



Daisy's Garten Version 1.0

Copyright © 1994 by

**Dipl. Ing. Frank Burkart
Hertzstr. 29
D - 76287 Rheinstetten**

Deutschland

[Wie spielt man?](#)

[Spielemente](#)

[Tips und Tricks](#)

[Menübefehle](#)

[Dialogfeld Optionen](#)

[Dialogfeld Registrierung](#)

[Registrierung](#)

[Bestellformular](#)

Wie spielt man?

Daisy's Garten ist ein spannendes Action- und Strategiespiel, welches ohne Gewalt auskommt.

Daisy hat keine leichte Aufgabe: Sie muß in ihrem Garten alle Früchte und Blumen ernten und sich dabei vor dem gierigen Murmeltier und der lästigen Raupe in Acht nehmen. Als ob das nicht schon genug wäre, sie muß noch den richtigen Weg durch den Garten finden und das ist meistens der schwierigste Teil, den hunderte Fallen spicken ihren Weg...

Sie hat einen Garten erst dann geschafft, wenn Sie alle Früchte und Blumen geerntet hat und eine Leiter bis zum höchsten Punkt emporgeklettert ist. Aber die Arbeit wird nicht alle, der nächste Garten wartet bereits auf Daisy.

Gegen das Murmeltier und gegen die Raupe kann sich Daisy nur auf eine Art wehren: Sie gräbt Löcher in den Boden. Manchmal muß sie auch Früchte ausgraben.

Daisy wird folgendermaßen gesteuert:

(Wahrscheinlich finden es die meisten Spieler einfacher, mit der Tastatur zu spielen)

Mit der Tastatur:

Taste Pfeil nach links:

Daisy läuft oder hangelt sich nach links.

Taste Pfeil nach rechts:

Daisy läuft oder hangelt sich nach rechts.

Taste Pfeil nach oben:

Daisy klettert nach oben.

Taste Pfeil nach unten:

Daisy klettert oder springt nach unten.

Taste Ende:

Daisy gräbt ein Loch links neben sich in den Boden, sofern das möglich ist.

Taste Bild nach unten:

Daisy gräbt ein Loch rechts neben sich in den Boden, sofern das möglich ist.

Mit der Maus:

Linke Maustaste auf beliebiges Spielfeld:

Daisy versucht auf das Spielfeld zu kommen, wenn der Weg nicht zu schwierig ist.

Rechte Maustaste auf den Boden links oder rechts neben Daisy:

Daisy gräbt ein Loch links oder rechts neben sich in den Boden, sofern das möglich ist.

[Spielemente](#)
[Tips und Tricks](#)

Die Spielelemente



Daisy

Daisy wird vom Spieler gesteuert. Sie kann auf Boden laufen, auf Leitern klettern und sich an gespannten Seilen entlang hangeln. Außerdem kann Sie Löcher in den Boden graben. Daisy erntet Früchte und Blumen einfach, indem Sie darüber läuft.



Das Murmeltier

Das Murmeltier versucht Daisy zu erhaschen. Es wie Daisy kann auf Boden laufen, auf Leitern klettern und sich an gespannten Seilen entlang hangeln. Gelegentlich nimmt es auch einen Apfel mit, läßt ihn aber meist irgendwann irgendwo wieder fallen. Wenn das Murmeltier in ein von Daisy gegrabenes Loch springt, läßt es in jedem Fall einen mitgenommenen Apfel wieder fallen.

Wenn das Murmeltier in einem Loch steht, kann Daisy blitzschnell über das Murmeltier laufen. Aber bloß nicht stehenbleiben...



Die Raupe

Die Raupe kriecht beständig auf dem Boden von links nach rechts und wieder zurück. Nur ein Loch im Boden hält sie auf. Daisy darf die Raupe nicht berühren



Der Apfel

Der Apfel ist eine leckere Frucht. Manchmal schaut auch ein kleiner Wurm heraus, aber das stört Daisy nicht weiter. Lästig ist es aber, wenn das Murmeltier einen Apfel mitnimmt und erst an den unmöglichsten Stellen wieder fallen läßt. Daisy muß versuchen, den Apfel, den ein Murmeltier mitgenommen hat, wiederzubekommen.



