

WinTron(c)-Hilfsdatei von Stefan Scholz

Allgemein
Neuheiten

Diese *Wörter* deuten auf verwandte oder mit zu benutzende Befehle hin.

Datei
Setup
Level
Hindernisse
Timerzusätze
Registrieren
Hilfe

Diese Wörter rufen eine kleine Hinweisbox auf.

Diese Begriffe sind Sprungmarken, die Sie zu den Erklärungen hinführen.

Punktebewertung
Fehlermeldungen
Dialogbeschreibungen
Tastenbelegung

Glossar.



Allgemein

Hardware: min. 386er,33 Mhz,2 MB, Windows 3.x (auf Anfrage auch 286er Version)

WinTron ist ein Spiel für max.3 Spieler (max. 2 Mensch / 1 Computer). Das Spielprinzip ist aus dem Film Tron, wo zwei Motorradfahrer auf einer begrenzten Fläche ein Rennen fahren. Jeder Fahrer zieht hinter sich eine Mauer hoch. Ziel des Rennens ist es, den Gegner gegen diese Mauer fahren zu lassen (oder gegen die Umrandung des Spielfeldes oder ein Hindernis).

WinTron bietet zusätzlich aber noch Zusätze, wie Bomben, Unsichtbar, Turbo, Waffe, Sprungfeder, Springer, Mauern, Brücken etc. Alle Zusätze sind ein- und ausschaltbar. Die zeitlichen Ereignisse wie Bombe lassen sich einstellen.

Folgende Spielermöglichkeiten können eingestellt werden:

<u>Player 1</u>	<u>Player 2</u>	<u>Player 3</u>
Mensch	Mensch	inaktiv
Mensch	Computer	inaktiv
Computer	Mensch	inaktiv
Mensch	inaktiv	Computer
inaktiv	Mensch	Computer
Mensch	Mensch	Computer
Computer	Mensch	Computer
Mensch	Computer	Computer

Als Besonderheit kann der Hintergrund gegen eine Grafik im BMP-Format ausgetauscht werden. Es sind bereits einige Demografiken dem Spiel beigelegt. Diese Grafiken können z.Bsp. mit Paintbrush beliebig geändert werden. Es sind allerdings einige Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine Farben aus der Farbpalette geändert werden.
2. Die Größe der Bitmap-Grafik darf nicht geändert werden.
3. Folgende Farben dürfen nicht als Randfarbe genommen werden: Dunkelgrün und Dunkelblau.

Falls Sie Wünsche, Anregungen oder Kritik haben, so schreiben Sie mir bitte:

Stefan Scholz
Oberdorf 39
64572 Worfelden

Viel Spaß mit WinTron!
WinTron(c) 1994 Scholz Software

Neuheiten in der Vollversion:

- Dialoge sind nun grafisch verbessert, d.h. sie sind nun durchgehend im 3D-Look.
- Neue Timerzusätze: Hagel, Richtung und Artillerie.
- Statistik während des Spiels. Angezeigt werden die Spiel- und Punktestände.
- HighScore ist nun für die besten 10 Spieler als Eintrag in eine Liste möglich.
- Angabe, wie oft die Waffe und die Sprungfeder genutzt werden kann.
- Geändertes Setup.
- Computergegner weiter verbessert.
- Die Soundklänge können parallel zu bereits laufender Musik angehört werden. Wenn Sie also ein CD-Rom haben und hören darüber bereits Musik: kein Problem. Die Sounds werden dazugemischt.
- Überarbeitete Help-Datei.
- Kleinere Bugs behoben.

**Viel Spaß mit den Neuerungen. Keine Scheu vor Kritik oder Anregungen.
Gute Ideen werden umgesetzt und in einem Update mit Namen verbreitet!**

Menueerklärung Datei

- Spiel starten* Startet das Spiel. Durch erneutes Anwählen wird das Spiel gestoppt.
- Spielpause* Stoppt ein laufendes Spiel. Durch erneutes Anwählen läuft das Spiel wieder weiter.
- Grafik laden...* Laden von Hintergrundbilder (*.bmp). Das Fenster wird auf eine definierte Größe gebracht, wenn eine Grafik geladen wird. Es können nur die vorgegebenen Grafiken geladen werden. Die Grafik leer!.bmp kann nach belieben z.Bsp. mit Paintbrush geändert und kopiert werden, so daß beliebig viele Hintergrundbilder angelegt werden können. Die Größe darf aber nicht verändert werden!.
- Grafik löschen* Löscht ein vorhandenes Hintergrundbild. Das Fenster kann jetzt auf Vollbild geschaltet werden.
- Beenden* Nach einer Sicherheitsabfrage kann WinTron beendet werden.

