

Willkommen zu Mandalla!



Ich freue mich, Ihnen mit »Mandalla« ein neues Spiel präsentieren zu können, mit dem Sie wieder mal ein wenig Gehirnjogging betreiben können.

Das Spiel verfügt über recht einfach zu verstehende Regeln, ist allerdings nicht ganz so einfach zu knacken. Denn wie so oft steckt der Teufel im Detail...

Die nachfolgend aufgelisteten Themen sollten dazu beitragen, daß keine Fragen mehr zu diesem Spiel offen bleiben. Schauen Sie doch einfach mal rein:

Vorbemerkungen

Einige allgemeine Anmerkungen sowie Danksagungen.

Rechtliche Hinweise

Alles zu den Copyright-Bestimmungen und zu den Shareware-Bedingungen.

Registrierung

Wenn Ihnen dieses Programm gefällt, erfahren Sie hier, wie Sie es bestellen können.

Spielregeln

Hier erfahren Sie, wie dieses Spiel gespielt wird.

Die Programmoberfläche im Überblick

Hier finden Sie eine Abbildung der Programmoberfläche mit Hotspots, die Sie anklicken können, um Kurzbeschreibung der einzelnen Programmelemente zu erhalten.

Technische Hinweise

Hier noch einige kurze Anmerkungen zu den Systemvoraussetzungen und wie Sie dieses Spiel im Bedarfsfall wieder deinstallieren können.

Meine Adresse

Falls Sie noch Fragen haben oder Anmerkungen loswerden möchten, erfahren Sie hier, wie Sie mich erreichen können.

Vorbemerkungen

Spiele erfinden ist eine feine Sache. Es macht Spaß und ist für mich auch immer wieder überraschend, was dabei so alles herauskommt.

Die ständig wachsende Anzahl an Rückmeldungen bestätigt mein Konzept. Viele freuen sich über neue Spielideen und wollen auch sofort wissen, wann es wieder mal Nachschlag gibt. Das ist für mich Grund genug, an dieser Stelle weiter zu machen. »Mandalla« ist somit der neueste Angriff auf Ihre Gehirnzellen.

Sie können mir natürlich auch gerne mitteilen, was Ihnen nicht so gut gefällt. Kein Programm ist so gut, daß es nicht noch besser werden könnte. Wenn Sie also Verbesserungsvorschläge haben, können Sie sich jederzeit mit mir in Verbindung setzen.

Danksagungen

Im Rahmen meiner Arbeit bin ich einigen Leuten zu Dank verpflichtet, weil diese mich direkt oder indirekt bei dem, was ich tue, unterstützen. Es ist also nur fair, wenn diese Leute an geeigneter Stelle auch mal kurz erwähnt werden.

Okay, das ist eine geeignete Stelle und hier sind die Leute (Reihenfolge beliebig):

Carsten Scheibe (Redaktionsbüro Typemania):

Danke für die gesamte Unterstützung (was mittlerweile eine ganze Menge ist) und für die coolen Rezensionen. Danke an das gesamte Redaktionsbüro Typemania mit allen Mitarbeitern für die tolle Zusammenarbeit.

Willy Dombrink (»Schon wieder Holztexturen...«):

Danke für das Testen meiner Programme und für die guten ergänzenden Ideen, bei der endgültigen Fertigstellung meiner Spiele.

Sabine Scheffer:

Danke für die moralische Unterstützung bei allem was ich mache und für das bereits zur Verfügung gestellte komödiantische Talent.

Jürgen F. Reinke (vor ihm ist kein Server sicher...):

Danke für die moralische Unterstützung bei meiner Arbeit und für die technische Unterstützung beim Aufbau meiner Homepage.

Helge Hoffmann (HSL Musik- und Computertechnik Aschaffenburg):

Danke für die technische Unterstützung und für gute Ideen. Danke auch für die gesamte übrige Unterstützung bei meiner Arbeit.

