

Winopoly

Folgende Themen können abgerufen werden:

- Shareware, was soll das ?
- Vollversion bestellen
- Die Regeln von Winopoly

- Einkaufen und Verkaufen
- Das Menü Spiel
- Das Menü Verhandeln
- Das Menü Einstellungen
- Das Menü Spielstrategie
- Das Menü Rangliste
- Das Menü Hilfe

- Ein Spiel zusammenstellen
- Eigene Fragen für das Fragefeld
- Den Sound konfigurieren
- Probleme mit der Spielfeldgröße

- Winopoly in CompuServe

Für Anregungen und Bestellungen wenden Sie sich bitte an:

Christian Jung
Steckentalstraße 63

66386 St.Ingbert

Tel. 06894 / 870251
Fax. 06894 / 870948

CompuServe: 100414,673

Ein Dankeschön zum Schluß:

Für die Mitarbeit an Winopoly möchte ich mich ganz herzlich bei allen Testern bedanken, außerdem ein ganz besonderes Dankeschön an Silke sowie den Willi, die beide viel zu dem vorliegenden Programm beigetragen haben.

Ein Großteil der Grafiken bzw. deren Grundlagen stammt übrigens aus der Bibliothek zu Corel Draw 4.0, für deren Freigabe ich mich ebenfalls bedanken möchte.

Bestellung und Hilfe über CompuServe

Wenn Sie einen CompuServe Zugang haben, können Sie die aktuellen Testversionen meiner Programme direkt über Modem erhalten, die Vollversionen bestellen oder Hilfe zu meinen Programmen anfordern. Dazu gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

a) Erhalten der aktuellen Testversion

Im Dialog Über des Hilfemenüs finden Sie die Angabe der Versionsnummer und das Datum der Erstellung Ihrer Testversion. Sollte dieses Datum schon etwas älter sein, können Sie sich die aktuelle Testversion aus CompuServe laden.

Sie finden die Programme im Forum PCPRO (GO PCPRO).

Bei Fragen wenden Sie sich einfach direkt an mich (100414,673) oder an den Sysop des Forums.

b) Tips und Anregungen zu meinen Programmen

Um Kritik loszuwerden oder Hilfe zur Vollversion erhalten zu können, schicken Sie einfach eine Nachricht an:

Christian Jung, 100414,673

c) Bestellen der Vollversion

Sie können alle Vollversionen meiner Programme direkt über CompuServe bestellen. Dazu gibt es ein Forum namens **SWREG (GO SWREG)**.

Das ganze geht dann folgendermaßen:

Im Forum SWREG wählen Sie REGISTER SHAREWARE und geben dann eine Region (meistens wohl Europe) ein, in der Sie wohnen. Die Angabe der Region ist für das Errechnen des Portos wichtig, welches innerhalb Europa bei meinen Programmen im Preis enthalten ist. Danach können Sie nach verschiedenen Kriterien suchen, so z.B nach Programmname oder Beschreibung. Besser ist es, nach der REGISTRATION ID des gewünschten Programmes zu suchen, denn das ist ein eindeutiger Wert. Für meine Programme gelten folgende Nummern:

Programm

REGISTRATION ID Preis

Wilerno Vollversion	3737	25.00 \$
Mau Mau Vollversion	3736	12.50 \$
Winopoly Vollversion	3735	25.00 \$
Pauker für Windows Vollversion	3704	25.00 \$
Pauker für Windows Lektionen	3705	19.00 \$

Nach Angabe der Nummer wird Ihnen die Beschreibung des jeweiligen Programmes angezeigt und Sie können bestimmen, ob Sie bestellen möchten oder nicht.

Wenn ja, dann erhalte ich noch am gleichen Tag Ihre Bestellung und schicke Ihnen das gewünschte Programm zu. Der Rechnungsbetrag wird Ihnen auf der nächsten CompuServe-Abrechnung abgebogen. Die Abrechnung erfolgt in Dollar, ich habe aber versucht, die Preise möglichst genau an die DM-Beträge anzugleichen.

Die Größe des Spielfeldes

Winopoly bietet in den Windows-Auflösungen 640x480, 800x600 und 1024x768 Punkten ein Spielfeld in der vollen Bildschirmhöhe an. Dabei erhalten Sie in der zuletzt genannten Auflösung die beste Qualität der Grafiken, da in den kleineren Auflösungen Verluste durch Komprimierung der Bilder entstehen. Wenn möglich, sollten Sie daher in der Auflösung 1024x768 oder zumindest 800x600 arbeiten.

Höhere Auflösungen werden zur Zeit noch nicht unterstützt, das heißt, das Spielfeld nimmt dort nicht den ganzen Bildschirm ein.

In sehr seltenen Fällen paßt das Spielfeld nicht auf den Bildschirm, da Winopoly die Auflösung Ihrer Grafikkarte nicht richtig erkennt. In diesem Fall starten Sie das Programm bitte mit folgenden Parametern:

640 : Um die Spielfeldgröße 640x480 einzustellen.

800 : Um die Spielfeldgröße 800x600 einzustellen.

1024 : Um die Spielfeldgröße 1024x768 einzustellen.