Menueerklärung Setup

<i>Setup...</i>	Einstellungen für WinTron (s. Dialog-Setup).
<i>Setup speichern</i>	Speichert alle aktuellen Parameter unter einem frei wählbarem Dateinamen ab.
<i>Setup laden</i>	Lädt eine Parameterdatei ein und setzt alle Parameter ein.
<i>HighScore...</i>	HighScore-Liste von WinTron (s. Dialog-HighScore).
<i>Statistik...</i>	Zeigt die Spielstatistik (s. Dialog-Statistik).
<i>Sound testen...</i>	Ruft eine Dialogbox auf, um sich Anfang des Spiels mit den Soundeffekten vertraut zu machen (wichtig z.Bsp. bei dem <i>Timerzusatz Richtung</i>). Siehe auch Dialog-Sound testen .

Menueerklärung Level

<i>Zeiten einstellen...</i>	Einstellen der Spielgeschwindigkeit und anderer Zeiten (s. <u>Dialog Zeiten einstellen</u>).
<i>Waffe</i>	Damit kann jeder Spieler dreimal sich den Weg freimachen, wenn er z. Bsp. auf die andere Spielerlinie trifft. Wird zur Waffe die <i>Sprungfeder</i> aktiviert, so kann bis zu fünfmal geschossen oder fünfmal die Sprungfeder genutzt werden. Beim Einsatz der Waffe entsteht ein Loch in der Linie, so daß jederzeit diese Stelle von jedem Spieler genutzt werden kann.
<i>Sprungfeder</i>	Die Sprungfeder ermöglicht dem Spieler, über die gegnerische Linie zu springen, ohne (wie beim Gebrauch der <i>Waffe</i>) ein Loch zu hinterlassen, d.h. daß der andere Spieler auf diesem Weg nicht folgen kann. Die Anzahl der möglichen Sprünge richtet sich nach der Aktivierung der Waffe (s. dort).
<i>Waffe u. Sprung...</i>	Einstellen, wie oft die Waffe und/oder die Sprungfeder genutzt werden kann. Stellt man z.Bsp. die 5 ein, so kann man 5 mal die Waffe oder 5 mal die Sprungfeder nutzen, wenn nur eines von beiden aktiv ist. Ist die Waffe und die Sprungfeder aktiv, so gilt folgende Formel: $x * 5 - 1 = 9$ (in diesem Fall ist $x = 5$).
<i>Turbo</i>	Der Turbomodus ermöglicht einem Spieler, schneller als der andere eine bestimmte Strecke hinter sich zu lassen. Dazu muß einfach die Richtungstaste gedrückt gehalten werden. Nach einer kurzen Verzögerung wird man nun deutlich schneller. Aber: es kann in dieser Phase kein Springer genutzt werden; das Kreuzen zweier gestrichelten Linien ist Glückssache und auch die Brücke muß nicht funktionieren. Also Vorsicht im Turbomodus!
<i>Computer...</i>	Einstellen der Computerstärke von 1 bis 5. Die 1 bedeutet, daß der Computer nicht so gut ist; die 5, daß er sich schon mal Mühe gibt.

Menueerklärung Hindernisse

<i>Vierecke</i>	Erzeugt verschieden große Vierecke auf der Spielfläche, die als Hindernis gelten.
<i>Kreise</i>	Erzeugt verschieden große Kreis auf der Spielfläche, die als Hindernis gelten.
<i>Brücke</i>	Erzeugt eine Brücke auf der Spielfläche, die in der Mitte durchfahren werden kann. Von der Seite (grüne Fläche) kann die Brücke (dann wie ein Tunnel) unterfahren werden. Auf diese Weise können sich die Wege zweier Spiele kreuzen.
<i>Gruben</i>	Erzeugt kleine, verschieden große Gruben, die als Hindernis gelten.
<i>Anzahl</i>	Bestimmt die Anzahl der dargestellten Hindernisse. Diese Anzahl gilt pro aktiviertes Hindernis. Beispiel: Die Kreise und die Tunnel sind aktiviert. Die Anzahl ist festgelegt auf 3. Dann sind das insgesamt 6 Hindernisse, nämlich 3 Kreise und 3 Tunnel.

