

**BlitzBlank**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> BlitzBlank		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		December 2, 2024	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>BlitzBlank</b>	<b>1</b>
1.1	BlitzBlank 2.60 16.05.95	1
1.2	Was ist BlitzBlank?	1
1.3	Was kann BlitzBlank?	2
1.4	Was braucht BlitzBlank?	2
1.5	Installation	2
1.6	BlitzBlank und BlitzBlankPrefs	3
1.7	Oberfläche von BlitzBlankPrefs	4
1.8	Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets	4
1.9	Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets	4
1.10	Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets	5
1.11	Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets	5
1.12	Modul-Einstellungen	5
1.13	Modul-Einstellungen	5
1.14	Modul-Einstellungen	5
1.15	Modul-Einstellungen	6
1.16	Modul-Einstellungen	6
1.17	Modul-Einstellungen	6
1.18	Modul-Einstellungen	6
1.19	Modul-Einstellungen	7
1.20	Modul-Einstellungen	7
1.21	Modul-Einstellungen	7
1.22	Maus-Einstellungen	7
1.23	Maus-Einstellungen	8
1.24	Maus-Einstellungen	8
1.25	Maus-Einstellungen	8
1.26	Optionen	8
1.27	Optionen	9
1.28	Optionen	9
1.29	Optionen	9

---

1.30 Ecken-Einstellungen . . . . .	9
1.31 Ecken-Einstellungen . . . . .	10
1.32 Ecken-Einstellungen . . . . .	10
1.33 Ecken-Einstellungen . . . . .	10
1.34 Menüs von BlitzBlankPrefs . . . . .	10
1.35 ARexx . . . . .	11
1.36 Tastenkombinationen . . . . .	13
1.37 Beenden von BlitzBlank . . . . .	13
1.38 Zufallsgenerator . . . . .	14
1.39 Tooltypes/CLI-Parameter . . . . .	14
1.40 Technik . . . . .	15
1.41 Probleme? . . . . .	15
1.42 Grafikkarten . . . . .	15
1.43 Fehler? Verbesserungsvorschläge? . . . . .	16
1.44 Autor . . . . .	16
1.45 Copyright/Garantie . . . . .	16
1.46 Danksagungen . . . . .	17
1.47 Entwicklungsgeschichte . . . . .	17
1.48 MUI . . . . .	19
1.49 Module . . . . .	20
1.50 Blackout . . . . .	21
1.51 AmigaSign . . . . .	21
1.52 ASwarm . . . . .	21
1.53 Butterfly . . . . .	22
1.54 Clock . . . . .	22
1.55 Crumble . . . . .	23
1.56 Dissolve . . . . .	23
1.57 Electric . . . . .	23
1.58 Execute . . . . .	24
1.59 Fade . . . . .	24
1.60 Flash . . . . .	25
1.61 FlyingToaster . . . . .	25
1.62 Fountain . . . . .	25
1.63 Fractal . . . . .	26
1.64 Goats . . . . .	26
1.65 Gravity . . . . .	26
1.66 Guru . . . . .	27
1.67 Life . . . . .	27
1.68 Lines . . . . .	27

---

1.69 Mandel . . . . .	28
1.70 Maze . . . . .	28
1.71 Melt . . . . .	28
1.72 Mosaic . . . . .	29
1.73 Noise . . . . .	29
1.74 PatternCycling . . . . .	29
1.75 Plasma . . . . .	30
1.76 Pyro . . . . .	30
1.77 Radar . . . . .	31
1.78 Skyline . . . . .	31
1.79 Slideshow . . . . .	32
1.80 Snow . . . . .	32
1.81 Splines . . . . .	33
1.82 Spot . . . . .	33
1.83 StarField . . . . .	34
1.84 Text . . . . .	34
1.85 TicTacToe . . . . .	35
1.86 Tiles . . . . .	35
1.87 Tunnel . . . . .	35
1.88 Worms . . . . .	36
1.89 Worms2 . . . . .	36
1.90 Modulautoren . . . . .	37
1.91 Modulautoren . . . . .	37
1.92 Modulautoren . . . . .	37
1.93 Modulautoren . . . . .	37
1.94 Modulautoren . . . . .	38
1.95 Modulautoren . . . . .	38
1.96 Neue Module . . . . .	38

## Chapter 1

# BlitzBlank

### 1.1 BlitzBlank 2.60 16.05.95

B L I T Z B L A N K 2 . 6 0

Was ist BlitzBlank? (Features)  
Was kann BlitzBlank?  
Was braucht BlitzBlank?  
Installation  
BlitzBlank und BlitzBlankPrefs  
Oberfläche von BlitzBlankPrefs  
Menüs von BlitzBlankPrefs  
ARexx  
Tastenkombinationen  
Beenden von BlitzBlank  
Zufallsgenerator  
Tooltypes/CLI-Parameter  
Technik  
Probleme?  
Grafikkarten  
Fehler? Verbesserungsvorschläge?  
Autor  
Copyright/Garantie/Kosten  
Danksagungen  
Entwicklungsgeschichte  
MUI  
Module  
Modulautoren  
Neue Module?

### 1.2 Was ist BlitzBlank?

Beschreibung von BlitzBlank:

-----

Tja, schon wieder ein Screenblanker (Bildschirmschoner). Aber dieser hat die folgenden Eigenschaften:

- AGA/OS 3.0 kompatibel
- die meisten Module sind kompatibel zu Grafikkarten
- modular (demnächst mehr Module)
- viele, nützliche Möglichkeiten
- viele witzige Module
- eingebauter Mausblanker (Zeit und Tastendruck gesteuert)
- nette Oberfläche (Style-Guide-konform)
- eingebauter Screenmode-Requester (hat Commodore bei OS 2.0 vergessen)
- ARexx-Interface
- voll system-konform
- eigener Prefs-Editor (BlitzBlankPrefs)
- schwarzer Bildschirm automatisch, wenn durch hohe CPU-Belastung ein Blanker anhält
- kein Absturz, wenn ein freches Programm sein Window auf dem Blankscreen öffnet
- Mausempfindlichkeit gegen Erschütterungen einstellbar
- "Sofort Blanken"- und "Niemals Blanken"-Ecke (Größe einstellbar)
- Joystick-Abfrage
- flexible Zufallsfunktion
- Commodity
- für jedes Modul (das es erlaubt) ein eigener Screenmode möglich
- AmigaGuide-Anleitung mit context-sensitiver Hilfe-Funktion
- Reblanking (Modulscreen wird alle 5 Sekunden in den Vordergrund gebracht)

### 1.3 Was kann BlitzBlank?

BlitzBlank kann:

-----

- den Monitor schonen (einbrennen verhindern)
- den Mauszeiger verschwinden lassen
- unterhalten
- erstaunen

### 1.4 Was braucht BlitzBlank?

BlitzBlank braucht:

-----

- einen Amiga ;-))
- AmigaOS 2.04 oder besser (wer noch 1.3 benutzt, ist selbst schuld)
- MUI 2.3
- folgende Libraries müssen ausserdem in LIBS: vorhanden sein:
  - \* commodities.library
  - \* rexxsyslib.library
  - \* amigaguide.library

### 1.5 Installation

---

Folgende Schritte müssen zur Installation unternommen werden:

-----

Automatische Installation:

1. Eine eventuelle alte Version von BlitzBlank KOMPLETT löschen (inkl. Module).
2. Installationsskript starten, indem "Install" doppel-geklickt wird.  
Sollte daraufhin eine Meldung erscheinen "Installer nicht gefunden" oder ähnlich, dann kopieren Sie bitte den Installer von Ihrer AmigaOS Install-Disk auf Ihre Festplatte ins C: (SYS:C/) Verzeichnis.  
Sollte sich daraufhin das Installationsskript immer noch nicht starten lassen, dann können Sie immer noch die manuelle Installation vornehmen.
3. Folgen Sie den Anweisungen und beantworten Sie die Fragen des Installers.  
In der Regel müssen Sie immer nur "Proceed" (Weiter) anklicken.

