



Labyrinth Version 2.1

Um Hilfe zu einem bestimmten Thema zu erhalten, klicken Sie die jeweilige Schaltfläche an.
Hilfe zur Hilfe erhalten Sie über F1.

Was ist das Labyrinth? "→

Information

Bedienung des Spieles? "→

Information

Punktevergabe im Labyrinth. "→

Information

Programmregistrierung. "→

Information

Änderungen von Labyrinth 2.0 zu 2.1? "→

Information

allgemeine Programminfo "→

Information

Viel Spaß wünscht Ihnen

Stefan Neudorfer

LABYRINTH?

Das Labyrinthprogramm ist ein Spiel, mit dem man räumliches Denken üben kann. Sie müssen sich innerhalb eines Labyrinthes zurechtfinden und von rechts unten nach links oben gehen. Dabei müssen sie den kürzesten Weg durch das Labyrinth finden.

Das Programm LABYRINTH ist ein Shareware-Programm.

Shareware bedeutet: 

Information

Die Labyrinthe werden jedesmal neu berechnet. Aus diesem Grund finden Sie jedesmal ein neues Labyrinth vor.

Verbesserungsvorschläge:

Ich bin jederzeit dankbar über jeden Verbesserungsvorschlag. Bitte wenden Sie sich an:

**Stefan Neudorfer
Löhleplatz 1
8000 München 80
Tel.: 089/49 49 34**

Übrigens:

MS-DOS, Windows und WRITE ist von MICROSOFT registriert







Wenn sonstige registrierte Bezeichnungen verwendet werden, dann geschah dies völlig unbeabsichtigt

Der AUTOR kann nicht für Schäden, die aus der Benutzung von LABYRINTH kommen haften.

Bedienung Labyrinth

Fast alle Programmfunktionen des Labyrinthes können Sie über Schaltflächen und Menüpunkte zugleich aufrufen. Sie entscheiden, welche Form der Programmbedienung Ihnen am Nächsten liegt.

Schaltflächen rechts:

Schaltfläche	Menüpunkt	Erklärung
	Labyrinth	⇒
Information	Neuberechnen Labyrinth	
	Bearbeiten	⇒
Information	Größe ändern	
	Labyrinth	⇒
Information	Anzeigen Labyrinth	
	- Kein Menüpunkt -	⇒
Information		
	Datei	⇒
Information	Drucken Labyrinth	
	Hilfe	⇒
Information	Index	



- Kein Menüpunkt -

Information



Datei

Information

Ende
oder
Programmende
Programmende

Schaltflächen zum Bewegen im Labyrinth:

Schaltfläche	Erklärung
Information	
	Hiermit wenden Sie nach links.
	Hiermit wenden sie nach rechts.
	Hiermit drehen Sie sich um.

Menüpunkte:

Hauptmenü	Untermenüpunkt	Erklärung
Datei	<u>Drucken Labyrinth</u>	
Information		
Ende		
Information		

Bearbeiten Kopieren in Zwischenablage ""→

Information

Füllmuster für Zwischenablage auswählen ""→

Information

Größe ändern

""→

Information

Labyrinth Neuberechnen Labyrinth ""→

""→

Anzeigen Labyrinth ""→

""→

Über Über Labyrinth Hinweisbild über das Labyrinth

Programmende Programmende ""→

""→

Hilfe Index ""→

""→

Hilfe über Hilfe

Erklärung der Hilfefunktion

Neuberechnen

Hier wird ein neues Labyrinth berechnet. Ein neues Spiel kann beginnen.

Hinweis:


► Jedes Labyrinth wird neu berechnet. Aus diesem Grund ist jedes Labyrinth auch wirklich anders.

Einstellen Labyrinthgröße

Hier können Sie die Größe des Labyrinthes auswählen.




Hinweise:

- ▶ Je größer ein Labyrinth ist, um so mehr Punkte können Sie erreichen.
- ▶ Je größer ein Labyrinth ist, um so länger dauert die Labyrinth-Neuberechnung

Informationen über die Punktevergabe: 



Folgende Labyrinth-Größen sind möglich:

10	(sehr klein)	 Für Anfänger
20	(klein)	
30		
40	(normal)	 Für Fortgeschrittene
50		
60	(groß)	
70		
80	(sehr groß)	
90	(sehr groß)	
100	(riesig)	 Für Experten

Anzeigen Übersicht über das Labyrinth

Hier erhalten Sie eine Übersicht über das aktuelle Labyrinth.