Menueerklärung Timerzusätze

Allgemeiner Hinweis: Bei langsamen Rechnern sollten nicht zuviele Timerzusätze aktiviert werden, weil es sonst zu einer Stockung im Spielablauf kommen kann.

- Bomben* Die Bomben zerstören jedes Hindernis, jede gezogene Linie oder auch Timerzusätze (wie Mauern). Die Bombe wirkt unterschiedlich groß und kann auch wirkungslos sein, wenn an der Stelle, wo die Bombe 'aufräumt', sich nichts befindet. Die Bombe ist vor allem dann hilfreich, wenn die Spieler schon längere Zeit spielen und der Bildschirm immer voller wird, da dadurch neue Schlupflöcher entstehen können.
- Unsichtbar* Mit diesem Timerzusatz werden in regelmäßigen Abständen die Spieler 'unsichtbar'. Dies aber immer nur für eine kurze Zeit. Sind die Spieler nicht sichtbar, so dürfen sich ihre Wege kreuzen. Es darf aber nicht gegen ein Hindernis oder gegen den anderen Spieler frontal gefahren werden.
- Mauern* Die Mauer blendet sich für eine kurze Zeit immer ein und verschwindet danach zu 90%. Es bleibt ein kleiner Mauerrest als Hindernis bestehen.
- Springer* Die Springer sind 2 kleine Boxen, die ein Spieler dazu nutzen kann, um an die andere Box zu gelangen. Die Richtung, in der man in die Box fährt, ist auch die Ausgangsrichtung, aus der man die andere Box verläßt.
- Hagel* In einem bestimmten Spielabschnitt werden kleine Hagelkörner abgelegt, die je nach Schwere des Hagelschauers mehr oder weniger dicht liegen. Durch ein solches Hagelgebiet kann man getrost fahren; man darf allerdings kein Hagelkorn treffen...
- Richtung* In bestimmten Zeitintervallen ertönt ein Glockensignal, welches auf eine bevorstehende Richtungsänderung hinweist. Exakt 2,5 Sekunden später trifft es dann einen der aktiven Spieler. Seine Richtung wird nach dem Uhrzeigersinn gedreht, d.h. fährt der Spieler nach oben, so ist seine neue Richtung danach rechts usw. Das Glockensignal sollte also dazu genutzt werden, sich eine möglichst freie Stelle zu suchen, wo der Richtungswechsel ohne Schaden vollzogen werden kann (man weiss halt vorher nicht, ob es einen selber erwischt oder einen Gegner).
- Artillerie* Kurzzeitige Attacke von kleinen *Bomben*, die auf dem gesamten Spielfeld explodieren und Löcher in Hindernisse etc. reißen. Ein Spieler verlieren, wenn er gerade im Moment einer Explosion in Reichweite ist.

Menuebeschreibung Registrieren

Registrieren...

Ruft die Dialogbox Registrieren auf. Es muß nur der Name, die Straße (Hausnr.) und der (PLZ) Wohnort eingegeben werden. Danach können diese Daten ausgedruckt werden und in einem Briefumschlag mit Verrechnungsscheck oder in bar (20,- DM) abgeschickt werden. Die ausgedruckten Daten werden noch ergänzt, z.Bsp. mit Datum, welches Programm etc.

Hinweise

Kurze Beschreibung der Vorteile einer Registrierung von WinTron. Vorstellung von weiteren Programmen.

Warum überhaupt Registrieren?

Ein Programm zu schreiben, kostet Zeit und Nerven. Die Ausrüstung zum Programmieren muß umfangreich sein, um das Programm auch richtig testen zu können. Wenn nun ein Shareware-Programm genutzt wird, dann sollte man sich registrieren lassen, um weitere Programme zu erhalten. Viele professionelle Programme bieten oft viel zu viele Funktionen, die man gar nicht nutzt, die aber mitbezahlt werden müssen. Shareware-Programme bieten oft ebenfalls viele Funktionen, verzichten aber auf unnötigen Schnickschnack. Betrachtet man die Programmgrößen, so läßt sich z.Bsp. für Word 6.0 erheblich mehr Shareware auf der Festplatte unterbringen, als wenn man Word 6.0 auf der Festplatte hat. Ist der Preis für ein Shareware-Programm fair, so sollte man die Registrierung nicht scheuen, da sie Vorteile bringt: Updates für das Programm werden angeboten, Hilfestellung kostenlos und sooft nötig, Anpassung eines Programms an individuelle Wünsche etc.

