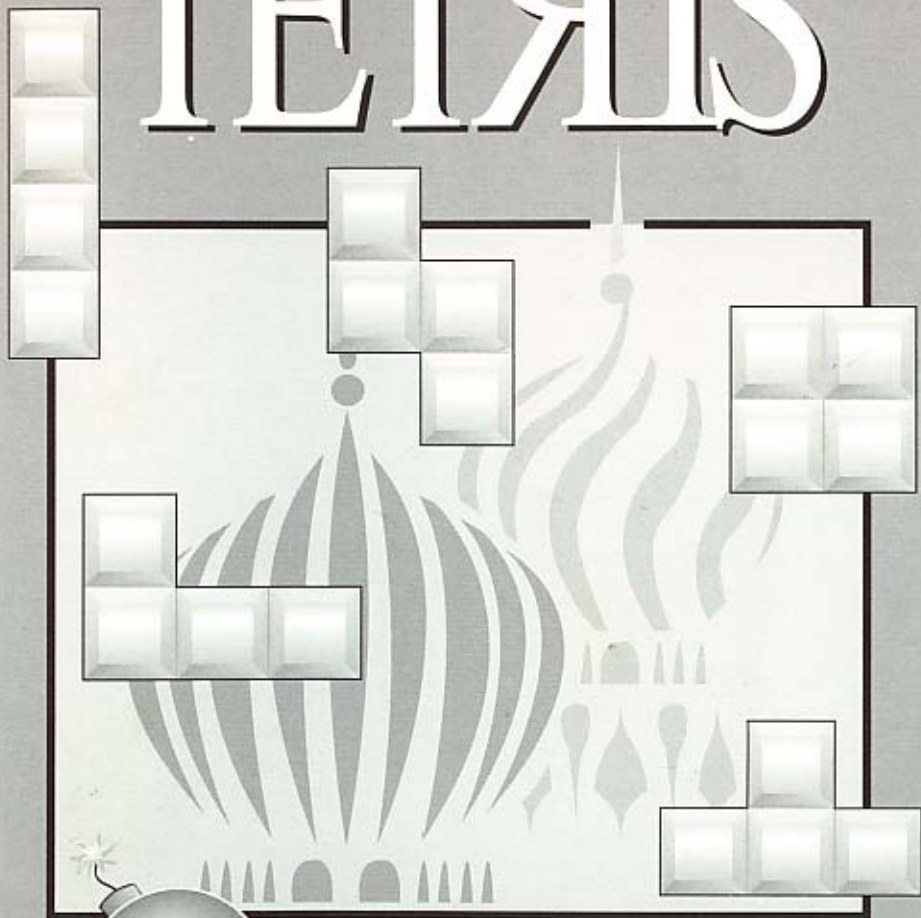




SUPER TETRIIS™



Amiga-Version

Spectrum HoloByte®



EIN WORT ZUM SPIEL

Wir möchten uns sehr herzlich bei Ihnen bedanken, daß Sie dieses Spiel erworben haben. Um Ihre Investition zu schützen, können Sie Sicherheitskopien der Originaldisketten herstellen. Bitte denken Sie daran, daß diejenigen, die das Spiel entwickelt haben, sich darauf verlassen, daß Sie keine Kopien an andere weitergeben. Die Hersteller haben sehr viel Zeit, Mühe und Geld darauf verwendet, diese Software für Sie zu entwickeln, und leben ausschließlich von den Tantiemen, die ihnen der Verkauf des Spiels einbringt. Ihr Kauf erlaubt es den Herstellern, weiterhin die notwendige Zeit und Energie in die Produktion neuer, hochwertiger Software zu stecken.

Wir bemühen uns, Ihnen nur Produkte für höchste Qualitäts- und Wertansprüche anzubieten. Sollten Sie Fragen zu unserer Software oder Vorschläge zur Erweiterung unseres Programms haben, wenden Sie sich bitte an folgende Adressen:

Spectrum HoloByte	America Online: SPHERE
2061 Challenger Drive	CompuServe: 760004,2144
Alameda, CA 94501	GENie: HOLOBYTE
(510)522-1164	Internet: 76004.2144@COMPUSERVE.COM
(510)522-3587 FAX	Prodigy: TKNJ33A

Gilman G. Louie, PDG
Sphere, Inc.



Inhaltsverzeichnis

Privjet!	1
Systemanforderungen	2
Installation	2
Ladeanleitungen	3
Zirkusfrage	4
Begriffe, die Sie kennen müssen	4
Aufstellen des Spiels	5
Auswahl eines Spielmodus	5
Auswahl einer Schwierigkeitsstufe	6
Auswahl einer Steuerungsmethode	6
Auswahl von Optionen	7
Und ... los!	7
Wie man <i>Super Tetris</i> spielt	7
Teile und Bomben	9
Das Bewegen der Teile	10
Steuerung 1: Einzelspiel	10
Steuerung 1: Wettkampf-, Partner-, Zweikampfspiel	10
Steuerung 2: Wettkampf-, Partner-, Zweikampfspiel	11
Schätze	11
Wie man einen Level beendet	12
Höhere Levels	13
Menüleiste	13
Zählen	14
High Score-Tabelle	15
Spielvariationen	16
Begrenzte Spielzeit	16
Partnerspiel	16
Wettkampfspiel	16
Zweikampfspiel	17
Zweikampfaufbau	18
Wie man <i>Super Tetris</i> im Zweikampf spielt	19
Wie man ein Zweikampfspiel beendet	19
Strategie	20

Mitarbeiter

Ursprünglicher Konzeptentwurf: Gilman Louie, Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko, Joel Powers and Les Watts
Programmierung der IBM-Version: Heather Mace
Weitere Programmierung: Joel Powers, Jill Veronda, Eng An Jio, Farah Soebrata and Les Watts
Künstlerische Gestaltung: Louis Sremac, Dan Guerra, Chuck Butler, Zachary Fuller & Eric Grotke
Sound-Programmierung: Don Harlow
Musik: Ed Bogas and Paul Mogg
Soundeffekte: Paul Mogg
Technische Leitung: Lee Powell
Produktionsleitung: Marisa Ong
Handbuch: Steve Englehart, Robert Giedt and Marisa Ong
Künstlerische Gestaltung des Handbuchs: Chuck Butler
Tests: Brett Amick, Randy Angle, Kurt Boutin, Andy Edlen, Bob Flickinger, Mike Nebeker, Stacey Springer, Jim Sullivan and R. Anton Widjaja
Besonderer Dank geht an: Barbara Gleason, Rosann Goodrow, Rita Harrington, Sherry Kelley, Guymond Louie, Ann McCue, Lisa Meucci, Mike Nelson and Henk Rogers
Amiga-Projektleiter: Leo Fouhy
Amiga-Programmierung: Paul Houbart
Zusätzliche Amiga-Programmierung: David Shea, Andrew Parton, Mark McCubbin
Amiga-Musik: John Broomhall, Andrew Parton
Künstlerische Gestaltung für Amiga: Mark Scott, Trevor Slater, Martin Calvert
Amiga-Tests: Richard Bakewell, Andy Luckett, David Henson, Nick Stokes, Peter Woods, Philip O'Donnell
Handbuchänderungen für Amiga: Rob Davies and Sarah Kerr

