

Schlawiner V1.00 Documentation

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Schlawiner V1.00 Documentation		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		October 23, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Schlawiner V1.00 Documentation	1
1.1	Schlawiner V1.0 Anleitung	1
1.2	Unbedingt lesen und beachten !!!	2
1.3	Muß man vor Schlawiner gewarnt werden ??	3
1.4	Wie es zu Schlawiner kam.	3
1.5	Schlawiner und wie man es spielt	4
1.6	Das brauch ich für Schlawiner	4
1.7	So bringe ich Schlawiner zum Laufen	5
1.8	Steuerung von Schlawiner mit Maus oder Tastatur	5
1.9	Die Hilfefunktion in Schlawiner	6
1.10	Wem gehört was ?	6
1.11	Und so sind die Regeln	6
1.12	Und so sieht Schlawiner aus	8
1.13	Ja Ja, die Würfel	8
1.14	Einige wichtige Gadgets	9
1.15	Das Wuerfelgadget	9
1.16	Das Nochmalwürfelngadget	9
1.17	Das Vorschlaggadget	10
1.18	Das Lösungsgadget	10
1.19	So beginnt ein Spiel	10
1.20	Fantastische Konfigurationsmöglichkeiten	11
1.21	Dazu hat wohl keiner Fragen	11
1.22	Die Eingabe von Ergebnissen	11
1.23	Ein spitzen Hilfsmittel für Mausfetischisten	12
1.24	Auch die Zeit spielt eine Rolle	12
1.25	Die Ergebnisse im Spiel	12
1.26	In Schlawiner gibt es selbverständlich auch Menüs !!!	13
1.27	Kurzanleitung im Spiel	13
1.28	Über Schlawiner	14
1.29	Man staunt über die Konfigurierbarkeit	14

1.30	Man muß ja wissen wer spielt.	14
1.31	Ohne Zahlen geht es nicht	15
1.32	Darauf sollte man nicht verzichten	16
1.33	Da schau her, es gibt Würfel	16
1.34	Noch ein paar Kleinigkeiten	16
1.35	Man kommt ja öfter zusammen	17
1.36	Ein neues Spiel ??	18
1.37	Warum hast Du Sie denn aufgerufen ?	18
1.38	Auch die Einstellungen haben ein Menü !!!	18
1.39	Das Laden von Einstellungen	19
1.40	Man kann natürlich auch abspeichern	19
1.41	Das hatten wir doch schon mal	19
1.42	Der Standart in Schlawiner	19
1.43	Wenn man was verpfuscht hat	19
1.44	Dies ist so ne Art Undo	20
1.45	Des Komforts letzter Schluß	20
1.46	Wer ist schuld an Schlawiner	20
1.47	Schlawiner V1.0	21
1.48	Magic User Interface	21
1.49	Magic Workbench	22
1.50	Commodore soll auch erwähnt werden	22
1.51	Was darf ich mit 'Schlawiner' machen ?	22
1.52	Unsere Pläne mit Schlawiner	23
1.53	Alle die uns geholfen haben	24
1.54	Gollachgauer Amiga Club	25

Chapter 1

Schlawiner V1.00 Documentation

1.1 Schlawiner V1.0 Anleitung

Schlawiner V1.00

=====

Ein Workbenchspiel von Harald Pehl und Uwe Gröschner

1. Einführung

Wichtig!!

Vorgeschichte

Kurzbeschreibung

Sytemvoraussetzungen

Installation

2. Bedienung

Tastatur / Maus

Hilfefunktion

3. Spielanleitung

Spielanleitung

Spielfenster

Spielmenü

4. Einstellungen

Einstellungsfenster

Einstellungsmenü
5. Zum Programm

Autoren

Copyrights

Nutzungsbedingungen

Für die Zukunft

Wir danken...

1.2 Unbedingt lesen und beachten !!!

Wichtig!

=====

```

*****
*
*           Schlawiner ist 'Giftware' !!!!!
*
* Das heißt, daß die Autoren eine kleine (oder große (lechz))
* Anerkennung erwarten, wenn Dir das Spiel gefällt.
*
* BEISPIELE:
*   - 1000000 .- DM
*   - Einen Porsche für jeden !!
*   - Einen Amiga 4000 Tower !!
*     (oder hätte ich besser Hyundai, Nintendo
*     bzw. Matsoshita 4000 sagen sollen ?? )
*
* Aber zur Not kann es auch eine Tüte Gummibärchen und wenn's gar
* nicht anders geht nur eine Postkarte sein.
*
* Unsere Adressen:
*
* Harald Pehl           Uwe Gröschner
* Equarhofen 8         Mühlleite 1
* 97215 Simmershofen   91465 Ergersheim
* GERMANY              GERMANY
*
* EMail: gac@vax.rz.uni-wuerzburg.d400.de
*
*****

```

Copyrights

Nutzungsbedingungen

Warnungen

1.3 Muß man vor Schlawiner gewarnt werden ??

Warnungen

=====

Keine Angst, Schlawiner ist nicht gefährlich, aber man muß sich ja irgendwie absichern.

