

Versie3.5

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Versie3.5		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 16, 2022	

REVISION HISTORY

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

Contents

1	Versie3.5	1
1.1	Yahtzee hoofdmenu	1
1.2	Copyrights	2
1.3	Systeem eisen	2
1.4	Installeren	2
1.5	Toetsenbord uitleg	2
1.6	Fout meldingen....	5
1.7	Yahtzee verleden	6
1.8	Yahtzee Uitleg	9
1.9	Uitleg Yahtzee	9
1.10	Uitleg Yahtzee	10
1.11	Alles over demo mode	13
1.12	Begin Yahtzee	14
1.13	Invoeren namen	14
1.14	Het spel	15
1.15	Speel spel	16
1.16	Achtergrond/Muziek veranderen	18
1.17	Eind scores	18
1.18	Introductie	18

Chapter 1

Versie3.5

1.1 Yahtzee hoofdmenu

```

* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *

```

Versie 3.50, ©07-2001 door R.F.Bisschop

Copyrights

.....Copyright Yahtzee

Systeem eisen

.....Wat voor amiga heb je nodig

Installeren

.....Installeren van Yahtzee

Introductie

.....Basis kennis Yahtzee

Yahtzee

.....Volledige uitleg Yahtzee

Toetsenbord

.....Indeling toetsenbord

Foutmeldingen

.....Mogelijke foutmeldingen

Yahtzee verleden

.....De geschiedenis van Yahtzee

*** FINAL INTERNET EDITION ***

1.2 Copyrights

Copyrights Yahtzee

=====

Dit programma is 'MailWare'. Als je dit programma leuk vind stuur dan een Imeetje. Dit programma mag niet worden verkocht en/of gedistributeerd worden zonder geschreven toestemming van de auteur. Gebruik dit programma op eigen risico. Auteur is niet verantwoordelijk voor schade door gebruik van dit programma.

R.F.Bisschop
Holland
<http://rfbcsa.go.to/>
starbase231@hotmail.com

Ga terug naar hoofdmenu

1.3 Systeem eisen

Systeem eisen

=====

Yahtzee zou op elke Amiga moeten werken. Het kan zijn dat op bepaalde machines het programma sneller/langzamer werkt. Is dit het geval neem dan contact op met de auteur. Dit programma is gemaakt op een Amiga 1200, 10MB geheugen, 250MB harde schijf en een 68ec20.

Dit zijn de minimale eisen:
Elke Amiga met meer dan ca. 800k vrije geheugen!

P.s.
Heb je een minimale machine dan kun je Yahtzee.SFX en Yahtzee.MOD wissen. Je hebt ze niet echt nodig en het bespaard geheugen!

Ga terug naar hoofdmenu

1.4 Installeren

Installeren Yahtzee

=====

Extract Yahtzee.LHA en je bent klaar om te spelen.
Vergeet niet te extracteren met onderliggende directories.

Ga terug naar hoofdmenu

1.5 Toetsenbord uitleg

Vlaggen

=====

N.....Nederlandse taal
 Rechter pijltje..Nederlandse taal
 E.....Engelse taal
 Linker pijltje...Engelse taal
 U.....Toggle tussen UAE & Amiga scherm positie

Hoofdmenu

=====

F1/F10.....Aantal spelers selecteren
 1.....Snelheid aanwijzer veranderen
 2.....DemoHI naar Hi-score
 3.....Hi-Score weergave selecteren
 4.....PAL/NTSC selecteren (Alleen PAL Amiga's)
 5.....Selecteer aantal keren rollen van de dobbelstenen
 6.....Verander kleur 'Hi-score' in de Hi-Score lijst
 7.....Help aan/uit
 8.....Plus notatie aan/uit
 9.....Geluids filter aan/uit
 0.....Geluids effecten aan/uit
 -.....Muziek aan/uit
 +.....Verander kleur van de scores in de Hi-Score lijst
 Backspace.....Bewaar voorkeuze instelling
 Return/S.....Start, begin het spel
 Spatie/H.....Hi score overzicht
 ESCape.....Exit, keer terug naar WB/CLI

Hi-Score (Vanaf het hoofdmenu)

=====

Spatiebalk.....Keer terug naar het hoofdmenu
 0.....Keer terug naar het hoofdmenu
 Backspace.....Toggle tussen twee verschillende weergaven

Naam invoeren

=====

EScape.....Keer terug naar het menu (Exit)
 F1.....Tekst 'Computer'
 F2.....Tekst 'Amiga'
 F6/F10.....Gebruikers tekst
 Shift + F6/F10...Sla bepaalde tekst op onder een Functie toets.
 Return.....Correct ingevoerd

Speler begint

=====

Spatiebalk.....Start het spel

Computer na speler of computer na computer

=====

Spatiebalk.....De computer wacht niet en begint meteen

Tijdens spel van de computer

=====

HELP.....Onderbreek computer spel
 ESCape.....Exit speler,
 J.....Ja, stop

N.....Nee, stop niet
Return.....Bevestig keuze
S.....Weergave overzicht scores
H.....Hi-Scores opvragen
A.....Weergave statistiek
Spacebalk.....Vervolg computer spel

Volgende speler/Naar eindstand/Verder gaan

=====
Spatiebalk.....Volgende speler etc.
S.....Weergave overzicht scores
H.....Hi-Scores opvragen
A.....Weergave statistiek

Score overzicht

=====
O.....Terug naar het spel

Hi-Scores (vanaf het spel)

=====
O.....Terug naar het spel

Statistiek (vanaf het spel)

=====
O.....Terug naar het spel

Tijdens gooien

=====
ESCAPE.....Exit speler,
J.....Ja, stop
N.....Nee, stop niet
Return.....Bevestig keuze
S.....Overzicht scores
L.....Alles los, niets vasthouden
H.....Hi-scores opvragen
A.....Weergave statistiek
N.....Neem score
F1/F5.....Vasthouden dobbelstenen
Return.....Gooi/Werp

Plaatsen score

=====
Gebruik de cursor toetsen om naar de juiste plaats te gaan.

