

Imperial

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Imperial		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 19, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Imperial	1
1.1 Imperial Hilfe	1
1.2 vorstellung	2
1.3 spielregeln	3
1.4 install	4
1.5 starten	4
1.6 spiel	4
1.7 editor	8
1.8 sprach datei	9
1.9 datafiles	13
1.10 data	14
1.11 wichtige bemerkungen	14
1.12 credits	15

Chapter 1

Imperial

1.1 Imperial Hilfe

```

                <<<<<<<          IMPERIAL          >>>>>>>
<<<<<<<          V2.65          >>>>>>>
<<<<<<< © 1993-94 Jean-Marc BOURSOT >>>>>>>

```

Impérial ist eine Produktion von Jean-Marc Boursot für Ringard' Production.

Dieses Program ist SHAREWARE : wenn es gefällt Ihnen und wenn Sie es benutzen, sollten Sie mir 20 DM (oder 15\$ US, oder 60 FF) dieser nachfolgenden Adresse schicken.

```

Jean-Marc BOURSOT
1 grand'rue
68170 RIXHEIM
(Frankreich)

```

Imperial darf unter folgenden Bedingungen weitergegeben werden :

- Das Programmpaket darf nicht verändert worden sein :
Imperial,
Imperial.data,
Imperial.info,
Imperial.fra.guide, Imperial.eng.guide, Imperial.deu.guide,
francais.lng, english.lng, deutsch.lng,
Mer.song, Sasquatch.song, Zen.song,
Elements.data .
Weitergeben eines Teils wird verboten.
- Der Copyrighttext darf nicht verändert worden sein.
- Es darf mit dem Vertrieb des Programms KEIN Geld verdient werden
(also nur Kosten für Porto, Material und eine KLEINE Gebühr für die
Abnutzung der Kopieranlage, Strom etc.)

Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die aus der sach- oder unsach-gemässen Benutzung des Programms entstehen !! Benutzung auf

eigene Gefahr !

reqtools.library gehört nicht Imperial, und ist Copyright Nico François.

Danksagungen :

Fabien, Bernie, Thierry, Tom, Brice, JD und Olivia fürs Testen.
Tom wegen seiner Ratschläge.
Didier wegen seiner Modulen.
Nico François wegen reqtools.library .

Alle Benutzer, die mir geschrieben haben.

Und die Beste : Danke Olivia wegen meiner langen Nächte.

Program angefangen den 3/8/93.

15/9/93 : V1.0 Spielerbare Version. Ohne Editor.
27/9/93 : V1.6 Editor addiert.
16/10/93 : V2.0 Englische Version. Chrono addiert.
10/11/93 : V2.5 Musik addiert, Highscore, Neue Menüe.
20/2/94 : V2.6 Vorzüge, «Lokalisierung».
10/6/94 : V2.65 Neue Vorzüge. -> final version

Voll-kompatibel A4000, A1200, Kick 2.0 et 3.0 (aber nicht mehr 1.3).

Vorstellung

Spielregeln

Install

Beginnen

Spiel Beschreibung

Editor Beschreibung

Erschaffen einer Sprachdatei

Neue Datafile

Wichtige Bemerkungen

Credits

1.2 vorstellung

Imperial wird allein oder zur zwei gespielt. Sie werden eine Menge Ziegeln eingerichten wie Gebäude sehen.

Diese Ziegeln gehören Mah-Jongg. Sieben Typen existieren :

- Bambus
Alle Ziegeln vorstellen Bambus (außer der erste, der einen Vogel representiert).
Es existieren 9 verschiedenen Bambus (1 bis 9),
jede in 4 Exemplare.
- Einzelstücke
Die Ziegeln vortellen Kreise.
Es existieren 9 verschiedenen Einzelstücke (1 bis 9),
jede in 4 Exemplare.
- Buchstaben
Die Ziegeln vortellen Buchstaben.
Es existieren 9 verschiedenen Buchstaben (1 bis 9),
jede in 4 Exemplare.
- Winde
Die Ziegeln vorstellen chinesische Sinnbilder.
4 verschiedene Winde : Est (E),
Sud (S),
West (W),
Nord (N),
jede in 4 Exemplare.
- Drachen
Ziegeln vorstellen Sinnbilder der Farbe des Draches.
Es sind 3 verschiedene Drachen : Grün, Weiß, Rot,
jede in 4 Exemplare.
- Blumen
Ziegeln vorstellen chinesische grüne Buchstaben oben links.
Es sind 4 verschiedene einzelne Blumen.
- Jahreszeiten
Ziegeln vorstellen chinesische rote Buchstaben oben links.
Es sind 4 verschiedene einzelne Jahreszeiten.

gesamt 144 Ziegeln...

Um eine Zeichnung alle Ziegeln zu sehen, wählen Sie Menü HILFE/Ziegeln im Spiel.