Alle Anwender, die sich bei mir registrieren ließen:

Danke für Ihr entgegengebrachtes Vertrauen. Danke, daß Sie das Shareware-Prinzip unterstützen. Danke für alle Ideen und Verbesserungsvorschläge.

Sonja

Lieben Dank für alles (Du weißt schon, wofür...)

Rechtliche Hinweise

Copyright

Dieses Programm sowie seine Bestandteile sind urheberrechtlich geschützt, und dürfen - sofern nicht anders angegeben- nur zur direkten Ausführung dieser Software genutzt werden. Das Programm darf, sofern es sich im Shareware-Modus befindet, beliebig oft kopiert und weitergegeben, auf Medien jeglicher Art verbreitet und veröffentlicht werden. Zu diesem Zweck dürfen allerdings keine der anhängigen Dateien entfernt oder modifiziert werden.

Nutzungshinweise

Diese Software wurde zwar ausgiebig getestet und aufgetretene Fehler wurden beseitigt, aber es kann nie für eine hundertprozentige Fehlerfreiheit garantiert werden. Sie nutzen daher dieses Programm auf eigene Gefahr. Der Autor haftet nicht für eventuelle Schäden oder Datenverluste, die aus der Nutzung dieser Software resultieren. Mit der Installation und Nutzung dieser Software erkennen Sie diese Bedingungen an.

Shareware

Dieses Programm ist Shareware. Das bedeutet, daß Sie es in einem Zeitraum von 30 Tagen in aller Seelenruhe ausprobieren können, bevor Sie sich zum Kauf entscheiden. Wenn Sie das Programm längerfristig nutzen möchten, müssen Sie sich registrieren lassen. Ansonsten müssen Sie diese Software wieder von Ihrem System entfernen. Beachten Sie bitte, daß Sie nach Ablauf der Testperiode eine Raubkopie nutzen.

Hinweis:

In der vorliegenden Shareware-Version ist ein Zeitgeber aktiv, der das Programm nach 20 Minuten automatisch beendet.

Registriergebühr

Die Registriergebühr für dieses Programm beträgt 25 DM. Weitere Einzelheiten zu den Modalitäten finden Sie unter [Registrierung](#).

Registrierung

Um sich registrieren zu lassen, stehen Ihnen folgende Wege zur Verfügung:

Sie können selbst ein Schreiben verfassen, aus dem neben Ihrer Anschrift der Name des Programms hervorgeht, für das Sie sich registrieren lassen möchten.

Außerdem wurde zu Ihrer Erleichterung der sogenannte «Bestellassistent» in das Programm integriert. Diesen können Sie im Menü «Spiel|Bestellassistent» abrufen, ausfüllen und ausdrucken. Den Ausdruck brauchen Sie dann nur noch zu unterschreiben und abzuschicken.

Bezahlen können Sie wie folgt:

In Bar:

Sie können den Betrag in bar in den Umschlag legen. Bedenken Sie aber bitte, daß ich jegliche Verantwortung für Geldsendungen ablehne, die auf dem Postweg verloren gegangen sind. Aufgrund meiner Erfahrungen empfehle ich, Bargeldsendungen per Einschreiben abzuschicken.

Per Verrechnungsscheck:

Fügen Sie einfach einen Verrechnungsscheck über den angegebenen Betrag bei. Dieser Scheck muß auf meinen Namen ausgestellt sein.

Per Nachnahme:

Sie können auch per Nachnahme bestellen. Beachten Sie aber bitte, daß dies nur innerhalb Deutschlands möglich ist. Für Nachnahmebestellungen kommen nochmal 6,50 DM für die zusätzlichen Portokosten zu den Registriergebühren hinzu.

