

MegaMindII

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MegaMindII	1
1.1	main	1
1.2	system	1
1.3	locale	2
1.4	copyright	2
1.5	dieter	3
1.6	giftware	3
1.7	viren	4
1.8	fähig	5
1.9	inhalt	6
1.10	anleitung	6
1.11	hinweise	7
1.12	menü	7
1.13	benutzung	9
1.14	tooltypes	10
1.15	bugs	11
1.16	zukunft	13

Chapter 1

MegaMindII

1.1 main

MegaMind II Version 1.12

Copyright © Donald Varnes 1994-97

Notwendig

Copyright

Giftware

Die beste

Viren

Das kann ich

"Master Mind" (Superhirn)

Bugs & Mehr

Inhalt

Variante den es für den Amiga gibt!

Hinweise

Anleitung

1.2 system

Folgende Anforderungen und Schritte sind notwendig...

Da dieses Programm auf keinen anderen Amiga getestet wurde,
will ich mal behaupten, dass es erst ab 2.1 läuft.

Der Informer muss entweder im gleichen Verzeichnis von MegaMindII liegen, oder in das C: Verzeichnis kopiert werden.

cando.library muss nach LIBS: kopiert werden.

Die Farbenanzahl im Screenmode muß mit min. 8 Farben gewählt werden. Besser natürlich 16, um mit 15 Farben spielen zu können.

Locale

1.3 locale

Es ist nur eine deutsche und eine nicht ganz englische (etwas Slang) Lokalisierung enthalten. Diese sollten wie folgt untergebracht werden...

```
LOCALE:Catalogs/english/MegaMindII.catalog
LOCALE:Catalogs/deutsch/MegaMindII.catalog
```

Jeder Andersstammige muss sich leider selber helfen...

Es kann aber auch Jeder sein eigener Wortschatz bilden!

Die unten aufgeführten Punkten sind zu folge zu leisten!

Für Diejenigen die diese Zeilen gerade noch verstehen können und gerne eine andere Sprache benutzen möchten, sollten sich diese Dateien mit einem Texteditor anschauen und einen Wörterbuch holen. Und natürlich anschliessend in das dazugehörige lokale Verzeichnis abspeichern.

1. Die Kürzel "M#?=" und "T#?=" dürfen nicht verändert werden!!!
2. Es sollte darauf geachtet werden das die "T#?=Sätze" nicht 52 Zeichen überschreiten da "Informer" maximal 52 Zeichen darstellen kann.
3. Ich würde mich freuen diese Sprache zu erhalten.

1.4 copyright

Kurz und Bündig...

1. MegaMind II darf in keiner Weise verändert werden.
 - 1.a Natürlich darf MegaMind II (z.B. wegen eventuellen Platzmangel) für den persönlichen gebrauch gecrunched werden.
 - 1.b MegaMind II darf nicht gecrunched (PowerPacker, etc.) weitergegeben werden! Das heisst nicht, dass es nicht gepackt

werden darf, z.B. mit LHA. Beim crunchen ist ein Programm lauffähig, beim packen nicht. Ich möchte damit verhindern, dass der neue unbewusste User gleich eine Warnmeldung bei dem Viruscheck bekommt.

2. PD Serien die mehr als die folgende Preisen für ihren Vertrieb an Disketten und CD's verlangen, dürfen MegaMind II nur nach Vereinbarung vertreiben. Ansonsten darf es überall hintreiben. Sagen wir mal DM 5,- für 3 1/2" Disk
und DM 35,- für CD

Ausnahmen

3. MegaMind II darf nicht kommerziell vertrieben werden.
4. Desweiteren um meine Haut zu retten...

```
*****
*
* Ich bin in keiner Weise haftbar für *
* Schäden die durch die Benutzung von *
* MegaMind II entstehen. Sie benutzen *
* MegaMind II auf eigener Risiko! *
*
*****
```

1.5 dieter

Für die PD Serie "Do it Now II" von Dieter Hildebrandt,

der wohl schon viele CanDoer mit seiner Serie geholfen hat, gilt Punkt 2. in meiner Copyright natürlich nicht!

