

4) Das Hauptmenü

Im Hauptmenü erhalten Sie eine Anzeige der aktuellen Runde, der Rundennummer, dem Rundenrekord samt Rekordhalter, sowie den Code dieses Levels. Sie können nun zwischen folgenden Möglichkeiten wählen:

- F1: Codeeingabe für einen anderen Level oder Extracodeeingabe
- F2: Ändern der Bildschirmgröße
- F3: Starten des aktuellen Levels
- F4: Starten des Lösungsspielers für bereits gelöste Runden
- F5: Öffnen des Optionen-Menüs

5) Erste Schritte

Nachdem Sie im Hauptmenü die Taste „F3“ gedrückt haben, beginnt das Spiel. Sie sehen nun ein zweigeteiltes Aktionsfenster, wobei im oberen und wesentlich größeren Teil das eigentliche Spiel abläuft. Der untere Teil wird im folgenden als Statusbereich bezeichnet und birgt viele Informationen, auf die später in dieser Anleitung eingegangen wird.

6) Der Spielbereich

Im Spielbereich ist der aktuelle Level, welchen Sie im Hauptmenü bereits in klein kennengelernt haben, nun groß dargestellt. Der Spielbereich ist aus zahlreichen kleinen Spielfeldern aufgebaut. Auf einem davon sitzt der kleine Wurm Joey, der Hauptdarsteller dieses Spiels. Drücken Sie doch einmal die linke Cursortaste und Sie erleben, wie Joey auf das links von ihm gelegene Spielfeld krabbelt. An der Stelle an der Joey zu sehen war, bevor Sie die Taste gedrückt haben, sehen Sie nun ein „S“. Dieses „S“ kennzeichnet die Startposition von Joey in dieser Runde. Bei einem Neustart der Runde wird Joey wieder an dieser Stelle erscheinen. Die gelben Kringel, die über den gesamten Spielbereich verteilt sind, sind die bereits in der Einleitung erwähnten Grullies. Diese Grullies können von Joey nur geschoben werden, nicht gezogen. Außerdem ist Joey nur stark genug um einen Grully zu schieben. Stehen zwei hintereinander, kann Joey diese nicht bewegen. Die Spielfelder, die eine kleine graue (oder bei VGA Grafik grüne) Raute in Ihrer Mitte haben, sind die Lagerplätze für die Grullies. Stehen alle Grullies auf den Lagerplätzen, haben Sie die Runde richtig gelöst. Es ist vollkommen unerheblich, welchen Grully Sie auf welchen Lagerplatz verteilen.

7) Der Statusbereich

Im unteren Bereich des Aktionsfensters sehen Sie eine Menge Symbole mit Zahlen dahinter. Die obere Statuszeile beinhaltet (von links nach rechts gelesen) die Zahl der Schritte, die Joey gemacht hat, die Anzahl der Grullies welche bereits im Lager stehen, die Rundennummer und die Punkteanzeige. Die Zahl neben dem Diskettensymbol gibt an, wie oft Sie einen Spielstand noch speichern können.

Die untere Statuszeile beinhaltet, wie oft Joey ein Grully um ein Feld weitergeschoben hat, und wieviele Grullies insgesamt aufgeräumt werden müssen. Nun wird es etwas schwieriger. Nun nach dieser Anzeige kommt ein Bereich, in dem nur manchmal Symbole angezeigt werden. Hier ist zu sehen (falls etwas zu sehen ist) die Raumnummer (gekennzeichnet durch eine kleine schwarze Zahl auf gelbem Hintergrund), die Raumnummer in die der Teleporter die Grullies schickt und ein kleines „On“ falls die Magnetschalter eingeschaltet sind. Falls Sie noch nicht wissen was Raumnummer, Teleporter oder Magnetschalter bedeutet, kann ich Sie beruhigen: Diese Spielelemente werden erst im hinteren Bereich der Anleitung behandelt. Neben diesem ominösen schwarzen Bereich der Statuszeile finden Sie noch Informationen, wie oft Sie einen Zug zurücknehmen können (Huuups) und wie oft Sie den Raumüberblick abrufen können.

