

MagicNumbersPL

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MagicNumbersPL	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		August 11, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MagicNumbersPL	1
1.1	Strona główna	1
1.2	Prawa autorskie	1
1.3	Wymagania	2
1.4	Instalacja	2
1.5	Zasady i obsługa gry	2
1.6	Menu	2
1.7	Opcje gry	3
1.8	Edycja plansz	3
1.9	Najlepsze wyniki	4
1.10	Historia	4
1.11	Do zrobienia	5
1.12	Kontakt	5
1.13	Autorzy	6

Chapter 1

MagicNumbersPL

1.1 Strona g ówna

Magic Numbers 1.3

(c) 2001 Magic Software

Prawa autorskie

Wymagania

Instalacja

Zasady i obs uga gry

Menu

Opcje gry

Edycja plansz

Najlepsze wyniki

Historia

Do zrobienia

Kontakt

Autorzy

1.2 Prawa autorskie

Prawa autorskie

Program ten jest freeware. Mo e by  swobodnie rozpowszechniany.

Ani programu ani żadnego z plików dostarczanych wraz z nim nie wolno modyfikować.

Programu tego używasz na własną odpowiedzialność. Autorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne szkody lub straty spowodowane jego używaniem.

1.3 Wymagania

Wymagania

Wymagania gry są następujące:

- Kickstart 3.0
- MUI 3.8
- utilities.library 1.2 (dołączona do programu)

1.4 Instalacja

Instalacja

Aby zainstalować grę, wystarczy uruchomić program instalacyjny znajdujący się w katalogu "Install".

1.5 Zasady i obsługa gry

Zasady i obsługa gry

Plansza na której toczy się gra, podzielona jest na pola, którym przypisane są dodatnie lub ujemne punkty. Pierwszy gracz może poruszać się po planszy tylko w poziomie, drugi gracz tylko w pionie. Po wybraniu któregoś z pól, przypisana mu liczba punktów zostaje dodana do punktów gracza, który je wybrał. Zadaniem graczy jest uzyskanie jak największej liczby punktów. Gra kończy się, gdy wszystkie pola zostaną wybrane lub gdy aktualny gracz nie ma możliwości wykonania ruchu.

Gra może być obsługiwana zarówno przy pomocy klawiatury, jak i za pomocą myszki. W pierwszym przypadku klawisze kursora służy do poruszania się po planszy, a klawisz [Enter] do wybierania pola. W drugim przypadku wystarczy lewym przyciskiem myszki kliknąć na polu, które chce się wybrać.

1.6 Menu

Menu

Gra:

- Nowa gra Rozpoczęcie nowej gry
- Restart gry Rozpoczęcie gry od nowa z tym samym układem cyfr
- Cofnij Cofnięcie ruchu. W przypadku gry na jednego gracza skorzystanie z tej opcji uniemożliwia dostanie się na listę najlepszych graczy
- Opcje... Edycja opcji
- Edycja plansz... Rozpoczęcie edycji plansz
- Najlepsze wyniki... Wyświetlenie najlepszych wyników
- Informacje... Wyświetlenie informacji o programie
- Schowaj Ikonifikacja
- Wyjdu Wyjście z programu

MUI:

- Informacje... Wyświetlenie informacji o MUI
- Ustawienia... Edycja ustawień MUI

1.7 Opcje gry

Opcje gry

- Liczba graczy Liczba graczy biorących udział w grze
- Komputerowy gracz Numer gracza sterowanego przez komputer
- Pierwszy ruch Gracz, który wykona pierwszy ruch
- Plansza Plansza, na której będzie toczy się gra
- Zestaw cyfr Nazwa pliku graficznego z cyframi używanymi do wyświetlania punktów
- Zestaw obrazków Nazwa pliku graficznego z liczbami wyświetlanymi na planszy
- Przycisk buzia Nazwa pliku graficznego z obrazkami przedstawiającymi poszczególne stany przycisku

1.8 Edycja plansz

Edycja plansz

Okno edycji plansz jest otwierane po wybraniu pozycji "Edycja plansz..." z menu "Gra".

Z lewej strony okna znajduje się lista zdefiniowanych w grze plansz. Kolejność plansz na tej liście odpowiada kolejności plansz wyświetlanych w opcjach oraz w oknie najlepszych wyników.

