

Die Onlinehilfe zu / The documentation for

# WinMove

Version 1.x

von

EDV-Service J. Hurst  
Mentelinstr. 55, 12459 Berlin (Germany)

Email: [info@jhurst.de](mailto:info@jhurst.de)

Internet: <http://www.jhurst.de>

Inhaltsverzeichnis

# Inhaltsverzeichnis

## 1 Deutsch

- 1.1 Ziel des Spiels
- 1.2 WinMove ist Shareware!
- 1.3 Verbreitung und Weitergabe
- 1.4 Highscores
- 1.5 Musik
- 1.6 Mehr Level

## 2 English

- 2.1 The principles of the game
- 2.2 WinMove is Shareware!
- 2.3 Distribution
- 2.4 Highscores
- 2.5 Music
- 2.6 More levels

## 3 Autor / Author

- 3.1 Software (Deutsch)
  - 3.1.1 GFA-BASIC für Windows (16-bit)
  - 3.1.2 GFA-BASIC für Windows (32-bit)
  - 3.1.3 Visual Basic 5
  - 3.1.4 Visual Basic 6
  - 3.1.5 Programmierer-Werkzeuge
  - 3.1.6 Anwender-Werkzeuge
  - 3.1.7 Spiele
- 3.2 Software (english)
  - 3.2.1 GFA-BASIC for Windows (16-bit)
  - 3.2.2 GFA-BASIC for Windows (32-bit)
  - 3.2.3 Visual Basic 5
  - 3.2.4 Visual Basic 6
  - 3.2.5 Programing tools
  - 3.2.6 User tools
  - 3.2.7 Games

# 1 Deutsch

- 1.1 Ziel des Spiels
- 1.2 WinMove ist Shareware!
- 1.3 Verbreitung und Weitergabe
- 1.4 Highscores
- 1.5 Musik
- 1.6 Mehr Level

# 1.1 Ziel des Spiels

## Spielprinzip

Kennen Sie Sokoban? Dann wird WinMove Sie nicht überraschen.

Kennen Sie Sokoban nicht? Bei Sokoban müssen Sie in labyrinthartigen Räumen mit einer Figur Fässer auf Lagerstätten bewegen. Genau das gleiche ist auch das Ziel bei WinMove: Bewegen Sie die mit Ihrer Figur vom Regal gefallene Spielbälle wieder in ihre Halterungen zurück. Passen Sie auf: In den Räumen gibt es lauernde Gefahren wie explodierend explosive Wände, unendlich wässrig tiefe Wasserpfützen und sackige Sackgassen!

WinMove ist ab Version 1.6.2 netzwerkfähig! Alle Spieler in einem Netzwerk können sich in einer Highscore-Tabelle eintragen, im Menü "Einstellungen" sind die neuen Funktionen zu finden!

## Punktevergabe

Sie bekommen für jeden gelösten Level Punkte, und zwar genau so viele, wie auch Spielbälle in dem Level sind. Ist allerdings die Zeit für die Lösung des Levels abgelaufen, erhalten Sie keine Punkte - können allerdings weiterspielen.

## Grafiken



Dies ist Ihre Spielfigur. Mit dieser bewegen Sie die Spielbälle auf die Zielfelder. Sie können die Figur selbst bewegen, indem Sie mit der Maus auf eine Spielfläche klicken, die auf einer Geraden mit der Figur liegt, und zwar sowohl horizontal als auch vertikal.



Dies ist eine undurchdringliche Mauer. Mauern können nur durch die Explosion von Dynamit entfernt werden.



Dies ist eine Bombe. Eine Bombe explodiert, in dem Sie Ihre Spielfigur oder einen Spielball gegen dieses Feld lenken. Bei der Explosion löscht die Bombe alle Felder in einem Radius von 3 x 3 Feldern um sich herum aus! Das heißt: Ist die Spielfigur, ein Spielball oder ein Zielfeld direkt neben der Bombe, sind diese verloren! Bis es zur Explosion kommt, haben Sie noch ca. 2 Sekunden Zeit, die Spielfigur und eventuell einen Spielball aus dem Explosionsbereich herauszubringen!

Das gemeine an den Bomben ist, daß Sie einem Spielball recht ähnlich sehen - und einiges zerstören...



Dies ist ein Spielball. Wenn Sie mit der Spielfigur auf das Feld des Balles laufen, bewegt sich dieser ein Feld weiter.



