

Memorabilis - Dokumentation

Diese Datei enthält Informationen zu dem Spiel "Memorabilis".

Hilfe im Problemfall erhalten Sie im Abschnitt 5.

Ausgedruckt ist diese Datei im A4-Format ca. 4 bis 5 Seiten groß.

Inhalt der Datei

1. Nutzungsrecht
 - 1.1 Private Benutzer
 - 1.1.1 Memorabilis ist Shareware
 - 1.1.2 Hinweise zur Registration
 - 1.1.3 Akzeptierte Fremdwährungen
 - 1.2 Händler, erwünschte Vertriebsformen.
2. Systemvoraussetzungen
3. Installation
 - 3.1. Dateien auf der Diskette
 - 3.2. Installation auf der Festplatte
 - 3.3. Installation rückgängig machen
 - 3.4. Einrichten eines Symbols im Programm-Manager
4. Spielregeln
 - 4.1 Spielregeln
 - 4.2 Spieleroptionen
 - 4.3 Ablauf des Spiels
 - 4.4 Kartenoptionen - mögliche Darstellungsprobleme
5. Hilfen im Problemfall
6. Kontakt mit dem Autor, DS.

1. Nutzungsrecht

1.1 Private Benutzer

1.1.1 Memorabilis ist Shareware

Dies ist die Sharewareversion von Memorabilis 1.0 (C) 1995 by FSB, Tobias Ernst. Von dieser Version dürfen Sie beliebig viele Kopien anfertigen und diese an Freunde und Bekannte weitergeben, vorausgesetzt, daß Sie das Programm unmodifiziert und vollständig (mit allen unter 3.1 angegebenen Dateien) weitergeben.

Haftung des Autors für eventuelle aus der Benutzung dieser Software entstehende direkte oder indirekte Folgeschäden ist, soweit gesetzlich zulässig, ausgeschlossen.

Wenn Ihnen Memorabilis gefällt hat und Sie es länger als 30 Tage benutzen wollen, wird von Ihnen erwartet, daß Sie sich für eine geringe Registrationsgebühr (12 DM + 3 DM Versand) beim Autor registrieren lassen. Sie erhalten dafür die neueste Version von Memorabilis mit einem weiteren Kartensatz (Thema: Zu Lande, zu Wasser und in der Luft). Mit Ihrer Registration unterstützen Sie die Entwicklung weiterer preiswerter und guter Prüf-vor-Kauf-Software.

1.1.2 Hinweise zur Registration

Schreiben Sie bitte unter Angabe Ihrer Anschrift, dem gewünschten Diskettenformat sowie dem Programmnamen "Memorabilis" an meine Adresse (diese finden Sie am Ende der Datei). Ihrem Schreiben legen Sie bitte DM 12 zuzüglich 3 DM Versandkosten entweder in bar (bitte nur Scheine!) oder als Eurocheque (zur Verrechnung; sichere und empfohlene Methode) bei. Wenn Sie innerhalb Deutschlands leben, können Sie mich auch zum Bankeinzug ermächtigen (siehe BESTELL.WRI).

Am einfachsten (für Sie und mich) verwenden Sie das Formular BESTELL.WRI, das Sie ebenfalls mit Windows Write lesen und ausdrucken können. Innerhalb der EU sollten Sie Ihre registrierte Vollversion binnen maximal 14 Tagen in Händen halten.

Vielen Dank!

1.1.3 Akzeptierte Fremdwährungen

Wenn Sie keinen Eurocheque ausstellen können, akzeptiere ich bar neben DM auch ÖS (1 DM = 8 ÖS), SFr (1 DM = 1 SFr), Britische Pfund (1 DM = 0.45 £) und US-\$ (1DM = 0.66 US-\$). Bitte beachten Sie, daß die deutschen Banken keine Banknoten annehmen, die auf Beträge kleiner als 20 ÖS, 10 SFr, 5 £ oder 10 US-\$ lauten. Nachdem Sie also den Endbetrag (i.d.R. DM 15) in Ihre Währung umgerechnet haben, müssen Sie auf den nächsthöheren mit o.g. Scheinen darstellbaren Betrag aufrunden. Einem Betrag von 17 DM entsprächen beispielsweise 136 ÖS, sie müßten mir also 140 ÖS zusenden. Die so entstehenden Differenzbeträge können Sie z.B. nutzen, indem Sie noch ein Sharewareprogramm von mir mitbestellen (Angebote siehe BESTELL.WRI).

