

# Hexagons

Frank Bernard

Copyright © CopyrightÂ©1995 Frank Bernard

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Hexagons		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Frank Bernard	January 6, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Hexagons</b>	<b>1</b>
1.1 Hexagons	1
1.2 Anleitung	1
1.3 Shareware	2
1.4 Spielidee	2
1.5 Steuerung	3
1.6 Preferences	3
1.7 Punktwertung	5
1.8 Statistik	5
1.9 Tooltypes	5
1.10 Systemvoraussetzungen	6
1.11 Besonderheiten	6
1.12 Neu in Version 2	7
1.13 Autoren	7
1.14 Copyright	8
1.15 Disclaimer	8
1.16 Credits	8

---

# Chapter 1

# Hexagons

## 1.1 Hexagons

Hexagons V2.0

Copyright © 1995 by Frank Bernard & Andreas Paul

1. Anleitung
2. Systemvoraussetzungen
3. Besonderheiten
4. Neu in Version 2
5. Autoren
6. Copyright
7. Disclaimer
8. Credits

## 1.2 Anleitung

1. Anleitung

=====

- 1.0 Shareware
  - 1.1 Spielidee
  - 1.2 Steuerung
  - 1.3 Voreinsteller
  - 1.4 Punktwertung
  - 1.5 Statistik
  - 1.6 Tooltypes
-

## 1.3 Shareware

### 1.0 Shareware

=====

Hexagons ist Shareware. Gefällt Ihnen das Spiel, so sollten Sie die Shareware-Gebühr in Höhe von 10.-DM (\$8.-, £5.-, FF40.-) entrichten. Senden Sie dazu bitte den Betrag in bar oder als Euro-Scheck (BITTE keine andere Scheckformen) an einen der **Autoren** , oder überweisen Sie den Betrag auf folgendes Konto:

Frank Bernard

KtoNr. 103 870 515

BLZ 540 502 20

Kreissparkasse Kaiserslautern

Geben Sie bitte Ihre vollständige Adresse, falls vorhanden Ihre EMail-Adresse, sowie als Betreff "Hexagons" an.

Sie erhalten unmittelbar nach Eingang der Shareware-Gebühr Ihr persönliches Keyfile, welches den Nervrequester unterbindet.

BITTE GEBEN SIE IHR KEYFILE KEINESFALLS AN DRITTE WEITER !!

## 1.4 Spielidee

### 1.1 Spielidee

=====

Die Idee für Hexagons ist, wie könnte es anders sein, dem Spiel Tetris entlehnt. Da dieses Spielprinzip mittlerweile rund um den Globus wohl jedem bekannt ist sei hier nur soviel gesagt, daß es darum geht, zufällig von oben in ein Spielfeld einfallende Spielsteine durch Drehen und Verschieben so geschickt zu plazieren, daß der Boden des Spielfeldes möglichst lückenlos bedeckt wird. Jede vollständig bedeckte Zeile wird aus dem Spielfeld entfernt, so daß darüberliegende nachrücken können. Wer die meisten Spielsteine unterbringt erhält die meisten **Punkte** .

Nachdem uns Tetris irgendwann auch im schnellsten Level und in der berüchtigten 3D-Version zu einfach und langweilig wurde, kamen wir auf die Idee, das ganze auf ein Hexagonfeld zu übertragen. Beibehalten wurde die Anzahl der Einzelteile - nämlich 4 - aus welchen die Spielsteine zusammengesetzt werden, jedoch ergeben sich aufgrund der hexagonalen Struktur 10 verschiedene Spielsteine, im Gegensatz zu den 7 von Tetris bekannten. Selbstverständlich rotieren diese Spielsteine nun in 60 Grad-Winkeln, wodurch das Spiel erheblich erschwert wird, da es von dem üblichen

rechtwinkligen Raumverständnis deutlich abweicht.

Mit anderen Worten: Hexagons ist für all diejenigen gedacht, denen Tetris mittlerweile zu einfach geworden ist. Man sollte jedoch nicht erwarten, daß man als Tetris-Profi bei Hexagons sofort die absoluten **Top-Ergebnisse** erzielt. :-)

## 1.5 Steuerung

### 1.2 Steuerung

=====

Joystick/Cursor links - Bewegung nach links

Joystick/Cursor rechts - Bewegung nach rechts

Cursor hoch - Drehung im Uhrzeigersinn

Cursor runter - Drehung gegen den Uhrzeigersinn

Feuerknopf - Drehung im oder gegen den Uhrzeigersinn

(je nach **Voreinstellungen** )

Joystick nach vorn - 'Fallenlassen' des Spielsteines

Joystick nach hinten - 'Herunterziehen' des Spielsteines

Leertaste - 'Herunterziehen' oder 'Fallenlassen' des Spielsteines (je nach **Voreinstellungen** )

p - Pause an/aus

AMIGA-n - neues Spiel

AMIGA-p - Voreinstellungen

AMIGA-s - Statistik

AMIGA-h - Highscores

AMIGA-i - Information

AMIGA-x - Ikonifizierung des Spiels

HELP - Aufruf der Amiga-Guide Dokumentation

ESC - Spiel beenden / Programm verlassen

## 1.6 Preferences

### 1.3 Voreinsteller

=====

«Fallen»

sofort Der Spielstein fällt bei dem Druck auf SPACE sofort bis zum Auftreffen nach unten.

variabel Der Spielstein kann mit SPACE nach unten 'gezogen' werden. Die Geschwindigkeit ist von 1 bis 20 frei

wählbar.

