

**Deutsch**

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

	<i>TITLE :</i> Deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		June 24, 2025	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	main . . . . .	1
1.2	game . . . . .	1
1.3	karten . . . . .	2
1.4	adresse . . . . .	2
1.5	shareware . . . . .	3
1.6	copyright . . . . .	3
1.7	bugs . . . . .	3
1.8	vorschläge . . . . .	4
1.9	history . . . . .	4
1.10	projekte . . . . .	5
1.11	register . . . . .	5

## Chapter 1

# Deutsch

### 1.1 main

Hallo Leute !

Dies ist mein erstes Game auf dem Amiga.  
Es ist mit AMOS Pro geschrieben worden.

Das Game ist SHAREWARE. Siehe weitere Infos unter diesem Punkt.

Die Version 2.0 ist bereits in Arbeit und enthält schon jetzt bessere Grafik und einfacheren Grafikimport und zwar nur als IFF-Daten. Nebenbei auch mehr Samples, die sarkastisch das Spielgeschehen kommentieren. Leider frißt das auch eine Menge Speicher. Auch ist ein Geldkonto für Spieler und Computer vorgesehen, damit das Game etwas mehr Würze erhält.

Dank geht an dieser Stelle auch an Helmut Dorner, der mir einen gravierenden Fehler aufgezeigt hat. Beim Compilieren der Dateien habe ich die Amos.Lib unbeabsichtigt nicht mitcompilieren lassen, was zur Folge hatte, daß jeder, der diese Lib nicht hatte, das Spiel nicht starten konnte. Verzeiht mir bitte, denn das hat bestimmt einigen den letzten Nerv geraubt.

Auch danke ich Helmut für seine Tips und die Kritik, die er mir noch gab.

Copyright  
Das Game  
Adresse  
Shareware  
Register  
History  
Projekte  
Bugs  
Vorschläge

### 1.2 game

Das Game

---

Dieses Game wird hierzulande auch 17+4 genannt. Nicht sehr orignell, aber für den Einstieg zur Programmierung gut geeignet.

Für Leute, die dieses Spiel wirklich noch nicht kennen, hier eine kleine Anleitung.

Ziel des Spieles ist es, 21 Punkte zu erreichen - zumindest aber sollte man sehr nahe an diese Punktezahl kommen. Hat man am Anfang 2 Asse bekommen, so nennt man dieses Feuer und man gewinnt, ohne das der Gegner - sprich Computer - noch einmal ziehen darf. Wer eine andere Regel kennt, möge sie mir an meine Adresse zuschicken.

Ansonsten gilt das oben gesagte mit der Tatsache, das der Computer immer den letzten Zug hat. Gewertet wird nach der Punktezahl. Alles über 21 ist ungültig, außer Feuer.

Will man noch eine Karte dann drückt man auf den Kartenstapel der sich auf der linken Seite mittig befindet. Meint man genug zu haben, dann drückt man auf "Ready !".

Das Spiel kann man mit drücken der rechten Maustaste und dem Auswählen des entsprechenden Punktes (nämlich "Quit", gelle) beenden.

Die Karten

## 1.3 karten

Die Karten

Punktezahl der Spielkarten:

7 = 7  
8 = 8  
9 = 9  
10 = 10  
J = 2  
Q = 3  
K = 4

A = 11 oder bei mehr als 2 Karten und Punktezahl über 11 = 1

## 1.4 adresse

Adresse:

-----

Rolf Noch  
Neustadt 74  
46446 Emmerich

Germany

e-Mail:

-----

Rolf-Pattex-Noch@T-Online.de

Bankverbindung:

-----

Sparkasse Moers  
Bankleitzahl: 354 500 00  
Kontonummer: 224 027 567

## 1.5 shareware

Shareware

Wollt Ihr gute Spiele und Anwendungen für einen kleinen Preis, dann unterstützt Eure Shareware-Programmierer.

