

X-Wins_deutsch

Mario Dannebauer

Copyright © (C)1994 Mario Dannebauer. All rights reserved.

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> X-Wins_deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Mario Dannebauer	February 7, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	X-Wins_deutsch	1
1.1	X-Wins.Guide	1
1.2	Einführung	2
1.3	Haftung	2
1.4	Copyright	3
1.5	Weitergabe	3
1.6	Voraussetzungen	4
1.7	Installation	4
1.8	Spielanleitung	5
1.9	Haupt-Fenster	5
1.10	Haupt-Fenster/Neues Spiel	6
1.11	Haupt-Fenster/Zurück	6
1.12	Haupt-Fenster/Hilfe	6
1.13	Haupt-Fenster/Seitenwechsel	7
1.14	Haupt-Fenster/Einstellungen...	7
1.15	Einstellungen-Fenster	8
1.16	Einstellungen-Fenster/Namen der Spieler	8
1.17	Einstellungen-Fenster/Spieler Modus	9
1.18	Einstellungen-Fenster/Wer beginnt?	9
1.19	Einstellungen-Fenster/Suchtiefe	9
1.20	Einstellungen-Fenster/Anzahl der Felder horizontal	10
1.21	Einstellungen-Fenster/Anzahl der Felder vertikal	10
1.22	Einstellungen-Fenster/Steine in einer Reihe	10
1.23	Einstellungen-Fenster/Zwischenmeldungen	10
1.24	Einstellungen-Fenster/Neues Spiel beginnen	11
1.25	Einstellungen-Fenster/Sichern Benutzen Abbruch	11
1.26	Zukunft	11
1.27	Danksagungen	11
1.28	Geschichte	12
1.29	Author	13

Chapter 1

X-Wins_deutsch

1.1 X-Wins.Guide

X-Wins

Version 2.4

(c) 1995/96 Mario Dannebauer

~Einführung~~~~~

Was ist X-Wins?

~Haftung~~~~~

Keine Garantie!

~Copyright~~~~~

Es gehört mir!

~Weitergabe~~~~~

~Voraussetzungen~

Was Sie brauchen, um das Programm zu starten.

~Installation~~~~

Wie installieren Sie das Programm?

~Spielanleitung~~

Wie spielt man X-Wins?

~Geschichte~~~~~

Entwicklungsgeschichte...

~Zukunft~~~~~

Ich weiß auch nicht...

~Danksagungen~~~~

1.2 Einführung

Was ist X-Wins?

X-Wins ist ein Strategiespiel wie "4-Gewinnt".

Ziel des Spiels ist es durchgehende Reihe von 4 (oder mehr)~Spielsteinen aufzubauen~(vertikal, horizontal oder diagonal). Dies erreicht man,~indem Sie und~ ihr Gegner ihre~Steine abwechselnd auf ein $x*y$ großes Spielfeld~setzen. Einen~Stein können Sie setzen,~indem Sie mit der Maus auf irgendein freies~Feld~ innerhalb des Spielfeldes klicken.

Wenn ein oder mehrere Felder unter ihren angeklickten Feld frei sind, so~fällt ihr~Stein nach unten. D.h. Sie bilden Türme in jeder Spalte.

Weitere Informationen finden Sie im Kapitel
~Spielanleitung~
in dieser
Dokumentation.

