

0032a7c0-2

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 0032a7c0-2		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 14, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	0032a7c0-2	1
1.1	Willkommen bei Crazy 8's version 2.6a	1
1.2	Warum hast du das hier überhaupt gemacht?	2
1.3	Hoffentlich nicht zu kompliziert	3
1.4	Was sollen wir nochmal machen?	4
1.5	Wie du mich erreichst	5
1.6	Was hast du sonst noch so?	6
1.7	Wie erleuchtend!	6
1.8	Crazy 8 History 101 Credits:0	7
1.9	Bieg dir das Programm zurecht	8
1.10	Hmmmm hochinteressant	8
1.11	Wow! Soviel Aufwand für dieses Spiel?	9
1.12	Dieses &%!!\$# Spiel läuft nicht!	10
1.13	Das hier hättest du noch einfügen sollen..	11
1.14	Ich könnte deine Hilfe gebrauchen...	11
1.15	Eine undokumentierte Funktion???	12
1.16	Language Support	12
1.17	Card Prefs	13

Chapter 1

0032a7c0-2

1.1 Willkommen bei Crazy 8's version 2.6a

Crazy Eight's V 2.6a by Curt Esser
1/98

↔

Deutsche Übersetzung Matthias Puch

~Einführung~~~
OK, worum geht's?

~Technisches~~
Was benötige ich?

~Installation~
Wohin hiermit?

~Spielablauf~~
Wie funktioniert das Spiel?

~Optionen~~~~~
Wie verändere ich die Einstellungen?

~Kartensatz~~~
Um einen anderen Kartensatz zu benutzen

~Vorschläge~~~
Das hier soltest du ändern!

~Fehler~~~~~
Wußte ich's doch!!!

~Probleme~~~~~
Was, wenn nichts funktioniert?

~Entwicklung~~
Womit hast du das gemacht?

~Geschichte~~~
Was ist diesmal neu?

~Philosophie~~
Was meinst du?

~Kontakt~~~~~
Wer bist du überhaupt?

~Andere~Progs~
Was hat du noch?

~Deine~Hilfe~~
Was willst du von mir?

~Sprache~~~~~
Rede mit mir!

1.2 Warum hast du das hier überhaupt gemacht?

Crazy Eight's von Curt Esser
9/97

Version 2.5

↔

Dies ist meine Amiga Version des alten Kartenspiels Crazy 8s.
(Es ähnelt dem in Deutschland bekannten Spiel Mau-Mau, hat
aber leicht unterschiedliche Regeln, Anm. d. Übersetzers)

In dem Spiel kann ein Spieler gegen den Computer antreten, wobei
die Steuerung komplett mit der Maus erfolgt; es gibt keine Tastatur-
befehle (jeder jemals hergestellte AMIGA wurde mit einer Maus ausge-
liefert, gelle!), falls aber jemand auf Tastaturbefehlen besteht, kann er
mir wegen des

Quellcodes

schreiben und die Befehle dann selber einfügen.

Es hat mich schon einiges an Mühe gekostet, das Spiel komplett mit
der Maus benutzbar zu machen.

Na ja, EINEN Tastaturbefehl gibt es doch - "M" oder "m" schaltet die
Musik an/aus. Dies ist nur möglich, wenn Du an der Reihe bist (dh. der
Finger des Mauszeigers ist OBEN) und bewirkt überhaupt nichts, wenn die
Musik in den

Einstellungen
ausgeschaltet wurde.

Dieses Programm ist
EmailWare
- schicke mir eine EMail und sag mir deine
Meinung (Auch wenn es dir nicht gefällt - sag mir, warum!) Die meisten
Verbesserungen sind aufgrund von Anregungen von Benutzern eingebaut
worden; Herzlichen Dank an alle, die mir geschrieben haben!

Du benutzt dieses Programm auf eigene Gefahr (Ich kann nicht für irgend
einen Schaden verantwortlich gemacht werden blah blah blah) --- hey, das
Programm ist umsonst!

Das Copyright für das Spiel liegt bei mir, verbreite also bitte keine
geänderten Versionen, ohne mich vorher um Erlaubnis zu fragen.

