

Hexagons

Frank Bernard

Copyright © CopyrightÂ©1995 Frank Bernard

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Hexagons		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Frank Bernard	October 17, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Hexagons	1
1.1 HexaMine	1
1.2 Anleitung	1
1.3 Shareware	2
1.4 idee	2
1.5 Steuerung	3
1.6 Highscores	4
1.7 Tooltypes	4
1.8 Systemvoraussetzungen	4
1.9 Besonderheiten	5
1.10 History	5
1.11 Autoren	6
1.12 Copyright	6
1.13 Disclaimer	7
1.14 Credits	7

Chapter 1

Hexagons

1.1 HexaMine

HexaMine V1.0

Copyright © 1996 by Frank Bernard & Andreas Paul

1. Anleitung
2. Systemvoraussetzungen
3. Besonderheiten
4. History
5. Autoren
6. Copyright
7. Disclaimer
8. Credits

1.2 Anleitung

1. Anleitung

=====

- 1.1 Shareware
 - 1.2 Spielidee
 - 1.3 Steuerung
-

1.4 Highscores

1.5 Tooltypes

1.3 Shareware

1.1 Shareware

=====

HexaMine ist Shareware. Gefällt Ihnen das Spiel, so sollten Sie die Shareware-Gebühr in Höhe von 10.-DM (\$8.-, £5.-, FF40.-) entrichten. Senden Sie dazu bitte den Betrag in bar oder als Euro-Scheck (BITTE keine andere Scheckformen) an einen der

Autoren

, oder überweisen

Sie den Betrag auf folgendes Konto:

Frank Bernard
KtoNr. 103 870 515
BLZ 540 502 20
Kreissparkasse Kaiserslautern

Geben Sie unbedingt Ihre vollständige Adresse, falls vorhanden Ihre EMail-Adresse, sowie als Betreff "HexaMine" an.

ACHTUNG: Falls Sie Ihr Keyfile nicht via EMail von uns erhalten können, so fügen Sie bitte zur Shareware-Gebühr 2.-DM (US\$ 2.-) für Porto, Verpackung und Diskette hinzu !!
Ansonsten müssen wir Ihnen das Keyfile leider unfrei zusenden.

Sie erhalten unmittelbar nach Eingang der Shareware-Gebühr Ihr persönliches Keyfile, welches den Nervrequester unterbindet.

SIE DÜRFEN IHR KEYFILE IN KEINEM FALL AN DRITTE WEITERGEBEN !!!

1.4 idee

1.2 Spielidee

=====

HexaMine ist eine Adaption des bekannten und auf fast allen Rechnerplattformen verfügbaren Spiels 'Minesweeper' an das hexagonale Raster. Es muß eine fest voreingestellte Anzahl versteckter Minen gesucht, und mit einem Flaggensymbol markiert werden. Ziel ist es, diese Aufgabe in möglichst kurzer Zeit zu lösen. Wird ein Feld aufgedeckt, unter dem sich eine Mine befindet, ist das Spiel beendet.

Die Zahlen der aufgedeckten Felder geben die Anzahl der in den umgebenden sechs Feldern verborgenen Minen an. Mit Hilfe dieser Zahlen ist es möglich, die richtigen Felder aufzudecken. Der erste Spielzug ist immer sicher, d.h. unter dem ersten aufgedeckten Feld befindet sich nie eine Mine!

Falls Sie an dem Spiel im ungewohnten hexagonalen Raster Freude gefunden haben, sollten Sie das Spiel Hexagons ausprobieren, welches u.a. im AMINET unter Aminet:game/wb/Hexagons22.lha zu finden ist. Dabei handelt es sich um eine hexagonale Variante von Tetris.

1.5 Steuerung

1.3 Steuerung

=====

Maus

- linke Maustaste - Aufdecken eines Feldes
- rechte Maustaste - Setzen/Löschen von Flaggen & automatisches Aufdecken von 'sicheren' Feldern

Tastatur

- Cursor nach oben - Viele Minen
- Cursor nach unten - Wenig Minen
- Cursor nach rechts - Spielfeld vergrößern.
- Cursor nach links - Spielfeld verkleinern.

- AMIGA n - neues Spiel
- AMIGA h - Highscores
- AMIGA i - Information
- AMIGA x - Ikonifizierung des Spiels
- AMIGA q - Programm verlassen

- HELP - Aufruf der Amiga-Guide Dokumentation

- ESC - Spiel beenden / Programm verlassen

Schaltflächen

- Pfeil nach oben - Viele Minen
- Pfeil nach unten - Wenig Minen

- großes Hexagon - Spielfeld vergrößern.
- kleines Hexagon - Spielfeld verkleinern.

- Normal/Experte - Im normalen Modus wird ein Spielzug solange nicht ausgeführt, wie die betreffende Maustaste gedrückt bleibt. So muß ein eventuell falscher Zug nicht unbedingt ausgeführt werden.

Im Expertenmodus wird jeder Spielzug sofort ausgeführt. Dies erhöht die Spielgeschwindigkeit, kann bei Anfängern aber leicht zu Fehlern führen.

- Pause/Spielen - Pausefunktion
- Highscores - Anzeige der Highscoretabellen.
- Neues Spiel - Neues Spiel starten.

