

# **Abacus**

Kai Nickel

Copyright © CopyrightÂ©1995-97 Kai Nickel

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Abacus		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kai Nickel	October 9, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Abacus</b>	<b>1</b>
1.1	Strona główna . . . . .	1
1.2	Opis . . . . .	1
1.3	Instalacja . . . . .	2
1.4	Autor . . . . .	2
1.5	Zasady gry . . . . .	3
1.6	Okno główne . . . . .	4
1.7	Ustawienia . . . . .	5
1.8	Historia . . . . .	6
1.9	Prawa autorskie . . . . .	7
1.10	MUI . . . . .	7

---

# Chapter 1

## Abacus

### 1.1 Strona g ówna

A b a c u s

Gra planszowa dla jednego lub dwuoch graczy  
Wersja 2.20

Wprowadzenie

Opis

Instalacja

Autor

U ycie

Zasady

Okno g owne

Ustawienia

Dodatki

Historia

Prawa autorskie

MUI

### 1.2 Opis

Opis

Abacus jest amigowsk  implementacj  gry 'Abalone' - gry planszowej dla jednego lub dwuoch graczy.

Gra odbywa si  na sze ciok tnej planszy. Ka dy z graczy zaczyna z 14 kulami na planszy, a celem jest wypchni cie kul przeciwnika poza pole gry. Gra si  ko czy gdy jeden z graczy

straci szeœê kul.

Abacus uruchamia siê na ekranie Wrokbencha, posiada skrypt instalacyjny i jest dostêpny w trzech wersjach jêzykowych: angielskiej, niemieckiej i polskiej.

Ta gra jest typu FREEWARE.

Wymagania Aby zagraê w tã grê potrzebujesz:

\* Amigi z systemem 2.0 lub wyûszym (2.1 aby skorzystaê z tûmaczeï).

\* Zainstalowanego pakietu MUI w wersji 3.6 lub wyûszej.

## 1.3 Instalacja

### Instalacja

Automatyczna Najlepszym sposobem na zainstalowanie gry jest uruchomienie skryptu instalacyjnego "Abacus-Install". Nie panikuj: ûadne pliki nie zostanã skopiowane do Twoich ôwiêtych katalogów systemowych.

Moûesz uruchomiê grê po instalacji po prostu klikajãc na jej ikonê w Workbenchu.

Rêczna

Jeœli skrypt nie dziaåa, poniewaû nie posiadasz pliku "Installer" po prostu przeciãgnij ikonê katalogu "Abacus" gdzieœ na swój dysk. Nastêpnie wyciãgnij ikonê "Abacus.guide" w jêzyku, który Ci najbardziej odpowiada z katalogu "Abacus/Docs/<jêzyk>/" do katalogu "Abacus/" poniewaû plik ten bêdzie uÿwany jako pomoc online.

Deinstalacja Po prostu skasuj katalog "Abacus". To wszystko.

## 1.4 Autor

### Autor

Autorem Abacusa jest: Kai Nickel

Adres Herzogstrasse 29  
67435 Neustadt  
Germany

eMail un7x@rz.uni-karlsruhe.de

---

kai@rpsbbs.rlp.de

WWW <http://www.uni-karlsruhe.de/~un7x>

Tłumaczenie Jeżli ktoś chce przetłumaczyć dokumentację na jakiś inny język niech się ze mną skontaktuje.

Uaktualnienia Jeżli powstanie nowsza wersja tej gry, zostanie wysłana na Aminet (/game/board).

## 1.5 Zasady gry

### Zasady gry

**Pomysł** W grze Abacus gra dwóch graczy na sześciokątnej planszy. Każdy z graczy zaczyna z 14 kulami, a celem jest wypchnięcie kul przeciwnika poza pole gry. Jeżli któryś z graczy straci 6 kul, przegrywa grę.