Dies ist ein Zielfeld, auf dem ein Spielball plaziert werden muss.



Dies ist ein Monster. Vermeiden Sie es tunlichst, ein solches Wesen zu berühren.



Dies ist ein Teleporter. Beim Betreten eines Teleporters werden Sie automatisch zum nächsten freien Teleporter transportiert. Spielbälle können nicht mit dem Teleporter nicht transportiert werden, und Monster können einen Teleporter auch nicht benutzen.

## 1.2 WinMove ist Shareware!

WinMove ist Shareware. Sie haben die Möglichkeit, WinMove über einen Zeitraum von 7 Tagen hinweg zu prüfen und zu testen, ob es Ihren Unterhaltungsansprüchen genügt. Wenn Sie WinMove nach Ablauf des siebten Tages ab dem Installationstag weiter spielen möchten, müssen Sie WinMove registrieren und die Shareware-Gebühr bezahlen.

Zur Sicherheit besitzt WinMove eine Sperre, die es verhindert, über Level 15 hinaus weiter zu spielen, wenn Sie WinMove nicht registrieren lassen!

Übrigens: Nur die registrierte Version von WinMove aktiviert den Level-Editor! Und mit dem können Sie dann eigene Level ganz nach Ihren eigenen Wünschen gestalten. Besonders gelungene Level nehmen wir gerne in die offizielle Liste der WinMove-Level mit auf, wenn Sie dies möchten und sie an uns einsenden!

### Registrierung

Die Sharewaregebühr für WinMove beträgt 20,- DM (EURO 10,22584). Sollten Sie WinMove im Netzwerk einsetzen, muß WinMove einmalig für 100,- DM registriert werden. Dann darf jeder Benutzer, der Zugriff auf WinMove hat, auch WinMove spielen!

Der Preis von 20,- DM/100,- DM versteht sich inklusive der gesetzlichen MWSt. für jeweils eine Version von WinMove. Für jede Registrierung/Bestellung erhalten Sie eine ordentliche Rechnung. Ab 5 einzelnen Versionen gewähren wir 5%, ab 10 Versionen 10% und ab 20 Versionen 20% Rabatt.

Bei Zahlungen in anderer Währung als DM / EURO sorgen Sie bitte dafür, das auch 20,- DM bei uns ankommen und nicht die Auslandsüberweisungsgebühren oder Umrechnungsgebühren Ihrer Bank von unserem Geld abgezogen werden (hallo, Österreich!).

Nach der Zahlung wird WinMove automatisch zu einer auf Sie registrierten Vollversion, die Sie unbeschränkt auf einem Computer benutzen dürfen. Auch alle anderen Benutzer, die an diesem einem Computer arbeiten, dürfen WinMove dann benutzen!

Achtung: Natürlich nutzt es uns nichts, wenn Sie die Sharewaregebühr bezahlen und wir auch den Eingang der Zahlung feststellen, aber nicht wissen, wer da nun bezahlt hat. Darum ist es wichtig, das Sie uns auch Ihre persönlichen Angaben (Vorname, Name, Anschrift) mitteilen. Dies können Sie entweder per Email, Telefon oder Fax oder auch mit einem normalen Brief machen - aber vergessen Sie es bitte nicht.

Bitte überweisen Sie die Sharewaregebühr auf das

**Konto 16 34 07 03 10**  
bei der **Berliner Sparkasse**  
**BLZ 10 05 00 00**  
und geben Sie als Überweisungszweck WinMove an.

Alternativ:

Senden Sie einen Verrechnungsscheck an den Autor von WinMove.

## 1.3 Verbreitung und Weitergabe

Sie dürfen WinMove auf JEDE NICHT-KOMMERZIELLE WEISE weitergeben, d.h., Sie dürfen WinMove weder weiterverkaufen noch kostenpflichtig kopieren noch kostenpflichtig zur Verfügung stellen (beispielsweise in kommerziellen Mailboxen oder Pay-Per-Download-Areas im Internet). Sollten Sie WinMove in eine Programm- oder Shareware-Sammlung (CD-ROM, Diskettenserie oder ähnliches) aufnehmen wollen, müssen Sie dem Autor ein Belegexemplar des Datenträgers zusenden, auf dem WinMove zu finden ist!

Zur Weitergabe benötigen Sie den kompletten Ordner "WinMove". Soweit Sie WinMove registriert haben, löschen Sie vorher unbedingt die Datei "WinMove1.dat". Diese enthält Ihren persönlichen Registrierungscode!

