



Grundregeln

Spielvarianten

Zeitvarianten

Interna

Punktesystem

Hall of Fame

Passage plus Wettbewerb

Probleme mit Grafik oder Sound?

Grundregeln

Passage plus ist ein strategisches Brettspiel mit drei verschiedenen Spielvarianten, die jeweils in drei unterschiedlichen Zeitvarianten gespielt werden können. Insgesamt stehen also neun verschiedene Spielarten für Sie zur Auswahl.

Wir möchten Ihnen anhand der sog. *Classic*-Variante die Grundregeln von Passage plus näherbringen. Die Varianten *Light* und *Blitz* sind Abwandlungen der Classic-Variante und bauen auf ihr auf.

Bei allen Spielarten verfolgen Sie dasselbe **Grundprinzip**:

Legen Sie die Spielsteine so aneinander, daß die angrenzenden Steine in Farbe und/oder Motiv übereinstimmen, wobei an graue Steine jede andere Farbe angelegt werden kann.

Das rote Fahrrad paßt hier zwar nicht in der Farbe, wohl aber im Motiv mit dem rechts angrenzenden Stein überein.



Starten Sie über Datei/Neu oder die Funktionstaste F2 ein neues Spiel. Wählen Sie die Variante *Classic Standard* (Knopf oben links) und bestätigen Sie mit Ok.

Ein grauer Stein wird zufällig auf dem Spielfeld plaziert. Dies ist der **Anfangsstein**, an den Sie Ihre Spielsteine anlegen können.

In der Mitte des **Panels** am oberen Rand des Spielfeldes, das Sie über alles Wichtige informiert, sehen Sie den Stein, den Sie als nächstes anlegen müssen.

Er wird nach folgendem Prinzip ausgewählt:

Passage plus verwendet einen Steinsatz, der aus **insgesamt 72 Spielsteinen** besteht: 12 verschiedene Symbole in jeweils 6 unterschiedlichen Farben.

Dieser Steinsatz wird - ähnlich einem Kartenspiel - vor jedem Spiel neu "gemischt", und der Computer "hebt" immer die oberste Karte ab, um sie Ihnen als nächsten anzulegenden Stein zu präsentieren.

31

Klicken Sie nun einfach auf ein Feld, das an den grauen Stein angrenzt:

Der Stein paßt an jede der 4 Seiten, denn die graue Farbe hat eine **Jokerfunktion**: An Sie kann

jede andere Farbe angelegt werden.

Übrigens: Aktivieren Sie am Anfang ruhig über den Menüpunkt Optionen den **Trainingsmodus**. Er zeigt Ihnen, wo der aktuelle Spielstein angelegt werden kann, gibt aber keine Tips, welche Stelle die taktisch klügste ist.

Wenn Sie einmal auf ein Feld klicken, auf das der Spielstein nicht gelegt werden kann, weil einer oder mehrere der angrenzenden Steine in Motiv und Farbe nicht passen, erscheint ein merkwürdiges Geräusch. Dieser Ton soll Sie auf den Fehler aufmerksam machen. Leider wird Ihnen dann auch gleich ein Bonuspunkt abgezogen:

Die **Bonuspunkte** werden im Panel ganz links angezeigt. Am Anfang des Spiels haben Sie 30 davon. Wenn alle Bonuspunkte aufgebraucht sind, ist das Spiel zu Ende.

Es kann natürlich auch vorkommen, daß einmal ein Stein erscheint, der nirgendwo angelegt werden kann. In diesem Fall geben Sie den Stein einfach mit der **rechten Maustaste** zurück.

Der Stein wird dann - um das Bild vom Kartenspiel wieder aufzunehmen - an eine zufällige Position im Stapel zurückgelegt und erscheint im späteren Spielverlauf deshalb auch wieder.

Das bedeutet, daß bei der Classic-Variante jeder der 72 Spielsteine des Stapels (Steinsatzes) so lange erscheint, bis er angelegt wurde. *Kein Stein ist doppelt vorhanden!*

Wenn Sie einen Stein zurückgeben, der hätte angelegt werden können, werden Ihnen 3 Bonuspunkte abgezogen. Hätte er nicht gepaßt, bleibt das Zurückgeben ohne Konsequenzen.

Machmal ist es aus taktischen Gründen sogar ratsam, einen Stein zurückzugeben, der gepaßt hätte und den Bonusabzug in Kauf zu nehmen - aber dazu später mehr.

