

# Win Mühle 1.10 Installations- und Bedienungsanleitung

Klaus-Uwe Koschnick, 04.04.1995

Diese Dokumentation bezieht sich auf die gegenwärtige Vollversion von Win Mühle. Sie wurde der Shareware-Version beigelegt, um Ihnen einen besseren Überblick über die Funktionalität der Vollversion zu geben, als es durch die kleinen Info-Fenster innerhalb des Shareware-Programms möglich und sinnvoll ist.

Punkt 1.1 erklärt Schritt für Schritt, wie Sie unter Windows ein Icon für das Mühle-Programm definieren können und gilt sowohl für die Shareware- als auch für die Vollversion. Punkt 1.2 ist für die Shareware-Version nicht von Bedeutung.

Die Unterpunkte 2.1 bis 2.3 des zweiten Abschnitts betreffen Shareware- und Vollversion, der Rest dieses Abschnitts bezieht sich nur auf die Vollversion.

Abschnitt 3 ist wiederum sowohl für die Shareware- als auch die Vollversion von Bedeutung.

## 1. Hinweise zur Installation

### 1.1 Definition eines Icons im Programm-Manager

Um das Programm bequem aus dem Programm-Manager heraus - einfach durch Anklicken eines Icons - starten zu können, können Sie wie folgt vorgehen:

1. Kopieren des Programms MUEHLE.EXE in ein Verzeichnis Ihrer Wahl (für die weitere Betrachtung wird einmal angenommen, das Verzeichnis heiße C:\GAMES\MUEHLE).
2. Starten von Windows, wenn das Kopieren nicht unter Windows vorgenommen worden sein sollte.
3. Auswahl der Option 'Neu...' im Menü 'Datei' des Programm-Managers.
4. Es erscheint ein Dialog mit dem Titel 'Neues Programmobjekt'.
5. Einstellen des Buttons 'Programm', wenn dieser nicht voreingestellt sein sollte.
6. Betätigung des OK-Buttons.
7. Es erscheint ein Dialog mit dem Titel 'Programmeigenschaften'.
8. Eingabe des Textes 'Win Mühle 1.10' in das Feld 'Beschreibung'.
9. Eingabe eines Textes bestehend aus dem Verzeichnisnamen, in dem das Mühle-Programm abgelegt wurde und unmittelbar dahinter dem Namen des Programms (im Beispiel: C:\GAMES\MUEHLE\MUEHLE.EXE)
10. Anklicken des Buttons 'Anderes Symbol'
11. Es erscheint ein Dialog 'Symbol auswählen'.
12. Doppelklick auf das angezeigte Icon (Mühle-Brett) oder einfach Betätigen des OK-Buttons.
13. Der Dialog 'Symbol auswählen' wird dadurch geschlossen. In dem darunter liegenden Fenster erscheint das ausgewählte Icon.
14. Betätigen Sie den OK-Button in dem Dialog 'Programmeigenschaften'.
15. Der Vorgang der Definition eines im Programm-Managers anzuzeigenden Icons mit zugeordnetem Programm ist damit abgeschlossen. Das Icon erscheint in der gerade aktiven Programmgruppe.
16. Verschieben Sie das Mühle-Icon in die von Ihnen gewünschte Programmgruppe (Anklicken des Icons mit linker Maustaste, Festhalten der Maustaste, Verschieben in die gewünschte Programmgruppe, dann Loslassen der Maustaste). That's it. Von nun an können Sie das Mühle-Programm durch Doppelklick auf das Icon starten.

## 1.2 Nutzung der Endspieldatei M33PLUS.DAT

Das Programm erwartet die Datei M33PLUS.DAT (Größe: 210832 Bytes) im Verzeichnis C:\WINDOWS. Wenn diese Datei dort nicht gefunden wird, gibt Win Mühle beim Programmstart eine entsprechende Meldung aus. Die Endspieldaten, die dem Programm in der Spielphase 3 gegen 3 Steine ein **perfektes Spiel** ermöglichen, sind dann nicht verfügbar. Im übrigen läuft das Programm wie gewohnt bzw. wie unten beschrieben.

## 2. Funktionen des Programms

Die Funktionen 'Neues Spiel', 'Zug zurücknehmen', 'Computer-Zug ausführen', 'Farben tauschen' und 'Level ändern' sind, um die Bedienung möglichst bequem zu machen, nicht nur über die Menüleiste verfügbar, sondern zusätzlich über Buttons, die rechts neben dem Spielbrett angezeigt werden.

Neben diesen Funktionen bietet das Programm die Optionen

- Spiel-Situation aufstellen,
- 3 gegen 3 perfekt spielen,
- Info-Texte bei 3 gegen 3,
- Einstellungen speichern,

die jedoch nur über die Menüleiste aktiviert werden können.

Die genannten Funktionen sind nachfolgend kurz erklärt.