Gib das Spiel weiter, an wen du willst, solange du auch diese Anleitung
weitergibst. Achte außerdem darauf, daß keine Datei aus dem Verzeichnis
Data/ verlorengelht, ansonsten wird das Programm abstürzen.
Diese Textdatei darf nicht verändert werden. Wenn du das Programm in
irgendeiner Form veränderst, schicke mir bitte erst die geänderte Version,
bevor Du sie weitergibst.

Viel Spaß!
Bis zum nächsten Update!
Curt Esser

1.3 Hoffentlich nicht zu kompliziert

```

+++++
+                               Wie Du Crazy 8s installierst                               +
+++++

```

Festplatteninstallation:

- 1> Schieb das gesamte Verzeichnis wohin immer du willst.
- 2> Das war's (keine Assigns, kein Installationsprogramm)
- 3> Starte das Spiel

Disketteninstallation:

- 1> Schieb das gesamte Verzeichnis wohin immer du willst.
 - 2> Das war's (keine Assigns, kein Installationsprogramm)
 - 3> Starte das Spiel
-

Trashcan-Installation:

- 1> Lege das gesamte Verzeichnis ins Trashcan-Verzeichnis
- 2> Wähle die Menüfunktion "Papierkorb leeren"
- 3> Schreib mir einen bösen Brief

1.4 Was sollen wir nochmal machen?

Das Spiel wird mit einem 52-Blatt Kartenspiel gespielt. Jeder Spieler ←
 bekommt 5 Karten, und die nächste Karte wird mit dem Bild nach oben
 auf den Tisch gelegt, womit der Spielstapel gestartet wäre.

- > Auch wenn deine Karten mit dem Bild nach oben gezeigt werden, weiß <-
 -> der Computergegner nicht, welche Karten du in der Hand hältst. <-
 -> (Immer wenn mein Sohn verliert, glaubt er, der Computer hätte <-
 -> ihn beschummelt.) <-

Ziel des Spiels ist es, alle Karten loszuwerden, während der Gegner
 noch so viele Karten wie möglich in der Hand haben sollte.

Eine Karte darf nur dann gespielt werden, wenn sie die gleiche Farbe
 oder die gleiche Zahl wie die oberste Karte auf dem Spielstapel hat.

Achten sind "Joker" und können auf jede Karte gespielt werden. Wenn eine
 Acht gespielt wird, kann der Spieler wählen, welche Farbe als nächstes
 gespielt werden muß.

Ein Beispiel: Die Pik 9 ist die oberste Karte. Du kannst jetzt jedes
 Pik oder irgendeine andere 9 spielen (wodurch die Farbe geändert wird),
 oder du kannst auch eine beliebige Acht spielen (Du kannst dann bestimmen,
 mit welcher Farbe weitergespielt werden soll.)

Wenn du keine passende Karte in der Hand hältst, mußt du eine solange
 Karten vom Stapel ziehen, bis du eine passende Karte hast. Das heißt
 aber nicht, daß du eine Karte spielen MUßT, du kannst solange Karten
 vom Stapel aufnehmen, bis der Stapel leer ist.

Dein Zug ist erst beendet, wenn du eine Karte auf den Spielstapel legst.
 Wenn der gesamte Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Spielstapel er-
 neut gemischt und wieder als Kartenstapel benutzt (die oberste Karte
 ausgenommen.)

Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet, und die
 Karten des anderen Spieler werden gezählt. Karten werden nach ihrem Wert
 gezählt (6 Punkte für eine 6 usw.), Bilder zählen jeweils 10 Punkte, Asse
 zählen 20 und Achten 50 Punkte. Du solltest versuchen, alle Achten los-
 zuwerden, bevor eine Runde beendet wird ! Wenn einer der Spieler die

voreingestellte
 Punktegrenze überschreitet (eingestellt ist 200),

ist das Spiel beendet.

Du solltest daran denken, daß die Punkte "Negativpunkte" sind - du bekommst Punkte für jede Karte, die du noch in der Hand hältst, wenn der Gegner eine Runde gewinnt. Du solltest also (wie beim Golf) versuchen, so WENIG Punkte wie nur möglich zu erhalten.

Wenn du willst, daß der GEWINNER die Punkte erhält, so kannst du das im

Einstellungsmenü
ändern.