## 1.4 Highscores

Wenn Sie die Datei "WinMove.dat" manuell löschen, sind alle erreichten Punktezahlen aller Spieler gelöscht.

## 1.5 Musik

Die in WinMove verwendeten Musiken stammen von folgenden CD-ROMs:

1. Die Ultimative Sound & Grafik CD: Sound & Grafik Overdrive  
(c) digital media 1993  
Die verwendeten Sounds sind lizenzfrei!
2. Der Soundshop, Hrsg. Carsten Scheibe  
Die verwendeten Sounds sind lizenzfrei!

## 1.6 Mehr Level

Möchten Sie mehr Level spielen? WinMove wird in der Vollversion mit 50 Leveln ausgeliefert. Sie können einerseits, wenn Sie WinMove registriert haben, weitere Level mit dem eingebauten Leveleditor entwickeln, andererseits sammeln wir Level anderer WinMove-Spieler, um diese kostenlos im Internet auf der Service-Seite für WinMove auf <http://www.jhurst.de> anzubieten!

## 2 English

- 2.1 The principles of the game
- 2.2 WinMove is Shareware!
- 2.3 Distribution
- 2.4 Highscores
- 2.5 Music
- 2.6 More levels

## 2.1 The principles of the game

### The principles of the game

Do you know Sokoban? If so, WinMove cannot surprise you.

Don't you know Sokoban? Playing Sokoban, you have a player to move barrels onto destination places. This is what you have to do with WinMove, too - but WinMove has nicer graphics, high quality sounds, and some additional features like bombs, water...

WinMove is ready for you local network since release 1.6.2! All players in a network can work with one highscore-file, you'll find the new features in the "settings"-menu.

### Scoring

You get points when you move all balls on all destination fields before time-out. The points are depending from the number of balls in the level, not from the left time before time-out. Be lucky if you reach levels with time-limit!

### Graphic



This is your player. You move the balls on the destination-fields with this player. You can move your player by clicking with the mouse on any field which is on a horizontal or a vertical line from your player.



This is a wall. You cannot go through walls!



This is a bomb. A bomb explodes by touching it with the player or a ball. When exploding, a bomb destroys all fields in a radius of 3x3 around the bomb. Exploding may destroy your player, balls, walls, water, destination-fields, and may start exploding of other bombs!

It is an open secret that bombs and balls look very similar. The difference is this: touch it and wait...



This is a ball. Try to move it onto the destination fields.



This is a destination field. Try to move the balls onto the destination fields.



This is a monster. Avoid touching them, they like to eat up disrespectful players.



This is a teleporter. Entering a teleporter will transport you to the next free teleporter. You cannot move games with teleporters, and monsters cannot use them.

## 2.2 WinMove is Shareware!

### About shareware

WinMove is Shareware. You have the possibility to check WinMove out for a time of seven days. If you want to use WinMove after the seventh day after installation, you have to register and pay the shareware-fee.

WinMove has a security-option that does not allow further than level 15 when you do not register the software.

By the way: Only the registered software enables the level-editor! With the level-editor you'll be able to create your own levels! Very interesting or very hard to solve levels you created may become part of the official release of WinMove when you share them with us!

### Registration

The shareware-fee for WinMove is 20,- german marks (EURO 10,22584). If you use WinMove in a network (and if WinMove should work in a network), you need to register for any user which may access WinMove!

All prices include the german value-added tax (sales tax) and are valid for one single version of WinMove. You'll get a correct bill.

For 5 pieces of WinMove we give 5%, 10 pieces 10% and 20 and more pieces 20% of discount, independet from the kind of licence you choose (1-3).

Be careful: It is not enough to pay the fee for WinMove - you have to tell us that you did it, because we need your name and your address to create the registration-key. So please send us an e-mail or write to the author and give us the need information! Do not forget about that!

In every case make sure we get nearly 20,- DM and have not to pay exchanges-taxes etc. of your credit-institut/bank!

Please <überweisen> the shareware-fee onto our savings account

Account-No. **16 34 07 03 10**

Bank **Berliner Sparkasse**

Bank-Code **10 05 00 00**

and write WinMove as reason for the transfer onto the order.

Alternative:

Send an international money order to the author.

After payment is done, WinMove will become a personal release which you may use on **one** computer.

Other users on this computer may use WinMove, too.