Hinweis:

► Spicken kann ich leider nicht erlauben - es wäre ja sonst zu einfach. Aus diesem Grund werden alle Ihre bisherigen Punkte gestrichen. Zugleich können sie auch keine neuen Punkte mehr machen. Selbstverständlich können Sie aber zu Ende spielen.

HighScore-Tabelle

Hier wird die HighScore-Tabelle angezeigt. Es können bis zu 100 Einträge gespeichert werden.











Hinweis:

- ▶ Selbstverständlich bleiben die HighScore-Einträge von Version 1 und 2 erhalten.

Druckmenü

Hier wird ein Untermenü angezeigt:

Schaltflächen Druckmenü:

Schaltfläche	Erklärung
	
	
	
	
	
	
	
	
	Abbrechen Bearbeitung und kein Ausdruck

Drucken

Es wird das aktuelle Labyrinth ausgedruckt. Hierbei werden die Einstellung berücksichtigt, die Sie unter Druck/-Publishing-Parameter eingestellt haben.

Hinweise:

- ▶ Der Ausdruck erfolgt auf dem aktuellen Drucker.
- ▶ Wenn noch kein Labyrinth vorhanden ist, dann wird ein neues Labyrinth berechnet.
- ▶ Spicken per Ausdruck kann ich leider nicht erlauben - es wäre ja sonst zu einfach. Aus diesem Grund werden alle Ihre bisherigen Punkte gestrichen. Zugleich können sie auch keine neuen Punkte mehr machen. Selbstverständlich können Sie aber zu Ende spielen.

Druck/Publishing-Parameter

Es erscheint ein Dialogbild. Hier können Sie bestimmen,

- ▶ wo das Labyrinth auf der Seite positioniert werden soll,
- ▶ ob ein Logo aufbereitet werden soll, und ob eine Grafikdatei (BMP-Format) als Ihr persönliches Logo auf dem Ausdruck erscheinen soll,
- ▶ mit welchem Füllmuster die Labyrinthwände ausgedruckt werden sollen. (Siehe auch Füllmuster)

Zur Positionierungshilfe haben Sie zusätzlich noch ein weiteres Dialogbild zur Verfügung: "Positionieren". Hier können Sie das Logo oder das Labyrinth automatisch positionieren lassen. (Zentrieren, am Rand ausrichten etc.)

Hinweise:

- ▶ Die angezeigte Seitengröße bezieht sich auf die aktuell bei Ihrem Drucker ausgewählte Seite.
- ▶ Die Einstellungen werden gespeichert. Sie müssen nur einmal alles einstellen und dann wird Ihre Einstellung bei jedem künftigen Ausdruck berücksichtigt.

Druckereinstellung

Es erscheint das Drucker-Dialogbild. Hier können Sie die Einstellungen Ihres Druckers ändern.

Hinweis:

Information Die hier von Ihnen getätigten Änderungen haben keinen Einfluß auf andere Programme. Sie gelten nur für das Labyrinth.

Hilfe

Hier können Sie diese Hilfe aufrufen.

Bosstaste

Mit Hilfe dieses Schaltknopfes können Sie das Labyrinth sehr schnell verschwinden lassen. Das Programm wird auf Symbolgröße verkleinert - Falls der Boss hereinkommt.

Programmende

Hier können Sie das Programm beenden.

Zwischenablage

Hier können Sie das aktuelle Labyrinth in die Zwischenablage kopieren. Somit können Sie das Labyrinth in vielen anderen Programmen (Malprogramme, DTP-Programme, Textverarbeitungen, Datenbanken) weiterbearbeiten.

Hinweise:

Information Bei den meisten Programmen (WinWord, AmiPro, Aldus Pagemaker, Write, Paintbrush, etc.) fügen Sie die Daten wie folgt ein:

Information Im Labyrinth - > Menüpunkte Bearbeiten - Kopieren in Zwischenablage

Information Programm für die Weiterbearbeitung aufrufen

Information Im Programm Menüpunkt "Bearbeiten" auswählen.

Information Im Programm Untermenüpunkt "Einfügen" auswählen.

Information Das Labyrinth ist importiert.

Information Es wird das Standardformat für Grafiken (Bitmap-Format) unter Windows verwendet.