Bsp: winopoly.exe 640 (Im Dateimanager von Windows Funktion Datei - Ausführen verwenden)

Eigene Fragen für das Fragefeld

Auf dem Fragefeld von Winopoly werden Ihnen Ja/Nein-Fragen präsentiert. Diese stammen aus der Datei winopoly.fra, welche eine reine Textdatei ist und daher auch von jedem Windows-Editor gelesen werden kann.

Um Ihre eigenen Fragen einzugeben oder die vorhandenen zu ändern, laden Sie also diese Datei in einen Editor.

Der Aufbau der Datei ist folgender:

Jede Frage besteht aus drei Zeilen:

In der ersten steht die Frage selbst.

In der zweiten steht entweder eine 1 oder eine 0, wobei 1 bedeutet, daß die Frage mit JA beantwortet werden muß und 0 entsprechend mit NEIN, um an die begehrten 3000 Taler zu kommen.

In der dritten Zeile steht die richtige Aussage. Diese erscheint dann, wenn in der zweiten Zeile eine 0 steht, die Frage also mit NEIN zu beantworten ist. In dem Fall, daß die Frage selbst schon richtig war, lassen Sie die dritte Zeile einfach leer.

Die bereits vorhandenen Fragen geben hierfür sicher ausreichende Beispiele. Die Anzahl der Fragen ist übrigens nicht begrenzt.

Der Grundgedanke des Shareware - Prinzips:

Dieses Programm ist Shareware. Das bedeutet, daß es davon zwei Versionen gibt: Eine Testversion und eine Vollversion.

Die Testversion ist zum Testen bestimmt und kostet nur sehr wenig oder gar nichts. Der Autor wird über einen Kauf einer Testversion nicht informiert. Für Sie hat dies den entscheidenden Vorteil, daß Sie das Programm in aller Ruhe ausprobieren können, um dann zu entscheiden, ob Sie es dauerhaft nutzen möchten. Im allgemeinen sollte ein solcher Test nach 3-4 Wochen abgeschlossen sein. Dann ist es an der Zeit, die Testversion entweder zu löschen, weil Ihnen das Programm nicht gefällt oder aber, die Vollversion zu bestellen.

Die Vollversion unterscheidet sich grundsätzlich nicht von der Testversion, wenn man mal von den Hinweisen der Testversion am Programmende absieht. Es ist allerdings immer möglich, daß die Vollversion in der Zeit Ihres Tests bereits erweitert oder verbessert wurde, so daß Sie also ein besseres Programm erhalten. Mit der Bestellung der Vollversion passiert folgendes: Sie erhalten fast postwendend die neueste Version von Winopoly. Außerdem können Sie alle Folgeversionen zum Vorzugspreis erhalten und Rat beim Autor einholen, wenn mal was nicht klappt.

Im Hilfemenü finden Sie die Funktion "Bestellung aufgeben", mit der Sie ein Bestellformular für die Vollversion ausdrucken können.

Ich habe mich dazu entschlossen, die Testversion von Winopoly in keiner Weise einzuschränken. Das bedeutet, daß Sie außer den zwei Mausklicken am Programmanfang und -ende weder durch Zeitschleifen noch durch fehlende Funktionen am Testen des Programms gehindert werden. Ich hoffe sehr, daß Sie dieses Angebot nicht dahingehend ausnutzen und keine Vollversion bestellen, sondern sich vielleicht sogar mit dem ein oder anderen Verbesserungsvorschlag als Anwender anmelden werden.

Die Tatsache, daß die Hintergrundmelodie nur in der Vollversion enthalten ist, ist keine von mir beabsichtigte Einschränkung, sondern eine Auflage der GEMA, da diese Melodie eine von einem GEMA-Komponisten geschützte Komposition darstellt. Dafür kommen Besitzer der Vollversion aber in den Genuß eines wirklich tollen Sounds...

Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen mit meinem Programm und zeigen Sie den Elektronensäcken mal richtig, wie man mit Geld umgeht...

Die Regeln von Winopoly

Bei Winopoly dreht sich alles ums Geld, das heißt, es muß versucht werden, durch möglichst geschickten Einkauf und Ausbau von Geschäften den Mitspielern das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Dazu ziehen die einzelnen Spieler der Reihe nach über das Spielfeld und können ein Geschäft nur dann kaufen, wenn sie draufkommen. Kommt man auf ein Geschäft eines Mitspielers, so muß man dort einkaufen und die Rechnung sofort begleichen.

Ein Spieler rückt automatisch um so viele Felder vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat. Gewürfelt wird durch Drücken des Würfelbuttons, durch Betätigen der Leertaste oder durch Druck auf <Alt> - <W>. Würfelt ein Spieler zwei gleiche Zahlen, hat er also einen Pasch, so darf er noch mal würfeln.

Die Spielfiguren können sich gegenseitig verdecken, wenn sie auf dem gleichen Feld stehen. Sollten Sie Ihre Figur einmal nicht finden, so klicken Sie mit der Maus in Ihr Heimatfeld (Spielfeldmitte, wo Ihr Bargeld angezeigt wird), um Ihre Figur wieder sichtbar zu machen.

Sie können alle Felder einfach mit der Maus anklicken und erhalten dann eine kurze Beschreibung des jeweiligen Feldes.

Hat ein Spieler alle Geschäfte eines Typs, also z.B. alle Apotheken, so kann er diese Geschäftskette ausbauen und damit ihren Wert extrem erhöhen. Zieht dann ein Mitspieler auf dieses Geschäft, so muß dieser wesentlich mehr einkaufen. Die Höhe des Betrages, den man in einem Geschäft eines Mitspielers bezahlen muß, verdoppelt sich übrigens, wenn dieser Mitspieler alle Geschäfte dieses Typs besitzt.