Also:

Für eventuelle Schäden, die dieses Programm an irgendwelchen Datenträgern, Computern oder Menschen verursacht, kann von denn

Autoren
keine Haftung übernommen werden.

Beispiele:

- Man hat sein Gesamtes Vermögen an seine Mitspieler verspielt.
- Man träumt nachts von Würfeln und komischen Zahlenkombinationen.
- Die Festplatte hat Gedächtnisschwund.
- Das Schlechte Gewissen, daß man noch kein Geschenk an die

Autoren
geschickt hat, läßt einem
keine Ruhe mehr und treibt einem zum Wahnsinn.

1.4 Wie es zu Schlawiner kam.

Vorgeschichte

=====

Du willst wissen, wie es zu diesem überaus guten Spiel kam ??
Ganz einfach: Wie jedes gute Programm hat auch
Schlawiner
seinen

Ursprung am Stammtisch. Darüberhinaus trägt es auch noch den Namen unserer Stammkneipe !!!

Das Problem war, daß wir nie wußten, ob die Lösung die wir auf den Bierdeckel aufschrieben auch der Weisheit letzter Schluß war, oder ob es nicht doch eine bessere Lösung gegeben hätte. Und da man ja einen Computer sein Eigen nennt lag doch nichts näher, als sich ein Programm zur Ermittlung der besten Lösung zu schreiben.

Kurz darauf kam uns das geniale 'Magic User Interface' kurz

MUI
von Stefan Stuntz in die Hände. Da wir gerade nichts besseres
vor hatten und unbedingt
MUI
ausprobieren wollten machten wir
halt aus unserem kleinen Programmchen dieses fantastische Spiel.

1.5 Schlawiner und wie man es spielt

Kurzbeschreibung

=====

Es handelt sich bei
Schlawiner
um DIE Umsetzung des in Kneipen
weit verbreiteten Denkerspiels auf den Amiga.
Das Spiel wird mit drei Würfeln gespielt und bringt die kleinen
grauen Zellen ganz schön auf Touren.
Es können maximal acht Spieler teilnehmen, wobei jeder Mitspieler
auch durch den Computer ersetzt werden kann.
Einige große Vorteile gegenüber dem Pädant aus der Kneipe sind die
vielen Hilfsfunktionen wie eingebauter Taschenrechner, Vorschlag-
gadget und eben der Computer als Gegner.
Allerdings kann es manchmal ganz schön frustrierend sein, wenn man
meint, man hätte die beste Lösung und der Computer zeigt einem
dann doch noch, daß man auf 0 Punkte Differenz gekommen wäre.

Spielanleitung

1.6 Das brauch ich für Schlawiner

Systemvoraussetzungen

=====

Schlawiner
läuft auf jedem Amiga mit Kickstart V37 oder höher.

Außerdem ist unbedingt
MUI
V2.1 von Stefan Stuntz erforderlich.

Ein etwas größerer Prozessor als ein popeliger 68000 wäre sinnvoll.
Auch eine höhere Auflösung wie z.B. Hires-Interlace wird dankbar
angenommen. Natürlich läuft das Spiel auch auf einem stinknormalen

Amiga 500 ohne Festplatte, aber die Würfelanimation läuft dann eben nicht so flüssig ab wie man es sich vielleicht vorstellt.

1.7 So bringe ich Schlawiner zum Laufen

Installation

=====

Ganz einfach: Ein Doppelklick auf das Icon "Install Schlawiner" genügt und schon installiert sich

Schlawiner
wie von selbst.

Sollte in Deinem C-Verzeichnis der
Commodoreinstaller
fehlen

und das Installerskript kann nicht ausgeführt werden, ist das auch kein Problem:

Ziehe einfach die ganze Schublade
Schlawiner

in dein Spiele-
verzeichnis oder dahin, wo Du es sonst haben möchtest.

(Aber bitte nicht in den Trashcan !!!!)

1.8 Steuerung von Schlawiner mit Maus oder Tastatur

Eingabe

=====

Schlawiner
ist vollständig mit der Maus oder der Tastatur steuerbar. Natürlich ist auch eine Kombination von beiden möglich.

Steuerung mit der Maus :

Nichts leichter als das !!!
Einfach das gewünschte Gadget angeklickt
und schon geschieht das Gewünschte.

Steuerung mit der Tastatur:

Leider etwas komplizierter als mit der Maus, aber für jemanden der dieses Spiel spielt kein Problem:

Für jedes Gadget gibt es eine Taste auf der Tastatur. Welche Taste zu welcher Aktion führt erkennt man an dem Unterstrichenen Buchstaben im gewünschten Gadget.

Außerdem ist es möglich, die 'TAB'-Taste

so oft zu drücken, bis das gewünschte
Gadget selektiert ist und dieses dann mit
'ENTER' zu bestätigen.

Ist doch ganz einfach oder ??