1.3 spielregeln

Ziel ist alle Ziegeln per Paar vom Gebäude zurückzunehmen.

Außer die Blumenserie und die Jahreszeitserie, müssen alle Paaren mit identischen Ziegeln gebildet sein. Weil die zwei vorgenannten Serien nur einen Exemplar haben, können ihren Ziegeln mit irgendwelcher anderen Ziegel der gleichen Serie zurückgenommen werden.

Eine Ziegel muß frei sein, um weggenommen zu werden : es müssen keine anderen Ziegeln oben sein, und sie muß nach links oder rechts weggeschoben werden.

Regeln sind erhältlich im Spiel : wählen Sie Menüe HILFE/Spielregeln.

Imperial kennt genau die Regeln, und erkennt wenn Sie einen Fehler begehen haben.

1.4 install

Kopieren Sie `regtools.library` im LIBS: Verzeichnis.
Kopieren Sie Imperial und alle andere Dateien im irgendwelchen Verzeichnis.

Um zu starten :

```
1> Imperial
```

1.5 starten

Drücken Sie der linke Mouseknopf in der Titelseite.

Das Spiel fängt im 1 Spieler Modus an.

Jedem Spiel gehört eine Lösung.

1.6 spiel

Spiel Menüe sind:

DATEI

Spiel laden :

Öffnet ein Requester, um ein vorgeschichtertes Spiel zu laden.

Spiel speichern :

Öffnet ein Requester, um ein Spiel zu speichern.

Highscores :

Zeigt Highscores für jede Gebäude : gewonnene Spiele, durchschnittliche Zeit, beste Zeit.

Um Highscores zu löschen, wählen Sie LOESCHEN in den Highscores oder löschen Sie Imperial.high Datei.

Informations :

Ein paar Auskünfte...

Verlassen :

Ciao.

Vorzüge und Highscores werden gespeichert.

SPIEL

Ein Spieler :

Schaltet ein Spieler Modus an.

Drücken Sie den linken Mausknopf, um einen Ziegel zu wählen. Falls er nicht frei wäre, ein Requester sagt es Ihnen.

Wenn Sie die zweite wählen, falls das Paar korrekt ist, verschwindet es. Anderfalls zeigt ein Requester Ihrem Irrtum.

Am Ende zeigt ein Requester, die benutzte Zeit und speichert sie.

Zwei Spieler :

Schaltet zwei Spieler Modus an. Beide Spieler werden der Reihe nach spielen.

Ein requester fragt nach der Zeitgrenze.

Am Anfang Öffnet sich ein Fenster. Sie zeigt das Score und den übrigen Zeit des Spielers, den am Zug ist.

Falls keine Musik gewählt wurde, wird sich einen Gong 3 sek. vor dem Ende hören lassen.

Während des ganzes Spiels werden alle Menüe und Requester ausgeschaltet sein.

Ein Doppelklick mit dem Rechten Mousknopf verläßt die Partie.

Falls 4 ungespielten Züge vergangen sind, endet die Partie.

Lösung :

Zeigt eine Lösung der Partie.

Alle Menüe werden abgeschaltet.

Linker Mousknopf, um in der Lösung weiterzugehen.

Rechts stoppt das Lösungsmodus.

Beginnen :

Fängt die Partie wieder an.

Neues :

Startet eine neue Partie.

Wählen :

Öffnet ein Requester, um ein neues Spielnummer zu warten.

GEBÄUDE

Laden :

Öffnet ein Requester, um eine vorgeschichtete Gebäude zu laden.

Editer :

Startet den
Gebäudeediter

.

Taipei, Drache, Schloß, Brücke, Heiliges Zeichen, Würfel :

Spezielle Gebäude.

ZUG

Zurück :

Geh einen Zug zurück.

Rat :

Zeigt alle Möglichkeiten, ein Paar wegzunehmen.

Linker Mousknopf zeigt die nächste Möglichkeit.

Rechter Mousknopf verläßt das Ratmodus.

ZUG/Rat wählen kostet Ihnen 10 sek.

HILFE

Ziegeln :

Zeigt alle verschiedenen Ziegeln.

Spielregeln :

...Spielregeln...

Strategie :

Tips und Tricks um effizienter zu spielen.

VORZÜGE

Titel :

(Aus/An) schaltet den Titelbar.

Im Titelbar sind folgender Nachrichten zu sehen :

- Ziegelanzahl,
- Partie Nummer,
- Gebäude Name.

Botschaften :

(Aus/An) schaltet Irrtumrequester.

Ziegeln :

Ladet andere Ziegeln.

Farben :

Zum Ändern der Farbpalette.

Sprache :

Zum Ändern der Sprache : französisch, deutsch, english.

