

Imperial

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Imperial		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Imperial	1
1.1 Imperial Hilfe	1
1.2 einführung	2
1.3 spielregeln	3
1.4 installation	4
1.5 starten	4
1.6 spiel	4
1.7 editor	8
1.8 sprachdatei	10
1.9 datafiles	14
1.10 elements	14
1.11 forms	15
1.12 wichtige bemerkungen	15
1.13 credits	15

Chapter 1

Imperial

1.1 Imperial Hilfe

```

                <<<<<<          IMPERIAL          >>>>>>
<<<<<<          V2.67          >>>>>>
<<<<<< © 1993-98 Jean-Marc Boursot >>>>>>

```

Impérial ist eine Produktion von Jean-Marc Boursot.

Dieses Program ist SHAREWARE : wenn es Ihnen gefällt und Sie es benutzen, sollten Sie mir 30 DM (oder 20\$ US, oder 100 FF) an folgende Adresse zukommen lassen:

```

Jean-Marc Boursot
10 rue du Rhône
68100 Mulhouse
(France)

```

Imperial darf unter folgenden Bedingungen frei weitergegeben werden :

- Das Programmpaket darf nicht verändert worden sein :
Imperial,
Imperial.data,
Imperial.info,
Imperial.fra.guide, Imperial.eng.guide, Imperial.deu.guide,
francais.lng, english.lng, deutsch.lng, svenska.lng, norsk.lng,
Mer.song, Sasquatch.song, Zen.song,
Elements.data, Forms.data .
Weitergeben eines Teils ist verboten.
- Der Copyrighttext darf nicht verändert worden sein.
- Es darf mit dem Vertrieb des Programms KEIN Geld verdient werden
(also nur Kosten für Porto, Material und eine KLEINE Gebühr für die
Abnutzung der Kopieranlage, Strom etc.)

Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die aus der sach- oder unsachgemässen Benutzung des Programms entstehen !! Benutzung auf eigene Gefahr !

Die reqtools.library gehört nicht zu Imperial, und ist Copyright von Nico François ↔
.

Danksagungen :

Fabien, Bernie, Thierry, Tom, Brice, JD und Olivia fürs Testen.
Tom für seine Ratschläge.
Didier für seine seiner Module.
Nico François für die wunderbare reqtools.library .

Dirk Neubauer, Tauno Pinni, Kristian Wik für ihre Übersetzungen.

Alle Benutzer, die mich aufgemuntert haben, mir ihre Ideen unterbreiteten
oder mir einfach nur geschrieben haben.

Und die Beste zum Schluß: Danke Olivia für deine Liebe trotz der langen ↔
Nächte,
die ich mit der Arbeit an diesem Programm zubrachte.

Voll-kompatibel zu A4000, A1200, Kick 2.0 und 3.0 (aber nicht mehr 1.3).

Einführung
Spielregeln
Installation
Zum Anfang
Spielbeschreibung
Editorbeschreibung
Erschaffen einer Sprachdatei
Neue Datafiles
Wichtige Bemerkungen
Credits

1.2 einführung

Imperial wird allein oder zu zweit gespielt. Sie werden eine Menge
Steine, zu Figuren zusammengesetzt, sehen.

Diese Steine sind dieselben, wie beim Mah-Jongg. Sieben verschiedene Typen
von Steinen existieren :

- Bambus
Alle Steine stellen Bambus dar (außer dem ersten, der einen Vogel repräsentiert).
Es existieren 9 verschiedene Bambus (1 bis 9),
jeder in 4 Exemplaren.
- Zahlen
Die Steine stellen Zahlen dar.
Es existieren 9 verschiedene Zahlen (1 bis 9),
jedes in 4 Exemplaren.
- Buchstaben
Die Steine stellen Buchstaben dar.
Es existieren 9 verschiedene Buchstaben (1 bis 9),
jeder in 4 Exemplaren.
- Winde
Die Steine stellen chinesische Sinnbilder dar.
4 verschiedene Winde : Ost (E),
Süd (S),
West (W),
Nord (N),
jeder in 4 Exemplaren.
- Drachen
Die Steine stellen Sinnbilder der Farbe des Drachens dar.
Es gibt 3 verschiedene Drachen : Grün, Weiß, Rot,
jeder in 4 Exemplaren.
- Blumen
Die Steine zeigen oben links grüne chinesische Buchstaben.
Es gibt 4 verschiedene einzelne Blumen.
- Jahreszeiten
Die Steine zeigen oben links rote chinesische Buchstaben.
Es gibt 4 verschiedene einzelne Jahreszeiten.

insgesamt 144 Steine...

