstersoft.com/onlinegaming.html>

Strategy hints

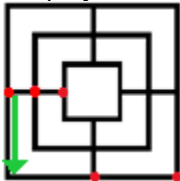
Always remember that there are 2 ways to win the game: By stealing 7 enemy pieces or by blocking your opponent. Inexperienced players often tend to forget about blocking because they just try to steal enemy pieces and expect their opponent to do exactly the same.

When you are playing the arcade game mode, you might want to win the first few games by blocking your opponent. This saves you time and thus gives you more points.

There are obviously fields with 2,3, or 4 adjacent fields. In order to prevent the your opponent from blocking you, you must occupy the fields with the most neighbors:



There is a special kind of mill which enables you to steal an enemy piece with every move that you make. If a player manages to build this kind of mill, it is quite likely that he will eventually win the game:



History of Morris

The Morris game is nearly 3000 years old. So it is one of the oldest games in the world which is still played today.

The name “**Morris**” derives from the latin word **merellus**. So this game is called **Marelle** or **Jeu de Moulin** in France, **Mylla** in Island and **Morelles** in England. In the United States the game’s name is **Nine Men’s Morris**, because every player got nine pieces.

Archeolgists have found old playing fields in Egypt, in the city of Troja.
Morris was played by roman soldiers and german emperors.

Registration

3D Morris is shareware. That means that, like traditional software, it is not free. The only difference to traditional software is that you can try it out before you decide to buy it.

3D Morris costs 18 US\$, 18 Euro or 30 DM.

You are allowed (even encouraged) to copy the evaluation version to your friends and colleagues. However, If you like the game and want to keep it, you should register. You can register online or by snail mail.

Why you should register 3D Morris:

- Unlock the additional graphics themes which can be selected at the beginning of the game. We are also about to develop some more graphic themes for registered users.
- Participate in the hunt for the biggest 3D Morris Internet highscore!
- The game does not expire after 15 days of usage
- No more nasty nagscreens
- You can access the difficult game mode
- Free Lifetime technical support via e-mail
- When registering online at "Register Now", the registration key is automatically delivered within 10 minutes (24 hours a day, 7 days a week).
- Please support us for putting quite a lot of hard work into this 3D Morris. Otherwise we cannot develop any further products.

You can Order 3D Morris online, by phone or snail mail. We accept credit cards, cash, check and wire transfer payment.

The easiest way to order the full version is starting the game and clicking on "Help" and "How to Register". If that should not work, please proceed as follows:

Internet Online registration:

You can register 3D Morris online via a big company called Register Now (www.regnow.com). Register Now accepts credit card orders for thousands of shareware authors. The only thing you have to do is filling out a Form on the Web. The information you enter is encrypted by your browser before sending it through the Internet, so that nobody except Register Now can read it. Please proceed to

<http://www.lobstersoft.com/registration.html>

or simply click the button on the right for further registration details.

After placing your order at Register Now, a registration code which transforms your shareware version of 3D Morris into the full version will be delivered within 10 minutes, provided that there are no problems with your registration data.

If you shouldn't receive your code within 5 hours, please email us at adrian@lobstersoft.com me as there is most likely a problem with your registration.

Registering by snail mail:

Please send 18 US\$ (check or cash), 18 Euro (EC-Cheque) or 30 DM (cash or EC-cheque) to:

Adrian Grigore

Lobstersoft
Buchenroder Str. 14
36041 Fulda
Germany

Don't forget to include your name and mail address as you will be mailed a registration code which transforms the shareware version of 3D Morris into the full version. If you also include your e-mail address, we can handle your registration request much faster.

Important: Checks must be payable to Adrian Grigore

Registering by phone:

Please call Register Now (from Issaquah, Washington, USA)

Toll Free: 1-877-353-7297 (USA only)

Regular: 1-425-392-2294

and have your credit card ready. Don't forget to mention the Product ID for 3D Morris which is 1297-2.