Dieses Game kostet 8 US-\$ bzw 10 DM.

Wer ein eigenes Kartenset angefertigt hat und es ins Verzeichnis Game/Think ins Aminet untergebracht hat, braucht keine Share zu bezahlen !  
Alle anderen senden mir bitte das Geld an meine Adresse  
Adresse}. Ich akzeptiere  
Bargeld, Verrechnungs-Checks sowie Überweisungen auf mein Konto !

## 1.6 copyright

Copyright

Dieses Game darf ohne meine ausdrückliche Erlaubnis nicht kommerziell weiterverwendet werden. Auch darf es nur unverändert kostenlos bzw. gegen einen geringen Unkostenbeitrag ( der wie der Name schon sagt wirklich nur die Unkosten decken soll ) weitergegeben werden.

## 1.7 bugs

Bugs

Manchmal neigt der Computer dazu den Spieler gewinnen zu lassen, indem er nicht eine Karte zieht, obwohl es noch möglich wäre. Ein Fehler, der wirklich nicht nach Behebung schreit. Wer noch etwas entdeckt haben sollte, der möge mir an meine Adresse schreiben.  
Schreibt mir bitte auch, was Ihr für einen Amiga habt, und ob Ihr Probleme

mit dem Spiel und Eurer Konfiguration habt. Ich habe das Game auf einem A1200 geschrieben (manchmal mit und manchmal ohne Speederkarte) und hatte keine Probleme damit.

Wer nur 2MB Ram hat, wird nach dem Vorspann wahrscheinlich nicht mehr genug Platz für das Game haben (zumindest, wenn er die Dateien im Ram und nicht auf einer Diskette hat). Dann hilft nur noch das Löschen des Vorspannfiles namens "Jack", um Platz zu schaffen. Nun muß unter dem Workbenchmenüpunkt "Fenster" die Option "Inhalt anzeigen -> alle Dateien" angeklickt werden. Damit werden auch die Dateien ohne Icon angezeigt. Hier erscheint nun die Datei "German\_Jack". Diese braucht dann nur noch doppelt angeklickt zu werden und das Spiel kann beginnen.

## 1.8 vorschläge

### Vorschläge

Wer Lust und Laune hat, der kann sich die Karten vornehmen. Die Share braucht dann nicht bezahlt zu werden, wenn wie gesagt das Kartenset ins Aminet (Game/Think) abgelegt wird.

Die Karten liegen im Verzeichnis CARDS im ABK-Format vor. Im April '96 kommt noch ein Konverter, die passende Kartenvorlage sowie ein sexy Kartenset (alles schon fertig) ins Aminet. Mit dem Konverter ist es ohne Probleme möglich mit einem ganz normalen Malprogramm (z.B. DPaint oder PPaint) die Kartenvorlage zu bearbeiten und anschließend erledigt der Konverter die Umwandlung zum ABK-Format von AMOS fast ohne Aufwand ! Ich habe ihn selbst zum Nachbessern der ersten Karten benutzt. Allerdings sind gescannte Vorlagen recht problematisch, weil wie gesagt AMOS AGA nicht unterstützt. Ein anderes Set in Graustufen ergab wesentlich bessere Vorlagen, aber das erste Set wollte ich unbedingt in Farbe.

Laden könnt ihr dann eure Karten mit dem Menüpunkt Load Cards". Die Karten sollten dann im Verzeichnis CARDS liegen, so braucht ihr nicht lange zu suchen.

Wer seine neuen Karten ins Aminet geladen hat, der möge mir schreiben, damit er sein Keyfile bekommt. Somit weiß ich auch, daß neue Karten da sind. Laßt eurer Kreativität freien Lauf und zeigt was ihr könnt. Legt Sie im Aminet ab, damit ich auch etwas davon habe.

Wie im Copyright-Abschnitt schon erwähnt, darf das Programm in veränderter Form (im Original natürlich auch) nicht kommerziell ohne meine Zustimmung weitergegeben werden.