ALSO: Bitte registrieren lassen! Vielen Dank!

Wünsche und Anregungen, werden soweit möglich, auch in die Tat umgesetzt!

Menuebeschreibung Hilfe

<i>Themen....</i>	Ruft diese Hilfe-Datei auf.
<i>Glossar</i>	Öffnet die Hilfe Glossar.
<i>Dialoge</i>	Öffnet die Hilfe aller Dialogboxen auf.
<i>Hilfe benutzen</i>	Erklärung der Benutzung einer Hilfedatei.
<i>Information</i>	Anzeige von Programmdateien und Anzeiger des Systemspeichers. Anstelle des Menüpunktes Information kann auch die Grafik angeklickt werden.

Punktebewertung bei WinTron

Um eine gerechte Eintragung in die HighScore-Liste zu ermöglichen, wird nach jeder Runde der Punkte-Durchschnitt errechnet; d.h. daß wenn ein Spieler 10 Runden spielt, so wird seine gesamte Punktzahl durch 10 geteilt, egal wie oft er gewonnen oder verloren hat. Es ist also egal, ob jemand 10 oder 100mal spielt. Je öfter jemand gewinnt, umso größer wird sein Punkte-Durchschnitt und er kommt eventuell in die HighScore-Liste.

Nach folgenden Kriterien werden die Punkte errechnet:

- pro angezeigtes Hindernis auf dem Spielfeld 100 Punkte
- pro Sieg 5000 Punkte
- pro Computergegner 3525 Punkte
- pro übrig gebliebenem Schuß (Waffe) oder Sprungfeder 1000 Punkte
- für jeden Schwierigkeitsgrad des Computers 500 Punkte
- Zeitbonus (je länger das Spiel läuft, umso mehr Zeitbonus gibt es)
- pro Tunnelbenutzung gibt es einen Bonus von 150 Punkten
- pro Springerbenutzung gibt es einen Bonus von 300 Punkten

Sie haben [Begriff](#) angeklickt, und befinden sich nun an der Stelle, wo zu dem angeklickten Begriff die Informationen stehen. Mit dem Button **Zurück** (oben) kommen Sie wieder einen Schritt zurück. Mit dem Button **Inhalt** (oben links) bekommen Sie das Inhaltsverzeichnis angezeigt, von wo aus Sie wieder neue Kapitel anspringen können.

Fehlermeldungen von WinTron

Allgemeine Übersicht über die Fehlermeldungen von WinTron

Fehlernummer -> Grund, Ursache

- 00 Fehler nicht feststellbar.
- 01 Division durch Null
- 02 Überlauf
- 03 Wertebereich
- 04 Negative Wurzel
- 05 SINGLE{ } Überlauf
- 07 Redimension
- 08 Feld nicht eindimensional
- 09 Feldindex zu groß
- 10 Dim zu groß
- 11 Falsche Anzahl Dimensionen
- 13 String zu lang
- 14 Ausdruck zu komplex
- 20 Feld zu klein
- 21 Falsche File# Nummer
- 22 File schon geöffnet
- 23 Open-Modus falsch
- 24 File nicht geöffnet
- 29 Polygon zu komplex
- 30 ArrTypeErr
- 31 Type Redefinition
- 32 Type undefiniert
- 33 Type passt nicht
- 34 Element Redefinition
- 35 Feld zu groß
- 40 Procedure undefiniert
- 41 Parameter passt nicht
- 42 Zu viele Parameter
- 43 Zu wenig Parameter
- 44 MatrixErr
- 45 Bereichsfehler (Bound)
- 46 DATA-Ende erreicht
- 47 Data nicht numerisch
- 48 Falsche Fenster-Nummer
- 49 Fenster nicht geöffnet
- 52 Matrix nicht quadratisch
- 53 Matrixprodukt nicht definiert
- 56 Nicht in Procedure oder For-Schleife
- 57 LPT Fehler
- 58 COM Fehler
- 59 Illegale Laufwerksnummer
- 60 PUT-String-Fehler
- 62 Dateiende erreicht
- 63 DLL-Function undefiniert
- 64 DLL-Library nicht gefunden
- 65 DLL-Parameter Fehler
- 66 Max. 10 SaveDC/RestoreDC
- 67 Kann Clipboard nicht öffnen
- 68 Clipboard Format nicht verfügbar