How to start a game through the internet

These are the requirements for playing 3D Morris over the internet:

1. 3D Morris must be installed on both computers.
2. Both computers must be online or connected through a TCP-Network

How to set up an Internet game:

1. Start 3D Morris and select "Human player over the Internet" as gaming option.
2. Click on "Wait for an opponent to call you". A new panel appears containing your IP address. Do not go offline!
3. Tell your opponent your IP address (for example by sending him an e-mail). If you have more than one address, send him all addresses that were listed.
4. Click on OK. The chat-window appears.
5. Your opponent starts 3d-morris and chooses the option "Call your opponent". After entering your IP address, he confirms with OK.
6. Happy gaming.

Note: If you have more than one IP address, he should try the first address. If it does not work, tell him to use the second one (Only very few computers have more than 2 IP addresses). Do not try to enter all IP addresses at once, it won't work.

We have installed an online gaming area with a message board and a chatroom to make it easier for you to find online gaming opponents:

<http://www.lobstersoft.com/onlinegaming.html>

What to check if it does not work:

1. Please make sure that your opponent entered your IP correctly. If any digit is wrong, it does not work.
2. You must be waiting for a connection while your opponent is calling you. You must also stay online until he connects you. If you go offline, your IP address will change.
3. If you have more than one IP address, tell your opponent to try out all of them, not just the first one.
4. If you still cannot be connected, tell your opponent to wait for a call and connect him (of course you will need his IP address). Sometimes it works only in one direction.

Still having problems? Send an e-mail to adrian@lobstersoft.com with a very detailed problem description and we'll try to help

Contact Us

If you are having problems with 3D Morris, please make sure that you are using the latest version. You can always download the latest version of 3D Morris for free from

<http://www.lobstersoft.com>

For any questions, suggestions, comments or bug reports please drop us an e-mail at:

adrian@lobstersoft.com

You can also write us a letter or contact us by FAX:

Adrian Grigore
Lobstersoft
Buchenroder Str. 14
36041 Fulda
Germany

FAX: 0661/9011831

How to change the windows display settings

3D Morris needs a minimum of 256 colors and a screen resolution of 640x480 to run, but then the game might be extremely slow and the graphics will be less brilliant, maybe even crippled. In order to take advantage of the high resolution 16.000-color graphics that come with 3D Morris, you need to switch your display to high or true color and a resolution of at least 800x600 pixels. If you have to change your display settings, it is highly recommended to do this BEFORE starting the game.

Switching to a higher color and desktop resolution is simple:

- Quit 3D-Morris
- Click on the following Buttons: Start (the button on your windows taskbar) | Settings | Control Panel. The Control panel appears.
- Double-click on "Display". A new window that contains your display properties appears.
- Click on the rightmost panel (settings) of the display properties form
- Use the left lower combobox (it has "colors" written on it) in order to change the color resolution to high or true color.
- Use the right lower slider to set your desktop resolution to a minimum of 800*600 pixels. Be careful not to set it to a too high resolution, otherwise the "colors" combobox will revert to 256 colors.
- Confirm by clicking on OK. You might have to restart windows before your changes are applied
- Start 3D Morris.

Hilfethemen zu 3D Mühle

[Geschichte des Mühlespiels](#)

[Spielregeln](#)[Tips zur Taktik](#)

[Die verschiedenen Spiel-Modi](#)

[Registrierung](#)

[Windows-Farbtiefe einstellen](#)

[Netzwerkspiel starten](#)

[Support/Autor kontaktieren](#)



Spielregeln im Überblick

Mühle ist ein Brettspiel, daß von 2 gegnerischen Spielern auf einem quadratischen Spielfeld mit 12 Eckfeldern und 12 Kreuzungen gespielt wird:

Spielfeld:



Jeder Spieler besitzt am Anfang neun Spielsteine unterschiedlicher Farbe. Sie liegen zu Anfang neben dem Spielfeld.

Das Spiel findet in 3 Phasen statt:

Ziel des Spiels

Setzphase

Zugphase

SprungphaseEnde des Spiels

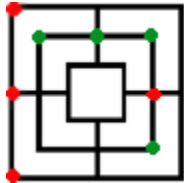
Ziel des Spiels

3D Morris can be won in 2 different ways:

1. By stealing 7 pieces from your opponent
2. By completely blocking your opponent during his moving phase

Whenever a player aligns 3 pieces in a row (this formation is called a mill), he can permanently remove an opponent's piece from the board. Only pieces that are not part of a mill can be removed. A mill can be opened (by moving a piece away) in order to close it again one move later and to remove an opponent's piece again.