Manuelle Installation:

1. Eine eventuell vorhandene alte Version von BlitzBlank KOMPLETT löschen (inkl. Module).
2. BlitzBlank nach SYS:WBStartup kopieren.
3. BlitzBlank-Schublade irgendwohin kopieren.
4. Locale/Catalogs/deutsch/blitzblank.catalog  
-> Locale/Catalogs/deutsch/ (nur wenn Sie mind. Amiga OS 2.1 haben)
5. BlitzBlankPrefs KANN nach SYS:PREFS kopiert werden, muß aber nicht.  
Wenn dies geschieht, sollte BlitzBlank.guide nach S: kopiert werden.
6. Libs/iff.library und Libs/blitzblank.library nach LIBS: kopieren.
7. BlitzBlankPrefs starten.
8. Bei "Path" den Pfad zu den Modulen einstellen (eingeben oder per Filerequester nach Anklicken des Gadgets neben dem Wort "Modulpfad").
9. SAVE anklicken.
10. BlitzBlank starten.
11. Falls ein 68020/30/40 Prozessor vorhanden ist, können die entsprechenden Files in 68020/ benutzt werden. Falls zusätzlich ein math. CoPro. (FPU) vorhanden ist, können zusätzlich die Files in 68020+FPU/ oder 68040+FPU/ verwendet werden.

Hinweis:

BlitzBlankPrefs besitzt eine context-sensitive Hilfe. D.h., durch Drücken der HELP-Taste bekommt man Hilfe zu dem Objekt, über dem gerade der Mauszeiger steht.

Dazu muß aber BlitzBlank.guide für BlitzBlankPrefs erreichbar sein.

## 1.6 BlitzBlank und BlitzBlankPrefs

BlitzBlank und BlitzBlankPrefs:

-----

Das BlitzBlank-Paket besteht aus mehreren Bestandteilen. Zum einen sind da die einzelnen Module, zum anderen gibt es BlitzBlank und BlitzBlankPrefs. Schließlich noch blitzblank.library.

BlitzBlank ist der eigentliche Blanker, der laufend im Hintergrund läuft

---



und im Falle des Falles die Module startet, etc.

BlitzBlankPrefs ist der Preferences-Editor (Voreinsteller) für BlitzBlank. Dort wird das Verhalten von BlitzBlank eingestellt.

Blitzblank.library ist die notwendige Library, die BlitzBlank benutzt, um mit den Modulen zu kommunizieren und die außerdem den Modulen nützliche Funktionen zur Verfügung stellt.

## 1.7 Oberfläche von BlitzBlankPrefs

Oberfläche von BlitzBlankPrefs:

-----

Alle Bestandteile der Oberfläche können mit der Maus oder mit den unterstrichenen Tasten (auch mit SHIFT) manipuliert werden.

Das Drücken der HELP-Taste über einem bestimmten Gadget ruft die Hilfe zu diesem auf. Wird die HELP-Taste gedrückt, während ein Modul konfiguriert wird, dann wird die Anleitung zu diesem Modul angezeigt.

Die Oberfläche von BlitzBlankPrefs besteht aus folgenden Teilen:

- Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets
- Modul-Einstellungen
- Maus-Einstellungen
- Optionen
- Ecken-Einstellungen

## 1.8 Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets

Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets:

-----

- Speichern
- Benutzen
- Abbrechen

## 1.9 Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets

Speichern:

-----

Die aktuellen Einstellungen werden dauerhaft gespeichert und BlitzBlankPrefs wird beendet.

---

## 1.10 Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets

Benutzen:

-----

Die aktuellen Einstellungen werden übernommen und benutzt, aber nicht dauerhaft gespeichert. BlitzBlankPrefs wird beendet.

## 1.11 Speichern/Benutzen/Abbrechen-Gadgets

Abbrechen:

-----

Alle Einstellungen werden auf die Werte vor dem Start von BlitzBlankPrefs gesetzt und BlitzBlankPrefs wird beendet.

## 1.12 Modul-Einstellungen

Modul-Einstellungen:

-----

Modul-Liste  
Prefstaste  
Blanktaste  
Blankzeit  
Zufallszeit  
Modulpfad  
Modulpri  
Testen  
Einrichten

## 1.13 Modul-Einstellungen

Modul-Liste:

-----

Hier werden alle verfügbaren Module angezeigt. Wird nur das eingebaute Modul ( Blackout ) angezeigt, so stimmt der Pfad zu den Modulen nicht.

Ein Modul wird per Mausklick angewählt, ein Doppelklick selektiert/deselektiert das Modul für den Zufallsgenerator .

## 1.14 Modul-Einstellungen

---

Prefstaste:

-----

Hier stellt man die Tastenkombination für das Aufrufen von BlitzBlankPrefs ein. Werden diese Tasten gleichzeitig gedrückt und BlitzBlank ist aktiv, so ruft es BlitzBlankPrefs auf.

## 1.15 Modul-Einstellungen

Blanktaste:

-----

Hier wird die Tastenkombination zum sofortigen Blanken des Bildschirms eingestellt. Das heißt, wenn BlitzBlank läuft und diese Tasten gleichzeitig gedrückt werden, wird sofort der eingestellte Blanker gestartet.

## 1.16 Modul-Einstellungen

Blankzeit:

-----

Hier wird die Zeit eingestellt, die ohne Mausbewegung, Tastendruck etc. vergehen muß, bevor ein Blankermodul aktiviert wird. Wird hier "0" eingegeben, dann wird niemals geblankt.

## 1.17 Modul-Einstellungen

Zufallszeit:

-----

Hier wird die Zeit eingestellt, nach der bei aktiviertem Zufallsgenerator auf ein anderes Modul umgeschaltet werden soll. Wenn in der Modul-Liste weniger als 2 Module fett angezeigt werden, dann ist dieses Feld nicht anwählbar. Wenn hier eine "0" eingetragen wird, dann wird während des Blankens nicht auf andere Module umgeschaltet.

## 1.18 Modul-Einstellungen

Modulpfad:

-----

Hier muß der Pfad zu dem Verzeichnis mit den Modulen stehen, (zB "dh0:BlitzBlank/Modules/"). Wenn hier der falsche Pfad eingetragen ist, dann findet BlitzBlank/BlitzBlankPrefs die Module nicht. Durch anklicken des kleinen, quadratischen Gadgets neben dem Feld (oder durch drücken der von CTRL-P), kann der Pfad mittels eines Filerequesters komfortabel ausgewählt werden.

---

## 1.19 Modul-Einstellungen

Modulpri:  
-----

Hier wird die Taskpriorität der BlitzBlank-Module eingestellt. Bei einer Priorität kleiner als 0, wird eher das Modul angehalten, als daß den anderen Programmen Rechenzeit entzogen wird. Hält das Modul tatsächlich für einige Zeit an, blendet BlitzBlank automatisch auf einen schwarzen Screen um (wenn Überwachung aktiv ist), damit sich die stehende Blanker-Grafik nicht einbrennen kann.

## 1.20 Modul-Einstellungen

Testen:  
-----

Durch Anklicken dieses Gadgets schickt BlitzBlankPrefs die aktuellen Einstellungen an BlitzBlank und fordert dieses auf, das aktuelle Modul zu starten. Hiermit kann man Veränderungen der Einstellungen direkt ausprobieren. Das funktioniert natürlich nur, wenn BlitzBlank bereits läuft (wenn nicht, wird eine Fehlermeldung angezeigt).