1.3 Haftung

Disclaimer

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM,~TO~THE~EXTENT~PERMITTED~BY~APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED~IN WRITING~THE COPYRIGHT HOLDER~AND/OR OTHER PARTIES~PROVIDE THE PROGRAM~"AS~IS"~WITHOUT~WARRANTY OF ANY~KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED,~INCLUDING,~BUT~NOT~LIMITED~TO, THE~IMPLIED~WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND~FITNESS~FOR~A~PARTICULAR ~PURPOSE. THE~ENTIRE~RISK AS TO THE~QUALITY AND PERFORMANCE~OF~THE~ PROGRAM IS~WITH YOU. SHOULD~THE PROGRAM PROVE~DEFECTIVE, YOU ASSUME~THE~COST~OF~ALL~NECESSARY SERVICING,~REPAIR~OR CORRECTION.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW~OR~AGREED~TO~IN~WRITING~WILL~ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER~PARTY WHO MAY~REDISTRIBUTE ~THE~PROGRAM~AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO~YOU~FOR~DAMAGES, INCLUDING~ANY~GENERAL, SPECIAL,~INCIDENTAL OR~CONSEQUENTIAL DAMAGES~ARISING OUT OF THE~USE~OR INABILITY TO USE~THE PROGRAM~(INCLUDING BUT NOT~LIMITED~TO LOSS OF DATA~OR~DATA~BEING~RENDERED~INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY~YOU OR THIRD PARTIES~OR~A FAILURE OF~THE~PROGRAM TO OPERATE WITH ANY~OTHER~PROGRAMS),~EVEN IF~SUCH~HOLDER OR OTHER~PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE~POSSIBILITY~OF SUCH~DAMAGES.

Das heißt: Ich hafte für gar nichts!

1.4 Copyright

Copyright

X-Wins is copyrighted by Mario Dannebauer 1995/96.
D.h. alle Rechte von X-Wins liegen bei mir!

X-Wins ist Giftware.

Das heißt, daß Sie nicht verpflichtet sind, mir für die Benutzung dieses Programms~irgendeinen Geldbetrag zukommen zu lassen. Wenn ihnen das Programm jedoch~gefallen~sollte oder Sie es nützlich finden, dann würde ich mich über etwas Geld~oder~kleinere~Geschenke wie eine Postkarte, einen Brief, Software, Hardware etc. sehr freuen.

Sollten Sie irgendwelche
~Programmfehler~
finden~oder Verbesserungsvorschläge,
Wünsche oder ähnliches haben, dann teilen Sie
~mir~
~das doch~bitte mit.

Um diese Programm zu erstellen wurden folgende Produkte verwendet:

- o A4000/40 (OS 3.0) mit 80MB HD und 8MB Fast-Ram
- o SAS/C V6.51
Copyright (c) 1992-1994 SAS Institute, Inc, Cary, NC
- o ~Magic~User~Interface~ V2.1
Copyright (c) 1993/94 by Stephan Stuntz
- o XDME Version 1.54 by Aaron Digulla
[DME (C)Copyright 1987-91 by Matthew Dillon]

Trademarks:

Amiga, AmigaDOS and Workbench are registered trademarks of Amiga Technologies GmbH. ↔

1.5 Weitergabe

Weitergabe

X-Wins darf nur so, wie es ist weitergegeben werden. Das Programm und alles, was dazugehört darf in keiner Form verändert werden. Die einzige Ausnahme hiervon ist, das Ganze in ein Archiv zu packen.

Für jede andere Form der Weitergabe ist die schriftliche Genehmigung des
~Authors~
~erforderlich.

Für dieses Programm darf, bis auf eine geringe Kopiergebühr, kein Geld verlangt werden.

Wenn jemand dieses Programm in einer Public-Domain-Serie aufnimmt, bitte ich um eine Benachrichtigung der Veröffentlicher. Möglicherweise ist bereits eine neue Version des Programms veröffentlicht, so vermeiden Sie Asbach-Versionen des Programms.

Wenn jemand dieses Programm als Teil eines CD-Compilats unter die Leute bringen will, so darf er dies nur schriftlichen Genehmigung des
~Authors~
.

Audrücklich erlaubt ist die Verbreitung dieses Programms auf einer CD-ROM von Fred Fish bzw. auf seinen Amiga-Lib-Disks sowie im Aminet und jeder offiziellen Aminet-Compilation CD-ROM.

Der kommerzielle Vertrieb dieses Programmes bedarf einer schriftlichen Genehmigung des
~Authors~.

1.6 Voraussetzungen

Voraussetzungen

Um dieses Programm zu benutzen benötigen Sie:

- o Einen Amiga mit OS 2.0 oder höher.
- o Das Magic-User-Interface (kurz: MUI) Version 2.1 oder höher.

