

SOKOBLUE windows edition

HANDBUCH

Programm-Info

Produkt-Info

Systemvoraussetzungen

Lizenzhinweis

Copyright + Haftungshinweis

Autoren + G4B im Internet

Bestellformular

Anleitung

Spielziel

Bedienung

Neue Levelpacks

ANLEITUNG

Spielziel

Eine bestimmte Anzahl von Stellflächen (markiert) muss mit Pyramiden (gelb) belegt werden. Das Problem besteht darin, dass sich die Pyramiden nur schieben lassen, ziehen ist nicht möglich.

Ein Level ist erst dann gelöst, wenn auf allen Zielfeldern Pyramiden (gelb mit eingefallener Spitze) stehen.

Bedienung

1. GAME - Modus

Zunächst sollte man durch Anklicken der Buttons mit den Plus- bzw. Minussymbolen (oben rechts) eine Levelnummer festlegen. Nach einem Mausklick auf den <Start>-Knopf oder nach Betätigen der Eingabetaste (ENTER) erscheint die gewünschte Spielstufe auf dem Bildschirm. Es kann losgehen!

Mit Hilfe der Pfeiltasten lässt sich nun der Schieber in alle Richtungen bewegen. Pyramiden kann man schieben, solange kein Hindernis im Weg ist.

Hat man einmal aus Versehen einen falschen Zug gemacht, hilft der <UNDO>-Button oder die Rückpfeiltaste (BACKSPACE). Alle Züge können auf diese Weise Schritt für Schritt rückgängig gemacht werden!

Wurde eine Spielstufe erfolgreich abgeschlossen, fragt der Computer, ob der Lösungsweg als MOVIE gesichert werden soll. Abgespeicherte Lösungen lassen sich später dem staunenden Publikum vorführen (MOVIE-Modus).

2. MOVIE - Modus

Durch Betätigen des <MOVIE>-Buttons gelangen Sie in den MOVIE-Modus. Die Movie-Funktion dient dazu, die gespeicherten Lösungen einzelner Levels abzuspielen. Dazu wird zunächst die gewünschte Levelnummer eingestellt und die zugehörige Lösungssequenz geladen (<LOAD> anklicken!). Wenn der Movie existiert, erscheint das Tastenfeld in leuchtenden Farben, d.h. es kann bedient werden.

Das Vorführen des Movies kann wie bei einem Videorecorder gesteuert werden. Wiederholtes Anklicken des Play Buttons (grüner Pfeil) erhöht die Abspielgeschwindigkeit! Weitere Buttons erlauben das schrittweise Vor- und Zurückspulen des Lösungsfilms. Wenn Sie in den GAME-Modus zurückkehren wollen, klicken Sie einfach auf den <GAME>-Knopf! Sie können nun an der Stelle weiterspielen, an der Sie den Movie gestoppt haben! Wenn Sie den Level wieder von vorn spielen möchten, drücken Sie einfach auf <START>!

Die Movies werden übrigens in separaten Verzeichnissen abgelegt, die den Namen der zugehörigen Levelpacks entsprechen.

3. HELP - Modus

Dieser Hilfetext wird durch Anklicken des <HELP>-Buttons angezeigt. Er kann auch durch Drücken der F1-Taste aktiviert werden.

Wenn Sie einen bestimmten Teil des Handbuches (z.B. das Bestellformular) drucken möchten, wählen Sie aus dem Menüpunkt "Datei" "Thema drucken"!

Autoren

Coding + Graphics - Jan Reineke
Gamedesign + Levels - Mic

Movies - Henk Lombaers + Mic

Unsere besondere Anerkennung gilt Mr. Imabayashi (Japan), den Erfinder des Sokoban-Spielprinzips!

GAMES 4 BRAINS im Internet

Unsere Homepage im Internet umfasst folgendes Angebot:

- Alle neuen Games bereit zum Download
- Informationen zum G4B-Autorenteam
- Sokoban-Level des Monats
- Technischer Support
- usw.

Die GAMES 4 BRAINS - Homepage finden Sie unter folgender Internet-Adresse:

<http://members.aol.com/g4bhome>

Unsere E-Mail-Adresse lautet dementsprechend:

g4bhome@aol.com

Schreiben Sie uns doch mal!

Bestellformular

GAMES 4 BRAINS

Jan Reineke

Kalandsweg 4

D-59348 Luedinghausen

BESTELLUNG

Levelpack "Sokobblue" (100 Level)

15.-- DM

Levelpack "Sokobblue" + Lösungsmovies

20.-- DM

Levelpack "Sokowahn" (100 Level)

15.-- DM

Levelpack "Sokowahn" + Lösungsmovies

20.-- DM

Bearbeitungs- und Versandkosten - weltweit

+ 5.-- DM

Gesamtbetrag: _____

Die Lieferung umfasst immer eine aktuelle Version
der "SOKOBLUE windows edition" und erfolgt auf HD-Diskette.

Ich zahle per

☐ Verrechnungsscheck/Euroscheck (liegt bei)

☐ Bargeld (liegt bei)

☐ Überweisung auf Kto. 26 172 900

Volksbank Lüdinghausen (BLZ: 401 645 28)

Der Betrag wurde überwiesen am _____

Name/Vorname : _____

Str.: _____

PLZ _____ Ort: _____

Datum: _____

Unterschrift: _____

(Jugendliche unter 18 - Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wie bist Du an das Programm gekommen? (Bitte genaue Angabe!)

