

# **MUIMIne deutsch**

Matthias Puch

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> MUIMIne deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Matthias Puch	October 9, 2022	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>MUIMIne deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	Willkommen bei MUIMINE . . . . .	1
1.2	Einführung . . . . .	1
1.3	Copyright und Distribution . . . . .	2
1.4	Der Spielablauf . . . . .	3
1.5	Das Bestzeitenfenster . . . . .	6
1.6	Der Spielstufeneditor . . . . .	6
1.7	Die Programmgrafiken ändern . . . . .	7
1.8	Credits . . . . .	9
1.9	Geschichte . . . . .	10

---

# Chapter 1

## MUIMine deutsch

### 1.1 Willkommen bei MUIMINE

Willkommen bei MUIMine

Einführung

Copyright und Distribution

Der Spielablauf

Bestzeitenfenster

Der Spielstufeneditor

Spielgrafiken ändern

Credits

Geschichte

### 1.2 Einführung

Einführung.

-----

MUIMine ist ein "Räum das Minenfeld"-Spiel, das X-Mines auf einer X-Windows-Maschine oder dem von Windows bekannten Minesweeper ähnelt.

Ziel des Spiels ist es, in einem rechteckigen Minenfeld alle Minen aufzuspüren und zu markieren und alle unverminten Zellen in diesem Minenfeld aufzudecken.

Einige Features von MUIMine :-

- Die drei besten Zeiten für jeden Schwierigkeitsgrad werden gespeichert.
- Der Benutzer kann die Schwierigkeitsgrade individuell einstellen. Er kann neue Schwierigkeitsstufen (Level) erstellen oder die bereits bestehenden (natürlich auch die vorgegebenen) an seine Bedürfnisse und Wünsche anpassen.
- Die Spielgrafiken befinden sich in externen Dateien, so daß Sie nach den Wünschen des Spielers geändert oder gelöscht werden können.
- Es ist Freeware (wer würde überhaupt dafür bezahlen ?).

Voraussetzungen:-

- AmigaDOS V3.0 oder höher
- MUI V3.6 oder höher (entwickelt wurde das Spiel unter MUI V3.8 und den V3.6-Autodocs, das Spiel könnte durchaus auch mit älteren Versionen zusammenarbeiten.)

### 1.3 Copyright und Distribution

Copyright und Distribution  
-----

Das Copyright für MUIMine liegt bei dem Autor, Geoffrey Whaite.

Das MUIMine-Archiv darf ohne zusätzliche Genehmigung weitergegeben werden, solange folgende Regeln beachtet werden:

- Abgesehen von einer angemessenen Bearbeitungs- und Kopiergebühr darf kein Geld verlangt werden. Was in diesem Zusammenhang als angemessene Gebühr anzusehen ist, liegt im Ermessen des Autors.
- Das Archiv darf nicht verändert werden, von folgenden Ausnahmen abgesehen :-
  - . Zusätzliche Grafikdateien dürfen hinzugefügt und das Installationsskript darf entsprechend dieser zusätzlichen Dateien angepaßt werden.
  - . Zusätzliche Katalogdateien dürfen hinzugefügt und das Installationsskript darf entsprechend dieser zusätzlichen Katalogdateien erweitert werden.

MUIMine ist Freeware, für die Benutzung von MUIMine wird keine Bezahlung verlangt. Eine kleine Anerkennung in Form von guten Drogen oder sexuellen Avancen reizender junger Damen ist hingegen stets willkommen.

Quellcode  
-----

Seit V1.1 ist der Quellcode von MUIMine in dem separaten Archiv MUIMine-Src.lha erhältlich. Dieser Schritt wurde unternommen, da der Quellcode den Großteil des V1.0-Archivs einnahm, obwohl er

---

für jeden, der nur das Spiel spielen möchte, relativ uninteressant ist.

Obwohl der Quellcode von MUIMine frei erhältlich ist und Sie diesen nach Belieben ändern und Teile des Codes in eigenen Programmen nutzen dürfen, bitte ich Sie darum, keine veränderten Versionen von MUIMine in Umlauf zu bringen. Wenn Sie Änderungen vornehmen, die Ihnen sinnvoll erscheinen, schicken Sie diese bitte dem Autor, so daß er sie in spätere Versionen des Programms einbauen kann. Damit wird potentiellen Verwirrungen vorgebeugt, die entstehen könnten, wenn mehrere unterschiedliche Versionen des Programms in Umlauf kommen. Jeder Beitrag zur Weiterentwicklung von MUIMine wird natürlich gebührend erwähnt.