Ebenfalls gilt dies für die Fish Serie. Ist doch klar!

1.6 giftware

MegaMind II ist Giftware

Das heisst nicht das es kostenlos ist!

Ich habe mich entschlossen nur noch die Vollversionen freizugeben, da Demo's bisher nichts gebracht haben. Jetzt liegt's nur noch an Euch, dass eventuelle Updates und Quelltexte freigegeben werden.

Merke... Programmierer verlieren ihre Motivation wenn sie nicht in irgend einer Form unterstützt werden.

Motivierende Gaben...

Fehlermeldung; Falls Du nicht gerne schreibst und dazu noch extra

zur Post rennen müsstest, kannst Du deine Meldung auch telefonisch machen.

Eigen erstelltes Programm; Laufen muss Es.

Eigen erstellte Modulen; .Med oder .Mod Modulen die ich mit meine Programme freigeben darf.

Rock CD; 70'er - 80'er

Geld; Eurocheck, Münzen zum sammeln.

oder was es dir wert ist; Postkarte, Motorrad, Kritik, Gutschein für'n BigMac, etc.

* Falls dir das Programm nicht zusagt oder keine milde *
* Gabe erfolgen sollte, dann händige das Paket an ein *
* Kumpel oder vernichte es. *

Donald Varnes (Ohne "Mc" und ohne "Duck")
Waldsiedlung 22b
31618 Liebenau
Germany

Sparkasse Liebenau
BLZ 25650106
Knt 667147

Tel. 49 (0)5023 324

* NUR FREITAG UND SAMSTAG BIS 22:00 UHR *

1.7 viren

Dieses Programm macht ein kleiner Anstoß gegen

LinkViren

und prüft ob eine Infektion vorliegt, indem Es seine Größe bei Beendung der Ladevorgang checkt.

Falls dieses Programm gecruncht werden sollte. (Darf nicht gecrunched weitergegeben werden!) Sollte die neue Programmgröße sofort mit dem Tool Type, Size=Dateigrösse, gesetzt werden! Ansonsten taucht beim Programmstart eine Warnmeldung auf.

Sollten Sie eine unerlaubte gecrunchte Version erhalten haben und wissen nicht was loss ist? Entcrunche einfach das Programm. Lösche "Size" im Tool Types falls vorhanden. Taucht nun eine Warnmeldung beim laden auf, dann ist Etwas faul. Ich würd's weg tun und mir ein Virusprogramm zu hand nehmen.

Nach einer "Harmlose" Warnung. (Programm gecruncht und das Tool Type "Size" nicht gesetzt.) kann mit der Option "Remember" die aktuelle

Programmgröße gemerkt werden. Beim abspeichern der "Prefs" wird folgender Eintrag als erste Zeile in der Tool Type Liste gesetzt:

```
|_____|
| Size=ProgrammGrösse (Not Original!) |
|_____|
```

Die Restlichen Einträge werden alphabetisch gegliedert.

Ist dieser Eintrag gesetzt und das Programm hat seine originalen Größe, wird dieser Eintrag natürlich beim Speichern gelöscht. Registrierende erhalten dieser interne Zahl als kleine extra Datei.

Merke! Ist das Programm umbenannt worden, kann natürlich seine Größe nicht gelesen werden. Ein entsprechende Hinweis taucht aber bevor dem Beenden auf.

1.8 fähig

MegaMind II kann dir Kopfschmerzen bereiten.

MegaMind II spielt mit bis zu 15 Farben und 15 vertikalen Reihen. Also viele, viele Möglichkeiten!

Die Menge an Horizontalreihen kann auch eingestellt werden. Schöne Sache z.B. bei Interlace Modus.

Spiel auf Zeit.

Unendliche Chancen den Code zu knacken bis die Uhr abläuft.