Wenn Sie eine Weile gespielt haben, werden Ihnen die verschiedenen **Sondersteine** aufgefallen sein:

Die Sondersteine erscheinen zufällig und zusätzlich zu den normalen Spielsteinen des Steinsatzes. Die Anzahl der normalen Spielsteine ist in der Classic-Variante immer konstant 72, die Anzahl der Sondersteine ist allerdings zufällig (Sie können sich im Kapitel Interna dieser Online-Hilfe über die genauen Wahrscheinlichkeiten informieren, mit der Sondersteine erscheinen).

Die Sondersteine werden nach denselben Regeln wie die normalen Steine angelegt. Natürlich muß hier nur die Farbe passen, da Sondersteine kein Motiv besitzen.

Sondersteine eignen sich sehr gut, um Verbindungen zwischen zwei Farblinien zu erzeugen, da viele Sondersteine graue Seiten haben, an die jede Farbe angelegt werden kann.



Ebenfalls mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erscheinen die **Bomben**: Mit der Bombe können Sie einen einmal angelegten Stein wieder entfernen. Er wird allerdings nicht mehr in den Stapel zurückgelegt, da er ja schon angelegt wurde!

Manchmal entfernt der Computer auch willkürlich ein oder zwei Steine vom Spielfeld. Ärgern Sie

sich nicht darüber. Wenn das Spielfeld sehr voll ist, kann eine solche Aktion sogar sehr hilfreich sein. Außerdem ist die Wahrscheinlichkeit, mit der Steine weggenommen werden, für jeden Spieler dieselbe.

Viele Punkte erreichen Sie in der Classic-Variante nur, wenn Sie **Passagen** bilden:

Wenn Sie die Steine so aneinanderlegen, daß eine Spielfeldreihe vollkommen mit Steinen belegt ist, haben Sie eine Passage gelegt.

Eine vertikale Reihe (8 Steine) ist eine *kleine Passage*, eine horizontale Reihe (12 Steine) wird *große Passage* genannt. Legen Sie einen Stein auf den Kreuzungspunkt von zwei Reihen, ist dies eine *Doppelpassage*, was mit besonders hohen Punktzahlen belohnt wird.

Damit haben Sie bereits sämtliche Grundregeln von Passage plus kennengelernt!

Lesen Sie nun den Abschnitt Spielvarianten, um mehr über die Besonderheiten der einzelnen Varianten zu erfahren.

Spielvarianten

Classic

Die Classic-Variante ist beendet, wenn alle 72 Spielsteine auf dem Spielfeld abgelegt wurden.

Die Anzahl der verbleibenden Steine wird im Panel unter dem Begriff *Rest* angezeigt.

Es sollte für Sie allerdings nicht oberstes Ziel sein, möglichst schnell die 72 Steine anzulegen. Bei Passage plus geht es darum, hohe Punktzahlen zu erreichen. Wenn Sie schnell alle Steine ablegen, werden Sie nur eine mittelmäßige Punktzahl erreichen.

Bedenken Sie, daß Passagen viele Punkte einbringen. Eine einmal gelegte Passage kann durch eine Bombe aufgebrochen werden und dann durch einen passenden Stein erneut vollendet werden. Sie sollten mit den Bomben bevorzugt Kreuzungsstellen von Passagen aufbrechen, um wieder eine Doppelpassage legen zu können.

Versuchen Sie, möglichst vier waagerechte und mindestens drei senkrechte Passagen zu bilden.

Bauen Sie so geschickt, daß der letzte Stein (unter *Rest* wird im Panel 1 angezeigt) nicht angelegt werden kann, denn bei jedem Zurückgeben erhalten Sie Alternativsteine (Sondersteine, Bomben, graue Steine), mit deren Hilfe Sie das Spielende lange hinauszögern können, um Passagen aufzubrechen und erneut zu punkten. Auf diese Weise sind sehr hohe Punktzahlen erreichbar.

Classic ist für den Anfänger die wohl schwerste Spielvariante. Um hier ein gutes Ergebnis zu erreichen, müssen Sie taktisch klug spielen und sich zudem - wie bei einem Kartenspiel - die Steine merken, die Sie schon angelegt haben (dies gilt natürlich nur für die "normalen" Steine, nicht für die Sondersteine). Nur so können Sie bei einem Kreuzungspunkt wissen, ob der hier passende Stein noch kommen wird oder aber schon angelegt und in der Zwischenzeit von Ihnen "weggebombt" oder vom Computer entfernt wurde.