The following picture shows a red and a green mill:



Mühle kann auf zwei verschiedene Wegen gewonnen werden:

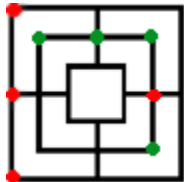
1. Indem man dem Gegner 7 seiner 9 Steine wegnimmt,
2. oder indem man die Steine des Gegners komplett blockiert.

Entfernen darf man einen Stein des Gegners immer dann, wenn man es schafft eine Mühle zu bilden. Hierzu muß man 3 seiner Steine auf einer Geraden des Spielbretts aufreihen.

Gelingt dies, so darf man einen Stein des Gegenspielers aus dem Spiel nehmen, "schlagen" genannt. Jedoch darf hierbei nie ein Stein aus einer Mühle des Gegners entfernt werden.

Danach ist der Gegenspieler wieder an der Reihe.

Rot und Grün haben hier jeweils eine Mühle:



Setzphase

Die Setzphase

Die Spieler setzen zu Beginn des Spiels in abwechselnder Reihenfolge ihre Steine auf das am Anfang leere Spielfeld.

Weiß beginnt.

Natürlich kann man auch beim Setzen schon versuchen, eine Mühle zu bilden.

Setzen eines Steines:

Klicken Sie einfach mit dem linken Mausknopf auf das Feld, auf das Sie setzen wollen (Zielfeld).

Zugphase

Die Zugphase

Sind alle Steine eines Spielers auf das Feld gesetzt, so beginnt seine Zugphase. Er kann seine Steine auf ein benachbartes freies Feld ziehen, um Mühlen zu schließen oder zu verhindern, daß der Gegner Mühlen aufbaut.

Schließt man eine Mühle, aber der Gegner hat nur geschlossene Mühlen auf dem Feld, so darf man keine Stein entfernen und der Gegner ist an der Reihe.

Man muß immer ziehen, kann also nicht eine Runde aussetzen, wenn dies vorteilhaft wäre.

Ziehen eines Steines:

Klicken Sie mit links auf den Ihrer Steine, den Sie bewegen wollen.

Steine, die komplett von anderen Steine eingeschlossen sind, können in dieser Phase nicht bewegt werden, und sind daher auch nicht auswählbar.

Nachdem ein Stein selektiert wurde, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf ein leeres Zielfeld, um den Stein dorthin zu bewegen.

Sprungphase

Die Sprungphase

Hat ein Spieler nur noch 3 Spielsteine auf dem Brett, so beginnt für ihn die Sprungphase. Er darf nun mit seinen Steine auf jedes freie Feld des Brettes springen. Dafür darf jedoch sein Gegner auch dann einen der drei Steine entfernen, wenn diese zu einer Mühle angeordnet sind.

So springen Sie mit einem Stein: Klicken Sie zuerst auf den zu bewegendenden Stein mit dem linken Mausknopf. Lassen Sie den Mausknopf los, und klicken Sie auf ein leeres Zielfeld.

Ende des Spiels

Ende des Spiels

Verloren hat der Spieler, der als erstes nur noch 2 Spielsteine besitzt, da er damit keine Mühle mehr bilden kann.

Man kann jedoch auch mit mehr als 3 Steinen verlieren, wenn der Gegner es schafft einen so einzukreisen, daß man nicht mehr in der Lage ist zu ziehen.

Des weiteren kann das Spiel durch Aufgabe des einen Spielers oder durch Vereinbarung eines Unentschiedens enden.

Die verschiedenen Spiel-Modi

Spielmodi

Mensch gegen Computer (Spielhallenmodus)

Dieser Spielmodus verleiht dem sonst eher geruhsamen Mühlespiel ungeahnte dynamik. Sie spielen gegen den Computer und müssen Diesen so oft wie möglich schlagen. Sie erhalten für jedes gewonnene Spiel Punkte und Ihr Gegner wird von runde zu Runde stärker. Sie sollten sich mit Ihren zügen beeilen, da die Zeit nicht unbegrenzt ist.