77 Peek/Poke/Call Adresse falsch
78 Meta File Fehler
79 Old Feature ON/ERROR - Resume (Ersetzen durch TRY + CATCH)
80 CallBack Fehler
81 PLAY: MMSystem fehlt
88 BSAVE/BLOAD Fehler
89 Fehlerhaftes GOTO
90 Random IO-Fehler
99 Stack Überlauf
123 FUNCTION undefiniert
124 ENDFUNC erreicht
126 Load Error
127 Math Error
128 Stopped
129 Funktionsaufruf nicht (in Normal-Version)
220 Resource Deadlock
222 Ergebnis zu groß
232 Zu viele offenen Dateien
234 Argument falsch
238 Rename Fehler
239 File existiert schon
243 Zugriff nicht möglich
244 Speicher voll
245 No more processes
246 No child processes
247 File Nummer falsch
248 Exec Format falsch
249 Argument Liste zu lang
254 Datei/Directory nicht gefunden

Tastenbelegung

Tasten	Auswirkung
Cursor hoch	Spieler 2 nach oben bewegen
Cursor runter	Spieler 2 nach unten bewegen
Cursor rechts	Spieler 2 nach rechts bewegen
Cursor links	Spieler 2 nach links bewegen
Return	Spieler 2 Waffe benutzen
#	Spieler 2 Sprungfeder einsetzen
S,D	Spieler 1 nach oben bewegen (eine der Tasten wahlweise)
X	Spieler 1 nach unten bewegen
C	Spieler 1 nach rechts bewegen
Y	Spieler 1 nach links bewegen
A	Spieler 1 Waffe benutzen
<	Spieler 1 Sprungfeder einsetzen
F1	Spiel starten, Spiel stoppen
F3	Level einstellen
F4	Spielpause ein/aus
F5	Setup laden
F6	Setup speichern
F7	Setup aufrufen
F8	HighScore-Liste aufrufen
F9	Spielstatistik aufrufen
F12	Hilfe aufrufen
Alt+F4	WinTron beenden

Liste aller Dialogboxen:

HighScore

Player

Registrierung

Setup

Setup laden

Setup speichern

Statistik

Sound testen

Zeiten einstellen

Dialog: Setup laden

<i>Dateiname</i>	Eingabe eines max. 8 stelligen Dateinamens oder eine Datei über die <u>Combobox</u> auswählen.
<i>Verzeichnis</i>	Auswahl eines Verzeichnisses, aus dem die Datei geladen werden soll.
<i>Dateityp</i>	Setzt die Endung für den <u>Dateityp</u> .
<i>Laufwerk</i>	Auswahl eines angemeldeten Laufwerks.
<i>Ok</i>	Übernimmt alle angezeigten Daten und lädt die ausgewählte Datei.
<i>Abbrechen</i>	Bricht die Eingabe ab und schließt die Dialogbox.

Dialog: Setup speichern

<i>Dateiname</i>	Eingabe eines max. 8 stelligen Dateinamens oder eine Datei über die <u>Combobox</u> auswählen.
<i>Verzeichnis</i>	Auswahl eines Verzeichnisses, aus dem die Datei geladen werden soll.
<i>Dateityp</i>	Setzt die Endung für den <u>Dateityp</u> .
<i>Laufwerk</i>	Auswahl eines angemeldeten Laufwerks.
<i>Ok</i>	Übernimmt alle angezeigten Daten und speichert die Daten in die ausgewählte Datei.
<i>Abbrechen</i>	Bricht die Eingabe ab und schließt die Dialogbox.