Kundenberatung

Wenn Sie Fragen zum Gebrauch von *Super Tetris* oder zu einem anderen unserer Produkte haben, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung:

✉ MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Rd. Industrial Est.
Tetbury,
Glos. GL8 8LD
ATTN: Customer Support

☎ Tel: +44 (0)666 504326
9 - 17 Uhr
Montag bis Freitag

Super Tetris © 1991 Sphere, Inc. Tetris © 1987 W/O Electronorgtechnica (Elorg). Super Tetris ist ein Warenzeichen, Tetris ist ein eingetragenes Warenzeichen von Elorg. Alle Rechte vorbehalten. Spectrum HoloByte ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sphere, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Portions © Genus Microprogramming, Inc. 1988-1991. Head-to-Head © ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hasbro, Inc., und wird unter Lizenz vertrieben. Andere Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Privjét!

Zuerst gab es *Tetris*®. Dann kam der Untergang des Kommunismus. Zufall - oder ein unglaublich geschickter Plan?

Denken Sie einmal darüber nach: Als Alexej Pajitnov Tetris erfand, gab es in der Sowjetunion sehr wenige Computer, und die Autoritäten waren stark damit beschäftigt, den möglichen Informationsfluß, den diese Computer in Gang setzen könnten, zu kontrollieren. Aber der ausgebuffte junge Russe kam ihnen zuvor, stellte sein Spiel trotz allem her und fand sogar einen Weg, es auf den Weltmarkt zu bringen. Es wurde eines der erfolgreichsten Spiele, die die Welt je gesehen hatte, und es warf ein Licht auf das kreative Potential in der östlichen Hemisphäre, das nur darauf wartete, freigesetzt zu werden. Wenn dieses eine Beispiel den sowjetischen Bürokraten schon zeigte, wieviel gewinnbringender es war, sich auf die modernen Zeiten einzulassen, anstatt sich ihnen zu widersetzen, wer weiß, was danach durch ihre Köpfe ging? Auf alle Fälle wissen wir, daß die Welt begann, Balalaikamelodien zu summen, und daß die Kommissare ihre Macht verloren...

... wodurch Alexej nun die Freiheit hatte, *Tetris* ungehindert weiterzuentwickeln, so daß es in jeder Hinsicht noch unterhaltsamer, noch aufregender wurde:

- Das Feld ist tiefer und verschiebt sich, während die Teile fallen.
- Der untere Rand des Feldes ist mit "Geröll" (rubble) bedeckt, in dem sieben Arten von Schätzen verborgen sind.
- Die Beseitigung einer Reihe bringt Ihnen einen Bombenhaufen ein, mit dem Sie überflüssige Teile abschießen oder Schätze aktivieren können.
- Das Spiel steigt auf einen höheren Level, wenn Sie das im "Geröll" versteckte Bild ganz aufgedeckt haben.

Frage: Das Lieblingstier der Durovs war ein Schwein, das beinahe genauso berühmt wurde wie seine Besitzer. Wie hieß es?

Antwort: Chuska. Die Durovs dressierten es darauf, mit einem Fallschirm aus einem Ballon zu springen. Chuska wurde beim Zirkuspublikum beinahe genauso beliebt wie seine Besitzer.

Frage: Wie lautet das Motto der Moskauer Zirkusschule?

Antwort: Balance is better if the head is full. (Balance läßt sich besser halten, wenn man was im Kopf hat.)

Frage: Welcher berühmte russische Clown hatte einen Hund mit dem Namen Puschek?

Antwort: Karandash. Mit einer Pfote auf dem Podium posierte Puschek bellend als Redner, und dann verkündete Karandash: "Die Rede des Propaganda-Ministers Goebbels ist damit beendet."

- Die Anzahl der Teile, die Sie zum Räumen eines Feldes benutzen können, ist begrenzt.
- Die Teile fallen schneller, und das "Geröll" ist schwieriger zu räumen, wenn sich das Spiel auf einem höheren Level befindet.
- Sie können die Teile schneller fallenlassen, indem Sie eine Taste drücken. Lassen Sie diese Taste wieder los, kehren die Teile zu ihrer normalen Fallgeschwindigkeit zurück.
- Das Spiel endet, wenn die Teile das Feld bis an seinen oberen Rand bedecken, wenn Sie alle Teile verspielt haben oder die Spielzeit abgelaufen ist (in einem zeitlich begrenzten Spiel).
- Es gibt Einzelspiele mit begrenzter Spielzeit, Partnerspiele, Wettkampfspiele und Zweikampfspiele.

Also, halten Sie sich bereit für *Super Tetris*. Wer weiß? Vielleicht verändern Sie den Lauf der Weltgeschichte - noch einmal!

Systemanforderungen

Super Tetris läuft auf jedem Commodore Amiga 500, 500 plus, 600, 1500, 2000, 2500 oder 3000, der mindestens 1MB RAM besitzt.

Das Spiel kann nur mit der Tastatur, mit einem Joystick oder der Maus gesteuert werden.

Installation

Stellen Sie Sicherungskopien Ihrer *Super Tetris*-Programmdiskette her, bevor Sie irgendetwas anderes unternehmen, und bewahren Sie dann Ihre Original-Programmdisketten an einem sicheren Ort auf.

Installation auf Diskette

Um Sicherungskopien für *Super Tetris* herzustellen, die Workbench-Diskette laden und die Programmdiskette einlegen, die kopiert werden soll. Daraufhin erscheint ein Disketten-Icon. Klicken Sie dieses an, dann sehen Sie den

Namen der Diskette. Wenn Sie den rechten Mausknopf drücken und festhalten, erscheinen drei Menüs.

Wählen Sie die "Duplicate"-Option vom Workbench-Menü. Wenn Sie alle Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen, wird das Spiel von der Diskette auf Ihre Leerdiskette kopiert.

Nachdem die Diskette kopiert wurde, müssen Sie ihr einen neuen Namen geben, der mit dem der entsprechenden Originaldiskette übereinstimmt. Legen Sie dazu die Kopie ein, klicken Sie deren Icon einmal mit dem linken Mausknopf an und halten Sie dann den rechten Mausknopf gedrückt. Wählen Sie die "Rename"-Option ("Neuer Name") vom Workbench-Menü. Löschen Sie schließlich noch den Zusatz "Copy of" ("Kopie von") vor dem Diskettennamen und betätigen Sie die RETURN-Taste.