Nach ende des Spiels werden Ihre Highscores auf Ihrer Festplatte gespeichert und können zudem auf Knopfdruck mit den 10 Weltbesten Punkteständen auf der 3D Mühle webseite abgeglichen werden. Sie erhalten also die Möglichkeit, mit jedem anderen 3D Mühle-Spieler auf der ganzen Welt um den höchsten Punktestand zu konkurrieren, ohne die ganze Zeit über online sein zu müssen.

Mensch gegen Computer (Klassischer Spielmodus)

Sie spielen hierbei gegen den Computer, jedoch nicht um Punkte Die Spielstärke des Computers variiert mit dessen Schnelligkeit und dem eingestellten Schwierigkeitsgrad und Sie haben unbegrenzt viel Zeit zum nachdenken.

Mensch gegen Mensch an einem Computer

Zwei menschliche Spieler können an einem Computer gegeneinander Spielen. Hierzu...

Mensch gegen Mensch über ein Netzwerk/Internet

Natürlich kann man auch über ein Netzwerk, z.B. das Internet oder ein firmeninternes TCP/IP Netzwerk, 3D Mühle gegeneinander spielen.

Natürlich kann man sich währen des Spiels über ein Chat-Fenster mit seinem Mitspieler unterhalten. Klicken Sie [hier](#) um eine detaillierte Beschreibung über das Einrichten eines Spiels übers Internet zu erhalten.

Falls Sie noch nach einem Gegner für's InternetSpiel suchen, können Sie hierzu auch das eigens dazu eingerichtete Onlineforum mit Messageboard und Chatroom besuchen:

<http://www.lobstersoft.com/onlinegaming.html>

Tips zur Taktik

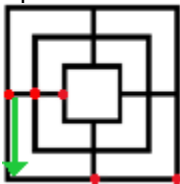
Allgemeine Taktiken

Wie man leicht erkennen kann, gibt es Felder mit 2, 3 oder 4 Zugmöglichkeiten. Oberstes Ziel sollte es daher sein, möglichst viele der Felder zu besetzen, die die höchste Anzahl an Zugmöglichkeiten bieten.

4 Kreuzungen



Die Steine brauchen Bewegungsfreiheit, man kann auch verlieren, wenn man nicht mehr setzen kann. Helfen Sie daher nie noch dabei mit, sich einbauen zu lassen, etwa indem Sie eine Mühle schließen. Später sollte es Ziel des Spieles sein, eine **Zwickmühle** zu schaffen.



Hier kann der Spieler mit dem Öffnen der einen Mühle gleichzeitig eine andere Mühle schließen. Solange der Gegner nicht springen kann, oder selber eine Mühle baut, ist diese Zwickmühle nicht zu stoppen.

Einen Gegner, der immer nur selber schlägt, kann man mit einer Blockade seiner Steine am besten besiegen, da sie für ihn unerwartet kommt. Er erwartet sie nicht, da er selber sie auch nicht benutzt. Auch sollte man im Spielhallenmodus vermehrt versuchen, den anfangs leicht zu schlagenden Computer mittels blockieren zu besiegen. Die spart Zeit und bringt somit auch mehr Punkte.

Will man gegen einen Spieler gewinnen, der nur noch 3 Steine hat und daher springen darf, so benötigt man mindestens 7 Steine. Daher sollte man ab dem 2 verlorenen Stein, sehr gut auf seine Spielsteine aufpassen und keine unnötig an den Gegner verschenken.

Haben beide Spieler weniger als 7 Spielsteine, so gewinnt meist der, der zuerst Springen kann.

Sie sollten den viertletzten Stein Ihres Gegners nur schlagen, wenn dieser nach dem Schlag nur die Möglichkeit zum Aufbau einer Mühle hat. Zwei Bedrohungen durch mögliche Mühlen zersplittern nur Ihre Kräfte.

Tricks

Ein Anfänger lässt sich von folgendem Trick leicht verwirren:

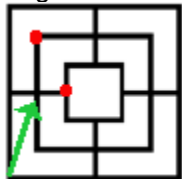
In der Setzphase werden die ersten beiden Steine in gegenüberliegenden Ecken platziert.