Mehr Zeit für diejenige die es brauchen, einstellbar.

Scrollgadget zum zurückblicken in den ersten Reihen.

Spiele können als "MegaGame.#?" abgespeichert und geladen werden. "Namensendung" (#?) wird in die Titelzeile gegeben.

Highscore Liste.

Palettenfarben können als Stütze weggedrückt werden.

Palette wandert für einen bequemen Zugriff mit.

Benutzt Workbench oder Megafarben.

Mauspfeil nimmt die ausgesuchte Farbe an. Damit immer im Auge.

Eigene Samples können bequem gesucht, eingestellt, probiert und benutzt werden. (IFF Standard. Gibst doch wie Sand am Meer)

Passt immer im Bildschirm, egal wie unmöglich die Einstellungen vorgenommen werden. Und das auch noch sauber an den WB Rahmen.

Benutzt "Informer".

Hat einen eigenen Link-Viren-Check.

Was wollt Ihr mehr?!

1.9 inhalt

MegaMindII/C/Informer

```
/Libs/cando.library
    /CanDoGfx.library
    /inovamusic.library

/Locale/Catalogs/english/MegaMindII.catalog
    /deutsch/MegaMindII.catalog

/MegaMindII
/Mega.Guide_English
/Mega.Guide_Deutsch
/MegaScores
/MegaGame.Mad Max
/MegaGame.McDuck
```

1.10 anleitung

"MegaMind II"

basiert auf das Spiel "Master Mind" oder in Deutsch "SuperHirn".

Das Ziel... Den Farbencode in einem gewissen Zeitraum zu knacken.

Beginnend in der untersten Reihe, braucht man eigentlich nicht all zuviel überlegen. Fülle die Kästchen mit deinen Lieblingsfarben. Es folgt einen Zwischenergebnis in Form kleine Rechtecke rechts neben den Kästchen...

Grüne (Bei MegaPalette) für "Die Farbe"...

...die richtig ist UND an der richtigen Stelle sitzt.

Gelb für "Die Farbe"...

...die richtig ist aber NICHT an der richtigen Stelle sitzt.

Falls keine Rechtecke angezeigt werden, ist das auch kein schlechtes Ergebnis für den Anfang. Da man schon mal weis dass diese Farben nicht dabei sind.

Anhand folgender Beispiel will ich noch einmal versuchen das Spiel zu erklären...

z.B...

```

Versteckt : Weiss Weiss Grün Schwarz Lila : Ergebnis

Gespielt  : Grün Grün Gelb Gelb Rot : 1 Gelb
""        : Gelb Rot Rot Braun Braun :
""        : Lila Lila Grün Blau Grün : 1 Grün, 1 Gelb
""        : Schwarz Schwarz Grün Weiss Schwarz : 1 Grün, 2 Gelb
""        : Orange Weiss Grün Schwarz Lila : 4 Grün

```

Also... Sind zwei gleiche Farben versteckt und man spielt diese Farbe nur einmal, gibts einen Rechteck.

Ist ein Farbe nur einmal versteckt und man spielt die Farbe Zweimal, gibts einen Rechteck. Ist einer dieser Beiden auch an der richtigen stelle gibts den grünen Rechteck.

Jede Farbe zählt für sich, egal wie oft die Farbe vorkommt. Jede Farbe hat nur einen versteckter Zwilling.

Hinweise

Menü

Benutzung

Tool Types

1.11 hinweise

Kleiner Tip... Lösche "IconiY=Zahl" im Tool Types. Egal wie stark ihr Schirmbalken vom Workbench sein mag, MegaMind wird immer genau darunter Ikonifiziert.

Manche mögen dies als Bug sehen, aber ich mag es wie die Palette aussieht. Wenn man mit dem Mausfeil genau auf den Weissen oder schwarzen Rand (Falls ihrer Farbwerte mit meine übereinstimmen) zwischen den Farben anklickt, wählt man diese aus. Oben links, also weisser Rand ist Register 2, Schwarze Rand ist Register 1. Die 2te und 3te Farbe der Workbench. Die Knöpfe sind doch groß genug, oder?