1.2 Händler - Erwünschte Vertriebsformen

Sharewarehändler dürfen diese Software in ihr Programm aufnehmen, solange die für das Kopieren der Diskette verlangten Preise den Rahmen einer Kopiergebühr nicht unverhältnismäßig überschreiten. Der Vertrieb auf Heftdisketten, CD-ROMs oder in Programmpaketen sowie das Uploading auf Mailboxen sind erlaubt und ausdrücklich erwünscht - immer unter der Voraussetzung, daß alle Dateien (siehe 3.1) vertrieben werden.

2. Systemvoraussetzungen

Mindestvoraussetzungen für sinnvolles Arbeiten:

- 286er Prozessor oder höher; besser 386-25
- MS-Windows 3.0 oder höher
- 2 MB Hauptspeicher
- Maus (zwingend erforderlich).
- Grafikkarte: Die Motivsätze "Zahlen" und "Alphabet" lassen sich bereits mit Hercules-, EGA- und Standard VGA-Karten gut spielen. Die Motivsätze "Natur" und "Zu Lande..." benötigen mindestens eine Standard-VGA Karte; bei mehr als 30 Karten sind ansprechende Ergebnisse mit diesen Motivsätzen erst mit einer Super-VGA Karte im Modus 800x600 (oder höher) bei 16, besser bei 256 Farben zu erzielen.

3. Installation

3.1 Dateien auf der Diskette

Ihre Diskette sollte mindestens die folgenden Dateien enthalten:

MEMO.EXE	(das Hauptprogramm)
HANDBUCH.WRI	(die Datei, die Sie gerade lesen)
BESTELL.WRI	(das Registrationsformular)
DSINFO.TXT	(Informationen zur DS-Vereinigung)
KOORDINA.TOR	(Informationen zur DS-Vereinigung)
SET01.DAT	(der Motivsatz "Alphabet")
SET02.DAT	(der Motivsatz "Natur")

Der Motivsatz "Zahlen" benötigt keine eigene Motivdatei.

3.2 Installation auf Festplatte

Kopieren Sie die o.g. Dateien in ein Verzeichnis Ihrer Wahl. Weitergehende Installationsschritte sind nicht erforderlich. Sie können die Dateien von Hand kopieren oder diese Aufgabe von dem Programm INSTALLH.BAT erledigen lassen. INSTALLH braucht keine Parameter. Es kopiert die Dateien abhängig von der Verzeichnisstruktur auf Ihrer Festplatte in das Verzeichnis C:\MEMO, C:\SPIELE\MEMO oder C:\GAMES\MEMO.

3.3 Installation rückgängig machen

Wenn Sie Memorabilis das erste Mal starten, wird im Windowsverzeichnis eine Konfigurationsdatei angelegt. Diese können Sie mit dem Menübefehl "Spiel / Installation rückgängig" jederzeit wieder löschen.

3.4 Anlegen eines Symbols im Programm-Manager.

- Wählen Sie die Programmgruppe an, in der das Symbol erscheinen soll (z.B. "Spiele").
- Wählen Sie im Menü des Programm-Managers "Datei / Neu" aus. Es erscheint eine Dialogbox. Wählen Sie "Neues Programm" und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
- Die Dialogbox "Programmeigenschaften" füllen Sie wie folgt aus:
 - Beschreibung: "Memorabilis"
 - Befehlszeile: Tragen Sie hier den Pfad ein, in dem sich Memorabilis befindet, gefolgt von dem Programmnamen, also z.B.:
"C:\SPIELE\MEMO\MEMO.EXE"
 - Arbeitsverzeichnis: Tragen Sie hier nur den Pfad ein, in dem sich Memorabilis befinden, also z.B.:
"C:\SPIELE\MEMO"
- Wählen Sie "OK".

4. Über das Spiel

4.1 Spielregeln

Memorabilis ist eine Weiterentwicklung des bekannten Memory(R)-Spiels, mit dem es in den Grundregeln übereinstimmt.

Memorabilis wird von zwei Spielern gespielt, von denen ein Spieler vom Computer übernommen werden kann. Auf dem Tisch werden Motivkarten verdeckt ausgelegt. Jedes Motiv ist doppelt vorhanden. Der Spieler, der an der Reihe ist, muß zwei Karten aufdecken.