Druk op Return om je keuze te bevestigen

of

1.....Een
2.....Twee
3.....Drie
4.....Vier
5.....Vijf
6.....Zes
D.....3 Dezelfde (Drie)
V.....4 Dezelfde (Vier)
H.....Full House
K.....Kleine straat
G.....Grote straat
Y.....Yahtzee

X.....Vrije keus (eXtra)
 Return.....Bevestig keuze
 T.....Terug naar werpen (Mits genoeg worpen over)

Einde, Eind score overzicht

=====

O.....Naar hoofdmenu
 Spatiebalk.....Naar hoofdmenu
 A.....Weergave statistiek

Statistiek (vanaf eind score overzicht)

=====

O.....Terug naar eind score overzicht

Ga terug naar hoofdmenu

1.6 Fout meldingen...

Fout meldingen

Mocht na het opstarten van Yahtzee het beeld i.p.v. zwart een andere kleur krijgen dan is er een fout opgetreden, namelijk :

Rood.....De computer kan het bestand Yahtzee.NL of
 Yahtzee.GB niet laden. Yahtzee zal nu niet werken. Er
 zal een foutmelding worden weergegeven!
 Paars.....De computer kan het bestand Yahtzee.SFX niet laden.
 Yahtzee zal werken, maar zonder geluids effecten.
 Geel.....De computer kan het bestand Yahtzee.MOD niet laden.
 Yahtzee zal werken, maar zonder muziek.
 Licht Blauw.De computer kan het bestand Yahtzee.SCR niet laden.
 Yahtzee zal de standaard achtergrond gebruiken.
 Groen.....De computer kan het bestand Yahtzee.IN niet laden.
 Yahtzee zal de standaard instelling gebruiken.
 Blauw.....De computer kan het bestand Yahtzee.HI niet laden.
 Yahtzee zal een lege Hi-Score gebruiken.

Als de computer de Hi-score wil bewaren naar disk en het scherm wordt blauw dan betekent dat dat de computer de Hi-score niet kon bewaren, ofdat er iets mis ging tijdens het bewaren van de Hi-score. Mocht de computer de voorkeuzes niet kunnen bewaren dan wordt het scherm even groen.

Het kan gebeuren dat er nog een bug in Yahtzee zit. Mocht dit gebeuren dan zal er een rood knipperende vak worden weergegeven met daarin een tekst en een nummer. Hier volgt een lijstje van enkele bekende fout nummers.

09....Programma onderbroken
 11....Var. ruimte is op
 12....Kan Math.Lib niet openen
 13....Stack space is op
 20....Delen door 0
 23....Waarde van een bewerking fout
 24....Het geheugen is vol

29....Overflow
33....Er is geen data meer
47....Het scherm is niet open
047 t/m 078....Scherm/venster fout
080 t/m 103....Disk fout
108 t/m 117....Animatie fout

Na een foutmelding zit niets anders op dan opnieuw het programma te starten.

Ga terug naar hoofdmenu

1.7 Yahtzee verleden

Yahtzee is origineel een commodore 64 spel. Heel... Heel lang geleden had ←

ik voor de 64 een Yahtzee spel. Het zag er saai uit maar het werkte wel prima. Ik heb toen een 'gekleurde' versie van dit programma gemaakt. Ongeveer een jaar geleden heb ik zelfs nog een Hi-Score aan dat versie toegevoegd. Op de Amiga was er in die tijd ('88 ofzo) geen lekker Yahtzee spel. Ik besloot om de C64 versie na te maken op de Amiga. Met dit als uiteindelijke resultaat. De lay-out van het scherm is exact zoals op de C64. Er moet worden gezegd dat ik verschillende Yahtzee versies heb gemaakt voor deze. Waaronder 1 van 640x256, maar het liep gewoon niet lekker. Daarom dit Yahtzee versie.

Versie 1.0 (05/1995)

=====

Eerste versie met o.a.

ZwartWit/Kleur, Ntsc/Pal, muziek, Hi-Score, eigen muis pointer, voorkeuze instelling, tot 10 spelers en nog meer.

Versie 1.1 (06/1995)

=====

- *Computer kan meespelen
- *Demo mode na bepaalde tijd
- *Toetsenbord ondersteuning
- *Bugs verwijderd

Versie 1.2 (12/1995)

=====

- *Enkele toetsen vastgelegd
- *Optie zwartwit/kleur verwijderd
- *Muis klik veranderd, eerste loslaten, dan verder gaan
- *NIEUW:Optie voor aanwijzer snelheid tijdens toetsenbord gebruik
- *NIEUW:Yahtzee gehaald, nu met applaus
- *NIEUW:Na 'Nemen' kun je nu ook 'Terug'
- *Bugs verwijderd

Versie 1.3 (01/1996)

=====

- *Hi-score uitgebreid van 13 naar 27
- *Demo mode uitgesteld (Een extra minuut langer wachten)
- *Hi-score, bij gelijke score geld eerst gehaalde score

- *Computer spel aangepast
- *Computer spel invoeren namen aangepast
- *Toetsenbord voor vasthouden dobbelstenen gewijzigd
- *Optie Pal/Ntsc verwijderd (Nu alleen ntsc weergave)
- *NIEUW:Optie demo score naar Hi-score toegevoegd
- *NIEUW:Weergave 'uitleg document' toegevoegd
- *NIEUW:Gebruik je eigen muziek
- *NIEUW:Twee typen hi-score weergaven
- *Bugs verwijderd
 - Yahtzee gehaald door computer, geluid & computer nu correct
 - Demo mode, wegklikken bij Hi-score nu goed
 - Display bug in Hi-score verholpen (Vergroten van de 4)
 - Toets bug bij vragen score overzicht verholpen
 - Error verwijderd. Demomode/Begin computer : 'S' was niet goed