## 1.21 Modul-Einstellungen

Einrichten:  
-----

Dieses Gadget öffnet das Einstellungsfenster von dem gerade angewählten Modul .

Wird in diesem Fenster die HELP-Taste gedrückt, erscheint die Anleitung für dieses Modul.

Folgende Möglichkeiten stehen außer den Modul-spezifischen Einstellungen zur Verfügung:

Speichern - Die aktuellen Einstellungen werden gespeichert  
Testen - Die aktuellen Einstellungen werden getestet  
Anzeige - Der Bildschirmmodus für dieses Modul wird eingestellt  
Info - Informationen über dieses Modul werden angezeigt  
Voreinst. - Die Standard-Einstellungen für dieses Modul werden gesetzt  
Abbrechen - Das Fenster wird ohne zu speichern verlassen

Nicht jedes Modul bietet alle Möglichkeiten an.

## 1.22 Maus-Einstellungen

Maus-Einstellungen:  
-----

---

Trägheit  
#Tasten  
Zeit

## 1.23 Maus-Einstellungen

Trägheit:  
-----

Hiermit kann man die Empfindlichkeit der Maus gegen Erschütterungen im geblankten Zustand einstellen. Ist der Wert 0, so reicht die geringste Erschütterung der Maus (Tischwackeln zB) und der Blanker verschwindet. Bei einem Wert von 20 kann man sogar mit den Fingern auf der Maus trommeln, ohne daß eine Bewegung erkannt wird. Dies alles gilt nur für das Deaktivieren eines laufenden Blankermoduls.

## 1.24 Maus-Einstellungen

#Tasten:  
-----

Dieser Regler bestimmt die Anzahl der Tastendrucke nach denen die Maus geblankt werden soll. Zu beachten ist hierbei, daß das Drücken UND Loslassen einer Taste als ZWEI Tastendrucke zählt. Wenn der Regler auf 0 steht, wird die Maus durch Tastatureingaben nicht geblankt.

## 1.25 Maus-Einstellungen

Zeit:  
-----

Hier wird die Zeit in Sekunden eingegeben, die bis zum Blanken der Maus vergehen sollen. Mausklick oder Mausbewegung bewirken ein Zurücksetzen des Timers. Eine "0" bewirkt, daß die Maus nicht durch Zeitablauf geblankt wird.

## 1.26 Optionen

Optionen:  
-----

Überwachung  
Taste merken  
Joystick-Check

---

## 1.27 Optionen

Überwachung:  
-----

Hier kann die CPU-Zeit-Überwachung von BlitzBlank aktiviert werden. Dadurch wird, wenn das aktivierte Blankmodul wegen zu hohem CPU-Verbrauch anderer Tasks stehen bleibt, der Bildschirm auf ganz schwarz geschaltet (es wird ein 320x200-Screen mit einer Bitplane im Modus des Blankmoduls geöffnet).

## 1.28 Optionen

Taste merken:  
-----

Wenn diese Option aktiviert ist, dann wird das Zeichen der Taste, die zum Abbruch des Blankes führte, in das vorher aktivierte Window weitergeleitet. Ansonsten wird dieser Tastendruck "geschluckt".

Beispiel: Vor dem Blanken war ein Editor aktiviert. Nach der abgelaufenen Blankzeit ruft BlitzBlank ein Blankmodul auf. Dieses wird durch Drücken zB der "G"-Taste abgebrochen. Dann verschwindet der Blanker und ein "G" erscheint im Editor-Fenster.

## 1.29 Optionen

Joystick-Check:  
-----

Diese Option schaltet die Überwachung des Joystick-Anschlusses ein und aus. Wenn sie aktiviert ist, dann führen Joystick-Bewegungen (genau wie Mausbewegungen) zum Abbruch des Blankers bzw. setzen den Blank-Countdown zurück.

Da es UNTER UMSTÄNDEN zu Problemen mit Spielen kommen könnte (bis jetzt traten noch keine auf), ist diese Funktion hier abschaltbar.

Bei Benutzung eines Dongles (zB von Real 3D) sollte diese Funktion abgeschaltet werden.

## 1.30 Ecken-Einstellungen

Ecken-Einstellungen:  
-----

Größe  
Sofort blanken  
Niemals blanken

---

### 1.31 Ecken-Einstellungen

Größe:  
-----

Hier wird festgelegt, wie groß der Erkennungsbereich für die Eckenoptionen ist. Wenn hier zB 1 eingestellt wird, muß der Mauszeiger ganz genau auf dem Eckpixel stehen, damit eine der Eckenoptionen aktiv wird.

### 1.32 Ecken-Einstellungen

Sofort blanken:  
-----

Hier kann eine der 4 Bildschirm-Ecken eingestellt werden (oder keine). Wenn der Mauszeiger in diese Ecke bewegt wird und dort kurz stehenbleibt, wird sofort geblankt.

### 1.33 Ecken-Einstellungen

Niemals blanken:  
-----

Hier kann eine der 4 Bildschirm-Ecken eingestellt werden (oder keine). Wenn der Mauszeiger in diese Ecke bewegt wird und dort stehenbleibt, wird nie geblankt, der Countdown zum Blanken ( Blankzeit ) wird angehalten.

### 1.34 Menüs von BlitzBlankPrefs

Menüs von BlitzBlankPrefs:  
-----

Alle Menüpunkte können auch über die jeweils nebenstehende Tastenkombination aktiviert werden.

Projekt/Öffnen:  
Lädt eine gespeicherte Konfiguration.

Projekt/speichern als:  
Speichert die Konfiguration unter einem speziellen Namen ab.

Projekt/über:  
Zeigt Informationen/Copyright an.

Projekt/beenden:  
Beendet BlitzBlankPrefs ohne Übernahme der geänderten Konfiguration.

Vorgaben/auf Vorgaben zurücksetzen:  
Aktiviert die Grundeinstellungen von BlitzBlank.

---

Vorgaben/auf zuletzt gespeichertes:

Aktiviert die zuletzt gespeicherte Konfiguration.

Vorgaben/auf vorherigen Stand:

Aktiviert die Konfiguration, die beim Start von BlitzBlankPrefs aktiv war.

Optionen/Piktogramme erzeugen?:

Legt fest, ob bei "Save As" auch ein Icon mitgespeichert wird.

Aktion/BlitzBlank anhalten:

Die Anwahl dieses Menüpunkts beendet BlitzBlank (nicht BlitzBlankPrefs).

## 1.35 ARexx

ARexx-Befehle von BlitzBlank:

-----

BlitzBlank besitzt einen ARexx-Port (Name: "BLITZBLANK"), über den man BlitzBlank steuern und die Einstellungen temporär ändern kann. Dazu sind folgende Befehle vorhanden:

QUIT

BlitzBlank wird beendet.

BLANK

BlitzBlank startet sofort das aktuelle Blankermodul.

UNBLANK

BlitzBlank beendet sofort das laufende Blankermodul.

RELOAD

Die Konfiguration wird neu geladen.

MODULE=modulename

Der Name des aktuellen Moduls wird eingestellt. Entspricht dem Anwählen in der Modul-Liste .

RANDOMMODULES=Modulname,Modulname,Modulname

Die Module für den Zufallsgenerator werden festgelegt.

Dies entspricht dem Doppel-Klicken in der Modul-Liste .

PREFSKEY=key

Die Tastenkombination für den Aufruf von BlitzBlankPrefs wird eingestellt. Entspricht dem Feld Prefstaste .

BLANKKEY=key

Die Tastenkombination zum sofortigen Blanken wird eingestellt.

Entspricht dem Feld Blanktaste .

BLANKTIME=sec

Die Zeit bis zum Blanken wird eingestellt.