Installation auf der Festplatte

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt und legen Sie die *Super Tetris*-Diskette ein. Öffnen Sie diese Diskette und klicken Sie zweimal das "INSTALL"-Icon an. Befolgen Sie bitte alle Bildschirmanweisungen. Auf Ihrer Festplatte wird nun eine Schublade mit dem Titel "Supertet" erstellt, die alle nötigen Dateien enthält.

Ladeanleitungen

Laden von der Diskette

Verfügt Ihr Computer über KickStart im ROM, dann legen Sie die *Super Tetris*-Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

Sollte Ihr Computer nicht über KickStart im ROM verfügen, dann laden Sie wie üblich das KickStart-Programm und legen Sie die *Super Tetris*-Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

Laden von der Festplatte

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt. Öffnen Sie die "Supertet"-Schublade und klicken Sie das "Game"-Icon zweimal an.

Frage: Welcher von den Russen entwickelte Zirkus ist wahrscheinlich der unbeliebteste bei Tigern?

Antwort: Water Circus (Der Wasserzirkus). Zusätzlich zu dem traditionellen Zirkus haben die Russen einen Eiszirkus und einen Wasserzirkus eröffnet. In dem nassen Element treten auch Tiger auf.

Frage: Einer der Brüder Fratellini wurde in Rußland geboren, ein anderer in Italien. Wo wurde der dritte geboren?

Antwort: France (Frankreich). Die Fratellini-Brüder wurden alle in verschiedenen Ländern geboren. Sie traten jahrelang in Rußland auf, bevor sie in Paris berühmt wurden.



Frage: Welches andere Fach studieren die Studenten des Moskauer Zirkus neben Akrobatik, Gymnastik und Balancieren?

Antwort: Juggling. (Jonglieren.)

Kurz darauf sehen Sie die Einleitungsfolge und den *Super Tetris*-Titelbildschirm.

Zirkusfrage

Nach der Einleitung erscheint eine Frage über den Moskauer Zirkus. Sie erhalten zwei Chancen, die richtige Antwort einzutippen, damit das Spiel weitergehen kann. Schlagen Sie einfach die Seite dieses Handbuchs auf, die auf dem Bildschirm angezeigt ist. Lesen Sie die Fakten, die am Rand des Handbuchs stehen und geben Sie die richtige Antwort ein. Sie brauchen nur die ersten vier Buchstaben einzutippen und **Enter** zu drücken.

Begriffe, die Sie kennen müssen

Level	Schwierigkeitsstufe im Spiel
Quadrat	Kleinste Einheit eines <i>Super Tetris</i> -Teiles
Teil	Besteht aus vier Quadraten. Es gibt sieben verschiedene Teile.
Nächstes Teil	Das nächste Teil, das herunterfallen wird. Es wird gezeigt, damit Sie vorausberechnen können, wo Sie es am besten plazieren.
Restteile	Anzahl der Teile, mit der Sie den Level beenden müssen.
Reihe	Horizontale Reihe von Quadraten, die durch Aneinandersetzen von Teilen entsteht.
Feld	Auf ihm wird gespielt. Es ist 28 Quadrate tief.
Wasserlinie	Die Linie, die 14 Linien unterhalb des oberen Feldrandes eingezeichnet ist. Darunter befindet sich das "Geröll".
"Geröll" (Rubble)	Quadrate unterhalb der Wasserlinie, die bereits im Feld plaziert wurden.

Bombe	Spezielles Teil, das Quadrate und sich selbst zerstört, wenn es in Berührung mit Quadraten oder anderen Bomben kommt.
Schatz	Spezielles Quadrat, das im "Geröll" verborgen ist und Ihnen nach einem Bombentreffer eine Belohnung einbringt.



Aufstellen des Spiels

Auf dem Spelaufstellungsschirm (siehe Abbildung auf der nächsten Seite) können Sie die gewünschte Spielart auswählen. Sie treffen Ihre Wahl, indem Sie entweder mit den Hoch-/Runterpfeiltasten oder mit der Maus den Bildschirmpfeil bewegen. Zeigt der Pfeil auf Ihre Wahl, drücken Sie entweder die Rechts-/Linkspfeiltasten oder den linken oder rechten Mausknopf, um die gewünschten Optionen zu zeigen. Steht eine Option nicht zur Verfügung, gibt es auch keinen Knopf dafür.

Auswahl eines Spielmodus

Es gibt sieben Methoden, *Super Tetris* zu spielen: Einzelspiel, Einzelspiel 5 Minuten, Einzelspiel 10 Minuten, Einzelspiel 15 Minuten, Partnerspiel, Wettkampf und Zweikampf. Mit den Hoch-/Runterpfeiltasten markieren Sie den laufenden Modus, mit den Rechts-/Linkspfeiltasten wählen Sie eine neue Option. Wir empfehlen Ihnen, mit einem Einzelspiel zu beginnen, bevor Sie andere Spielmethoden probieren, damit Sie sich an *Super Tetris* gewöhnen. Wie das Einzelspiel abläuft, wird im Abschnitt "Wie man *Super Tetris* spielt" erklärt. Die Erläuterungen zu den anderen Spielmethoden finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

Frage: Was bedeutet das Wort "Kvadratiki"?

Antwort: Hopscotch (Himmel und Hölle). Wenn die Studenten des Moskauer Zirkus sich von ihrem Unterricht erholen, spielen sie häufig Kvadratiki.

Frage: Mit welchen Tieren - außer einem Schwein - sind die Brüder Durov noch aufgetreten?

Antwort: Rats (Ratten). Die Brüder Durov, zwei berühmte russische Zirkusdarsteller, trainierten ein Schwein und Hunderte von Ratten für ihre Auftritte.

Bei Einzel- und Partnerspielen zeigt das Kästchen in der linken oberen Bildschirmecke den Level an. Bei Wettkampf- und Zweikampfspielen erscheint der Level oben links auf dem Feld.

Ist die Anzeige für das nächste Teil eingeschaltet, erscheint ein Bild des nächsten Teiles, das herabfallen wird, in dem Kästchen unterhalb der Levelanzeige. Bei Wettkampf- und Zweikampfspielen hat jeder Spieler seine eigene Anzeige für das nächste fallende Teil.

Das Kästchen unter dem Bild des nächsten Teiles gibt die Anzahl der Restteile für den gerade gespielten Level an.