Ist ein Spieler nicht in der Lage, eine Rechnung zu bezahlen und reicht auch sein Kreditlimit nicht aus, so hat er verloren. Alle seine Geschäfte werden dann zurückgegeben und können von den

anderen Spielern gekauft werden.

Nicht alle Felder des Spielbrettes sind Geschäfte, es gibt auch noch eine Reihe sogenannter Aktionsfelder:

Das Startfeld



Auf diesem Feld beginnt jeder Spieler seine Reise durch Winopolien. Außerdem erhält er bei jedem Ziehen über dieses Feld Zinsen auf sein Vermögen.

Das Fragefeld



Hierbei handelt es sich um ein Feld, auf dem Sie Ihr Wissen demonstrieren können: Es wird eine Frage gestellt, für deren richtige Beantwortung 3000 Taler ausgezahlt werden.

Das Postfeld



Dieses Feld stellt eine Art Briefkasten dar, d.h. Sie finden dort Ihre Post.

Das Wertsteigerungsfeld



Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so erhöhen sich die Einnahmen seiner Geschäfte.

Außerdem haben die Spieler nur auf diesem Feld die Möglichkeit, eventuell angelegtes Festgeld ohne Gebühren wieder abzuheben.

Das Unwissenheitsfeld



Der Spieler, der auf dieses Feld zieht, erhält den Inhalt des Unwissenheitstopfes, d.h. das Geld, das beim falschen Beantworten der Fragen des Fragefeldes bezahlt werden mußte.

Das Urlaubsfeld



Ein Spieler, der auf dieses Feld zieht, darf eine Runde Urlaub machen.

Das Kasinofeld



Dieses Feld führt Sie ins Winopolianische Spielkasino, in dem man eine Menge Geld gewinnen und verlieren kann.

Das Startfeld

Jeder Spieler, der über dieses Feld hinwegzieht, erhält 4000 Taler, wenn er keine Schulden (negatives Bargeld) hat. Hat ein Spieler Schulden, so werden von diesen 4000 Talern Zinsen einbehalten. Im schlimmsten Fall gibt's nur noch 2 Taler.

Kommt ein Spieler direkt auf das Startfeld, so erhält er 8000 Taler, unabhängig davon, wieviel Bargeld er hat.

Für den Fall, daß ein Spieler Festgeld angelegt hat, wird auch der dafür fällige Zinsbetrag beim Überschreiten dieses Feldes ausgezahlt.

Das Fragefeld

Jeder Spieler, der auf dieses Feld kommt, muß eine Frage beantworten. Ist die Antwort richtig, erhält er 3000 Taler, ansonsten muß er diesen Betrag bezahlen.

Wenn Sie nicht möchten, daß auf diesem Feld fragen gestellt werden, können Sie diese Funktion verhindern, indem Sie im Menü Einstellungen den Schalter "Fragen stellen" abstellen. Das Fragefeld wird dann zu einem Steuerfeld, auf dem grundsätzlich Steuern zu zahlen sind.

Sie können übrigens auch eigene Fragen für dieses Feld eingeben. Wie dies geht, erfahren Sie unter: [Eigene Fragen für das Fragefeld](#)

Das Postfeld

Das Postfeld stellt eine Art Briefkasten dar. Kommt ein Spieler darauf, erhält er einen "Brief" oder zumindest so etwas in der Art eines Briefes, auf dem irgendein mehr oder weniger frecher Spruch zu finden ist. An dem Inhalt des Briefes erkennen Sie, ob Sie etwas bezahlen müssen oder sogar ein paar Taler bekommen.

Das Wertsteigerungsfeld

Auf diesem Feld befindet sich die Winopolianische Stadtbank.

Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so werden alle Preise in Geschäften, die er zu diesem Zeitpunkt besitzt, um 5% erhöht. Das heißt, kommt einer seiner Mitspieler in ein solches Geschäft einkaufen, muß er 5% mehr zahlen als zuvor.

Beträgt die Wertsteigerung eines Geschäftes bereits 50%, so wird der Wert nicht mehr weiter erhöht.

Beim Verkauf oder Tausch von Geschäften werden die Wertsteigerungen wieder auf Null gesetzt.

Das Wertsteigerungsfeld hat aber noch eine zweite Funktion: Ein Spieler kann sich dort sein eventuell angelegtes Festgeld ausbezahlen lassen, ohne daß er dafür Gebühren zahlen muß. Dazu wählt er einfach im Menü Verhandeln die entsprechende Funktion zum Auflösen des Festgeldes, wenn er auf dem Wertsteigerungsfeld steht.

Auf allen anderen Feldern kostet das Auflösen von Festgeld 20% Bearbeitungsgebühr.

Das Unwissenheitsfeld

Immer wenn ein Spieler auf dem Fragefeld eine falsche Antwort gibt, muß er 3000 Taler zahlen. Diese werden im Unwissenheitstopf gesammelt. Kommt ein Spieler auf das Unwissenheitsfeld, so erhält er den gesamten Inhalt dieses Topfes.

Wenn Sie das Unwissenheitsfeld mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie sehen, wieviel Taler sich im Topf befinden.

