

# Hexagons

Frank Bernard

Copyright © CopyrightÂ©1995 Frank Bernard

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Hexagons		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Frank Bernard	October 17, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Hexagons</b>	<b>1</b>
1.1 Hexagons	1
1.2 Anleitung	1
1.3 Shareware	2
1.4 Spielidee	2
1.5 Steuerung	3
1.6 Preferences	3
1.7 Punktwertung	4
1.8 Statistik	5
1.9 Tooltypes	5
1.10 Systemvoraussetzungen	5
1.11 Besonderheiten	6
1.12 Erweiterungen	6
1.13 Autoren	6
1.14 Copyright	7
1.15 Disclaimer	7
1.16 Credits	7

---

# Chapter 1

# Hexagons

## 1.1 Hexagons

Hexagons V1.0

Copyright © 1995 by Frank Bernard & Andreas Paul

1. Anleitung
2. Systemvoraussetzungen
3. Besonderheiten
4. Erweiterungen
5. Autoren
6. Copyright
7. Disclaimer
8. Credits

## 1.2 Anleitung

1. Anleitung

=====

- 1.0 Shareware
  - 1.1 Spielidee
  - 1.2 Steuerung
  - 1.3 Voreinsteller
  - 1.4 Punktwertung
  - 1.5 Statistik
  - 1.6 Tooltypes
-

## 1.3 Shareware

### 1.0 Shareware

=====

Hexagons ist Shareware. Gefällt Ihnen das Spiel, so müssen Sie nach einer Testphase von 1 Woche die Shareware-Gebühr in Höhe von 10.-DM (US\$ 8.-, £5.-, FF40.-) entrichten. Senden Sie dazu bitte den Betrag als Banknoten oder Euro-Scheck (BITTE keine andere Scheckformen) an einen der **Autoren**, oder überweisen Sie den Betrag auf folgendes

Konto:

Frank Bernard

KtoNr. 103 870 515

BLZ 540 502 20

Kreissparkasse Kaiserslautern

Geben Sie bitte Ihre vollständige Adresse, falls vorhanden Ihre EMail-Adresse, sowie als Betreff "Hexagons" an.

Wenn sie der Überweisung/Geldsendung 3.-DM (US\$ 3.-, £2.-, FF12.-) hinzufügen, oder eine 3.5" DD-Diskette und einen mit 1.-DM frankierten Rückumschlag hinzufügen, senden wir Ihnen die **aktuelle** Version von Hexagons zu.

Sollten Sie außerhalb Europas wohnen, so beträgt die zusätzliche Gebühr 5.-DM (US\$4.-, £3.-, FF20.-).

Besteht die Möglichkeit, die neueste Version via EMail zu empfangen, so entfällt die zusätzliche Gebühr selbstverständlich.

## 1.4 Spielidee

### 1.1 Spielidee

=====

Die Idee für Hexagons ist, wie könnte es anders sein, dem Spiel Tetris entlehnt. Da dieses Spielprinzip mittlerweile rund um den Globus wohl jedem bekannt ist sei hier nur soviel gesagt, daß es darum geht, zufällig von oben in ein Spielfeld einfallende Spielsteine durch Drehen und Verschieben so geschickt zu plazieren, daß der Boden des Spielfeldes möglichst lückenlos bedeckt wird. Jede vollständig bedeckte Zeile wird aus dem Spielfeld entfernt, so daß darüberliegende nachrücken können. Wer die meisten Spielsteine unterbringt erhält die meisten **Punkte**.

Nachdem uns Tetris irgendwann auch im schnellsten Level und in der berüchtigten 3D-Version zu einfach und langweilig wurde, kamen wir auf

die Idee, das ganze auf ein Hexagonfeld zu übertragen. Beibehalten wurde die Anzahl der Einzelteile - nämlich 4 - aus welchen die Spielsteine zusammengesetzt werden, jedoch ergeben sich aufgrund der hexagonalen Struktur 10 verschiedene Spielsteine, im Gegensatz zu den 7 von Tetris bekannten. Selbstverständlich rotieren diese Spielsteine nun in 60 Grad-Winkeln, wodurch das Spiel erheblich erschwert wird, da es von dem üblichen rechtwinkligen Raumverständnis deutlich abweicht.