Um eine Darstellung aller Steine zu sehen, wählen Sie das Menü HILFE/Steine im Spiel.

1.3 spielregeln

Ziel ist es, alle Steine als Paare abzuräumen.

Außer der Blumen- und Jahreszeitenserie, müssen alle Paaren identische Steine aufweisen. Weil die zwei zuvorgenannten Serien nur jeweils ein Exemplar haben, können ihren Steine mit jedem anderen Stein der gleichen Serie abgeräumt werden.

Ein Stein muß frei sein, um weggenommen werden zu können : es dürfen keine

anderen Steine daraufliegen, und er muß nach links oder rechts weggeschoben werden können.

Die Regeln sind im Spiel verfügbar : wählen Sie im Menü HILFE/Spielregeln.

Imperial kennt genau die Regeln, und erkennt wenn Sie einen Fehler begehen.

1.4 installation

Kopieren Sie die `regtools.library` ins LIBS: Verzeichnis.
Kopieren Sie Imperial und alle andere Dateien in ein beliebiges Verzeichnis.

Um zu starten :

```
1> Imperial (im CLI, natürlich muß man im entsprechenden Pfad sein)
```

1.5 starten

Drücken Sie die linke Maustaste auf dem Titelbildschirm.

Das Spiel fängt im 1 Spieler Modus mit einer Zufallsfigur und einer Zufallspartie an.

Jedes Spiel hat eine Lösung, Sie müssen diese bloß finden.

1.6 spiel

Das Menü des Spieles:

DATEI

Spiel laden :

Öffnet ein Auswahlfenster, um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden.

Spiel speichern :

Öffnet ein Auswahlfenster, um ein Spiel zu speichern.

Highscores :

Zeigt die Highscores für jede Figur : gewonnene Spiele, durchschnittliche Zeit, beste Zeit.

Um die Highscores zu löschen, wählen Sie LOESCHEN in den Highscores oder löschen Sie die Imperial.high Datei.

Informationen :

Ein paar Auskünfte...

Verlassen :

Ciao.

Einstellungen und Highscores werden gespeichert.

SPIEL

Ein Spieler :

Schaltet den Ein-Spieler Modus an.

Drücken Sie die linke Maustaste, um einen Stein zu wählen. Falls er nicht frei ist, werden Sie darauf hingewiesen.

Wenn Sie den zweiten wählen, verschwinden beide Steine, falls sie zusammenpassen. Anderfalls werden Sie auf Ihren Irrtum hingewiesen.

Am Ende zeigt ein Requester, die benötigte Zeit und speichert die Punkte.

Zwei Spieler :

Schaltet den Zwei-Spieler Modus an. Beide Spieler spielen jetzt der Reihe nach ↔
.

Ein Auswahlfenster fragt nach der Zeitbegrenzung.

Am Anfang öffnet sich ein Fenster. Es zeigt die Punkte und die übrigbleibende Zeit des Spielers, der am Zug ist.

Falls keine Musik gewählt wurde, ertönt 3 Sekunden vor Ende jeden Zuges ein ↔
Gong.

Während des ganzen Spiels sind sämtliche Menüs und Requester ausgeschaltet.

Ein Doppelklick mit der rechten Maustaste beendet die Partie. Wenn Sie

diese fortsetzen, wird die Zeit wiederhergestellt.

Falls 4 ungespielte Züge vergehen, wird die Partie auch beendet.

Lösung :

Zeigt eine Lösung der Partie.

Alle Menüs werden abgeschaltet.

Linke Maustaste, um die Steine abzuräumen und in der Lösung weiterzugehen.

Rechts stoppt den Lösungsmodus.

Beginnen :

Fängt die Partie wieder an.

Neues :

Startet eine neue zufällige Partie.

Wählen :

Öffnet ein Auswahlfenster, um ein neues Spiel auszuwählen.