Im dritten Zug belegt man eine weitere Ecken und kann im vierten Zug schließlich ohne die Möglichkeit einer Gegenwehr eine Mühle schließen.



Gegen fortgeschrittene Spieler sollte man jedoch besser versuchen, am Anfang des Spiels die vier Kreuzungen zu besetzen.

Auf zwei Linien, die sich auf einer Kreuzung treffen, wird jeweils ein Feld besetzt. Kann man im dritten Zug auch noch die Kreuzung besetzen, so kann man im nächsten Zug sicher eine Mühle schließen.



Defensive Strategien

- Jeden Zug genau überdenken, sich nicht von der scheinbaren Leichtigkeit der Regeln blenden lassen.
- Zur Abwehr der meist sehr leicht zu durchschauenden, immer gleichartigen Tricks, ist es am besten, die Kreuzungspunkte zu besetzen.
- Haben Sie weniger als 7 Steine und Ihr Gegner springt schon, dann sollten Sie auf ein Unentschieden spielen.

Geschichte des Mühlespiels

Das Mühlespiel ist fast 3000 alt, damit ist es eines der ältesten heute noch aktuellen Spiele.

Der Name “**Mühle**” kommt vom lateinischen Wort **merellus**. Daraus entwickelten sich die Bezeichnungen **Marelle** oder **Jeu de Moulin** in Frankreich, **Mylla** in Island und **Morelles** in England. In den USA heißt unser heutiges Mühlespiel **Nine Men’s Morris**, da jeder Spieler neun Spielsteine besitzt.

Der älteste Hinweis auf das Mühlespiel kommt aus Ägypten. Im Gebiet des alten Theben links des Nils liegen die königlichen Totentempel, die Friedhöfe und auch das Tal der Könige. Dort, direkt am Nil, liegt der Bezirk Kurna mit dem Tempel von Sethos I. (1303-1290 v.Chr.) sowie weitere Gräbern ägyptischer Würdenträger. In den Dachplatten eines dieser Tempel sind mehrer Mühlefelder eingeritzt.

Spielfeld der Dreiermühle des alten Ägyptens:



Die genauen Regeln, nach denen damals gespielt wurde, sind jedoch nicht überliefert worden.

In vielen weiteren Gebieten wurde Mühle früher gespielt, etwa im alten Troja.

Die Chinesen spielten “**Yih**”, eine einfache Version des Mühlespiels. In Irland wurde es schon während der Bronzezeit (bestätigt durch die Grabfunde in Cr Bri Chualann/Wicklow) gespielt.

Der altrömische Dichter Ovid (43 v.Chr.-18 n.Chr.) erwähnt das Mühlespiel in seiner erotischen Dichtung “Ars amatoria” (Lehrbuch der Verführungskunst).

Auch bei den römischen Legionären war Mühle ein außerordentlich beliebtes Spiel. Dies gilt sowohl für die Neunermühle als auch für die sogenannte “Rundmühle” oder “Radmühle”, dies wird durch mehrere Funde in den Römischen Limesfestungen bestätigt, etwa wie in Xanten.

Die Rundmühle der römischen Legionäre:



Auch im mittelalterlichen Europa war Mühle sehr beliebt.

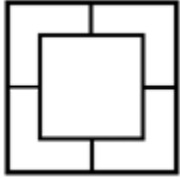
In Deutschland spielte man oft unsere heutige Mühle (Neunermühle oder Quadratmühle genannt). Am Stuhl des Kaisers im Aachener Münster soll ein Mühleplan zu finden sein.

Aus Süddeutschland stammt das wohl älteste erhaltene Mühlespielbrett, das etwa um 1500 erschaffen wurde.

Die Regeln des Mühlespiels verwandelten sich jedoch im Laufe der Zeit stark.

Alfons X., König von Uon und Kastilien, ließ 1251 das 1. Spielebuch der Welt “Libro dos Juegos”, erstellen. In ihm wird eine Variation beschrieben, in der das Spiel mit Hilfe von Würfeln gespielt wird.