Das Urlaubsfeld

Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so darf er für eine Runde in Urlaub gehen, was soviel bedeutet, wie daß er eine Runde aussetzen muß.

Er darf aber dennoch würfeln und kommt frühzeitig aus dem Urlaub zurück, wenn er einen Pasch wirft. Der Pasch hat dann aber nur die Wirkung eines "normalen" Wurfes, es darf also nicht noch mal gewürfelt werden.

Ein Spieler geht auch dann in Urlaub, wenn er dreimal hintereinander einen Pasch geworfen hat. Dann setzt er allerdings drei Runden aus, wenn er nicht vorher einen Pasch würfelt.

Das Kasinofeld

Hinter diesem Feld verbirgt sich ein kleines Spiel im Spiel: Es geht darum, gegen die Bank Karten zu ziehen. Dabei beginnt der Spieler mit dem Kartenziehen und versucht dabei, solange zu ziehen, bis er möglichst nahe an 21 Augen herangekommen ist.

Dann übergibt er das Spiel an die Bank, die nun ihrerseits versucht, möglichst genau 21 Augen zu ziehen.

Folgende Situationen sind dabei möglich:

- a) Der Spieler zieht mehr als 21 Augen: Er verliert dann den dreifachen Einsatz.
- b) Die Bank zieht mehr als 21 Augen. Dann erhält der Spieler den dreifachen Einsatz.
- c) Der Spieler hat weniger als 22 Augen, aber weniger Augen als die Bank. Dann verliert er den doppelten Einsatz.
- d) Der Spieler hat weniger als 22 Augen und mehr Augen als die Bank. Dann gewinnt er den doppelten Einsatz.
- e) Beide Parteien haben gleiche Augenzahl. Es wird dann noch mal gespielt.

Am Ende jeder Runde kann man bestimmen, ob noch mal gespielt wird oder zu Winopoly zurückgekehrt werden soll.

Der Einsatz muß übrigens zwischen 500 und 9999 Talern liegen. Wird bei der Eingabe des Einsatzes der Abbruchbutton gedrückt, geht es sofort mit Winopoly weiter.

Augen im Spielkasino

Im Spielkasino gelten folgende Augenzahlen für die Karten:

- Zahlen von 1 bis 10 haben die entsprechende Augenzahl.
- As : 1
- König : 2
- Dame: 3
- Bube: 4

Diese Zahlen wurden rein zufällig so gewählt und orientieren sich an keinem mir bekanntem Kartenspiel.

Das Menü Spiel

In diesem Menü kann man ein Spiel laden, speichern oder abbrechen. Außerdem wird hier Winopoly beendet.

Um ein Spiel zu laden, klicken Sie den Namen, unter dem es zuvor gespeichert wurde, einfach doppelt an oder geben den Namen ein.

Um ein Spiel zu speichern, geben Sie im Dialog, den Sie sicher auch von anderen Programmen kennen, einfach einen max. 8 stelligen Namen für das gerade ablaufende Spiel ein. Eine Extension (.wsp) brauchen Sie dabei nicht eingeben.

Um ein neues Spiel zu starten, wählen Sie bitte die Funktion "Neues Spiel starten".

Einkaufen und Verkaufen

In Winopoly kann nur derjenige gewinnen, der möglichst viele Geschäfte besitzt und diese möglichst gut eingerichtet hat.

Um ein Geschäft zu kaufen, muß man auf dem entsprechenden Feld stehen.

- Kaufen Sie das Geschäft, indem Sie den Button "Kaufen" anklicken.
- Kaufen Sie es nicht, indem Sie den Button "Nicht kaufen" anklicken.
- Schauen Sie sich die Preise und Erlöse dieses Geschäftes an, indem Sie den Button "Genaueres" anklicken. Es öffnet sich dann ein weiteres Fenster, in dem Ihnen alle wichtigen Informationen zu diesem Feld angezeigt werden.

Nach erfolgtem Kauf verringert sich logischerweise Ihr Bargeld um den Kaufpreis, Ihr Kreditlimit steigt dafür um 70% des Kaufpreises.

Um ein Geschäft einzurichten und damit sehr viel profitreicher zu machen, muß man alle Geschäfte eines Typs, also z.B. alle Apotheken, besitzen und außerdem auf einem dieser Geschäfte stehen.

Ist dies der Fall, kann man das Geschäft erweitern. Dies wird um so teurer, je mehr der folgenden Aktionen durchgeführt werden:

- 1.) Eine Einrichtung kaufen
- 2.) Waren einkaufen
- 3.) Eine Verwaltung einrichten
- 4.) Personal einstellen
- 5.) Einen Nutzungsvertrag abschließen

Diese Tätigkeiten können nur der Reihe nach ausgeführt werden, das heißt, Sie können erst Waren einkaufen, wenn Sie eine Einrichtung besitzen oder erst dann einen Nutzungsvertrag abschließen, wenn Sie eine Einrichtung und Waren in diesem

Geschäft haben, die Verwaltung eingerichtet und Personal eingestellt ist.

Um nun eine dieser Tätigkeiten durchzuführen, klicken Sie das Geschäft, für das die Aktion durchgeführt werden soll, mit der rechten Maustaste an. Es wird dann am Rande weiß markiert und es erscheint ein Dialog, in dem Sie entweder einrichten oder verkaufen können. Dabei wird die oben genannte Reihenfolge eingehalten, d.h. Sie können nur dort eine Auswahl treffen, wo dies den Regeln entspricht.