Die Sonnenblume

Die Sonnenblume ist leicht zu ernten, bringt aber relativ wenig Punkte ein.



Die Tulpe

Die Tulpe sollte möglichst schnell geerntet werden, den sie verwelkt leider mit der Zeit. Je mehr sie verwelkt, desto weniger Punkte bekommt Daisy für eine geerntete Tulpe.



Der Boden

Daisy kann auf dem Boden laufen und ihn manchmal aufgraben. Daisy kann ohne weiteres in ein aufgegrabenes Loch springen, aber Achtung: Der Wind schüttet das Loch nach einer Zeit wieder zu und wehe, Daisy ist dann noch im Loch...

Manchmal kann der Boden nicht aufgegraben werden, er ist zu hart. Aber leider sieht man es dem Boden nicht an, bevor man es ausprobiert hat.

Manchmal ist der Boden auch eine gut getarnte Falle, in die Daisy fällt. Oft ist diese Falle aber nützlich, dann sie verbirgt vielleicht einen geheimen Gang...



Die Leiter

Auf der Leiter klettert Daisy auf und ab. Manche Leitern erscheinen aber erst, wenn Daisy alle Früchte und Blumen aufgesammelt hat. Wenn Daisy alle Früchte und Blumen aufgesammelt hat, muß sie auf einer Leiter den höchsten Punkt des Gartens erreichen, dann hat sie den Garten geschafft.



Das Seil

An dem Seil kann sich Daisy entlang hangeln und sich, wenn nötig, nach unten fallen lassen.



Die Luft

Luft ist Luft und hat keine Balken...

Wie wird gespielt?

Tips und Tricks

Tips und Tricks

Nach den ersten einfachen Gärten wird es schwieriger für Daisy, alle Früchte und Blumen aufzusammeln und den höchsten Punkt des Gartens zu erreichen. Jeder Garten ist eine neue Herausforderung.

Oft kommt es auf die richtige Reihenfolge an, mit der die Früchte und Blumen einzusammeln sind. Wird ein falscher Weg genommen, ist eine Frucht sehr schnell für immer unerreichbar. Eventuell erscheint beim Aufsammeln der richtigen letzten Frucht doch noch eine rettende Leiter oder es gibt einen geheimen Gang im Boden.

Das Graben ist eine wichtige Technik, um an Früchte im Boden zu kommen oder um sich Murmeltiere oder Raupen fernzuhalten. Wenn ein Murmeltier in einem Loch steht, kann Daisy ohne Gefahr darüberlaufen. Außerdem gibt das Murmeltier immer einen mitgenommene Apfel ab, wenn es in ein Loch springt. Wenn Daisy tiefe Löcher gräbt, um sich Früchte zu holen, sollte sie dafür sorgen, daß sie genügend breites Loch gräbt, denn sie kann niemals direkt unter sich graben.

Nicht verzagen wenn sich Daisy einmal verfangen hat. Einfach das Spielfeld nochmals probieren. Das kostet sie zwar ein Leben, aber für jedes geschaffte Spielfeld bekommt sie ein weiteres Leben dazu.

Wie wird gespielt?

Spielelemente

Registrierung

Vielen Dank für Ihr Interesse an dem Spiel Daisy's Garten.

Der Autor dieses Spiels hat sich viel Mühe gegeben, um Ihnen eine Menge Spielspaß zu bereiten.

Dieses Spiel ist Shareware. Das bedeutet, Sie dürfen (und sollen sogar!) alle Dateien dieses Spiels beliebig oft kopieren und weitergeben.

Die ersten 15 Gärten sind frei. Um den Rest der 50 Gärten spielen zu können, müssen Sie sich für eine geringe Gebühr registrieren lassen, damit ich weiterhin für Sie preiswerte und unterhaltsame Spiele entwickeln kann.