## 1.4 Der Spielablauf

Der Spielablauf.

-----

Das Hauptfenster.

Das Hauptfenster von MUIMine ist in zwei Bereiche aufgeteilt, der obere Bereich dient zur Anzeige des Spielstatus und zur Spielkontrolle während der untere Bereich das Minenfeld darstellt. In letzterem Bereich findet das eigentliche Spiel statt.

Der Status- und Kontrollbereich besteht aus zwei numerischen Anzeigen und einem Knopf zwischen beiden Anzeigen. Die linke Anzeige gibt an, wieviele Minen noch gefunden werden müssen. Die rechte Anzeige gibt die Zeit (in Sekunden) an, die seit dem Spielstart verstrichen ist. Der Knopf zwischen den beiden Anzeigen dient zum Starten eines neuen Spiels.

Das Minenfeld ist ein rechteckiger Bereich, der aus vielen kleinen Zellen besteht. Jede Zellen kann vermint sein oder auch nicht. Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, welche Zellen vermint sind und diese Zellen mit einer kleinen Flagge zu markieren und gleichzeitig alle unverminten Zellen zu enthüllen.

Benutzung der Maus.

Eine Zelle im Minenfeld kann enthüllt werden, indem man sie mit dem linken Mausknopf anklickt. Wenn Sie eine verminten Zelle enthüllen, explodiert die Mine, womit Sie das Spiel verloren haben. Wenn Sie eine unverminten Zelle enthüllen, erscheint auf der Zelle eine Zahl, die die Anzahl der benachbarten verminten Zellen (horizontal, vertikal sowie diagonal) angibt.

Wenn beim Drücken der linken Maustaste gleichzeitig eine der Shift-Tasten gedrückt wird, ändert sich die Funktion der Maustaste etwas. Solange die linke Maustaste gedrückt bleibt, wird die Zelle unter dem Mauszeiger sowie alle noch verhüllten

Nachbarzellen hervorgehoben, so daß man einen schnellen Überblick über die noch unverhüllten Nachbarzellen erhält. Wenn Sie die Maustaste über einer bereits enthüllten Zelle loslassen, wird überprüft, ob alle verminten Nachbarzellen dieser Zelle bereits markiert wurden (dh. ob die Anzahl der markierten Nachbarzellen gleich der angegebenen Anzahl der verminten Nachbarzellen ist). Ist dies der Fall, werden alle noch verhüllten Nachbarzellen enthüllt. Mit dieser Methode kann man also rasch die noch enthüllten, aber definitiv unverminten Nachbarzellen einer Zelle enthüllen.

Bemerkung: Die Shift-Tasten werden beim Drücken der linken Maustaste überprüft. Solange die Maustaste gedrückt bleibt, wird ihr Status nicht überprüft. Es wird also nicht bemerkt, wenn Sie während des Drückens der linken Maustaste eine Shift-Taste drücken oder loslassen.

Eine Zelle kann als vermint markiert werden, indem man Sie mit der rechten Maustaste anklickt. Es erscheint eine Flagge auf der Zelle, außerdem kann man diese Zelle nicht mehr enthüllen. Die Markierung kann durch einen weiteren Klick mit der rechten Maustaste wieder entfernt werden.

Von Version V1.1 an erfüllt die rechte Maustaste dieselbe Funktion wie die Kombination linke Maustaste + Shift, wenn Sie über einer enthüllten Zelle geklickt wird. D.h. alle verhüllten, unmarkierten Nachbarzellen werden hervorgehoben und wenn zusätzlich die Anzahl der markierten Nachbarzellen der Anzahl der auf der Zelle angegebenen verminten Nachbarzellen entspricht, werden alle verhüllten, nicht markierten Nachbarzellen enthüllt.

Das Spiel endet, wenn entweder eine verminte Zelle enthüllt wird (in diesem Fall verlieren Sie das Spiel) oder wenn alle unverminten Zellen auf dem Minenfeld enthüllt sind (in diesem Fall gewinnen Sie das Spiel). Wenn alle unverminten Zellen enthüllt wurden, werden alle verbliebenen verhüllten Zellen als vermint markiert, da es in diesem Fall keine andere Möglichkeiten mehr gibt.