Auf diese Weise können Sie auf den Stein für die besagte Stelle warten und evtl. auftauchende Sondersteine (vor allem graue Steine) an einer besseren Position einsetzen, wo z.B. kein passender Stein mehr kommen wird, weil dieser bereits angelegt wurde.

Die *Demospiele* behandeln alle die Classic-Variante. Vielleicht können Sie sich hier ein paar Tips für den Anfang anschauen.

Light

Ziel der Light-Variante ist es, die **markierten Felder in der vorgegebenen Zeit mit Steinen** zu belegen. Gelingt Ihnen das, erreichen Sie das nächste von über 100 Leveln.

Im Gegensatz zum Classic-Spiel, wo ein fester Steinsatz vorgegeben ist, kommen hier ständig neue Steine: Ein Stein kann während eines Levels also mehrfach vorkommen oder auch gar nicht.

Die Taktik sieht hier natürlich ganz anders aus als bei Classic:

Nur wenn es die restliche Zeit erlaubt und Sie kurz davor sind, alle Markierungen belegt zu haben, können Sie sich den Luxus gönnen, durch Passagen zusätzliche Punkte zu machen.

Oberste Priorität muß das geschickte Besetzen der Markierungen haben. Hier sollten Sie ruhig einmal einen Stein zurückgeben, der passen würde, wenn dieser Stein eine Konstellation zur Folge hätte, die das Lösen des Levels extrem erschwerte. Eine sehr heikle Situation wäre z.B. dann gegeben, wenn eine Markierung so von Steinen umgeben ist, daß Sie einen vollständig grauen Stein benötigen, um dieses Feld noch besetzen zu können. Doch auf so einen Joker kann man nur hoffen; man sollte ihn niemals einkalkulieren - zumindest nicht, wenn die Zeit knapp wird!

Übrigens: Nach jedem 10ten Level bekommen Sie **15 Bonuspunkte gutgeschrieben**.

Special

Wie bei Light gibt es auch bei der Special-Variante "unendlich" viele Steine. Die Besonderheit bei Special ist, daß die **Steine, die eine Passage bilden, vom Spielfeld entfernt** werden.

Wie bei den anderen Varianten ist auch hier das Ziel, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Dies wird Ihnen nur dann gelingen, wenn Sie möglichst lange spielen, ohne den Bonus aufzubrechen.

Da das Spielfeld sehr schnell vollgelegt ist, sollten Sie Ihre Taktik ausschließlich auf das Bilden von Passagen auslegen, die ja dann entfernt werden. Nur so ist sichergestellt, daß Sie auf lange Sicht genug Platz haben, um Ihre Steine ablegen zu können.

Ein geübter Spieler kann relativ lange an der Special-Variante verweilen. Es ist eine reine Konzentrationsfrage, in welche Punkteregeonen Sie aufsteigen. Deshalb sollten "Profis" einmal *Special Blitz* ausprobieren!

Nachdem Sie nun über die Spielvarianten informiert sind, sollten Sie den Abschnitt Zeitvarianten lesen.

Punktesystem

Die Bepunktung in Passage plus ist von der Zeitvariante abhängig. Es wird unterschieden zwischen der Variante, bei der Zeit keine Rolle spielt, nämlich *Standard* und den Varianten, bei denen die Geschwindigkeit belohnt wird, also *Zeitbonus* und *Blitz*.

Aktion	Punkte	
	Standard	Zeitbonus/Blitz
Anlegen mit einem Stein im Umfeld	5	10
Anlegen mit zwei Steinen im Umfeld	10	20
Anlegen mit drei Steinen im Umfeld	20	40
Anlegen mit vier Steinen im Umfeld	40	80
kleine Passage	75	150
große Passage	100	200
Doppelpassage	200	400
Zeitbonus	-	0-99

Die erreichten Punkte aus den drei Gruppen *Anlegen*, *Passagen* und *Zeitbonus* werden bei jedem angelegten Stein addiert, wobei der Zeitbonus in der Statuszeile einzeln und die Punkte für das Anlegen und die Passagen addiert angezeigt werden.

Ein *Beispiel*:

MELDUNG: Doppelpassage: 480 Punkte + 73 Zeitbonus

In diesem Fall wurde ein Stein so angelegt, daß er an vier weitere Steine angrenzt und dabei eine Doppelpassage vollendete. Zudem wurde recht schnell angelegt, so daß noch ein hoher Zeitbonus addiert wird. Die Punktzahl im Panel wird sich um *553 Punkte* erhöhen.