->Erschaffen einer Sprachdatei
Spielernamen :

Beim zwei Spielermodus, ändert die Namen der Begneger.

Musik :

Wählt eine Musik :

Mer.song
Zen.song
Sasquatch.song

Custom song

Imperial erkennt Protracker und EMS Moduleformaten. Wählen Sie Ihrem Liebsten.

1.7 editer

Editer Menüe sind :

DATEI

Gebäude laden :

Öffnet ein Requester, um eine vorgespeicherte Gebäude zu laden.

Gebäude speichern :

Öffnet ein Requester, um eine Gebäude zu speichern.

Der Ziegelanzahl muß gerade sein.

Spielen :

Geht am Spiel zurück mit Ihrer Gebäude.

->Spielbeschreibung

Der Ziegelanzahl muß gerade sein, sonst wird ein Requester erscheinen.

Falls ihre Gebäude leer ist, wählt den Computer eine bestimmte Gebäude.

ZIEGELN

Höhe 1..7 :

Wählt die Höhe, wo Sie arbeiten werden.

Hinsetzen :

Mit dem nächsten linken Mousknopf, wird einen Ziegel hinsetzen.

Falls 144 Ziegeln schon gesetzt sind, werden Sie nicht mehr andere hinsetzen.

Abnehmen :

Mit dem nächsten linken Mousknopf, wird einen Ziegel abnehmen.

Alles löschen :

Löscht die ganze Gebäude.

Undo :

Das letzte Kommando widernehmen.

Im Titelbar sind folgender Nachrichten zu sehen :

- Ausgenutzten Ziegeln,
- Stellung.

1.8 sprach datei

Sie werden hier lernen, wie Sie eine neue Sprachedatei erschaffen.

Achtung : folgen Sie genau alle Regeln, sonst kann ich nicht bürgen, wie Imperial sich benehmen wird.

Sie dürfen NICHT existierende Dateien modifizieren.

Falls Sie eine neue Datei ermitteln, schicken Sie sie mir, bevor sie weiterzugeben.

Regeln :

Texten, die mehreren Linien brauchen, sollen zwischen {} stehen.

- Regeln (max. 25 Linien mit 78 Buchstaben).

{

IMPERIAL

Impérial wird mit Mah-Jonggs Ziegeln eingerichtet wie Gebäude gespielt.

Ziel ist alle Ziegeln per Paar vom Gebäude zurückzunehmen.

Außer die Blumenserie und die Jahreszeitserie, müssen alle Paaren mit identischen Ziegeln gebildet sein. Weil die zwei vorgenannten Serien nur einen Exemplar haben, können ihren Ziegeln mit irgendwelcher anderen Ziegel der gleichen Serie zurückgenommen werden.

Eine Ziegel muß frei sein, um weggenommen zu werden : es müssen keine anderen Ziegeln oben sein, und sie muß nach links oder rechts weggeschoben werden.

}

- Strategie (max. 25 Linien mit 78 Buchstaben).

{

STRATEGIE

Jedem Spiel gehört eine Lösung.

In ihrem Suchen, sollten sie gewißen Zuge bevorzugen :

- spielen Sie von den Seiten nach dem Zentrum.
- nehmen Sie am schnellsten Ziegeln weg, die mehr als eine Ziegel befreien werden (am oberen Teil des Gebäudes).
- wenn vier identischen Ziegeln frei sind, können Sie sie wegnehmen, ohne das Spiel blockieren zu wagen.

}

- 38 Menüe (eine Linie per Menü).

DATEI

Spiel laden

Spiel speichern

Highscores

Informations

Verlassen

SPIEL

Ein Spieler
Zwei Spieler
Lösung
Beginnen
Neues
Wählen
GEBÄUDE
Laden
Editor
Taipei
Drache
Schloß
Brücke
Heiliges Zeichen
Würfel
ZUG
Zurück
Rat
HILFE
Ziegeln
Spielregeln
Strategie
VORZÜGE
Titel
Botschaften
Ziegeln
Farben
Sprache
Spielernamen
Musik
Custom song

- 16 Editor Menue (eine Linie per Menü).

