

# **Dokumentation für Kniffel**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Dokumentation für Kniffel		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Dokumentation für Kniffel</b>	<b>1</b>
1.1	Dokumentation für Kniffel . . . . .	1
1.2	Beschreibung . . . . .	1
1.3	Copyright . . . . .	2
1.4	Registrierung . . . . .	2
1.5	Voraussetzungen . . . . .	3
1.6	Installation . . . . .	3
1.7	Konfiguration . . . . .	3
1.8	Benutzung . . . . .	3
1.9	Autor . . . . .	4
1.10	Anschrift . . . . .	4
1.11	Telefon . . . . .	4
1.12	e-mail . . . . .	4
1.13	Bankverbindung . . . . .	5
1.14	Danksagung . . . . .	5
1.15	Entstehungsgeschichte . . . . .	5
1.16	Version 1.5 . . . . .	5
1.17	Version 1.6 . . . . .	5

## Chapter 1

# Dokumentation für Kniffel

### 1.1 Dokumentation für Kniffel

Dokumentation für Kniffel - ein Würfelspiel  
Version 1.6 (07.08.95)  
Copyright © 1993-95 André Schenk

- Shareware -

Beschreibung  
Copyright  
Registrierung  
Voraussetzungen  
Installation  
Konfiguration  
Benutzung  
Autor  
Danksagung  
Entstehungsgeschichte

### 1.2 Beschreibung

Beschreibung  
=====

Kniffel ist wohl eines der beliebtesten Würfelspiele. Es gibt für den Amiga schon sehr viele verschiedene Umsetzungen, bisher konnte leider keine alle meine Wünsche befriedigen.

---

Meine Eltern mögen dieses Spiel sehr, so daß ich kurz vor Weihnachten 1993 beschloß, ihnen ein selbstgeschriebenes Kniffel-Programm zu schenken.

Nachdem sich das Programm im "täglichen Einsatz" hier bewährt hat, möchte ich es gern auch anderen zur Verfügung stellen. Bei der Programmierung habe ich den Schwerpunkt nicht auf möglichst viel "Schnickschnack", wie das Spielen gegen einen Computergegner oder Soundunterstützung, sondern auf Stabilität und Einhaltung der Richtlinien von Commodore gelegt. In wie weit mir das gelungen ist, muß jeder selbst beurteilen.

Das Programm wurde komplett mit "Amiga Oberon" entwickelt.

### 1.3 Copyright

Copyright

=====

Dieses Programm ist Shareware. Das vorliegende Archiv enthält eine eingeschränkte Demoversion, die frei verteilbar ist und in PD-Sammlungen aufgenommen werden darf.

Obwohl ich mit großer Sorgfalt gearbeitet habe, kann ich keine Garantie dafür geben, daß das Programm unter allen Umständen fehlerfrei arbeitet und lehne deshalb jede Haftung für Schäden, die infolge der Benutzung meines Programmes entstehen, ab.

### 1.4 Registrierung

Registrierung

=====

Da ich viel Zeit in die Programmierung gesteckt habe, habe ich beschlossen, das Programm als Shareware zu veröffentlichen.

Die vorliegende Version ist in der Hinsicht eingeschränkt, daß das Laden und Speichern des Spielstandes sowie der Bestenliste nicht möglich ist.

Wer eine Vollversion haben möchte, kann sich über eine meiner am Ende dieses Dokumentes unter

Autor

stehenden Adressen an mich

wenden.

Die Sharewaregebühr beträgt 20 DM bzw. 15 US-Dollar.

---

## 1.5 Voraussetzungen

Voraussetzungen

=====

Prinzipiell genügt ein Amiga mit 512K RAM und Kickstart 2.04. Für die Lokalisierung und den Screenmode-Requester ist mindestens Kickstart 2.1 nötig. Ab Kickstart 3.0 können einige Gadgets verschiedenfarbig dargestellt und "shared pens" benutzt werden.

Getestet wurde das Programm auf:

- Amiga 500 mit Kickstart 2.04, 2.1
- Amiga 2000 mit Kickstart 3.1, Picasso
- Amiga 4000

## 1.6 Installation

Installation

=====

Außer dem Kopieren des Katalogfiles nach LOCALE:Catalogs/deutsch muß nichts installiert werden, deshalb erspare ich mir ein Installer-Script.

## 1.7 Konfiguration

Konfiguration

=====

Das Programm hat einen eingebauten Voreinsteller. Die Speicherung der Daten erfolgt in dem Verzeichnis, in dem sich auch das ausführbare Programm befindet (PROGDIR:).

## 1.8 Benutzung

Benutzung

=====

Das Programm ist sowohl vom CLI als auch von der Workbench aus lauffähig und sollte mit 4K Stack auskommen.

Normalerweise arbeitet man während des Spiels mit der Maus. Zusätzlich lassen sich die 5 Würfel über die Tasten F1 bis F5 bedienen.

Der gerade aktive Spieler ist an der Farbmarkierung um seinen Spielernamen erkennbar.

Beim Verlassen des Spieles werden die Spielernamen sowie die Kumulativwerte gespeichert, so daß beim nächsten Programmstart das Spiel fortgesetzt werden kann.

Alles Weitere sollte selbsterklärend sein, so daß ich auf eine ausführlichere Beschreibung verzichte.

## 1.9 Autor

=====  
Autor  
  
Anschrift  
  
Telefon  
  
e-mail  
  
Bankverbindung

## 1.10 Anschrift

Anschrift  
-----  
  
André Schenk  
Matthias-Grünwald-Weg 1  
71065 Sindelfingen

## 1.11 Telefon

Telefon  
-----  
  
07031-811412  
8 Uhr - 22 Uhr VOICE/FAX, sonst BBS

## 1.12 e-mail

e-mail  
-----  
  
andre@melior.s.bawue.de  
schenkae@tick.informatik.uni-stuttgart.de  
2:246/1105.0@fidonet

---

## 1.13 Bankverbindung

Bankverbindung

-----

Sparda-Bank Stuttgart  
Bankleitzahl 60090800  
Kontonummer 160302

## 1.14 Danksagung

Danksagung

=====

Mein Dank gilt meinen Eltern sowie Kai Bolay und Klaus Geßner für ihre vielen Anregungen zur Verbesserung des Programmes.

## 1.15 Entstehungsgeschichte

Entstehungsgeschichte

=====

Version 1.5

Version 1.6

## 1.16 Version 1.5

Version 1.5

-----

erste öffentliche Version

## 1.17 Version 1.6

Version 1.6

-----

einige kleinere Fehler beseitigt

---