Interna

Damit Sie nicht das Gefühl haben, vom Computer ungerecht behandelt worden zu sein, haben wir in der folgenden Tabelle zusammengestellt, mit welchen festgelegten Wahrscheinlichkeiten *Sondersteine* und *Bomben* erscheinen bzw. *Steine weggenommen* werden.

Hierbei steht *Rest* für die Anzahl der noch anzulegenden Steine in der Classic-Variante und *Anz* für die Anzahl der Steine auf dem Spielfeld (wird nicht im Panel angezeigt).

Übrigens: Unmittelbar nachdem Sie einen Stein zurückgegeben haben, sind die Wahrscheinlichkeiten unabhängig vom Spielstand immer nach der zweiten Spalte (Classic - Rest ≤ 10) verteilt.

Natürlich werden die angegebenen Werte nur im statistischen Mittel erreicht.

Wundern Sie sich also nicht, wenn die Spielstatistik am Ende des Spiels andere Werte anzeigt. Davon abgesehen werden die jeweils zwei Wahrscheinlichkeitstabellen pro Spiel ja mehrmals "gemischt".

Aktion	Wahrscheinlichkeiten in %			
	Classic	Classic	Light/Special	Light/Special
	(Rest > 10)	(Rest ≤ 10)	(Anz < 60)	(Anz ≥ 60)
Sondersteine	8,25	17,5	8,25	12
graue Steine	2,25	7,5	2,25	12
Bomben	3	15	3	8
Wegnehmen	2,5	10	2,5	8

Zeitvarianten

Standard

Bei der Zeitvariante *Standard* können Sie beliebig lange überlegen, wo Sie den nächsten Stein anlegen möchten. Es wird nicht mit Extrapunkten belohnt, wenn Sie schnell anlegen.

Zeitbonus

Wenn Sie *mit Zeitbonus* spielen, wird die Geschwindigkeit gemessen, mit der Sie die Steine anlegen und entsprechend mit Punkten honoriert.

Die Uhr in der Mitte des Panels, direkt über dem aktuellen Stein, läuft 5 Sekunden lang rückwärts. Je nachdem, wann Sie anlegen, können Sie **zwischen 0 und 99 Extrapunkte pro Stein** dazugewinnen.

Nach Ablauf der 5 Sekunden ist es egal, wann Sie anlegen, denn dann gibt es keine Extrapunkte mehr.

Blitz

Blitz ist nur etwas für nervenstarke "Passage-Profis". Es gelten dieselben Regeln wie bei Zeitbonus, nur **daß nach Ablauf der 5 Sekunden automatisch der nächste Stein** erscheint und Ihnen ein Bonuspunkt abgezogen wird.

Um also keinen Bonus zu verlieren, müssen Sie immer innerhalb der Zeitspanne anlegen oder aber zurückgeben. Sie müssen Ihre Entscheidung also unter großem Zeitdruck treffen.

Ein kleiner *Tip*: Wenn Sie aus taktischen Gründen einen Stein zurückgeben möchten, der passen würde, sollten Sie dies bei der Zeitvariante Blitz nicht über die rechte Maustaste tun, sondern einfach die 5 Sekunden ablaufen lassen; dann wird Ihnen nur ein Bonus abgezogen und nicht drei!

Passage plus Wettbewerb

Jeder **registrierte Anwender** von Passage plus kann mit seinem Highscore, den er in einer oder auch mehreren Spielvarianten erzielt hat, am Passage plus Wettbewerb teilnehmen.

Sie müssen lediglich Ihren Highscore über den Menüpunkt Extras/Highscores drucken ausdrucken und ihn an folgende Adresse schicken.

GEKKO Software GmbH
Postfach 24 24

D-55014 Mainz

Ihr Name und Ihre Punktzahl wird dann in die Hall of Fame aufgenommen, in der die 10 besten Spieler jeder Variante aufgeführt sind.

Jeweils zu Jahresende gibt es eine Verlosung, an der **alle** Einsendungen, unabhängig von der Höhe der Punktzahlen, teilnehmen.

Hall of Fame

Hier werden die besten Spieler jeder der neun Spielvarianten aufgeführt, die ihre Ergebnisse an uns eingeschickt haben. Zur Zeit liegen uns noch nicht zu jeder Spielvariante Ergebnisse vor.

Die Liste wird regelmäßig aktualisiert.

Spielvariante	Name	Punkte	Datum
Classic Standard	Thomas Paubel	16025	03.10.95
Classic mit Zeitbonus	Michael Rössler	59536	15.11.95
	Hanne Ptok	54365	23.09.95
Special Blitz	Hanne Ptok	273012	12.12.95
	Michael Wehr	151900	19.12.95
	Joachim Sopha	115084	17.09.95

Probleme mit Grafik oder Sound?