## 2.3 Distribution

You may distribute WinMove with EVERY NONCOMMERCIAL WAY, but you may not sell WinMove, or copy it for money or upload it to commercial bulletin boards or mailboxes or Pay-Per-Download-Areas in the Internet. If you add WinMove into a program- or Shareware-collection (CD-ROM, disc-series etc.), you need to send the exemplar which contains WinMove to the author!

You need to give away the complete folder "WinMove" except the file "WinMove1.dat" which contains your personal registration code!

## 2.4 Highscores

If you remove the file "WinMove.dat" manually, all reached scores are away.

## 2.5 Music

Sounds used in WinMove come from these german CD-ROMs:

1. Die Ultimative Sound & Grafik CD: Sound & Grafik Overdrive  
(c) digital media 1993  
The sounds are free of licence!
2. Der Soundshop, Hrsg. Carsten Scheibe  
The sounds are free of licence!

## 2.6 More levels

Do you want to play more levels? If WinMove is registered, you are able to play the 50 standard-level shipped with WinMove. After registration, you can use the build-in level-editor to create your own levels. On the other hand we are collecting levels by other WinMove-players to make them available in the Internet on the service-site of WinMove on <http://www.jhurst.de>!

## 3 Autor / Author

### Autor / Author

Copyright 2001  
EDV-Service Diplom-Finanzwirt Joachim Hurst  
Mentelinstr. 55  
12459 Berlin (Germany)

Telefon: (+049)(0)30 - 53 01 15 94

Telefax: (+049)(0)30 - 53 01 50 64

Email: [info@jhurst.de](mailto:info@jhurst.de) (Joe Hurst)

Internet: <http://www.jhurst.de>

#### 3.1 Software (Deutsch)

3.1.1 GFA-BASIC für Windows (16-bit)

3.1.2 GFA-BASIC für Windows (32-bit)

3.1.3 Visual Basic 5

3.1.4 Visual Basic 6

3.1.5 Programmierer-Werkzeuge

3.1.6 Anwender-Werkzeuge

3.1.7 Spiele

#### 3.2 Software (english)

3.2.1 GFA-BASIC for Windows (16-bit)

3.2.2 GFA-BASIC for Windows (32-bit)

3.2.3 Visual Basic 5

3.2.4 Visual Basic 6

3.2.5 Programing tools

3.2.6 User tools

3.2.7 Games

## 3.1 Software (Deutsch)

### Andere Software von EDV-Service J. Hurst, Berlin

Kennen Sie all unsere Softwareprodukte? Wir unterstützen Programmierer, Computerspieler und auch Gelegenheitsbenutzer am Computer mit unseren Softwarepaketen (durchgehend FREEWARE und SHAREWARE)!

Sie finden die aktuellsten Versionen unserer Software stets im Internet auf <http://www.jhurst.de> im Software-Bereich und auf den Service-Seiten.

EDV-Service Diplom-Finanzwirt Joachim Hurst  
Mentelinstr. 55  
12459 Berlin (Deutschland)

Telefon: (+049)(0)30 - 53 01 15 94

Telefax: (+049)(0)30 - 53 01 50 64

Email: [info@jhurst.de](mailto:info@jhurst.de) (Joe Hurst)

Internet: <http://www.jhurst.de>

- 3.1.1 [GFA-BASIC für Windows \(16-bit\)](#)
- 3.1.2 [GFA-BASIC für Windows \(32-bit\)](#)
- 3.1.3 [Visual Basic 5](#)
- 3.1.4 [Visual Basic 6](#)
- 3.1.5 [Programmierer-Werkzeuge](#)
- 3.1.6 [Anwender-Werkzeuge](#)
- 3.1.7 [Spiele](#)

### 3.1.1 GFA-BASIC für Windows (16-bit)

1. Black Box für GFA-BASIC 16

Eine komplette Rahmenapplikation, die unter Windows 95/98/NT auch mit langen Dateinamen umgeht und Ihnen als Programmierer alle Events zur Verfügung stellt, die einem Programm "passieren" können. Die Applikation wird im Quelltext (Version 4.38 und Ascii) geliefert und enthält eine riesige Anleitung als RTF-Datei.

Status: **FREWARE!** (Für den NICHTKOMMERZIELLEN Einsatz, KOMMERZIELLER Einsatz ist individuell zu klären!)

## 3.1.2 GFA-BASIC für Windows (32-bit)

1. Black Box für GFA-BASIC 32

Eine Sammlung Module für GB32 im Quelltext.