Entspricht dem Feld Blankzeit .

RANDOMTIME=sec

---



Die Zeit bis zum Umschalten auf ein anderes Modul wird eingestellt.  
Entspricht dem Feld Zufallszeit .

PATH=path  
Der Pfad zu den Modulen wird festgelegt.  
Entspricht dem Feld Modulpfad .

MODPRI=num  
Die Modul-Taskpriorität wird eingestellt.  
Entspricht dem Regler Modulpri .

FUZZY=num  
Die Empfindlichkeit der Maus gegen Erschütterungen im geblankten Zustand wird eingestellt.  
Entspricht dem Regler Trägheit .

KEYSTROKES=num  
Anzahl der Tastendrucke bis zum Blanken der Maus wird eingestellt.  
Entspricht dem Regler #Tasten .

MOUSETIME=sec  
Die Zeit bis zum Blanken der Maus wird eingestellt.  
Entspricht dem Feld Zeit .

WATCHCPU=YES|NO  
Stellt ein, ob beim Blanken die CPU überwacht werden soll.  
Entspricht der Option Überwachung .

PASSKEY=YES|NO  
Stellt ein, ob beim Blankabbruch die Taste weitergeleitet werden soll.  
Entspricht der Option Taste merken .

JOYSTICK=YES|NO  
Stellt ein, ob der Joystick-Anschluß überwacht werden soll.  
Entspricht der Option Joystick-Check .

CORNERSIZE=num  
Stellt die Größe der Ecken ein.

BLANKNOW=NONE|UPPERLEFT|UPPERRIGHT|LOWERLEFT|LOWERRIGHT  
Die "Blank Now"-Ecke wird gewählt. Beschreibung siehe Sofort blanken .

BLANKNEVER=NONE|UPPERLEFT|UPPERRIGHT|LOWERLEFT|LOWERRIGHT  
Die "Blank Never"-Ecke wird gewählt. Beschreibung siehe Niemals blanken .

DISABLE  
Entspricht "Disable" in Commodities-Exchange und deaktiviert BlitzBlank temporär.

ENABLE  
Entspricht "Enable" in Commodities-Exchange und reaktiviert BlitzBlank wieder nach einem DISABLE.

DEBUG  
Startet das aktuelle Modul, so daß es nur von dem ARexx-Befehl UNBLANK abgebrochen werden kann.

---

Beispiele:

```
rx "ADDRESS 'BLITZBLANK' 'MODULE=Fade'"  
(Das Modul Fade wird eingestellt)
```

```
rx "ADDRESS 'BLITZBLANK' 'BLANK'"  
(Es wird sofort geblankt)
```

```
rx "ADDRESS 'BLITZBLANK' 'BLANKTIME=0'"  
(Es wird nicht mehr geblankt)
```

```
rx "ADDRESS 'BLITZBLANK' 'MOUSETIME=5'"  
(Nach 5 Sekunden ohne Mausaktivität wird die Maus geblankt)
```

## 1.36 Tastenkombinationen

AmigaOS Tastenkombinationen:

-----

AmigaOS kennt bestimmte Wörter, um Tastenkombinationen zu beschreiben. Diese werden bei BlitzBlank dazu benötigt, um die Prefstase und die Blanktaste zu beschreiben:

Auswahltasten:

ctrl	= CTRL-Taste
lshift	= linke SHIFT-Taste
rshift	= rechte SHIFT-Taste
lalt	= linke ALT-Taste
ralt	= rechte ALT-Taste
lcommand	= linke AMIGA-Taste
rcommand	= rechte AMIGA-Taste

Sonstige Tasten:

esc	= ESC-Taste
help	= HELP-Taste
f1 bis f10	= F1- bis F10-Taste
a bis z	= Buchstaben-Tasten
0 bis 9	= Zahlen-Tasten

Um nun eine Tastenkombination zu beschreiben, sind beliebige viele Auswahltasten + eine sonstige Taste erlaubt.

Beispiele:

```
ctrl esc  
ctrl alt f1  
lshift lalt a  
ctrl lalt ralt help
```

## 1.37 Beenden von BlitzBlank

BlitzBlank kann folgendermaßen beendet werden:

-----

- Von BlitzBlankPrefs aus mit dem Menüpunkt Aktion/BlitzBlank anhalten
- Erneutes Starten und beantworten des Requesters mit "Ja"
- Über den ARexx-Befehl QUIT
- Über das Commodities-Exchange Programm der WorkBench

## 1.38 Zufallsgenerator

Zufallsgenerator:

-----

BlitzBlank hat einen eingebauten Zufallsgenerator, der für Abwechslung sorgt.

Aktiviert wird er, indem mindestens 2 Module in der Modul-Liste durch Doppelklick (Name erscheint fett) selektiert werden.

Danach wird beim Blanken immer eines der selektierten Module zufällig ausgewählt und nicht mehr das angewählte (selektiert=fett, angewählt=blau).

Wenn mindestens 2 Module selektiert sind (weniger macht auch keinen Sinn) und wird zusätzlich eine Zufallszeit >0 eingestellt, dann wird sogar während des Blankens nach der angegebenen Zeit auf ein anderes Modul umgeschaltet.

## 1.39 Tooltypes/CLI-Parameter

Tooltypes/CLI-Parameter:

-----

BlitzBlank erkennt folgende Parameter:

CX\_PRIORITY=num

Legt die Commodity-Priorität fest. Sollte auf 1 stehen.

BlitzBlankPrefs kennt die üblichen Voreinsteller-Parameter:

Tooltypes:

CREATEICONS=YES|NO

ACTION=USE|SAVE

CLI-Parameter:

FROM

EDIT

USE

SAVE

## 1.40 Technik

Ein paar technische Informationen über BlitzBlank:

- BlitzBlankPrefs entspricht in der Aufmachung den System-Prefs.
- BlitzBlank ist ein Commodity und unterstützt auch die Commodity-üblichen ToolTypes.
- BlitzBlank hat einen Tochtertask, der dabei hilft, festzustellen, ob ein Modul durch hohe CPU-Belastung steht, ob also BlitzBlank den Bildschirm ganz schwarz schalten muß.
- BlitzBlankPrefs läßt sich komplett mit der Tastatur bedienen.
- BlitzBlank's Screenmoderequester ist voll font-sensitiv und (im Gegensatz zu dem OS 2.1/3.x ASL-Requester) tastatursteuerbar.
- BlitzBlank hat eine Entwicklungszeit von über einem Jahr hinter sich
- BlitzBlank und alle zugehörigen Programme sind Enforcer- und Mungwall-getestet und verloren bei Tests keinen Speicher.
- BlitzBlank und BlitzBlankPrefs können auch über die Shell gestartet werden.
- BlitzBlank braucht fast keine CPU-Zeit (0.010% auf A4000), bei nicht aktiviertem Mausblanker gar keine. Auch beim Mausbewegen braucht BlitzBlank sehr wenig Rechenzeit.

## 1.41 Probleme?

Mögliche Probleme:

Problem: BlitzBlank funktioniert überhaupt nicht.

Lösung: AmigaOS 2.04 oder besser ist nicht installiert.

Problem: Manche Module funktionieren nicht.

Lösung: Zu wenig Hauptspeicher frei.

Problem: Konfigurationen werden nicht richtig gespeichert und XPK/XFH wird benutzt.

Lösung: Aktuelle XPK/XFH-Version installieren.

Problem: BlitzBlank, BlitzBlankPrefs oder ein Modul stürzen ab.

Lösung: Autor kontaktieren.

