

# **Abacus**

Kai Nickel

Copyright © CopyrightÂ©1995-96 Kai Nickel

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Abacus		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kai Nickel	September 1, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Abacus</b>	<b>1</b>
1.1	Inhaltsverzeichnis . . . . .	1
1.2	Beschreibung . . . . .	1
1.3	Installation . . . . .	2
1.4	Autor . . . . .	2
1.5	Spielregeln . . . . .	3
1.6	Spielfenster . . . . .	4
1.7	Einstellungen . . . . .	6
1.8	Geschichte . . . . .	6
1.9	Copyright . . . . .	6
1.10	MUI . . . . .	7

---

# Chapter 1

## Abacus

### 1.1 Inhaltsverzeichnis

A b a c u s

Brettspiel für einen oder zwei Spieler  
Version 2.00 (01.10.96)

Einleitung

Beschreibung

Installation

Autor

Bedienung

Regeln

Spielfenster

Einstellungen

Anhang

Geschichte

Copyright

MUI

### 1.2 Beschreibung

Beschreibung

Abacus ist eine Amiga-Umsetzung von 'Abalone' - einem Brettspiel für einen oder zwei Spieler.

Es wird auf einem sechseckigen Spielfeld gespielt. Jeder Spieler beginnt mit 14 Kugeln und muß versuchen, die

gegnerischen Kugeln vom Brett zu stoßen. Wenn ein Spieler 6 seiner Kugel verloren hat, ist das Spiel zuende.

Abacus besitzt ein Installationsskript, läuft auf der Workbench und ist lokalisiert in Deutsch und Englisch.

Das Programm ist FREeware.

Voraussetzungen Um Abacus zu spielen benötigt man:

- \* Einen Amiga mit Kickstart 2.0 oder höher (ab Kick 2.1 geht auch der deutsche Katalog)

- \* Installiertes

MUI-System

Version 3.6 oder höher.

## 1.3 Installation

### Installation

Automatisch Am besten installiert man Abacus, indem man das beigelegte Skript "Abacus-Install" startet. Keine Angst: Es werden keine Dateien in irgendwelche Systemverzeichnisse kopiert.

Abacus wird gestartet, indem man es einfach von der Workbench aus anklickt.

Manuell Wenn das Skript nicht funktioniert, weil man den Installer nicht besitzt, kann man die "Abacus"-Schublade auch einach irgendwohin auf die Festplatte schieben. Dann nimmt man die "Abacus.guide" aus dem "Abacus/Docs/Deutsch/" Verzeichnis und verschiebt sie direkt nach "Abacus/", damit sie als Online-Hilfe verwendet werden kann.

Wenn man will kann man dann noch die Icons durch die aus der "MWB"-Schublade ersetzen.

Deinstallation Da alle zu Abacus gehörenden Dateien im Abacus-Verzeichnis liegen, genügt es, zur Deinstallation einfach das Abacus-Verzeichnis zu löschen.

## 1.4 Autor

### Autor

Abacus wurde geschrieben von Kai Nickel.

Post Herzogstraße 29  
67435 Neustadt  
BRD

---

E-Mail	un7x@rz.uni-karlsruhe.de kai@rpsbbs.rlp.org
WWW	<a href="http://www.uni-karlsruhe.de/~un7x">http://www.uni-karlsruhe.de/~un7x</a>
Übersetzungen	Ich würde mich freuen, wenn sich jemand finden würde, der diese Dokumentation und den Katalog in eine andere Sprache übersetzen möchte. Bitte meldet Euch bei mir!
Updates	Falls es neue Versionen von Abacus geben sollte, lege ich sie ins Aminet (game/board/). Außerdem gibt es eine (deutsche) Abacus-Support-Box namens RPSBBS:  Modem: 06323/93066 ISDN : 06323/93065 Login: graph2d Pfad : /Lokal/Support/Amiga/Graph2D (ich heiÙe dort "Kai")