Darf ich nochmal darauf hinweisen --> Diese Programm ist
GIFTWARE

1.9 Die Hilfefunktion in Schlawiner

Die Onlinehilfe

=====

Schlawiner beinhaltet dank

MUI

eine Onlinehilfe.

Wenn Du nicht mehr weiter weist, kannst Du den Mauszeiger über dem
Feld positionieren zu dem es Fragen gibt und die 'HELP' - Taste
betätigen. Anschließend erscheint ein kleiner Hilfstext au dem Guide.
Voraussetzung ist, daß sich 'Schlawiner.guide' in der
Schlawiner

-

Schublade oder wie es sich unter OS3.0 und höher gehört in
"HELP:deutsch/" befindet.

Bevor Ich's vergesse --> Diese Programm ist
GIFTWARE

1.10 Wem gehört was ?

Copyrights

=====

Schlawiner

MUI - Magic User Interface

MagicWB

Installer

1.11 Und so sind die Regeln

Spielanleitung für Schlawiner

=====

Zunächst werden beliebig viele Zahlen im Bereich von 1 bis 100 ermittelt, die dann später von den Mitspielern möglichst nah erreicht werden sollen.

Gewürfelt wird mit drei Würfeln, wobei jede Augenzahl noch mit 10, 100 oder 1000 multipliziert werden darf.

Beispiele:

Gewürfelt	Mögliche Zahlen
2	2 20 200 2000
4	4 40 400 4000
6	6 60 600 6000

Mithilfe dieser Zahlen und der Grundrechenarten +, -, * und / muß der Spieler versuchen, möglichst nahe an die gesuchte Zahl heranzukommen. Dabei darf und muß jeder Würfel nur einmal benutzt werden. Außerdem dürfen beliebig Klammern gesetzt werden.

Die Strafpunkte sind die Differenz aus gesuchter Zahl und gefundener Lösung.

Beispiele:

Gesuchte Zahl	Gewürfelt	Mögliche Lösung	Strafpunkte
53	4 6 1	(4+60)-10 = 54	1
40	1 2 2	2*(20+1) = 42	3
22	2 1 3	(30+2)-10 = 22	0
96	5 1 5	(500-10)/5= 98	2
42	6 6 6	(6*6)+6 = 42	0

Gewürfelt wird reihum und wenn alle Spieler bei einer Zahl an der Reihe waren, kommt die Nächste. Die jeweiligen Strafpunkte werden in eine Tabelle eingetragen und am unteren Ende derselben aufaddiert.

Gewonnen hat derjenige, der nachdem alle Zahlen durch sind, die wenigsten Strafpunkte aufzuweisen hat.

Beispiel:

Zahlen	Uwe	Harald	Flo	Leo	Martin	Kindy
45	0	0	1	3	2	2
31	1	0	2	1	0	0
100	1	1	0	0	1	0

62		0	1	1	1	0	3
86		0	0	3	0	1	1
89		0	1	0	5	0	0
54		1	2	0	0	2	5
----- -----							
Summe		3	5	7	10	6	11

Wer hier gewonnen hat ist klar: Natürlich Uwe

Übrigens sind die Mitspieler in meiner Beispieltabelle die aktiven Mitglieder im

GAC

1.12 Und so sieht Schlawiner aus

Spielfenster

=====

Im Spielfenster befinden sich folgende Elemente:

Würfel

Aktionen

Deine Lösung

Restliche Zeit

Spieler

1.13 Ja Ja, die Würfel

Die Würfel in Schlawiner

=====

In dem Feld befindet sich eigentlich nichts (wie Bitte ?!)

Naja, je nach

Einstellung

erscheinen in

diesem Fensterchen entweder drei Zahlen, die die Würfel symbolisieren, oder man sieht eben richtige Würfel.

1.14 Einige wichtige Gadgets

Aktionen in Schlawiner

=====

Im Aktionsfenster befinden sich folgende Elemente:

Würfeln

Nochmal Würfeln

Vorschlag

Lösung

Neues Spiel

Einstellungen

Ende

1.15 Das Wuerfelgadget

'Würfeln' - Gadget

=====

Beim Druck auf dieses Gadget werden neue Würfelzahlen erzeugt und je nach

Einstellung
der Timer gestartet.

Das Gadget wird immer solange gesperrt, bis ein neuer Spieler an der Reihe ist.

1.16 Das Nochmalwürfelngadget

'Nochmal Würfeln' - Gadget

=====

Diese Gadget erscheint nur, wenn man in den @{" Einstellungen " Link ↔
EinstSonstiges} die Option
"Nochmal würfeln" eingeschaltet hat.

Beim Druck auf dieses Gadget werden neue Würfelaugen erzeugt.
Allerdings läuft der Timer weiter und wird nicht zurückgesetzt.

Die Anzahl, wie oft man nochmal würfeln darf ist je nach

Einstellung

beschränkt. Wird diese überschritten,
bricht der Computer ab und setzt die
eingestellten
Strafpunkte
als Differenz ein.

1.17 Das Vorschlagsgadget

'Vorschlag' - Gadget
=====

Dieses Gadget ist nur in den ersten drei Schwierigkeitsstufen
vorhanden.