Versie 1.4 (03/1996)

=====

- *Fout routine ingebouwd
- *Computer spel aangepast
- *Bugs verwijderd
 - Geluid bij help nu goed
 - Computer wachten op Computer/Speler : Computer hoeft niet te wachten als spelers toets/muisklik doet
 - 'Terug' werkt nu goed.
 - Volume van klik geluid bijgesteld

Versie 2.0 (05/1996)

=====

- *Hi-score van 27 naar 35 namen
- *NIEUW : Hi-Scores opvragen tijdens spel
- *NIEUW : Auto pal/ntsc selecteren (bij opstarten)
- *NIEUW : Aanwijzer nu ook super turbo snel
- *NIEUW : PAL/NTSC spel voor Pal Amiga's
- *NIEUW : HI-Score weergave kolomen nu ook in hoofdmenu
- *NIEUW : Dobbelsteen rol bepaalbaar (+ van aantal naar tijd)
- *Alle graphics opnieuw getekend, dit om geheugen te besparen en om een goed degelijk pal/ntsc systeem te creeren.
- *Uitleg herschreven. Nu in AmigaGuide.
- *Optie tekst uitleg verwijderd, want er is nu AmigaGuide!
- *Draaiende 'D' veranderd in draaiende schroef. (DemoMode)
- *Enkele routines samen gevoegd/herschreven

Versie 2.1 (05/1996)

=====

- *Bugs verwijderd
 - Geluid bij Hi opvragen vanuit spel nu goed!
 - Beeld weergave (flikker effect) ok!
 - Enkele kleine bugs verwijderd
- *Nieuw : Enkele extra functies toegevoegd

Versie 2.15 (05/1996)

=====

- *NIEUW : Xtra weergave toegevoegd aan de help functie. Heb je een score geplaatst dan zal dit onderdeel donker gekleurd worden.
- *NIEUW : Heb je de aller hoogste score behaald dan zal de gehele kolom van de Score-overzicht op lichten!!
- *Kleur wijziging in verband met Nieuwe help functie!. Werkt alleen als

de help functie aanstaat. (Normaal is Wit, met help is de kleur orange)
 *Extra functies normaal d.m.v. klik in hoeken, nu via knoppen in menu!
 *NIEUW : Statistiek scherm.
 *Weergave van 'Volgende speler' etc. nu met naam van volgende speler!
 *Invoer naam, toegevoegd : Toets F1=Computer, Toets F2=Amiga
 *Bugs verwijderd
 -Kleur van 'Del' tijdens invoer nu goed
 -Key 'O' (Ok) werkt nu goed na Score opvragen, geen 'door start'.
 -Correctie in plus notatie, bij bonues i.p.v. '0' een '-'
 -Speler 'EXIT', volgende is computer. Computer gaat nu wel verder
 -Score overzicht. Geeft nu wel bonus aan. (D<6 en C=>63)

Versie 2.20 (07/1996)

=====

*Verbeterd : Tijdens invoeren van de namen van de spelers kun je zelf enkele namen vast leggen onder de toetsen F6 t/m F10. Let op, deze namen worden niet bewaard en gaan verloren als je stopt met Yahtzee.
 *Verbeterd : Cursor toetsen bij het kiezen van de plaats blijft nu niet meer staan op een vak die al gekozen is.
 *Bug verwijderd
 -Je kon als je Yahtzee had gehaald en nog teminste 1 worp over had weer terug keren om verder te gooien. Nu, als je dan weer meteen 'nemen' selecteerde kreeg je nogmaals Yahtzee erbij. Dit is nu verholpen.

Versie 3.00 (09/1996)

=====

*Nieuw : Engelse taal ingevoerd. Text, buttons,toetsen etc.. etc..
 *Nieuw : Modulaire, externe opbouw programma.
 *Amigaguide handleiding nu geheel opnieuw in 2 talen geschreven en aangepast zodat alles er netjes, volledig en fijn uit ziet.
 *Nieuw : Onderbreken als de computer speelt met de Help toets. Voorheen kon dit niet, nu wel. Na de onderbreking kun je de computer spel stoppen (Exit), Scores zien, Hi zien en Statistiek zien. Werkt niet in demo mode!!
 *Wijziging : Vanwege engelse toetsen indeling is de Full House nu onder de 'H' i.p.v. onder de 'F'.

Versie 3.10 (07/1999) "Internet Editie"

=====

*Pal/NTSC werkt nu echt!!
 *Taal selectie nu ook met de muis (Links=Engels, Rechts=Nederlands) en Toetsenbord (E=Engels, N=Nederlands)
 *Volledig HD versie, floppy word niet ondersteund
 *Extract Yahtzee.LHA = Klaar is Kees
 *Andere geluids module geïnstalleerd
 *Guide updates

Versie 3.20 (08/2000) "Internet Editie"

=====

*Ivb het uitbrengen van een PC versie van Yahtzee heb i Yahtzee (nogmaals) eens onder de loep genomen:
 -Alle docs nagekeken op taal en spellingsfouten
 -Eventueele code aangepast

Versie 3.50 (07/2001) "Final Internet Edition"

=====

Nu, de PC versie is bijna klaar en daarom nogmaals Yahtzee voor de Amiga bekeken.

- Er zijn nu twee verschillende Guide versies, een Engelse en een Nederlandse versie.
- Een knop kan niet geselecteerd worden als de muisknop al was ingedrukt voordat de muisaanwijzer boven de knop stond.
- Enkele GFX correcties uitgevoerd.
- Yahtzee is nu geschikt voor gebruik met UAE, the Amiga Emulator.