## 1.42 Grafikkarten

Betrieb von BlitzBlank mit Grafikkarten:

BlitzBlank ist mit der Picasso und der Piccolo getestet. Dabei muß (bei Verwendung eines Grafikkarten-Screens) folgendes beachtet werden:

- Bei Spot und Tiles muß "Böse" ausgeschaltet sein.
  - Bei Spot sollte nicht mehr, als ein Spot eingestellt werden.
-

- Die Option "Puffern" sollte nicht verwendet werden, da Double-Buffering zur Zeit auf Grafikkarten entweder sehr langsam oder wirkungslos ist.
- In Verbindung mit EGS 7.1 (Piccolo) stürzen manche Module ab, wenn ein Piccolo-Screen verwendet wird. Da es bei einem kurzen Test mit CyberGfx 40.40 keinerlei Probleme gab (auf dem gleichen System), scheint EGS 7.1 daran schuld zu sein und nicht die Module.

### 1.43 Fehler? Verbesserungsvorschläge?

Fehler und Verbesserungsvorschläge:

-----

Bei Fehlern bitte den Autor mit genauer Fehlerbeschreibung und Angabe der genauen Rechnerkonfiguration (Modell, Ausstattung, OS-Version) kontaktieren.

Gleiches gilt für Verbesserungsvorschläge.

### 1.44 Autor

Autor:

-----

Thomas Börkel  
Gartenstr. 16  
D-76761 Rülzheim  
Deutschland

Mailbox: Amiga Inside II, ++49-7272-76611 (07272/76611)  
FIDO: Thomas Boerkel, 2:2476/541.0  
Usenet: Thomas\_Boerkel@amiga\_inside2.schiele-ct.de  
Amiganet: Thomas Boerkel, 39:173/60.0  
KAMInet: Thomas Boerkel, 82:100/7.0  
Rally-Box: Tom

### 1.45 Copyright/Garantie

Copyright und Garantie:

-----

BlitzBlank und BlitzBlankPrefs sind Copyright 1993-95 by Thomas Börkel.

BlitzBlank ist GIFTware. Wem's gefällt, der darf mir ein Geschenk schicken (Geld etc.) oder wenigstens eine Postkarte bzw. eine Mail schreiben. Dies ist aber kein MUSS.

BlitzBlank darf nicht bei kommerziellen Programmen beigelegt werden und darf nicht auf PD/FD-Disketten, die mehr als DM 3.-/US\$2 kosten erscheinen.

BlitzBlank darf auf den Aminet/Fish/Saar-AG CDs erscheinen.

---

BlitzBlank darf frei kopiert werden, jedoch darf kein Teil verändert werden.

BlitzBlank darf nur mit dem kompletten, unveränderten Archiv weitergegeben werden.

BlitzBlank darf nicht mit Profit verkauft werden.

Die beigelegten Sourcecodes dienen nur der Anschauung für die Programmierung von Modulen und dürfen ohne das Einverständnis der Autoren nirgendwo anders verwendet werden. Das gleiche gilt für Grafiken etc.

Es gibt KEINE Garantie für BlitzBlank. BlitzBlank wird auf eigenes Risiko verwendet. Der Autor ist in KEINER Weise für IRGENDWELCHE Schäden verantwortlich, die BlitzBlank anrichtet.

Das alles gilt auch für die BlitzBlank-Module.

## 1.46 Danksagungen

Danksagungen:

-----

Mein besonderer Dank geht an:

Alexander Wiggert für Betatests, Ideen, Ratschläge und drängeln ;-)))  
Ausserdem für das Übersetzen der Anleitungen ins Englische!

Dirk Farin für Anregungen und viele Module! :-)))

Kenneth Fribert für Bugreports, Ideen und für die dänische Übersetzung.

Jürgen Denner für Betatests, Ratschläge, die Idee zu Lines und für Splines.

Desweitern (alphabetische Reihenfolge):

- Matthias Bock für Betatests, Ratschläge
- Wolfgang Börkel für die mathematischen Grundlagen von Pyro
- Ex-Commodore-Leute für den Amiga und sein mächtiges Betriebssystem
- Brian Larson für Bugreports
- Mark Rose für Betatests und die MagicWB-Icons
- Stefan Scholl für Betatests
- Mathias Supp für Betatests und Ideen
- Christian A. Weber für die iff.library
- Peter Wenz für Betatests

## 1.47 Entwicklungsgeschichte

Entwicklungsgeschichte von BlitzBlank:

-----

---

## V1.00:

-----

Erste öffentliche Release (1993).

## V1.01:

-----

Bugfix der 1.00.

## V2.00:

-----

Version für den Programmier-Wettbewerb in einer deutschen Amiga-Zeitschrift.  
Hat leider nicht gewonnen und wurde auch nie veröffentlicht.

## V2.50:

-----

- Größtenteils neu geschrieben
- MUI-Oberfläche
- Module wesentlich kürzer
- Neue Optionen/Möglichkeiten
- Wesentlich stabiler
- Weniger Rechenzeit-Verbrauch
- Geteilt in Blanker und Prefs
- ARexx-Port
- Viele neue Module

## V2.50a:

-----

- Enforcer-Hit in BB.Lines beseitigt
- Mindest-Screentiefe für BB.Radar auf 3 gesetzt (Crash bei 2)

## V2.50b:

-----

- Schwarzer Screen zwischen den Modulen beim Randomizer hat die richtigen Overscan-Dimensionen, abgeschalteten Border und die richtige ModeID
- Schnelles UnBlank auch bei sehr starker CPU-Belastung

## V2.60:

-----

## \*BlitzBlank:

- BlitzBlank nach C portiert (-> kürzer und schneller)
- Fuzzy Mouse Bug behoben: Funktioniert jetzt besser
- Voreingestellte Blankzeit/Mauszeit stimmt bei fehlendem BlitzBlank.prefs
- Mouseblanking ist 100% kompatibel zum Commodore Mouseblanker
- Tooltype/Parameter NASTYMOUSEBLANK existiert nicht mehr
- Reblank-Funktion in BlitzBlank eingebaut, momentan auf 5 Sekunden festgelegt
- Blackout funktioniert im Random-Mode richtig
- Wenn ein Modul nicht gefunden wird, wird Blackout benutzt
- WB wird nicht mehr unnötig untersucht (und dadurch geöffnet)
- Interne Fehlerbeseitigungen und Veränderungen

## \*BlitzBlankPrefs:

-----

- BBPrefs stürzte beim Verlassen ab, wenn kein .info da war
  - ARexx-Routine von BBPrefs "gesäubert"
  - Fuzzy-Mouse (Trägheit) ist von 0-30 einstellbar
  - Bei Benutzen/Speichern werden immer die selektierten Module korrekt abgespeichert
- \*Module:
- Clock hat im Analog-Modus früher die richtige Priorität
  - 24h-Modus bei Clock/Digital ist wirklich abschaltbar
  - Slideshow scannt auch Unterverzeichnisse
  - Lines hat eine bessere Farbpalette
  - Delay in Lines eingebaut
  - Clock, Mosaic, Spot, Tiles, Worms benutzen haben einen korrekten Aspect-Ratio
  - Snow hat einen zusätzlichen Parameter (max. Schneehöhe)
  - Noise und Fountain faden am Schluß langsam aus im Random-Mode
  - Neue Module: ASwarm, FlyingToaster, Fractal, Goats, Gravity, Maze, Plasma, Skyline, StarField, TicTacToe
- \*blitzblank.library:
- Abbrechen des Blankens mit der rechten Maustaste hält den Modulscreen nicht mehr fest
  - Neue Library-Funktionen: BBL\_RainbowPalette(), BBL\_RemainingTime(), BBL\_CloneFirstScreen()
  - Neue Variablen in BB\_Screeninfo: xpixelsize, ypixelsize
  - Locale-Strings wurden zu früh freigegeben

## 1.48 MUI

This application uses

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

## 1.49 Module

Jedes Modul (außer Blackout) hat ein eigenes Einstellungsfenster.