Per Überweisung:

Sie können den Betrag auch überweisen. Die Bankverbindung lautet:

Konto-Nr.: 1003701936

BLZ.: 52050353

Kasseler Sparkassen

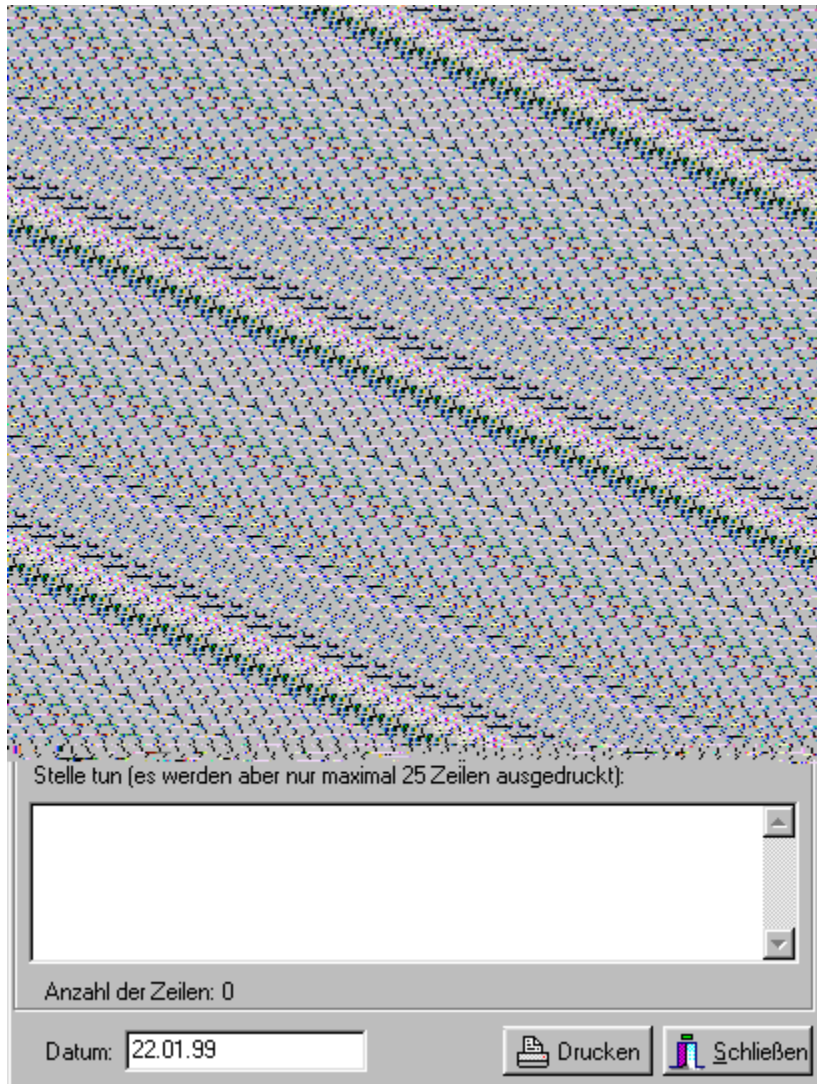
Bitte geben Sie unter »Verwendungszweck« nochmal Ihren Namen an, sowie den Namen des Programms, für das Sie sich registrieren lassen möchten. So kann gewährleistet werden, daß Ihre Einzahlung ohne Zeitverzögerung zugeordnet werden kann.

Nach Eingang Ihrer Registrierung erhalten Sie postwendend Ihre Freischaltnummer mit der Sie aus Ihrer Kopie dieser Software eine Vollversion machen können. Als registrierter Benutzer haben Sie Anrecht auf kostenlosen Support und verbilligte Updates. Über mögliche Updates werden Sie selbstverständlich bei deren Erscheinen umgehend informiert.

Wenn Sie weitere Fragen oder auch Anmerkungen loswerden möchten, können Sie sich natürlich jederzeit mit mir in Verbindung setzen.