Bei Betätigung erscheint ein Requester, der einen Vorschlag des
Computers beinhaltet. Dieser Vorschlag wird abhängig vom
eingestellten Schwierigkeitsgrad ermittelt.

Dieser Requester bietet zwei Bestätigungsmöglichkeiten:

1. Übernehmen:

Benutzt man diesen Knopf, wird der Vorschlag
in das Lösungsfeld übernommen und wie eine
Eingabe des Spielers behandelt.
Anschließend verschwindet der Requester wieder.

2. Ich weis was besseres:

Drückt man diesen Knopf, verschwindet der
Requester ohne Auswirkung auf das Spielgeschehen.

1.18 Das Lösungsgadget

'Lösung' - Gadget
=====

Nachdem ein Spieler seine Aufgabe bewältigt hat und der nachfolgende
Spieler noch nicht gewürfelt hat, sofern in den

Einstellungen

nicht die Option 'Lösung immer zeigen' ausgewählt ist, die \leftrightarrow
Möglichkeit,

mithilfe dieses Knopfes sich die Bestmögliche Lösung für seinen Wurf
und die Gesuchte Zahl anzeigen zu lassen.

Klingt vielleicht etwas kompliziert, aber probiert es aus und ihr werden
sehen, daß es ganz einfach ist.

Übrigens erscheint keine Lösung wenn die Differenz sowieso schon 0 ist.

1.19 So beginnt ein Spiel

'Neues Spiel' - Gadget

=====

Bei betätigung dieses Gadgets werden alle Einträge des vorherigen Spiels gelöscht. Wenn in den

Einstellungen

die

Option 'Zufallszahlen' selektiert ist, werden neue Zahlen für das Spiel ermittelt.

Jedoch bleiben Spielernamen, eingestellter Schwierigkeitsgrad, die Würfelart, der Timer sowie die Anzahl der zu ermittelnden Zahlen erhalten.

1.20 Fantastische Konfigurationsmöglichkeiten

'Einstellungen' - Gadget

=====

Bei Betätigung dieses Gadgets öffnet sich ein neues Fenster, welches umfassende Einstellungsmöglichkeiten beinhaltet.

Einstellungsfenster

1.21 Dazu hat wohl keiner Fragen

'Ende' - Gadget

=====

Kannst Du Dir wirklich nicht denken, was dieses Gadget bewirkt ??

Also, für gewöhnlich ist das so, daß wenn man das Gadget 'Ende' betätigt, das Programm beendet wird und von der Workbench verschwindet.

Hast Du was anderes erwartet ????

1.22 Die Eingabe von Ergebnissen

Das Feld 'Deine Lösung'

=====

Dieses Feld enthält zum Einen eine Eingabezeile, in die der Spieler seine Lösung eingibt und mit 'ENTER' bestätigt.

Desweiteren befindet sich am rechten Ende der Eingabezeile ein POPUP-Button, mit dessen Betätigung sich unterhalb des Feldes ein kleiner

Taschenrechner
 öffnet.

1.23 Ein spitzen Hilfsmittel für Mausfetischisten

Der Schlawiner - Taschenrechner
 =====

Dieses Feature wurde für absolute mouse-men eingebaut, bei denen eine tiefe und feste Verbindung zwischen Hand und Maus besteht. In der erster Zeile des Rechners befindet sich die zu erreichende Zahl. Auf den Knöpfen befinden sich alle zur Eingabe zugelassenen Zeichen inklusive der erlaubten Zehnerpotenzen. Falsche Eingaben können mit dem '<- ' wieder entfernt werden. Die Eingabe mit dem Taschenrechner wird mit dem 'OK' - Knopf beendet und übernommen.

1.24 Auch die Zeit spielt eine Rolle

Des Feld 'Restliche Zeit'
 =====

In diesem Feld befindet sich NUR ein Gauge, der je nach Einstellung gesperrt erscheint, oder die noch verbleibende Zeit zur Eingabe einer Lösung anzeigt. Ist die Zeit abgelaufen, werden die Eingestellten Strafpunkte für den Spieler eingetragen und der Nächste ist an der Reihe.

1.25 Die Ergebnisse im Spiel

Das Feld 'Spieler'
 =====

In diesem Feld erscheinen alle Spieler, die gesuchten Zahlen, sowie die Strafpunkte der einzelnen Spieler. In der untersten Zeile sind die Strafpunkte der Spieler aufsummiert. Ist der Inhalt dieses Fensters zu umfangreich, kann mit dem Schieberegler sowie den Pfeilbuttons auf der rechten Seite desselben der Inhalt durchgeblättert werden.

Das sieht in etwa so aus:

Zahlen	Uwe	Harald	Flo	Leo	Martin	Kindy
45	0	0	1	3	2	2

31		1	0	2	1	0	0
100		1	1	0	0	1	0
62		0	1	1	1	0	3
86		0	0	3	0	1	1
89		0	1	0	5	0	0
54		1	2	0	0	2	5
-----		-----	-----	-----	-----	-----	-----
Summe		3	5	7	10	6	11

Na, kommt Dir diese Liste bekannt vor ??