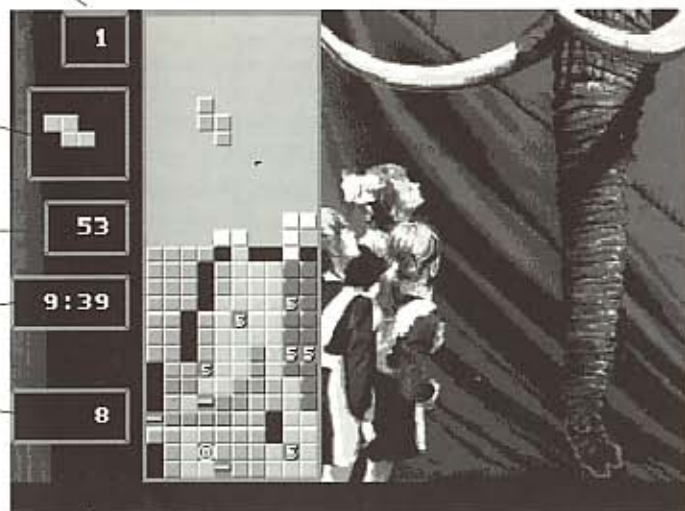
Schwierigkeitsstufe

Nächstes Teil

Restteile

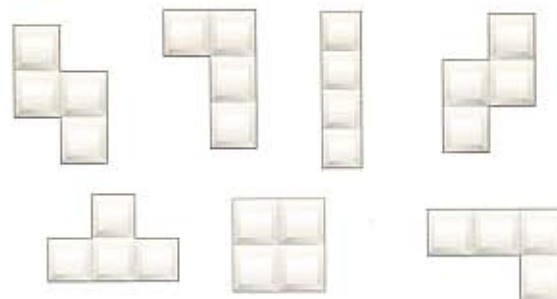
Restzeit

Punkttestand



Teile und Bomben

Super Tetris-Teile gibt es in sieben verschiedenen Formen:

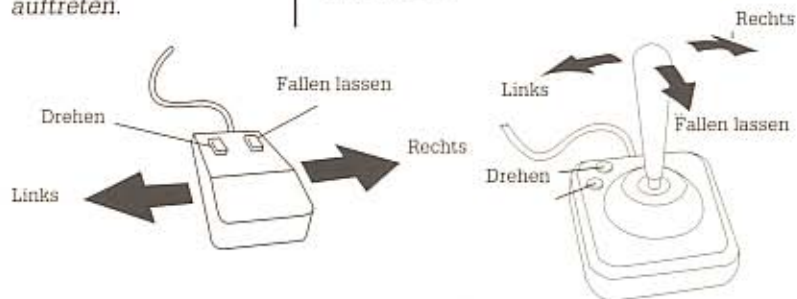


Wenn Sie beginnen, steht Ihnen pro Level eine begrenzte Anzahl von Teilen zur Verfügung. Bei den meisten Spielen sind es 50 Teile, bei Partner- und Zweikampfspielen sind es 100. Jedesmal, wenn ein Teil fällt, wird es auf der Restteilanzeige abgezogen. Wenn die Anzeige auf Null (0) steht, ist das Spiel vorbei. Sie gewinnen Zusatzteile, indem Sie Reihen fertigstellen oder bestimmte Schätze freisprengen. Haben Sie einen Level beendet, stellt sich die Anzeige der Teile wieder auf 50 (100 im Partner- oder Zweikampfspiel) ein. Mit dieser Anzahl spielen Sie auf dem neuen Level.

Der untere Bereich des Spielfeldes besteht aus Wasser und 'Geröll'. Die Teile fallen ziellos vom oberen Rand des Feldes herab, bis sie auf einem anderen Teil oder einem Stück 'Geröll' landen. Während die Teile fallen, müssen Sie sie in eine bestimmte Position dirigieren, so daß sie am unteren Rand wie ein Puzzle zusammenpassen. Ist eine horizontale Reihe vollständig (d.h. reicht sie von einem Rand des Spielfeldes zum anderen), dann verschwindet sie, und das "Teil", das als nächstes fällt, besteht aus mehreren Bomben. Diese können Sie ebenfalls dirigieren, während sie fallen. Jedes Quadrat, das von einer Bombe berührt wird, wird zerstört. Bomben werden nicht von der Restteilanzeige abgezogen.

Frage: Für welche Nummern ist der Moskauer Zirkus besonders berühmt?

Antwort: **Animal Acts** (Tiernummern). Der Moskauer Zirkus war schon immer berühmt für seine Tiernummern, in denen viele ungewöhnliche Tiere, z.B. Nilpferde, Pinguine, Känguruhs und Pelikane, auftreten.



Sie erhalten Bomben wie folgt:

Fertigstellen von 1 Reihe	2 Bomben
Fertigstellen von 2 Reihen	4 Bomben
Fertigstellen von 3 Reihen	8 Bomben
Fertigstellen von 4 Reihen oder mehr	12 Bomben

Das Bewegen der Teile

Während die Teile und Bomben fallen, können Sie sie lenken. Sie können sie nach links und rechts bewegen, drehen oder schneller fallen lassen. Sie benutzen dazu die Steuerungsmethode, die Sie auf dem Spielaufstellungsschirm gewählt haben, also entweder den Joystick oder die Maus, wie abgebildet:

Die folgende Tabelle benennt die Tasten, die die Bewegungen der Teile und Bomben steuern:

Steuerung 1: EINZELSPIEL

Teil nach links bewegen	←
Teil nach rechts bewegen	→
Teil drehen	↑
Teil fallenlassen	↓

Steuerung 1: WETTKAMPF-, PARTNER- und ZWEIKAMPFSPIEL







Teil nach links bewegen	A
Teil nach rechts bewegen	D
Teil drehen	S
Teil fallen lassen	X

Steuerung 2: Wettkampf-, Partner- und Zweikampfspiel

Teil nach links bewegen	←
Teil nach rechts bewegen	→
Teil drehen	↑
Teil fallen lassen	↓

Schätze

Im "Geröll" sind Schätze verborgen. Wenn eine Bombe einen Schatz freisprengt, passieren die folgenden guten Dinge:

- 5** Die Anzahl der Restteile steigt um 5.
- 10** Die Anzahl der Restteile steigt um 10.
- 15** Die Anzahl der Restteile steigt um 15.
-  Verwandelt sich in eine Blase, die hochsteigt und alle leeren Felder bis zur Wasserlinie mit Teilen besetzt.
-  Verwandelt sich in eine Blase, die hochsteigt und dabei alle Schätze und "Geröll" zerstört, die sie berührt, bis sie die Wasserlinie erreicht.
-  Lässt die Reihe, in der es sich befindet, verschwinden.
-  Zerstört alle Quadrate, Schätze und Ihre anderen Bomben in einem Umkreis von 3 x 3 Quadraten.
-  Verwandelt das nächste Teil in eine Bombe derselben Form.
-  Verwandelt das nächste Teil in ein gerades, blaues, 4-Quadrate-Teil.