FIGUR

Laden :

Öffnet ein Auswahlfenster, um eine zuvor gespeicherte Figur zu laden.

Editor :

Startet den
Figureneditor
.

Taipei, Drache, Schloß, Brücke, Heiliges Zeichen, Würfel :

Spezielle Figuren.

ZUG

Zurück :

Geht einen Zug zurück. Dies kann man bis zum Anfang
Partie fortsetzen.

Rat :

Zeigt alle Möglichkeiten, ein Paar wegzunehmen.

Währenddessen sind alle Menüs deaktiviert.

Linke Maustaste zeigt die nächste Möglichkeit.

Rechte Maustaste verläßt den Ratmodus.

ZUG/Rat wählen kostet Ihnen 10 sek.

HILFE

Steine :

Zeigt alle verschiedenen Steine.

Spielregeln :

...Spielregeln...

Strategie :

Tips und Tricks, um effizienter zu spielen.

EINSTELLUNGEN

Titel :

(Aus/An)schalten der Titelzeile.

In der Titelzeile sind folgende Mitteilungen zu sehen :

- verbleibende Steine,
- Anzahl der Steine der Figur,
- Partienummer,
- Figurbezeichnung.

Standard : keine Titelzeile.

Botschaften :

(Aus/An)schalten der Irrtumsrequester im Einspielermodus.

Standard : keine Requester.

Steine :

Lädt andere Steine von einem Datenfile.

Standard : Steine aus der Datei Imperial.data.

Farben :

Zum Ändern der Farbpalette, falls Ihnen die voreingestellten mißfallen.

Sprache :

Zum Ändern der Sprache. Zur Zeit sind diese verfügbar :
französisch, deutsch, englisch, schwedisch, norwegisch.

Man kann auch eine eigene Sprachdatei erstellen, falls man dies wünscht:

->Erschaffen einer Sprachdatei
Standard : englisch

Spielernamen :

Für den Zwei-Spielermodus, ändert die Namen der Mitspieler.

Musik :

Wählt eine Musik :

Mer.song
Zen.song
Sasquatch.song

Eigener Song

Imperial erkennt Protracker und EMS Moduleformate. Wählen Sie Ihr Lieblingsmodul.

Standard : keine Musik.

1.7 editor

Das Editor Menü :

DATEI

Figur laden :

Öffnet ein Auswahlfenster, um eine zuvor gespeicherte Figur zu laden.

Figur speichern :

Öffnet ein Auswahlfenster, um eine Figur zu speichern.

Die Steinanzahl muß gerade sein. Man kann keine leere Figur speichern.

Spielen :

Geht zum Spiel zurück mit Ihrer Figur.

->Spielbeschreibung

Die Steinanzahl muß gerade sein, sonst erscheint ein Requester ↔

.

Falls ihre Figur leer ist, wählt der Computer eine beliebige Figur aus.

STEINE

Level 1..7 :

Wählt das Level (Anzahl der übereinanderliegenden Steine), in dem Sie arbeiten ↔
möchten.

Hinsetzen :

Mit dem nächsten Klick der linken Maustaste wird ein Stein hinggesetzt.

Falls schon 144 Steine gesetzt sind, können Sie keine anderen mehr hinsetzen.

Wegnehmen :

Mit dem nächsten Klick der linken Maustaste wird ein Stein weggenommen.

Alles löschen :

Löscht die ganze Figur. Es gibt eine Sicherheitsabfrage.

Widerrufen :

Das letzte Kommando widerrufen.

In der Titelzeile sind folgende Mitteilungen zu sehen :

- Benutzte Steine,
- Position (es gibt 7 Level mit 29 zu 15 Steinen).

1.8 sprachdatei

Sie werden hier lernen, wie Sie eine neue Sprachdatei erschaffen können.

Achtung : befolgen Sie genau alle Regeln, sonst kann ich nicht dafür bürgen, wie sich Imperial verhalten wird.

Sie dürfen existierende Dateien NICHT modifizieren.

Falls Sie eine neue Datei erstellen, schicken Sie sie mir, bevor Sie sie weitergeben.

STRUKTUR :

Texte, die mehrere Zeilen benötigen, sollten zwischen {} stehen.

- Regeltext (max. 25 Zeilen mit 78 Buchstaben).