Rechts oben im Dialog sehen Sie, was Sie das Einrichten kostet bzw. was Ihnen der Verkauf einbringt. Hat ein Geschäft also z.B. noch keine Einrichtung und Sie klicken Waren zum Einkauf an, so sehen Sie den Preis für Einrichtung und Waren zusammen, da keine Waren gekauft werden können, ohne daß die Einrichtung vorhanden ist.

Beim Verkaufen erhalten Sie übrigens nur 80% des Geschäftswertes, überlegen Sie sich also gut, ob Sie verkaufen, denn Sie machen auf jeden Fall einen schlechten Handel.

Das Kreditlimit

Das Kreditlimit gibt an, bis zu welcher Summe ein Spieler sein Konto überziehen darf. Wird dieses Limit überzogen, hat der jeweilige Spieler verloren.

Das Menü Verhandeln

Sie finden hier zwei Funktionen, um Geschäfte mit einem Mitspieler zu tauschen oder ein Geschäft von einem Mitspieler abzukaufen.

Zusätzlich werden alle Festgeldaktionen über dieses Menü abgewickelt, Sie können also jederzeit Festgeld anlegen oder auflösen.

Geschäfte tauschen

Um zu einer ganzen Geschäftskette zu kommen, ist es oft notwendig, Geschäfte mit einem der Mitspieler zu tauschen. Dazu gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Klicken Sie die beiden zu tauschenden Geschäfte an. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie die Preise und Erlöse des jeweiligen Geschäftes sehen. In diesem Fenster klicken Sie den Schalter **Für Verhandlungen markieren** an und wählen dann OK. Die Geschäfte werden dann mit einem weißen Rand markiert.

Jetzt wählen Sie im Menü Verhandeln die Funktion Geschäfte tauschen. Es wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie sehen, wer wem was anbietet. Zusätzlich können Sie noch Taler anbieten oder vom Mitspieler fordern. Drücken Sie nun den Knopf Handel anbieten und warten die Reaktion Ihres Mitspielers ab.

Ist der Tauschpartner ein vom Rechner gesteuerter Spieler, so hängt dessen Reaktion stark von den Einstellungen im Menü Spielstrategie ab.

Das Menü Spielstrategie

Mit der Spielstrategie können Sie festlegen, wie die vom Rechner gesteuerten Spieler vorgehen sollen. Dabei bedeuten:

Rechner spielt egoistisch: Der Rechner hat als Hauptziel, das Spiel zu gewinnen und wird z.B. nur dann tauschen, wenn er Vorteile von einem Tausch hat.

Rechner spielt verhandlungsfreudig: Der Rechner hat als Hauptziel, ein spannendes Spiel zu ermöglichen. Er wird also in diesem Modus eher mal ein Geschäft tauschen, auch wenn das nicht unbedingt zu seinem Vorteil ist. Dafür kommt es mit dieser Strategie selten zu Spielen, in denen keiner eine Kette hat und so niemand Geschäfte erweitern kann.

Rechner spielt launisch: Eine Mischung aus beiden oben genannten Strategien. Hier wird der Rechner mal für Sie sehr günstige Angebote machen, ein anderes mal ist er stur wie ein Esel und gibt gar nichts her. Es lohnt sich in diesem Modus also sehr, dem Rechner den ein oder anderen Handel öfter vorzuschlagen, die Reaktionen können sehr unterschiedlich, eben launisch, sein.

Geschäft abkaufen

Wenn Sie ein Geschäft eines Mitspielers kaufen möchten, dann klicken Sie bitte das gewünschte Geschäft an. Es wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Preise und Erlöse für das gewählte Geschäft sehen. In diesem Fenster aktivieren Sie dann den Schalter **Für Verhandlungen markieren** und wählen dann OK. Es erscheint darauf ein weißer Balken am Rand des Geschäftes.

Nun rufen Sie im Menü Verhandeln die Funktion Geschäft abkaufen auf und tragen im sich öffnenden Fenster den Betrag ein, den Sie Ihrem Mitspieler anbieten.

Wählen Sie **Handel anbieten** und warten ab, wie Ihr Mitspieler reagiert.

Ist der Mitspieler ein vom Rechner gesteuerter Spieler, so hängt dessen Reaktion stark von den Einstellungen im Menü Spielstrategie ab.

Eine Geschäftskette zu besitzen bedeutet, daß man alle Geschäfte eines Typs besitzt, also z.B. alle Apotheken.

Das Menü Einstellungen

In diesem Menü können Sie festlegen, wer Ihre Mitspieler sein sollen und außerdem einige Regeln verändern.

Auch die Einstellungen den Sound betreffend, werden hier festgelegt.

Mitspieler festlegen

In diesem Dialog wird bestimmt, wer mitspielen soll und ob die einzelnen Spieler vom Rechner gesteuert werden sollen. Außerdem können hier die Namen der Spieler eingetragen werden.

Beim ersten Spieler kann man nur den Namen eingeben, da dieser immer mitspielt und auch immer von Hand gesteuert wird.