Zie voor meer info: Uitleg Yahtzee/Taal keuze & Toetsenbord indeling

Ga terug naar hoofdmenu

1.8 Yahtzee Uitleg

Uitleg menu Yahtzee ←

←

Explanation menu Yahtzee

=====

Maak je keuze waar over je meer uitleg wilt.
Kies ze involgeorde voor een complete uitleg.

Taal keuze

Hoofdmenu

Demo mode

Begin het spel

Invoeren namen

Het speelveld

Speel spel

Eind scores

Extras!

Ga terug naar hoofdmenu

1.9 Uitleg Yahtzee

Taal keuze

Na het opstarten krijg je de keuze in welke taal je wilt spelen. Namelijk Engels of Nederlands. Gebruik de cursor toetsen Links/Rechts, toetsen N en E of de Linker/Rechter muistoets om je keuze te bepalen. Links staat voor Engels en rechts voor Nederlands. Bepaal je geen keuze dan zal de computer na 3 minuten de nederlandse taal gebruiken.

Speciaal:

Je kunt in dit stadium ook het programma aanpassen voor gebruik met de Amiga emulator UAE. Gebruik hiervoor de 'U' toets. Het scherm verandert nu van positie. Standaard staat deze ingesteld voor gebruik met een echte Amiga.

Ga terug naar uitleg

1.10 Uitleg Yahtzee

Het hoofdmenu

Voordat we gaan beginnen met de uitleg eerst even dit. Als er in het hoofdmenu niets wordt geselecteerd voor meer dan 1½ minuut dan zal de computer overschakelen naar DEMO MODE. Meer uitleg hierover vindt je in het Uitleg menu. Zo en dan nu de uitleg.

Na dat alles geladen is zie je het hoofdmenu voor je. Bovenin staat de tekst Yahtzee met daaronder de naam van de auteur. Daaronder vindt je een vak waar je het aantal spelers kunt selecteren en daaronder vindt je een vak met voorkeuze instellingen. Geheel onder vindt je nog 3 knoppen, maar daar over later meer. Nu eerst de bovenste vak, het aantal spelers.

Je kunt het aantal spelers selecteren door op het vakje te klikken met het gewenste aantal. Wil je met 5 spelers spelen klik dan op de vak met de 5 erin. Deze zal nu ingedrukt zijn, betekenend dat je voor 5 spelers hebt gekozen.

In de vak onder de 'spelers' kun je de voorkeuzen instellen. Dit zijn er 12. Namelijk : (Van links naar rechts, boven naar beneden)

- 1...Snelheid aanwijzer (Pijl)
- 2...Demo HI-score (DH)
- 3...Instellen weergave mode HI-score (Hi met een zigzag streep)
- 4...Pal/Ntsc weergave (Letters PAL)
- 5...Aantal keren rollen van de dobbelsteen (Dobbelsteen)
- 6...Kleur van de aller hoogste score (Hi en een kleur)
- 7...Help notatie (Letter H)
- 8...Plus notatie (=+)
- 9...Geluids filter (Dobly teken)
- 10..Geluids effecten (1 noot)
- 11..Muziek aan/uit (2 noten)
- 12..Kleur van de overige scores in de Hi-Score lijst. (SC en een kleur)

Snelheid aanwijzer:

Met deze optie kun je kiezen uit 3 snelheden van de muis aanwijzer:

- 1..Muis aanwijzer..... Normale snelheid
- 2..Aanwijzer met 2x.... 2x normale snelheid
- 3..Aanwijzer met pijl.. Direkt naar keuze

Let op, deze functie heeft alleen effect bij gebruik van toetsenbord!

Demo Hi-Score:

Als de computer in demo mode gaat en het spel gaat spelen dan kan het voorkomen dat ze een Hi-Score haalt. Nu is de vraag op ze deze mag neer

zetten in de Hi-score Ja of Nee. Mag dat, dan moet deze optie ingedrukt zijn, anders niet. Let op, kies je als naam Computer (dus uit eigenbeweeping, (zie verder in tekst)) tijdens het invoeren van de namen dan wordt een behaalde Hi-score ALTIJD geplaatst in de Hi-Score lijst!

Instellen weergave mode Hi-Score:

Er zijn 2 modes :

- 1...Van boven naar onder, links naar rechts (een soort 'N')
- of
- 2...Van links naar rechts, boven naar onder (een soort 'Z')

Pal/Ntsc weergave:

Werkt alleen op PAL amiga's. Hiermee kun je selecteren of je in het formaat 320x256 (PAL) of 320x200 (NTSC) wilt spelen. Als de optie is ingedrukt dan kies je voor PAL.

Deze functie werkt niet op NTSC Amiga's of NTSC gestarte Amiga's. (zie A1200 bootmenu)

Aantal keren rollen van de dobbelsteen:

Je kunt kiezen voor 3 snelheden waarbij 1 pijl naast de dobbelsteen betekend dat er heel kort gerolt wordt en met 3 pijlen naast de dobbelsteen wordt er lang (-er) gerolt.

1....0.9 seconden 2....1.8 seconden 3....2.7 seconden

Kleur kiezen van de aller hoogste score:

Je kunt kiezen uit 7 knipperende kleuren om de aller hoogste score in de Hi-Score lijst weertegeven. Namelijk

Rood/Geel/Groen/Licht Blauw/Blauw/Paars en al deze kleuren om de beurt. Je kunt zien wat het word als je naar het vakje kijkt, deze geeft de kleur aan die staat ingestelt.