Mit anderen Worten: Hexagons ist für all diejenigen gedacht, denen Tetris mittlerweile zu einfach geworden ist. Man sollte jedoch nicht erwarten, daß man als Tetris-Profi bei Hexagons sofort die absoluten **Top-Ergebnisse** erzielt. :-)

## 1.5 Steuerung

### 1.2 Steuerung

=====

Cursor links - Bewegung nach links  
Cursor rechts - Bewegung nach rechts  
Cursor hoch - Drehung im Uhrzeigersinn  
Cursor runter - Drehung gegen den Uhrzeigersinn  
Leertaste - 'Herunterziehen' des Spielsteines  
p - Pause an/aus  
AMIGA-n - neues Spiel  
AMIGA-p - Voreinstellungen  
AMIGA-s - Statistik  
AMIGA-h - Highscores  
AMIGA-i - Information  
HELP - Aufruf der Amiga-Guide Dokumentation  
ESC - Programm verlassen

## 1.6 Preferences

### 1.3 Voreinsteller

=====

«Fallen»  
sofort Der Spielstein fällt bei dem Druck auf SPACE sofort bis zum Auftreffen nach unten.  
variabel Der Spielstein kann mit SPACE nach unten 'gezogen' werden. Die Geschwindigkeit ist von 1 bis 20 frei

wählbar.

«Farben»

feste Palette Jeder Spielstein hat seine eigene, feste Farbe.

Sind weniger als 10 Farben verfügbar, so wird zur

Erzeugung von weiteren Farben geordnetes Dithering  
eingesetzt.

zufällig verteilt Die Farben der Spielsteine werden rein zufällig  
ausgewählt.

«Name»

abfragen Bei jedem Eintrag in den Highscores wird erneut  
nach dem Namen des Spielers gefragt.

beibehalten Wahl eines fest voreingestellten Namens für den  
Eintrag in den Highscores.

Vorschauanzeige Hier kann das Vorschau-Fenster für den nächsten  
Spielstein aktiviert/deaktiviert werden.

Startstufe Spielstufe, in dem das Spiel beginnt (1 bis 20).

## 1.7 Punktwertung

### 1.4 Punktwertung

=====

1. Man erhält für jeden erfolgreich platzierten Spielstein einen der aktuellen Spielstufe entsprechenden Punktwert. Je höher die Spielstufe, desto mehr Punkte.
  2. Für jede vervollständigte Zeile erhält man einen relativ hohen Punktwert. Für zwei gleichzeitig vervollständigte Zeilen verdoppelt sich dieser Wert. Bei drei Zeilen erhält man den vierfachen und bei 4 Zeilen (Wow !!) den achtfachen Basiswert. Auch hier erhöhen sich die Punktzahlen mit steigender Spielstufe.
  3. Bei abgeschalteter **Vorschauanzeige** erhöht sich der Basis-Punktwert für jeden Spielstein auf das Dreifache.
  4. Bei eingeschalteter Verwendung **zufälliger Farben** erhöht sich der Basis-Punktwert für jeden Spielstein auf das Doppelte.
  5. Abgeschaltete **Vorschauanzeige** und eingeschaltete Verwendung von **zufälligen Farben** zusammen ergeben den vierfachen Wert.
-



## 1.8 Statistik

### 1.5 Statistik

=====

Das Statistik-Fenster gibt darüber Auskunft, wie häufig die einzelnen Hexagone während des Spielverlaufes auftreten. Bei den Prozentwerten handelt es sich um gerundete Werte, d.h. die Summe ergibt nicht immer exakt 100%. Die Abweichung ist jedoch minimal.

Das Statistik-Fenster kann während des Spieles geöffnet bleiben, und wird ständig aktualisiert !!!

## 1.9 Tooltypes

### 1.6 Tooltypes

=====

Hexagons unterstützt die beiden folgenden Tooltypes:

NOLACE - Normalerweise paßt sich Hexagons automatisch der Auflösung des aktuellen Screenmodes an. Sollte dennoch einmal ein falsches Seitenverhältnis gewählt werden, so können Sie durch aktivieren des Tooltypes NOLACE den Spielmodus für non-interlaced Screens erzwingen.

GERMAN - Hexagons paßt sich mit Hilfe der locale.library an die deutsche Sprache an. Sollten Sie keine locale.library installiert haben, so können Sie die deutsche Sprache mit dem Tooltype GERMAN aktivieren.