1.7 Installation

Zur Installation des Programms

Um X-Wins auf ihrem Amiga zu installieren, kopieren Sie einfach das Programm "X-Wins" oder den ganzen Ordner - wohin Sie wollen.

Um die Online-Hilfe verfügbar zu machen, kopieren Sie die, ihrer Landessprache entsprechende "*.guide"-Datei aus dem "Docs"-Verzeichnis in das selbe

Verzeichnis, in dem auch das Programm "X-Wins" liegt.

Wenn Sie das Programm in ihrer Landessprache benutzen wollen aber nicht den ganzen Ordner kopiert haben, dann kopieren Sie einfach die entsprechende "*.catalog"-Datei - zu finden im Verzeichnis "Catalogs" (wenn diese in diesem Paket enthalten ist) - in ihr LOCALE:Catalogs Verzeichnis. Die eingebaute Sprache ist Englisch.

Sollte jemand eine Übersetzung in eine andere Sprache geschrieben haben, bitte mir zuschicken.

1.8 Spielanleitung

Wie spielt man X-Wins?

X-Wins ist ein Strategiespiel wie "4-Gewinnt".

Nach dem Programmstart erscheint ein Fenster und ein Requester. Nachdem Sie diesen geschlossen haben, indem Sie auf den "Weiter"-Button geklickt haben, sehen Sie das
~Haupt-Fenster~
.

Nun können Sie die
~Einstellungen~
ändern oder mit dem Spiel beginnen.

Um einen Zug zu machen (einen Stein zu setzen) müssen Sie nur mit der Maus in eines der freien Felder des Spielfeldes klicken.

Da Sie das Spielfeld von der Seite sehen und nicht von oben, kann ihr Stein nach unten fallen, wenn dies möglich ist. D.h. Sie bilden einen Turm in jeder Spalte.

Nachdem Sie ihren Spielzug gemacht haben ist ihr Gegner an der Reihe.

Sie haben das Spiel gewonnen, wenn Sie 4 (oder mehr) Steine in einer Reihe haben. D.h. vertikal, horizontal oder diagonal. Wenn weder Sie noch ihr Gegner eine solche Reihe bilden kann, dann heißt das unentschieden.

Und nun viel Spaß!

1.9 Haupt-Fenster

Das Haupt-Fenster

Im oberen Bereich des Fensters sehen Sie die~Status-Zeile.

Diese~Zeile~informiert~ Sie~über den aktuellen Spielzustand (wer ist~am Zug, wer hat gewonnen,~etc.).

Unter dieser Satus-Zeile befinden sich 4 Gadgets:

Neues~Spiel

~Zurück

~Hilfe~

~Seitenwechsel~

~Einstellungen...~

Unter diesen Buttons können Sie das Spielfeld sehen, das ↔ aussieht, wie ein

Gitter.~In~jedes Feld dieses Gitters können Sie im Verlauf des~Spiels~einen~Spielstein~plazieren.

Um einen Spielzug zu machen (einen Stein zu setzen) klicken Sie einfach~mit~der Maus~in ein freies Feld des Spielfeldes. Da Sie das Spielfeld von der~Seite~sehen~und nicht~von oben, wird ihr gesetzter Stein eventuell nach unten~fallen.

1.10 Haupt-Fenster/Neues Spiel

Neues Spiel

Mit diesem Gadget können Sie das Spielfeld löschen und ein neues Spiel beginnen.

1.11 Haupt-Fenster/Zurück

Zurück

Wenn Sie auf dieses Gadget klicken, wird ihr letzter Spielzug~rückgängig~gemacht,~und~Sie sind wieder am Zug. Wenn Sie gegen den Computer spielen,~wird~dessen~letzter Zug~ebenfalls zurückgenommen, so daß Sie wieder am Zug sind. Dies~ist~deshalb notwendig,~weil ihr Zug erst zurückgenommen wird,~nachdem~der~Computergegner seinen Zug~ausgeführt hat.

1.12 Haupt-Fenster/Hilfe

Hilfe

Wenn Sie auf diesen Knopf geklickt haben, befinden Sie sich im Hilfe-Modus.

In diesem Modus sucht der Computer nach dem - seiner Meinung nach - besten Zug für Sie.