Anmerkung: Beim Drücken der linken Maustaste wird die entsprechende Aktion erst gestartet, wenn die Taste wieder losgelassen wird und bezieht sich dann auf die Zelle, über der sich der Mauszeiger beim Loslassen der Taste befindet. Beim Drücken der rechten Maustaste wird die entsprechende Aktion hingegen sofort gestartet.

Benutzung der Menüs.

In der Menüleiste gibt es drei Pulldownmenüs :-

Das Spielmenü, das folgende Einträge hat :-

---

- . Neues Spiel starten - Startet ein neues Spiel. Entspricht dem Knopf in der Statusleiste.
- . Beste Zeiten zeigen - Zeigt das Bestzeitenfenster an, in dem die Bestzeiten für jeden Schwierigkeitsgrad (Level) angezeigt werden.
- . Levels einrichten - Öffnet das Leveleditorfenster an, in dem Schwierigkeitsstufen verändert, erstellt oder gelöscht werden können.
- . Bilder einrichten - Öffnet das Bildauswahlfenster, in dem die Grafikdateien bestimmt werden können, die zur Darstellung des Spielfeldes benutzt werden sollen.
- . Sicherer Start - Aktiviert/Deaktiviert den "Sicheren Start". Wenn diese Aktion aktiviert ist, wird die Zelle, die der Spieler zuerst enthüllt, sowie deren Nachbarn auf jeden Fall unvermint sein.
- . Programminformation - Zeigt den Programmnamen, -beschreibung und -version sowie einen Copyrighthinweis an.
- . Beenden - Beendet das Programm.

Das Levelmenü, aus dem Sie die gewünschte Schwierigkeitsstufe auswählen können.

Das MUIMenü, in dem Sie Information über MUI aufrufen und die Einstellungen des MUI-Systems für dieses Programm ändern können.

Anmerkung: Um zu gewährleisten, daß die rechte Maustaste sowohl für die Spielsteuerung als auch für die Menüs benutzt werden kann, wird die rechte Maustaste während des Spiels (d.h. vom ersten Klick mit der linken Maustaste innerhalb des Minenfelds bis zum Spielende) abgefangen, so daß man innerhalb dieses Zeitraums keinen Zugriff auf die Menüs hat. Um ein Menü zu benutzen, müssen Sie das Spiel entweder beenden (sei es durch einen Sieg oder eine Niederlage) oder neustarten, indem Sie auf den Startknopf drücken. Unglücklicherweise scheint MUI die Angewohnheit zu haben, das Abfangen der rechten Maustaste auszuschalten. Warum dies passiert, weiß ich nicht genau, ich vermute jedoch, daß dies etwas mit den kontextsensitiven Menüs zu tun haben könnte. Um diesem Problem zu begegnen, wird das Abfangen der rechten Maustaste jedesmal, wenn MUIMine während des Spiels eine "intuition message" erhält, neu aktiviert. Ebenso wird diese Neuaktivierung vorgenommen, wann immer ein 'tick' der Spielzeit verstreicht. Damit wird den Situationen begegnet, in denen das Abfangen deaktiviert ist, so daß die "intuition message" zur Reaktivierung nicht gesandt wird, da das Abfangen deaktiviert wurde. War das jetzt nicht absolut verständlich? Was dies alles bedeutet ist, daß beim Klicken mit der rechten Maustaste innerhalb des Minenfelds manchmal nicht die jeweilige Zelle als vermint markiert wird, sondern das Menü erscheint.

Das Programm wird diese Situation aber rasch beheben.

## 1.5 Das Bestzeitenfenster

Das Bestzeitenfenster

---

Das Bestzeitenfenster kann durch den Eintrag "Bestzeiten anzeigen" im Menü "Spiel" aufgerufen werden. Es wird auch automatisch angezeigt, wenn ein Spieler eine neue Bestzeit erringt.

Das Fenster zeigt die drei besten (schnellsten) Zeiten für jede einzelne Schwierigkeitsstufe und die Namen der Spieler, die diese Rekordzeiten aufgestellt haben. Die gewünschte Schwierigkeitsstufe läßt sich mit dem Cycle-Gadget oben im Fenster wählen. Die Liste unter dem Cycle-Gadget zeigt die Bestzeiten und die dazugehörigen Spielernamen. Unten im Fenster befinden sich Gadgets, über die sich das Fenster schließen läßt und die Zeiten für den aktuell gewählten oder auch für alle Level löschen lassen.