Notiz für Mogler... Ist die Antwort gesehen worden, wird das spiel nicht abgespeichert.
Bei geladenem oder abgespeichertem Spiel wird die Antwort nicht gezeigt.

1.12 menü

Die Menünamen lauten anders falls MegaMindII einen
entsprechender Katalog finden kann!

- Project -

New Game Die EG-Gesundheitsminister: Hiermit fängt das Elend an.

Highscores... Zeigt die Rekorde an... Sehenswert.

Answer... Dies zeigt die Antwort nachdem man eine Frage bejaht.

Aber nur bei Spiele die nicht geladen wurden.

Load Game... Lädt ein abgespeichertes Spiel.

Save Game... Speichert das Spiel ab.

Natürlich nur die Spiele bei denen die Antwort noch
nicht gesehen wurde.

Save Prefs Speichert die gegenwärtige Vorgaben (Prefs) in der Tool
Types Liste.

About... Ein Bisschen über das Programm.

Info... Wissenwertes.

Iconify Eine Pause machen.

Quit... Was anderes machen.

- Prefs -

Colors... Wähle die Anzahl der Farben aus.

Desto höher diese Zahl, desto Farbenprächtiger.

Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht, aber damit wird
die Möglichkeit mehr Points zu erzielen auch gegeben.

Diese Einstellung ist erst im nächsten Spiel gültig.

Columns... Wähle die Anzahl der vertikalen Reihen aus.

Desto höher diese Zahl, desto "Einstein"iger.

Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht, aber damit wird
die Möglichkeit mehr Points zu erzielen auch gegeben.

Diese Einstellung ist erst im nächsten Spiel gültig.

Rows... Wähle die Anzahl der horizontalen Reihen aus.

Diese Einstellung gibt die Höhe für das Spielfeld an.

Diese Einstellung ist erst im nächsten Spiel gültig.

Extra Time... Wähle die Extra-Minuten die Du für das nächste Spiel wohl brauchen wirst.

Pro Extra-Minute gibt's abzug an Points!

Diese Einstellung ist erst im nächsten Spiel gültig.

Whom's Colors... Falls die Farbenpalette Einem nicht gefallen sollte, kann hier die Workbenchfarben oder die MegaFarben gewählt werden.

Samples... Hiermit beginnt eine Expedition der Samples. Das Verzeichnis, Die Samples und die Abspielgeschwindigkeit können hier erprobt und festgelegt werden. Im Requester taucht ein kleiner Hinweiss im Dateifeld auf, für welche Aktion das zu findende Sample benutzt wird.

Wird "Cancel" gedrückt, wird der Sound abgeschaltet. Es kann nur wieder benutzt werden, wenn alle Samples ausgesucht wurden.

Es können nur 8SVX digitalisierten Sounds benutzt werden. Auch als #?.IFF bezeichnet.

1.13 benutzung

Palette...

Links in der Farbenreihe kann natürlich die Farbe ausgesucht werden. Dies geschieht mit einem klick der LMT. Die ausserwählte Farbe wird durch denn Rahmen am Scrollbalken dargestellt. Dir Mauspfel ändert sich entsprechend.

Klickt man im linken Drittel der Palettenfarbe (links vom Trennstrich), verschwindet Dieser. Klickt man auf der verschwundene Stelle, taucht sie wieder auf. Dies ist Hilfreich als Notiz oder wenn man weis das diese Farbe nicht vorhanden ist. Die Farbe wird bei Wiederauftauchen aber nicht mitgewählt. Da muss man schon nochmal klicken.

Kästchen...

Um die Kästchen zu färben klicke einfach mit der LMT darauf.

Skrollbalken...