8) Die Steuerung

Nachdem Sie nun sicher loslegen und die Grullies aufräumen wollen, wird hier nun endlich die Steuerung erklärt. Wie Sie sich bestimmt schon denken, wird Joey mit den Cursortasten gesteuert. Mit der Taste „←“ („Backspace“) können Sie die letzten drei Züge von Joey zurücknehmen, falls Sie einmal versehentlich ein Grully falsch geschoben haben. Dies funktioniert aber nur sooft, wie die Zahl nach der Huuups Anzeige der Statuszeile angibt. Mit der Taste „F2“ können Sie Spielstände speichern, falls Sie dazu berechtigt sind, d.h. falls neben dem Diskettensymbol der Statuszeile eine Zahl größer Null zu sehen ist. Mit „F1“ können Sie gespeicherte Spielstände wieder einlesen, wann immer Sie dies möchten. Mit „F3“ erhalten Sie einen Raumüberblick (falls möglich), das heißt, daß alle Räume der aktuellen Runde in verkleinerter Form angezeigt werden. Das hört sich nun alles sehr kompliziert an, ich kann Sie aber beruhigen: Wenn Sie einmal nicht mehr wissen, welche Taste was bewirkt, schauen Sie einfach in das „Online-Hilfe“ Fenster.

9) Die Spielelemente

Nachdem Sie im vorderen Teil der Anleitung schon von Teleportern und anderem erfahren haben, werden diese nun im Detail erklärt.

- Teleporter und Teleporterlandeplätze: Diese sind dadurch zu erkennen, daß in allen vier Ecken des Spielfeldes Pfeile angebracht sind. Bei den Teleportern weisen diese Pfeile nach außen, bei den Landeplätzen nach innen. Schiebt man einen Grully auf einen Teleporter verschwindet er und erscheint sogleich wieder auf dem Landeplatz. Wenn auf dem Landeplatz bereits ein Grully steht, kann man den Teleporter nicht benutzen. Ein Teleporter kann seinen Landeplatz auch in einem anderen Raum haben. Man sieht dies an dem Symbol im Statusbereich. Es können auch mehrere Teleporter denselben Landeplatz benützen.
- Eisflächen: Die blauen Spielfelder werden als Eisflächen bezeichnet. Führt man Joey auf eine Eisfläche, rutscht er über diese komplett hinweg, oder solange darauf bis er auf einen Grully prallt. Wenn man einen Grully auf das Eis schiebt, rutscht dieser ebenfalls komplett darüber bzw. solange darauf bis er auf einen anderen Grully prallt, oder bis er auf ein Eislagerfeld trifft und der Magnetschalter auf „On“ steht.
- Magnetschalter: Steht ein Schalter auf „Off“ bewirkt dieser, daß Grullies ganz normal geschoben werden können als ob der Schalter nicht existieren würde. Steht er hingegen auf „On“, können Grullies nicht mehr von den Lagerflächen geschoben werden, als ob ein Magnet sie festhalten würde. Ist der Schalter aktiviert und befinden sich mehrere Lagerflächen nebeneinander, können die Grullies zwar innerhalb der Lagerflächen geschoben werden, aber nicht über diese hinaus.
- Türen: Mit den Türen kommt man von einem Raum zum anderen. Man erscheint im anderen Raum aber nicht neben der Tür, sondern auf dem Startplatz. Grullies können nicht durch Türen geschoben werden.

9) Das Rundenende

Falls alle Grullies auf den Lagerplätzen stehen haben Sie es geschafft, die Runde zu lösen, worauf sich Joey mit Ihnen freut und ganz aufgeregt über den Bildschirm krabbelt. Im Anschluß erhalten Sie den Code für die nächste Runde, welchen Sie sich notieren sollten, damit Sie bei zukünftigem Spielen diese Runde wieder abrufen können. Haben Sie dies erledigt, brauchen Sie nur „Space“ (die „Leertaste“) zu drücken, dann wird die nächste Runde geladen. Beim Lösen der Runde wird Ihr Lösungsweg automatisch gespeichert (falls im Optionenmenü (Taste „F5“ im Hauptmenü) diese Option angewählt ist), so daß Sie diese mit Hilfe des Lösungsspielers (Taste „F4“ im Hauptmenü) Freunden oder Bekannten vorführen können. Weiterhin „merkt“ sich Ihr Computer welche Runde Sie als letztes gespielt haben, so daß Sie bei einem Neustart des Programmes immer sofort die nächste, noch ungelöste, Runde präsentiert bekommen.