{

IMPERIAL

Impérial wird mit zu Figuren gelegten Mah-Jonggs Steinen gespielt.

Ziel ist es, alle Steine als Paar aus der Figur zu entnehmen.

Außer der Blumen- und Jahreszeitenserie, müssen alle Paare identische Steine aufweisen. Da die zwei zuvor genannten Serien nur jeweils ein Exemplar besitzen, können ihre Steine mit jedem anderen Stein der gleichen Serie zurückgenommen werden.

Ein Stein muß frei sein, um weggenommen werden zu können: es dürfen keine anderen Steine daraufliegen, und er muß nach links oder rechts weggeschoben werden können.

}

- Strategietext (max. 25 Zeilen mit 78 Buchstaben).

{

STRATEGIE

Jedes Spiel besitzt eine Lösung.

In ihrem Suchen, sollten sie gewisse Züge bevorzugen :

- spielen Sie von den Seiten zum Zentrum.
- nehmen Sie am besten Steine weg, die mehr als einen Stein befreien (am oberen Teil der Figur).
- wenn vier identische Steine frei sind, können Sie sie wegnehmen, ohne das sie das Risiko eines verlorenen Spiels eingehen.

}

- 38 Menüpunkte (eine Zeile pro Menüpunkt).

DATEI
Spiel laden
Spiel speichern
Highscores
Informationen
Verlassen
SPIEL
Ein Spieler
Zwei Spieler
Lösung
Beginnen
Neues
Wählen
FIGUR
Laden
Editor
Taïpei
Drache
Schloß
Brücke
Heiliges Zeichen
Würfel
ZUG
Zurück
Rat
HILFE
Steine
Spielregeln
Strategie
EINSTELLUNGEN
Titel
Botschaften
Steine
Farben
Sprache
Spielernamen
Musik
Eigener Song

- 16 Editor-Menüpunkte (eine Zeile pro Menüpunkt).

DATEI
Figur laden
Figur speichern
Spielen

STEINE
Level 1
Level 2
Level 3
Level 4
Level 5
Level 6
Level 7

Hinsetzen
Wegnehmen
Alles löschen
Widerrufen

- Fatale Fehlermeldungen.

```
{Problem : %s  
}
```

- diverse Mitteilungen.

```
Öffne intuition.library  
Öffne graphics.library  
Öffne reqtools.library  
Öffne gadtools.library  
Öffne Bildschirm  
Öffne Fenster  
Öffne Datei Imperial.data oder anderes Datafile  
Zugriff auf Datei Imperial.data oder anderes Datafile  
Speicheraufruf  
Problem beim Dateizugriff  
Falsche Datei  
Problem : Module nicht gefunden  
Problem : Nicht genug Speicher für das Modul  
Problem : Module nicht ladbar  
Problem : Konnte die Audiokanäle nicht öffnen  
Falsche Steinanzahl  
Maximale Steinanzahl erreicht  
Keine Bewegungen mehr möglich  
Figur ist unspielbar  
Steine passen nicht zusammen  
Stein liegt nicht frei  
Keine Rücknahme von Zügen mehr möglich  
{4 Züge ohne Veränderungen vergangen  
Ende des Spiel}
```

- Figurbezeichnungen.

Eigene

- Steinbezeichnungen (max. 13 Buchstaben).

STEINE
Bambus
Zahlen
Buchstaben
Winde
Drachen
Jahreszeiten
Blumen

- Titelzeile von Spiel und Editor (max. 80 Buchstaben).

```
{STEINE : %3d/%3d      SPIEL : %9d      FIGUR : }
EDITOR      BENUTZTE STEINE : %d      POSITION : %2d %2d %2d
```

- Highscore (max. 80 BuchStaben).

```
{FIGUREN      GEWONNENE SPIELE      DURSCHN. ZEIT      BESTE ZEIT
}
{Taipei      %4d / %4d      %3d ' %2d ''      %3d ' %2d ''
}
{Drache      %4d / %4d      %3d ' %2d ''      %3d ' %2d ''
}
{Schloß      %4d / %4d      %3d ' %2d ''      %3d ' %2d ''
}
{Brücke      %4d / %4d      %3d ' %2d ''      %3d ' %2d ''
}
{H. Zeichen  %4d / %4d      %3d ' %2d ''      %3d ' %2d ''
}
{Würfel      %4d / %4d      %3d ' %2d ''      %3d ' %2d ''
}
{Eigene      %4d / %4d      %3d ' %2d ''      %3d ' %2d ''
}
```

- diverse Requestermeldungen.