Information Die Labyrinthwände werden mit dem ausgewählten Füllmuster gefüllt.

Information Spicken per Zwischenablage kann ich leider nicht erlauben - es wäre ja sonst zu einfach. Aus diesem Grund werden alle Ihre bisherigen Punkte gestrichen. Zugleich können sie auch keine neuen Punkte mehr machen. Selbstverständlich können Sie aber zu Ende spielen.

Füllmuster

Hier können Sie ein Füllmuster für die Labyrinthwände beim Ausdruck oder beim Übertrag in die Zwischenablage wählen. Es stehen Ihnen 37 mögliche Muster zur Verfügung.

Einen Schritt vorwärts

Hiermit können sie im Labyrinth einen Schritt vorwärts gehen. Dies geht natürlich erst dann, wenn Sie ein Labyrinth berechnet haben lassen.

Punktevergabe/-abzug:

Information Für jeden Schritt in einem unbekanntem Teil des Labyrinthes bekommen Sie 20 Punkte.

Information Für jeden Schritt in einem bekannten Teil des Labyrinthes bekommen Sie 21 Punkte abgezogen.

Wenn Sie das Ziel (den Schatz) erreicht haben, dann erhalten Sie einen Zusatzbonus.

Informationen über die Punktevergabe: **Information**

Information

Punktevergabe in Labyrinth

Labyrinth ist ein Spiel, in dem es um Punkte geht. Die Punkte werden in einer HighScore-Tabelle gespeichert.

Sie erhalten um so mehr Punkte, desto größer das von Ihnen ausgewählte Labyrinth ist.

Punkteschema:

Anfangsbonus:	Größe 10	100 Punkte
	Größe 20	400 Punkte
	Größe 30	900 Punkte
	Größe 40	1600 Punkte
	Größe 50	2500 Punkte
	Größe 60	3600 Punkte
	Größe 70	4900 Punkte
	Größe 80	6400 Punkte
	Größe 90	8100 Punkte
	Größe 100	10000 Punkte

Punkte pro Schritt:

Information

Pro Schritt in einem unbekanntem Teil des Labyrinthes erhalten Sie 20 Punkte.

Information

Pro Schritt in einem bekannten Teil des Labyrinthes werden Ihnen 21 Punkte abgezogen.

Als Zielbonus bekommen nochmals den gleichen Bonus wie am Programmstart.

Sonstiges:

Wenn Sie während des Spieles sich das Labyrinth anzeigen lassen, wenn Sie das Labyrinth ausdrucken lassen oder wenn Sie das aktuelle Labyrinth in die Zwischenablage übertragen, dann wird Ihr Punktestand gelöscht und keine weiteren Punkte mehr hinzuaddiert. Sonst wäre es ja zu einfach.

Änderungen von Labyrinth 2.0 zu Labyrinth 2.1

Von der Programmversion 2.0 zu 2.1 hat sich vieles geändert:

Information Die 3-D-Anzeige wurde erheblich verbessert. Nun können Sie erheblich weiter in die Gänge sehen.

Information Das komplette Erscheinungsbild von Labyrinth ist überarbeitet worden. Viele Funktionen wurden überarbeitet und sind komfortabler in der Bedienung.

Information In der Version 2.0 wurde beim Programmstart zusätzliche Berechnungen durchgeführt. dies ist bei der Version 2.1 nicht mehr notwendig. Sie können sofort loslegen.

Information Die Druckaufbereitung wurde nochmals überarbeitet. Der Programmteil "Publishing-Parameter" ist komfortabler geworden.

Information Die Labyrinthberechnung wurde nochmals beschleunigt.

Information Der Übertrag des Labyrinthes in die Zwischenablage ist nochmals überarbeitet worden. Nun können Sie sogar das Füllmuster für die Labyrinthwände auswählen. Zusätzlich können alle Programme Labyrinth aufnehmen, die das Standard-Grafikformat unter Windows importieren können (Bitmap-Format).

Information Die Programmgröße wurde erheblich verkleinert. So sparen Sie wertvollen Platz auf der Platte.

Zumeist wurden Anregungen von Programmnutzern verwirklicht. Ich freue mich über jede Anregung.

Ich hoffe Sie haben weiterhin viel Spaß mit dem Labyrinth.

Registrierung

Das Programm LABYRINTH ist ein Shareware-Programm.