Ist irgendwann mal die oberste Reihe zum ersten mal erreicht worden wird das gesamte Spielfeld eine Reihe runter geschoben. Dies geschieht weiterhin jedes mal wenn die oberste Reihe voll wird. Nun kommt der Skrollbalken ins Spiel für diejenigen die die ersten Reihen nochmal studieren wollen. Der Balken muss natürlich wieder ganz nach oben geschoben werden um weiter spielen zu können.

1.14 tooltips

Beim Programmstart werden zuerst interne Werte festgelegt. Da diese Werte nicht Jedem zustimmen, ist die Möglichkeit vorhanden, mit Einträge in der Tool Types Liste, diese Werte für seinen Geschmack zu ändern.

MegaMindII setzt die Tool Types auch für die Schreibfaulen. Jede Einstellung die während dem Spiel gemacht werden, werden vermerkt. Auch wenn der ikonifizierte Position sich geändert haben soll! Sollten Diese nicht vor dem Beenden mit dem Menüpunkt "Save Prefs" gesichert worden sein, erfolgt eine Abfrage.

Merke! Fehlt oder ist MegaMindII.info umbenannt worden, können natürlich keine Tool Types gelesen werden. Ein entsprechende Hinweis taucht aber bevor dem Beenden auf.

Bei eigene Irrwitzigen Einträge in der Tool Types Liste mit z.B. den Menüpunkt "Information" im Workbench, kann es vorkommen dass MegaMindII seinen Dienst beendet. Ausserdem macht es MegaMindII viel bequemer und ausserdem richtig.

Manche falschen Werte werden korregiert, nicht beachtet oder es werden Andere dafür erzeugt. Aber nicht alle. Mit "*" gekennzeichnet.

Size=12345 Die neue Programmgröße muss eingetragen werden falls MegaMindII gecruncht worden ist. Ansonsten erfolgt eine Warnmeldung nachdem MegaMindII geladen wurde. Dieser Tool Type steht in verbindung mit dem kleinen Anstoss gegen

LinkViren

Interne Wert... V1.12 = 36976 *

Colors=9 Anzahl der Farben...Ein Wert zwischen 8 und 15

Interne Wert... 8 *

Columns=7 Anzahl der vertikalen Reihen...Ein Wert von 5 - 15

Interne Wert... 5 *

ExtraTime=0 Weitere Minuten zum spielen

Interne Wert... 0 *

IconiX=20	X Position wenn Ikonifiziert wird. Interne Wert... 0
IconiY=11	Y Position wenn Ikonifiziert wird. Interne Wert... Stärke der Schirmbalken. Hinweis... Wird dieser Eintrag nicht gesetzt, ikonifiziert sich MegaMindII immer sauber unterm oberen Schirmrand. Ist die Position im ikonifizierte Zustand verändert worden, wird dieser Eintrag, beim abspeichern der Prefs, gesetzt.
Palette=	Workbench oder MegaMind Palette benutzen. Keine Voreinstellung (= Workbench)
Rate1=200 Rate2=	Ablaufgeschwindigkeit von Sample1 (usw bis Rate7) Keine Voreinstellungen
Rows=15	Anzahl der horizontalen Reihen Interne Wert... 13 *
Sample1= Sample2=	Was man so hören mag. (usw bis Sample7) Keine Voreinstellungen
Samples=Pfad/	Gibt den Pfad an zum Verzeichnis in dem Euer Samples liegen. Vergisst nicht den "/" zu setzen. Keine Voreinstellung

1.15 bugs

1. Falls folgende Zeichen <, |, /, usw. in der Tool Type Liste ←
gefunden
werden, beendet das Programm. Die Einträge werden nicht vorher geprüft
und somit wird versucht Werte zu laden, die keine sind.

Beispiel << Ikon erstellt von HansFranz >>

MegaMind II wurde mit CanDo V2.511 - V3.006 auf einer

1200 3.0 / 850 Western Digital / MTEC+4

geschrieben. Aber auf keinem Anderen ausprobiert.