DATEI
Gebäude laden
Gebäude speichern
Spielen
ZIEGELN
Höhe 1
Höhe 2
Höhe 3
Höhe 4
Höhe 5
Höhe 6
Höhe 7
Hinsetzen
Abnehmen
Alles löschen
Undo

- Fatal.
{Problem : %s
}

- diverse Nachrichten.
intuition.library Eröffnung
graphics.library Eröffnung

```

regtools.library Eröffnung
gadtools.library Eröffnung
Screen Eröffnung
Window Eröffnung
Datei Eröffnung
Datei Zugang
Kein Speicher
Datei Zugang
Inkorrekt Datei
Problem : Module nicht gefunden
Problem : Nicht genug Speicher für das Modul
Problem : Module nicht ladbar
Problem : Konnte nicht die Audiokanäle öffnen
Inkorrekt Ziegelanzahl
Maximale Ziegelanzahl erreicht
Keine Bewegungen mehr möglich
Unmögliches Gebäude
Inkorrekt Paar
Unerreichbare Ziegel
Kein Rückkehr möglich
{4 Züge vergangen
Ende des Spiel}

```

- Gebäude Name.
Custom

- Ziegeln Name (max. 13 Buchstaben).
ZIEGELN
Bambus
Einzelstücke
Buchstaben
Winde
Drachen
Jahreszeiten
Blumen

- Titelbar und Editors Titelbar (max. 80 Buchstaben).
{ZIEGELN : %3d/%3d SPIEL : %9d GEBÄUDE : }
EDITER AUSGENUTZTEN ZIEGELN : %d STELLUNG : %2d %2d %2d

- Highscore (max. 80 Buchstaben).
{GEBÄUDER GEWONNEN SPIELEN DURSCHN. ZEIT BESTER ZEIT
}
{Taipei %4d / %4d %3d ' %2d '' %3d ' %2d ''
}
{Drache %4d / %4d %3d ' %2d '' %3d ' %2d ''
}
{Schloß %4d / %4d %3d ' %2d '' %3d ' %2d ''
}
{Brücke %4d / %4d %3d ' %2d '' %3d ' %2d ''
}
{H. Zeichen %4d / %4d %3d ' %2d '' %3d ' %2d ''
}
{Würfel %4d / %4d %3d ' %2d '' %3d ' %2d ''
}
{Custom %4d / %4d %3d ' %2d '' %3d ' %2d ''

```
}

- diverse Requester Nachrichten.
Geben Sie einen Zahl ein
Sind Sie Sicher ?

- Gadgets.
OK|Löschen
Ja|Nein
OK

- diverse Requester Nachrichten.
Gute Frage
Speichern
Wählen Sie eine Zeitgrenze
Erkundigung
Spiel gewonnen in %d min %d sec

- warte Texte.
SPIEL : %d
Ein Moment Bitte ...

- Spieler Name (max. 9 Buchstaben).
Spieler 1
Spieler 2

- Trennung zwischen Score und Zeit (1 Buchstabe).
S
Z

- Score Requester.
{Schlußscore :
%d - %d}

- Lese Fehler.
Problem beim lesen der Datei
Problem beim lesen der Datei Imperial.high

- "Informations...".
{Im Fall Sie Imperial mögen, schicken Sie Ihren Beitrag (20 DM) zu :

Jean-Marc BOURSOT
1 grand' rue
68170 RIXHEIM
(FRANKREICH)

Ich widme dieses Spiel zu meiner Verlobte Olivia. }
```

1.9 datafiles

Es existiert ein weiteres Datafile :

Elements.data
Falls Sie Ihr eigenes Datafile haben, schicken Sie es mir (IFF 8 ↔
Farbe,
PAL und NTSC Versionen). Ich werde eine neue Datei ermitteln.

1.10 data

Elements :

- Treffe gleichen
 - Bambus
 - Herzen gleichen
- Einzelstücke
 - Piks gleichen
- Buchstaben
 - Ase gleichen
- Winde
 - Cobras gleichen
- Drache
 - Symbols gleichen Blumen

Elemente gleichen Jahreszeiten

1.11 wichtige bemerkungen

Unter 68000 ist es besser Imperial mit FAST-RAM zu starten.

Falls Sie eine neue Gebäude ermittelt haben, prüfen Sie genau, ob sie eine Lösung hat. Wenn nicht, kann es eine Weile dauern bis Imperial findet, daß es keine gibt. Imperial prüft es bevor Sie mit dieser Gebäude spielen werden. Im Fall Imperial keine findet, wird er vermeiden mit ihr zu spielen.

Alle Veranlassungen, Bedankungen oder Beiträge (bitte keine Beleidigungen) :

Jean-Marc BOURSOT
1 grand' rue
68170 RIXHEIM
(Frankreich)

Oder E-mail :

Internet : ancien@uhafst.univ-mulhouse.fr

1.12 credits

```
«««««      IMPERIAL      »»»»»
«««««      V2.65        »»»»»
««««« © 1993-94 Jean-Marc BOURSOT »»»»»
```

CREDITS :

```
Programming      : Jean-Marc BOURSOT
Pictures         : Jean-Marc BOURSOT (Imperial.data, Elements.data)
Docs             : Brice ALLENBRAND (deutsch)
                  Jean-Marc BOURSOT (franzosisch, englisch)
Musik player     : Thomas PIMMEL
Musiks           : Didier AST (Zen.song, Sasquatch.song)
                  Thomas PIMMEL (Mer.song)
```