**Ruchy** Gracze mogą przesuwać swoje kule w turach. Kula może być przepchana na jedno z sześciu sąsiadujących pól. Jeżli to pole jest już zajęte przez inną kulę, kula zajmująca to pole zostaje ona przepchnięta w tym samym kierunku, co kula ją przepychająca. Tym sposobem możesz przepychać nie tylko pojedyncze kule, ale także kolumny kul za jednym razem i jeżli kula zostanie wypchnięta poza granicę pola – zostaje stracona.

Ale nie wszystkie rodzaje posunięć są możliwe! Aby przepchnąć kulę przeciwnika, musisz mieć przewagę kul w tym posunięciu. Możesz przepychać maksymalnie trzy swoje kule za jednym razem, co jednocześnie oznacza, że ilość kul przeciwnika, jaka może zostać przez Ciebie przepchnięta jest ograniczona do dwóch. Kule kolumnie nie mogą być wymieszane.

Poniższa lista prezentuje wszystkie możliwe przepchnięcia. "X" oznacza kulę aktualnego gracza, a "O" – kulę przeciwnika. "." jest pustym miejscem lub miejscem poza polem gry. Kierunek przepchnięcia jest zawsze z lewej na prawą:

Prawidłowe

X .

X X .

X X X .

X X O .

X X X O .

X X X O O .

Nieprawidłowe

X O . ( brak przewagi )

X X O O . ( brak przewagi )

X X X O O O . ( brak przewagi )

X X X X . ( więcej niż trzy kule )

X X O X . ( wymieszane kule )

X X X O O X . ( wymieszane kule )

Ruch kolumny

Oprócz przepchniętych opisanych powyżej, możesz także przesunąć kolumnę dwóch lub trzech kul w bok. To znaczy, że wszystkie one zostaną przesunięte w lewo lub w prawo, zamiast przepchnięcia do przodu. Miejsce docelowe musi być puste i nie możesz przepychać kul przeciwnika w ten sposób.

## 1.6 Okno główne

Okno główne

Pole gry

Po lewej jest pole gry. Małe kółka po prawej wskazują ilość wypchniętych z planszy kul każdego z graczy.

Aby zaznaczyć kulę po prostu kliknij na niej. Aby zaznaczyć więcej niż jedną kulę, kliknij na pierwszej i przytrzymując lewy klawisz myszy przejedź na ostatnią kulę. Jeżeli selekcja odbyła się zgodnie z zasadami, wszystkie wybrane kule zostaną zaznaczone. Aby cofnąć zaznaczenie wystarczy kliknąć na jednej z zaznaczonych kul.

Aby przesunąć wybraną kulę, kliknij na pole z nią sąsiadujące na które chcesz ją przepchnąć. Jeżeli przepchnięcie jest zgodne z zasadami, ruch zostanie wykonany i nastąpi zmiana gracza.

Gracze

Po prawej stronie okna są wyświetlane imiona i kolory obu graczy. Imię gracza, który ma wykonać ruch jest zaznaczone.

Przyciski

Trochę niżej znajdują się przyciski. Zawierają



one najważniejsze opcje. Aby dowiedzieć się co one robią, zobacz w opisie menu.

Menu	Menu oferuje następujące opcje:
	Projekt
	Nowa gra - Wyczyszczenie pola gry i rozpoczęcie nowej rozgrywki. Gracz na górze zawsze zaczyna.
	Zapisz jako - Zapisz aktualny stan gry.
	Wczytaj - Wczytaj zapisany stan gry.
	O programie - Pokazuje informacje o programie
	Zasady - Pokazuje okno zasad
	Pomoc - Otwiera okno pomocy online jak klawisz Help.
	Ikonifikacja - Ikonifikuje grę, umieszcza na ekranie Workbencha ikonę, abyś mógł w każdej chwili powrócić do gry.
	Wyjście - Wychodzi z gry.
	Posunięcie
	Cofnij - Cofa ostatnie posunięcie.
	Komputer - Pozwala komputerowi wykonać posunięcie za Ciebie.
	Ustawienia
	Gry ustawień gry - Otwiera okno
	MUI - Otwiera okno ustawień MUI.
Pomoc	Jeśli naciśniesz klawisz Help, pojawi się okno pomocy online zawierające tę dokumentację. Jeśli przez chwilę nie będziesz poruszał wskaźnikiem myszy, zobaczysz dymek zawierający opis obiektu znajdującego się pod wskaźnikiem.