Frage: Wer gründete den russischen Zirkus?

Antwort: **Charles Hughes**. Er war ein englischer Kunstreiter, der 1793 den ersten russischen Zirkus aufmachte.

Frage: Welcher Autor schrieb eine Kurzgeschichte, die auf den Erlebnissen Vladimir Durovs und seines Hundes Kaschtanka basierte?

Antwort: Chekhov (Tschechov) Anton Tschechov schrieb die Kurzgeschichte "Kaschtanka", die auf einer Erzählung von Vladimir Durov basiert.

Durch die ersten drei Schätze erhalten Sie Zusatzteile, mit denen Sie Reihen bilden können. Dadurch haben Sie eine größere Chance, den Level zu beenden. Der vierte Schatz dient dazu, Löcher in den horizontalen Reihen zu stopfen. Der nächste Schatz läßt Teile verschwinden, die den Zugang zu Löchern in den Reihen verstellen. Dadurch haben Sie es leichter, diese Löcher zu füllen. Da der sechste Schatz eine Reihe entfernt, sollten Sie ihn immer zur Explosion bringen. Der siebente Schatz zerstört ein großes "Geröll"-Feld. Durch den nächsten Schatz erhalten Sie einen Extrabombenschuß, mit dem Sie Teile wegsprengen können, und der letzte Schatz ist das lange, gerade Teil, auf das Sie so lange gewartet haben.

Wie man den Level beendet

Wenn eine horizontale Reihe verschwindet, passiert eines der folgenden Dinge: Ist die Reihe über der Wasserlinie, fallen alle Quadrate oberhalb der Reihe in den freigewordenen Raum. Ist die Reihe unterhalb der Wasserlinie, steigt das "Geröll" an und füllt den Platz aus. Wenn das "Geröll" bis zur Wasserlinie ansteigt (d.h. wenn Sie die letzte "Geröll"-Reihe fertiggestellt haben), haben Sie das Spiel gewonnen. Jedesmal, wenn Sie einen Level beendet haben, erhalten Sie einen Bonus, bevor Sie in den nächsten Level aufsteigen. Dort stehen Ihnen dann mehr Teile zur Verfügung.

Sie verlieren das Spiel, wenn eines der folgenden vier Dinge passiert, bevor Sie den Level beendet haben:

1. Die Teile erreichen den oberen Rand des Feldes.
2. Sie haben keine Restteile mehr übrig.
3. Bei einem Spiel mit begrenzter Spielzeit läuft Ihre Zeit ab.
4. Bei einem Zweikampfspiel beendet der andere Spieler den Level vor Ihnen.

Höhere Levels

Sowie ein höherer Level beginnt, erscheint eine neue Hintergrundgrafik des Moskauer Zirkus auf Ihrem Bildschirm. Die "Geröll"-Tiefe steigt an, und die Fallgeschwindigkeit der Teile beschleunigt sich (durchgehend bis Level 10). In hohen Schwierigkeitsstufen gibt es zusätzlich neue Schätze.

Menüleiste

Der Spielbildschirm hat auch eine Menüleiste, die Sie benutzen können, um Ihre Optionen zu ändern oder andere Handlungen auszuführen, während das Spiel im Gange ist. Sie rufen die Menüleiste auf, indem Sie die ESCAPE-Taste drücken. Sie benutzen die Links- und die Rechtspfeiltaste, die Spezialtasten (die auf der folgenden Seite erklärt sind) oder die Maus, um die herunterziehbaren Menüs auszuwählen. Mit den Hoch- und Runterpfeiltasten oder mit der Maus markieren sie Befehle in den Menüs. Dann drücken Sie ENTER oder den Mausknopf, um den markierten Befehl zu wählen. Durch Betätigen der ESCAPE-Taste verlassen Sie die Menüleiste.

ABOUT
(Über)

CREDITS SCREEN
(MITARBEITER)

GAME (SPIEL)

NEW
(Neu)

ABORT
(Abbrechen)

END
(Ende)

LOAD
(Laden)

SAVE
(Sichern)

Bricht das Spiel ab und startet ein neues.

Bricht das Spiel ab und bringt Sie zurück zum Spielaufstellungsschirm.

Beendet das Spiel, gibt den Punktestand an und ruft die High Score-Tabelle auf.

Lädt ein vorher gesichertes Spiel.

Sichert das laufende Spiel.

Frage: Die schlittschuhlaufenden Bären des Moskauer Zirkus sind so gut, daß die Russen behaupten, sie könnten das Eishockey-Team eines bestimmten Landes schlagen. Welches Land ist dies?

Antwort: Canada (Kanada). In einer Nummer des Eiszirkus spielen die schlittschuhlaufenden Bären Hockey. Sie sind dabei so geschickt, daß einige Russen meinen, sie könnten das kanadische "Ahornblatt"-Team schlagen.

Frage: Welches Fach muß ein Student der Moskauer Zirkusschule außer Stimmbildung und Schauspielunterricht noch belegen, um Clown zu werden?

Antwort: **Pantomime.**

Frage: Von wem stammt das Theaterstück, das in Zirkusmanier mit der Hölle als Zirkus und den Teufeln als Clowns inszeniert wurde?

Antwort: **Tolstoy (Tolstoj).** 1919 wurde Tolstojs Stück "Der erste Destillateur" so produziert, als fände die Handlung in einem Zirkus statt.

PAUSE [Alt] [P] Unterbricht das Spiel.
(Pause)

QUIT [Alt] [X] Bricht das Spiel ab.
(Abbrechen)

OPTIONS (Optionen) [Alt] [O]

NEXT PIECE [Ctrl] [N] Ein/aus
(Nächstes Teil)

SOUND EFFECTS [Ctrl] [S] Ein/aus
(Soundeffekte)

MUSIC (Musik) [Ctrl] [M] Ein/aus

HIGH SCORES [Alt] [H]

(Höchstpunktzahlen)

SINGLE PLAYER (Einzelspiel)

SINGLE PLAYER TIMED (Einzelspiel mit Zeitlimit) Auf dem Untermenü Auswahl zwischen 5, 10 oder 15 Minuten.

COOPERATIVE (Partnerspiel)

COMPETITIVE (Wettkampfspiel)

HEAD-TO-HEAD (Zweikampfspiel)

Zählen

Sie erhalten Punkte für jedes Teil, das herunterfällt, für die Geschwindigkeit, mit der die Teile fallen, für jede komplette Reihe, für jeden beendeten Level, bei dem noch Restteile übrig sind, und für den weißen Raum oberhalb der Wasserlinie. Beachten Sie, daß Sie nur Punkte für volle Reihen bekommen, die Sie mit Teilen erstellt haben, nicht aber für solche, die durch Bomben oder Schätze entfernt wurden. Je mehr Reihen mit einem einzigen Teil fertiggestellt werden, desto mehr sind diese Reihen wert. Zusätzlich erhalten Sie mehr Punkte, wenn die Anzeige für das nächste Teil ausgeschaltet ist.