## 1.10 Systemvoraussetzungen

### 2. Systemvoraussetzungen

=====

Hexagons V1.0 läuft auf allen Amigas mit Kickstart  $\geq 2.04$  und 512kB ChipRAM.

Es empfiehlt sich, einen ScreenMode mit wenigstens 400 Zeilen und minimal 8 Farben zu verwenden, jedoch ist Hexagons auch in jedem Non-Interlaced-ScreenMode und mit 2 oder 4 Farben spielbar. Es müssen dann lediglich geringe Abstriche in der Bildqualität hingenommen werden.

Hexagons wurde auf folgenden Rechnerkonfigurationen getestet:

A4000/040, AGA, Kick 3.0 & 3.1

A4000/040, AGA, Kick 3.0, Hardital Powerchanger 040/28MHz

A2000, ECS, Kick 3.1, GVP 3001 (030/882, 33MHz), Merlin 2

A2000, ECS, Kick 2.04, SupraTurbo 28

A2000, OCS, Kick 2.04

A500+, ECS, Kick 2.04, SupraTurbo 28

A500, OCS, Kick 1.3, Softkick 2.04

## 1.11 Besonderheiten

### 3. Besonderheiten

=====

- auf allen Amigas mit Kick >= 2.04 lauffähig
- vollständig systemkonform programmiert
- Unterstützung von Interlaced und Non-Interlaced Screenmodes
- Unterstützung von AGA-Screenmodes
- Dithering zur Erzeugung zusätzlicher Farben
- speicherbare Voreinstellungen
- automatische Lokalisierung (deutsch/englisch)
- aufwendige Statistikfunktion
- vollständige Einbindung in das Multi-Tasking
- automatische Einbindung der Amiga-Guide Anleitung

## 1.12 Erweiterungen

### 4. Erweiterungen

=====

Für die Zukunft sind einige Erweiterungen geplant. Falls Sie weitere Ideen haben, so lassen sie **uns** davon wissen.

Geplant für die nächste Version von Hexagons:

- Ein erweiterter Spielmodus mit mehr als 10 verschiedenen Hexagonen.
- Erhöhter Schwierigkeitsgrad durch zufällig im Spielfeld verteilte Hexagone bei Spielbeginn.
- Mischen verschiedener Highscore-Dateien.

## 1.13 Autoren

### 5. Autoren

=====

Andreas Paul

Mannheimer Str. 83

67655 Kaiserslautern

Tel: 0631/470334 & 06246/7296

E-Mail: paul@student.uni-kl.de

A.Paul@jokl.pfalz.de

Frank Bernard

Trippstadter Str. 27

67691 Hochspeyer

Tel: 06305/5006 & 06482/4532

E-Mail: [bernard@informatik.uni-kl.de](mailto:bernard@informatik.uni-kl.de)

[F.Bernard@jokl.pfalz.de](mailto:F.Bernard@jokl.pfalz.de)

Bugreports oder Verbesserungsvorschläge sind uns immer willkommen.

## 1.14 Copyright

### 6. Copyright

=====

Hexagons V1.0

© 1995 by

**Frank Bernard & Andreas Paul**

Hexagons ist **Shareware**. Das Programm darf als Komplettpaket (Programm, inkl. Anleitung) frei kopiert werden. Hexagons darf ohne ausdrueckliche Genehmigung der Autoren weder in ein CD-ROM Archiv, mit Ausnahme der AMINET- und der Fred-Fish-CDs, noch in eine Diskettenserie aufgenommen werden. Der Verkaufspreis einer Diskette, auf der sich Hexagons befindet darf den Unkostenbeitrag von 5.-DM (US\$ 3.-) nicht überschreiten.

## 1.15 Disclaimer

### 7. Disclaimer

=====

Wir weisen jegliche Rechtsansprüche durch Schäden, welche durch sachgemäße oder unsachgemäße Verwendung von Hexagons entstehen, strikt zurück. Wir übernehmen keine Verantwortung für Datenverluste, welche direkt oder indirekt durch die Verwendung von Hexagons entstehen.

## 1.16 Credits

### 8. Credits

=====

Wir möchten folgenden Personen für Beta-Tests, sowie hilfreiche Hinweise und Anregungen danken (alphabetische Reihenfolge):

Rainer Höhler

Michael Junker

Dirk Rammelt

---