«Farben»

festе Palette Jeder Spielstein hat seine eigene, feste Farbe.

Sind weniger als 10 Farben verfügbar, so wird zur

Erzeugung von weiteren Farben geordnetes Dithering  
eingesetzt.

zufällig verteilt Die Farben der Spielsteine werden rein zufällig  
ausgewählt.

«Name»

abfragen Bei jedem Eintrag in den Highscores wird erneut  
nach dem Namen des Spielers gefragt.

beibehalten Wahl eines fest voreingestellten Namens für den  
Eintrag in den Highscores.

«Hexagon-Set»

normal 10 verschiedene Hexagone, wie bisher  
erweitert 6 zusätzliche Hexagone - schwieriger zu spielen

«Spielmodus»

normal möglichst viele Steine plazieren und vollständige  
Zeilen erzeugen.

erweitert zufällig eingestreute Hexagone entfernen und pro  
Spielstufe 10 Zeilen vervollständigen (Die Zeilen-  
anzeige gibt die verbleibenden Zeilen an).

«Kontrolle»

Tastatur Steuerung durch Tastatur

Joystick Steuerung durch Joystick (nur möglich, wenn der  
Tooltype **NOJOYSTICK** inaktiv ist).

«Rotation»

Gegenuhrzeigersinn Verwendet man einen **Joystick**, so rotieren die  
Hexagone beim Drücken des Feuerknopfes gegen den  
Uhrzeigersinn.

Uhrzeigersinn Rotation im Uhrzeigersinn.

Vorschauanzeige Hier kann das Vorschau-Fenster für den nächsten  
Spielstein aktiviert/deaktiviert werden.

Startstufe Spielstufe, in dem das Spiel beginnt (1 bis 20).

---



## 1.7 Punktwertung

### 1.4 Punktwertung

=====

1. Man erhält für jeden erfolgreich platzierten Spielstein einen der aktuellen Spielstufe entsprechenden Punktwert. Je höher die Spielstufe, desto mehr Punkte.
2. Für jede vervollständigte Zeile erhält man einen relativ hohen Punktwert. Für zwei gleichzeitig vervollständigte Zeilen verdoppelt sich dieser Wert. Bei drei Zeilen erhält man den vierfachen und bei 4 Zeilen (Wow !!) den achtfachen Basiswert. Auch hier erhöhen sich die Punktzahlen mit steigender Spielstufe.
3. Bei abgeschalteter **Vorschauanzeige** erhöht sich der Basis-Punktwert für jeden Spielstein auf das Dreifache.
4. Bei eingeschalteter Verwendung **zufälliger Farben** erhöht sich der Basis-Punktwert für jeden Spielstein auf das Doppelte.
5. Abgeschaltete **Vorschauanzeige** und eingeschaltete Verwendung von **zufälligen Farben** zusammen ergeben den vierfachen Wert.

## 1.8 Statistik

### 1.5 Statistik

=====

Das Statistik-Fenster gibt darüber Auskunft, wie häufig die einzelnen Hexagone während des Spielverlaufes auftreten. Es kann dabei zwischen der Statistik seit dem letzten Programmstart und einer Gesamtstatistik aller je durchgeführten Spiele gewählt werden. Bei den Prozentwerten handelt es sich um gerundete Werte, d.h. die Summe ergibt nicht immer exakt 100%. Die Abweichung ist jedoch minimal. Außerdem wird die Anzahl der Spiele seit dem letzten Programmstart, sowie die Anzahl der insgesamt durchgeführten Spiele angezeigt. Das Statistik-Fenster kann während des Spieles geöffnet bleiben, und wird ständig aktualisiert !!!

## 1.9 Tooltypes

### 1.6 Tooltypes

=====

Hexagons unterstützt die folgenden Tooltypes:

---

NOLACE - Normalerweise paßt sich Hexagons automatisch der Auflösung des aktuellen Screenmodes an. Sollte dennoch einmal ein falsches Seitenverhältnis gewählt werden, so können Sie durch aktivieren des Tooltypes NOLACE den Spielmodus für non-interlaced Screens erzwingen.

GERMAN - Hexagons paßt sich mit Hilfe der locale.library an die deutsche Sprache an. Sollten Sie keine locale.library installiert haben, so können Sie die deutsche Sprache mit dem Tooltype GERMAN aktivieren.

ENDREQUEST - Ist dieser Tooltype aktiv, so erscheint beim Verlassen des Spieles ein Requester mit einer Sicherheitsabfrage.

NOJOYSTICK - Dieser Tooltype verhindert die Belegung des gameport-devices und damit die Verwendung eines Joysticks.