## 1.7 Ustawienia

### Ustawienia

Imię Imię gracza.

Kolor	Kolor kul gracza. (Ta informacja nie jest zapisywana)
Komputer	Jeŝli zaznaczone, posunięcia tego gracza będą wykonywane przez komputer.
Poziom	Poziom zaawansowania komputera. Im wyŝszy tym trudniej go pokonać, ale dłużej myśli.
Puste pola	Kolor pustych pól.
Zaznaczanie	Kolor uŝywany do zaznaczania kul.
Pokazuj możliwe posunięcia	Jeŝli jest zaznaczona ta flaga i zaznaczysz kulę, pola gdzie możesz ją przesunąć zostaną zaznaczone.

## 1.8 Historia

### Historia

V2.20 97-01-03	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 5 poziomów trudności, poprawiony algorytm.</li> <li>* Podpowiedzi (komputer wybiera najlepsze posunięcie w danej sytuacji).</li> <li>* Okno zaawansowania obliczeń z możliwością przerywania obliczeń.</li> <li>* Opcja 'Wczytaj' znowu działa.</li> <li>* Zamieniono przycisk 'Start/Stop' na 'Nowa gra'.</li> <li>* Requestery bez obwódek (podobają Ci się?).</li> </ul>
V2.10 96-12-07	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Poprawiony algorytm dla komputera z pewnymi elementami losowymi.</li> <li>* Okno zasad gry.</li> <li>* Poprawki kosmetyczne interfejsu graficznego, nowe ikony.</li> <li>* Wewnętrznie: drobne poprawki, rekompilowano w MCPP4.</li> </ul>
V2.00 96-10-01	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Całkowicie przepisany w C++</li> <li>* Ćadny interfejs uŝytkownika z przyciskami i możliwością konfigurowania uŝywanych kolorów.</li> <li>* Dodano możliwość przesuwania kolumn.</li> <li>* Interfejs graficzny korzystający z MUI3.6</li> <li>* Zaznaczanie pól gdzie możesz przesunąć kulę.</li> <li>* Poprawiono szybkość.</li> </ul>
V1.00 95-09-09	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pierwsza wersja.</li> </ul>

## 1.9 Prawa autorskie

Prawa autorskie

Właścicielem praw autorskich do gry Abacus jest:  
Kai Nickel.

Polskie tłumaczenie dokumentacji, skryptu instalacyjnego oraz programu wykonał:

Mariusz Danilewicz <mandi@box43.gnet.pl>

Abacus jest programem typu FREeware. Możesz grać w niego i kopiować go tak długo, dopóki robisz to niekomercyjnie. Oryginalne archiwum musi być kompletne i niezmienione.

Udzielam pozwolenia na opublikowanie tej gry na płytach z serii Meeting-Pearls oraz Aminet.

Autor nie gwarantuje poprawnego działania gry i nie bierze żadnej odpowiedzialności za zniszczenia mogące być rezultatem używania tej gry.

Abacus korzysta z systemu

MUI

Stefana Stuntza.

Prawa autorskie do MagicWB oraz niektórych ikon z pakietu Abacus należą do Martina Huttenlohera.

## 1.10 MUI

MUI

Ta gra używa

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

MUI in Abacus Abacus needs MUI 3.6 or higher to be installed. You are allowed to use MUI without registering for it - but when you register you can take advantage of some extended functions in the MUI preferences. It is very recommended to read the MUI documentation carefully - especially of the MUI preferences. Despite that I would like to show you in the following list some advantages of MUI-programs that could be useful using Abacus:

If you want Abacus to work on an own screen and not on the Workbench then simply configure Abacus with the MUI preferences to use any screen you like.

Windows of MUI applications are resizeable and completely fontsensitive what means, that they look fine with every font.

MUI applications may be iconified at every time with an extra-gadget in the windows title bar.

MUI applications are known to the system as commodities and can so be handled with the commodity-exchange program.

---