Bei den drei anderen können Sie außer dem Namen bestimmen, ob er oder sie mitspielt ("Spielt mit" - Kästchen anklicken oder nicht) bzw. ob er oder sie durch den Rechner gesteuert werden soll ("Automatisch" - Kästchen anklicken oder nicht).

Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesem Dialog zum Abbruch des laufenden Spieles führen !

Regeln verändern

Folgende drei Einstellungen können vorgenommen werden:

a) Fragen stellen

Wenn Sie nicht möchten, daß auf den Fragefeldern Fragen gestellt werden, dann schalten Sie diese Funktion hier ab. Das Fragefeld wird dann zum Steuerfeld, auf dem jeder Spieler Steuern zahlen muß.

b) Geld im Urlaub verdienen

Ist ein Spieler im Urlaub, so kann er normalerweise keine Einnahmen haben. Das heißt, kommt ein anderer Spieler in eines seiner Geschäfte, muß dieser dort nichts bezahlen.

Wenn Sie das nicht möchten, aktivieren Sie bitte diesen Schalter.

c) Autodialoge zeigen

Normalerweise werden Sie auch darüber informiert, wenn sich zwei vom Rechner gesteuerte Spieler in Geschäften besuchen. Wenn Sie diese Hinweise stören, schalten Sie diesen Schalter bitte aus. Es werden dann außerdem noch einige Hinweise unterdrückt, die immer gleich sind, wie etwa die Meldung, ob ein vom Computer gesteuerter Spieler Geld beim Übergang über das Startfeld bekommt und ähnliches.

Auch die Hinweise, wann ein Rechnerspieler Festgeld einzahlt oder abhebt, werden unterdrückt, wenn diese Funktion inaktiviert wird.

d) Festgeldkonten zulassen

Ist diese Funktion aktiv, können alle Spieler in der Winopolianischen Stadtbank Festgeld anlegen oder abheben. Möchten Sie lieber ohne diese Funktion, die ein Spiel durchaus in die Länge ziehen kann, spielen, schalten Sie diese hier ab.

Die Rangliste

Nach jedem Spiel wird geprüft, ob die beteiligten Spieler gut genug waren, um in die Winopolianische Rangliste aufgenommen zu werden. In dieser Rangliste finden Sie die 10 glücklichsten Spieler Winopoliens in der Reihenfolge Ihres Vermögens. Dazu zählt das Bargeld sowie die Preise sämtlicher Güter, die die Spieler besitzen.

Um die Rangliste anzuschauen, wählen Sie die Funktion **Rangliste anzeigen**. Außerdem erscheint sie an jedem Ende eines Spiels. Dabei werden alle Neuzugänge mit einem Pfeil markiert. Sehen Sie keinen Pfeil, so bedeutet dies, daß es keiner der Gewinner geschafft hat, sich in der Rangliste zu plazieren.

Sie können die Rangliste auch zurücksetzen, indem Sie die Funktion **Rangliste löschen** wählen.

[Das Menü Hilfe](#)

Im Hilfemenü können Sie außer dem Aufrufen der Hilfefunktion auch ein Bestellformular für eine Vollversion von Winopoly oder Testversionen anderer Programme von mir ausdrucken.

Spielanleitung und Bedienung: Dieser Hilfetext wird angezeigt.

Neues in der Version 2.0: Zeigt die Unterschiede zwischen der Version 2.0 und älteren Winopoly-Versionen. Siehe auch: [Updateinformationen](#)

Weitere Programme des gleichen Autors: Zeigt eine Übersicht meiner weiteren Werke, die natürlich ständig erweitert werden.

Über Winopoly: Gibt ein Kurzinformation über die Leute aus, die an Winopoly mitgearbeitet haben.

Farbenlegende: Erklärt die Bedeutung der Farben, mit denen Geschäfte gekennzeichnet werden, wenn sie ausgebaut oder markiert sind.

Wichtige Informationen zur Vollversion: Sagt Ihnen alles, was Sie bei der Bestellung der Vollversion beachten sollten.

Bestellformular drucken: Druckt einen Bestellbogen, mit dem Sie die Vollversion von Winopoly und/oder Testversionen anderer Programme von mir bestellen können.

Beachten Sie hierzu die Hinweise unter [Vollversion bestellen](#).

Neuigkeiten in der Version 2.0

Für all diejenigen, die bisher mit einer älteren Winopoly-Version gearbeitet haben, hier die wesentlichsten Änderungen in Kürze:

1) Das Kaufen und Verkaufen wird jetzt nicht mehr über das Menü abgewickelt, sondern über die rechte Maustaste. Die alte Funktion der rechten Maustaste, ein Spiel selbst zusammenstellen zu können, kann jetzt nur noch benutzt werden, wenn man Winopoly mit dem Parameter *SET* aufruft.

2) Das Markieren der Geschäfte wird jetzt nicht mehr durch einen Doppelklick durchgeführt, sondern durch einen einfachen Mausklick. Es erscheint dann ein Fenster, in dem Sie den Schalter *Zum Verhandeln markieren* aktivieren müssen.

3) Markierte Geschäfte werden nicht mehr invers dargestellt, sondern durch einen weißen Balken im Feld für die Ausstattung. Dieser Balken ist nur für die Dauer der Markierung sichtbar.