Dialog: Zeiten einstellen

<i>Zeitlevel</i>	Bestimmt die Geschwindigkeit des Spiels. Je kleiner die Zahl ist, umso schneller wird das Spiel.
<i>Zeitlimit</i>	Diese Zahl ist das Limit, auf das der Zeitlevel maximal gekürzt wird. Jede Spielrunde (<i>Level</i>) wird von dem Zeitlevel der Abzug abgezogen, damit das Spiel immer schneller wird.
<i>Timerlevel</i>	Bestimmt, wie oft die Timerzusätze (Bomben, Unsichtbar etc) auftreten.
<i>Timerlimit</i>	Diese Zahl ist das Limit, auf das der Timerlevel maximal gekürzt wird (s. <i>Zeitlimit</i>).
<i>Abzug</i>	Ist die Zahl, die jede Spielrunde (Level) von dem Zeitlevel und dem Timerlevel abgezogen wird; dadurch wird das Spiel mit jeder Runde schneller.
<i>Übernehmen</i>	Übernimmt alle angezeigten Daten und speichert die Daten in die ausgewählte Datei.
<i>Abbrechen</i>	Bricht die Eingabe ab und schließt die Dialogbox.

Dialog: Setup

<i>Farben per Zufall</i>	Farbe der Hindernisse wechselt mit jeder Spielrunde (Level).
<i>Start per Zufall</i>	Setzt die Startkoordinaten der Spieler auf zufällige Positionen.
<i>Pro Level schneller</i>	Zieht pro Spielrunde vom Zeitlevel und dem Timerlevel den Abzug ab (s. <u>Dialog Zeiten einstellen</u>).
<i>Statistik anzeigen</i>	Zeigt nach jedem beendeten Spiel die <u>Statistik</u> an und ermöglicht so eine Kontrolle der Punkte etc.
<i>Soundklänge</i>	Schaltet die Soundeffekte ein bzw. aus. Wenn Sie ein CD-Rom haben und hören bereits Musik, so werden die Soundeffekte der Musik beigemischt (überlagert).
<i>Desktop Grafik</i>	Startet das Spiel in der Originalgröße, inder auch die Hintergrundgrafiken geladen werden können.
<i>Desktop Vollbild</i>	Startet das Spiel mit der größten Fläche, die darstellbar ist.
<i>Zugriffspfad bei Start</i>	Angabe, mit welcher Spielerdatei beim Aufruf von WinTron gestartet werden soll.
<i>Zugriffspfad Grafik</i>	Angabe, welche Hintergrundgrafik beim Aufruf von WinTron geladen wird. Soll kein Bild geladen werden, so ist das Feld einfach zu löschen.
<i>Übernehmen</i>	Übernimmt alle angezeigten Daten. Die Daten können danach mit Setup speichern gesichert werden.
<i>Abbrechen</i>	Bricht die Eingabe ab und schließt die Dialogbox.

Dialog: Player

Spielername

Eingabe eines Spielernamen.

aktiv

Schaltet den Player aktiv oder inaktiv.

Mensch

Setzt den Player als Mensch (bei Player3 nicht möglich!).

Computer

Setzt den Player als Computer.

Übernehmen

Übernimmt alle angezeigten Daten. Die Daten werden nicht gespeichert. Sollen die eingegebenen Spieler für spätere Spiele zur Verfügung stehen, so führen Sie *Setup speichern* aus.

Abbrechen

Bricht die Eingabe ab und schließt die Dialogbox.

Löschen

Löscht den Spielernamen und setzt die Eingabebereitschaft auf die Editbox.

Dialog: Registrierung

<i>Vor-/Nachname</i>	Eingabe des Namens.
<i>Straße Hausnr.</i>	Eingabe der Straße und Hausnummer.
<i>PLZ Stadt</i>	Eingabe der PLZ und Stadt/Ort.
<i>Land</i>	Eingabe des Landes.
<i>Drucken</i>	Übernimmt alle angezeigten Daten und speichert die Daten in die ausgewählte Datei.
<i>Löschen</i>	Löscht alle Eingaben und setzt die Eingabebereitschaft auf Vor-/Nachname.
<i>Nö, ich zahle nicht</i>	Bricht die Eingabe ab, verursacht ein <u>schlechtes Gewissen</u> und schließt die Dialogbox.

Dialog: HighScore

1.-10. Player

Anzeige der 10 besten Spieler mit Punkten (s. auch Punktebewertung).

OK

Beendet die Anzeige und schließt die Dialogbox.

Löschen

Löscht die Eingabe des Spielernames und setzt die Eingabebereitschaft auf die Editbox Spielername.

Spielername

Eingabe des Spielernames, wenn mit der eigenen Punktzahl min. der 10. Spieler überboten wird.

Dialog: Statistik

Gewonnen

Anzeige, wie oft der Spieler seit Spielbeginn gewonnen hat. Es zählt jeder besiegte Gegner. Wenn also 3 Spieler spielen, so kann in einem Spiel 2 mal gewonnen werden.