Help notatie:

Ingedrukt is aan. Als deze optie aan staat dan verschijnt er elke keer nadat je gegooid hebt de scores die je zou halen als je deze zou gaan plaatsen. Zo kun je heel snel zien of je een grote straat hebt etc. Nadat je een score hebt geplaatst veranderd de tekst kleur van deze plaats van donker rood naar wit. Probeer deze optie. Ik weet zeker dat je 'm aan laat staan.

Plus notatie:

De plus notatie is geïntroduceerd door Petra. Deze notatie gaat uit van 3x een dobbelsteen. Heb je er meer dan 3 gegooid krijg je + en minder dan 3 dobbelstenen een min. De volgende voorbeelden geven goed weer wat ik eigenlijk probeer te zeggen. Het voordeel van deze notatie is dat je veel sneller kunt rekenen. Zo kun je veel sneller zien of je genoeg punten hebt om je bonus te halen, want zeg nou zelf, wat rekend sneller : 3+6+6+16+20+12 of * * -3+4+5-6? De voorbeelden :

Gehaald	Normaal	Plus notatie
3 maal een 1	3 bij de eenen	* bij de eenen
2 maal een 3	6 bij de drieen	-3 bij de drieen
4 maal een 6	24 bij de zessen	+6 bij de zessen
0 maal een 5	0 bij de vijfen	-15 bij de vijfen
Grote straat	40 bij G.S.	40 bij G.S.
Geen Yahtzee	0 bij Yahtzee	* bij Yahtzee

P.s. Ingedrukt is aan.

Geluids filter:

Met deze functie kun je de geluids filter (het led lampje van je Amiga) aan/uit zetten.

Geluids effecten:

Ingedrukt is aan. De geluids effecten zijn het droge klikje en het gejuich wanneer je Yahtzee haalt.

Muziek aan/uit:

Ingedrukt is aan. Met deze voorkeuze kies je of je muziek wilt horen of niet.

Opmerking over geluids effecten en muziek:

Staan de geluids effecten aan en de muziek staat aan dan hoor je muziek in het hoofdmenu en geluids effecten tijdens het spel. Staan de geluids effecten uit en de muziek aan dan hoor je muziek ook wanneer je speelt. Mocht je de muziek niet mooi vinden dan kun je natuurlijk ook je eigen muziek gebruik. Dit doe je door in de directory waar ook Yahtzee staat en deze uitleg een module te plaatsen onder de naam 'Yahtzee.mod'. Als de computer opstart zal zij de module inladen en gebruiken. Ondersteund worden alleen Noisetracker/Protracker modules.

Kleuren van de overige scores:

Met deze functie kun je kiezen uit 7 verschillende kleuren voor de weergave van de lijst met scores. Namelijk :
Rood/Geel/Groen/Licht Blauw/Blauw/Paars en de regenboog.
In het kleine vakje in de knop kun je zien wat er geselecteerd is.

Op de onderste gedeelte van het scherm vindt je nog 3 knoppen, namelijk:

START..... Begin Yahtzee
HI-SCORE... Overzicht van alle behaalde scores
EXIT..... Stop met Yahtzee en keer terug naar WorkBench of CLI.

Als je EXIT selecteert verlaat je het spel. Kies je voor HI-SCORE dan verdwijnt het hoofdmenu en krijg je een scherm voor je met alle scores die tot dan toe zijn behaald. De aller hoogste score staat boven in het scherm in 2x zo grote letters. Klik op 'OK' om terug tekeren naar het hoofdmenu. Met een klik op START begint het spel (keer terug naar uitleg voor meer uitleg hierover, begin spel).

Extra informatie over de weergave van de Hi-Scores:

Voor NTSC amiga's was er geen ruimte voor een 'OK' knop, daarom kunnen deze mensen volstaan met een muis klik (overal in het scherm).
Druk de 'Backspace' toets in om van weergave mode te veranderen.

Okay, nu heb je alles ingestelt en nu wil je graag de volgende keer ook weer met deze instelling spelen, dus moet deze bewaard worden. En dat kan! Klik op 'SPELERS' of 'INSTELLINGEN' om jou voorkeuzes te bewaren. P.s. Mocht je disk beschermd zijn tegen schrijven dan wordt er, natuurlijk, niets bewaard.

Ga terug naar uitleg

1.11 Alles over demo mode

Demo mode

De computer schakeld automatisch in het hoofdmenu over naar demo mode als je haar niet hebt gebruikt voor meer dan 1½ minuut. De demo mode is gemaakt voor wat afwisseling en om te laten zien wat Yahtzee kan.

Wat gebeurt er in demo mode

Als de demo mode wordt geactiveerd (of actief is) dan zie je links boven in het beeld een draaiend radertje.

In demo mode roept de computer eerste drie maal de Hi-score op om vervolgens zelf een spelletje te doen. De computer zal de actieve instellingen gebruiken. Dus heb jij je instelling staan voor 3 spelers dan zal de computer gaan spelen met drie spelers. De computer zal haar spel afmaken en uiteindelijk terug keren naar het hoofdmenu om vervolgens weer van voor af aan te beginnen.

Demo mode stoppen

Je kunt de demo-mode onderbreken d.m.v. een druk op een toets of d.m.v. een klik met een muis knop.

Hieronder volgt een lijstje,

Onderdeel	Onderbreken met
Hoofdmenu	Elke toets, elke muisklik
Hi-Score	PAL :Toetsen O/Spatie, muisklik op 'OK' NTSC:Toetsen O/Spatie, elke muisklik
Invoer namen	Elke toets (*), elke muisklik
Score overzicht	PAL :Toets O (**), muisklik op 'OK' (**) NTSC:Toets O (**), elke muisklik (**)
Tijdens het spel	Elke toets (^), elke muisklik (^/^^)
Eind scores	PAL :Toetsen O/Spatie, muisklik op 'OK' NTSC:Toetsen O/Spatie, elke muisklik

* De computer zal wel eerst de naam afmaken en daarna pas de demo mode stoppen en terug keren naar het menu.