- > Du kannst sowohl die linke als auch die Rechte Maustaste benutzen.
- > Um eine Karte zu spielen, klick sie einfach an.
- > Um eine Karte zu ziehen, klick auf den Kartenstapel.
- > Deine Karten werden nach jedem Zug automatisch sortiert.
- > Klick auf SORT, wenn du Karten vor Zugende sortiert werden sollen.
(Die Karten werden nur sortiert, wenn dies auch nötig ist.)
- > Klick auf EXIT, um das Spiel zu verlassen.
- > Drücke "n" NTSC
- > Drücke "p" PAL
- > Drücke "M" um die
Musik
an/auszuschalten
(Funktioniert nur, wenn du an der Reihe bist.)
- > Klick auf HIDE, um den Schirm in den Hintergrund zu bringen - Diese Funktion schaltet auch die Musik aus. Du kannst auch die Titelzeile des Bildschirms greifen (mit der Maus) und ihn herunterziehen (hierbei wird die Musik NICHT ausgeschaltet)
- > Das war's schon! Viel Spaß!

1.5 Wie du mich erreichst

Deine Kommentare, Vorschläge, Fragen, Fehlermeldungen, ←
Beschwerden usw.
sind jederzeit willkommen.

Meine Adresse:

Curt Esser
113 Pauline Avenue
Crystal Lake
Il. 60014 USA

Email:

camge@ix.netcom.com

Briefe mit frankiertem Rückumschlag und Emails werden beantwortet. Wenn du eine Diskette mit dem Quellcode (BLITZ Basic II), den Kartenbildern sowie allen meinen Programmen, die noch draufpassen sollten, haben willst, lege deinem Brief bitte \$5.00 (ca.10.00 DM, Anm. des Übersetzers) oder eine Diskette mit deinen eigenen Programmen und Rückporto bei - KEINE RAUBKOPIEN BITTE! Schick mir nur Sachen, die frei verteilbar sind (steht in der Anleitung.)

Der Quellcode ist auch im
 Aminet
 verfügbar.

-- Laß mich bitte wissen, welche Systemkonfiguration du benutzt! -

Normalerweise hole ich meine EMail täglich oder wenigstens jeden zweiten Tag ab, jedoch bin ich manchmal länger unterwegs, übe dich also bitte etwas in Geduld - JEDE Email wird beantwortet.

(Anm. des Übersetzers: Obwohl diese Anleitung in Deutsch verfaßt ist, beachte bitte, daß Curt Esser des Deutschen nicht mächtig ist, Anfragen sollten also auf Englisch verfaßt werden.)

1.6 Was hast du sonst noch so?

Andere Programme von mir im Aminet:

Der komplette Quelltext von Crazy 8's ist in dev/basic zu finden. Er ist in Blitz Basic geschrieben, ist aber ausführlich kommentiert und könnte auch für Leute interessant sein, die in anderen Sprachen programmieren.

Dungeon Explorer games/role/DungeonEx.lha
 Ein Sicht-von-oben Action-Adventure (Joystick-gesteuert)
 * wählbarer Spielcharakter (männlich oder weiblich)
 * Stereo-Soundeffekte oder Soundeffekte & Musik
 * Möglichkeit, Musik frei auszuwählen
 * inklusive Editor und 3 Abenteuern mit je 44 Räumen
 * EBENFALLS FREEWARE
 * Quellcode ebenfalls in dev/basic zu finden

Blitz Icons in pix/icon
 Zwei kleine Piktogrammsammlungen für Benutzer von
 Blitz Basic, für MWB und NI

Blitz Tips in dev/basic
 Ein Amigaguide-Dokument mit zahlreichen nützlichen Tips
 für Blitz Basic, die nicht in der Anleitung zu finden sind.

Schon bald: (naja, sobald es fertig ist!)

Shirley Nunbettor - Private Eye
 Ein point&click-Adventure im Stil von Monkey Islands.

1.7 Wie erleuchtend!

Ich glaube, daß ein Spiel, egal ob am Computer oder nicht, in
 erster

Linie SPAß machen sollte und sich nicht zu ernst nehmen sollte. Deshalb habe ich versucht, möglichst viele Soundeffekte in das Spiel aufzunehmen, außerdem habe ich versucht, dem Computergegner so etwas wie Persönlichkeit mit auf den Weg zu geben.