Variation, die mit 6 Spielsteinen pro Person gespielt wurde (daher der Name “Sechsermühle”):



Die heutigen Spielregeln

Registrierung

3D Morris ist Shareware. Das heißt, Sie dürfen die unregistrierte Version an jeden weitergeben. Wenn Sie das Spiel jedoch mögen und behalten wollen, müssen Sie es registrieren.

Warum sie die Vollversion von 3D Mühle kaufen sollten?

- Sie erhalten Zugang zu allen Grafiksets (z.B. die Weltraumstation oder die mit Spielzeugen gefüllte Kulisse). In Kürze werden außerdem noch weitere Grafiksets für Besitzer der Vollversion auf unserer Webseite (www.lobstersoft.com) erscheinen.
- Sie bekommen die Chance auf der Highscoreseite der 3D Mühle-Homepage aufgeführt zu werden.
- Die Vollversion ist nicht auf 15 Tage beschränkt.
- Keine störenden Aufforderungen mehr, das Spiel zu kaufen.
- Sie erhalten vollen Zugang zum Spielhallenmodus sowie zum schweren Computergegner im Klassischen Modus.
- Sie erhalten kostenlosen technischen Support über e-mail.
- Ganz egal zu welcher Tages- oder Nachtzeit: Onlinebestellungen werden innerhalb von 10 Minuten per e-mail ausgeliefert.
- Die Entwicklung dieses Spieles hat über 6 Monate gedauert. Ohne Einkünfte können wir keine weiteren Spiele entwerfen.

3D Mühle kostet nur 18 Euro oder 18 US-\$ oder 30 DM.

Sie können Ihre Bestellung online, per Brief oder Telefon aufgeben und Mit Schecks, Kreditkarte, Bargeld oder per Banküberweisung bezahlen.

Der bequemste Weg die Vollversion zu bestellen, besteht darin, 3D Mühle zu starten und in dem "Hilfe"-Menü "Vollversion Bestellen" anzuwählen. Dies startet einen Asistenten, der Sie schritt für schritt zu der Aufgabe Ihrer Bestellung begleitet. Sollte dies jedoch nicht klappen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

Registrierung per Banküberweisung:

Hierzu überweisen Sie bitte 18 Euro auf folgendes Konto:

Kontoinhaber: Adrian Grigore
Kontonummer: 1307750670
BLZ: 300 209 00
Citibank Düsseldorf

Um uns von Ihrer Überweisung zu unterrichten, schicken Sie bitte eine e-mail an adrian@lobstersoft.com oder ein Fax an

0661/9011831

oder einen Brief an:

Adrian Grigore
Lobstersoft
Buchenroder Str. 14
36041 Fulda

Germany

Sie erhalten nach Eintreffen Ihrer Überweisung einen Registriercode, der die Testversion von 3D Mühle in die Vollversion verwandelt.

Internet Online Registrierung (mit Kreditkarte):

Falls Sie im Besitz einer Kreditkarte sind, können Sie Ihre 3D Mühle-Registrierung online durchführen.

Bei Register Now, einer Firma, die diesen Registrierservice für sehr viele Sharewareprogramme anbietet, muß lediglich ein Formular ausgefüllt werden. Die eingegebenen Informationen werden selbstverständlich verschlüsselt an Register Now geschickt, so daß nur Empfänger und Absender sie lesen können.

Bitte gehen Sie zu:

<http://www.lobstersoft.com/registration.html>

Sie erhalten einen Registriercode, der die Testversion von 3D Mühle in die Vollversion verwandelt. Der Code wird innerhalb von 10 Minuten nach Aufgabe der Bestellung ausgeliefert.

Registrierung per Brief (mit Scheckzahlung oder Barzahlung):

Bitte senden Sie 18 US\$ (Bar oder Scheck), 18 Euro (EC-Scheck) oder 30 DM (bar oder EC-Scheck) an:

Adrian Grigore
Lobstersoft
Buchenroder Str. 14
36041 Fulda
BRD

Wichtig: Schecks müssen für Adrian Grigore ausgestellt sein.