### 2.1 Neues Spiel

Bei Wahl von 'Neues Spiel' (über den Button neben dem Spielbrett oder das Menü) wird das gegenwärtige Spiel sofort abgebrochen und ein neues Spiel begonnen. Das gilt unabhängig davon, ob das Spiel bereits beendet ist, oder nicht.

### 2.2 Zug zurücknehmen (Button 'zurück')

**Ihr** letzter ausgeführter Zug - und damit in der Regel auch der darauf erfolgte Zug des Computers - wird zurückgenommen. Warum nicht nur der letzte Zug des Computers? Weil dieser daraufhin, weil er ja an der Reihe ist, sofort wieder setzen würde, und Sie wären wieder an der Stelle, an der Sie die Funktion 'Zug zurücknehmen' aktiviert hätten (oder, falls der Computer sich diesmal anders entscheiden sollte, an einer anderen Stelle).

### 2.3 Computer-Zug ausführen

Der Computer spielt einen Zug für Sie. Danach ist er selbst an der Reihe und führt auch diesen Zug unmittelbar aus. Sollte Ihnen der Zug, den der Computer für Sie ausgeführt hat, nicht gefallen, so ist das kein Problem: Betätigen Sie einfach den Button 'zurück' und setzen Sie so, wie Sie es für richtig halten.

### 2.4 Farben tauschen

Bei Aktivierung dieser Funktion übernehmen Sie ab sofort die Spielsteine des Computers und er ihre Spielsteine. Wenngleich der Hauptzweck dieser Funktion darin besteht, wählen zu können, wer das Spiel beginnt (Mühle-Regel: Weiß beginnt immer), können Sie diese Funktion auch zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Spiels aktivieren.

Wenn Sie im Spiel gerade am Zug sind und 'Farben tauschen' wählen, ist nun also der Computer an der Reihe. Der wartet dann nicht lange, sondern beginnt sofort, darüber "nachzudenken", wie er wohl ziehen kann und führt den von ihm bevorzugten Zug dann auch gleich aus. Ein zweimaliges Betätigen des Buttons 'Farben tauschen' entspricht also im Ergebnis einer einmaligen Betätigung des Buttons 'Computer-Zug', mit dem Unterschied, daß Sie sich den "Zwischenstand" (die Spiel-Situation nach dem ersten Zug des Computers) in Ruhe anschauen können.

## 2.5 Level einstellen

Es gibt 4 Spiellevel, die sich über das Untermenü 'Optionen' der Menüleiste oder auch einfach über die mit einem Plus bzw. Minus-Zeichen beschrifteten Tasten neben der Level-Anzeige jederzeit einstellen bzw. umstellen lassen. Die Spielstärke bei Level 3 entspricht der Spielstärke der Shareware-Version (mit Ausnahme des Endspiels 3 gegen 3, in der die Vollversion - auf Wunsch - perfekt spielen kann). Level 1 und 2 sind entsprechend schwächer. Bei Level 4 spielt der Computer mit etwas größerer Voraussicht, was sich für ihn nicht nur, aber vor allem dann positiv bemerkbar macht, wenn einer der beiden Spieler nur noch 3 Spielsteine hat.

## 2.6 Spielsituation aufstellen

Diese Option ermöglicht es, eine beliebige Spielsituation aus der Phase nach dem Einsetzen aller Spielsteine aufzubauen und - von dieser Situation ausgehend - gegen den Computer zu spielen.

Bei Wahl der Option 'Spielsituation aufstellen' geht das Programm in einen speziellen Modus, in dem Sie die Spielsteine auf folgende Weise auf dem Spielbrett plazieren bzw. wieder entfernen können: Ein Mausklick auf eines der Board-Felder ändert die Belegung dieser Position zyklisch wie folgt: Leeres Feld, Weißer Spielstein, Roter Spielstein, Leeres Feld, ... Also: Klicken Sie auf ein leeres Feld, erscheint daraufhin ein weißer Spielstein auf diesem Feld. Klicken Sie auf einen weißen Spielstein, wird aus diesem ein roter Spielstein und aus einem roten Spielstein wird durch Anklicken wieder ein leeres Feld.

Die beiden Buttons 'Zug zurücknehmen' und 'Computer-Zug', die in dem Modus 'Spiel-situation aufstellen' keinen Sinn machen, werden während der Aufstellphase durch zwei Buttons mit der Beschriftung 'Aufstellung OK' und 'Abbruch' ersetzt. Wenn Sie ausgehend von der von Ihnen definierten Spielsituation weiterspielen wollen, drücken Sie 'Aufstellung OK'. Falls Sie es sich anders überlegt haben, können Sie durch Betätigung des Abbruch-Buttons in Ihrem früheren Spiel fortfahren.