Das Ergebnis ist ...

... ein blinkendes Feld.

D. h. das ist der "beste" Zug den der Computer gefunden hat.

(Das muß nicht immer der wirklich beste Zug sein, den Sie machen können.)

... ein Requester, der Sie darüber informiert, daß Sie keine Chance mehr haben diese Spiel noch zu gewinnen. D. h. es spielt keine Rolle mehr, wohin Sie ihren nächsten Stein (und die folgenden) setzen, denn Sie werden früher oder später sowieso verlieren.

(Wenn Sie ihren letzten Zug (oder mehrere) zurücknehmen, können Sie die Situation meist noch ändern.)

... ein Requester, der Sie darüber informiert, daß Sie das Spiel gewinnen werden, wenn Sie ihre Chance nun sehen. Nachdem Sie diesen Requester beantwortet haben, sehen Sie ein blinkendes Feld. Das heißt, das ist der beste Zug für Sie nach Meinung des Computers.

(In diesem Fall werden Sie garantiert (irgendwann) gewinnen, wenn Sie den gefundenen Zug annehmen.)

1.13 Haupt-Fenster/Seitenwechsel

Seitenwechsel

Mit Hilfe dieses Gadgets können Sie die Seiten tauschen. Das heißt, Spieler 1 und Spieler 2 tauschen den Modus, den Namen und die Farbe der Spielsteine.

Nach einem Seitenwechsel ist (logischerweise) immer ihr Gegner am Zug!

1.14 Haupt-Fenster/Einstellungen...

Einstellungen

Nachdem Sie auf diesen Knopf gedrückt haben, befinden Sie sich im

~Einstellungen-Fenster~

.

1.15 Einstellungen-Fenster

Einstellungen-Fenster

In diesem Fenster können Sie einige Einstellungen vornehmen, wie die Höhe/Breite des Spielfeldes etc. ändern.

Inhalt des Fensters:

String-gadgets:

Spieler 1
 Cycle-gadgets:
Modus Spieler 1

Spieler 2

Modus Spieler 2
Cycle-gadget:
Beginner
 Slider:
Suchtiefe
Sliders:
Felder horizontal

Felder vertikal

Steine in Reihe
Checkmarks:
Zwischenmeldungen
 (
Neues Spiel beginnen
)

Buttons:

Sichern

Benutzen

Abbruch

1.16 Einstellungen-Fenster/Namen der Spieler

Namen der Spieler

Hier können Sie ihren bzw. den Namen ihres Gegners eingeben.

(Wenn ein Spieler Computergesteuert ist, können Sie ihm keinen Namen geben.)

Siehe auch:

Spieler Modus
)

1.17 Einstellungen-Fenster/Spieler Modus

Spieler Modus

Mit den beiden Cycle-Gadgets können Sie festlegen, ob der jeweilige Spieler menschlich~oder~Computergesteuert~ist.

(Wenn ein Spieler Computergesteuert ist, können Sie ihm keinen Namen geben.

Siehe auch:

Namen der Spieler
)

1.18 Einstellungen-Fenster/Wer beginnt?

Wer beginnt?

Hier können Sie festlegen, wer das nächste Spiel~beginnt.

1.19 Einstellungen-Fenster/Suchtiefe

Suchtiefe

Mit diesem Slider können Sie die Stärke ihres Computer-Gegners einstellen. Genauer gesagt stellen Sie damit die Anzahl der Züge ein, die ihr Computer bei seiner Entscheidung berücksichtigt.

Dieser Slider legt außerdem noch die Suchtiefe fest, die ihr Rechner benutzt, um für Sie den besten Zug zu finden, wenn Sie auf den

Hilfe
-Knopf

im

Haupt-Fenster
drücken.

1.20 Einstellungen-Fenster/Anzahl der Felder horizontal

Anzahl der Felder horizontal

Hier kann die Anzahl der Spalten des Spielfeldes eingestellt werden.

(Dieser Schieberegler ist nicht anwählbar, während eines laufenden Spiels.)