Wenn Sie mir die Seriennummer dieses Programms auf Ihrem PC gegeben und die Gebühr bezahlt haben, bekommen Sie von mir ein individuelles Passwort, mit dem Sie freien Zugang zu allen 50 Gärten haben. Außerdem verschwindet dann das Registrierungs-menü.

Die Seriennummer und das dazugehörige Passwort ist nur für jeweils einen PC gültig. Das Programm hat auf jedem PC eine andere Seriennummer und benötigt deshalb auch ein anderes Passwort.

Achtung! Das Passwort ist nur für den Rechner gültig, auf dem die Seriennummer des Programms ermittelt wurde. Deshalb gibt es eine besonders günstige Registrierungsgebühr, wenn mehrere Passwörter zur gleichen Zeit bestellt werden.

Die Registrierung ist denkbar einfach:

- Seriennummer ermitteln
(aus den Dialogfeld Registrierung oder
aus dem Dialogfeld Info Über Daisy's Garten)
- Bestellformular ausdrucken, ausfüllen und an folgende Adresse schicken:

**Dipl. Ing. Frank Burkart
Hertzstr. 29
D - 76287 Rheinstetten**

Deutschland

- Das 1. Passwort kostet nur 20,00 DM (oder Gegenwert in anderer Währung).
- Das 2. Passwort kostet nur 20,00 DM (oder Gegenwert in anderer Währung).
- Das 3. Passwort ist **kostenlos!**
- Jedes weitere Passwort kostet nur 5,00 DM (oder Gegenwert in anderer Währung).

Wenn Sie Fragen zu dieser Vorgehensweise und zu Shareware haben oder allgemeine Verbesserungsvorschläge haben, wenden Sie sich bitte ebenfalls an diese Adresse.

Übrigens: Für Sie entwickle ich auch individuelle Software. Bitte nehmen Sie Kontakt mit mir auf!

Um das Bestellformular zu drucken, wählen Sie bitte den Befehl "Thema Drucken" des Menüs "Datei" in diesem Hilfefenster!

Bestellformular

Dipl. Ing. Frank Burkart
Hertzstr. 29
D - 76287 Rheinstetten

Deutschland

Hiermit bestelle ich für folgende Seriennummern Passwörter für Daisy's Garten Version 1.0:
(Bitte Zutreffendes ankreuzen und ausfüllen)

Name:
Straße:
PLZ, Ort:
Land:
Telefon/Telefax:

Gewünschte Seriennummern hier eintragen (Seriennummer aus dem Dialogfeld Registrierung):

1. Seriennummer: _____
2. Seriennummer: _____
3. Seriennummer: _____
4. Seriennummer: _____
5. Seriennummer: _____

Superangebot (nur innerhalb Deutschland möglich):

- Betrag liegt bar der Bestellung bei.
- Frankierter und beschrifteter Rückumschlag liegt Bestellung bei.
- So erhalte ich am schnellsten meine Lizenz.

Standardangebot:

- Betrag liegt bar oder als Scheck (nur DM) der Bestellung bei.

Standardangebot:

- Betrag habe ich auf folgendes Konto überwiesen:
Konto 2717 00 756
Bank: Postgiro Karlsruhe/Deutschland
BLZ: 660 100 75

Standardangebot andere Währung:

- Beliebige Währung (US \$, SFr, öS, FF, £ usw.) im gleichen Wert
- Betrag in anderer Währung liegt bar der Bestellung bei.

	Superangebot	Standardangebot	andere Währung
1. Seriennummer:	10,00 DM	20,00 DM	
2. Seriennummer:	10,00 DM	20,00 DM	
3. Seriennummer:	10,00 DM	0,00 DM	
4. Seriennummer:	0,00 DM	5,00 DM	
Jede weitere Seriennummer:	5,00 DM	5,00 DM	

Summe:

Datum: _____ Unterschrift: _____

Dialogfeld Optionen

In diesem Dialogfeld können Sie allgemeine Spieleinstellungen vornehmen. Die Einstellungen bleiben auch nach dem Beenden des Spiels erhalten.

Spieler:

Geben Sie die Namen der Spieler ein, die abwechselnd das Spiel spielen.

