

# INDEX

Bitte wählen Sie:

Installation

Spielen (Tastatur, Maus)

Neues Spiel

Ausgangsposition

Zurücksetzen

Boss-Taste

Optionen

Labyrinthmodus Normal

Labyrinthmodus Tricky

Labyrinthmodus Ringe

Größe

Weg markieren

Tips un' Tricks

# Installation

Zur Installation kopieren Sie die Datei WinLab.Exe in ein beliebiges Verzeichnis Ihrer Festplatte.

Starten Sie Windows.

Wählen Sie die Programmgruppe an, in die Sie WinLab einfügen möchten (z.B. SPIELE).

Wählen Sie im Program-Manager im Menü DATEI den Punkt NEU. Geben Sie als Befehlszeile WINLAB.EXE an (eventuell müssen Sie den kompletten Verzeichnispfad angeben (z.B. C:\WINDOWS.300\WINLAB.EXE), in dem WinLab steht). Sie können auch DURCHSUCHEN anwählen, um das Programm zu suchen. Als Beschreibung können Sie einen beliebigen Text vorgeben (vergl. BOSS-KEY).

Über "Symbol wählen" können Sie festlegen, mit welchem Symbol WinLab in der Gruppe dargestellt wird. Als Dateiname kann der Name einer beliebigen EXE-Datei angegeben werden, die Symbole enthält. Wenn Sie hier z.B. CLOCK.EXE angeben, können Sie für WinLab das Symbol der Windows-Uhr verwenden.

Aber auch die Datei WinLab.Exe enthält verschiedene Symbole, aus denen Sie sich nun eines auswählen können.

Wählen Sie OK, um WinLab in die Gruppe aufzunehmen.

# Spielen

Im Labyrinth gibt es folgende Bewegungsfunktionen:

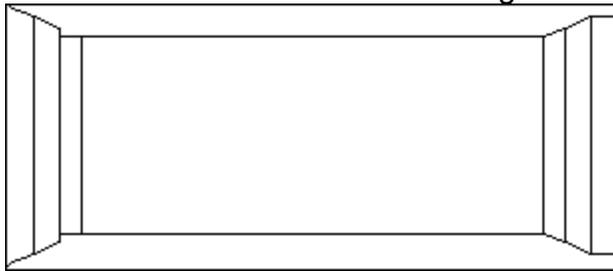
- Vorwärts (ein Schritt)
- Drehung links
- Drehung rechts
- Drehung 180° (= Drehung zurück)

Bei Verwendung der Maus klicken Sie einfach auf die entsprechend beschrifteten Schaltflächen des Labyrinth-Bildschirms. Ist der Bildschirm zu klein, so sind die Schaltflächen unsichtbar - statt eines Labyrinths wird die Uhrzeit angezeigt.

Bei Verwendung der Tastatur benutzen Sie die Cursortasten. Hierbei bedeutet

- Pfeil nach oben ('V', '8'): Vorwärts (ein Schritt)
- Pfeil nach links ('L', '4'): Drehung links
- Pfeil nach rechts ('R', '6'): Drehung rechts
- Pfeil nach unten ('Z', '2'): Drehung 180° (= Drehung zurück)

Betrachten Sie bitte diese Abbildung:



In dieser Spielsituation könnten Sie

- sich nach rechts drehen (hier geht ein Gang ab)
- zwei Schritte vor gehen und sich nach links drehen (hier geht ebenfalls ein Gang ab)

Das Ziel erkennen Sie an einer roten Linie am Boden des Irrgartens.

Wenn Sie das Ziel erreichen, erfahren Sie auch, wieviele Schritte Sie benötigt haben.

Wenn Sie das Ziel erreicht haben (oder verzweifelt aufgeben), können Sie mit F2 ein neues Labyrinth erzeugen lassen (vorher evtl. die Optionen ändern) oder mit Alt-F4 das Spiel beenden.

Beim Beenden werden Sie gefragt, ob Sie die Optionen speichern möchten. Die gespeicherten Optionen sind dann beim nächsten Start des Programms wieder aktiv.

Falls Sie die Orientierung verloren haben, können Sie wieder von vorne beginnen. Der Schrittzähler wird nicht zurückgesetzt.

Falls mehrere Spieler dasselbe Labyrinth lösen möchten, so wählen Sie Zurücksetzen. Der Schrittzähler und die Wegmarkierungen werden gelöscht.

## Neues Spiel (F2)

Mit der Funktion neues Spiel erzeugen Sie ein neues Labyrinth. Die eingestellten Optionen werden erst jetzt wirksam (Optionen). Der Schrittzähler und die Wegmarkierungen werden gelöscht.