Für jede vollständige Reihe erhalten Sie:

1 Reihe	7 Punkte
2 Reihen	14 Punkte
3 Reihen	28 Punkte
4 Reihen	56 Punkte
mehr als 4	(Anzahl der Reihen mal 15) Punkte

Außerdem wird die Fallgeschwindigkeit jedes Teils berechnet und mit dem Schwierigkeitsgrad des Levels multipliziert. Wenn Sie die Anzeige für das nächste Teil ausschalten, multipliziert sich die Gesamtsumme mit 25%.

Am Ende jedes Levels gewinnen Sie einen Bonus, der sich wie folgt zusammensetzt: (Restteile x 4 x Level) plus (Fläche des weißen Raumes oberhalb der Wasserlinie x Level).

High Score-Tabelle

Wenn Sie das Ende des gerade gewählten Spieles erreichen, wird der High Score-Bildschirm für Ihren Spielmodus aufgerufen (Einzelspiel, Einzelspiel 5 Minuten, Einzelspiel 10 Minuten, Einzelspiel 15 Minuten, Partnerspiel, Wettkampfspiel und Zweikampfspiel). Auch wenn sich Ihr Punktestand nicht unter den ersten zehn befindet, erscheint er unterhalb der High Score-Tabelle. Wenn Ihr Punktestand unter die ersten zehn fällt, ruft der Computer ein Dialogfeld auf. Tippen Sie Ihren Namen ein und drücken Sie entweder ENTER oder klicken Sie OK an, damit Ihr Punktestand in der Tabelle eingetragen wird.

Klicken Sie OK an, um den Spielaufstellungsschirm aufzurufen.

Drücken Sie ERASE, um die momentane High Score-Tabelle zu löschen.

Frage: Welche Rolle spielte Vladimir Durov in einer seiner Nummern?

Antwort: **Pied Piper (Rattenfänger).** In einer der Nummern der Brüder Durov verkörperte Vladimir den Rattenfänger von Hameln. Wenn er die Flöte spielte, folgte ihm ein Schwarm Hunderter von trainierten Ratten.

Frage: Die Studenten der Moskauer Zirkusschule dürfen nur mit einem großen Tier arbeiten. Mit welchem?

Antwort: **Horses (Mit Pferden).** Die Studenten trainieren alle Zirkusnummern, außer jenen, die mit exotischen Tieren arbeiten. Das Pferd ist das einzige große Tier, mit dem die Studenten trainieren dürfen.

Frage: Welche Art von Clown trat zuerst im russischen Zirkus auf?

Antwort: Redhead Clown (Der rothaarige Clown). Er hatte seinen ersten Auftritt im russischen Zirkus und erhielt seinen Namen wegen der Perücke, die er trug, seiner grellen Schminke und der leuchtenden Nase.

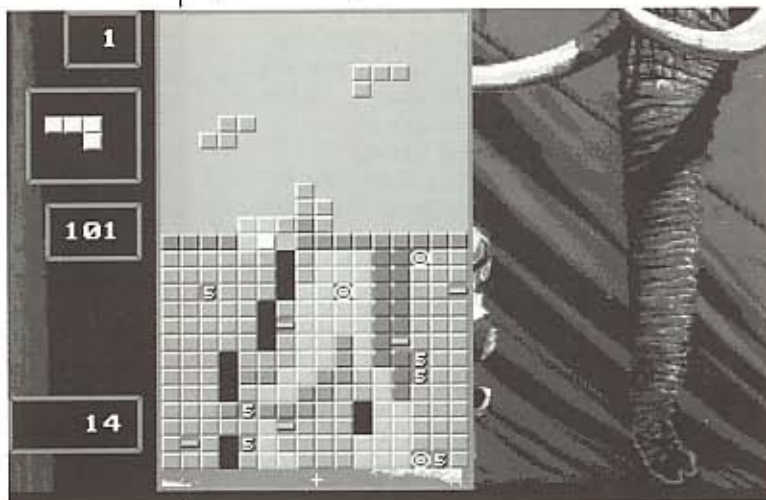
Spielvariationen

Begrenzte Spielzeit

Bei dieser Form von *Super Tetris* spielen Sie innerhalb eines vorher festgesetzten Zeitlimits - 5 Minuten, 10 Minuten oder 15 Minuten. In dieser Zeit müssen Sie versuchen, so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

PARTNERSPIEL

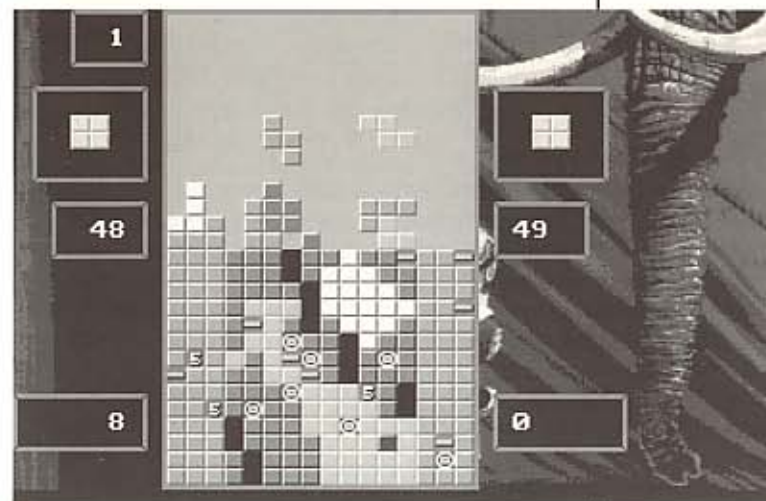
Hierbei spielen zwei Spieler zusammen. Sie haben einen gemeinsamen Punktestand und eine gemeinsame Anzahl von Teilen zur Verfügung. Beim Partnerspiel haben Sie 100 statt der üblichen 50 Teile, um jeden Level zu beenden. Das Feld ist breiter als beim Einzelspielmodus. Es hat 16 anstatt 10 Quadrate, so daß genug Platz für zwei gleichzeitig fallende Teile vorhanden ist. Jeder Spieler steuert sein eigenes Teil und stimmt sich dabei mit dem anderen Spieler ab, damit sie gemeinsam gewinnen.



WETTKAMPFSPIEL

Bei dieser Form von *Super Tetris* spielen zwei Spieler auf demselben Computer gegeneinander. Jeder hat seine eigenen 50 Teile und seine

eigene Punktestandanzeige. Das Feld ist größer als beim Einzelspiel - 16 statt 10 Quadrate - damit zwei Teile zur gleichen Zeit fallen können.