## 1.10 Systemvoraussetzungen

### 2. Systemvoraussetzungen

=====

Hexagons V2.0 läuft auf allen Amigas mit Kickstart  $\geq 2.04$  und 512kB ChipRAM.

Es empfiehlt sich, einen ScreenMode mit wenigstens 400 Zeilen und minimal 8 Farben zu verwenden, jedoch ist Hexagons auch in jedem Non-Interlaced-ScreenMode und mit 2 oder 4 Farben spielbar. Es müssen dann lediglich geringe Abstriche in der Bildqualität hingenommen werden.

Hexagons wurde auf folgenden Rechnerkonfigurationen getestet:

A4000/040, AGA, Kick 3.0 & 3.1

A4000/040, AGA, Kick 3.0, Hardital Powerchanger 040/28MHz

A2000, ECS, Kick 3.1, GVP 3001 (030/882, 33MHz), Merlin 2

A2000, ECS, Kick 2.04, GVP Combo-30 (030/882, 33MHz)

A2000, ECS, Kick 2.04, SupraTurbo 28

A2000, OCS, Kick 2.04

A500+, ECS, Kick 2.04, SupraTurbo 28

A500, OCS, Kick 1.3, Softkick 2.04

## 1.11 Besonderheiten

### 3. Besonderheiten

=====

- auf allen Amigas mit Kick  $\geq 2.04$  lauffähig
  - vollständig systemkonform programmiert
-

- Unterstützung von Interlaced und Non-Interlaced Screenmodes
- Unterstützung von AGA-Screenmodes
- Dithering zur Erzeugung zusätzlicher Farben
- speicherbare Voreinstellungen
- automatische Lokalisierung (deutsch/englisch)
- aufwendige Statistikfunktion
- vollständige Einbindung in das Multi-Tasking
- automatische Einbindung der Amiga-Guide Anleitung
- Mischen von Highscore-Dateien
- Unterstützung verschiedener Tooltypes
- Unterstützung von Joysticks mit 2 unterschiedl. Feuerknöpfen
- Ikonifizierung

## 1.12 Neu in Version 2

### 4. Neu in Version 2

=====

Hexagons V2.0 bietet einige Neuheiten. Falls Sie noch weitere Ideen haben, so lassen sie **uns** davon wissen.

Neu in Version 2.0 sind:

- Ein erweiterter Spielmodus mit 16 verschiedenen Hexagonen.
- Ein erhöhter Schwierigkeitsgrad, in dem zufällig im Spielfeld verteilte Hexagone entfernt werden müssen.
- Separate Highscore-Liste für den erweiterten Spielmodus.
- Mischen, Löschen, Laden verschiedener Highscore-Dateien.
- Ikonifizierung des Spieles zu jedem Zeitpunkt möglich.
- Steuerung wahlweise durch Joystick oder Tastatur.
- Erweiterte Statistikfunktionen.
- Verbesserte Spielroutinen.

## 1.13 Autoren

### 5. Autoren

=====

Frank Bernard

Trippstadter Str. 27

67691 Hochspeyer

Tel: 06305/5006 & 06482/4532

E-Mail: [bernard@informatik.uni-kl.de](mailto:bernard@informatik.uni-kl.de)

---

Andreas Paul  
Mannheimer Str. 83  
67655 Kaiserslautern  
Tel: 0631/470334 & 06246/7296  
EMail: fvor731@rhrk.uni-kl.de  
Bugreports oder Verbesserungsvorschläge sind uns immer willkommen.

## 1.14 Copyright

### 6. Copyright

=====

Hexagons V2.0

© 1995 by

**Frank Bernard & Andreas Paul**

Hexagons ist **Shareware**. Das Programm darf als Komplettpaket (Programm, inkl. Anleitung) frei kopiert werden. Hexagons darf ohne ausdrueckliche Genehmigung der Autoren weder in ein CD-ROM Archiv, mit Ausnahme der AMINET- und der Fred-Fish-CDs, noch in eine Diskettenserie aufgenommen werden. Der Verkaufspreis einer Diskette, auf der sich Hexagons befindet darf den Unkostenbeitrag von 5.-DM (US\$ 3.-) nicht überschreiten. Zeitschriften, die über Hexagons berichten, werden hiermit gebeten, uns ein Exemplar der betreffenden Ausgabe zuzusenden. Vielen Dank.

## 1.15 Disclaimer

### 7. Disclaimer

=====

Wir weisen jegliche Rechtsansprüche durch Schäden, welche durch sachgemäße oder unsachgemäße Verwendung von Hexagons entstehen, strikt zurück. Wir übernehmen keine Verantwortung für Datenverluste, welche direkt oder indirekt durch die Verwendung von Hexagons entstehen.

## 1.16 Credits

### 8. Credits

=====

Wir möchten folgenden Personen für Beta-Tests, sowie hilfreiche Hinweise und Anregungen danken (alphabetische Reihenfolge):

Rainer Höhler

Michael Junker

Dirk Rammelt

Vielen Dank an Trevor Morris für sein AppIcon und das Schubladen-Icon im MagicWB-Stil !!