Der Bestellassistent

Um Ihnen die Bestellung der Vollversion zu erleichtern, wurde der sogenannte Bestellassistent in des Programm integriert. Sobald Sie den entsprechenden Menüpunkt aufgerufen haben, erhalten Sie das nachfolgend abgebildete Fenster. Klicken Sie einfach auf der Abbildung jene Elemente an, zu denen Sie nähere Informationen wünschen.



Hinweis:

Nach erfolgter Programmfreischaltung erscheint der Menüpunkt für den Bestellassistenten nicht mehr.

Geben Sie hier Ihre komplette Postanschrift (bitte keine Postfachadresse) an.

Markieren Sie hier die von Ihnen gewünschte Zahlungsweise.

Falls Sie noch ergänzende Anmerkungen machen möchten oder Fragen haben, so können Sie dieses Feld dazu nutzen. Beachten Sie aber bitte, daß nur die ersten 25 Zeilen ausgedruckt werden.

Geben Sie hier das Bestelldatum an. Beim Start des Fensters wird automatisch das aktuelle Systemdatum übernommen. Wenn Ihre Systemuhr korrekt eingestellt ist, brauchen Sie nichts mehr zu ändern.

Betätigen Sie diese Schaltfläche, wenn Sie Ihre Bestellung ausdrucken möchten.

Mit dieser Schaltfläche schließen Sie den Bestellassistenten.

Dieses Feld müssen Sie nicht unbedingt ausfüllen. Wenn Sie es tun, wäre ich Ihnen allerdings sehr dankbar. Das hilft mir, zu ermitteln, welche Verbreitung meine Programme bislang haben, vor allem außerhalb Deutschlands.

Technische Hinweise:

Dieses Programm verlangt zwar keine Höchstleistungen von Ihrem System, aber einige Punkte sollten Sie beachten:

1. Bildschirmauflösung:

Dieses Spiel benötigt eine Bildschirmauflösung von mindestens 800 x 600 Pixeln. Bei niedrigerer Auflösung erhalten Sie eine Fehlermeldung und das Spiel startet nicht.

2. Farbtiefe:

Ihr System sollte mindestens auf High-Color eingestellt sein. Bei einer niedrigeren Einstellung kann das Spiel zwar gestartet werden, aber Farbverfälschungen sorgen für eine sehr undeutliche Darstellung.

3. Schriftgrad:

Bevor Sie dieses Spiel starten, achten Sie bitte darauf, daß der Schriftgrad Ihres Systems auf »Kleine Schriftarten« eingestellt ist. Eine abweichende Einstellung kann zu einer verzerrten Darstellung des Programmfensters führen.

4. Sound:

Es ist nicht unbedingt notwendig, eine Soundkarte zu besitzen, um dieses Spiel starten zu können. Im Zweifelsfall schalten Sie einfach die entsprechende Option ab.

5. Deinstallation:

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie bitte in der Systemsteuerung den Eintrag »Software«. In dem daraufhin erscheinenden Fenster wählen Sie den Eintrag »Mandalla« aus und bestätigen Sie diese Auswahl. Das Spiel wird daraufhin deinstalliert.

Meine Adresse:

Michael Derbort
Wilhelmshöher Allee 250
34119 Kassel
Tel.:0172/6 16 67 75

Spielregeln

Die Regeln für dieses Spiel sind eigentlich recht einfach. Im folgenden werden sie Ihnen Schritt für Schritt erläutert. Danach kann es dann auch schon losgehen.

Okay. Fangen wir mal mit der Programmoberfläche an. Nachdem ein Spiel gestartet wurde (Menüeintrag »Spiel|Neu«) sieht das Ganze etwa so aus:



Wie sicherlich unschwer zu erraten ist, stellt das sternförmige Gebilde, das den Großteil des Programmfensters einnimmt, das Spielfeld dar.

Anhand der Beschriftungen erkennen Sie auch, daß sich dieses Spielfeld in drei wesentliche Abschnitte einteilt:

Im Zentrum können Sie nicht viel machen. Das dort dargestellte Symbol hat eine besondere Bedeutung, auf die wir gleich eingehen werden.