Um einen Namen eingeben oder ändern zu können, müssen Sie den Spieler abhaken.

Start in Garten:

Wählen Sie den Garten an, in dem Daisy anfängt, Früchte und Blumen zu ernten.

Sprache:

Wählen Sie die Sprache der Menüs und Dialogfelder, entweder Deutsch oder Englisch.

Geräusche:

Wählen Sie, ob Sie Geräuscheffekte hören wollen oder nicht. Geräuscheffekte können Sie nur auf einem speziell dafür ausgerüsteten Computer hören (Soundkarte).

Dialogfeld Registrierung

In diesem Dialogfeld können sie Ihr Passwort zur Seriennummer eingeben.

Das Passwort erhalten Sie, wenn Sie sich registrieren lassen.

Nachdem sie das gültige Passwort eingegeben haben, verschwindet das Registrierungsmenü für immer und sie haben ungehinderten Zugang zu allen 50 Gärten, in denen Daisy Früchte und Blumen ernten kann.

Seriennummer:

Bei der Registrierung müssen Sie unbedingt diese Seriennummer mit angeben, um ein gültiges Passwort zu erhalten. Die Seriennummer hängt von der Hardware ab, auf dem das Programm läuft.

Passwort:

Geben Sie hier das Passwort ein, daß sie bekommen, wenn Sie sich registrieren lassen.

Registrierung
Bestellformular

Menübefehle

Menü Spiel:

Für jeden Menüpunkt dieses Menüs gibt es eine äquivalente Schaltfläche in der Symbolleiste.

Start

Startet ein neues Spiel, jeder Spieler bekommt 3 neue Leben für Daisy.

Abbruch

Wenn sich Daisy hoffnungslos verfangen hat, kann der Spieler 1 Leben opfern und nochmals versuchen, den Garten abzuernsten.

Optionen...

Zeigt das Dialogfeld Optionen, in dem Sie allgemeine Spieleinstellungen vornehmen können.

Schneller

Macht das Spiel schneller.

Langsamer

Macht das Spiel langsamer.

Ende

Beendet Daisy's Garten.

Menü Registrierung:

Das Menü Registrierung erscheint nicht mehr, wenn sie ein zur Seriennummer gültiges Passwort eingegeben haben.

Registrierung...

Zeigt das Dialogfeld Registrierung, in dem Sie ein Passwort eingeben müssen, damit Sie Zugang zu allen 50 Gärten des Spiels bekommen.

Info

Zeigt eine Hilfe über die Registrierung über die des Spiels.

Menü Hilfe:

Inhaltsverzeichnis

Zeigt das Inhaltsverzeichnis der Hilfe.

Wie spielt man?

Zeigt die Hilfe wie spielt man? Daisy's Garten.

Befehle

Zeigt diese Hilfe.

Info über...

Zeigt Ihnen ein Dialogfeld mit der Seriennummer und mehr...



Daisy's Garden Version 1.0

Copyright © 1994 by

**Dipl. Ing. Frank Burkart
Hertzstr. 29
76287 Rheinstetten**

Germany

[How to play?](#)

[The elements of game](#)

[Tips and hints](#)

[Menu commands](#)

[DialogOptions](#)

[Dialog Registration](#)

[Registration](#)

[Order form](#)

How to play?

Daisy's garden is an exciting game of action and strategy renouncing violence.

Daisy hasn't got an easy job: She must pick all fruits and flowers in her garden and has to watch out for the greedy marmot and the annoying grub. Not only this is enough, she must find the right way through the garden and that's in most cases the most difficult part, because of hundreds of traps being on her way...

She hasn't managed a garden until she has picked all fruits and flowers and climbed a ladder to the top. But the work doesn't become less, the next garden is already waiting for Daisy.

Against the marmot and the grub, Daisy has only one thing to protect herself: She can dig holes in the ground. Sometimes, she also must dig up fruits.

Daisy is controlled as follows:

(The most players probably find it easier to play with the keyboard.)

With the keyboard:

Key arrow left:

Daisy walks or climbs left.

Key arrow right:

Daisy walks or climbs right.