Wird in diesem Fenster die HELP-Taste gedrückt, erscheint die Anleitung für dieses Modul.

Folgende Möglichkeiten stehen außer den Modul-spezifischen Einstellungen zur Verfügung:

Speichern - Die aktuellen Einstellungen werden gespeichert  
Testen - Die aktuellen Einstellungen werden getestet  
Anzeige - Der Bildschirmmodus für dieses Modul wird eingestellt  
Info - Informationen über dieses Modul werden angezeigt  
Voreinst. - Die Standard-Einstellungen für dieses Modul werden gesetzt  
Abbrechen - Das Fenster wird ohne zu speichern verlassen

Nicht jedes Modul bietet alle Möglichkeiten an.

Folgende Module sind verfügbar:

-----

Blackout  
AmigaSign  
ASwarm  
Butterfly  
Clock  
Crumble  
Dissolve  
Electric  
Execute  
Fade  
Flash  
FlyingToaster  
Fountain  
Fractal  
Goats  
Gravity  
Guru  
Life  
Lines  
Mandel  
Maze  
Melt  
Mosaic  
Noise  
PatternCycling  
Plasma  
Pyro  
Radar  
Skyline

Slideshow  
Snow  
Splines  
Spot  
StarField  
Text  
TicTacToe  
Tiles  
Tunnel  
Worms  
Worms2

## 1.50 Blackout

Blackout:  
-----

Dies ist das "interne" Blankmodul von BlitzBlank. Es ist immer verfügbar.  
Es öffnet einfach einen schwarzen 320x200x1 Bildschirm im Modus des  
vordersten Bildschirms.

## 1.51 AmigaSign

AmigaSign:  
-----

Das berühmte Amiga-Symbol fliegt über den Bildschirm und dreht sich dabei.

Parameter:

Bewegung	- In welche Richtungen das Symbol fliegen soll
Rotgeschwindigkeit	- Wie schnell das Symbol rotiert (0=Normalgeschw.)
Geschwindigkeit	- Wie schnell das Symbol fliegt
Puffern	- Schaltet Double-Buffering ein/aus

AmigaSign ist Copyright by Thomas Börkel .

Die Grafiken sind von Alexander Wiggert.

## 1.52 ASwarm

ASwarm:  
-----

Bienen und Wespen fliegen umher. Die Bienen jagen die Wespen.

Parameter:

Geschwindigkeit - Wie schnell Bienen und Wespen fliegen

---

Farbe	- Farbwechsel ja/nein
Zielen	- Wohin die Bienen zielen
Bienen	- Anzahl der Bienen
Wespen	- Anzahl der Wespen
Bienen Beschl	- Beschleunigung der Bienen
Wespen Beschl	- Beschleunigung der Wespen

Original Source von Alexander Kneer und Michael D. Bayne.  
Portiert nach BlitzBlank von Thomas Börkel .

## 1.53 Butterfly

Butterfly:  
-----

Bunte Schmetterlinge flattern über den Bildschirm.

Parameter:

Schmetterlinge	- Anzahl der Schmetterlinge
Minimale Geschwindigkeit	- Wie schnell ein Schmetterling mind. fliegt
Maximale Geschwindigkeit	- Wie schnell ein Schmetterling max. fliegt
Flügel Geschwindigkeit	- Wie schnell die Flügel schlagen sollen
Puffern	- Schaltet Double-Buffering ein/aus

Butterfly ist Copyright by Thomas Börkel .

Die Grafiken sind von Asha Develder.

## 1.54 Clock

Clock:  
-----

Dieses Modul zeigt wahlweise eine analoge oder digitale Uhr auf dem Bildschirm an.

Allgemeine Parameter:

Bewegung	- In welche Richtungen die Uhr fliegen soll
Geschwindigkeit	- Wie schnell die Uhr fliegen soll
Sekunden	- Schaltet die Sekundenanzeige ein
Puffern	- Schaltet Double-Buffering ein/aus
Optimieren	- Versucht immer so wenig, wie möglich zu zeichnen

Analoge Parameter:

Größe	- Größe der Uhr in Prozent vom Bildschirm
Kreis	- Außenring zeichnen ja/nein

---

Digitale Parameter:

- |             |  |
|-------------|--|
| Zeichensatz | - Welcher Zeichensatz soll verwendet werden<br>(auch proportionale und Color-Fonts möglich!) |
| Farbe       | - Farbe (falls es kein Color-Font ist)   |
| 24h         | - 12/24 Stunden-Anzeige  |
| Cache       | - Zahlen im Voraus zeichnen<br>(schneller, aber braucht mehr CHIP-RAM)                       |

Clock ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.55 Crumble

Crumble:

-----

Dieses Modul "verschrumpelt" den aktuellen Bildschirm von unten nach oben.

Parameter:

- |                     |  |
|---------------------|--|
| Geschwindigkeit     | - Wie schnell das Bildschirm verschrumpelt werden soll |
| Dunkler Hintergrund | - Übrig bleibt ein dunkler Hintergrund                 |
| Helligkeit          | - Die Bildschirmhelligkeit während des Effekts         |
| Verzögerung         | - Verzögerung, bis die Helligkeit erreicht wird        |

Crumble ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.56 Dissolve

Dissolve:

-----

Der vordere Bildschirm (Workbench) löst sich langsam auf.

Parameter:

- |                 |          |  |
|-----------------|----------|--|
| Geschwindigkeit | [1-5000] | wieviele Pixel pro Bild (z.B. 1/50s)<br>entfernt werden. |
|-----------------|----------|--|

Version 1.0

Dissolve ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.57 Electric

Electric:  
-----

Simuliert einen Funkenüberschlag.

Parameter:

Details [10-100] Wie fein der Effekt sein soll.

Version 1.1

Electric ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.58 Execute

Execute:  
-----

Dieses Modul führt ein Programm aus. Dieses MUSS sich mit CTRL-C oder CTRL-D stoppen lassen (oder sich automatisch beenden).

Parameter:

Programm	- Pfad und Name des auszuführenden Programms
Argumente	- Parameter für das Programm
Stack	- Stackgröße (voreingestellt ist 4000)
CTRL-C	- Programm wird mit CTRL-C abgebrochen
CTRL-D	- Programm wird mit CTRL-D abgebrochen
Schlußbefehl	- Dieser Befehl wird beim Abbruch ausgeführt (kann weggelassen werden)

Execute ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.59 Fade

Fade:  
-----

Dieses Modul blendet den aktuellen Bildschirm weich aus. AGA/OS 3.0 wird unterstützt (weicheres Ausblenden).

Parameter:

Helligkeit	- Die verbleibende Bildschirmhelligkeit
Verzögerung	- Verzögerung, bis die Helligkeit erreicht wird

Fade ist Copyright by Thomas Börkel .

---

## 1.60 Flash

Flash:

-----

Dieses Modul erzeugt ein Gewitter auf dem Bildschirm.

Parameter:

Blitze        - Die maximale Anzahl der Blitze  
Aufhellen - Der Hintergrund soll beim Blitzen aufgehellert werden

Flash ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.61 FlyingToaster

FlyingToaster:

-----

Toaster fliegen über den Bildschirm.

Parameter:

Toaster                - Anzahl der Toaster  
Geschwindigkeit - Wie schnell die Toaster fliegen

Original Source & Gfx von Gernot Reisinger und Michael D. Bayne.  
Portiert nach BlitzBlank von Thomas Börkel .

## 1.62 Fountain

Fountain:

-----

Es sprudeln muntere Punkte über den Bildschirm.