1.26 In Schlawiner gibt es selbverständlich auch Menüs !!!

Das Spielmenü in Schlawiner

=====

Wie bei jedem Programm, das was auf sich hält, gibt es natürlich auch bei Schlawiner Menüs.

Wie man das Menü über Tastatur oder Maus erreicht, steht im Workbench-handbuch und sollte wohl jedem Amigajaner bekannt sein.

Das Spielmenü bei Schlawiner enthält zwei Hauptgruppen:

1. Projekt:
 - Neues Spiel
 - Einstellungen
 - Anleitung
 - Info...
 - Ende
2. Aktionen:
 - Würfeln
 - Nochmal Würfeln
 - Vorschlag
 - Lösung

1.27 Kurzanleitung im Spiel

Der Menüpunkt 'Anleitung'

=====

Bei der Auswahl dieses Menüpunktes erscheint ein Fenster, welches eine kurze zusammenfassende Anleitung von Schlawiner enthält. Wenn Dir das zu ungenau ist und Du nach dem Lesen des Requesters genauso viel weißt wie davor - kein Problem.

Die

Regeln

sind hier nochmal genau beschrieben.

1.28 Über Schlawiner

Der Menüpunkt 'Info...'

=====

Bei der Auswahl dieses Menüpunktes erhält man einige Informationen über das Programm in einem Fenster präsentiert.

Wie z.B. Versionsnummer, Autoren, Copyright

1.29 Man staunt über die Konfigurierbarkeit

Einstellungsfenster

=====

Im Einstellungsfenster befinden sich folgende Elemente:

Spieler

Zahlen

Zeit

Würfel

Sonstiges

Und Diese Gadgets:

Speichern

Benutzen

Abbrechen

1.30 Man muß ja wissen wer spielt.

Die Einstellung der Spieler

=====

Die Eingabe der Spieler funktioniert folgendermaßen:

Zunächst wird mit dem Rollbalken ganz oben im Spieler-Feld die Anzahl der Spieler festgelegt (1 bis 8).
Für neu hinzugekommene Spieler erscheint dann z.B. Spieler 3 in der Spielerliste.
Nun kann man einen Spieler mit der Maus anwählen, der dann in das darunterliegende Eingabefeld übernommen wird.
Dort kann der Name vom Benutzer geändert werden.

```
z.B. Spieler 1 --> Uwe
      Spieler 2 --> Harald
      .
      .
      .
      .
```

Das unscheinbare Kästchen vor dem Eingabefeld bedeutet selektiert, daß der Part dieses Spielers vom Computer übernommen wird.
In der Spielerliste erscheint dann ein 'C=' vor dem Namen.

Anmerkung der Autoren:

Das Kästchen sollte eigentlich einen Brush in Form eines Computers erhalten damit man erkennt, wozu es da ist.
Aber da unser Grafiker LEO LEO LEO nicht fähig ist, innerhalb von 10 Wochen ein Computersymbol in dieser Minimalgröße zu zeichnen, ist da eben nur diese komische 'C=' (leider!).

1.31 Ohne Zahlen geht es nicht

Die Einstellung der Zahlen

=====

Die Eingabe der Zahlen funktioniert folgendermaßen:

Zunächst wird mit dem Rollbalken ganz oben im Zahlen-Feld die Anzahl der Zahlen festgelegt (1 bis 30).
Ist der CheckMark 'Zufall' selektiert, erscheinen in der Zahlenliste gleich die generierten Zufallszahlen. Ansonsten wird einfach von 1 bis zur Anzahl der eingestellten Zahlen gezählt.
Man kann dann durch Selektion einer Zahl diese in das Eingabefeld unterhalb der Zahlenliste übernehmen und verändern.

```
z.B. 1 --> 54
      2 --> 66
      3 --> 27
      .
      .
      .
```

1.32 Darauf sollte man nicht verzichten

Die Einstellung der Zeit
=====

Das Spiel hat erheblich mehr Reiz, wenn man das CheckMark 'Timer' im Zeit-Fenster selektiert, da man auch noch gegen die Zeit denken muß (oder so ähnlich).

Mit Selektion des CheckMarks werden die beiden Rollbalken im Zeit-Fenster benutzbar.

Mit dem Oberen stellt man das Zeitlimit ein (1 bis 600 Sekunden). Mit dem Unteren die Strafpunkte, die im Falle eines abgelaufenen Timers eingetragen werden sollen (1 bis 30).

1.33 Da schau her, es gibt Würfel

Einstellung der Würfel (hää ??)
=====

Ist das CheckMark 'richtig würfeln' selektiert, sieht man bei jeder Betätigung von

Würfeln

oder

Nochmal Würfeln

im Spielfenster richtige Würfel fliegen. Die Art, wie sie dies tun, ←

kann mit dem Cycle-Popup-Menü unter dem CheckMark eingestellt werden.