1.21 Einstellungen-Fenster/Anzahl der Felder vertikal

Anzahl der Felder vertikal

Hier kann die Anzahl der Zeilen des Spielfeldes eingestellt werden.

(Dieser Schieberegler ist nicht anwählbar, während eines laufenden Spiels.)

1.22 Einstellungen-Fenster/Steine in einer Reihe

Steine in einer Reihe

Mit diesem Slider kann die Anzahl der Steine festgelegt werden, die benötigt werden, um das Spiel zu gewinnen.

1.23 Einstellungen-Fenster/Zwischenmeldungen

Zwischenmeldungen

Hier kann man die Nachrichten ein- und ausschalten.

Wenn Sie die Nachrichten einschalten bekommen Sie eine Nachricht in Form eines Requesters, wenn ihr Computer-Gegner der Meinung ist, daß Sie das laufende Spiel gewinnen bzw. verlieren werden.

(Nur anwählbar, wenn mindestens ein Spieler menschlich ist.)

Siehe auch:

Spieler Modus
)

1.24 Einstellungen-Fenster/Neues Spiel beginnen

Neues Spiel beginnen

Da Sie nicht alle Einstellungen während eines laufenden Spiels verändern können, existiert dieser Schalter.

Wenn Sie diesen einschalten bedeutet das, daß Sie ein neues Spiel beginnen wollen. Daraufhin werden alle~Gadgets~anwählbar.

(Nur sichtbar während eines laufenden Spiels.)

1.25 Einstellungen-Fenster/Sichern Benutzen Abbruch

Sichern/Benutzen/Abbruch

Hier können Sie die aktuellen Einstellungen sichern und benutzen, benutzen ohne zu~sichern~oder abbrechen.

1.26 Zukunft

Zukunft

Ich plane eigentlich keine weitere Version von diesem Programm in der~nächsten Zeit. Aber wenn jemand ein paar Ideen oder Anregungen haben sollte, dann nur her damit.

1.27 Danksagungen

Danksagungen

Hiermit möchte ich mich bedanken bei:

- o Piergiorgio Ghezzeo für seine Übersetzung des Sprachkatalogs in's Italienische.
 - o Stephan Stuntz für sein fantastisches ~Magic~User~Interface~.
 - o SAS Institute für ihren C-Compiler.
 - o Aaron Digulla und Matthew Dillon für ihren immer noch guten XDme/Dme.
 - o Amiga Technologies GmbH und allen PD-Programmierern/-Vertreibern, die den Amiga am Leben halten.
 - o ...und bei jedem, der mir etwas für~dieses~Programm~gibt~oder~Anregungen~etc.~ liefert.
-

1.28 Geschichte

History

Revision V2.4

created on 10.01.96 by Mario Dannebauer

- updated text files
- bug fixed in catalog-file (thanks Frank!)
- decreased code size

--- Public release ---

Revision V2.3

created on 11.12.95 by Mario Dannebauer

- bug fixed: switch messages on/off works now correctly
- added new button: swap (sides)
- added new options: winner/looser begins, alternate beginner
- added online-help
- added keyboard control for all windows
- enabled beginner-options during game (don't know why disabled this before)

--- Public release ---

Revision V2.1

created on 15.11.95 by Mario Dannebauer

- italian language catalog added

--- Public release ---

Revision V2.0

created on 25.10.95 by Mario Dannebauer

- documantation written
- icon created
- add variable number of rows to win
- bumped to version 2

--- First public release ---

Revision V1.9

created on 21.02.95 by Mario Dannebauer

- internal game structure rewritten
- add variable dimensions of gamefield

--- Private release ---

Revision V1.6

created on 13.7.94 by Mario Dannebauer

- add preferences window

--- Private release ---

Revision V1.5

created on 26.5.94 by Mario Dannebauer

- MUI-Version

--- Private release ---

Revision V1.0

created on 12.03.93 by Mario Dannebauer

--- Initial release ---

1.29 Author

Author

Mario Dannebauer
07 29
68161 Mannheim
Germany

Tel: 0621/20390

Oder über E-Mail (Internet):

86308@novell1.rz.fht-mannheim.de
