

Tahzani

TANGRAM

„...Hmmm... was nun? Er hatte das neue Spiel schon eine ganze Weile gespielt, und sich langsam an die Lösungen herangetastet.

Am Anfang schien es ihm etwas zu simpel, aber nun wurde es schon erheblich schwieriger.

Er nippte etwas Kaffee aus der Tasse und aß einen Keks...”

DAS SPIEL

“TANGRAM” ist ein althergebrachtes, traditionelles Puzzlespiel aus China, in dem man vorgegebene Figuren mit 7 geometrischen Formen vollständig und genauestens ausfüllt. Hierzu **müssen** allerdings alle 7 Formen benutzt werden, und kann in zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen mit 1 oder 2 Spielern gespielt werden.

Dieses Spielkonzept hört sich einfach an (ist es auch). Aber in der Praxis stellt es sicherlich auch für hartgesottene Puzzlefreunde eine ernsthafte Herausforderung dar.

In dem Auswahlmenue, das nach dem Titelbild erscheint, kann ausgewählt werden, ob man im “NOVICE” oder “EXPERT” spielen möchte. Ebenso erfolgt hier die Auswahl zwischen 1 oder 2 Spielern.

Im “NOVICE”-Modus reduziert sich die Zeit lediglich im 2-Sekundentakt, und die Level werden in festvorgegebener Reihenfolge zunehmend schwieriger. Während sich im “EXPERT”-Modus die verbleibende Zeit im Sekundentakt verringert, und die 200 Level zufällig aneinandergereiht sind.

Zusätzlich besteht im Auswahlmenue die Möglichkeit, einen 5-stelligen Zahlencode einzugeben, um mit dem Spiel in einem Level fortzufahren, den man bereits gelöst hatte.

Nach den entsprechenden Eingaben im Auswahlmenue, wird durch das Drücken der RETURN-Taste mit dem Spiel begonnen.

In dem Spiel selbst wählt man mittels des MAUS-CURSORS die geometrische Form, welche man auf der Vorgabe zu plazieren gedenkt. Durch Drücken der LINKEN Maustaste erfolgt das Aufnehmen der gewählten Form. Ein Ablegen der gewählten Form erfolgt durch nochmaliges Drücken der LINKEN Maustaste.

Eine aufgenommene Form kann man durch Drücken der RECHTEN Maustaste linksherum ROTIEREN lassen. Die Rotation erfolgt in Schritten zu je 22,5 Grad.

Das Ausfüllen der Vorgabefigur mit den 7 geometrischen Formen hat in einer vorgegebenen Zeit zu erfolgen. Geschieht dies erfolgreich, erhält man für die verbleibende Zeit Bonuspunkte. Wird die vorgegebene Zeit jedoch überschritten, reduzieren sich die Bonuspunkte.

Sind sogar alle Bonuspunkte verbraucht, kann man neue Zeit kaufen, die allerdings zu Lasten des bis dahin erreichten Punktestand gehen.

Die Statuszahlen in jedem Level zeigen von oben nach unten folgendes an:

Bisher erreichte Punktzahl,

zu erreichender Bonus des Levels,

verbleibende Zeit des Levels.

Innerhalb eines Levels kann man durch das Drücken der LEERTASTE das Spiel pausiert werden.

"... und er spielte weiter und weiter. Eine Tasse Kaffee nach dem anderen hatte er zu sich genommen – oder zumindest das, was er für Kaffee hielt. Seine Frau hatte ihm nämlich, kurz bevor sie zu Bett ging, eine Flasche Reiswein hingestellt, und die Kekse durch chinesische Glückskekse ersetzt.

Aber er hatte nichts gemerkt.

Wahrscheinlich hatte er sogar die Glückssprüche mitgegessen."

LADLEANWEISUNG

ATARI ST

Legen Sie die Diskette in Laufwerk A und schalten Ihren Computer ein. Das Programm lädt jetzt automatisch und das Titelbild erscheint nach einigen Sekunden.

COMMODORE AMIGA

Legen Sie die Diskette in DFO ein und schalten Sie Ihren Computer an. Das Programm lädt nun automatisch und nach einigen Sekunden erscheint das Titelbild.

"...und er spielte immer weiter.

So gingen Tage und Nächte ins Land und seine Frau verschwand mit dem Milchmann.

Er spielt wahrscheinlich immer noch...."

CREDITS

Atari ST Programm: Mark Luthe

Amiga Programm: Thomas Behrends

Game Design: Mark Luthe /
Thorsten Mutschall

(Willkommen Thorsten!!)

Graphics: Thorsten Mutschall

Manual Design: C-TEX

(C) 1991 THALION SOFTWARE GmbH, Gütersloh

TANGRAM

"...Hmmm..Que faire maintenant? Cela faisait un moment qu'il jouait et il s'y investissait de plus en plus.

Au début, cela paraissait très simple, mais il devait admettre qu'il s'était trompé. Il bu une tasse de café et mangea un biscuit..."

LE JEU

"Tangram" est un ancien puzzle chinois dans lequel vous devez recouvrir entièrement une forme vert foncé sur l'aide de sept pièces géométriques spécifiques.

"Tangram" propose 200 de ces formes et deux modes de difficulté pour un ou deux joueurs.

