

**00974560-0**

Karsten

Copyright © 1995 by Conan/wurldeware

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> 00974560-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Karsten	February 12, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>00974560-0</b>	<b>1</b>
1.1	...wieso, weshalb, warum - wer nicht fragt bleibt dumm! . . . . .	1
1.2	Was 'n dat? . . . . .	2
1.3	Er hätte lieber jemanden fragen sollen, der Ahnung davon hat! . . . . .	2
1.4	Och nö... das muß doch nicht unbedingt sein... . . . . .	2
1.5	Frage: Wer zum Kuckkuck ist Sandra? ;)) . . . . .	3
1.6	Thx! ;) . . . . .	4
1.7	Tausche MaxonBasic gegen lauffähiges Programm! . . . . .	4
1.8	Ohje... jetzt kommts erst richtig! . . . . .	5
1.9	Es war einmal... . . . . .	5

---

# Chapter 1

## 00974560-0

### 1.1 ...wieso, weshalb, warum - wer nicht fragt bleibt dumm!

w u r l d e w a r e

presents

Knobelix V1.x

Mit Knobelix kommt das erste Online-Spiel für AmBoS von wurldeware heraus. Dies wirft sicherlich bei einigen verzweifelnde Fragen auf:

1.  
Was~ist~Knobelix  
? Doch wohl nicht wieder mal einKniffel-Clone?
  2.  
Tja,~und~was~mach~ich~nun~damit  
?
  3. Rechtlich gesehen, gibt es da doch keine Einschränkungen,  
oder  
?
  4.  
Was~ist,~wenn~es~mal~nicht~läuft  
? Kann ich es umtauschen?
  5. Wo wir schon dabei sind: Wer oder was ist eigentlich dieses  
wurldeware  
? Kann man die irgendwie erreichen?
  6.  
War's~das  
? Oder kommt da noch mehr?
  7. Hat der Programmierer Freunde, die er  
grüßen  
will? Oder haben ihn  
alle wegen diesem Spiel verlassen?
-

8. Gibt es auch was  
geschichtliches  
zu diesem Programm?

So, und nun viel Spaß,  
Conan, Member of wurldeware.

## 1.2 Was 'n dat?

Was ist Knobelix?

Tja, richtig geraten: Ein Kniffel-Clone...  
Wieso hat er das gemacht - es gibt noch so viele Online-Spiele, die  
geschrieben werden müssen - wieso dann wieder Kniffel?

Die Gründe sind ganz einfach:

1. Gefiel mir keins von den anderen (soll nicht persönlich gemeint  
sein!)
2. Wollte ich für so ein einfaches Programm kein Geld bezahlen  
(nennt mich geizig, aber ICH sehe es nunmal nicht ein!)
3. War mir die Steuerung zu blöd und das ganze etwas zu lang und zu  
langsam.

Jau, das sind die Gründe für mein Werk.  
Es ist komplett in C geschrieben (gelogen: Die Zufallsroutine ist in  
Assembler ;) und hat eine gute Bedienbarkeit. Für Verbesserungsvor-  
schläge bin ich immer offen.

## 1.3 Er hätte lieber jemanden fragen sollen, der Ahnung davon hat!

Die Möglichkeiten der Verwendung von Knobelix sind zwar vielfältig, aber  
eigentlich ist zum Einbinden unter AmBoS gedacht.

Das dürfte auch das Einfachste sein ;))

Erstmal alles in ein Verzeichnis freier Wahl kopieren. Danach AmBoS-Setup  
aufrufen und knobelix als Door einbauen (benötigt bbs.library) und  
einschalten. Anschließend noch schnell ins Online-Menu einbauen und fertig.  
Allerdings ist es evtl. nicht schlecht das Spiel nur für eingetragene User  
zuzulassen, da es keinen grossen Sinn macht, wenn in der Highscore ein GAST  
erscheint ;)).

## 1.4 Och nö... das muß doch nicht unbedingt sein...



## 1.6 Thx! ;)

Jetzt kommen ganz viele Grüße, weil ohne folgenden Personen hätte ich es nie gepackt:

Als erstem natürlich

    Heardred

        für seine vielen Tips, Ratschläge und  
gut gemeinten Erpressungsversuchen (Hehehe, jetzt isses doch noch  
fertig geworden ;) Ebenso vielen Dank für die tolle ww.lib!

Dann natürlich

    Linus

        für seine tolle file\_id.diz. Ohne Dich wären  
wir arm dran. ;))

Besonderen Dank schulde ich auch unserem lieben

    Kai,

        der mich von Idee selbst einen Zufallsgenerator  
zu schreiben gänzlich abgebracht hat und  
mir (bzw. wurldeware) ein ASM-Rand  
überlassen hat.

Ochja, den üblichen Fasel wie Pioneer, Bitburger, Jakobs, Mövenpick  
usw. lass ich mal - auch wenn es ohne wohl nix geworden wäre ;)

Dann noch ein paar Grüße an

    chefchen.XoX - Jetzt brauchst auch Du nicht mehr quängeln ;)  
    broesel.speed - Eine PMBS-Version brauchst Du wohl nicht  
        mehr, oder? :===)

    .  
    .  
    .

    achja... ich liebe Euch alle ;)))

## 1.7 Tausche MaxonBasic gegen lauffähiges Programm!

Was ist wurldeware eigentlich?

Eigentlich haben wir irgendwann mal geschaut, was so ein dummer C-Compiler so kann und sind ziemlich schnell auf den Trichter gekommen, daß das alles gar nicht so schwer sein kann... naja, dann kam halt noch dazu, daß AmBoS ziemlich neu auf dem Markt war und alle Programme nur gegen Geld zu besorgen waren und nicht immer das Gelbe vom Ei waren. Das wollten wir ändern. Mittlerweile sind einige wirklich tolle Programme (alle aus der Hand von Heardred [tolle Leistung!!!]) geworden und wir bleiben dabei: FREeware!!

---

Achja, falls jemand unsere Meinung teilt und glaubt uns bei unserer "Mission" begleiten zu wollen, dann kann er sich direkt an uns wenden. Ein paar gute C- oder Asm-Coder können wir immer gebrauchen. Das gleiche gilt für weitere Ansi-/Ascii-Künstler (auch wenn Linus der Beste ist ;))

## 1.8 Ohje... jetzt kommts erst richtig!

Was soll denn noch alles hier rein??

Erstmal kommen folgende Features dazu:

- weitere Highscores
- best-result-Jump (Last Euch überraschen ;)
- Config für den Sysop (Bytes gutschreiben BRJ-Einstellungen, max. Spiele pro Tag etc.)

Desweiteren sind lt. Heardred keine Programme bugfrei und die werden selbstverständlich gefixt. Das gleiche gilt für zeitkritische Sachen, die ich hier und da mal verbessern werde (falls noch welche drin sind).

Und dann bin ich wie schon erwähnt immer offen für Eure Ideen. ;))

## 1.9 Es war einmal...

History:

V1.0 [31.10.1995] - \* erste veröffentliche Version V1.1 [31.10.1995]  
- \* zwei blöde Bugs entfernt V1.2 [02.11.1995] - \* Das Temp-Dir wurde mit der Zeit

- von 0-Byte-Files überschwemmt - gefixt!
- \* Der Bonus für weitere Kniffel klappte nicht so ganz, ebenfalls gefixt!
- \* Falsche Ansi ins data/ kopiert [peinlich, ich weiß ;)], richtige sollte diesem Paket (hoffentlich beiliegen ;)