Ist 'richtig würfeln' allerdings nicht selektiert, so erscheinen anstatt der Würfel nur Zahlen im Würfel-Teil des Spielfensters.

Das ist vor allem für Leute mit einem etwas langsameren Amiga gedacht, die nicht einen Ewigkeit warten wollen bis die Animation vorbei ist.

1.34 Noch ein paar Kleinigkeiten

Sonstige Einstellungen
=====

Nochmal Würfeln:

Links oben im Feld befindet sich das Check-Mark 'Nochmal würfeln'.

Ist dieses selektiert, hat der Spieler während des Spiels die Chance, absolut miese Zahlen durch bessere zu ersetzen.

Gegenüber dieses Check-Marks befindet sich ein Schieberegler, mit dem die Anzahl, wie oft dieses Gadget pro Spiel betätigt werden darf, eingestellt werden kann. (1 bis 30).

Die Anzahl bezieht sich auf das ganze Spiel und nicht auf die Zahlen.

Das heißt, wenn man 5 eingestellt hat kann man im gesamten Spiel 5 mal nochmal würfeln und nicht pro Zahl 5 mal nochmal würfeln!

Lösung immer Zeigen:

Darunter befindet sich das Check-Mark 'Lösung immer zeigen'.
Bei dessen Selektion erscheint während des Spiels nach der Eingabe einer Lösung ein kleines Fenster mit der bestmöglichen Lösung für die gesuchte Zahl mit den gewürfelten Würfeln (natürlich nur wenn die Differenz ungleich 0 ist).
Außerdem bleibt das Gadget
Lösung
im Spiel gesperrt.

Taschenrechner benutzen:

Für ganz denkfaule gibt es noch die Möglichkeit, einen externen Taschenrechner einzubinden. Dies geschieht, indem man das Check-Mark 'Taschenrechner benutzen' setzt und in dem Feld gegenüber den Pfad zu einem Taschenrechner angibt.
(z.B. sys:tools/calculator)
Nun erscheint bei jedem Start von Schlawiner auch noch ein Taschenrechner auf der Workbench.
(Aber brauchen wir das eigentlich als denkstarke Denksportler ?)

Popup als Fenster:

Bei Aktivierung dieses Check-Marks erscheint die
Eingabehilfe
unter
dem Eingabefeld für die Lösung im Spielfenster als eigenständiges Fenster und kann auf dem Bildschirm frei verschoben, verkleinert und vergrößert werden. Außerdem verschwindet das Popup nicht jedesmal wenn man auf das OK - Gadget gedrückt hat.

Level:

Mit diesem POP-UP-CYCLE kann aus fünf Spielstärken des Computers ausgewählt werden.
Allerdings richtet sich nach dieser Einstellung auch die Lösung, die als
Vorschlag
vom Computer in den
ersten drei Schwierigkeitsstufen angefordert werden kann.

1.35 Man kommt ja öfter zusammen

Speichern der Einstellungen
=====

Durch betätigung dieses Buttons werden die momentanen Einstellungen abgespeichert.

Und zwar unter: ENVARC:Schlawiner.prefs

Außerdem verschwindet das Einstellungsfenster und es kann mit den neuen Einstellungen gespielt werden.

1.36 Ein neues Spiel ??

Benutzen neuer Einstellungen
=====

Wird im Einstellungsfenster 'Benutzen' gedrückt, verschwindet dieses und man kann mit den neuen Einstellungen ein Spielchen wagen.

Die Einstellungen werden dann - wie es eigentlich jedes vernünftige Programm tun sollte - unter ENV:Schlawiner.prefs abgespeichert.

1.37 Warum hast Du Sie denn aufgerufen ?

Abbrechen der Einstellungen
=====

Wird im Einstellungsfenster 'Abbrechen' gedrückt, verschwindet dieses und man kann mit den Einstellungen weiterspielen, die vor dem Aufruf eingestellt waren.

1.38 Auch die Einstellungen haben ein Menü !!!

Das Einstellungsmenü in Schlawiner
=====

Dies sind die Standard - Amiga - Einstellungen - Menus (tolles Wort oder?)
Wie man das Menü über Tastatur oder Maus erreicht, steht im Workbench-
handbuch und sollte wohl jedem Amigajaner bekannt sein.

Das Einstellungsmenü bei Schlawiner enthält drei Hauptgruppen:

1. Projekt:

Öffnen

Speichern als

beenden

2. Vorgaben:

auf Vorgaben zurücksetzen

auf zuletzt gespeichertes

auf vorherigen Stand

3. Optionen:

Piktogramme erzeugen ?

1.39 Das Laden von Einstellungen

Das Laden von Einstellungen
=====

Bei der Auswahl dieses Menüpunktes können beliebige, abgespeicherte Einstellungen für 'Schlawiner' geladen werden.

1.40 Man kann natürlich auch abspeichern

Das Speichern von Einstellungen
=====

Bei der Auswahl dieses Menüpunktes können die Einstellungen in jeder beliebigen Schublade und unter jedem beliebigen Namen abgespeichert werden.