## 1.6 Der Spielstufeneditor

Der Spielstufeneditor

---

Der Spielstufeneditor kann über den Eintrag "Levels definieren" im Menü "Spiel" aufgerufen werden. Hier kann der Spieler die Parameter für bestehende Schwierigkeitsstufen ändern, neue Stufen hinzufügen und auch bestehende Stufen komplett löschen.

Eine Schwierigkeitsstufe wird über folgende Parameter definiert :-

- . Die Breite (in Zellen) des Minenfelds.
- . Die Höhe (in Zellen) des Minenfelds.
- . Die Anzahl der Minen im Minenfeld.

Die Breite und Höhe müssen größer als 0 sein, in der Praxis hat sich aber gezeigt, daß Werte unter 5 reichlich albern sind, auch wenn das Programm nur von Ihnen verlangt, Werte größer als 0 einzugeben. Achten Sie auch darauf, daß Sie das Minenfeld nicht zu groß gestalten, um auf den Bildschirm zu passen, da in diesem Fall das Hauptfenster nicht geöffnet werden kann.

Die Anzahl der Minen im Minenfeld muß ebenfalls größer als 0 sein, gleichzeitig darf sie nicht größer als die Anzahl der Zellen sein (Breite multipliziert mit Höhe). Praktikable Werte liegen hierfür irgendwo zwischen einem Fünftel und einem Achtel der Zellenanzahl.

Jeder Schwierigkeitsstufe muß ein einzigartiger Name gegeben werden. Außerdem ist es nicht möglich, zwei Schwierigkeitsstufen mit identischen Parametern zu definieren.

Oben im Fenster befindet sich die Liste, in der alle derzeit definierten Spielstufen dargestellt werden. Jeder Eintrag zeigt

---

den Stufennamen, die Breite und die Höhe sowie die Minenanzahl des Minenfelds. Sie können einen Eintrag in der Liste wählen, um seinen Namen oder die entsprechenden Parameter zu ändern. Außerdem können Sie die Liste per Drag&Drop sortieren. Die Reihenfolge in der Liste bestimmt zum einen, in welcher Reihenfolge die Spielstufen im Menü "Spielstufen" aufgeführt werden und zum Anderen die Reihenfolge der Spielstufen im Cycle-Gadget im Bestzeitenfenster.

Unter der Liste befinden sich Stringgadgets, in denen Sie den Namen und die Parameter der derzeit in der Liste gewählten Spielstufe ändern können.

Rechts im Fenster befindet sich eine Reihe von Knöpfen, die folgende Funktionen ausführen :-

- |              |   |
|--------------|---|
| 'Neu'        | Der Liste eine neue Spielstufe hinzufügen. Sie müssen danach noch den Namen und die Parameter eintragen.  |
| 'Löschen'    | Die derzeit in der Liste gewählte Spielstufe löschen (falls überhaupt eine gewählt wurde).                |
| 'Undo'       | Alle Änderungen zurücknehmen, die an der derzeit gewählten Spielstufe seit der Anwahl vorgenommen wurden. |
| 'Alles Undo' | Alle Änderungen zurücknehmen, die seit dem Aufruf des Spielstufeneditors vorgenommen wurden.              |
| 'Okay'       | Die Änderungen akzeptieren und das Fenster schließen.   |
| 'Abbruch'    | Die Änderungen vergessen und das Fenster schließen.   |

Anmerkung: Die Bestzeiten sind mit den Stufenparametern verbunden (Breite, Höhe, Minenzahl). Wenn Sie einen oder mehrere dieser Parameter ändern, gehen beim Akzeptieren dieser Änderungen die Bestzeiten verloren. Wenn Sie aber eine neue Stufe mit denselben Parametern erstellen oder eine bestehende Stufe so ändern, daß sie dieselben Parameter wie der ursprüngliche Eintrag trägt, werden für diese Spielstufe die Bestzeiten der Originalstufe übernommen.

## 1.7 Die Programmgrafiken ändern

Die Programmgrafiken ändern

---

Die Grafiken von MUIMine befinden sich in externen Grafikdateien und nicht im Hauptprogramm. Dadurch können Sie die Grafikelemente einfach ändern, ohne das Hauptprogramm neu kompilieren zu müssen. Sie könnten dies z.B. tun wollen, weil Ihnen die Standardgrafik nicht gefällt und Sie eine bessere Alternative kennen oder weil Sie vielleicht einen Bildschirm mit wenigen Farben benutzen, so daß die Datatypes die

---

Standardgrafiken nicht besonders gut anzeigen oder weil Sie evtl. einen Schirm mit anderen Aspectratios benutzen, wie z.B. einen nicht-interlace-Schirm.

