

SHALMA (Version 1.02d) für Windows 3.x

Inhalt:

- o Installation und Systemvoraussetzungen
- o Spielanleitung
- o Copyright
- o Programmgeschichte

1. Installation und Systemvoraussetzungen

Dieses Programm benötigt Windows in der Version 3.x , eine Maus und eine VGA - Karte.

Wenn Sie dieses Programm erhalten, sollten folgende Dateien vorhanden sein:

- o SHALMA.WRI mit einer Dateilänge von 5760 Bytes und
- o SHALMA.EXE mit einer Dateilänge von 57088 Bytes.

Zur Installation des Spiels kopieren Sie die Datei SHALMA.EXE in ein Verzeichnis Ihrer Wahl und rufen das Programm mit dem Windows - Programm - Manager über den Menüpunkt "Datei | Ausführen" auf. Sie können das Programm auch gleich in Windows über den Menüpunkt "Datei | Neu" einbinden.

Betreiben Sie Windows mit einer Bildschirmauflösung größer 640 x 480, dann arbeitet SHALMA mit den Small Fonts am besten.

2. Spielanleitung

Das Spiel SHALMA wird eigentlich "Schwedisches Halma" genannt und ist ein Logikspiel, dessen Ursprung heute nicht mehr genau nachzuweisen ist. Einige Quellen behaupten, daß dieses Spiel aus Schweden stammt, andere Quellen schreiben die Erfindung dieses Spiels einem Gefangenen in der Bastille zu, der seine Zeit hinter schwedischen Gardinen mit diesem Spiel verbrachte.

Ziel des Spieles ist es, ein 33 Felder umfassendes Spielfeld durch das fortlaufende Überspringen von Spielfiguren bis auf eine Figur zu leeren.

Zur Belegung des Spielfeldes mit Spielfiguren existieren verschiedene Möglichkeiten, die über den Menüpunkt "Auswahl" eingestellt werden können. Jede vom Programm generierte Stellung der Figuren (auch die durch den Zufallsgenerator erzeugten) ist lösbar.

Um einen Spielzug durchzuführen , klicken Sie mit dem Cursor (der Hand) eine Spielfigur an. Überspringen Sie eine Spielfigur (achten Sie darauf, daß keine diagonalen Spielzüge zulässig sind) und stellen Sie die Spielfigur in einem leeren Feld ab. Die übersprungene Figur wird dabei automatisch vom Programm entfernt. Haben Sie versehentlich einmal eine falsche Spielfigur aufgenommen, klicken Sie entweder eine andere Spielfigur an oder den Bereich außerhalb des Spielfeldes.

Der Menüpunkt "Noch einmal" ist nur nach "Auswahl | Zufall" wirksam und stellt die durch den Zufallsgenerator zuletzt erzeugte Spielbrettbelegung wieder her.

3. Copyright

Dieses Programm kann von jeder Person frei kopiert werden. Auch der Vertrieb durch Shareware - und PD - Händler (über Diskette oder CD) und über Mailboxen ist zulässig. Shareware - und PD - Händler können dieses Programm einzeln oder zusammen mit anderen Programmen auf einem Datenträger vertreiben. Voraussetzung für das Kopieren oder den Vertrieb des Programmes ist, daß sich die Dateien SHALMA.WRI und SHALMA.EXE in ihrem Originalzustand befinden, d. h. Änderungen an den Dateien sind nicht zulässig !! Weiterhin dürfen beide Dateien nur so kopiert werden, daß in jedem Fall die Zusammengehörigkeit beider Dateien erkennbar ist (z.B. extra Verzeichnis, einzelner Datenträger oder beide Dateien in einem extra Archivfile).

Der Vertrieb des Programmes über sogenannte "BOOKWARE" ist von obigen Bestimmungen ausgenommen und bedarf **unbedingt** der schriftlichen Genehmigung meinerseits.

Hinweise, Anfragen , Meinungen sind zu richten an:

*** M.G.B. Softworks ***

Matthias Buggle
Leipziger Straße 39 B
0 - 6100
Deutschland

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß mit diesem Spiel zu wünschen.

4. Programmgeschichte

Version 1.02d - 3D - Effekte

Version 1.01d - ein neuer, besserer Zufallsgenerator
- Wiederspielmöglichkeit eines mit dem Zufalls-
generator erzeugten Spieles

Version 1.00d - die Initialversion