1.6 Highscores

1.4 Highscores

=====

Es existieren sechs verschiedene Highscoretabellen. Dabei werden jeweils die Spielfeldgröße (klein / mittel / groß) und die Anzahl der versteckten Minen getrennt aufgeführt.

Sortiert werden die Tabellen nach Spielzeit (kürzeste Zeit oben) und Spieldatum (ältestes Datum oben).

Die Highscoretabellen können geladen, gespeichert, gelöscht und mit anderen Highscoretabellen gemischt werden. Die entsprechenden Funktionen befinden sich in einem eigenen Menü, welches bei Anzeige der Highscoretabellen aktiviert wird.

1.7 Tooltypes

1.5 Tooltypes

=====

HexaMine unterstützt die folgenden Tooltypes:

- ENDREQUEST - Ist dieser Tooltype aktiv, so erscheint beim Verlassen des Spieles ein Requester mit einer Sicherheitsabfrage.
- NAME=Name - Der hier eingetragene Name wird als Default-Name zum Eintrag in die Highscoretabelle verwendet.
- MAINWINDOW=x,y - Koordinaten der linken oberen Fensterposition. Als Default-Einstellung wird eine Zentrierung des Fensters über dem aktuellen Bildschirm angenommen.

1.8 Systemvoraussetzungen

2. Systemvoraussetzungen

=====

HexaMine läuft auf allen Amigas mit Kickstart >=2.04 und 512kB ChipRAM.

Bedingung ist ein ScreenMode mit wenigstens 400 Zeilen und minimal 4 Farben. Empfohlene Ausstattung ist ein Rechner mit wenigstens 68020-Prozessor und 14MHz Taktfrequenz. 68000-Prozessoren werden unterstützt, jedoch muß bei großen Spielfeldgrößen mit deutlich langsamerem Bildaufbau gerechnet werden.

HexaMine wurde auf folgenden Rechnerkonfigurationen getestet:

A4000/040,	AGA,	Kick 3.1,	2/18MB	
A4000/040,	AGA,	Kick 3.0,	2/24MB	
A2000,	ECS,	Kick 3.1,	1/12MB,	GVP Combo-30 (030/882)
A2000,	ECS,	Kick 3.1,	2/ 8MB,	A2630/882
A2000,	ECS,	Kick 2.04,	1/10MB,	A2630/882
A500+,	ECS,	Kick 2.04,	1/ 0MB	

Einschränkungen:

HexaMine läuft nicht zusammen mit CycleToMenu von Federico Giannici. Dies resultiert in einem Systemabsturz nach Verlassen von HexaMine. Es handelt sich dabei nicht um einen Fehler von HexaMine, sondern um eine fehlerhafte Behandlung der Generic-Gadgets seitens CycleToMenu.

1.9 Besonderheiten

3. Besonderheiten

=====

- auf allen Amigas mit Kick >= 2.04 lauffähig
- vollständig systemkonform programmiert
- läuft auf allen Workbench Screens
- Voreinstellungen werden automatisch gespeichert
- Lokalisierung mit externen Katalogdateien
- automatische Einbindung der Amiga-Guide Anleitung
- Mischen von Highscore-Dateien
- Unterstützung verschiedener Tooltypes
- Ikonifizierung

1.10 History

4. History

=====

Version 1.0 (15. Juni 1996)

- erste Release-Version

1.11 Autoren

5. Autoren =====

Frank Bernard
Trippstadter Str. 27
67691 Hochspeyer
Tel: 06305/5006 & 06482/4532
EMail: bernard@informatik.uni-kl.de

Andreas Paul
Mannheimer Str. 83
67655 Kaiserslautern
Tel: 0631/470334 & 06246/7296
EMail: fvor731@rhrk.uni-kl.de

http://galway.informatik.uni-kl.de/staff/bernard/hexamine_deutsch.html

Bugreports oder Verbesserungsvorschläge sind uns immer willkommen.

siehe auch: AMINET:game/wb/Hexagons22.lha !!!

1.12 Copyright

6. Copyright =====

HexaMine V1.0

© 1996 by

Frank Bernard
&
Andreas Paul
HexaMine ist
Shareware

. Das Programm darf als Komplettpaket (Programm,
inkl. Anleitung) frei kopiert werden. HexaMine darf ohne ausdrueckliche
Genehmigung der Autoren weder in ein CD-ROM Archiv, mit Ausnahme der
AMINET-, Fred-Fish- und Meeting Pearls-CDs, noch in eine Diskettenserie
aufgenommen werden. Der Verkaufspreis einer Diskette, auf der sich

HexaMine befindet darf den Betrag von DM 5.- (US\$ 3) nicht überschreiten.

Zeitschriften, die über HexaMine berichten, werden hiermit gebeten,
uns
ein Exemplar der betreffenden Ausgabe zuzusenden. Vielen Dank.

1.13 Disclaimer

7. Disclaimer =====

Wir weisen jegliche Rechtsansprüche durch Schäden, welche durch sachgemäße oder unsachgemäße Verwendung von HexaMine entstehen, strikt zurück. Wir übernehmen keine Verantwortung für Datenverluste, welche direkt oder indirekt durch die Verwendung von HexaMine entstehen.

1.14 Credits

8. Credits =====

Wir möchten folgenden Personen für Beta-Tests, sowie hilfreiche Hinweise und Anregungen danken (alphabetische Reihenfolge):

Rainer Höhler
Thomas Liesenfeld
Udo Münch
Friedel Perduka