Geben Sie eine Zahl ein

Sind Sie Sicher ?

- Gadgets.

OK|Löschen

Ja|Nein

OK

- diverse Requestermeldungen.

Wirklich schon ?

Speichern

Wählen Sie eine Zeitbegrenzung

Information

Spiel gewonnen in %d min %d sec

- Wartemeldungen.

SPIEL : %d

Ein Moment bitte ...

- Spielernamen (max. 9 Buchstaben).

Spieler 1

Spieler 2

- Zeichen für Score und Zeit (1 Buchstabe).

S

Z

- Score Requester.

{Erreichte Punktzahl :

%d - %d}

- Lesefehler.

Problem beim Lesen der Datei

Problem beim Lesen der Datei Imperial.high

- "Informationen...".
{Falls Sie Imperial mögen, schicken Sie Ihren Beitrag (30 DM) an :

Jean-Marc Boursot
10 rue du Rhône
68100 Mulhouse
(France)

e-mail: jmarc.boursot@mail.dotcom.fr

Ich widme dieses Spiel meiner Verlobten Olivia. }

1.9 datafiles

Es existieren weitere Datafiles :

Elements.data

Forms.data

Falls Sie Ihr eigenes Datafile (PAL und NTSC Format, 8 Farben, ←
dieselbe Größe

und Form der meinigen) erstellt haben, schicken Sie es mir.
Ich werde eine neue Datei erstellen.

1.10 elements

Elements :

Kreuze statt

Bambus

Herzen statt

Zahlen

Piks statt

Buchstaben

Asse statt

Winde

Cobras statt

Drachen

Initialen statt

Blumen

Elemente statt

Jahreszeiten

1.11 forms

Forms :

```
Dreiecke statt
    Bambus
        Streifen statt
Zahlen
    Surfaces statt
Buchstaben
    Volumes statt
Winde
    Balken statt
Drachen
    Kreise statt
Blumen
    Quader statt
Jahreszeiten
```

1.12 wichtige bemerkungen

Mit einem 68000er ist es besser, Impérial mit FAST-RAM zu starten, da ungefähr zweimal schneller.

Falls Sie eine neue Figur erstellt haben, prüfen Sie genau, ob sie eine Lösung hat. Wenn nicht, kann es eine Weile dauern bis Imperial findet, daß es keine gibt. Imperial prüft dies bevor Sie mit dieser Figur spielen können. Falls Imperial keine findet, wird vermieden mit dieser zu spielen.

1.13 credits

```
«««««      IMPERIAL      »»»»»
«««««      V2.67        »»»»»
««««« © 1993-98 Jean-Marc Boursot »»»»»
```

CREDITS :

Programmierung : Jean-Marc Boursot

Bilder : Pascal Andre (Forms.data)
Jean-Marc Boursot (Imperial.data, Elements.data)

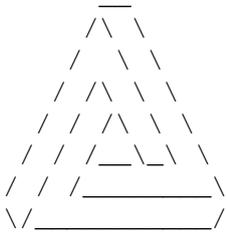
Dokumentation : Brice Allenbrand, Dirk Neubauer (deutsch)
Jean-Marc Boursot (französisch, englisch)
Tauno Pinni (svenska.lng)
Kristian Wik (norsk.lng)

Musikplayer : Thomas Pimmel
Musiken : Didier Ast (Zen.song, Sasquatch.song)
Thomas Pimmel (Mer.song)
Figuren : Jean-Marc Boursot (Heart)
Bodo Thevissen (Babylon, Butterfly, Cup, Eiffel, Pyramid)

Alle Geschenke, Vorschläge, Fehlerreports oder sonstigen Beiträge an :

Jean-Marc Boursot
10 rue du Rhône
68100 Mulhouse
(France)

Oder per Internet :



E-mail : jmarc.boursot@mail.dotcom.fr
WEB : <http://www.mygale.org/~boursot>