Wenn Sie 'Aufstellung OK' wählen, Ihre Aufstellung aber nicht Ok ist, z.B. weil Sie 24 weiße Steine auf dem Spielbrett plaziert haben, werden Sie von dem Programm über diesen Sachverhalt informiert. Es gibt Ihnen zwar keine detaillierte Fehlermeldung aus, aber Sie werden schnell feststellen, weshalb das Programm die von Ihnen aufgestellte Spielsituation als ungültig zurückweist. Entweder Sie haben mehr als 9 oder weniger als 3 Steine für eine Farbe (oder sogar beide Farben) auf dem Spielbrett aufgestellt.

Nach Betätigen des Buttons 'Aufstellung OK' sind übrigens immer Sie an der Reihe, unabhängig davon, ob Sie mit den weißen oder den roten Spielsteinen spielen. Möchten Sie, daß ausgehend von einer von Ihnen definierten Spielsituation der Computer als erstes zieht, wählen Sie einfach 'Farben tauschen' **nach** Abschluß der Aufstellung der Spielsituation, d.h., nach Betätigung des Buttons 'Aufstellung OK'.

## 2.7 3 gegen 3 perfekt spielen

Diese Funktionalität kann nur aktiviert werden, wenn die Datei M33PLUS.DAT zum Zeitpunkt des Programmstarts an ihrem vorgesehenen Platz ist (siehe oben). Wenn die Datei gefunden wurde,

kann das Programm nach derzeitigem Kenntnisstand des Autors (vergl. Abschnitt 3) in der Spielphase 3 gegen 3 tatsächlich perfekt spielen. Perfekt spielen bedeutet natürlich nicht, daß das Programm bei 3 gegen 3 immer gewinnt. Es bedeutet (für das Enspiel 3 gegen 3) "nur" folgendes:

- Wenn es einen Weg gibt, zu gewinnen, findet das Programm diesen Weg. Es findet dann sogar den kürzesten Weg zum Gewinn.
- Wenn das Programm nicht gewinnen kann, versucht es, so zu spielen, daß der Weg seines Gegners zum Gewinn (**Ihr** Weg zum Gewinn des Spiels) möglichst lang ist (in der "Hoffnung", daß Sie Ihren Sieg vielleicht noch durch einen Fehler verspielen).

Sie können die Option '3 gegen 3 perfekt spielen' unabhängig von dem gewählten Level ein- oder ausschalten. Bei eingeschalteter Funktion sehen Sie vor dieser Option in dem entsprechenden Menü ein kleines Häkchen.

## 2.8 Info-Texte bei 3 gegen 3

Wenn die Endspieldaten 3 gegen 3 verfügbar sind, können Sie das Programm durch Wahl dieser Option dazu veranlassen, bei 3 gegen 3 nicht nur perfekt zu spielen, sondern für diese Spielsituationen auch jeweils den Stand der Dinge anzuzeigen, also z.B. "Der Computer gewinnt in 24 Zügen" oder "Sie können in 17 Zügen gewinnen."

Wenn die Endspieldaten für das Programm verfügbar sind und Sie die Funktionen '3 gegen 3 perfekt spielen' sowie 'Info-Texte bei 3 gegen 3' aktiviert haben, sehen Sie die beschriebenen Informationstexte auch während des Aufstellens von Spielsituationen. Immer, wenn während des Vorgangs des Aufstellens der Spielsteine beide Spieler 3 Steine auf dem Spielbrett haben, wird eine entsprechende Information angezeigt.

## 2.9 Einstellungen speichern

Bei Wahl der Funktion 'Einstellungen speichern' werden folgende Einstellungen in der Datei C:\WINDOWS\MUEHLE.CFG gespeichert:

- Position und Größe des Fensters 'Win Mühle'
- Aktuelles Level
- Farben-Zuordnung
- Einstellung hinsichtlich perfektem Spiel bei 3 gegen 3
- Einstellung bezüglich Anzeige der Info-Texte

Beim Programmstart werden diese Daten wieder aus der genannten Datei eingelesen. Sollte die Datei nicht vorhanden sein, wie es z.B. vor dem ersten Speichern der Einstellungen der Fall ist, werden Voreinstellungen verwendet.

## 3. Haftungsausschluß

Das Programm Win Mühle oder die Nutzungs-Lizenz zu diesem Programm ist mit keiner Verpflichtung oder Garantie irgendeiner Art verbunden. Die in dieser Dokumentation genannten Eigenschaften des Programms basieren auf dem Kenntnisstand des Programmautors zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation und sind nicht als Zusicherung von Eigenschaften des Programms zu verstehen. Der Programmautor übernimmt keinerlei Haftung für Irrtümer oder Fehler in dieser Dokumentation, der Dokumentation im Programm oder das Programm einschließlich aller zugehörigen Dateien. Er übernimmt grundsätzlich keinerlei Verantwortung oder Haftung, die auf irgendeine Art aus der Benutzung von Win Mühle entstehen.

Für etwaige Verbesserungsvorschläge sowie Hinweise auf Fehler ist der Autor dankbar.

So, das war´s. Jetzt heißt es nur noch: Viel Spaß mit Win Mühle!

Klaus-Uwe Koschnick