Die Symbole auf den Feldern des inneren und des äußeren Kreises sind hingegen Ihre Spielfiguren. Diese können Sie sogar anklicken. Manchmal...

Ziel des Spieles ist, **alle** Symbole des inneren und äußeren Kreises in Übereinstimmung zu bringen. Also wenn sämtliche Symbole so angeordnet sind, daß zwei gleiche Symbole zwei zusammengehörende Felder belegen, haben Sie die Runde in der Tasche.

Hier noch mal ein konkretes Beispiel:



Eigentlich ganz einfach, wie? Und nun wollen Sie sicher wissen, wie man die Symbole verschiebt.

Auch das ist relativ leicht erklärt. Sie klicken ein Symbol an und dann das Feld, auf das dieses Symbol gesetzt werden soll. Beide Symbole tauschen dann die Plätze.

Und nun kommt die kalte Dusche:

Das wäre ja ein wenig zu einfach, wenn es nur darum geht, auf diesen acht Feldchen die Steine hin und her zu rotieren. Daher gibt es in diesem Spiel zwei kleine Einschränkungen:

1:

Sie dürfen das Symbol nur auf eines der direkt benachbarten Felder schieben. Und das auch nur innerhalb des jeweiligen Kreises. Also von dem inneren zu dem äußeren Kreis springen und umgekehrt ist nicht erlaubt.

2:

Und nun kommt das Symbol im Zentrum ins Spiel. Es darf nämlich nur das Symbol bewegt werden, das im Zentrum angezeigt ist. Dabei ist es egal, ob Sie das Symbol im inneren oder im äußeren Kreis nehmen. Wenn Sie versuchen, ein anderes Symbol auszuwählen, hupt Ihr Computer nur ein wenig blöd in der Gegend herum, aber sonst passiert nichts.

Tief durchatmen. Bleiben wir noch ein wenig im Zentrum. Bei jedem durchgeführten Zug ändert sich dieses Symbol. Allerdings nicht willkürlich, sondern in einer bestimmten Reihenfolge. In diesem Zusammenhang darf ich Ihrer Aufmerksamkeit mal auf den rechten Teil des Programmfensters lenken: Dort sind alle verfügbaren Symbole abgebildet. Diese Abbildung verfolgt gleich zwei Ziele:

Erstens können Sie dort die Reihenfolge ablesen. Die Symbole ändern sich von oben nach unten. Da Bilder mehr sagen als tausend Worte, hier ein Screenshot mit der durchnummerierten Reihenfolge:



Den zweiten Zweck, den diese Abbildung im Programm erfüllt, ist die, daß korrekt sortierte Symbolpärchen abgehakt werden.



Nun zu den weiteren Regeln:

Den Schwierigkeitsgrad können Sie gleich mit Hilfe von zwei Parametern einstellen. Beide finden Sie im »Optionen«-Menü.

Der erste hierfür relevante Menüeintrag heißt auch gleich sinnigerweise »Schwierigkeitsgrad«. Damit variieren Sie die zur Verfügung stehende Anzahl der Spielzüge:

Leicht: 50 Züge (voreingestellt)

Mittel: 35 Züge

Schwer: 20 Züge

Der zweite Parameter lautet »Spielmodus«. Hier gibt es die beiden Möglichkeiten »Normal« (voreingestellt) und »Verschärft«.

Nun, was bedeutet das? Im »Normal«-Spielmodus werden die Symbole, die bereits korrekt zugeordnet sind, beim Wechsel automatisch übersprungen. Wenn Sie also meinetwegen das Kreuz-Symbol bereits mit seinem Pendant auf zwei jeweils zugehörige Felder gebracht haben und diese Übereinstimmung auch schon in dem Schema abgehakt wurde, wird dieses Symbol als Vorgabesymbol im Zentrum des Spielfeldes nicht mehr angezeigt.