## 1.5 Spielregeln

### Spielregeln

Idee	Das Spiel Abacus wird von zwei Spielern auf einem sechseckigen Spielbrett gespielt. Jeder Spieler startet mit 14 Kugeln und muß versuchen, die Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu stoÙen. Wenn ein Spieler 6 seiner Kugeln verloren hat, hat er das Spiel verloren.
Verlauf	Die Spieler müssen abwechselnd eine ihrer Kugeln bewegen. Eine Kugel kann von ihrem Feld auf eines der sechs Nachbarfelder bewegt werden. Wenn der Zielort von einer anderen Kugel besetzt ist, wird diese in die gleiche Richtung geschoben und so weiter. Auf diese Weise kann man nicht nur eine einzige, sondern gleich eine ganze Reihe Kugeln auf einmal verschieben - und wenn eine Kugel über die Begrenzungen des Spielfelds geschoben wird, ist sie verloren.
Züge	Doch nicht alle Arten von Zügen sind erlaubt! Um Kugeln des Gegners bewegen zu können, muß man die Mehrheit der Kugeln in einem Zug besitzen. Es dürfen maximal drei eigene Kugeln bewegt werden, woraus folgt, daß die Anzahl der bewegten gegnerischen Kugeln auf maximal zwei begrenzt ist. Die Farben der Kugeln in einer Reihe dürfen nicht durcheinander sein, zuerst müssen die Kugeln des Spielers und dann die des Gegners kommen.  Die folgende Aufstellung zeigt ALLE möglichen Züge. "X" symbolisiert eine Kugel des aktiven Spielers und "O" eine Kugel des Gegners. "." ist ein leeres Spielfeld oder ein "Feld" außerhalb des Spielbretts. Die Bewegungsrichtung

---

tung ist immer von links nach rechts:

Richtig

X .  
 X X .  
 X X X .  
 X X O .  
 X X X O .  
 X X X O O .

Falsch

X O . ( keine Mehrheit )  
 X X O O . ( keine Mehrheit )  
 X X X O O O . ( keine Mehrheit )  
 X X X X . ( mehr als drei eigene Kugeln )  
 X X O X . ( vermischte Kugelfarben )  
 X X X O O X . ( vermischte Kugelfarben )

Seitliche Züge      Zusätzlich zu den oben beschriebenen Zügen gibt es noch die Möglichkeit, eine Reihe von zwei oder drei eigenen Kugeln "seitlich" zu verschieben, d.h. gemeinsam auf Nachbarfelder zu verschieben, die nicht in einer Stoßrichtung liegen. Die Zielfelder müssen leer sein. Es ist also mit seitlichen Zügen nicht möglich, Kugeln des Gegners mitzubewegen.

## 1.6 Spielfenster

### Spielfenster

Spielfeld      Links befindet sich das Spielfeld. Die zunächst leeren kleinen Kreise am rechten Rand des Spielfelds geben die Anzahl der bereits verlorenen Kugeln jedes Spielers an.

Um eine Kugel auszuwählen, klickt man sie einfach an. Um mehrere Kugeln in einer Reihe auszuwählen klickt man die erste Kugel an, hält die Maustaste gedrückt und läßt sie über der letzten Kugel wieder los. Alle ausgewählten Kugeln werden markiert – sofern die Auswahl den Regeln entspricht. Um eine Auswahl rückgängig zu machen, klickt man einfach eine der ausgewählten Kugeln erneut an.

Um nun eine ausgewählte Kugel zu bewegen, klickt man einfach auf das Nachbarfeld, auf das sie verschoben werden soll. Entspricht der Zug den Regeln wird er ausgeführt, und der andere Spieler kommt an die Reihe.

**Spieleranzeige** Auf der rechten Seite des Fensters befindet sich eine Anzeige, in der die Namen und Kugelfarben der beiden Spieler gezeigt werden. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird durch einen Balken hervorgehoben.

**Knöpfe** Darunter befindet sich eine Reihe von Knöpfen mit lustigen bunten Bildern. Diese Knöpfe entsprechen den wichtigsten Menüpunkten. Zur Beschreibung der Funktion schauen sie bitte beim entsprechenden Menüpunkt nach.

**Menü** Das Menü bietet die folgenden Funktionen:

#### Projekt

**Spiel starten** - Spielfeld auf Anfangsposition setzen, und ein neues Spiel beginnen. Der obere Spieler beginnt immer.

**Spiel abbrechen** - Das laufende Spiel abbrechen.

**Zug zurücknehmen** - Nimmt den letzten Zug zurück.

**Spiel speichern** - Speichert das derzeitige Spielfeld ab. Die Information, welcher Spieler an der Reihe war, bleibt erhalten.