** De computer zal de overzicht laten verdwijnen en terug keren naar het spel. Zij zal even spelen en daarna de demo mode verlaten.

^ De computer zal even door spelen en daarna stoppen.

^^ Je moet de muisknop ingedrukt houden totdat het scherm verdwijnt. Zie ook de noot hieronder.

Het lijkt heel lastig allemaal, maar dat is het niet. Wil je de demo mode verlaten druk dan gewoon op de 'O'. Deze toets wordt in alle onderdelen gebruikt. P.s. de computer zal meestal stoppen als zij net op de 'WERP' toets wil gaan drukken.

Behaalde scores in demo mode

Als je wilt dat de door de computer behaalde scores, die in demo mode zijn behaald, ook mogen mee tellen in de Hi-score dan moet je in het hoofdmenu de optie 'DH' aan zetten (ingedrukt). De computer scores worden dan mee verwerkt in de Hi-Score. Is de knop uitgedrukt dan tellen de computer

scores niet mee.

Let op. Dit geldt alleen in Demo mode. Als je niet in demo mode zit en de computer doet mee dan worden haar scores ALTIJD mee gerekend.

Zie voor meer informatie optie 'DH' in de uitleg.

Ga terug naar uitleg

1.12 Begin Yahtzee

Begin Yahtzee

Om met het spel aantevangen dien je op de knop 'START' te drukken in het hoofdmenu. Dit hoofdmenu zal dan verdwijnen en er zal een 'Naam invoer' scherm worden getoond.

Ga terug naar uitleg

1.13 Invoeren namen

Invoeren namen

Voor je zie je een vak met de tekst 'INVOEREN NAMEN'. In dit vak zie je de tekst 'WAT IS DE NAAM VAN SPELERS x'. Daaronder vindt je een balk, de invoer-tekst balk. Onder in de vak vindt je twee knoppen. 'CORRECT' en 'EXIT'.

De computer wacht nu totdat jij een naam hebt ingevoerd en dit hebt bevestigd met een druk op de RETURN toets of met een muisklik op de CORRECT knop. Nadat je een naam hebt ingevoerd moet je de volgende naam invoeren. Is er geen volgende naam dan zal de invoer scherm verdwijnen en wordt het speelveld zichtbaar gemaakt.

Moet je nou, bijvoorbeeld, 10 namen invoeren en bij de 4e naam typ je iets verkeerd in en heb je ook nog op RETURN getoetst dan kun je met een klik op de EXIT knop terug keren naar het hoofdmenu om het nog eens te proberen. De ESCape toets heeft het zelfde effect als een klik op de EXIT knop.

Noot over het invoeren van de namen:

Wil je dat de computer meespeelt typ dan als naam 'Computer' of 'Amiga' in. De computer zal dan meespelen met het spel. In plaats van deze woorden intetypen kun je ook op F1, F2, F3, F4 of F5 drukken.

Je kunt ook een naam bewaren. Je kunt de computer een naam laten onthouden door de naam in te typen en niet op RETURN te drukken maar op SHIFT + een functie toets (F6/F10), het scherm zal aan de buitenkant even van kleur veranderen. Nu kun je op RETURN drukken en bij de volgende naam tik je gewoon op de gekozen functie toets (dus ZONDER shift) om te naam op te roepen!

De namen zijn nu ingevoerd. Het spel kan beginnen.

Ga terug naar uitleg

1.14 Het spel

Uitleg speelveld

Het speelveld staat nu voor je. Links boven vindt je groene knoppen
Daarnaast staan de dobbelstenen met onder deze dobbelstenen blauwe
vakjes. Rechts boven vindt je 1 groene knop.
Onder dit alles vindt je je spel formulier. Deze wordt tijdens het
spel ingevuld.
Geheel onder in het scherm vindt je een balk. Deze balk (Geel van kleur)
geeft je OF informatie OF je moet er op klikken.

Laten we links boven beginnen. Hier vindt je 5 knoppen met daaronder 1
grote knop.

De vijf knoppen van links naar rechts:

- 1.... Rode X Speler wil het spel verlaten (Exit).
- 2.... SO Overzicht van de scores van alle spelers tot dan toe.
- 3.... HI Overzicht van alle HI-Scores.
- 4.... ST Statistiek, enkele gegevens van het spel.
- 5.... L Los, alle dobbelstenen die vast stonden staan nu los.

Onder dit alles vindt je

NEMEN.....Ga niet verder met werpen maar plaats de score.

Met de Rode X verlaat je het spel. Je krijgt een scherm voor je die
vraagt of je het ECHT wilt. Klik op JA als je dit wilt en op NEE als je
dit niet wilt. Kies je voor Ja dan zal jou spel eindigen. De overige
spelers gaan gewoon door met het spel.

De score overzicht geeft alle scores weer die er tot dan toe zijn
behaald. Je ziet een scherm voor je met allemaal vakken. De kolommen zijn
van de spelers (1/10) en de rijen horen bij Yahtzee. Klik op 'OK'
om het overzicht te verlaten en terug te keren naar het spel.
NTSC amiga's kunnen volstaan met een klik ergens in het scherm.

De HI-score overzicht geeft alle hoogste scores weer zoals je die ook
krijgt als je in het hoofdmenu voor HI-SCORE kiest. Klik op 'OK' om
terug te keren naar het spel. NTSC amiga's kunnen volstaan met een
klik ergens in het scherm.

