

SCROLL DOWN FOR THE ENGLISH HELP

WarpCycle 1.02i (32-Bit)

Ja, genau, WarpCycle ist mal wieder ein Klon des beliebten Light Cycle Spieles aus dem Film Tron.
Ich habe es vor allem geschrieben, weil ich bislang keine vernünftige Version dieses Spieles für Windows gefunden habe.

Das Spielprinzip dürfte allgemein bekannt sein, also erspare ich mir weitere Erklärungen dazu. Es geht einfach darum, so lange wie möglich rumzufahren, ohne irgend etwas zu rammen. Erwähnt haben möchte ich nur, das sich ein laufendes Spiel jederzeit durch Druck der Taste Q abbrechen läßt.
Alle mitgelieferten BMP und WAV Files müssen sich im gleichen Verzeichniss wie das Programm selbst befinden. Die Highscores werden im Windowsverzeichnis in der Datei warp.ini gespeichert.

Neu in Version 1.02:

- n 32-Bit Version
- n Die Geschwindigkeit wird jetzt anders eingestellt. 1 ist langsamsten, je höher, desto schneller.

WarpCycle ist Freeware und darf frei weitergegeben werden, allerdings nicht ohne meine ausdrückliche Einwilligung verändert werden. Dies gilt auch für alle Grafiken.

Wer sich für den Quellcode interessiert oder Ideen für zukünftige Versionen hat, schreibe mir:

Björn Ischo
Friesenstr.24
20097 Hamburg

E-Mail: bischo6639@aol.com

WarpCycle 1.02i (32-Bit) English Readme

Yes, WarpCycle is indeed just another clone of that famous Light Cycle game of the movie Tron.
I've written it because I found no nice versions of it for Windows yet.

The rules should be well known, so I will not waste time with explaining them. It's all about driving your line along the screen as long as possible without ramming anything.
Just one thing: You can always stop a running game by pressing Q. All BMP and WAV files that came with the game should be in the same directory as the game itself. Highscores are

being saved in the windows directory, in the file warpc.ini.

New in Version 1.02:

- n 32-.Bit Version
- n The Speed is set up a different way. ! is the slowest, and the higher it is, the faster you go.

WarpCycle is Freeware and may be distributed as you wish, but may not be altered in any way without my permission. This also applies to all graphics.

If you are interested in the source code, or have ideas for coming version, contact me at:

Björn Ischo
Friesenstr.24
D-20097 Hamburg
Germany

E-Mail: bischo6639@aol.com