4) Die Spielfiguren sind stark vergrößert worden, so daß sie sich überdecken, wenn sie auf dem gleichen Feld stehen. Sollten Sie einmal Ihre Figur nicht finden können, weil diese durch eine andere verdeckt ist, klicken Sie einfach in Ihr Heimatfeld (Spielfeldmitte, wo Ihr Bargeld steht), um Ihre Figur wieder sichtbar zu machen.

5) Es gibt eine ganz neue Funktion zum Anlegen von Festgeld. Diese befindet sich im Menü *Verhandeln*.

6) Die Grafikausgabefunktionen wurden komplett erneuert, weil es bei manchen Grafikkarten zu Problemen kam. Sie merken dies daran, daß verdeckte Bildschirmbereiche erst neu gemalt werden, nachdem sie wieder zu sehen sind.

7) Sie finden eine zusätzliche Menüfunktion zum Ein- und Ausschalten der Hintergrundmusik. Um diese hören zu können, müssen Sie eine MIDI-fähige Soundkarte besitzen.

8) Es wurden viele weitere Details verbessert, die Sie aber von selbst während des Spieles entdecken werden.

Ich hoffe, daß Ihnen die neue Version noch besser gefällt als die alte und wünsche Ihnen viel Spaß beim Kapitalistenspiel...

Vollversion bestellen

Recht herzlichen Dank für Ihre Ehrlichkeit, die Vollversion von Winopoly zu bestellen. Im folgenden einige kurze Hinweise, wie Sie das am besten machen:

Die Vollversion von Winopoly kostet 40 DM. Sie erhalten dafür die neuste Version des Programms und die Möglichkeit, alle weiteren Versionen zum Vorzugspreis erhalten zu können. Außerdem kommen Sie als Anwender der Vollversion in den vollen Soundgenuß mit einer wirklich tollen Hintergrundmelodie.

Klicken Sie einfach auf Vollversion bestellen, um den Bestellbogen angezeigt zu bekommen. Diesen können Sie dann im Dateimenü dieser Hilfefunktion ganz einfach ausdrucken (Thema drucken).

Füllen Sie den Bestellbogen bitte leserlich aus und schicken ihn an folgende Adresse:

Christian Jung
Steckentalstraße 63

66386 St.Ingbert-Oberwürzbach

Telefon: 06894 / 870251
Fax: 06894 / 870948
CompuServe: 100414,673

Bankverbindung:

Postgiro Saarbrücken
BLZ: 590 100 66
Konto: 890 70-668

Wichtige Hinweise zur Bezahlung: Am besten ist eine Bestellung per Scheck. Bitte schicken Sie nur dann Bargeld, wenn Sie dieses als Einschreiben versenden, ich kann für verlorengegangenes Bargeld keine Verantwortung übernehmen.

Ich schicke Ihnen die Vollversion auch gerne per Nachnahme oder buche den Betrag von Ihrer VISA-Karte ab, falls Sie Nummer und Ablaufdatum der Karte angeben.

Für Bestellungen außerhalb der BRD müssen Sie einen Euroscheck verwenden, auf dem unbedingt Ihre Scheckkartennummer (auf der Rückseite) steht.

Sollten Sie den Betrag auf mein Konto überwiesen haben, bitte ich Sie, den Überweisungsbeleg beizulegen, damit es nicht zu unnötigen Verwechslungen kommt.

[Vollversion bestellen](#)

Bestellformular Winopoly 2.03

Herrn
Christian Jung
Steckentalstraße 63

Tel: 06894 / 870251
Fax: 06894 / 870948

66386 St.Ingbert-Oberwörzbach

Ich bestelle hiermit folgende Programme:

<input type="checkbox"/>	Vollversion Winopoly für	40,00 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion Mau Mau für	20,00 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion Wcanasta für	35,00 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion WinStrumento für	40,00 DM
<input type="checkbox"/>	Spiele-Paket aus allen oben genannten Programmen zum Sonderpreis von	99,00 DM
<input type="checkbox"/>	Testversionen Ihrer Lernprogramme für	5,00 DM

Die Lieferung erfolgt auf 3,5 HD-Disketten

Den Gesamtbetrag in Höhe von _____ DM bezahle ich

bar (**Bitte aus Sicherheitsgründen als Einschreiben abschicken**)

per Scheck

per Überweisung auf Postbank Saarbrücken, BLZ: 590 100 66, Konto: 890 70-668
(Beleg liegt bei)

per Nachnahme zuzüglich 6 DM Nachnahmegebühr für die Post

per Abbuchung von meiner VISA-Kreditkarte

Karten-Nummer _____, Ablaufdatum: _____

Bitte liefern Sie schnellstmöglich an:

Vorname, Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Tel, Fax: _____, _____

Unterschrift Ort, Datum

Ein Spiel zusammenstellen

Man kann in Winopoly nicht nur Spiele laden und speichern, sondern auch eigene Spielsituationen zusammenstellen.

Dies geht aber nur dann, wenn man Winopoly mit dem Parameter **SET** startet. Wählen Sie also im Dateimanager die Datei winopoly.exe und im Dateimenü Ausführen. Dann geben Sie hinter dem Dateinamen das Wort **SET** an.

Sie können dann zunächst bestimmen, wieviel Geld die einzelnen Spieler besitzen sollen: Bewegen Sie die Maus auf eines der Spielerkästchen mitten im Spielfeld und drücken den rechten Mausknopf.

Es wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie für jeden Spieler eingeben können, wieviel Bargeld dieser besitzen soll.