Sind die Motive identisch, werden die Karten vom Tisch genommen, der Spieler bekommt 10 Punkte gutgeschrieben und darf nochmals zwei Karten aufdecken. Der Spieler bleibt solange am Zug, bis er zwei Karten aufdeckt, deren Motive nicht mehr übereinstimmen. Es gilt also, sich an die Positionen (loci) der Motive zu erinnern (meminisse).

Eine Besonderheit von Memorabilis ist, daß Sie statt mit Motivpaaren auch mit Motivtripeln spielen können. In diesem Fall sind von jedem Motiv drei Karten verdeckt auf dem Spielfeld. Jeder Spieler muß drei statt zwei Karten aufdecken und darf die Karten auch erst vom Tisch nehmen, wenn alle drei Motive übereinstimmen. Diese Variante können Sie bei den Kartenoptionen (s.u.) anwählen.

4.2 Spieleroptionen

Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen, möchten Sie vermutlich die Spieleroptionen einstellen. Wenn Sie im Menü "Einstellungen / Spieler" wählen, erscheint das Spielerdialogfeld.

Links oben können Sie wählen, ob Sie gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler spielen wollen. Wenn Sie als Gegner den Computer gewählt haben, können Sie rechts oben einstellen, ob der Computergegner leicht, mittel, schwer oder fehlerlos sein soll. (Die Einstellung "fehlerlos" wird Ihnen wenig Freude bereiten, da Sie immer verlieren werden; im Idealfall, in dem auch Sie fehlerlos spielen, ist der Ausgang des Spiels dem Zufall überlassen, was auch nicht sehr befriedigend ist).

Wenn Sie "Computer benutzt Mauszeiger" anwählen, bewegt auch der Computer den Mauszeiger, wenn er Karten umdreht. Dies macht das Spiel schwerer, da Sie so den Mauszeiger nicht als "Gedächtnisstütze" verwenden können.

Links unten können Sie bei "Spieler 1" Ihren Namen eintragen. Dieser Name wird später am oberen Spielfeldrand angezeigt, wenn Sie an der Reihe sind.

Wenn Sie als Gegner einen menschlichen Mitspieler gewählt haben, wird das Computerspielstärkenfeld grau (bei manchen Grafiktreibern auch gar nicht) dargestellt. Dafür können Sie jetzt bei "Spieler 2" auch den Namen Ihres menschlichen Mitspielers eingeben.

4.3 Ablauf des Spiels

Auf dem Bildschirm sehen Sie ein Spielfeld aus 30 Karten. Am oberen Spielfeldrand wird angezeigt, wer am Zug ist, sowie die Punktzahl von Ihnen und Ihrem Gegenspieler. Wenn Sie am Zug sind, können Sie die Karte einfach aufdecken, indem Sie mit der Maus auf die entsprechende Karte klicken. Wenn Sie zwei (bzw. drei) Karten aufgedeckt haben, werden die Karten nach einer kurzen Zeitspanne selbsttätig wieder umgedreht (oder vom Spielfeld genommen). Der Computerspieler deckt die Karten selbsttätig auf und wieder zu, wenn er am Zug ist.

Wenn keine Karten mehr auf dem Spielfeld sind, wird angezeigt, wer das Spiel gewonnen hat. Sie müssen im Menü "Spiel / Neu" anwählen, um erneut zu spielen. (Auch jedesmal, wenn Sie die Spieler- oder Kartenoptionen ändern, wird das Spiel neu angefangen).

4.4 Kartenoptionen - Mögliche Darstellungsprobleme

Nachdem Sie das Spiel nun bedienen können, möchten Sie sicherlich die Kartenoptionen ändern. Wählen Sie im Menü "Einstellungen / Karten" aus.

Hier können Sie einstellen, ob Sie mit Motivpaaren oder -tripeln spielen wollen und mit wievielen Karten und mit welchem Motivsatz Sie spielen möchten. Bei der Wahl der Kartenzahl und des Motivsatzes müssen Sie auf Ihre Systemkonfiguration Rücksicht nehmen:

Der Motivsatz "Zahlen" ist zwar sehr schlicht, sollte aber mit allen denkbaren Konfigurationen funktionieren.

Der Motivsatz "Alphabet" ist zwar ein 16-farbiger Motivsatz, läßt sich aber nicht nur auf VGA- und EGA-, sondern auch auf Herculeskarten gut spielen. Lediglich bei CGA-Karten können wegen der begrenzten Auflösung Probleme auftreten.