Sie erhalten einen Registriercode, der die Testversion von 3D Mühle in die Vollversion verwandelt.
Bitte vergessen Sie nicht, die Adresse oder Email Adresse, an die der Code geschickt werden soll, dem Brief hinzuzufügen.

Support/Autor kontaktieren

Sie haben die Anleitung zweimal gelesen und immer noch keine Antwort auf Ihr Problem gefunden? Sie haben Anregungen, Fragen oder Kommentare?

Schicken Sie einfach eine Email:

adrian@lobstersoft.com

oder schreiben Sie einen Brief:

Adrian Grigore
Buchenroder Str. 14
36041 Fulda
BRD

FAX: 0661/9011831

Farbtiefe einstellen

3D Mühle läuft zwar grundsätzlich auch auf Computern, die nur 256 Farben darstellen, jedoch werden dadurch die Grafik und das Spieltempo sehr stark beeinträchtigt. Es wird daher dringend empfohlen, auf eine höhere Farbtiefe umzuschalten, bevor das Spiel gestartet wird. Das Umschalten ist sehr einfach:

- Schließen Sie 3D Mühle, falls es noch gestartet ist.
- Klicken Sie auf "Start" | "Einstellungen" | "Systemsteuerung"
- Führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol "Anzeige" mit dem linken Mausknopf aus
- In dem sich jetzt öffnenden Fenster wählen Sie den Punkt "Einstellungen"
- Nun wählen Sie unter "Farbpalette" High Color oder True Color
- Nach bestätigen mit OK wird die Farbtiefe umgeschaltet. Sie können nun 3D Mühle starten.

Verbindung übers Internet herstellen

Mühle macht natürlich gegen einen menschlichen Spieler am meisten Spaß. Sie können Daher 3D Mühle auch über's Internet Spielen. Falls Sie noch nach einem Gegner für's InternetSpiel suchen, können Sie hierzu auch das eigens dazu eingerichtete Onlineforum mit Messageboard und Chatroom besuchen:

<http://www.lobstersoft.com/onlinegaming.html>

Vorraussetzungen für das Spielen im Netzwerk:

1. 3D Mühle muß auf beiden Computern installiert sein.
1. Beide Computer müssen online sein. Alternativ kann auch ein nicht mit dem Internet verbundenes TCP/IP-Netzwerk verwendet werden.

Starten eines Netzwerk-Spiels:

1. Starten Sie 3D Mühle und wählen Sie "Menschlicher Spieler übers Internet" als Spiel-Modus
1. Wählen Sie "Auf den Kontakt Ihres Mitspielers warten". Es erscheint nun ein Fenster, in dem Ihre IP-Nummer angezeigt wird
1. Teilen Sie Ihrem Mitspieler nun Ihre IP-Nummer mit, etwa indem Sie ihm eine Email schicken.
2. Klicken Sie auf OK. Das Chat-Fenster erscheint nun.
1. Ihr Mitspieler muß nun "Ihren Mitspieler kontaktieren" anwählen und dann die von Ihnen erhaltene IP Adresse eingeben. Danach bestätigt er mit OK.

Natürlich kann dies auch genau umgekehrt laufen, Sie müssen dies lediglich mit Ihrem Mitspieler vorher absprechen (dann benötigen Sie natürlich seine IP Adresse).

Fehlerbehebung:

1. Bitte versichern Sie sich, daß die IP Nummer korrekt eingegeben wurde, bei einer einzigen falschen Ziffer funktioniert das Ganze nicht mehr.
1. Während Ihr Mitspieler Sie connected, müssen Sie im Wartemodus sein.
2. Falls Sie mehrere IP Adressen haben, muß Ihr Gegner alle nacheinander ausprobieren. Immer noch keine Verbindung? Senden Sie einfach eine Email mit einer genauen Problembeschreibung an adrian@lobstersoft.com.
4. Sie müssen während des gesamten Vorgangs mit dem Internet (oder dem TCP-Netzwerk) verbunden sein. Wenn Sie z.B. Auf den Anruf des Mitspielers warten, und offline gehen müssen Sie den gesamten Vorgang erneut starten. Ihre IP-Nummer verändert bei jeder Verbindungsherstellung mit dem Internet.