Ich habe weiterhin viele Einstellungsmöglichkeiten eingebaut, die es dir ermöglichen sollen, das Spiel an deinen eigenen Geschmack anzupassen, und es sind noch mehr Optionen geplant.

Ich hoffe, daß dir meine Anstrengungen gefallen , die ich in dieses Spiel gesteckt habe, wenn dies nicht der Fall sein sollte, dann schau hier nach:

Trashcan-Installation

Vielen Dank an jeden, der mir bereits geschrieben hat (bis jetzt ←
war

jede Reaktion positiv - vielleicht schreiben Leute, denen das Spiel nicht gefällt, ja auch erst gar nicht!) Ich lese und beantworte JEDE EMail, außerdem ist konstruktive Kritik immer willkommen.

1.8 Crazy 8 History 101 Credits:0

Programmgeschichte:

-> Vorher war es anders, jetzt ist es so.

Im Ernst, wer frühere Version gespielt hat, wird bemerken:

Version 2.0

- > Musik hinzugefügt
- > Mehr Soundeffekte
- > Automatische Zentrierung auf Overscan-Bildschirmen
- > Überarbeitung dieser Anleitung zwecks (hoffentlich) besserer Lesbarkeit
- > Überarbeitung der Onlinehilfe zwecks (hoffentlich) besserer Lesbarkeit

Version 2.1

- > Eine vergessene "Schmelz"-Routine entfernt (beim Drücken der rechten Maustaste schmolz der Bildschirm und das Spiel wurde beendet)
- > 512k Version für Systeme mit wenig Chip-Ram

Version 2.2

- > Musikauswahlmöglichkeit hinzugefügt
- > "Hide" und ziehbarer Bildschirm für verbessertes Multitasking

Version 2.3

- > Einstellungsmöglichkeit im Spiel hinzugefügt
 - > Neue Grafiken
 - > Anleitung ins Amigaguide-Format konvertiert
 - > Schreibfehler bei "Friend" beseitigt
 - > Mehr Soundeffekte
 - > Fehler beseitigt - Computer spielte die letzte Karte falsch
-

Version 2.4

- > Verbessertes Überblenden bei Bildschirmwechsel
- > Einen weiteren Tipfehler beseitigt
- > Soundprobleme mit Turbokarten beseitigt

Version 2.5

- > Fremdsprachenunterstützung (mit einfacher Möglichkeit, neue Sprachen hinzuzufügen)
 - > Deutsche Anleitung (Du liest sie gerade)
-

1.9 Bieg dir das Programm zurecht

Du kannst folgende Einstellungen vornehmen, wenn du vor Spielstart oder zwischen zwei Spielen auf "Set Up" klickst:

Spielernamen - Du kannst dem menschlichen Spieler (dir selbst) und dem Computergegner einen Namen geben (höchstens 8 Buchstaben)

Musik - Hier kannst du eine anderes Modul als Hintergrundmusik auswählen. Das Modul muß ein 4-Kanal MED-Module sein. Einfach ausprobieren, unpassende Module werden nicht akzeptiert. Denke bitte daran, daß zwei der vier Kanäle ausgeschaltet werden, solange ein Soundeffekt abgespielt wird; je nach Modul kann sich das etwas komisch anhören.

Die kannst ebenfalls den Soundfilter an- und ausschalten.

Bei Bedarf kannst du die Musik auch komplett abschalten. Wenn du diese Option wählst und die Einstellungen dann abspeichert, wird beim nächsten Programmstart erst gar kein Modul geladen (spart Chipram).

Als letztes kannst du noch bestimmen, bis zu welcher Punktzahl ein Spiel laufen soll, und ob die Punkte auf das Punktekonto des Gewinners oder des Verlierers einer Runde landen sollen.

Klick auf "Speichern", um die derzeitigen Einstellungen als Standard-einstellungen für jeden Programmaufruf abzuspeichern, oder klick auf "Benutzen", um die Einstellungen nur für das gerade laufende Spiel zu benutzen

(Genau wie in einem Einstellungsfenster für Anwenderprogramme - wieso auch nicht ?)

1.10 HmMMM hochinteressant

Crazy 8s benötigt mindestens Workbench 2.0 (Wer benutzt noch 1.3?)