Grafik

Passage plus wurde für eine Bildschirmdarstellung **mit mindestens 256 Farben** konzipiert. Zwar ist in Passage plus auch eine 16-Farben-Version enthalten, doch ist diese weniger gut spielbar und natürlich auch optisch nicht ganz so reizvoll.

Die meisten modernen VGA-Grafikkarten bieten zumindest in der Auflösung von *640x480 Bildpunkten* eine solche 256-Farbendarstellung. Wir empfehlen Ihnen daher dringend, Windows mit mindestens 256 Farben laufen zu lassen.

Wenn Sie **Windows 95** benutzen, sollte die Konfiguration kein Problem darstellen: Klicken Sie auf START/EINSTELLUNGEN/SYSTEMSTEUERUNG/ANZEIGE und wählen Sie im Register EINSTELLUNGEN mindestens den Wert 256 Farben oder mehr aus.

Unter **Windows 3.1 oder 3.11** ist dies schon komplizierter: Da nahezu jeder Grafikkartenhersteller ein anderes Verfahren zum Einrichten des Grafiktreibers verwendet, entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihrer Grafikkarte die Information, welche Schritte zur Konfiguration nötig sind. Bei sog. Windows-Beschleuniger-Grafikkarten werden häufig sehr einfach zu bedienende Programme mitgeliefert, die einen Wechsel der Bildschirmdarstellung erleichtern.

Sound/Musik

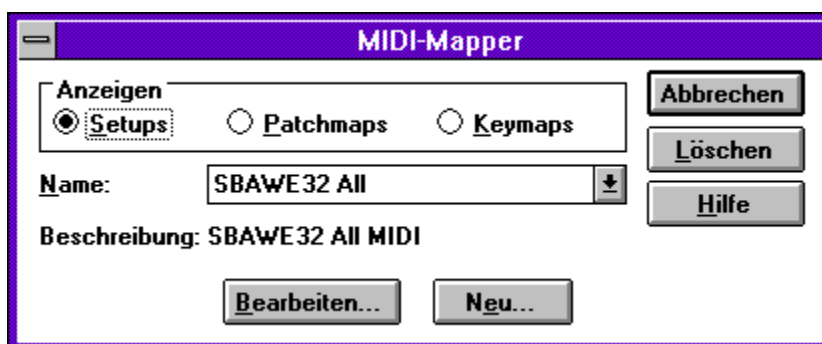
Im Menü Optionen können Sie festlegen, ob Passage plus *Hintergrundmusik* und/oder *digitale Soundeffekte* über Ihre Soundkarte ausgeben soll. Ist eine Option angewählt, so wird dies durch ein Häkchen angezeigt.

Falls Sie **Windows 95** benutzen wird bei der Installation von Windows (hoffentlich) automatisch Ihre Soundkarte erkannt und die notwendigen Treiber korrekt eingerichtet.

Bei **Windows 3.1 oder 3.11** kann es hingegen unter Umständen etwas problematischer sein: Wenn sich keine Soundeffekte aktivieren lassen, ist die Treibersoftware Ihrer Soundkarte möglicherweise nicht oder nicht korrekt installiert, so daß Windows nicht auf die Karte zugreifen kann.

Installieren Sie in diesem Fall die Windows-Treiber, die Ihrer Soundkarte beiliegen, bzw. installieren Sie die Treiber neu.

Hören Sie zwar Soundeffekte, aber die Musik läßt sich nicht aktivieren, dann ist vermutlich der **MIDI-Mapper** von Windows falsch eingerichtet. Überprüfen Sie dies direkt im MIDI-Mapper, den Sie in der Gruppe Systemeinstellungen von Windows 3.1 oder 3.11 finden:



Wählen Sie dort den Knopf Bearbeiten. Es erscheint eine Zuordnungstabelle, in der mindestens die Kanäle 1-10 belegt sein müssen (*Extended MIDI*). Ist dies nicht der Fall, wählen Sie im Hauptfenster des MIDI-Mappers ein anderes Setup, das diese Bedingung erfüllt. Zumeist erkennen Sie diesen Umstand bereits am Namen des Setups, das die Bezeichnung *Ext* oder *All* enthalten muß. Nähere Informationen zu den Möglichkeiten Ihrer Soundkarte und ihren Treibern entnehmen Sie bitte wiederum der zugehörigen Handwaredokumentation.