Copyright

Alle Programmteile von "SOKOBLUE windows edition" sind urheberrechtlich geschützt. Auch das Übernehmen und Verändern von Levels oder Teilen davon gilt als Verstoß gegen die Copyright-Bestimmungen!

Haftungshinweis

Die Autoren weisen ausdrücklich darauf hin, dass sie für Schäden die durch das Programm hervorgerufen werden, keine Haftung übernehmen!

Lizenzhinweis

Die vorliegende Light-Vollversion der "SOKOBLUE windows edition" wurde exklusiv für das Redaktionsbüro TYPEMANIA erstellt.

Neue Levelpacks

Die "SOKOBLUE windows edition" kann beliebig durch Levelpacks unterschiedlichen Umfangs erweitert werden. Wenn Sie z.B. unser "Level des Monats" aus dem Internet downloaden, dürfen Sie sich nicht wundern, denn dieses "Levelpack" umfasst meistens nur eine einzige Spielstufe. Folgende erweiterte Levelpacks (jeweils 100 Level) können bei "GAMES 4 BRAINS" bestellt werden:

- Sokowahn-Levelpack (Diese 100 ziemlich raffinierten Schiebeaufgaben wurden zum größten Teil vom bekannten "SOKOWAHN Pro" - Leveldesign by MIC - übernommen.)
- Sokobblue-Levelpack (100 neuere, sehr knifflige Spielstufen - Leveldesign by MIC -GAMES 4 BRAINS)

Wie installiere ich ein neues Levelpack?

Ganz einfach: Ich füge das Paket, - man erkennt es an der Endung ".dat" -, dem Verzeichnis hinzu, in dem sich die "SOKOBLUE windows edition" befindet. Am leichtesten lässt sich ein solcher Vorgang mit einem Datei-Manager durchführen.

Sobald das Programm gestartet wird, erscheint auf dem Bildschirm eine Liste der vorhandenen Levelpacks. Klicken Sie einfach auf das Pack Ihrer Wahl, und es kann losgehen!

Produkt - Info

"SOKOBLUE windows edition" erweckt das klassische Sokoban-Spielprinzip zu neuem Leben. Das Ziel des Spiels ist leicht erklärt: Schieben Sie einfach alle Spielsteine auf die markierten Felder!

Bei der Programmgestaltung von "SOKOBLUE windows edition" stand der Faktor "Spielbarkeit" an erster Stelle. So dürfte es dem Normalverbraucher auch ohne Studium des Handbuches möglich sein, alle Funktionen des Spiels auf Anhieb zu bewältigen. Ein besonders nützliches Feature ist die **UNDO-Funktion**, die es dem Spieler erlaubt, sämtliche Spielzüge Schritt für Schritt zurückzunehmen.

"SOKOBLUE windows edition" bietet an, nach erfolgreichem Abschluß einer Spielstufe den Lösungsweg als Film abzuspeichern bzw. vorzuführen (**MOVIE-Funktion**)! Es besteht sogar die Möglichkeit, eine Lösungssequenz an einer ganz bestimmten Stelle abubrechen, um das Spiel genau an dieser Stelle fortzusetzen! Beim Start der "SOKOBLUE windows edition" müssen Sie ein **Levelpack** auswählen, das eine unterschiedliche Anzahl von Schiebeaufgaben beinhalten kann. Zunächst steht Ihnen nur ein relativ kleines Levelpack mit 20 Puzzles zur Verfügung. Die Aufgaben stellen einen repräsentativen Querschnitt durch die beiden erweiterten Levelpacks dar, die sie bei GAMES 4 BRAINS bestellen können.

Um den Einstieg zu erleichtern und die Spielmotivation lange aufrechtzuerhalten, wurden die Spielstufen grob nach der Schwierigkeit geordnet. Alle Level sind garantiert lösbar.

Registrieren

Da Sie bereits im Besitz einer Light Vollversion der "SOKOBLUE windows edition" sind, ist eine Registrierung nicht erforderlich, d.h. Sie können die Ihnen vorliegende Version ohne zeitliche Beschränkung nutzen.

Sollten Sie ein erweitertes Levelpack bestellen, erhalten Sie übrigens auf jeden Fall zusätzlich eine aktuelle Version des Programms!

Die Bestelladresse lautet:

GAMES 4 BRAINS
Jan Reineke
Kalandsweg 4
D-59348 Lüdinghausen

FAX: 02591-78512

Benutzen Sie bitte unser BESTELLFORMULAR!

Es besteht auch die Möglichkeit, den beigefügten "BESTELL.TXT", der im WINDOWS-ASCII-Format vorliegt, mit Hilfe eines Editors oder einer Textverarbeitung auszufüllen!

Systemvoraussetzungen

- > PC ab pentium 60 mit 16 MB RAM
- > SVGA-Grafikkarte
- > Maus + Tastatur
- > Windows 3.xx oder Windows 95

Die beste Darstellung erreicht man in den Auflösungen 640X480 oder 800X600 bei mindestens 256 Farben.