10) Das Optionen-Menü

Durch Drücken der Taste „F5“, im Hauptmenü, kommen Sie in das sogenannte Optionen-Menü. Hier können Sie Einstellungen zum Spielverlauf vornehmen, wobei Sie den Auswahlpfeil mit den Cursortasten steuern und den aktuellen Punkt mit „Space“ verändern. Mit dem obersten Punkt wählen Sie die Grafikkarte aus. Mit der Einstellung „Amiga“ können Sie die original Amiga-Grafik wählen (falls Ihre Grafikkarte dies zuläßt), mit „VGA“ werden die 16 Standard-VGA Farben verwendet. Falls Sie Windows mit 256 oder weniger Farben laufen lassen, ist es zu empfehlen, auf VGA zu schalten. Durch den Punkt „Geschwindigkeit“ können Sie das Programm an die Arbeitsgeschwindigkeit Ihres Rechners anpassen. Wie der Punkt „Ein/Ausblenden“ schon besagt, können Sie hiermit das Ein- und Ausblenden bei allen Anzeigenwechseln ein- bzw. ausschalten. Bei „Lösungsspeichern an“ wird Ihre Lösung einer Runde gespeichert, so daß Sie diese Freunden vorführen können, falls der „Lösungsspieler an“ ist. „Rundenschattierung an“ bewirkt, daß ein leichter Schatten auf dem Rundenhintergrund zu sehen ist. „Rundenhintergrund bunt“ hat zur Folge, daß während dem Spielen ein bunter Hintergrund zu sehen ist. Es ist zu empfehlen die beiden eben besprochenen Punkte, sowie das „Ein/Ausblenden“ bei langsamen Rechnern abzuschalten. Die letzten wählbaren Optionen behandeln die Musik und die Toneffekte, welche auch an- oder ausschaltbar sind. Falls Sie das Problem haben, daß Joey vor dem Schieben eines Grullies kurz stehenbleibt, können Sie als Abhilfe im Optionenmenü die Sounds ausschalten oder den Festplattenpuffer erhöhen. Lesen Sie hierzu in Ihrem MS-DOS Handbuch nach.

11) Die Punktwertung

Sie beginnen mit 10000 Punkten. Pro Zug verliert man einen, pro geschobenen Grully sechs Punkte. Bei einem Huuups verliert man 20 Punkte, wobei aber die verlorenen Punkte der letzten drei Züge wieder aufaddiert werden. Ist die eigene Punktzahl höher als der bisherige Rundenrekord, so erhält man einen Eintrag in die High-Score-Liste. Hier wird mit den Cursortasten gesteuert und mit „Space“ die Eingabe bestätigt. Es sind max. fünf Buchstaben zulässig. Mit dem Pfeil unten rechts kann man den letzten Buchstaben des Eintrages wieder löschen.

13) Demo-Version

An dieser Stelle der Anleitung wird eigentlich der mitgelieferte Editor beschrieben. Da Sie aber nur eine eingeschränkte Demo-Version von „Joey, the Worm“ erhalten haben, möchten wir nun auf die Unterschiede zur Kompletversion eingehen.

Das Spiel muß unbedingt auf Festplatte installiert werden, um einen problemlosen Ablauf zu gewährleisten. Beachten Sie hierzu Punkt 1 dieser Anleitung.

Diese Demo-Version soll einen Eindruck von „Joey, the Worm“ geben. Die Schwierigkeitsstufen der fünf Spielrunden reichen von sehr leicht bis mäßig schwierig. Auf diese Weise wird sehr schön der Leistungsumfang des Spieles deutlich, leider verbunden mit dem Nachteil, daß „Erstspieler“ Probleme beim Lösen bekommen könnten.

Um somit einen Einstieg in „Joey, the Worm“ besser zu ermöglichen, wurden alle Lösungen der Runden gespeichert. Diese können mit Hilfe des Lösungsspielers (Taste F4 im Hauptmenü) angesehen werden. In der Kompletversion sind natürlich keine Lösungen enthalten.

Die Zugriffscodes für die fünf verschiedenen Runden lauten:

Level 01: 123456789
Level 02: 22222222
Level 03: 123123123
Level 04: 344444443
Level 05: 525252525

Die Kompletversion bietet folgende Features, welche in der Demo-Version nur teilweise vorhanden sind:

- 60 fesselnde Level
- 12 verschiedene MIDI-Musikstücke
- 19 verschiedene WAV-Sounds
 - Edi, den Editor
 - High-Score Tabelle
- einen Lösungsspieler für gelöste Runden
- weitere Spielelemente (Schalter und Türen)
 - und vieles mehr

Sie erhalten die Kompletversion gegen eine Gebühr von 30.- DM oder 20 US\$ bei

Brainstorm Software
Richard Ziegler
Asbacher Weg 4
85238 Petershausen/Deutschland
Telefon und Telefax: 08137/3630

14) Problembeseitigung

- Die Grafik ist nicht schön -> Schalten Sie Ihre Grafikkarte auf High-Color oder wählen Sie VGA-Grafik im Optionenmenü.
- Vor dem Schieben eines Grullies bleibt Joey immer kurz stehen -> Schalten Sie die Toneffekte im Optionenmenü aus, oder erhöhen Sie den Festplattenpuffer.
- Beim Spielen direkt von Diskette dauert alles so lange bis es funktioniert -> Kopieren Sie Joey auf Festplatte.
- Die Schrift in den Fenstern ist nicht sauber zu lesen -> Benutzen Sie unter Windows die kleinen Fonts.
- Es funktioniert zwar alles, aber so langsam -> Erhöhen Sie die Spielgeschwindigkeit im Optionenmenü und beenden alle anderen noch laufenden Programme.
- Wenn ich einen Rundencode mit dem Ziffernblock eingeben will, funktioniert dies nicht -> Benutzen Sie die „normalen“ Tasten, nicht den Ziffernblock. Dieser ist für die Benützung des Editors reserviert.