Sie können die einzelnen Geschäfte und deren Ausstattung ebenfalls den Spielern zuordnen, indem Sie das jeweilige Geschäft mit der rechten Maustaste anklicken. Es wird daraufhin ein Dialog geöffnet, in dem Sie alle genannten Einstellungen vorgeben können. Dies funktioniert allerdings nur unter Beachtung der heiligen Regeln von Winopoly, d.h. Sie können ein Geschäft nicht einrichten, wenn Ihnen nicht die ganze Geschäftskette gehört oder ähnliches.

Beachten Sie:

Nachdem die Einstellungen vorgenommen wurden, sollten Sie das Spiel speichern und dann Winopoly ohne den Parameter SET starten. Denn mit Parameter ist es nicht möglich, Geschäfte auszubauen.

Informationen über ein Geschäft

Das Informationsfenster Geschäftseinstellungen zeigt außer dem Namen und dem Typ eines Geschäftes auch noch die Preise und Erlöse an, die man mit diesem Geschäft erzielen kann.

Mit Erlösen ist hier der Betrag gemeint, den der Besitzer erhält, wenn ein anderer Spieler auf dieses Geschäft kommt. So bedeutet z.B. ein Erlös von 1600 Talern in der Zeile Verwaltung, daß der Besitzer 1600 Taler erhält, wenn einer seiner Mitspieler auf dieses Geschäft zieht und es mit einer Verwaltung ausgestattet ist.

Die Erlöse verdoppeln sich, wenn der Besitzer alle Geschäfte dieses Typs besitzt.

Den Sound konfigurieren

Winopoly bietet Ihnen die Möglichkeit, jedem Feld einen Sound zuzuordnen, der dann abgespielt wird, wenn ein Geschäft zum Kauf ansteht oder darin eingekauft wird. Sie können bestimmen, wann ein Sound erklingen soll, ob überhaupt und wenn ja, welcher.

Neu ab Version 2.0 ist die Möglichkeit, zusätzlich eine Hintergrundmusik abspielen zu können.

Voraussetzung für diese Funktionen ist natürlich, daß in Ihrem Rechner eine Soundkarte installiert und unter Windows angemeldet ist.

Klänge ab- bzw. anschalten

Wählen Sie im Menü "Einstellungen" die Funktion "**Klänge einstellen**". Es erscheint ein Fenster, in dem Sie unter anderem einen Schalter "**Klänge einschalten**" finden. Klicken Sie diesen Schalter einmal an, um die Geräusche einzuschalten, ein weiteres mal, um sie abzuschalten.

Sound nicht immer abspielen

Wenn Sie den Schalter "**Klänge nur beim Kaufen**" aktivieren, werden die Geräusche nur dann abgespielt, wenn ein Geschäft zum Kauf ansteht und nicht, wenn ein Spieler dort zum Einkaufen ist.

Klangdateien bestimmen

Sie können jedem Feld einen eigenen Klang zuweisen. Dieser muß in Form einer WAV-Datei vorhanden sein. Geben Sie im jeweiligen Feld den Namen der abzuspielenden Datei ein. Steht die Datei nicht im gleichen Verzeichnis wie Winopoly, muß der ganze Pfad eingegeben werden.

Hintergrundmusik

Im Menü Einstellungen können Sie eine Hintergrundmusik einschalten, wenn Sie die Funktion Hintergrundmusik anklicken. Nochmaliges Anklicken schaltet die Musik ab.

Die Hintergrundmusik kann übrigens nur dann abgespielt werden, wenn Ihre Soundkarte den MIDI-Standard unterstützt.

Im übrigen ist der Midi-Sound nur Bestandteil der Vollversion, weil es sich dabei um ein GEMA-geschütztes Werk handelt, welches nicht in frei kopierbaren Testversionen enthalten sein darf. Ich bitte hierfür um Verständnis.

Festgeld anlegen

Sie können zu jeder Zeit einen Teil Ihres Geldes als Festgeld anlegen. Dadurch erhalten Sie bei jedem Übergang über das Startfeld zusätzlich zu den normalen Zinsen 10% Festgeldzinsen.

Festgeld anlegen ist recht einfach über das Menü *Verhandeln* **Festgeldkonto erhöhen** durchführbar. Es ist dann nur noch der Betrag anzugeben, den Sie anlegen möchten.

Auch das Abheben von Festgeld geschieht über das Menü *Verhandeln* und zwar mit der Funktion **Festgeldkonto auflösen**.

Beim Abheben sollten Sie jedoch folgendes beachten: Grundsätzlich kann man zu jedem Zeitpunkt Festgeld abheben. Doch ist dies auf allen Feldern außer dem Wertsteigerungsfeld mit Gebühren in der Höhe von 20% des angelegten Betrages verbunden. Das heißt, Sie kommen nur gebührenfrei an Ihr Festgeld, wenn Sie auf dem Wertsteigerungsfeld stehen. Das ist eben Festgeld.

Sie sollten ebenfalls beachten, daß Sie auch dann nicht an Ihr Festgeld kommen, wenn Sie plötzlich und unerwartet eine hohe Rechnung bezahlen müssen. Haben Sie dann nicht genügend Bares aber eine Unsumme an Festgeld, hilft Ihnen das alles nichts: Sie haben verloren !

Festgeld muß daher immer frühzeitig abgehoben werden.

