

BLOB! Version 2
Support History

Starten Spielen FAQ
Garantie Credits



Version 2.1

(c)'96/ 97 by Andreas Vohns

Starten

Wählen Sie in der "Blob" Gruppe das "Blob!" Icon zum Starten. Nach einiger Zeit erscheint das Hauptfenster.



Im Menü "Spiel" wählen Sie den Unterpunkt "Starten".

Wählen Sie die Spielwelt 1, für Spielwelt 2 benötigen Sie ein Paßwort, welches Sie nach Beenden der ersten Spielwelt erhalten.

Spielen



Das Spielfenster ist zu Anfang auf 256x200 eingestellt, über das Systemmenü mit Verdoppeln auf 512x400 gestellt werden. Mit den Cursortasten steuern Sie nun den Roboter "Blob" durch die Level, mit der Leertaste wird gesprungen. Berühren Sie die Gegner nicht! Um Gegenstände einzusammeln, gehen Sie einfach darauf.



Im Missionsbriefing vor den Leveln erfahren Sie, was zu tun ist.

Registrierformular (Klicke auf Drucken!)

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An

Andreas Vohns

Siegstrasse 66

57076 Siegen

Registrierung von BLOB! Version Nr. _____

Ich möchte mich für Ihr Programm BLOB! registrieren lassen.

Meine Computerausstattung:

Prozessor: _____ Speicher (RAM): _____ Windows: 3.1 () 95 ()

Grafikkarte: VesaLB () PCI () ISA () keine Ahnung (); Marke: _____

Ich habe BLOB! erhalten durch: _____

Ich habe folgende Probleme/ Anregungen: _____

Ich bin im Internet/ Compuserve/ T- Online etc. erreichbar unter:

e-mail Adresse: _____@_____

Bitte informieren Sie mich über Updates, etc. (Nur e-mail!) ().

Bitte senden Sie mir die neuste Version zu (5DM in Briefmarken anbei) ().

Support

Obwohl Blob! Freeware ist gewährt der Autor jedem Benutzer Support, der sich mit dem Einsenden einer Postkarte oder e- mail registrieren läßt.

Hier klicken für Registrierformular!

Die jeweils neuste Version ist gegen 5DM in Briefmarken beim Autor erhältlich.
Bei Problemen erhalten Sie Online- Support, schicken Sie eine e- mail an:

vohns@studm.hrz.uni-siegen.de

Sollten Sie keinen Zugang zu Internet, etc. haben, erreichen Sie mich während der
Studiensemester unter:

Andreas Vohns
Siegstraße 66
57076 Siegen Weidenau
Telefon: 0271 /780368 (WG, nach Andreas fragen)

In den Semesterferien mit etwas Glück:

Andreas Vohns
Zur Grenze 30
48529 Nordhorn
Telefon: 05921/ 15588

Postalische Anfragen können nur bei Sendung eines frankierten Rückumschlags
beantwortet werden, e-mail Support ist kostenlos!

FAQ (Häufig gestellte Fragen):

Q: *Warum ist das Spielfenster so klein? Geht es nicht größer?*

A: Einfach auf die linke obere Ecke des Fensters klicken, es erscheint das Systemmenü. Wähle nun "Verdoppeln" um auf 512x400 Punkte umzuschalten (s. Bild).



Q: *Ich erhalte die Meldung "WinG.DLL not found!" oder ähnlich. Was soll ich tun?*

A: Auf ihrem System ist Microsoft WinG noch nicht oder nicht korrekt installiert. WinG befindet sich auf der Installationsdiskette von BLOB! (bzw. im Verzeichnis auf der CD-ROM) im Unterverzeichnis WING und wird mit "SETUP.EXE" installiert.

Q: *Die Grafik bewegt sich ruckartig, die Spielfigur reagiert verzögert auf Tastatureingaben. Woran liegt das?*

A: BLOB! benötigt in etwa folgende Systemvoraussetzungen:

- 486er Prozessor (DX2 oder Pentium empfohlen)
- 4 MB RAM (8 MB empfohlen)
- Schnelle VL- oder PCI- BUS VGA- Grafikkarte, 640x480 bei 256 Farben empfohlen

Auf kleineren Systemen sollte mit kleiner Fenstergröße gespielt werden. Im Hintergrund sollten keine weiteren Anwendungen laufen. In der Dokumentation zu Microsofts WinG sind zudem einige inkompatible Grafikkarten genannt.

Q: *Ist BLOB! Shareware? Warum soll ich mich registrieren lassen?*

A: BLOB! ist Freeware. Der Autor verlangt keine Sharewaregebühr für das Programm.