Key arrow up:

Daisy climbs.

Key arrow down:

Daisy climbs or jumps down.

Key end:

Daisy digs a hole in the ground on her left side if possible.

Key page down:

Daisy digs a hole in the ground on her right side if possible.

With the mouse:

Left mouse button on any field:

Daisy tries to get to the field if the way isn't too difficult.

Right mouse button on the ground on the left or right side of Daisy:

Daisy digs a hole in the ground on her left or right side if possible.

[The elements of game](#)

[Tips and hints](#)

The elements of game



Daisy

Daisy is controlled by the player. She can walk on the ground, can climb ladders and can work along a taut rope. Also she can dig holes in the ground. Daisy simply picks fruits and flowers by walking over them.



The marmot

The marmot wants to catch Daisy. Like Daisy it can walk on the ground, can climb ladders and can work along a taut rope. From time to time it takes along an apple but usually drops it sometime and somewhere. If the marmot jumps in a hole dug by Daisy, it definitely drops the apple.

If the marmot is standing in a hole, daisy can walk quickly over the marmot. But doesn't she dare to stop...



The grub

The grub crawls permanently on the ground from the left to the right side and back. Only a hole in the ground holds it up. Daisy mustn't touch the grub.



The apple

The apple is a delicious fruit. Sometimes there's a little worm looking out, but this doesn't bother Daisy. But it is annoying if the marmot takes along an apple and drops it in impossible places. Daisy has to get back an apple being took along by the marmot.



The sunflower

The sunflower is easy to pick, but yields relatively little points.



The tulip

The tulip should be picked as soon as possible, because it wilts as time goes by. The more it wilts, the fewer points Daisy gets for the tulip.



The ground

Daisy can walk on the ground and sometimes dig it up. Daisy can jump in a hole dug up without further ado, but be careful: The wind fills up the hole in time and Daisy will be sorry if she is still in the hole...

Sometimes, the ground can't be dug up because it is too firm. But unfortunately you can't tell until you have tried.

Sometimes the ground is a well-disguised trap in which Daisy falls. But often the trap is useful, then it hides a secret passage...



The ladder

On the ladder Daisy climbs and climbs down. But some ladders appear not before Daisy has picked up all fruits and flowers. If Daisy has picked up all fruits and flowers, she has to get to the top of the garden on a ladder, then she has managed the garden.



The rope

Daisy can work along the rope and can fall down if necessary.



The air

In the air and there are no obstacles...

[How to play?](#)
[Tips and hints](#)

Tips and Hints

After the first easy to manage gardens, it becomes more and more difficult for Daisy to pick up all fruits and flowers and to get to the top of the garden. Every garden is a new challenge.

Often it depends on the correct order in which the fruits and flowers are to be collected. If Daisy takes a wrong way, a fruit quickly can be inaccessible. Perhaps, picking up the correct last fruit, a rescuing ladder appears or there's a secret passage in the ground.

Digging is an important technique to get fruits being in the ground or to take away marmots or grubs. If a marmot is standing in a hole, Daisy can walk over it without danger. In addition, a marmot drops an apple being took along if the marmot jumps in a hole. If Daisy digs holes in order to pick fruits, she should worry about digging holes being wide enough to dig them deeper.

Don't panic if Daisy once caught herself. Simply try the garden once more. That costs Daisy one of her lives, but remember for every garden managed she gets one life in addition.

[How to play?](#)

[The elements of game](#)

Registration

Thank you very much for your interest in the game Daisy's garden.

The author of this game has taken great efforts to make you a lot of fun playing this game.

This game is shareware. This means you are allowed to (and even should!) copy and distribute all files of this game as much as you want.

The first 15 gardens are free. To play the rest of all 50 gardens, you have to register for a small fee so that I can carry on developing very reasonable and entertaining games for you.

If you have given me the serial number of this game and paid the fee, you get from me an individual password, with which you have unhindered access to all 50 gardens. In addition, the registration menu disappears.

Every serial number and the password belonging to it is valid for only one PC. The program has on every PC a different serial number and needs for this reason a different password.