MUIMine benötigt drei Grafikdateien, die sich normalerweise in dem "Images"-Unterverzeichnis befinden, sie können aber auch im selben Verzeichnis wie das Hauptprogramm liegen. Wenn sich Grafikdateien im gleichen Verzeichnis wie das Hauptprogramm befinden, werden diese benutzt, so daß Sie beim Erstellen neuer Grafikdateien mit diesen Dateien experimentieren können, ohne die Originaldateien überschreiben zu müssen. Jede Grafikdatei enthält alle Bilder für die jeweilige MUI-Klasse und besteht aus mehreren Bildern exakt gleicher Größe, die in horizontaler Richtung aneinandergesetzt werden. Die jeweilige MUI-Klasse bestimmt aufgrund der Auflösung einer Grafikdatei, in welcher Größe die Klasse jeweils dargestellt werden muß, daher muß die Breite der Grafikdatei dem exakten Produkt aus der Breite der einzelnen Bilder und der Anzahl der Bilder in der Datei entsprechen.

Die drei Grafikdateien sind im Einzelnen :-

def\_MineFieldImage - Die Bilder, die für die Darstellung der Zellen im Minenfeld benutzt werden. In dieser Datei müssen 16 Bilder vorhanden sein, die folgende Bedeutung haben (von links)

1. Verdeckte Zelle.
2. Wenn über einer Zelle die linke Maustaste gedrückt wird, wird sie als "gewählt" dargestellt, dies hier ist das dabei anzuzeigende Bild.
3. Dieses Bild wird angezeigt, wenn ein Fehler vorliegt, wie z.B. mangelnder Speicher für die Minenfelddaten.
4. Markierte Zelle (Flagge).
5. Fälschlicherweise als vermint markierte Zelle.
6. Verminte Zelle.
7. Verminte Zelle nach der Explosion.
8. Enthüllte Zelle ohne verminten Nachbarzellen.
9. Enthüllte Zelle mit einer verminten Nachbarzelle.
10. Enthüllte Zelle mit zwei verminten Nachbarzellen.
11. Enthüllte Zelle mit drei verminten Nachbarzellen.
12. Enthüllte Zelle mit vier verminten Nachbarzellen.
13. Enthüllte Zelle mit fünf verminten Nachbarzellen.
14. Enthüllte Zelle mit sechs verminten Nachbarzellen.
15. Enthüllte Zelle mit sieben verminten Nachbarzellen.
16. Enthüllte Zelle mit acht verminten Nachbarzellen.

def\_FaceButtomImage - Die Bilddaten für den "Smiley"-Startknopf.

---

Diese Datei enthält 5 Bilder, die folgende Bedeutungen haben (von links nach rechts) :-

1. Das normale Bild, wenn der Knopf nicht gedrückt wird.
2. Das gewählte Bild, wenn der Knopf betätigt wird.
3. Alternatives normales Bild, das angezeigt wird, wenn während des Spiels innerhalb des Minenfeldes die linke Maustaste gedrückt wird.
4. Alternatives normales Bild, das angezeigt wird, wenn ein Spiel gewonnen wurde.
5. Alternatives normales Bild, das angezeigt wird, wenn ein Spiel verloren wurde.

def\_DigitsImage - Die Bilddaten zur Darstellung der Ziffern in den numerischen Anzeigen. Diese Datei enthält zwölf Bilder (von links nach rechts) :-

1. Bild für eine leere Anzeige.
2. Bild für die Ziffer '0'.
3. Bild für die Ziffer '1'.
4. Bild für die Ziffer '2'.
5. Bild für die Ziffer '3'.
6. Bild für die Ziffer '4'.
7. Bild für die Ziffer '5'.
8. Bild für die Ziffer '6'.
9. Bild für die Ziffer '7'.
10. Bild für die Ziffer '8'.
11. Bild für die Ziffer '9'.
12. Bild für ein Minuszeichen.