Parameter:

Punkte        [10-500]    Anzahl der Punkte  
Streuung    [10-100]    Wie stark die Fontaine horizontal streut.

Bemerkung:

Bildschirmmodi mit 2 oder 3 Planes reichen vollkommen.

Version 1.2

Fountain ist Copyright by Dirk Farin .

---

## 1.63 Fractal

Fractal:  
-----

Fraktale werden auf dem Bildschirm gezeichnet.

Original Source von Olaf Seibert und Alexander Kneer.  
Portiert nach BlitzBlank von Thomas Börkel .

## 1.64 Goats

Goats:  
-----

Simulation von Hirten und Ziegen auf dem Bildschirm.

Parameter:

Verzögerung	-	Geschwindigkeit des Ablaufs
Hirten	-	Anzahl der Hirten, die Gras anpflanzen
Ziegen	-	Anzahl der Ziegen
Reproduktion	-	Vermehrung
Screen	-	Eigener Bildschirm oder oberster Bildschirm benutzen

Original Source von Steve Akers.  
Portiert nach BlitzBlank von Thomas Börkel .

## 1.65 Gravity

Gravity:  
-----

Zeigt einige Punkte, die sich wie gleich geladene Massen verhalten.

Parameter:

Anz. Punkte	[2-20]	wie viele Punkte herumfliegen
Anziehungskraft	[0-20]	wie stark sich die Punkte anziehen
Abstoßungskraft	[0-20]	wie stark sich die Punkte abstoßen
Punktgröße	[1-3]	wie groß die Punkte gemalt werden sollen (nützlich für hohe Bildauflösungen)

Bemerkung:

Schneller (Co)Prozessor empfohlen!

Version 1.0

---

Gravity ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.66 Guru

Guru:

-----

Der geliebte Guru erscheint.

Parameter:

keine

Version 1.1

Guru ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.67 Life

Life:

-----

Simuliert das Spiel des Lebens (Life).

Parameter:

Auflösung	[10-100]	Anzahl der Kästchen horizontal über den Bildschirm
Refreshzeit	[10-500]	Zeit zwischen zufälligem Neuinitialisiern

Version 1.1

Life ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.68 Lines

Lines:

-----

Dieses Modul wirbelt bunte Linien über den Bildschirm. Die Idee dazu stammt von Jürgen Denner.

Parameter:

Linien - Anzahl der Linien

Lines ist Copyright by Thomas Börkel .

---



## 1.69 Mandel

Mandel:  
-----

Zeichnet Bilder der Mandelbrotmenge.

Bemerkung:

Schneller Prozessor empfohlen!

Version 1.0

Mandel ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.70 Maze

Maze:  
-----

Erzeugt ein Labyrinth und findet einen Ausweg heraus.

Parameter:

Zellgröße	- Breite der Wege
Lösungsverzögerung	- Wie schnell gelöst wird
Farbige Spur	- Farbige Spur hinterlassen

Original Source von Michael D. Bayne.

Portiert nach BlitzBlank von Thomas Börkel .

## 1.71 Melt

Melt:  
-----

Dieses Modul "zerschmilzt" den aktuellen Bildschirm.

Parameter:

Geschwindigkeit	- Wie schnell der Effekt ablaufen soll
Größe	- Breite der Verläufe
Auffrischungszyklus	- Verzögerung bis zum Bildneuaufbau
Helligkeit	- Die verbleibende Bildschirmhelligkeit
Verzögerung	- Verzögerung, bis die Helligkeit erreicht wird

Melt ist Copyright by Thomas Börkel .

---

## 1.72 Mosaic

Mosaic:

-----

Dieses Modul "zerpuzzlet" den aktuellen Bildschirm.

Parameter:

Geschwindigkeit	- Wie schnell der Effekt ablaufen soll
Größe	- Größe der Quadrate
Auffrischungszyklus	- Verzögerung bis zum Bildneuaufbau
Helligkeit	- Die verbleibende Bildschirmhelligkeit
Verzögerung	- Verzögerung, bis die Helligkeit erreicht wird

Mosaic ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.73 Noise

Noise:

-----

Erzeugt ein weisses Rauschen auf dem Monitor, wie man es von Fernsehern kennt.

Parameter:

Helligkeit [0-100] Wieviel Prozent des Bildschirms weiß sein soll.

Bemerkung:

Je mehr Farben, desto besser der Effekt.

Version 1.2

Noise ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.74 PatternCycling

PatternCycling:

-----

Zeichnet farbige Muster und wendet darauf Color-Cycling an.

Parameter:

Ringe, Balken, Wellen	Wählt, welche Muster gemalt werden
Geschwindigkeit [-10 - 10]	Wählt Geschwindigkeit und Richtung des Color-Cyclings.



Raketen            - Anzahl der Raketen  
Doppelte Pixel - Explodierende Raketen werden doppelt groß  
                  (besser sichtbar, aber langsamer)

Pyro ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.77 Radar

Radar:  
-----

Der Monitor wird zum Radarschirm.

Parameter:

Geschwindigkeit	[2-100]	Wie schnell sich das Radar dreht
Radarnachleuchten	[1-4]	Wie lange der Radarstrahl nachleuchtet (1 - kurz, 4-lang)
Objektnachleuchten	[1-10]	Wie lange die Objekte nachleuchten (1 - kurz, 10-bis der Radarstrahl wieder vorbeikommt ↔ )
Objekte	[0-100]	Wieviele Objekte sichtbar sind

Version 1.1

Radar ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.78 Skyline

Skyline:  
-----

Zeichnet einige Hochhäuser bei Abenddämmerung (bzw. Nacht) mit  
Gewitter, Sternen, Flugzeug, Meteoren usw.

Bemerkung:

Parameter:

Gewitter	[0-9]	Wie stark das Gewitter ist (0 - kein Gewitter)
Flugzeug	[0-9]	Wie häufig Flugzeuge zu sehen sind.
Meteor	[0-9]	Wie häufig Meteore zu sehen sind.
Warnlichter		Ob Luftverkehr-Warnlichter auf einem Hochhaus zu sehen sind.
Sterne	[0-200]	Wie viele Sterne maximal zu sehen sind.
Tageslicht	[0-9]	Wieviel Tageslicht noch vorhanden ist.
Donner	[0-64]	Lautstärke des Donners (0 für aus)

Version 1.1

---

Skyline ist Copyright by Dirk Farin .  
Idee, Donnergeräusch und etwas Sourcecode von Jason Sonnenschein.

## 1.79 Slideshow

Slideshow:  
-----

Dieses Modul zeigt eine Diashow.  
Das Anzeigeprogramm muß sich mit CTRL-C beenden lassen, um für dieses Modul geeignet zu sein (Multiview von OS 3.0 funktioniert nicht, von OS 3.1 aber schon).

Parameter:

Anzeiger	-	Das Anzeigerprogramm
Parameter	-	Zusätzliche Parameter für den Anzeiger
Verzeichnis	-	Verzeichnis mit den Bildern
Muster	-	Muster für die Namen der Bilder (zB #?.IFF)
Stack	-	Stackgröße für den Anzeiger
Verzögerung	-	Pause zwischen 2 Bildern
Puffern	-	Bild im Hintergrund laden

Hinweis:

Die Puffer-Option sorgt dafür, daß zwischendurch nicht die Workbench sichtbar wird und wirkt am besten mit Anzeigeprogrammen, die erst dann ihren Screen nach vorne bringen, wenn das Bild komplett geladen ist.

Slideshow ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.80 Snow

Snow:  
-----

Läßt es auf dem Bildschirm schneien. Der Schnee sammelt sich dabei auch langsam am Boden.