Ich hoffe natürlich das keine Bugs auftauchen.
 Wenn ja, Ka...! Lasst es mich bitte wissen wie es dazu kam.

- - - - -

=====
 Version 1.12 18-Sep-96
 =====

1. Weiteren Bug wegen der Highscore-Liste entfernt.
 MegaMind öffnete Highscore-Fenster für den 11 Plazierten.
2. Gebe Vollversion frei, da Demo's anscheinend nichts taugen.

Zukunft

- - - - - ←

- Version 1,11 29.01.96 Eine kleine Routiene kam hinzu weil CanDo seine Libraries nicht beim Beenden schliesst. Immerhin über 1/2 MB! Es müssen aber nun (nur) 18 Bite in Kauf genommen werden durch einen kleinen Batch der im "T:" zu finden ist.
- Es folgen wahrscheinlich weitere ähnliche Batches von Gute CanDo Programme... Gerl, ihr Beiden.
- Version 1.10 09.08.95 Bug entfernt... Der "Nur 7 Farben" Notiz wurde in einer einzige Zeile gezeigt weil eine Variabel zu spät gesetzt wurde. Ursprungswert für die Anzahl der Farben ist jetzt 8.
- Version 1.09 20.06.95 Hier und da geschliffen. Samples können geladen/probiert/eingestellt werden. Lokalisiert. Sprache kann selber erstellt werden!
- Version 1.08 15.03.95 Benutzt nun "Informer". Muss vorhanden sein. Die Routine für Nachrichtenausgabe im Titelfalken bei nicht auffinden vom "Messenger", wurde entfernt.
- Version 1.07 08.02.95 Farbpalette schiebt sich zentriert zur aktuellen Reihe.
- Version 1.06 27.01.95 Bug entfernt.. Das Spielbrett passte nicht auf NTSC x200 Schirme. Bug entfernt.. Spielfeld hatte Fontsensitive Fensterbalken nicht berücksichtigt. Die Menüs sehen bis einer Fontgröße von 21 noch vernünftig aus. Bis "carla 90" ist das Spiel beendbar. Bei "carla 180" verfängt sich das Spiel in Megaschleife.
- Version 1.05 15.01.95 Countdown Uhr mit reingebracht. Ab jetzt wird mit mindestens 5 Reihen gespielt. Highscoreliste erhielt eine kleine Grafikroutiene. Die

Knöpfe entfernt, da die Liste nur noch 10 Namen behält.
Bug entfernt.. Nach 10 Einträge in der Highscore-Liste,
wurden nur noch die absolute Rekorde mit aufgenommen.

Version 1.04 03.01.95 Scrollbalken hinzu. Alle Knöpfe im Menü gelandet.
Bug entfernt.. Die Workbenchfarben wurden nicht ganz richtig
zurückstellt. Aufgefallen bei Ikonen mit mehr als 4 Farben.

Version 1.03 18.12.94 Prefs Knöpfe in das Menü verfrachtet.

Version 1.02 10.11.94 Umgeschrieben. Eine "II" angehängt.
Die Farben & Reihen auf 15 geschraubt.
Menüs Laden/Abspeichern hinzugebracht.
Bekam einen LinkViren-Check.
Benutzt jetzt ein paar Samples.

Version 1.01 15.04.94 Highscoreliste kam hinzu.
Bug entfernt.. Öffnete eigene Screen, und erschien
unplaziert wenn die Workbench weniger als 16 Farben
bessesen hatte.

Version 1.00 05.04.94 MegaMind. Spielt mit 12 Farben und 7 Reihen.

1.16 zukunft

Aufgeführt sind Ideen und keine Zusagen...

1. Abschalten/Anschalten der Countdown für die dollen Aufgaben.
2. Eingebauten editor oder Modul um die palette zu edieren.
3. Der klebende Mauszeiger beim setzen der Farbe entfernen.
4. Eigene schöne Oberfläche. AGA?