1.41 Das hatten wir doch schon mal

Das Beenden der Einstellungen
=====

Die Auswahl dieses Menüpunktes hat die gleichen Auswirkungen wie das

Abbrechen
- Gadget im Einstellungsfenster.

1.42 Der Standart in Schlawiner

Auf Vorgaben zurücksetzen
=====

Durch die Auswahl dieses Menüpunktes werden alle Einstellungen rückgängig gemacht und die Standartwerte wiederhergestellt.

1.43 Wenn man was verpfuscht hat

Auf zuletzt gespeichertes zurücksetzen
=====

Mit dieser Funktion können die Einstellungen, die als letztes gespeichert wurden wieder übernommen werden. Dies ist sinnvoll, wenn man mit den vielseitigen Einstellungsmöglichkeiten von 'Schlawiner' herumspielt, ohne genau zu überlegen, was man da eigentlich macht.

1.44 Dies ist so ne Art Undo

Auf vorherigen Stand zurücksetzen

=====

Diese Funktion bewirkt das gleiche wie das
Abbrechen
- Gadget

im Einstellungsfenster. Jedoch bleibt das Einstellungsfenster
geöffnet.

1.45 Des Komforts letzter Schluß

Piktogramme erzeugen

=====

Bei Auswahl dieses Menüpunktes wird für die Abgespeicherten
Einstellungen zusätzlich ein Piktogramm erzeugt,
damit man dieses auch auf der Workbench findet.

1.46 Wer ist schuld an Schlawiner

Wer hat 'Schlawiner' verbochen

=====

Nun hier sind die Beiden, die die Welt der Computerspiele
mit einem völlig neuen und genialen Spiel revolutionieren.

Harald Pehl
Equarhofen 8
97215 Simmershofen
GERMANY

und

Uwe Gröschner
Mühlleite 1
91465 Ergersheim
GERMANY

E-Mail: gac@vax.rz.uni-wuerzburg.d400.de

Das Spiel entstand auf folgenden Computern:

A2000 1 Chip
4 Fast
52 MB Festplatte SCSI

A2000 1 Chip
4 Fast
120 MB Festplatte AT

A3000 2 Chip
4 Fast
40 MB Festplatte SCSI

Drucker:

Epson Stylus 800

HP Deskjet 500C

Geschrieben und compiliert wurde das ganze mit:

Maxon C++ V1.10.4 (10.9.1993)

1.47 Schlawiner V1.0

Schlawiner V1.0

=====

Schlawiner ist zwar frei kopierbar, aber trotzdem sind:

- alle Programmteile
- die Dokumentation

© Copyright 1994 von

Harald Pehl und Uwe Gröschner !!!!

Programmteile sowie die Dokumentation müssen im Originalzustand Verbleiben und dürfen weder verändert noch in eigenen Projekten ohne die Einwilligung beider Autoren verwendet werden.

Bei Zuwiderhandlung kommen wir persönlich vorbei und hau'n Dir eine auf die Rübe !

Übrigens --> Diese Programm ist
GIFTWARE

1.48 Magic User Interface

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

1.49 Magic Workbench

MagicWB

=====

MagicWB ist Copyright und zu erhalten von:

Martin Huttenloher
Am Hochsträss 4
89081 Ulm
Germany

MagicWB Ist Shareware, die Registrierung kostet DM 20.-

Anmerkung der

Schlawiner

- Autoren:

Die 20.- DM rentieren sich wirklich !!!

1.50 Commodore soll auch erwähnt werden

Installer

=====

Der Installer ist Copyright von Commodore (noch) !!!

Normalerweise wird er auf einer der Installationsdisketten mitgeliefert.

1.51 Was darf ich mit 'Schlawiner' machen ?

Nutzungsbedingungen

=====

Da Schlawiner

Giftware

ist, darf es natürlich frei kopiert werden. Desweiteren ist es natürlich erlaubt, das Programm mit allen Bestandteilen zu archivieren, solange sich der Ursprungszustand wieder herstellen läßt (z.B. Lha-Archiv). Verboten ist jedoch, Teile an Schlawiner oder der Dokumentation zu verändern oder gar Teile aus dem Programm ohne schriftliche Einwilligung beider

Autoren
für eigene Projekte zu verwenden.

Die Schlawiner-Schublade setzt sich so zusammen:

```

Docs (dir)
  Deutsch (dir)
    Schlawiner.guide           Schlawiner.guide.info
  English (dir)
    Schlawiner.guide           Schlawiner.guide.info
  Deutsch.info                 English.info
Icons (dir)
  Schlawiner.guide.info       Schlawiner.info
Locale (dir)
  catalogs (dir)
    deutsch (dir)
      Schlawiner.catalog
    deutsch.info
  catalogs.info               Read_Me_or_Die
  Read_Me_or_Die.info         Schlawiner.cd
  Schlawiner.cd.info          Schlawiner_Deutsch.ct
  Schlawiner_Deutsch.ct.info  Schlawiner_empty.ct
  Schlawiner_empty.ct.info
Docs.info                     Icons.info
Install English               Install English.info
Installiere Deutsch           Installiere Deutsch.info
Locale.info                   Schlawiner
Schlawiner.info

```

1.52 Unsere Pläne mit Schlawiner

Was passiert mit Schlawiner ?