Jeder Spieler steuert seine eigenen Teile mit dem Ziel, Punkte für sich selbst zu erzielen, indem er versucht, eine Reihe vor seinem Gegenspieler fertigzustellen. Er kann seinen Kontrahenten auch davon abhalten, Punkte zu erzielen, indem er seine eigenen Teile so arrangiert, daß die Teile seines Gegners nicht passen, oder er kann mit Hilfe von Bomben die Teile seines Gegenspielers wegsprengen.

ZWEIKAMPFSPIEL

Bei dieser Variante von *Super Tetris* sind zwei Computer miteinander verbunden, so daß zwei Spieler mit jeweils eigenem Spielfeld gegeneinander antreten können. Für den Zweikampfmodus brauchen Sie zwei genehmigte Kopien von *Super Tetris* und ein Null-Modem-Serienkabel.

Die Regeln für ein Zweikampfspiel sind dieselben wie für ein Wettkampfspiel, außer daß hier jedem Spieler 100 Teile zur Beendigung jedes Levels zur Verfügung stehen.

Schafft es ein Spieler, gleichzeitig 3 oder 4 Reihen mit einem einzigen Teil fertigzustellen, wird "Geröll" auf den Feldgrund des Kontrahenten übertragen:

3 vollständige Reihen	Übertragung einer Reihe "Geröll"
4 vollständige Reihen	Übertragung von zwei Reihen "Geröll"

Das übertragene "Geröll" erschwert es dem Gegner, den Level zu beenden, und verhindert so, daß er die Zusatzpunkte für denjenigen, der den Level zuerst beendet, erhält. Das "Geröll" wird dem Spielfeld vom unteren Rand her zugefügt.

Der Spieler, der als erster den Level beendet, gewinnt einen Bonus von 100 x der Anzahl der Restreihen im Feld des Gegenspielers. Dann setzen beide Teilnehmer das Spiel auf einem höheren Level fort. Für Restteile gibt es keine Bonuspunkte.

Um *Super Tetris* im Zweikampf zu spielen, wählen Sie den Zweikampfmodus auf dem Spielaufstellungsschirm. Nachdem Sie Ihre anderen Optionen festgelegt haben (Schwierigkeitsstufe und Ein- oder Ausschalten der Anzeige für das nächste Teil), starten Sie mit NEW GAME. Dann wird die Zweikampf-Menüleiste geöffnet, die im folgenden Abschnitt beschrieben wird.

Zweikampfaufbau

Mit dem Zweikampfaufbau-Menü können Sie bestimmen, wie die zwei Computer miteinander kommunizieren sollen. Sie legen fest, welcher Computer aufruft (CALL) und welcher antwortet (ANSWER). Diese beiden Funktionen sind bei jedem Zweikampfspiel zu bestimmen. Der aufrufende Spieler legt auch den Schwierigkeitsgrad fest und entscheidet darüber, ob die Anzeige für das nächste Teil ein- oder ausgeschaltet ist.

OK

Wählen Sie diese Option, um das Zweikampfaufbau-Menü zu verlassen, und stellen Sie die Verbindungen für das Zweikampfspiel her. Zuerst wählt der Antwortende OK, dann der Rufende. Ihre Einstellungen werden so lange automatisch gesichert, bis Sie sie wieder ändern. (Drücken Sie ESCAPE, um das Dialogfeld des Zweikampfaufbaus zu verlassen.) Um sicherzustellen, daß beide Spieler gleichzeitig anfangen, lädt der Computer alle Daten, bevor er das Programm zum Spiel freigibt. Erst dann stellt er die Verbindung zu dem anderen Computer her.

Wie man *Super Tetris* im Zweikampf spielt

Nachdem die Verbindung hergestellt ist, erscheinen die Befehle "READY", "SET" und "GO" auf den Bildschirmen beider Computer, damit jeder Teilnehmer weiß, wann er anfangen kann. Sie können nun starten.

Wie man ein Zweikampfspiel beendet

Wenn sich die Teile bis an den oberen Rand eines Spielfeldes stapeln, endet der Wettkampf für beide Spieler, und der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen. Sie werden daraufhin gefragt, ob Sie weiterspielen möchten. Der Computer ruft am Ende des Spiels die High Score-Tabelle für den Zweikampf auf. Die Tabelle gibt die Namen und Punktestände der besten zehn Zweikampfspieler an.

Frage: Was für ein Artist war der berühmte russische Clown Popov, als er seine Karriere begann?

Antwort: Slack wire walker (Seiltänzer). Popov begann seine Karriere als Seiltänzer. Nachdem er aber eine Anzahl von Clownnummern entwickelt hatte, um seine Fehler auf dem Seil zu überspielen, wurde er einer der größten Clowns der Welt.

Frage: Wie heißt ein Drahtseilakteur noch?

Antwort:
Funambulist.

Frage: Womit kombinierte das Bim-Bom-Clown-Duo seine Akrobatik?

Antwort: Music (Mit Musik). Die russischen Clowns Bim und Bom spielten Geige, während sie einander über den Rücken rollten und akrobatische Sprünge vollführten.

Strategie

Super Tetris ist ebenso einfach und macht genauso süchtig wie *Tetris*, so daß Sie sicherlich bald Ihre eigenen Strategien entwickeln werden. Aber es gibt einige Unterschiede zwischen den Spielen, die Sie am Anfang beachten sollten:

Feld und Teile:

- Da Sie nur sieben verschiedene Teile haben, achten Sie darauf, daß Sie keine Leerstellen entstehen lassen, in die keines der Teile hineinpaßt.
- Wenn viele Teile hintereinander fallen, mit denen Sie keine Reihe fertigstellen können, versuchen Sie, sie an einem Spielfeldrand zu stapeln, damit soviel freier Platz wie möglich für spätere Teile bleibt.
- Achten Sie darauf, daß an den beiden Spielfeldrändern keine Löcher entstehen. Andernfalls müssen Sie beide ausfüllen, um eine Reihe zu vervollständigen.
- Versuchen Sie, keine Teile über Lücken im "Geröll" zu legen, da Sie diese Lücken irgendwann ausfüllen müssen.
- Wenn Sie sich dem Ende eines Levels nähern und genug Teile und Zeit übrig haben, räumen Sie so viele Restteile wie möglich vom Feld, bevor Sie den Level beenden. Dies ist wichtig, weil jedes Restteil auf den nächsten Level übertragen wird, und Sie Zusatzpunkte für die weißen Flächen oberhalb der Wasserlinie erhalten.