Shareware bedeutet:

Information

Information

Der Aufwand ein Programm wie LABYRINTH zu schreiben ist sehr groß. Aus diesem Grund bitte ich, Sie sich dem Sharewareprinzip anzuschließen und die 40,-- DM zu zahlen. Dafür erhalten Sie von mir auch eine registrierte Version von LABYRINTH und haben die Möglichkeit bei künftigen Änderungen verbilligte Updates (Neue Programmversionen) zu beziehen. Ich werde Sie sogar von jeder neuen LABYRINTH-Version in Kenntnis setzen, so daß Sie immer auf dem laufenden sind.

Falls Sie schon registriert sind, so kostet Ihnen das Update auf LABYRINTH 2.1 nur DM 10,00. Umgehend erhalten Sie dann eine registrierte Version von LABYRINTH.

Mehrfachlizenzen:

Anzahl eingesetzte Programme	Preis pro eingesetzten LABYRINTH
2 - 10 Programme	30,00 DM
11-50 Programme	20,00 DM
51-100 Programme	10,00 DM
mehr als 100 Programme	5,00 DM
mehr als 1000 Programme	2,50 DM

Sie können auf zwei verschiedene Arten zahlen:



Per Scheck:

An folgende Anschrift:

**Stefan Neudorfer
Löhleplatz 1
8000 München 80**



Per Überweisung:

An folgende Bank

**Stadtsparkasse München
BLZ 70150000
Konto 87-15 05 12
Bankleitzahl 701 500 00**

Bitte geben Sie Ihre Anschrift gut leserlich an. Sie erhalten dann umgehend die Neuerste Version vom LABYRINTH.

Programminfo

Labyrinth besteht aus mindestens zwei Dateien:

LABY.EXE und **LABY.HLP**

Die High-Scores werden in der Datei **LABY.HSC** gespeichert.

Im Windows-Verzeichnis wird eine Datei **LABY.INI** angelegt. Obwohl diese Textdatei editierbar ist, bitte ich Sie, dort keine Änderungen vorzunehmen. Andernfalls kann eine einwandfreie Programmausführung nicht gewährleistet werden. Wenn diese Datei versehentlich einmal gelöscht wird, dann ist das nicht so Schlimm. Das Labyrinthprogramm legt diese Datei beim nächsten Programmstart wieder an.

Bei der Programmausführung benötigt LABYRINTH etwa 300 KB Arbeitsspeicher.

Hardwareanforderungen:

Mindestausstattung

Windows 3.0 oder jünger
80286 CPU 16 Mhz
2 MB Ram
EGA-Bildschirmkarte
2 MB freier Plattenplatz
Maus oder anderes Zeigegerät
kein Drucker dringend erforderlich

Empfohlene Ausstattung

Windows 3.1 oder OS/2
80386 CPU 25 Mhz
4 MB Ram
VGA-Bildschirmkarte
2 MB freier Plattenplatz
Maus oder anderes Zeigegerät
Drucker zum Ausdrucken der Labyrinthe

Der AUTOR kann nicht für Schäden, die aus der Benutzung von LABYRINTH kommen haften

Autor: **Stefan Neudorfer**
Löhleplatz 1
8000 München 80

Bankverbindung: **Stadtsparkasse**
München
Konto 87-15 05 12
Bankleitzahl: 701 500


00
Copyright: **STTN 1993**

Information

Shareware bedeutet:

Dieses Programm steht Ihnen zum Testen zu Verfügung. Falls Ihnen das Labyrinth gefällt und Sie wollen das Programm verwenden, dann bitte zahlen sie bitte die Registrierungsgebühr

(DM 40,00) per Scheck  oder per Überweisung

 an mich. Ich kann zwar nie prüfen, ob Sie die Schutzgebühr auch wirklich bezahlen, aber ich hoffe wie viele andere Shareware-Programmautoren auch auf Ihre Fähnris und bitten Sie darum, dem Sharwareprinzip zu folgen. Nur dann ist es auch weiterhin möglich, gute Programme zu einem sehr günstigen Preis anzubieten.

Wenn Sie sich bei mir registriert haben, dann erhalten Sie umgehend die neueste Version vom LABYRINTH. Zugleich können Sie mich anrufen, falls Sie Probleme beim Einsatz vom LABYRINTH haben.