Falls Sie die Orientierung verloren haben, können Sie wieder von vorne beginnen. Der Schrittzähler wird nicht zurückgesetzt.

Falls mehrere Spieler dasselbe Labyrinth lösen möchten, so wählen Sie Zurücksetzen. Der Schrittzähler und die Wegmarkierungen werden gelöscht.

## Ausgangsposition (F9)

Diese Funktion ist sehr nützlich, falls Sie in einem Labyrinth die Orientierung verloren haben.

Sie werden wieder an die Ausgangsposition versetzt. Bei den Labyrinthmodi Ringe und Tricky ist die Suche nach dem Ausgang erheblich einfacher, wenn Sie Ihre Position kennen.

Wenn mehrere Spieler dasselbe Labyrinth lösen möchten, so wählen Sie Zurücksetzen.

Wenn Sie ein neues Labyrinth erzeugen möchten, so wählen Sie Neues Spiel.

### Hinweis:

Wählen Sie Ausgangsposition nicht, wenn Sie bereits die Ziellinie erreicht hatten!

## Zurücksetzen (F5)

Mit dieser Funktion setzen Sie das Spiel wieder zurück. Während mit F2 immer ein neues Labyrinth erzeugt wird, können Sie mit F5 dasselbe Labyrinth wiederholen.

So können Sie z.B. nach einem kürzeren Weg suchen, falls Sie sich verlaufen hatten.

So können sich mehrere Spieler an demselben Labyrinth versuchen.

### Hinweis:

Es gelten weiterhin die Optionen, die bei der Erzeugung des Labyrinths gültig waren. Damit geänderte Optionen wirksam werden, müssen Sie mit F2 ein neues Labyrinth erzeugen.

## BOSS-TASTE (ESC)

Die Überschrift des WinLab-Fensters lautet "Uhr". Wenn das Fenster zu klein ist, um ein 3D-Labyrinth darzustellen (oder wenn Sie WinLab minimieren (als Symbol darstellen)), dann stellt WinLab die aktuelle Uhrzeit dar.

Wenn Sie in WinLab die ESC-Taste (Abbruch-Taste) drücken, verwandelt sich WinLab in ein Symbol, das die aktuelle Uhrzeit darstellt (daher die Überschrift "Uhr").

So sind Sie auch im Bureau gegen unliebsame Überraschungen gefeit!  
Sie können in der Datei WIN.INI in der Zeile LOAD= das Programm WinLab aufnehmen. WinLab wird dann automatisch als Symbol geladen und zeigt Ihnen die aktuelle Uhrzeit, bis Sie es aktivieren (vergrößern).

## Optionen einstellen (Alt-O)

Die eingestellten Optionen werden erst wirksam, wenn Sie mit Neues Spiel (F2) ein neues Labyrinth erzeugen.

Es gibt drei verschiedene Labyrinth-Modi:

Normal

Tricky (Schwierig)

Ringe

Außerdem können Sie einstellen:

Größe

Weg markieren

## Labyrinth-Modus NORMAL (Ctrl-N)

Bei diesem Labyrinth-Modus befinden sich Start und Ziel irgendwo in einem Labyrinth. Im Gegensatz zu den beiden anderen Modi haben Sie keinen Hinweis darauf, wo das Ziel zu suchen ist. Daher ist dieser Modus in der Regel auch der langwierigste.

Es ist nicht möglich, im Kreis zu laufen.

Durch ein einfaches System läßt sich der Ausgang immer finden (indem Sie immer an einer Wand entlang gehen).

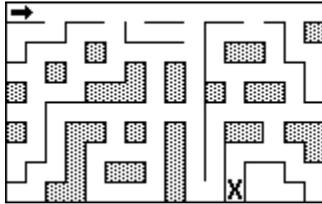
**Hinweis:**

Wählen Sie Neues Spiel, damit die Optionen wirksam werden.

## Labyrinth-Modus TRICKY (=schwierig) (Ctrl-T)

Bei diesem Labyrinth-Modus ist die Startposition in der linken oberen Ecke eines Labyrinths. Die Blickrichtung ist nach rechts.

Das Ziel befindet sich irgendwo an unteren Rand des Irrgartens. Die nachfolgende Abbildung verdeutlicht den Sachverhalt.



Bei diesem Modus ist es sehr wichtig, daß Sie die "Himmelsrichtung" nicht verlieren! Da Sie wissen, in welcher Richtung der Ausgang zu suchen ist, können Sie systematisch vorgehen. Falls Sie doch einmal die Orientierung verlieren, können Sie wieder zurück zur Ausgangsposition gehen.