## 1.9 history

### Vorgeschichte

Bei der Wahl einer geeigneten Programmiersprache ist meine Wahl auf AMOS Pro gefallen, da diese Sprache leicht zu erlernen war, relativ schnell (zumindest für die meisten Games, die ich ja schließlich machen wollte) und auch ausreichend dokumentiert und verbreitet.

Andere Sprachen empfand ich teilweise als zu teuer (die meisten C.Compiler), kaum dokumentiert oder in englisch gehaltene schwere Programmierbeispiele (ätzend, siehe Amiga-E).

Assembler (der O.M.A.) wäre noch eine Alternative gewesen, kam aber zu spät. Immerhin hatte ich schon vorher auf dem guten alten C64 in Ass gecodet.

Nun eines Tages nun kam ich auf die Idee mit AMOS mein erstes Prog zu coden und damit es nicht allzu schwierig wurde habe ich mir 17+4 vorgenommen. Der Code dazu war auch schnell fertig mit ein paar Fehlern, die aber schon bald ausgemerzt wurden. Was wirklich lange gedauert hatte, das waren die künstlerischen Gestaltungen (haha). Vor allen Dingen die paar Bilder die in dem Kartenspiel vorkommen.

Erst da bemerkte ich die fehlende Unterstützung für AGA. Ich habe mich dann entschlossen den Halfbright-Modus zu benutzen (mit 64 Farben). Allerdings vergass ich, daß ich nicht alle 64 Farben nach meinem Belieben verändern kann, sonder logo nur 32 (weil Halfbright, gelle).

Insgesamt habe ich die gescannten Bilder so um die 4x konvertiert und damit weiter experimentiert, bis ich halbwegs mit den Farben zufrieden war. Das Ergebniss ist trotzdem Scheiße. Darum hier der Aufruf an begabte Künstler schönere Karten zu entwerfen.

Nebenbei bemerkt: Es muß ja nicht immer ein gescanntes Bild sein, sondern eine selbstgefertigte Grafik ist mit Sicherheit schöner anzusehen. Leider bin ich in dieser Beziehung nicht so begabt, weswegen ich gescannte Vorlagen zur Weiterverarbeitung bevorzuge.

Nachdem alles halbwegs fertig war, tilte meine Speederkarte und ich hatte plötzlich keinen Zugriff mehr auf meine Festplatte und den ganzen Kunstwerken, weil bei mir alles über SCSI läuft (würg,röchel,schäum). Am Ende habe ich gut 2 Monate verloren. Ihr glaubt garnicht wie lange viele Werkstätten für eine 2 Stunden-Reparatur brauchen. Vielen Dank auf jeden Fall noch einmal für den wirklich tollen Service, die Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft (ja wirklich) von der Firma MLC in Moers. Ohne diese Firma hätte ich wohl schon alles in die Ecke geschmissen.

Jedenfalls habe ich es nun endlich geschafft. Wer noch Anregungen hat oder motzen will oder was auch immer, der möge mir schreiben. Ich freue mich über jede Zusendung!

## 1.10 projekte

### Die nächsten Projekte

Natürlich erst einmal die Verbesserung der Grafikausgabe von diesem Spiel, damit gescannte Bilder besser zur Geltung kommen.

Weiter ist ein Jump and Run geplant, das auch relativ simple aber ansehnlich sein soll. Auch ein Adventure nach Lucas-Arts-Manier habe ich im Auge (vielleicht sollte ich doch mal zum Optiker gehen :) ).

Vorschläge oder Anregungen sind mir jederzeit willkommen.

## 1.11 register

### Registrierung

Nach Erhalt der Share von 8 US\$ oder 10 DM oder auch nach Eurem Upload von

---



neuen Karten für GJack V1.1 bekommt ihr von mir eine Anleitung für die Erstellung eines Keyfiles, das Euch als legitimierter Benutzer ausweist.