Verloren

Anzeige, wie oft der Spieler seit Spielbeginn verloren hat. Pro Spielrunde kann nur einmal verloren werden.

Punkte

Durchschnittliche Punktezahl pro Level. Alle gesammelten Punkte eines Spielers werden durch die Anzahl der Spielrunden geteilt, so daß ein Eintrag in der HighScore-Liste unabhängig davon ist, wieviele Spiele jemand spielt (s. auch Punktebewertung).

Gesamt

Gesamtpunkte eines Spielers. Es zählt aber für HighScore-Liste nur der Eintrag Punkte (s. oben).

OK

Beendet die Anzeige und schließt die Dialogbox.

Dialog: Sound testen

Klangeffekte (Namen)

Auflistung aller Soundeffekte. Einfach entsprechenden Button anwählen und sich den Effekt anhören. Der Sound wird bei bereits spielender Musik (z.Bsp. bei einem CD-Rom) beigemischt. Die Artillerie ist nicht im Sound-Test vorhanden, weil der Klangeffekt der Bombe entspricht. nur ist bei der Artillerie die Abspielfolge schneller.

OK

Beendet den Soundtest und schließt die Dialogbox.

Glossar

C

Combobox

D

Dateityop

Desktop

Dialogbox

E

Editbox

H

HighScore

L

Level

P

Player

S

Setup

Sprungfeder

T

Timerzusatz

U

Unsichtbar

V

Vollbild

Ein **Level** ist ein Spiel, bis ein Gewinner ermittelt ist.
Wird danach weitergespielt, so wird in der Titelzeile der
Level (Spielrunde) angezeigt.

Ein **Timerzusatz** ist eine zeitliche Funktion, die in regelmäßigen Abständen aufgerufen wird; z.Bsp. die Bombe. Die Zeitdauer kann in der Einstellung Zeit einstellen geändert werden.

Das **Setup** dient der Einstellung der verschiedenen Programmparameter. Im Setup kann z.Bsp. eingestellt werden, mit welcher Grafik gestartet werden soll (s. Dialog Setup).

Diese **Wörter** rufen kleine Infoboxen auf, in denen eine Erklärung zum angeklickten Begriff steht.

Eine **Dialogbox** ist ein Fenster, indem der Anwender durch die Maus oder die Tastatur (mit TAB springen) Eingaben oder eine Auswahl treffen kann. Eine typische Dialogbox ist die Datei öffnen. In dieser Box kann nach Auswahl eines Files (Programms etc) dieses geladen werden.

Ein **Vollbild** bedeutet, daß ein Fenster die maximale Ausdehnung bekommt,d.h. das Fenster ist so groß, wie der ganze Bildschirm.

Desktop ist der Hintergrund der Arbeitsfläche, bzw. der Stil und das Aussehen der Arbeitsfläche.

Eine **Combobox** ist eine Auswahlbox, in der aus verschiedenen Einträgen eine Auswahl getroffen werden kann. In der Kopfzeile einer Combobox kann durch Eingabe eines Buchstabens oder eines Wortes ein Begriff gesucht werden.

Ein **HighScore** ist ein Punktestand, der min. einen der eventuell bereits in der HighScore-Liste eingetragenen Punktestände überbietet. Eine HighScore-Liste sind die besten 10 Spieler.

Ein **Player** (engl. Spieler) ist ein Mensch oder Computer.

Der **Dateityp** ist das Format einer Datei und wird durch die Fileendung kenntlich gemacht: z.Bsp. *.exe für Execute-Files oder *.doc für Word-Dateien.

Eine **Editbox** ist eine meist einzeilige Eingabebox, in die Texteingaben erfolgen. In einem Textprogramm wird z.Bsp. bei der Funktion, eine bestimmte Zeile direkt anzuspringen, über eine Editbox die gewünschte Zeilennummer abgefragt.

Eine **Sprungfeder** ist in diesem Spiel die Funktion, über einen Strich oder ein kleines Hindernis zu überspringen.

Unsichtbar heißt, daß in zeitlichen Abständen, die Spieler nicht mehr sichtbar sind. Es gelten aber alle Funktionen weiterhin. Während dieser Phase können Sie die Wege der Spieler kreuzen. Ein Spieler darf aber nicht gegen ein Hindernis oder gegen einen anderen Spieler fahren.