Bomben

- Vergessen Sie nicht, daß Sie eine Bombengruppe weiter lenken können, nachdem die erste Bombe explodiert ist.
- Ebenso können Sie eine Bombengruppe um ihre eigene Achse drehen, wenn die erste Bombe explodiert ist.
- Versuchen Sie, Ihre Löcher so anzuordnen, daß Sie mit einem passenden Teil mehr als eine Reihe fertigstellen können. Das bedeutet, daß Sie sehr viel mehr Bomben erhalten.
- Benutzen Sie die Bomben, um Ihre Fehler zu bereinigen. Wenn Sie ein leeres Feld haben, das durch andere Teile abgedeckt ist, sprengen Sie diese weg. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, das Loch doch noch zu füllen.
- Benutzen Sie die Bomben nicht, um Quadrate unterhalb der "Geröll"-Oberkante unter der Wasserlinie freizusprengen. Wenn Sie nämlich überhängende Quadrate haben, ist es schwieriger, die Reihen zu vervollständigen.
- Wenn bei einem Partnerspiel ein Teilnehmer eine Bombe erhält, kann sie auch für das Wegsprengen der Quadrate des anderen Spielers benutzt werden, damit die Teile besser in das Feld passen.
- Es ist besonders clever, die Bomben vorausschauend einzusetzen. Wenn Ihre Anzeige für das nächste Teil eingeschaltet ist, können Sie ein Feld freisprengen, in das das angezeigte Teil genau hineinpaßt.

Frage: Wie hießen die ersten Spielleute und Akrobaten, denen Zar Alexander I den Auftritt verbot?

Antwort: Skomorokhi (Skomorochi). Sie waren Gruppen von fahrenden Sängern, die durch Rußland zogen. Den Skomorochi wurde wegen der politischen Satire, die ihre Nummern enthielten, der Auftritt verboten.

Frage: Einer der Brüder Durov hieß Vladimir. Wie war der Name des anderen Bruders?

Antwort: Anatoly (Anatolij). Die Brüder entwickelten eine besondere Art der Clowns satire, in der sie politische Kritik mit komischen Tiernummern kombinierten.

Frage: Wie alt muß ein Kind sein, damit es sich beim Moskauer Zirkus bewerben kann?

Antwort: **Eleven** (Elf). Nur eins von siebzig Kindern wird angenommen.

Frage: Wer wurde der "Schock-Brigadier der Clowns" genannt?

Antwort: **Vitaly Lazarenko** (Vitalij Lazarenko). Er erhielt den Titel während der russischen Revolution, als er vor den bolschewistischen Streitkräften auftrat und sie zum Kampf anstachelte.

Schätze

- Benutzen Sie die Schätze, um Ihre Fehler zu bereinigen. *Super Tetris* verzeiht Ihnen Fehler leichter als *Tetris*. Machen Sie davon Gebrauch.
- Da Schätze von Bomben gesprengt werden müssen, vergessen Sie nicht, daß Sie Bomben nicht nur von oben, sondern auch von den Seiten an die Schätze heranbewegen können.
- Es lohnt sich fast immer, den Schatz einzusetzen, mit dem eine ganze Reihe entfernt werden kann. Der einzige Nachteil ist, daß Sie für das Vervollständigen dieser Reihe keine Punkte bekommen.
- Auf den höheren Levels benötigen Sie auf jeden Fall Schätze, die Ihnen zusätzliche Teile einbringen. Anderenfalls werden Sie wahrscheinlich nicht genug Teile haben, um den Level zu beenden.

Das eigentliche Ziel

- Aber die "Grundidee" ist nach wie vor, die Reihen unterhalb der Wasserlinie fertigzustellen. Natürlich ist es schön, wenn die Teile hübsch zusammenpassen. Gehen Sie jedoch nicht zu sehr in diesem Puzzleaspekt von *Super Tetris* auf. Dadurch erliegen Sie nämlich leicht der Gefahr, alle Teile für den Aufbau von Reihen **oberhalb** der Wasserlinie zu verwenden.

Frage: Welche Straße in Moskau ist nach Zirkusdarstellern benannt?

Antwort: **Duroff Street** (Durovstraße). Die Brüder Durov und ihr Schwein waren so beliebt, daß eine Straße nach ihnen benannt wurde.

Frage: Welche intellektuelle Bewegung übernahm für ihr Modell eines neuen Theaters Ideen des Zirkus?

Antwort: **Futurism** (Futurismus). 1913 nahm der Futurismus den Zirkus als ein Modell für ein neues Theater begeistert auf. Seine Verfechter waren beeindruckt von dem "Abgrund des Lächerlichen" und der "ganzen Skala von Dummheit, Blödsinn und Absurdität" sowie von "all dem Lachen und Lächeln", das dort zum Ausdruck kam.

Scanned

by

Thallon

Spectrum HoloByte® Software-Lizenzvertrag

SPECTRUM HOLOBYTE® LIZENZIERT DAS BEIGEFÜGTE SOFTWARE-PROGRAMM AN SEINE KÄUFER AUSSCHLISSLICH FÜR DEREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH UNTER DEN UNTEN AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN, DIE SIE DURCH ÖFFNEN DIESER PACKUNG ODER BENUTZUNG DER DARIN ENTHALTENEN DISKETTEN AKZEPTIEREN.

Spectrum HoloByte gibt Ihnen hiermit eine nicht exklusive Genehmigung, die beigefügte Software und das Handbuch nach den in diesem Software-Lizenzvertrag aufgeführten Bedingungen und Einschränkungen zu benutzen.

Dieses Handbuch und die dazugehörige Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Es ist Ihnen nicht gestattet, Teile der Software oder des Handbuchs zu kopieren oder anderweitig wiederzugeben, es sei denn, Sie laden die Software auf einem Computer, um das Programm für Ihren persönlichen Gebrauch laufen zu lassen. Das Original und jegliche Sicherungskopien der Software und des Handbuchs sind ausschließlich in Verbindung mit einem Computer zu benutzen. Es ist Ihnen zwar erlaubt, die Software von einem Computer auf einen anderen zu übertragen, doch dürfen Sie dies jeweils nur in Verbindung mit einem Computer tun. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software über ein Netzwerk elektronisch von einem Computer auf einen anderen zu übertragen. Ferner ist es Ihnen nicht erlaubt, Kopien der Software oder des Handbuchs an andere Personen weiterzugeben. Es ist Ihnen strengstens untersagt, die Software oder jegliche Kopie, Modifikation oder zusammengesetzte Teile ganz oder teilweise zu kopieren, modifizieren, übertragen, unterzulizenzieren, entleihen, verleihen, vermitteln, übersetzen, auf jegliche Programmiersprache oder ein Format zu konvertieren, erneut zu kompilieren, auseinanderzunehmen oder auf eine andere Art und Weise zu benutzen, als im Lizenzvertrag vorgesehen ist.