Le concept du jeu peut paraître simple, mais il mettra au défi même les plus acharnés des fans de puzzles!

Dans le menu qui apparaît après l'écran de présentation et les crédits, vous pourrez préciser si vous désirez accéder au niveau "NOVICE" ou "EXPERT" et si vous voulez jouer à 1 ou 2 joueurs.

En mode "NOVICE", le compteur de temps diminue toutes les secondes et les 200 niveaux apparaissent par ordre arbitraire de difficulté.

Dans le menu, vous pouvez également entrer un mot de passe de 5 caractères correspondant au niveau que vous venez de terminer. En tapant Return, le jeu recommence.

Pendant le jeu, vous pouvez sélectionner ou rejeter les formes géométriques en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous les placerez sur la figure dans la position qui vous semble appropriée. Vous pouvez les tourner à l'aide du bouton droit de la souris.

Recouvrir une forme doit être effectué en un temps limité. Si vous dépassez ce temps, vos points bonus diminueront. Quand ils sont tous utilisés, vous pouvez acheter des "continues" que vous devez payer avec vos points de jeu. Les bonus vous seront attribués en fonction du temps qui reste une fois que vous avez réussi un niveau.

Sur l'affichage, la figure tout en haut représente votre score, celle du dessous est celle de vos points bonus. Plus bas, vous verrez le compteur qui diminue. En appuyant sur la barre espace, vous mettez le programme en pause.

"...Et il jouait toujours. Il buvait tasse café sur tasse de café, enfin c'était ce qu'il pensait.

Sa femme était allée se coucher, voyant qu'il ne s'arrêterait pas.

Avant de partir, elle avait remplacé le café par une bouteille de sake. Les biscuits avaient également été remplacés par des gâteaux secs. Il n'avait rien remarqué. Il avait certainement mangé aussi les gâteaux secs..."

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Insérez la disquette dans le drive A et allumez le drive et l'ordinateur. Le programme chargera automatiquement et l'écran de présentation apparaîtra après quelques secondes.

COMMODORE AMIGA

Insérez la disquette dans le DFO et allumez l'ordinateur. Le programme chargera automatiquement et l'écran de présentation apparaîtra après quelques secondes.

"...Et il jouait toujours.

Les jours et les nuits passèrent et sa femme partit avec le crémier.

Il est probablement encore en train de jouer..."

CREDITS

Programmation Atari ST:	Mark Luthe
Programmation Amiga:	Thomas Behrends
Design du jeu:	Mark Luthe / Thorsten Mutschall
Graphismes:	Thorsten Mutschall
Manuel Design:	C-TEX
(C) 1991 THALION SOFTWARE GmbH, Gütersloh	

TANGRAM

"...Hmmm...what to do now? He had been playing this game for a while now, and he was getting into it more and more.

In the beginning it had seemed so simple but he had to admit that he had been misguided.

He drank a cup of coffee and ate a biscuit..."

THE GAME

"Tangram" is an ancient Chinese puzzling challenge, in which you have to put seven specifically shaped geometric forms on top of a dark grey figure in the playing area, making sure all of it is exactly covered. "Tangram" offers you 200 of these figures, with two modes of difficulty for 1 or 2 players.

The game concept may sound easy, but will no doubt pose a serious challenge even to hard core puzzle fanatics!

In the menu that appears after the title picture and program credits, you will be able to specify whether you want 'NOVICE' or 'EXPERT' mode, and whether you want to play with 1 or 2 people.

In 'NOVICE' mode, the time counter decreases every two seconds, and the levels are offered with gradually increasing difficulty. In 'EXPERT' mode, the time counter

decreases every second and the 200 levels are offered in a totally random order.

In the menu, there is also a possibility to type in a five-digit password belonging to a level you have already completed before.

Pressing RETURN starts the game.

In the game, you can select and deselect the geometric parts by clicking on them with the left mouse button while moving the pointer over them. You should put them down on the figure in the playfield area in a way you consider appropriate. You can turn them around by pressing the right mouse button.

Completing a figure has to be done within a specific time. If this time runs out, your bonus points will be decreased. Once these run out, you can purchase 'continues' that have to be paid with your standard points. Extra (bonus) points will be awarded according to the amount of time left upon completing a level.

In the status display, the topmost figure is your score. The one below that is your bonus score. Under that, you will see the time counter that decreases.

Pressing the space bar causes the program to pause.

"...On and on he played. Cup after cup of coffee he devoured – or at least, that was what he thought.

The wife had already gone to bed as he incessantly continued. Before she had gone, she had replaced the coffee can by a bottle of sake. The biscuits had been replaced by fortune cookies.

He hadn't noticed. He had probably even eaten the fortunes..."

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Please insert the disk in drive A, and switch on the drive and computer. The program will load automatically and the title picture will appear after some seconds.

COMMODORE AMIGA

Please insert the disk in DFO., and switch on the computer. The program will load automatically and the title picture will appear after some seconds.

"...And one he played. Days and nights came and went and his wife ran off with the milkman. He's probably still playing..."

CREDITS

Atari ST programming:	Mark Luthe
Amiga programming:	Thomas Behrends
Game design:	Mark Luthe / Thorsten Mutschall
Graphics:	Thorsten Mutschall
Manual design:	C-TeX

(c) 1991 Thalion Software GmbH, Gütersloh