Parameter:

Schneeflocken	[10-500]	Anzahl der Schneeflocken
Windstärke	[0-10]	Windstille bis stürmisch
Windhäufigkeit	[0-100]	wieviel Prozent der Zeit Wind sein soll
Schneehöhe	[1-100]	wieviel Prozent des Bildschirms maximal mit Schnee gefüllt werden

Bemerkung:

Bildschirmmodi mit 2 oder 3 Planes reichen vollkommen.

---

Version 1.2

Snow ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.81 Splines

Splines:

-----

Splines erzeugt über den Bildschirm wirbelnde Spline-Kurven.

Parameter:

Modus - Geradeaus, Springend, Variationen

Für jeden Modus:

Fixpunkte	- Anzahl der Punkte in einer Kurve
Splines	- Anzahl der Splines
Spline Geschwindigkeit	- Geschwindigkeit der Splines
Zufallsintervall	- Wie oft der Zufall zuschlägt

Splines ist Copyright by Jürgen Denner .

## 1.82 Spot

Spot:

-----

Bewegt Spot(s) über den aktuellen Bildschirm.

Parameter:

Geschwindigkeit	- Wie schnell die Spots sich bewegen
Spots	- Anzahl der Spots (bei mehr als 1 wird automatisch Double-Buffering eingeschaltet)
Größe	- Größe der Spots
Helligkeit	- Die verbleibende Bildschirmhelligkeit
Verzögerung	- Verzögerung, bis die Helligkeit erreicht wird
Auffrischen	- Bild unter den Spots ständig aktualisieren
Böse	- Nicht system-konform verhalten

Hinweis:

Die Option "Böse" versucht bei einem Spot, die Bewegungen flimmerfreier zu machen, ist aber nicht ganz system-konform und funktioniert nicht auf Grafikkarten. Bei mehr, als einem Spot, ist diese Option wirkungslos, weil dann sowieso Double-Buffering aktiv ist.

Spot ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.83 StarField

StarField:  
-----

Flug durch ein Sternfeld.

Parameter:

Sterne	- Anzahl der Sterne
Geschwindigkeit	- Geschwindigkeit des Flugs
Farbe	- Farbige oder graue Sterne

Spot ist Copyright by Matthias Bock .

Portiert von Modula nach C und von BB 1.x nach BB 2.x von Thomas Börkel.

## 1.84 Text

Text:  
-----

Zeigt Text auf dem Bildschirm entweder als Nachricht, oder als Laufschrift an.

Allgemeine Parameter:

Zeichensatz	- Welcher Zeichensatz soll verwendet werden (auch proportionale und Color-Fonts möglich!)
Farbe	- Farbe (falls es kein Color-Font ist)
Geschwindigkeit	- Wie schnell soll der Text bewegt werden
Puffern	- Schaltet Double-Buffering ein/aus

Laufschrift-Parameter:

Text	- Der anzuzeigende Text
Position	- Position des Texts auf dem Bildschirm
Cache	- Text im Voraus zeichnen (schneller, aber braucht mehr CHIP-RAM)

Nachricht-Parameter:

Bewegung	- Bewegungsrichtung der Nachricht
Zeile 1-4	- Die anzuzeigende Nachricht. Untere Zeilen, die leer sind, werden auch nicht angezeigt. Falls die Nachricht mit dem eingestellten Zeichensatz nicht auf den eingestellten Bildschirm passt, dann macht das Modul gar nichts.

Text ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.85 TicTacToe

TicTacToe:

-----

Der Computer spielt mit sich selbst TicTacToe auf dem Bildschirm.

Parameter:

- Größe - Größe des Spielfeldes
- Verzögerung - Verzögerung zwischen Zügen
- Modus - Normal: Es werden Züge gemacht, die zum Sieg führen können.  
Wargames: Kein Zug führt zum Sieg (siehe Film "Wargames").
- Bewegung - Spielfeld wird an verschiedenen Stellen auf Schirm gezeichnet;  
sonst starr an einer Stelle.

TicTacToe ist Copyright by Stefan Scholl .

## 1.86 Tiles

Tiles:

-----

Tiles unterteilt den aktuellen Screen in Quadrate, die dann hin- und hergeschoben werden (simuliert ein bekanntes Spiel).

Parameter:

- Rand - Die Umrandung der Quadrate
- Geschwindigkeit - Die Geschwindigkeit des Spiels
- Größe - Kantenlänge der Quadrate in % der Bildschirmbreite
- Böse - Nicht system-konform verhalten
- Helligkeit - Die verbleibende Bildschirmhelligkeit
- Verzögerung - Verzögerung, bis die Helligkeit erreicht wird

Hinweis:

Die Option "Böse" versucht, die Bewegungen flimmerfreier zu machen, ist aber nicht ganz system-konform und funktioniert nicht auf Grafikkarten.

Tiles ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.87 Tunnel



Tunnel:

-----

Flug durch einen Tunnel.

Parameter:

Geschwindigkeit	- Wie schnell man durch den Tunnel fliegt
Rechteckt	- Aus wievielen Rechtecken der Tunnel besteht
Länge	- Länge des Tunnels
Seitenverhältnis	- Das Seitenverhältnis der Tunnel-Rechtecke (10 entspricht dem Verhältnis des Monitors, <10 bedeutet breiter und >10 bedeutet höher)
x Geschwindigkeit	- Wie schnell der Tunnel sich horizontal biegt
y Geschwindigkeit	- Wie schnell der Tunnel sich vertikal biegt
x Amplitude	- Wie stark der Tunnel sich horizontal biegt
y Amplitude	- Wie stark der Tunnel sich vertikal biegt

Version 1.0

Tunnel ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.88 Worms

Worms:

-----

Worms läßt kleine, gefräßige Würmer über den aktuellen Screen wuseln.

Parameter:

Würmer	- Anzahl der Würmer
Länge	- Länge der Würmer
Größe	- Größe der Wurmsegmente
Helligkeit	- Die verbleibende Bildschirmhelligkeit
Verzögerung	- Verzögerung, bis die Helligkeit erreicht wird

Worms ist Copyright by Thomas Börkel .

## 1.89 Worms2

Worms2:

-----

Würmer kriechen über den Bildschirm.

Parameter:

Anzahl	[1-50]	Wieviele Würmer
Länge	[10-200]	Länge eines Wurms

Verrücktheit [3-30] ob die Würmer geradeaus oder sehr krumm kriechen  
Geschwindigkeit [1-4] Wie schnell die Würmer kriechen

Bemerkung:

Bildschirmmodi mit 4 oder 5 Planes sind optimal.

Version 1.1

Worms2 ist Copyright by Dirk Farin .

## 1.90 Modulautoren

Die in dieser Release beiliegenden Module wurden von folgenden Autoren programmiert:

Thomas Börkel

Jürgen Denner

Dirk Farin

Daniel Pink

Stefan Scholl

Matthias Bock

## 1.91 Modulautoren

Jürgen Denner  
Landstr. 116  
D-69198 Schriesheim  
Germany

## 1.92 Modulautoren

Dirk Farin  
Kapellenweg 15  
D-72070 Tübingen  
Germany

EMail: farindk@trick.informatik.uni-stuttgart.de

## 1.93 Modulautoren

---

Postadresse:

Daniel Pink  
26 Elderbek Close,  
Cheshunt,  
Hertfordshire,  
EN7 6HS.  
England.

E-Mail: (Bis Juli 1995)

D.C.J.Pink@Herts.ac.uk

## 1.94 Modulautoren

E-Mail: Stefan Scholl <stesch@sks.inka.de>

## 1.95 Modulautoren

E-Mail: Matthias Bock <starfox@stargate.mayn.sub.de>

## 1.96 Neue Module

Module, die ich gerne hätte, bzw. schon in Planung sind:

- irgendwas mit 3D-Grafik
- sonstige Gags