JOEY, the Worm

ein Computerspiel von Brainstorm Software

© Copyright 1992-1995 Brainstorm Computer Software. Alle Rechte vorbehalten. Diese Demoversion darf und soll frei weitergegeben werden.

Haftungsausschluß: Die in dieser Anleitung angegebenen Informationen werden „so wie sie sind“ zur Verfügung gestellt, d.h. ohne jegliche ausdrückliche bzw. implizite Gewährleistungen ihrer Eignung, Genauigkeit, Zuverlässigkeit oder Aktualität. Jedwede Risiken hinsichtlich der Verwendung dieser Software werden vom Anwender übernommen. Unter keinen Umständen haftet Brainstorm Software oder die Firma Schreiner für irgendwelche direkten, indirekten, zufälligen oder Folgeschäden, selbst wenn Brainstorm Software oder der Firma Schreiner die Möglichkeit solcher Schäden angezeigt wurde. Dieser Haftungsausschluß ersetzt alle gegenteilig lautenden mündlichen oder schriftlichen Erklärungen.

0) Willkommen

Mit „Joey, the Worm“ haben Sie ein Produkt erhalten, welches sich als „kleines Spiel für zwischendurch“ genauso eignet, wie für abendfüllenden Computerspaß. Mit „Joey, the Worm“ trainieren Sie Ihre Fähigkeit, logisch und vorausschauend zu denken und es ist somit für Kinder, wie für Erwachsene gleichermaßen geeignet. Die einzigen Voraussetzungen die Sie - von einer gehörigen Portion Grips einmal abgesehen - benötigen, ist ein MS-DOS kompatibler PC und Microsoft Windows ab Version 3.1 mit Standard VGA Grafikkarte. Diese Version ist nur eine Demo-Version. Beachten Sie bitte Punkt 13 dieser Anleitung.

1) Die Installation auf Festplatte

Starten Sie Microsoft Windows und öffnen Sie den Datei-Manager. Öffnen Sie hier zwei Fenster: Das eine mit Ihrem Quell-Laufwerk (das Laufwerk in dem die Joey-Diskette steckt), das andere mit dem Ziel-Laufwerk (Ihre Festplatte). Nehmen Sie das komplette Joey-Verzeichnis aus dem Quell-Laufwerk-Fenster mit der linken Maustaste und bewegen es mit der Maus an den gewünschten Platz in Ihrem Ziel-Laufwerk. Nun wird „Joey, the Worm“ auf Ihre Festplatte kopiert, dies dauert eine Weile. Wenn das kopieren beendet ist, klicken Sie per Doppelklick in das neue Verzeichnis mit dem Namen „joey“ auf Ihrer Festplatte. Nehmen Sie nun (wieder mit der linken Maustaste) die Datei „joey.exe“ und bewegen diese in ein beliebiges Gruppenfenster in Ihrem Programm-Manager. Es erscheint nun ein Symbol mit einem kleinen Wurm darauf, welches Sie anklicken können und somit „Joey, the Worm“ starten.

2) Das Spielprinzip

Die Idee des Spieles ist sehr einfach. Ihre Aufgabe ist es, Grullies (die Hauptnahrung von dem kleinen Wurm Joey) auf die dafür vorgesehenen Lagerplätze zu schaffen. Die Lagerplätze erkennt man an kleinen rautenförmigen Symbolen auf dem Boden. Wenn man es geschafft hat alle Grullies einzulagern, ist der Level beendet und man erhält einen Code für die nächste Runde. Insgesamt gilt es, 60 verschiedene Level zu lösen.

3) Die Bildschirmaufteilung

Nach dem Starten des Spieles erscheinen zwei neue Fenster auf dem Bildschirm: Das „Online-Hilfe“ Fenster und das eigentliche Spielfenster (=„Aktionsfenster“). Im „Online-Hilfe“ Fenster sehen Sie zu jedem Zeitpunkt welche Taste welche Wirkung auf das Spielgeschehen hat. Dies ist äußerst nützlich, da „Joey, the Worm“ komplett mit der Tastatur gespielt wird und somit auch auf Laptops oder Notebooks problemlos zu spielen ist. Im Aktionsfenster sehen Sie zu Spielbeginn das nachfolgend beschriebene Hauptmenü.