Der Motivsatz "Natur" (ebenso wie "Zu Lande, zu Wasser und in der Luft" aus der Vollversion) ist ein 256-farbiger Fotomotivsatz und für Super-VGA-Karten konzipiert. Wenn Sie gewisse Abstriche in der Darstellungsqualität hinnehmen, können Sie diesen Satz auch im 16-Farben-Modus der Standard-VGA-Karte verwenden.

Wenn Sie mit sehr vielen Karten spielen, müssen diese - sofern Sie sich nicht im 1024x768 - Modus befinden - verkleinert werden. Dies kann je nach Grafiktreiber zu starkem Absinken der Darstellungsqualität und/oder -geschwindigkeit führen.

Wenn Sie also die Karten nicht mehr erkennen können oder die Zeit zum Umdrehen der Karten unangemessen lang wird, versuchen Sie zunächst, mit weniger Karten zu spielen. Wenn dies nichts hilft, müssen Sie, sofern Ihre Hardware es zuläßt, auf mittels Windows Setup auf einen hochauflösenden 256-Farben-Modus umschalten - oder auf die Fotomotivsätze verzichten und die Motivsätze "Alphabet" oder "Zahlen" verwenden.

5. Hilfen im Problemfall

Im folgenden finden Sie eine Beschreibung möglicher Problemfälle mit Lösungsvorschlägen.

Problem: Die Darstellungsqualität und/oder die Darstellungsgeschwindigkeit sind mangelhaft.

Lösung: Lesen Sie Abschnitt 4.4.

Problem: Nachdem Sie den ersten Zug gemacht haben, erscheint die Fehlermeldung "Memorabilis kann nicht fortfahren, da Windows keine Zeitgeber mehr zur Verfügung stellt."

Lösung: Windows stellt nur eine begrenzte Zahl von Zeitgebern zur Verfügung. Beenden Sie daher ein anderes Programm, das Zeitgeber verwendet (z.B. die Uhr) und wählen Sie "Wiederholen". Wenn Sie "Abbrechen" wählen, wird Memorabilis anormal beendet. In diesem Fall empfiehlt es sich, schnellstmöglich alle relevanten Daten anderer Anwendungen zu sichern, Windows zu beenden und wieder neu zu starten.

Problem: Nachdem Sie einen anderen Motivsatz gewählt haben, erscheint die Fehlermeldung "Datei SETxx.DAT ist fehlerhaft oder fehlt".

Lösung: Falls ein Datenträgerfehler vorliegt, versuchen Sie, diesen zu beheben (z.B. Diskette ins Laufwerk legen) und wählen Sie "Wiederholen". Liegt kein erkennlicher Fehler vor, haben Sie vermutlich eine unvollständige Version von Memorabilis. Wählen Sie "Abbrechen"; daraufhin erscheint der eingebaute Motivsatz "Zahlen". Rufen Sie ggf. den Kartenoptionen-Dialog erneut auf und wählen Sie einen anderen Motivsatz aus.

Problem: Eine Karte erscheint nur teilweise oder die Farben stimmen auf Teilen des Spielfeldes nicht.

Lösung: Ich habe alle erdenklichen Vorkehrungen getroffen, um diese Situation zu vermeiden. Sollte es dennoch einmal dazu kommen, versuchen Sie, das Fenster auf Symbolgröße zu verkleinern und wieder zu vergrößern. Tritt der Fehler regelmäßig auf, setzen Sie sich bitte mit mir in Verbindung.

Bei anderen Problemen können Sie sich gerne mit mir in Verbindung setzen (Siehe Abschnitt 6).

6. Kontakt mit dem Autor

Untenstehend finden Sie die Adresse für die Registrierung.

Für Anregungen zum Spiel, Hinweise auf Programmfehler sowie Anfragen jeder Art bin ich jederzeit offen. Wenn Sie eine Antwort von mir wünschen, wäre ich Ihnen - sofern Sie noch nicht registrierter Kunde eines FSB-Produktes sind - um einen kleinen Unkostenbeitrag in Form postfrischer Briefmarken äußerst verbunden.

Schreiben Sie bitte an die folgende Adresse.

An FSB
Tobias Ernst
Gartenstraße 52
D-75015 Bretten
Germany.

Ich bin anerkanntes Mitglied der DS - Deutsche Shareware, Autoren- und Händlervereinigung (siehe DSINFO.TXT und KOORDINA.TOR).