

Anleitung Leveleditor für TZ-Stripoid:

Mit dem Leveleditor können Sie Ihre eigenen Spielstufen entwickeln, mit anderen austauschen, oder Spielstufen, die Ihnen nicht gefallen verändern.

ACHTUNG!!!

Machen Sie sich bitte vor der Benutzung des Leveleditors eine Sicherheitskopie der Datei STRIPOID.LEV, denn diese Datei enthält die Originalspielstufen. Automatisch wird immer zu Ihrer Sicherheit unter dem Namen STRIPOID.OLD eine Sicherungskopie angelegt, die bei Bedarf zurück in STRIPOID.LEV umbenannt werden kann.

Das Menü des Leveleditors:

File/Select level	Hier können Sie eine Spielstufe, die Sie verändern möchten, auswählen.
File/Reopen all levels	liest die Datei STRIPOID.LEV neu ein. Alle Veränderungen, die Sie vorher gemacht haben gehen verloren.
File/Save all	Speichert alle 50 Level.
Edit/Clear level	Löscht die aktuelle Spielstufe.
Edit/Copy level	Kopiert die aktuelle Spielstufe.
Edit/Exchange level	tauscht die aktuelle Spielstufe mit einer anderen Spielstufe aus.
Test level	Startet das Programm Stripoid, falls es noch nicht gestartet wurde und gibt Ihnen die Möglichkeit die gerade von Ihnen erstellte Spielstufe zu testen. Drücken Sie einfach GO im Hauptfenster von Stripoid und das Spiel beginnt mit der Ihnen erstellten Spielstufe.
Help/Instructions	Zeigt diese Datei.
Help/About	Zeigt Programminfos.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie mit **Select level** im Filemenü eine Spielstufe aus, die Sie verändern möchten.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Knopf mit dem Stein, den Sie setzen möchten.
3. Gehen Sie mit der Maus auf das Spielfeld.
4. Klicken Sie mit der linken Maustaste dort, wo Sie einen Stein setzen möchten (mit der rechten Maustaste können Sie Steine wieder löschen).
5. Wählen Sie im Menü **Test level**. Es erscheint nun ein Informationsfenster (drücken Sie nicht gleich Ok an). Gehen Sie nun mit der Maus ins Stripoidfenster klicken Sie und wählen Sie **GO**. Nun können Sie Ihre Spielstufe testen.
6. Nach dem Test klicken Sie wieder auf das Leveleditorfenster und drücken dann Ok.
7. Wenn Ihnen die Spielstufe gefällt, speichern Sie sie mit **File/Save all** ab. Wenn nicht wiederholen Sie die Schritte 2 bis 7.