Status: **FREWARE!** (Für den NICHTKOMMERZIELLEN Einsatz, KOMMERZIELLER Einsatz ist individuell zu klären!)

### 3.1.3 Visual Basic 5

1. Black Box für Visual Basic 5 und 6

Eine Sammlung von über 30 Modulen für VB5 im Quelltext, die großzügig riesige Themenkomplexe wie Stringverarbeitung, Echtzeitdatenkompression, Multimedia, Mathematik, INI-Handling etc. abdeckt.

Status: **FREWARE!** (Für den NICHTKOMMERZIELLEN Einsatz, KOMMERZIELLER Einsatz ist individuell zu klären!)

## 3.1.4 Visual Basic 6

### 1. Black Box für Visual Basic 5 und 6

Eine Sammlung von über 30 Modulen für VB5/6 im Quelltext, die großzügig riesige Themenkomplexe wie Stringverarbeitung, Echtzeitdatenkompression, Multimedia, Mathematik, INI-Handling etc. abdeckt.

Diese Sammlung funktioniert auch mit Visual Basic 6 mit Ausnahme des Moduls XControls32 - dafür müssten die Common-Controls von VB5 in Ihrem Quelltext eingebunden werden.

Status: **FREEWARE!** (Für den NICHTKOMMERZIELLEN Einsatz, KOMMERZIELLER Einsatz ist individuell zu klären!)

## 3.1.5 Programmierer-Werkzeuge

1. MCR - Multiple Code Ressourcen  
Bauen Sie sich Ihre eigenen Textsammlungen auf und gruppieren Sie Texte einfach und unkompliziert in Datenbanken. Mit Addins für Visual Basic 5 und Desktop-Tools und vielen bereits fertigen Datenbanken, unter anderem Visual Basic Tips und Tricks, Rezepte, Hardware-Tips...  
Status: SHAREWARE!
2. XClipboard  
Die Erweiterung der Windows-Zwischenablage für Text und Grafik: verwaltet bis zu 512 Texte und Bilder, die über die Zwischenablage wandern, automatisch. Speichern, Laden und Zurückspielen auf die Zwischenablage ist möglich.  
Status: SHAREWARE!
3. XIndex  
Suchen Sie Informationen in irgendeiner (RTF/Text-)Datei irgendwo auf Ihrer Festplatte? Überlassen Sie XIndex die Suche mit Wildcards, mehreren Suchbegriffen gleichzeitig und gängigen Verknüpfungen. Dateien lassen sich auch über ihre Extensionen zu Gruppen zusammenfassen und nur in bestimmten Bereichen ausgesuchter Festplatten oder Verzeichnissen suchen.  
Status: SHAREWARE!
4. XTray  
Die Erweiterung der Windows-Startleiste um eine Menüleiste, in der Sie Ihre meistbenutzten Programme und Dokumente für den ganz schnellen Zugriff eintragen können.  
Status: SHAREWARE!
5. XRip  
Kleiner aber feiner Ikonendieb für EXE- und DLL-Dateien.  
Status: FREeware!

## 3.1.6 Anwender-Werkzeuge

1. XSafe

XSafe ist eine Verschlüsselungssoftware, die sich in Form eines einfach zu verstehenden und leicht zu bedienenden Programms auf dem Desktop Ihres Windows- PCs präsentiert. XSafe arbeitet mit Dateien, Verzeichnissen, Textblöcken aus anderen Programmen und hat einen internen Texteditor für besonders wichtige, persönliche Daten.

Status: **SHAREWARE!**

2. Weitere: Siehe Programmierer-Werkzeuge

## 3.1.7 Spiele

1. WinMove

Sokoban in einem multimedialen Gewand mit toller Grafik und fetzigen Sounds für Windows 9x/NT4.

Status: **SHAREWARE!**

2. WinBall

Das alte DOS-Spiel 'Lines' mit toller Grafik und fetzigen Sounds für Windows 9x/NT4.

Status: **SHAREWARE!**

## 3.2 Software (english)

### Other Software by EDV-Service J. Hurst, Berlin

Do you know our other software-productions? We support programmers, computer- game players and sometimes-at-the-computer people with our software-packages (all FREEWARE and SHAREWARE)!

You find the newest release of all software on the Internet at <http://www.jhurst.de> in the software-section and the service-areas!