Statistiek: Aan de linkerkant van het beeld zie je een grote vak met
daarin balken. Deze balken geven weer hoeveel keer een bepaald
dobbelsteen is gegooid in procenten. Dobbelstenen die tijdens het spel
worden vast gehouden tellen niet mee. De weergave kan van 0 tot 100
procent, van 0 tot 50 procent of van 0 tot 25 procent zijn. In het midden
zie je een rijtje met meerdere gegevens. De bovenste geeft aan hoelang
het spel onderweg is. Daaronder de tijd per speler. Dit is de totale tijd
gedeeld door het aantal spelers. Deze functie werkt alleen als het spel
beeindigt is. Onder de tijd per speler staat de hoogste score die in het
spel is gegooid. Daaronder staat het gemiddelde score, dit is de som van
alle scores gedeeld door het aantal spelers. Onder de gemiddelde score
staat de laagste score van het spel. Als laatste vindt je de gemiddelde
aantal worpen per beurt. Dit zal meestal tussen de 2 en 3 worpen per beurt
zijn. Meest rechts vindt je een gesorteerde lijst van alle behaalde scores
in het spel. Onder dit vak vindt je de 'OK' knop. Druk hierop om Statistiek
te verlaten. Let op: Sommige functies zullen niet werken als tijdens het
spel een speler besluit vroegtijdig het spel te verlaten.

Met 'L' (los) worden alle dobbelstenen die zijn vast gehouden los gelaten.

Met 'NEMEN' stop je met werpen en ga je jou behaalde score plaatsen.
 Voorbeeld: Je gooit in de tweede worp grote straat dan heb je nog 1 worp over. Nu, deze gooi je niet. Je klikt op NEMEN en daarna op GROTE STRAAT.
 Voor meer informatie zie 'SPEEL SPEL'.

Midden boven in vindt je 5 dobbelstenen. Onder deze dobbelstenen vindt je 5 blauwe knoppen. Met deze blauwe knoppen kun je een dobbelsteen vast op los laten. Als een dobbelsteen los is kan hij nog rollen. Staat hij vast dan zal hij niet gaan rollen wanneer je gaat werpen. Je kunt in plaats van op een blauwe knop te klikken op ook de dobbelsteen zelf klikken, dit heeft de zelfde uitwerking. Een ingedrukt blauwe knop is vast houden.

Rechts vindt je een groene vak met de tekst 'WERP'. Met een klik op deze knop werp je de dobbelstenen. LET OP. De eerste worp wordt altijd automatisch gedaan als je begint met spelen.

Het spel formulier is Rood/Donker rood van kleur. Links boven vindt je de nummer van de spelers met rechts daarnaast de naam van deze speler. Geheel rechts vindt je het worp nummer waarin je je bevindt. Dit kan een nummer van 1 to 3 zijn. Is de worp 2 dan mag je nog 1 maal werpen. Links vindt je de nummer 1 t/m 6 en rechts vindt Full House etc. Als je jouw score moet plaatsen ga je gewoon met de muis pointer boven op de vak staan waar je de score wilt plaatsen, deze zal paars worden, en je klikt. De paarse vak begint te knipperen en je score is geplaatst. Mocht je de score niet willen plaatsen, b.v. Je wilt kleine straat plaatsen maar je ziet dat je ook nog een grote straat moet dan kun je nog terug om verder te werpen, dus niet te plaatsen. Dit kan mits je nog worpen overhebt. De knop die eerst 'NEMEN' was is dan veranderd in de knop 'TERUG'. Klik je op 'TERUG' dan ga je van SCORE PLAATSEN naar WERPEN. Je kunt nu je beurt afmaken en proberen grote straat te gooien.

Overige in het spel formulier:

Links - Totaal.....	Totaal op geteld van de nummers 1 t/m 6
- Bonus.....	Is bovengenoemde 63 of meer dan krijg je 35 punten bonus.
- Totaal.....	Dit is de eerste totaal + bonus
Rechts- Totaal.....	Dit is het totaal van Vier dezelfde, Full House etc. opgeteld.
- Totaal score...	Dit is de linker + de rechter totaal opgeteld.

Onder in het scherm vindt je de GELE balk. Deze geeft tekst weer zoals 'KIES DOBBELSTEEN' of 'PLAATS SCORE'. Ook kan deze GELE balk een knop zijn. Meestal bevat de tekst dan iets met het woord KLIK in het. Zoals b.v. 'KLIK HIER OM VERDER TE GAAN'.

Dat was alle uitleg over het speelveld.

Ga terug naar uitleg

1.15 Speel spel

Beginnen van het spel

Na het invoeren van de namen komt je in het spel terecht. In de GELE balk onder in het scherm moet je klikken om te beginnen. Dat doe je en het spel begint. De eerst worp wordt geworpen. De dobbelstenen rollen en na verloop van tijd stoppen deze. Nu moet je kiezen of je dobbelstenen wilt vast houden. Wil je dat klik dan op een blauwe knop onder de dobbelsteen of klik op de dobbelsteen zelf. Het blauwe vakje veranderd dan van LOS naar VAST. Klik je nogmaals dan wordt VAST weer LOS. Druk nu op werp om verder te gaan. De dobbelstenen gaan weer rollen en na verloop van tijd stoppen ze. Je hebt je tweede worp gegooid. Nu kun je weer kiezen of je dobbelstenen vast wil houden of los te laten. Kies nogmaals werp voor de laatste gooi. Nu zit je beurt er op en moet je de behaalde score plaatsen in 1 van de donker rode vakjes. Dit doe je door met de muis pointer boven een bepaald vakje te staan (deze zal paars worden) en op de linker muis knop te drukken. Het vakje zal gaan knipperen en je score is geplaatst. Nu is het de beurt aan de volgende speler, deze moet op de GELE balk onder in het scherm klikken om te beginnen. Speel je met een speler dan moet deze op de GELE balk klikken. Dit is de basis kennis die je nodig hebt om Yahtzee te spelen.