Achtung: es ist möglich, im Kreis zu laufen.

Dieser Modus ist am ehesten geeignet, mich zur Verzweiflung zu treiben!

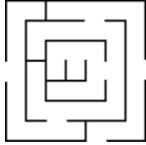
**Hinweis:**

Wählen Sie Neues Spiel, damit die Optionen wirksam werden.

## Labyrinth-Modus RINGE (Ctrl-R)

Die nachfolgende Abbildung verdeutlicht (stark vereinfacht), nach welchem Schema diese Irrgärten gebildet werden. Die Startposition ist in der Mitte, der Ausgang ist irgendwo am Rand.

Durch Kenntnis des Aufbaus ist es relativ leicht, in diesen Labyrinth den Ausgang zu finden.



**Hinweis:**

Wählen Sie Neues Spiel, damit die Optionen wirksam werden.

## Größe (Alt-O,G)

Für die Größe können Sie verschiedene Werte zwischen 8x8 und 64x64 wählen. Für erste "Gehversuche" ist 16x16 zu empfehlen, für Kinder evtl. auch 8x8.

Versuchen Sie dann nach und nach auch größere Irrgärten. Im Modus Ringe dürfte auch 64x64 kein großes Problem sein.

Tastatur: Alt,O,G

**Hinweis:**

Wählen Sie Neues Spiel, damit die Optionen wirksam werden.

## Weg markieren (Ctrl-W)

Die Wegmarkierung sind grüne Kreuze am Boden des Irrgartens. Mit Ctrl-W können diese Markierungen ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Diese Option wird erst bei einem Neustart des Spiels (F2) wirksam!

Mit Wegmarkierung ist das Spielen erheblich einfacher!

**Hinweis:**

Wählen Sie Neues Spiel, damit die Optionen wirksam werden.

## Tips un' Tricks

Die Optionen werden in der Datei WEEP.INI (WEEP=Windows Enhanced Entertainment Pack) unter der Überschrift [WinLab] gespeichert. In dieser Datei werden ebenfalls die Bildschirmfarben festgelegt.

Wenn Sie also mindestens einmal beim Programmende die Optionen gespeichert haben, so können Sie durch ändern von WEEP.INI die Farben für WinLab festlegen.

```
{ Inhalt von WEEP.INI }
  [WinLab]
  ColBack=190 190 190
  ColLine=0 0 0
  ColMark=0 255 0
  ColExit=255 0 0
  WegMark=1
  LabSize=1
  LabMode=0
```

Die Zeilen bedeuten:

ColBack	Hintergrundfarbe
ColLine	Farbe der Linien
ColMark	Farbe der Wegmarkierungen
ColExit	Farbe der Ziellinie

Die Zahlen dahinter stehen jeweils für den Rot-, Grün- und Blauanteil einer Farbe. Standardeinstellung sind schwarze Linien auf grauem Grund, grüne Wegmarkierungen und rote Ziellinie.

Folgende Werte sind (bei EGA/VGA mit 16 Farben) zulässig:

```
{dunkle Farben}
Schwarz:           0 0 0
Blau:              0 0 128
Grün:              0 128 0
Cyan (Türkis):    0 128 128
Rot:               128 0 0
Magenta (Violett): 128 0 128
Gelb (braun):     128 128 0
Grau:              128 128 128
{helle Farben}
Blau:              0 0 255
Grün:              0 255 0
Cyan (Türkis):    0 255 255
Rot:               255 0 0
Magenta (Violett): 255 0 255
Gelb:              255 255 0
Weiß:             255 255 255
{nur bei VGA:}
Hellgrau:         192 192 192
```

Die Werte, die Sie vorgeben, werden zu der nächsten Farbe "gerundet", die von Ihrer Karte dargestellt werden kann. Die Vorgabe "190 190 190" als Hintergrund wird

- VGA: 192 192 192
- EGA: 128 128 128
- CGA: 255 255 255

Hinweis: Die Zahlen beginnen unmittelbar hinter dem Gleichheitszeichen und werden durch genau ein Leerzeichen getrennt!

Beispiel:

Hintergrund in Dunkeltürkis, gelbe Linien, blaue Markierungen und weiße Ziellinie:

```
[WinLab]
ColBack=0 128 128
ColLine=255 255 0
ColMark=0 0 128
ColExit=255 255 255
WegMark=1
LabSize=1
LabMode=0
```