EDV-Service Joachim Hurst  
Mentelinstr. 55  
12459 Berlin (Germany)

Telefon: (+049)(0)30 - 53 01 15 94  
Telefax: (+049)(0)30 - 53 01 50 64

Email: [info@jhurst.de](mailto:info@jhurst.de) (Joe Hurst)

Internet: <http://www.jhurst.de>

- 3.2.1 [GFA-BASIC for Windows \(16-bit\)](#)
- 3.2.2 [GFA-BASIC for Windows \(32-bit\)](#)
- 3.2.3 [Visual Basic 5](#)
- 3.2.4 [Visual Basic 6](#)
- 3.2.5 [Programing tools](#)
- 3.2.6 [User tools](#)
- 3.2.7 [Games](#)

### 3.2.1 GFA-BASIC for Windows (16-bit)

1. Black Box for GFA-BASIC 16

A complete frame-application which uses long-files with Windows 95/98/NT and offers all events which could happen to your program. The application comes with source (Version 4.38 and Ascii) and contains a giant RTF-file as documentation. The source is complete in english and documented, but the documentation is only in german, sorry.

Status: **FREWARE!** (For NON-COMMERCIAL use; commercial use will be okay by paying a small fee to us!)

## 3.2.2 GFA-BASIC for Windows (32-bit)

1. Black Box for GFA-BASIC 32

A collection of modules for GB32 as source.

Status: **FREWARE!** (For NON-COMMERCIAL use; commercial use will be okay by paying a small fee to us!)

### 3.2.3 Visual Basic 5

1. Black Box für Visual Basic 5/6

A collection of about 30 modules for Visual Basic 5 and 6 as source which covers big areas of programming: string-handling, realtime data compression, multimedia, mathematics, INI-handling and very much more.

Status: **FREWARE!** (For NON-COMMERCIAL use; commercial use will be okay by paying a small fee to us!)

## 3.2.4 Visual Basic 6

1. Black Box für Visual Basic 5/6

A collection of about 30 modules for Visual Basic 5 and 6 as source which covers big areas of programming: string-handling, realtime data compression, multimedia, mathematics, INI-handling and very much more.

This collection works almost complete with Visual Basic 6 except the module XControls32 - therefor you have to add the Windows-Common-Controls of VB5 to your source.

Status: **FREEWARE!** (For NON-COMMERCIAL use; commercial use will be okay by paying a small fee to us!)

## 3.2.5 Programing tools

1. XClipboard

An extension for the Windows-Clipboard for text and images: handles up to 512 text and picture-items which pass the clipboard. Allows saving, loading and re- pasting text to the clipboard.

Status: **SHAREWARE!**

2. XIndex

You are looking for a special information in any (RTF/Text-)file somewhere on you harddisk(s)?

Use XIndex - XIndex will do the search for you, allowing multiple search expressions, wildcards and conclusions. Filetypes can be collected in databases defining special areas like complete drives or just single directories.

Status: **SHAREWARE!**

3. XTray

The extension for the taskbar: adds a menubar with 26 slots where you can put your most used and need programs and documents for very quick access.

Status: **SHAREWARE!**

4. XRip

Small icon-ripper (examines EXE and DLL-files).

Status: **FREWARE!**

## 3.2.6 User tools

1. see Programing tools

## 3.2.7 Games

1. WinMove

The multimedia Sokoban with fantastic graphics and amazing sound for Windows 9x/NT4.

Status: **SHAREWARE!**

2. WinBall

The old DOS-game 'Lines' with fantastic graphics and amazing sound for Windows 9x/NT4.

Status: **SHAREWARE!**

# UDO6

Dieser Text wurde erzeugt mit

## UDO

Release 6 Patchlevel 13  
Win32

Copyright © 1995-1999 by  
Dirk Hagedorn  
Postfach 8105  
D-59840 Sundern  
E-Mail: [info@dirk-hagedorn.de](mailto:info@dirk-hagedorn.de)



UDO ist ein Programm, welches Textdateien, die im Universal Document Format erstellt wurden, in das ASCII-, ST-Guide-, LaTeX-, Rich Text-, Pure-C-Help-, Manualpage-, HTML-, WinHelp-, Texinfo-, Linuxdoc-SGML-, LyX-, Apple-QuickView- und Turbo-Vision-Help-Format umwandeln kann.

Weitere Informationen sowie die aktuellen Versionen findet man im World Wide Web unter <http://www.dirk-hagedorn.de>