=====

Zunächst einmal hoffen wir, daß wir viele Zuschriften mit Fehlerberichten und Verbesserungsvorschlägen erhalten, damit Schlawiner noch perfekter wird als es eh schon ist (geht das überhaupt ?).

In einer späteren Version werden auch die Würfelanimationen verbessert. (im moment schauen die leider ein bischen komisch aus). Wir haben außerdem vor eine richtige Customclass 'Wuerfel' oder sogar '3D-Object' zu schreiben, mit der wir dann unsere Würfel erzeugen würden und die dann auch mitgeliefert werden würde.

Der Timer ist nicht ganz der Weisheit letzter Schluß: Wenn man z.B. den Taschenrechner aufklappt bleibt die Zeit stehen. Das kommt daher weil wir uns IDCMP_INTUITICK's senden lassen und damit unseren Timer

steuern. Wenn nun ein anderes Fenster aktiv wird erhalten wir keine IDCMP_INTUITICK's mehr und der Timer bleibt stehen. In der nächsten Version schreiben wir vielleicht auch hierfür eine eigene Customclass 'Timer' mit ein paar schönen Methoden und Attributen, die für die Zeitsteuerung das Timerdevice benutzen wird und die dann natürlich auch mitgeliefert werden würde.

Außerdem ist die Lösung mit dem externen Taschenrechner noch nicht ganz so toll implementiert. Man kann in zwar einstellen und er wird am Anfang auch gestartet, aber wenn man ihn wieder ausschalten will wird er nicht automatisch beendet. Dies ist deshalb so, weil ich leider nicht weiß, wie man einen Prozeß den man mit 'SystemTags ()' gestartet hat wieder beendet. Ich wäre daher ganz dankbar, wenn mir das einer mitteilen könnte.

Ansonsten sind wir gespannt auf alle weiteren Vorschläge. Also Leute, seit nicht faul und schreibt uns !!!!

Ach ja was ich fast vergessen hätte: BUGS! Eigentlich sollte diese Spiel fehlerfrei sein, aber ich wette 1:100, daß sich irgendwo ein oder mehrere Fehler eingeschlichen haben, die nur alle 3. Samstage im Mai in einem Schaltjahr um 12.53 Uhr auftreten (oder so ähnlich). Deshalb gibt es nur einen Ausweg: Schlawiner Tag und Nacht spielen und alle Fehler schön brav an die Autoren weitergeben.

Autoren

1.53 Alle die uns geholfen haben

Wir Danken.....

=====

Stefan Stuntz für
MUI
:

Ohne MUI sähe die Oberfläche von Schlawiner nur halb so gut aus, hätte keine Onlinehilfe und die Programmierung wäre richtig in Arbeit ausgeartet.

Martin Huttenloher für
MagicWB
:

Hat schon einer eine schönere Benutzeroberfläche auf irgendeinem Computersystem gesehen? Ich nicht!!!!

Martin Gleis vom
GAC
:

Ohne seine hilfreichen Vorschläge wäre Schlawiner nicht ganz so komfortabel und nicht vollständig mit der Maus steuerbar. (Ihm ist halt die rechte Hand an der Maus festgewachsen.) Außerdem hat er als einziger im
GAC
das Spiel wirklich
getestet und uns viele Hinweise gegeben.

Florian Derks vom
GAC
:

Er hat einen Fehler gefunden, der uns fast verzweifeln ließ. Im Programm befand sich ein Alt-Space, welches sich im Source-code und bei der Kompilierung überhaupt nicht bemerkbar machte, dann bei der Ausführung aber eine verherende Auswirkung auf die Applikation hatte. Ansonsten waren wir etwas enttäuscht über seine Betatest - Motivation.

Christoph Leonhardt vom
GAC
:

Er malt schon seit ca. 5 Wochen an Icons und Brushes (z.B. Iconify-Icon, WB-Icon.....)
Aber ich glaube, das wird trotz aller Anstrengung nichts mehr.

1.54 Gollachgauer Amiga Club

Der Gollachgauer Amiga Club
=====

Schnürpfelwürg, Würgelschlumpf, bla bla bla.....

Aktive Mitglieder in alphabetischer Reihenfolge:

Derks, Florian -> Sysop der Clubeigenen Mailbox,
C-Coder.

Gleis, Martin -> Größter Hardwarefreak aller Zeiten,
schafft jedes Adventure.

Gröschner, Uwe -> C-Coder,
und der C64 ist doch gut !!

Kindermann, Uwe -> Spielefreak,

Leonhardt, Christoph -> Malt gute Bilder,

aber viel zu selten.

Pehl, Harald

-> C-Coder,
liebt es viele Geschenke zu bekommen !!