Wen es interessiert: Die erste Version wurde auf einem A1000 mit 512k Chip- und 2MB Fastram und Workbench 1.3 geschrieben.

Ver 2.0 entstand auf einem A2000 mit 1MB Chip- und 4MB Fastram, WB3.1

Ver 2.1 - 2.3 wurden auf einem A2500 (A2000 mit 68020 CPU), 1MB Chip, 8MB Fast, WB 3.1 erstellt

Ver 2.4 wurde auf meinem neuen :) A1400T mit 2MB Chip 4MB fast WB 3.1 geschrieben

Es läuft ebenfalls auf folgenden Systemen:

```
A500   Wb 2.04
A2000/68040~
~A3000~
~A4000~
~A1200   Wb. 3.0
CD32 w SX1
```

Das Spiel gibt allokierten Speicher wieder komplett frei und läuft im Multitasking, falls genug Speicher vorhanden ist.

Das Med-Modul habe ich auf einer PD-Disk gefunden, leider weiß ich nicht, wer es geschrieben hat. Wer es weiß, lasse mich es bitte wissen.

1.11 Wow! Soviel Aufwand für dieses Spiel?

Folgende Programme kamen bei der Entwicklung zum Einsatz:

Blitz Basic v2.1 (Wenn du lernen willst, auf dem Amiga zu programmieren, solltest du dir die Demoversion von Blitz anschauen, die im Aminet zu finden ist. Blitz ist eine hervorragende, flexible Sprache, die Elemente von Basic und C kombiniert und sogar für Assemblerprogrammierung verwendet werden kann.)

FMS Fonts Eine add-on Library für Blitz von Steve Matty von RWE
Sie ermöglicht die verbesserte Textausgabe seit Version 2.3; außerdem kann man mit ihrer Hilfe Zeichensätze in den Programmcode integrieren (Dein sowieso schon völlig überlastetes Fonts: -Verzeichnis wird nicht noch mehr aufgebläht)

DeluxePaint IV Für die Grafik~~~~~

Brilliance Für die Grafik~~~~~

PPaint Für die Grafik ~~~~~

OctaMed v4 Für die Editierung der Samples

vom Aminet:

GadToolsBox GUI-Werkzeug für GadTools

GTBoxConv Konvertiert GadToolsBox-Source zu Blitz-Source

Blacks Editor	Texteditor
Heddley	AmigaGuide-Editor
MADS	Drag & Drop-Dateiarchivierer
ARC	Erstellt Aminet-.readme Datei
Iconian	Piktogrammeditor

Meine wichtigste Hilfe war jedoch das Know-How, das ich von Mitgliedern der Blitz-List erhalten habe. Ich hätte keine Idee gehabt, wie ich einige Dinge hätte verwirklichen sollen, die jetzt im Programm zu finden sind, wenn ich keine Tips von diesen Leuten erhalten hätte.

1.12 Dieses &%!\$# Spiel läuft nicht!

Wenn du irgendwelche Probleme beim Start dieses Spiels hast, ←
solltest

du zuerst deinen Amiga neu starten; Einige Programme geben den von ihnen benutzten Speicher nicht wieder frei, wodurch der Speicher "fragmentiert" wird.

Sollte ein Warmstart <[CTRL] [L Amiga] [R Amiga] keine Abhilfe schaffen, versuche einen Kaltstart: Schalte den Computer aus, warte ca. 1 Minute und schalte ihn wieder aus. Einige Programme hinterlassen Müll im Speicher, den selbst ein Warmstart nicht entfernen kann.

Solltest du nicht einiges an Chip-Mem verfügbar haben (das Programm benötigt ca. 420k Chip und insgesamt 558k freien Speicher, um mit dem mitgelieferten Modul zu laufen), schließe alle Workbenchfenster. Du kannst auch versuchen, das Crazy 8's Piktogramm auf die Workbench zu legen, alle Fenster (auch das Crazy8's Fenster) zu schließen, sowie alle "ausgelagerten" Piktogramme "zurückzulegen". Versuche nun nochmals, das Spiel zu starten. Wenn es nun läuft, klick auf SETUP und schalte die Musik aus. Klick jetzt auf SPEICHERN. Beim nächsten Start wird das Programm ungefähr 60k weniger Chipram benötigen, da es keine Musik lädt.