»Verschärft« ist hingegen die gnadenlose Variante. Dort müssen Sie auch die Symbole

wieder verschieben, die Sie bereits richtig zugeordnet haben.
Klarer Fall: Je schwerer das Spiel ist, desto mehr Punkte gibt es.

Und der Rest:

Mit jedem Spielzug werden die verfügbaren Züge heruntergezählt. Ist dieses Kontingent bei Null angelangt, ohne daß alle Symbole korrekt zugeordnet wurden, gilt die Spielrunde als verloren und Sie verlieren ein Leben.

Haben Sie alle Leben aufgebraucht, gilt das Spiel als verloren. Wenn Sie genug Punkte gesammelt haben, können Sie sich natürlich in den Highscore verewigen.

Wenn Sie die Soundeffekte als störend empfinden, so können Sie diese im Menü »Optionen| Soundeffekte« deaktivieren.

Beachten Sie bitte, daß Sie während eines laufenden Spieles den Schwierigkeitsgrad sowie den Spielmodus nicht ändern können. Versuchen Sie es trotzdem, wird nach einer Sicherheitsrückfrage das aktuelle Spiel beendet und ein Neues begonnen.

Die Programmoberfläche

Unten finden Sie zur Kurzreferenz noch einen Screenshot des Spielfensters. Dieser ist mit sogenannten »Hotspots« versehen. Das sind maussensitive Bereiche (erkennbar an dem Hand-Cursor). Wenn Sie diese Bereiche anklicken erhalten Sie in einem kleinen Textfenster eine Kurzbeschreibung zu der Funktion und/oder Bedeutung des betreffenden Programmelements.





Beginnt ein neues Spiel.
Ein eventuell laufendes Spiel wird nach einer Sicherheitsrückfrage beendet.

Öffnet das Highscorefenster.

Beendet das Programm.

Zeigt die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Leben an. Ist die Anzeige auf Null, ist das Spiel verloren.

Öffnet den Bestellassistenten. Wenn Ihnen dieses Spiel gefallen hat, können Sie so am einfachsten die Vollversion erwerben.

Hinweis:

Nach erfolgter Programmfreischaltung erscheint dieser Menüpunkt nicht mehr.

Wenn Sie dieses Programm bestellen, erhalten Sie Ihre persönliche Registriernummer, mit deren Hilfe Sie dieses Programm freischalten können. Mit diesem Menüpunkt können Sie das Fenster öffnen, in das Sie diese Nummer eingeben können.

Hinweis:

Nach erfolgter Programmfreischaltung erscheint dieser Menüpunkt nicht mehr.



Hier können Sie die Soundeffekte abschalten, wenn Sie diese als störend empfinden.

Hier können Sie in drei Stufen den Schwierigkeitsgrad variieren. Die Einträge der anhängigen Untermenüs sollten selbsterklärend sein.

Dieses Spiel kennt neben dem Schwierigkeitsgrad noch zwei unterschiedliche Spielmodi. Normal bedeutet, daß bei der Symbolvorgabe bereits korrekt zugeordnete Symbole übersprungen werden. Verschärft bedeutet hingegen, daß auch die Symbole gezogen werden müssen, die bereits richtig zugeordnet wurden.

Mit den beiden anhängigen Menüeinträgen können Sie entweder diese Hilfedatei öffnen oder den Copyrightvermerk aufrufen.

Zeigt die erspielten Punkte an.

Zeigt die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Züge an.

Das sind die Felder des inneren Ringes

Das sind die Felder des äußeren Ringes

Dies ist die Zugvorgabe. Es darf nämlich nur das abgebildete Symbol gezogen werden.

Diese Abbildung zeigt an, in welcher Reihenfolge die Symbole gezogen werden müssen. Es beginnt links oben, geht zunächst bis zum linken unteren Symbol, um dann rechts oben fortzufahren.
Außerdem werden korrekt zugeordnete Symbole hier abgehakt.