Trotzdem müssen sich Anwender schriftlich, bzw. per e-mail registrieren lassen. Nur so kann BLOB! weiterentwickelt werden. Wenn nicht bekannt ist, wieviele Leute BLOB! benutzen, welche Probleme auftreten und welche Verbesserungen gewünscht werden, werden auch keine

neuen Versionen von BLOB!, bzw. neue Spiele von mir erscheinen (siehe [Support](#)).

Q: *Wie ist BLOB entstanden?*

A: BLOB! ist mein erster Versuch im PD Bereich ein Programm zu veröffentlichen. Die Spielfigur wurde mit POV-Ray gerendert, die anderen Grafiken wurden teilweise gescannt und dann per Grafiksoftware nachbearbeitet oder direkt am PC erstellt. Die Musik wurde von Eike Tippenhauer im MOD-Format erstellt und dann von mir ins General-Midi-Format konvertiert. Die Grafikeengine beruht auf Funktionen des WinG SDK's.

In Zukunft sollen noch mehr Programme erscheinen, wahrscheinlich auf Sharewarebasis.

Revision History

Version 1.0ß:

- erste Veröffentlichung, kein Installationsprogramm

Version 1.1 a (non public):

- Windows Installationsprogramm
- Bugfixes
- Dokumentation erweitert

Version 1.1 b:

- Startmenü
- Zwei Spielwelten und neue Level
- Paßwortsystem
- Veröffentlicht in IMM 11/96, CD- Top 1/97, PEGASUS Vol. 5

Version 1.1c (intern)

- Startmenü überarbeitet
- Codeoptimierung, vor allem Soundressourcen, 50% weniger Platz auf der Festplatte benötigt
- Fehler in Dokumentation berichtigt

Version 1.1d (intern)

- Hypertext Hilfsystem
- Bugfixes zu Version 1.1c

Version 2.0

- Vergrößertes Fenster (256x200 bzw. 512x400!)
- 5 neue Level, eine neue Spielwelt, Grafik überarbeitet
- General Midi Hintergrundmusik
- Codeoptimierung, Soundressourcen nochmals komprimiert
- Bugfixes

Version 2.1

- Bugfixes (Designfehler in Welt 2 Level 3 beseitigt)
- Dokumentation überarbeitet
- Registrierhinweis hinzugefügt
- Grafik nochmals überarbeitet

Credits

Idee, Programmierung,

Grafik, Leveldesign: Andreas Vohns

Musik: Eike Tippenhauer (tippenh@uni-muenster.de)

Leveltester: Christoph und Matthias Vohns

Betatester: Günther Gust, Thomas Vohns, Eike Tippenhauer

Herzlichen Dank desweiteren an:

Guido Runnebaum (Passwort- Idee und Ertragen von OOP- Gesülze),
den POV Programmierern (Freeware Raytracer), den Redaktionen von
Inside' MULTIMEDIA, Typemania und CANYON Digital Media,
sowie allen die direkt oder indirekt an BLOB! beteiligt sind und hier
nicht namentlich erwähnt werden.

Beschränkungen der Garantie und Urheberrechliches

Diese Software wird im derzeitigen Zustand veröffentlicht. Das bedeutet:

Eine Haftung für irgendwelche Schäden oder Folgeschäden, einschließlich aller entgangenen Gewinne und Vermögensverluste oder anderer mittelbarer und unmittelbarer Schäden, die durch den Gebrauch oder die Nichtverwendbarkeit dieser Software und ihrer Dokumentation entstehen, kann nicht übernommen werden.

Eine Garantie irgendeiner Art, einschließlich unbegrenzt aller Garantien der Verwendbarkeit, wird weder implizit noch explizit gegeben.

Das Copyright in dieser Dokumentation oder Software genannter geschützter und nicht geschützter Markennamen verbleibt bei den Copyrightträgern, wer dies auch im speziellen Fall sei.

Das Ausbleiben expliziter Nennung der jeweiligen Copyrightträger bedeutet keinesfalls, daß die hierin genannten Markennamen frei verwendbar bzw. ungeschützt sind.

Das Copyright an BLOB! verbleibt insbesondere beim Autor.

Das Programm darf weder modifiziert, noch in irgendeiner Form kommerziell ausgenutzt werden. Die kostenlose Weitergabe der Originaldateien und das Erheben einer Kopiergebühr im üblichem Rahmen sind gestattet.

Wenn Sie BLOB! in Ihren Shareware Katalog , ihre BBS oder ihre FTP/ WWW- Site, oder auf eine CD-Rom Sammlung aufnehmen, schreiben Sie mir bitte eine Karte, um gegebenenfalls die jeweils neuste Version von BLOB! zu erhalten. Die Verwendung von Bildschirmfotos zu Werbe/Testzwecken ist gestattet.