Falls es dir einfach nicht möglich ist, genug Chipram freizuschaukeln, um das Spiel überhaupt zu starten, besteht die letzte Möglichkeit darin, die Einstellungsdatei von Hand zu bearbeiten. Der Dateiname ist:

data/8prefs. Es handelt sich dabei um eine normale ASCII-Datei. Achte bitte darauf, in dieser Datei weder etwas zu löschen noch hinzuzufügen (besonders keine Linefeeds). Ändere einfach die "1" am Ende der Datei in "0"; dies schaltet die Musik aus. Solltest du in der Datei etwas drueinanderbringen, lösche sie einfach, das Spiel benutzt dann die Standardeinstellungen.

Wenn all dies nicht hilft,
schreib~mir~
und sag mir, was schief läuft.

Du solltest mir dabei sagen, welche Konfiguration du benutzt (Hardware, Workbench, Kickstart usw.), wieviel Chip- und Fastmem vor dem Start des Programms verfügbar waren und welche anderen Programme und Systempatches liefen.

1.13 Das hier hättest du noch einfügen sollen..

Deine Kommentare, Vorschläge und Fehlerberichte sind immer willkommen.

Die meisten Verbesserungen, die ich diesem Programm hinzugefügt habe, wurden von den Benutzern vorgeschlagen - wahrscheinlich hätte ich niemals weiter an diesem Programm weitergearbeitet, wenn ich nicht so viel Resonanz von Benutzern erhalten hätte.

Solltest du Samples haben, die in dieses Spiel passen würden, schicke sie mir bitte, und ich werde versuchen, sie in die nächste Version einzufügen (du wirst dann natürlich in der Anleitung erwähnt,)

1.14 Ich könnte deine Hilfe gebrauchen...

Ich würde mich über Hilfestellungen bei folgenden Problemen freuen:

In der nächsten Version möchte ich dem Spieler die Möglichkeit geben, die vorgegebenen Samples durch eigene zu ersetzen. Dafür bräuchte ich folgende Informationen:

(in Blitz) Wann ist der Audiokanal wieder frei, nachdem ein Sample abgespielt wurde ?

Ich habe es mit den SetInt Kommandos versucht, aber das scheint nicht zu funktionieren. Hat irgendein Blitz-Programmierer eine Lösung für diese Frage? Falls dem so ist, schreib mir bitte.

Oder: Kann mir jemand erklären, wie man die Abspieldauer eines 8svx-Samples anhand seines IFF-Headers bestimmen kann ? Ich weiß hierüber nicht sehr viel, also sollte die Antwort sehr detailliert ausfallen, z.B.:

"Die Abspielgeschwindigkeit steht bei offset <?>, wenn du die Formel <????> benutzt, erhältst du die Dauer in 1/50stel Sekunden."

Völlig losgelöst von diesem Programm:

Weiß jemand, wo man die Farbinformationen eines Colorfonts findet?
Ich versuche schon seit einiger Zeit, diese Information zu finden,
aber bisher ohne Erfolg.

Ich wäre für jede Hilfe sehr dankbar.

1.15 Eine undokumentierte Funktion???

Mmh, es ist nicht wirklich ein Bug, nervt aber trotzdem:

Wenn du einen Hotkey oder die mittlere Maustaste benutzt, um zu einem anderen Bildschirm umzuschalten, denkt Crazy8's, es wäre noch aktiv, und reagiert mit dem Fehlerton auf den ersten Klick. Außerdem wird die Musik nicht gestoppt. Die einzige Möglichkeit, dies zu verhindern, ist die Benutzung des "hide"-Knopfes, um den Spielbildschirm zu verlassen.

Es wäre einfach, dieses Problem zu lösen, ich weiß aber nicht, wie ich in Erfahrung bringen kann, welcher Bildschirm der vorderste ist (ich meine nicht den aktiven Bildschirm, sondern den vordersten, unabhängig davon, ob er aktiv ist oder nicht.) Wenn mir jemand hierbei helfen kann, wäre ich sehr dankbar.

Wenn du mir hierbei helfen kannst,
schreib~mir
und verrate mir das
Geheimnis. Ich würde dich mit einer kostenlosen Registrierung belohnen,
... Oh, einen Moment, dieses Spiel ist sowieso Freeware ! Du müßtest dich
mit einer netten EMail und Credits in der nächsten Version begnügen.