Über die Tooltypes des MUIMine-Hauptprogramms können Sie für jede der Dateiklassen einzeln bestimmen, welche Grafikdatei benutzt werden soll. Die Tooltypes im Einzelnen :-

```
MINEFIELDIMAGE=<Bild für das Minenfeld>
STARTBUTTONIMAGE=<Bild für den Startknopf>
MINESDIGITSIMAGE=<Bild für die "Minen übrig"-Anzeige>
TIMEDIGITSIMAGE=<Bild für die "Zeit verstrichen"-Anzeige>
```

## 1.8 Credits

Credits

-----

MUIMine wurde von Geoffrey Whaite geschrieben, der zu erreichen ist unter

E-Mail: [gwhaite@accsoft.com.au](mailto:gwhaite@accsoft.com.au)

Post: 84/19A Tusculum Street

Potts Point, NSW,  
Australia

MUIMine wurde stark von Windows "Minesweeper" beeinflusst, da ich an meinem Arbeitsplatz mit Windows arbeite und diese Version oft spiele und deren Arbeitsweise sehr mag. Die MUIMine beiliegende Grafikdatei ist eine fast exakte 1:1-Kopie der Windowsversion.

Ich möchte Christian Hattemer für seine Bugreports und Vorschläge danken.

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/97 bei Stefan Stuntz

MUI ist ein System zum Erstellen und Verwalten grafischer Benutzeroberflächen. Mit der Hilfe eines Einstellungsprogramms kann der Nutzer die Anwendung an seine persönlichen Wünsche anpassen.

MUI wird als Shareware vertrieben. Um ein komplettes Paket mit vielen Beispielen und weiteren Informationen über die Registrierung zu erhalten, suche nach einer Datei "muiXXusr.lha" (XX steht für die neueste Version) auf den örtlichen Mailboxen oder Public Domain Disketten.

Wenn du dich direkt registrieren möchtest, sende

DM 30.- oder US\$ 20.-

an

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

Support und Online-Registrierung sind möglich unter

<http://www.sasg.com/>

## 1.9 Geschichte

Geschichte

-----

---

V1.0 (28.11.98)

- Erste öffentliche Version

V1.1 (22.12.98)

- Fehler beseitigt. Probleme beim Formatieren des Fensters "Programminformation" wurden beseitigt, die dazu führten, daß der Name des Übersetzers nicht angezeigt wurde. Das Layout des Requesters wurde ebenfalls überarbeitet und der kurze Programminformationstext wurde lokalisiert. Vielen Dank an Christian Hattemer für den Fehlerbericht und die Vorschläge hierzu.
  - Verbesserung. Es ist nun möglich, mittels der rechten Maustaste alle verhüllten Nachbarzellen einer Zelle zu enthüllen, wenn die Anzahl der markierten Nachbarzellen der der verminten Nachbarzellen dieser Zelle entspricht. Bisher konnte dies nur unter Zuhilfenahme der Shifttaste erreicht werden (diese Möglichkeit ist immer noch vorhanden). Dank an Denis Zwornarz für diesen großartigen Vorschlag.
  - Verbesserung. Die Option "Sicherer Start" wurde implementiert, die bewirkt, daß die jeweils erste enthüllte Zelle eines Spiels und deren Nachbarzellen immer unvermint ist. Diese Option wird über einen Tooltype (SAFESTART) gespeichert und ist über einen Menüeintrag anwählbar. Dank an Christian Hattemer für diesen Vorschlag.
  - Verbesserung. Die Grafikdateien zur Darstellung der einzelnen grafischen Elemente des Hauptfensters (das Minenfeld, der Startknopf sowie die beiden numerischen Anzeigen) können nun über einen Tooltype bestimmt oder auch vom Programm aus über das Konfigurationsfenster "Bildauswahl" gewählt werden. Hierfür wurden auch die Routinen zum Handling der Grafiken überarbeitet, so daß die Grafiken geändert werden können, während das Spiel läuft, ohne einen Absturz zu riskieren. Es wurden auch die Routinen verbessert, die sich um das Auffinden der Grafiken kümmern, so daß die Dateien auch dann gefunden werden, wenn das Programmverzeichnis nicht das derzeit aktive Verzeichnis ist.
  - Verbesserung. Wenn MUIMine ikonifiziert wird, wird nun das Programmpiktogramm anstelle des MUI-AppIcons benutzt. Dies ist eine direkte Folge aus der Notwendigkeit, das Piktogramm beim Start zu laden, um die Tooltypes auszuwerten.
-