**Spiel laden** - Lädt ein ehemals abgespeichertes Spiel wieder ein.

**Über** - Öffnet Abacus Informationsfenster.

**Hilfe** - Zeigt die Online-Hilfe. Das gleiche passiert, wenn man irgendwo die HELP-Taste drückt.

**Verkleinern** - Schließt Abacus und legt ein Symbol auf der Workbench ab, mit dem es wieder zum Leben erweckt werden kann.

**Ende** - Abacus beenden

#### Einstellungen

**Abacus  
Einstellungen  
ändern** - Abacus

**MUI** - MUI-Einstellungen für Abacus ändern

**Hilfe** Bei Druck auf die HELP-Taste öffnet sich die Online-Hilfe, die diese Dokumentation hier enthält. Läßt man den Mauszeiger einen Moment über einem Ober-

flächenelement ruhen, erscheint eine Sprechblase mit einem kleinen Hilfstext.

## 1.7 Einstellungen

### Einstellungen

Name	Name des Spielers.
Farbe	Farbe der Kugeln des Spielers. (Diese Einstellung kann leider nicht mit abgespeichert werden.)
Computer	Wenn diese Option für einen Spieler gesetzt ist, wird der Computer alle Züge dieses Spielers übernehmen.
Tiefe	Rechentiefe des Computerspielers. Je höher desto besser aber auch langsamer.
Leere Felder	Farbe der leeren Felder auf dem Spielbrett.
Auswahl	Farbe der Markierung, mit der ausgewählte Kugeln gekennzeichnet werden.
Züge anzeigen	Ist diese Option gesetzt, dann werden - sobald eine Kugel ausgewählt wurde - alle Felder hervorgehoben, auf die diese Kugel verschoben werden kann.

## 1.8 Geschichte

### Entwicklungsgeschichte

V2.00 (01.10.96)	<ul style="list-style-type: none"><li>* Komplette neu in C++ programmiert</li><li>* Netteres Oberflächendesign mit Bildbuttons sowie Konfigurationsmöglichkeiten für die verwendeten Farben</li><li>* "Seitwärts-Züge" möglich, bei der mehrere Kugel in einer Reihe seitlich verschoben werden</li><li>* Hervorhebung der Felder, auf die die ausgewählte Kugel geschoben werden kann</li><li>* MUI3.6 Oberfläche</li><li>* Schneller</li></ul>
V1.00 (09.09.95)	<ul style="list-style-type: none"><li>* Erste Version</li></ul>

## 1.9 Copyright

Copyright

---

Abacus ist Copyright ©1995-96 Kai Nickel.

Weitergabe

Abacus ist FREeware. Man darf es also frei benutzen und kopieren solange damit keine geschäftlichen Interessen verbunden sind. Das Originalarchiv muß dabei unverändert und zusammen bleiben.

Der Autor übernimmt keine Garantie für das Funktionieren von Abacus und kann nicht für eventuelle Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch Abacus entstehen könnten.

Abacus benutzt das  
MUI-System  
von Stefan Stuntz.

MagicWB und somit auch einige der Icon im Abacus Paket stehen unter Copyright von Martin Huttenloher.

## 1.10 MUI

MUI

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

MUI in Abacus Um eine (hoffentlich) optisch ansprechende und komfortable

---

Oberfläche zu bieten, benutzt Abacus das MUI-System von Stefan Stuntz. Für Abacus muß deshalb MUI in der Version 3.6 oder höher installiert sein.

Registrierung Man darf MUI benutzen, ohne sich dafür registrieren zu lassen. In der registrierten Version hat man allerdings den Vorteil, daß alle Einstellungen in dem zu MUI gehörenden Preferences-Programm abgespeichert werden können, und so jede MUI-Applikation (also auch Abacus) in ihrem Aussehen dauerhaft den eigenen Wünschen angepaßt werden kann! Die wichtigsten Einstellungen lassen sich allerdings auch in der nicht registrierten Version von MUI tätigen.

Möchte man beispielsweise, daß sich Abacus nicht mehr auf dem Workbench-Screen öffnet, so kann mit den MUI-Preferences leicht ein anderer Public-Screen oder auch ein eigener Bildschirm eingestellt werden, auf dem mathX dann in Zukunft erscheinen wird.

Es empfiehlt sich also auf jeden Fall, auch die Anleitung(en) des MUI-Systems - insbesondere der MUI-Preferences - gründlich zu lesen.