Aby zmienić parametry którejś z plansz, zaznacz ją a następnie wpisz jej nazwę lub rozmiary w polach znajdujących się poniżej listy. Oto warunki, jakie muszą spełniać plansze:

- nazwa planszy musi miec dlugość przynajmniej jednego znaku
- każda plansza musi posiadać inną nazwę
- wymiary planszy muszą się zawierać w przedziale od 2 do 99

Z prawej strony okna znajduje się grupa przycisków:

"Dodaj"	Dodanie planszy na końcu listy
"Wstaw"	Dodanie planszy przed zaznaczoną planszą
"Usuń"	Usunięcie zaznaczonej planszy
"Przywróć planszę"	Przywrócenie danych zaznaczonej planszy sprzed jej zaznaczenia
"Przywróć wszystkie"	Cofnięcie wszystkich zmian
"Zapisz"	Zapisanie plansz
"Anuluj"	Zamknięcie okna i przywrócenie listy plansz sprzed edycji

Do każdej planszy przypisana jest osobna lista najlepszych wyników.

1.9 Najlepsze wyniki

Najlepsze wyniki

Okno z listą najlepszych wyników jest otwierane po wybraniu pozycji "Najlepsze wyniki..." z menu "Gra".

W oknie tym wyświetlana jest lista dziesięciu najlepszych wyników dla danej planszy. Górną część okna służy do zmiany planszy. Pole tekstowe pod listą służy do wpisania imienia po uzyskaniu wpisu na listę.

Na dole znajdują się trzy przyciski:

"Wyczyść"	Wyczyszczenie aktualnie wyświetlanej listy
"Wyczyść wszystkie"	Wyczyszczenie wszystkich list
"Zamknij"	Zamknięcie okna

1.10 Historia

Historia

V1.3

- można wybrać, którym graczem ma sterować komputer

V1.2

- pojawia się możliwość cofania ruchów i rozpoczynania gry od początku z tym samym układem cyfr
 - plansze na liście w edytorze plansz można dowolnie przedstawiać przy użyciu drag&drop
 - liczba cyfr została zmniejszona do trzech
-

- dołączonych zostało kilka nowych zestawów grafiki

Podziękowania dla Andreas'a Kuerzinger'a i Juergen'a Urbanka za sugestie.

V1.1

- poprawka: po ustawieniu liczby graczy na dwóch i zapisaniu opcji przy kolejnym uruchomieniu gry pierwszy ruch ustawiany był automatycznie na drugiego gracza. Naprawione
- poprawka: czasem zdarzało się, że na belce menu pojawiały się krzaki. Nie mamy pewności skąd się to wzięło, ale być może było to spowodowane małym błędem w odczycie katalogu. Miejmy nadzieję, że jest to już naprawione
- w oknie gry pojawiła się ôliczna uômiechajâca się buzia :)
- kilka ulepszeñ w oknie edycji plansz: dwa nowe przyciski ("Przywróć planszê" i "Przywróć wszystkie"), automatyczna aktywacja gadûetów po wciôniêciu Enter oraz deaktywacja niektórych gadûetów gdy ôadna z plansz nie jest zaznaczona
- maksymalny wymiar planszy został zwiêkszony do 99
- na liôcie najlepszych graczy zamiast piêciu dostêpnych jest dziesiê wpisów
- ostatni wpis na liôcie jest pogrubiony
- dostêpne sâ nowe zestawy cyfr i obrazków
- wraz z grâ dostêpny jest niemiecki katalog

Podziękowania dla Andreasa Kuerzingera i Macieja S. za sugestie i informacje o błędach

V1.0

- pierwsza wersja programu

1.11 Do zrobienia

Do zrobienia

Jeśli uważasz, że któraś z wymienionych tu funkcji byłaby przydatna, daj nam o tym znać.

1. Podkłady pod planszê - zamiast pustych komórek, odkrywany byłby obrazek losowo wczytywany z podanego katalogu

1.12 Kontakt

Kontakt

Wszelkie komentarze i pytania naleŕy kierować na adres:

email@magicsoftware.prv.pl

Aby zdobyć nowszâ wersjê tego programu lub nasze inne produkcje, odwiedź

naszâ stronë:

<http://www.magicsoftware.prv.pl>

1.13 Autorzy

Autorzy

Oto lista autorów dodatkowych plików doîaczonych do gry:

Zestawy obrazków Aquaset, Diceset, Green-Blue, MagicRic i Marblset zostały stworzone przez Richard'a Kapp'a (narr.cybersdorf@gmx.net, <http://narr.ohgo.com>)

Autorem niemieckiego katalogu oraz zestawów BNSMWB jest Andreas Kuerzinger (satanas666@freenet.de, <http://people.freenet.de/satanas666/>)
