

TicTagAMIGA

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> TicTagAMIGA		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 16, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	TicTagAMIGA	1
1.1	Das Hauptfenster	1
1.2	Was `n Spiel is`...	2
1.3	Freeware	2
1.4	Spielanleitung für TTA	2
1.5	Über TTA	2
1.6	Installation von TTA	3
1.7	TTA`s Menus	3
1.8	Geschichte	3
1.9	Wenn ein Fehler auftaucht...	4

Chapter 1

TicTagAMIGA

1.1 Das Hauptfenster

TicTacAMIGA v1.3

(c) 1993-1994 by Jens Tröger. Alle Rechte vorbehalten.

TTA ist ein kleines
Spiel
für die Workbench. Ich habe versucht es möglichst
fontsensitiv zu programmieren und ich denke, das klappt ganz gut. TTA wurde
komplett in Assembler geschrieben (manchmal eine ziemlich knifflige Auf-
gabe...) und deshalb ist TTA relativ kompakt und schnell. Hoffe ich.

TTA ist
Freeware
.

Und nun wählen Sie bitte !!

Über
über TTA, Grüße etc.

Spielanleitung
wie wird's gespielt

Installation
wie TTA installiert wird

Menüs
wozu sie da sind

Geschichte
die Evolution von TTA

Fehlerreport
wenn ein Fehler auftaucht...

...und nun viel Spaß mit TTA !!

1.2 Was `n Spiel is`...

Sie wissen nicht, was ein Spiel ist ?!?!

Oh jeh...

1.3 Freeware

Freeware bedeutet, daß Sie das Programm beliebig weiterkopieren können, aber die Rechte beim Autor verbleiben. Die Software darf also NICHT verändert werden ! Freeware ist wie PD (Public Domain). PD ist billige Software, Sie sollten lediglich die Disk selbst zahlen, aber nicht deren Inhalt.

1.4 Spielanleitung für TTA

Es war einmal, in einer laaaaangweiligen Schulstunde, da hat mir ←
mein Freund

Ronny (hey Ronny, hoffe Dir geht's gut...) ein einfaches aber unterhaltsames Spiel gelernt. Jetzt, eine Ewigkeit später, habe ich dieses Spiel auf dem AMIGA programmiert: TicTacAMIGA.

Vielleicht kennen Sie es schon, aber wenn nicht, hier ist die Anleitung: alles was gebraucht wird, sind zwei Spieler (oder einer, der andere ist der AMIGA), einer spielt die Kreise, der andere die Kreuze. Beide versuchen nun abwechselnd eine Reihe - horizontal, vertikal, diagonal - aus ihren Symbolen zu bauen. Das Problem ? Das Problem ist der Gegner, der immer versucht, die Reihen des Anderen zu blockieren. Alles klar ? Nicht ? Dann wählen Sie im Mode-

Menu

AMIGA-AMIGA und starten Sie das Spiel. Sie kriegens schon raus...

HINWEIS: Sie können auch den Dezimalblock rechts auf der Tastatur benutzen, um die Felder zu setzen.

1.5 Über TTA

TicTacAMIGA is copyright (c) 1993-1994 by Jens Tröger.
Alle Rechte sind vorbehalten.

TTA ist

Freeware

.

Benutzung ist IHR EIGENES RISIKO.
Der Autor übernimmt keine Verantwortung für irgendwelche Abstürze.

Sollte ein Fehler auftreten oder Sie haben Vorschläge oder kleine Geschenke, schreiben Sie bitte an unten angegebene Adresse.

Ich möchte "PackMAN" Falk Zühlendorff für die vielen Briefe danken (Du weißt schon...), Jan van den Baard für die vielen Antworten und Reaktionen auf JEDEN meiner Briefe, Commodore für den AMIGA und Helloween für die beste Musik überhaupt. Außerdem Stephen King, Clive Barker, Graham Masterston für die phantastischen Bücher.

TTA wurde in Assembler geschrieben. Wenn Sie Fragen haben, den Sourcecode wollen oder mir einfach schreiben wollen, bitte an folgende Adresse:

Jens Tröger
Jahnstraße 5
08209 Auerbach/V.
GERMANY

"Make a step on your stairway, one step closer to what you live for"
Helloween

1.6 Installation von TTA

TTA ist sehr einfach zu installieren: kopieren Sie das Programm und sein Icon wohin Sie wollen. TTA benötigt keine externen Dateien. Einfach, ne ?

1.7 TTA's Menus

Die Benutzung der Menus ist einfach:

Project

About: Öffnet ein Fenster mit Infos über TTA

Quit: so wird das Spiel beendet (oder das Close-Gadget drücken)

Game

Mode Player-Player: Zwei Spieler spielen gegeneinander.

AMIGA-Player: AMIGA gegen Spieler. AMIGA fängt an.

Player-AMIGA: Spieler gegen AMIGA. Spieler beginnt.

AMIGA-AMIGA: AMIGA gegen sich selbst. Nutzen Sie das für Demo.

Start: Das Spiel wird im gewählten Modus gestartet.

Stop: Bricht ein angefangenes Spiel ab.

New: Bricht das aktuelle Spiel ab und beginnt neu.

Uuuuups, das isses auch schon gewesen. Einfach, stimmt's ?!?!

1.8 Geschichte

- v1.0 - niemals geschrieben (nur Tests, Versuche und Ideen...)
- v1.1 - Erste spielbare Version. Ich habe versucht, alle Fehler zu beseitigen.
- v1.2 - Fehler aufgetaucht, kann ihn aber nicht finden. Jetzt wird auch der Dezimalblock unterstützt.
- v1.3 - Fehler beseitigt. Die Linie des Siegers wird in einer anderen Farbe gezeichnet, Code optimiert.

1.9 Wenn ein Fehler auftaucht...

Wenn etwas unerklärbares passiert, drucken Sie bitte diese Seite, ←
 füllen sie
 aus und schicken sie an mich (Adresse steht bei
 Über
). Ich will versuchen,
 den Fehler zu beseitigen und wenn alles klappt, finden Sie schnell die neue
 Version in der PD.

Das Fehlerreport-Formular wurde von Dave Haynie's DiskSalv2 übernommen.
 Danke Dave.

===== HIER SCHNEIDEN =====

Ihr Computer:

A500 A1000 A2500 A1200 CDTV/CD32
 A600 A2000 A3000 A4000 Anderer

 KS Version_____ RAM_____ \$^1\$andere HW_____

WB Version_____ \$^2\$HD_____ HD Controller_____

Bitte das Problem so gut wie möglich beschreiben:

File System Version/Typ_____

ScreenMode_____ Font_____

Shell/CLI Workbench Locale_____

Problem: komlett stehengeblieben
 GURU/Crash
 kann Fehler nicht fixieren

Wie tauchte der Fehler auf_____

Bemerkung_____

Ihre Adresse

^1\$ - Hardware
^2\$ - Festplatte

===== HIER SCHNEIDEN =====

Bitte bedenken Sie: Ich kann keinen Fehler beseitigen, den ich nicht kenne.

Danke für Ihre Hilfe,
Jens