Extra informatie:

*Links boven zie je nog een paar groene knoppen. Deze kun je gebruiken na worp 1 en 2, maar niet na worp 3 want dan moet je de score plaatsen. Ook kun je op de groene knoppen klikken voordat de volgende speler begint. Alleen zal de Rode X, L(os) en NEMEN niet werken, want die horen alleen bij het gooien van de dobbelstenen. Trouwens, voor meer uitleg over deze knoppen zie dan de uitleg 'SPEELVELD' in het uitleg menu.

*Mocht je een score willen plaatsen maar je hebt nog bijvoorbeeld 1 worp over dan kun je met een klik op 'NEMEN' de score gaan plaatsen. Mocht je na het 'NEMEN' toch liever door gooien dan kan dat. De 'NEMEN' knop is veranderd in 'TERUG'. Een klik op deze knop en je kunt verder gooien!

*Mocht de computer meespelen dan kun je deze onderbreken door de HELP toets in te drukken tijdens dat de computer speelt. De computer zal dan stoppen te spelen en er verschijnt een tekst in de GELE balk : 'COMPUTER ONDERBROKEN, KLIK HIER'. Je kunt nu de Rode X, SO, HI en ST gebruiken. Je kunt dus met een klik op de RODE X de computer laten stoppen! Klik op de GELE balk om verder te gaan. Mocht je besloten hebben de computer te laten stoppen dan kan het zijn dat deze nog heel even verder speelt voordat de text 'VOLGENDE SPELER...' verschijnt.

*Als de computer na een speler speelt dan zal zij 5 seconden wachten. speelt de computer na de computer dan zal zij 1 seconde wachten. Je kunt dit versnellen met een klik of een druk op een toets!

*2e Yahtzee (of meer):

Elke keer dat je weer Yahtzee gooit krijg je er 100 punten bij. Dus, na de 2e keer heb je 150 en na de 3e 250 punten etc. Je moet echter niet vergeten dat je nog steeds je score moet plaatsen. Dus als je voor de 2e keer Yahtzee gooit met 5x een zes dan krijg je +100 punten bij Yahtzee en je kunt je score neerzetten bij b.v. de '6', Vierdezelfde of zelfs Full House. Het is namelijk zo dat elke speler 13 keer speelt. Niet meer en niet minder. Dit is de reden dat je de score alsnog moet plaatsen. Het kan ook gebeuren dat je voor de 2e keer Yahtzee gooit en dat je het nergens kwijt kunt. Dat is heel jammer, maar het gebeurt. Dit betekend dat

je er 100 punten bij krijgt en dat je iets moet afsluiten met 0 punten. P.S. Als je een tweede of op volgende keer Yahtzee gooit en je besluit dit te nemen dan kun je niet meer terug! De 'TERUG' functie zal niet werken (is niet aanwezig).

Elke speler heeft 13 beurten. Hierna zal met op de GELE balk moet klikken om verder te gaan en de EIND SCORES te zien.

Ga terug naar uitleg

1.16 Achtergrond/Muziek veranderen

Achtergrond scherm veranderen

=====

Met deze mogelijkheid kun je je eigen achtergronden gebruiken in Yahtzee. Wat je moet doen is het plaatje YAHTZEE.SCR (in de zelfde lade als deze uitleg) in je favoriete teken programma inladen. Verander het plaatje en bewaar deze in plaats van het plaatje wat er al stond. Dat is alles! Let op. Je MOET de kleuren gebruiken die in het originele plaatje zitten. Plaatje formaat is 320x256x32c (ook in NTSC mode).

Veranderen muziek

=====

Je kunt Yahtzee.mod vervangen door elke protrack compitabele module. Vergeet dus niet de nieuwe module te bewaren als Yahtzee.mod.

Ga terug naar uitleg

1.17 Eind scores

Eind scores

Nadat elke speler 13x is geweest moet je op de GELE balk klikken om de einde scores van alle spelers te zien. Het speelveld verdwijnt en je krijgt de eind scores te zien. Klik op 'OK' om door te gaan naar het hoofdmenu. NTSC amiga's : elke klik in het scherm betekend doorgaan. Klik op STATISTIEK (rechts van OK) om de statistiek te zien. NTSC amiga's gebruiken hier het toetsenbord. Verlaat statistiek met een klik op 'OK'. Mocht er een HI-score behaald zijn dan zal de nummer van de speler met deze score oplichten. Mocht er een nieuw allerhoogste score zijn behaald dan zal de gehele kolom oplichten.

Ga terug naar uitleg

1.18 Introductie

Kort uitleg wat te halen

-
- 1.....Minimaal 3 stuks voor bonus.
 - 2.....Minimaal 3 stuks voor bonus.
 - 3.....Minimaal 3 stuks voor bonus.
 - 4.....Minimaal 3 stuks voor bonus.
 - 5.....Minimaal 3 stuks voor bonus.
 - 6.....Minimaal 3 stuks voor bonus.

Is de totaal gelijk of groter dan 63 dan krijg je 35 punten bonus!

Drie dezelfde....Te minste 3 stuks van 1 en de zelfde dobbelsteen.

Vier dezelfde....Te minste 4 stuks van 1 en de zelfde dobbelsteen.

Full house.....3+2 dezelfde of 5 dezelfde.

Kleine straat....Vier nummers op een volgend. Dus 1234 of 2345 of 3456.

Grote straat....Vijf nummers op een volgend. Dus 12345 of 23456.

Yahtzee.....5 dezelfde.

Vrij keuze.....Alles soorten stenen mogen.

Full house is 25 punten, Kleine straat is 30 punten, Grote straat is 40 punten, Yahtzee is 50 punten, de rest is de waarde opgeteld van de dobbelstenen. Elke Yahtzee vanaf de 2e betekend dat je 100 punten bij Yahtzee erbij krijgt.

Ga terug naar hoofdmenu