

Inhalt der "TWIN"-Hilfe

Herzlich willkommen!

[Vorstellung von "TWIN"](#)

[Spielregeln](#)

[Systemanforderungen](#)

[Copyright, Haftung](#)

[Info's über den Programmautor](#)

"Wie kann ich..."

[...ein neues Spiel beginnen?](#)

[...eine Reihe bzw. Spalte verschieben?](#)

[...das Programm beenden?](#)

[...das Spielfeld größer zeichnen lassen?](#)

[...die Negativ-Darstellung ein- oder ausschalten?](#)

[...die Programmversion erfahren?](#)

[...den Programm-Autor erreichen?](#)

Die Menübefehle:

[Spiel|Neu](#)

[Spiel|Negativ-Darstellung](#)

[Spiel|Beenden](#)

Vorstellung von "TWIN"

Kennen Sie noch die Home-Computer der 80er Jahre? Erinnern Sie sich noch an die Namen der damaligen 8-Bit-Rechner wie "C64", "VC-20", "Sinclair Spectrum", "CPC 464"? Waren Sie auch einmal stolzer Besitzer eines Home-Computers mit 16, 48 oder sogar (!) 64 kByte RAM-Speicher?

Vielen ist die Hardware aus dieser Zeit nicht bekannt. Trotz der - für heutige Verhältnisse - spärlichen Ausstattung wurde es auch damals am Computer nicht langweilig. Dafür sorgten auch die vielen kleinen - aber feinen - Computerspiele...

Eines dieser Spiele ist "TWIN". Versuchen Sie das vorgegebene Bild durch zeilen- und spaltenweises Verschieben zu erhalten. "TWIN" ist ein Spiel für eine Person.

Viel Spaß!

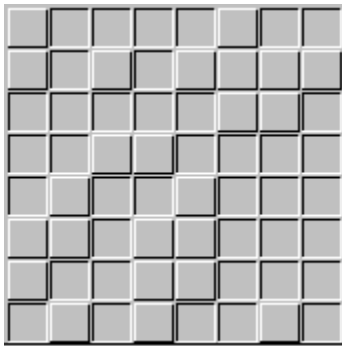
Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, das auf der linken Seite dargestellte Muster so zu verändern, daß es zum Bild auf der rechten Seite wird. Um die Lösung des Spiels zu erschweren, können Sie das Ausgangsbild auf der rechten Seite in Negativ-Darstellung anzeigen lassen.

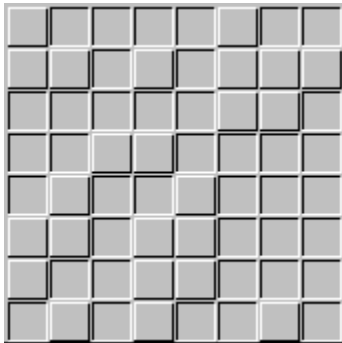
Sie können das Muster auf der linken Seite durch Verschieben der Spalten und Zeilen verändern. Dabei gilt:

- Verschieben werden kann nach links, nach rechts, nach oben oder nach unten.
- Es wird immer die komplette Zeile bzw. Spalte um jeweils ein Kästchen verschoben.
- Was auf einer Seite "herausfallen" würde, erscheint wieder auf der anderen Seite.

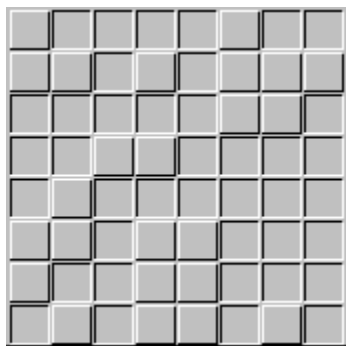
Hier z. B. eine mögliche Ausgangsstellung:



So sieht es aus, wenn die zweite Zeile von oben einmal nach rechts verschoben wurde:



So sieht es aus, wenn dann noch die fünfte Spalte von links einmal nach unten verschoben wurde:



Systemanforderungen

"TWIN" benötigt folgende Hardware und Software:

- PC ab 80286, der den Anforderungen von WINDOWS 3.x entspricht.
- WINDOWS 3.0 oder höher - "TWIN" läuft jedoch nicht im Real-Modus!
- eine Maus - ohne Maus ist "TWIN" nicht spielbar.

"TWIN" nutzt außerdem die dreidimensionalen Dialog-Elemente, die von der DLL "CTL3D.DLL" zur Verfügung gestellt werden. Ist diese DLL nicht vorhanden, werden die (langweiligen) Standard-Dialog-Elemente verwendet.

Copyright, Haftung

- "TWIN" ist © 1994 by Ingo Humann und wird als Freeware vertrieben.
- "TWIN" ist wie es ist. Wem das Programm nicht gefällt oder es nicht zum Laufen bringt, kann es jederzeit löschen. Für eventuelle (aber unwahrscheinliche) "Software-GAU"s hafte ich nicht.
- "TWIN" wurde mit Borland Pascal 7.0 - © by Borland Inc. - kompiliert.
- "TWIN" verwendet die DLL "CTL3D.DLL" - © by Microsoft - wenn diese DLL auf dem Rechner verfügbar ist.
- Diese Hilfedatei wurde mit "VisualHelp" - © by Firas Bushnaq (WinWare) - erstellt. "VisualHelp" wird als Shareware vertrieben.