Caution! The password is only valid for the computer, on which the serial number is determined. Because of this the registration fee is especially reasonable if several passwords are ordered for the same time.

The Registration is quite simple:

- Determine the serial number (either in the [dialog Registration](#) or in the dialog Info about Daisy's garden)
- Print and fill out the [Order form](#) and send it to the following address:

**Dipl. Ing. Frank Burkart
Hertzstr. 29
D - 76287 Rheinstetten**

Germany

- The 1st password only costs 20,00 DM (or equivalence in any other currency, e.g. 15 US \$)
- The 2nd password only costs 20,00 DM (or equivalence in any other currency, e.g. 15 US \$)
- The 3rd password is **free!**
- Every additional password only costs 5,00 DM (or equivalence in any other currency, e.g. 3,50 US \$)

If you have questions on this procedure and on shareware or if you have general suggestions, write to the address above, too.

Besides: For you, I develop individual software, too. Please contact me!

In order to print this form, please choose 'Print Topic' from the 'File' menu in this Help window!

Order Form

**Dipl. Ing. Frank Burkart
Hertzstr. 29
D-76287 Rheinstetten**

Germany

Yes, I order passwords belonging to the following serial numbers of Daisy's garden version 1.0:
(Please fill out and check correct)

Name:
Address:
City, State, Zip:
Country:
Phone/Fax:

Enter the serial numbers in this place (You get the serial number from the dialog Registration):

1st serial number: _____
2nd serial number: _____
3rd serial number: _____
4th serial number: _____
5th serial number: _____

- Offer:
- Cash or cheque (DM only) is enclosed.
- Offer other currency:
- Cash in equivalent value in any currency (US \$, SFr, Ös, FF, £ etc.) is enclosed.
- Offer:
- Money is transferred on the following account:
Account: 2717 00 756
Bank: Postgiro Karlsruhe/Germany
Bank code: 660 100 75

	Offer	other currency (e.g. US \$)
1st serial number:	20,00 DM	15,00 US \$
2nd serial number:	20,00 DM	15,00 US \$
3rd serial number:	0,00 DM	0,00 US \$
4th serial number:	5,00 DM	3,50 US \$
Every further serial number:	5,00 DM	3,50 US \$

Sum:

Date: _____ Signature: _____

Dialog Options

In this dialog you can choose general settings for the game. The settings are kept when ending the game.

Players:

Enter the names of the players taking turns with playing the game.

To enter or to change a name, you must check the player.

Start in Garden:

Select the garden in which Daisy starts picking fruits and flowers.

Language:

Select the language of the menus and dialogs, either English or German.

Sound:

Select whether you want to hear sound effects or not. You can hear sound effects only on a computer with special equipment (sound card).

Dialog Registration

In this dialog you may enter your password to the given serial number.

You get the password if you [register](#).

After entering the correct password, the registration menu disappears forever and you have unhindered access to all 50 gardens, in which Daisy can pick fruits and flowers.

Serial number:

If you register, you have to indicate this serial number in order to get a correct password. The serial number depends on the hardware, on which the program is running.

Password:

Enter the password you get if you register.

[Registration](#)

[Order form](#)

Menu Commands

Menu Game:

There is an equivalent button in the symbol bar for each menu option in this menu.

Start

Starts a new game, each player gets 3 new lives for Daisy.

Break

If Daisy is caught without any hope, the player can give a life and can try once more to master the garden.

Options...

Shows the [dialog Options](#), in which you can set the game to your preferences.

Faster

Makes the game faster.

Slower

Makes the game slower.

Exit

Exits Daisy's garden.

Menu Registration:

The menu registration doesn't appear anymore, if you have entered the correct password to the serial number.

Registration...

Shows the [dialog Registration](#), in which you have to enter a password to get access to all 50 gardens of the game.

Info

Shows a [Help](#) about the registration of the game.

Menu Help:

Contents

Shows the [contents](#) of the help.

How to play?

Shows a [Help](#), about how to play Daisy's garden.

Commands

Shows this help.

Info about...

Shows you a dialog with the serial number and more...