1.16 Language Support

In Version 2.5 wurde eine Fremdsprachenunterstützung neu eingebaut. Dem Spiel liegt neben den Englischen Texten auch eine deutsche Übersetzung bei, die von Matthias Puch bereitgestellt wurde.

Um die deutsche Übersetzung anstelle der englischen Texte zu benutzen, mußst du lediglich das "Locale/"-Verzeichnis öffnen und das entsprechende Piktogramm (d.h. in diesem Fall DEUTSCH) doppelklicken.

Auch die Amigaguide-Anleitung wurde von Matthias übersetzt.

Es ist einfach für dich, das Programm in deine eigene Sprache zu übersetzen. Im Locale/ Verzeichnis befinden sich die Übersetzungsdateien, es handelt sich dabei um einfache Textdateien, die mit jedem Editor bearbeitet werden können.

Zeilen, die mit ";" beginnen, sind Kommentare, du später nicht im Spiel erscheinen. Du kannst sie also beliebig verändern.
Alle andere Zeilen kannst du einfach direkt übersetzen. Einige Zeilen dürfen eine bestimmte Länge nicht überschreiten, bitte beachte diese

Einschränkung, da das Programm die betreffenden Zeilen sonst einfach verstümmelt.

Achte auch darauf, daß Format der Datei nicht zu ändern; bitte keine Leerzeilen o.ä. einfügen.

Es könnte sein, daß das Programm nicht alle für eine Übersetzung in deine Sprache benötigten Zeichen enthält. Sollte dies der Fall sein, schick mir eine Liste der benötigten Zeichen, und ich werde diese Zeichen in den Zeichensatz einfügen.

Wenn die Übersetzung fertig ist, speichere die Datei im Locale Verzeichnis. Erzeuge dann ein Projektpiktogramm für diese Datei, und definiere "SetLocale" als Standardprogramm für das Piktogramm.

Solltest du eine Übersetzung erstellen, schicke sie mir bitte, so daß ich sie in zukünftigen Versionen integrieren kann. Du wirst natürlich in der Anleitung erwähnt werden.

Solltest du außerdem Lust verspüren, diese Anleitung in eine andere Sprache zu übersetzen, fände ich das toll. Eine Übersetzung der Texte im Spiel ist aber auch absolut ausreichend, du mußt die Anleitung nicht unbedingt übersetzen; deine Übersetzung der Spieltexte wird auch dann in zukünftige Versionen integriert, wenn du die Anleitung nicht übersetzt.

Verwende in deiner Übersetzung bitte KEINE Kraftausdrücke, da sich dieses Spiel auch an Kinder wendet. Wenn du in irgendeiner Version anstößige Ausdrücke findest, teil mir dies bitte mit.

1.17 Card Prefs

Es liegen ein Voreinstellungsprogramm für die Karten sowie 4 Kartenbilder bei - der Original- (Standard-) Kartensatz, sowie ein Kartensatz mit größeren Beschriftungen für Leute mit Sehproblemen oder mit einem nicht so tollen Monitor bzw. Fernseher - oder für Leute, die einfach lieber eine größere Beschriftung bevorzugen.

Um einen anderen Kartensatz zu benutzen:

Einfach auf "Card Pref" klicken und die Anweisungen befolgen.

Um eigene Spielkarten zu erstellen, verändere einfach eines der Bilder im Cards/ Verzeichnis. Dazu kann jedes beliebige Malprogramm benutzt werden.

WICHTIG: Bitte weder die Position noch die Größe der Karten verändern.

Farbe 0 (Hintergrund) bitte NICHT benutzen

Es ist NICHT empfehlenswert, die mitgelieferten Kartenbilder zu überschreiben. Speichere deine neuen Karten einfach unter einem anderen Namen ab.

Vor dem Abspeichern BITTE die Funktion "Maske" ausschalten, ansonsten können Fehler auftreten.

Die Farbpalette sollte nicht geändert werden, da das Spiel auf jeden Fall seine eigene Farbpalette benutzt. Die Farbpalette des Spielkartenbildes wird ignoriert.

Viel Spaß ! Wenn du einen netten Kartensatz gezeichnet hat, schicke ihm mir einfach ´rüber !