"TWIN" wurde programmiert von...



Ingo Humann
Mühlstraße 3
67105 Schifferstadt
GERMANY

Tel.: 06235-81934
CompuServe: 100116,3354
Internet: 100116.3354@compuserve.com
Fido: über's Internet - Sysop fragen...

Wer mir schreiben will, kann dies gerne tun - E-Mail ist dann der beste Weg mich zu erreichen.

Ein neues Spiel beginnen

Nach dem Programmstart ist das Fenster leer.

Mit dem Menübefehl "Spiel|Neu..." wird ein neues Spiel begonnen. Falls noch eine Spielrunde läuft, fragt "TWIN" nach, ob Sie die aktuelle Spielrunde abbrechen wollen.

Es erscheint dann ein Dialogfenster, in dem Sie die Spielstärke einstellen können. Die Spielstärke sagt aus, wieviele Male im Ausgangsbild auf der rechten Seite Reihen bzw. Spalten verschoben worden sind, daß es zum Bild auf der linken Seite kam. Beachten Sie bitte dabei, daß...

- ...Spiele ab etwa Stärke 6 schon recht schwer zu lösen sind, wenn man das Rätsel z. B. in Stärke 6 auch nur mit 6 Zügen lösen will.
- ...die Lösung auf der rechten Seite in Negativ-Darstellung gezeichnet wird, wenn der Menüpunkt "Spiel|Negativ-Darstellung" markiert ist. Die Negativ-Darstellung erschwert die Lösung des Spiels, da dann Ihr Vorstellungsvermögen stärker gefordert ist.

Eine Reihe oder Spalte verschieben

Reihen oder Spalten können Sie nur mit der Maus verschieben.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf ein Feld der Zeile oder Spalte, die Sie verschieben möchten. Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Der Mauszeiger sieht nun wie ein Fadenkreuz (mit Pfeilen in alle vier Richtungen) aus. Ziehen Sie nun die Maus (mit gedrückter linker Maustaste) in die Richtung, in die Sie die Zeile bzw. Spalte verschieben möchten. Der Mauszeiger wird entsprechend der gewählten Verschieberichtung dargestellt. Zum Verschieben lassen Sie die Maustaste wieder los.

Wenn Sie das Bewegen der Zeile bzw. Spalte doch nicht wollen, ziehen Sie die Maus einfach auf die Menüleiste oder aus dem Fenster hinaus und lassen dann die Maustaste los - der Zug wird dann nicht ausgeführt.

"TWIN" beenden

Das Programm kann mit dem Menübefehl "Spiel|Beenden" beendet werden. Falls Sie noch eine Spielrunde laufen haben, werden Sie gefragt, ob Sie das Programmende wirklich herbeiführen wollen.

Das Spielfeld größer zeichnen lassen

Die Größe des Spielfeldes ist von der Größe des Fensters abhängig. Sie können die Fenstergröße wie bei anderen Windows-Programmen beliebig verändern. Am einfachsten ist es, die Vollbild-Darstellung einzuschalten.

Falls Sie nicht wissen, wie Sie die Fenstergröße verändern können bzw. die Vollbild-Darstellung einschalten, lesen Sie bitte in der Windows-Dokumentation nach, oder führen Sie das Lernprogramm von Windows (3.1) aus.

Negativdarstellung ein- und ausschalten

Um "TWIN" schwieriger zu machen, haben Sie die Möglichkeit, das Lösungsmuster auf der rechten Seite in der sogenannten Negativ-Darstellung anzeigen zu lassen.

Das Rätsel ist bei dieser Darstellungsart dann gelöst, wenn überall auf der linken Seite Vertiefungen sind, wo auf der rechten Seite Erhöhungen sind und umgekehrt.

Sie können mit dem Menübefehl ("Spiel|Negativ-Darstellung") jederzeit zwischen der Positiv-Darstellung (das ist Standard nach dem Programmstart) und der Negativ-Darstellung umschalten. Die Negativ-Darstellung ist eingeschaltet, wenn der Menüpunkt "Spiel|Negativ-Darstellung" mit einem Häkchen markiert ist.

Die Programm-Version erfahren

Mit dem Menübefehl "Hilfe|Information..." erhalten Sie nähere Informationen zur verwendeten Version von "TWIN".

Negativ-Darstellung

Wenn die Negativdarstellung eingeschaltet ist, wird die Lösung auf der rechten Seite so dargestellt, daß Vertiefungen auf der linken Seite Erhöhungen auf der rechten Seite sind und umgekehrt.

Negativdarstellung

Wenn die Negativdarstellung eingeschaltet ist, wird die Lösung auf der rechten Seite so dargestellt, daß Vertiefungen auf der linken Seite Erhöhungen auf der rechten Seite sind und umgekehrt.

