

# Glückswand für Windows 2.0

(c) 1995 by Vincent Holch

DOS-Version seit 1992

## SHAREWAREVERSION

### INSTALLATION:

Sie installieren Glückswand für Windows, indem Sie im Windows-Programmanager den Menüpunkt Ausführen anwählen und dann die Datei SETUP.EXE auf der Diskette bzw. im Verzeichnis auswählen. Das Programm installiert sich dann automatisch.

### INHALT:

Einführung  
Glückswand für Windows ist Shareware  
Technisches  
Spielanleitung  
Einstellungen  
Letzte Hinweise  
So bekomme ich die Vollversion...

### EINFÜHRUNG:

**Glückswand für Windows** ist der Nachfolger des erfolgreichen Glückswand PRO, einem DOS-Programm, das es bereits seit 1992 gibt.  
Raten Sie zusammen mit Ihren Freunden die Begriffe auf der Glückswand, indem Sie geschickt Konsonanten erdrehen oder gekonnt Vokale kaufen.

### Features:

- 3 Mitspieler, auch Computergegner
- Superspielrunde mit "Kreuzworträtsel"
- Bonusrunde für den besten Spieler
- Hiscoreliste, Gesamtstatistik
- gestalten Sie Ihr Spiel nach Wunsch - dank vieler Optionen
- TRUECOLOR - Grafik mit 3D-Effekt  
wem die mitgelieferten Grafiken nicht ausreichen, kann eigene für das Spiel verwenden !
- Soundunterstützung
- einfache Bedienung

## DER SHAREWAREGEDANKE:

**Glückswand für Windows** wird nach dem Sharewareprinzip vertrieben. Das bedeutet, das diese Sharewareversion frei kopiert werden darf und von Händlern zu einem angemessenen Kopierbeitrag vertrieben werden darf. Auch eine Verbreitung auf CD-ROM oder in Online-Diensten ist gestattet. **Dabei muß das Programm stets unverändert und vollständig weitergegeben werden, Programmteile dürfen nicht verändert werden. Wenn Sie nach Ablauf der 3-wöchigen Testphase das Spiel weiterverwenden wollen, müssen Sie sich registrieren lassen !**

Alles über die Registrierung erfahren Sie am Ende dieser Dokumentation.

Jegliche Haftung für eventuelle Schäden an Hard- und Software wird hiermit ausgeschlossen.

## TECHNISCHES:

Die absolute Mindestkonfiguration für **Glückswand für Windows** ist ein IBM PC oder kompatibler Computer mit einer 386-DX 40 CPU

4 MB Ram und 4 MB virtueller Speicher (d.h. eine Auslagerungsdatei)

Windows 3.1

VGA-Grafikkarte mit 265 Farben

Windows-Treiber für 256 Farben installiert

**Empfohlen:**

486-Computer oder schneller

8 MB Ram

Super-VGA-Grafikkarte mit Hicolor oder Truecolor

Windows-Treiber für Hicolor in 640\*480 oder 800\*600 installiert

Soundkarte (unter Windows installiert)

Das Programm paßt sich automatisch der Auflösung 800\*600 oder 640\*480 an. Wenn Sie die volle Farbenpracht genießen wollen, benötigen Sie eine Hicolor/Truecolor - Grafikkarte mit einem Windows-Treiber für Hicolor bei 640 \* 480 oder noch besser 800\*600.

Falls Sie jedoch nur einen 256 - Farbmodus verwenden, müssen Sie das Spiel selber anpassen (Wenn Sie nicht wissen, welchen Farbmodus oder welche Auflösung Sie verwenden, klicken Sie den Menüpunkt Programminfo unter Infos an):

Im Einstellungs-Window des Spiels stellen Sie das Hintergrundbild auf die mitgelieferte Datei "STAN16.BMP" ein und die Glückswand-Grafik auf "STAN161.BMP". Klicken Sie "Weiter" an. Das Erscheinungsbild des Spiels wird dann beim nächsten Spiel weitaus besser sein.

Das Spiel ist standardmäßig ohne Sound konfiguriert. Wenn Sie eine Soundkarte unter Windows installiert haben, stellen Sie im Menü Musik und/oder Geräusche ein.

## SPIELANLEITUNG:

Wer bei einem privaten Fernsehsender schon einmal ein ähnliches Spiel gesehen hat, wird sich wahrscheinlich schon bald zurechtfinden. Nachdem Sie über den Menüpunkt Spieloptionen die Einstellungen wie z.B. die Spielernamen getätigt haben (nur wenn Sie diese verändern wollen...), können Sie das Spiel mit 'NEUES SPIEL' beginnen. 3 Spieler (mindestens 1 menschl. Spieler) versuchen nun, den auf der Glückswand dargestellten Begriff zu erraten. Es gibt je Runde 5 Spielrunden.

Die ersten 3 Spielrunden funktionieren so:

Ein weißes Feld auf der Glückswand steht für einen Buchstaben, den Sie erraten müssen. Als

Hilfe steht ganz oben eine grobe Einordnung des Begriffes, z.B. Sache. Der Spieler, der an der Reihe ist (dessen Name unterstrichen ist) kann nun:

### **1. Am Glücksrad drehen**

Dazu klickt man Drehen an und das Rad dreht sich. Je länger Sie die Taste anklicken, desto schwungvoller drehen Sie. Wenn das Rad auf einem Geldbetrag stehenbleibt, muß man einen Konsonanten anklicken. (ÄÖÜ zählen ebenfalls zu den Konsonanten, ß = SS im Rätsel). Falls der Konsonant im Rätsel vorkommt, bekommt man sooft den Geldbetrag gutgeschrieben, wieviel mal der Buchstabe im Rätsel vorhanden ist. Man hat nun wieder die Auswahl. Falls der Konsonant nicht vorkommt, so ist der nächste Spieler an der Reihe und hat die Auswahl. Wenn das Rad auf Bankrott kommt, so ist der nächste Spieler an der Reihe und das Konto wird geleert. Kommt das Rad auf Aussetzen, so ist der nächste Spieler dran. Bei Extra Dreh ist man noch mal dran, wenn man später eigentlich an den Nachbar abgeben muß. Ein Extradreh wird durch eine Markierung unter dem Namen angezeigt.

### **2. Einen Vokal kaufen**

Man klickt auf Kaufen und sucht sich einen Vokal aus. Ein Vokal kostet 1000 DM, oder den in den Spieloptionen eingestellten Betrag. Ist der Vokal im Rätsel vorhanden, so hat man wieder die Auswahl. Falls nicht, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **3. Lösen**

Wenn man den gesuchten Begriff zu kennen glaubt, kann man Lösen anklicken. Jetzt erscheint auf der Glückswand für jeden versteckten Buchstaben eine Markierung, und man kann den dort fehlenden Buchstaben über die Tastatur eingeben.

Hat man alles richtig eingegeben, so bekommt man den Betrag auf seinem Konto auf sein Gesamtkonto überwiesen. Das Konto der anderen Spieler verfällt.

Bei falscher Lösung ist der nächste Spieler an der Reihe, es sei denn man besitzt einen Extra-Dreh.

### **4.Runde / Superspiel**

In dieser Runde müssen die Spieler gemeinsam ein Kreuzworträtsel lösen, das aus 4 Begriffen besteht. Wenn Sie dies innerhalb des Zeitlimits schaffen, bekommt jeder Spieler 1/3 des gesamten, gewonnenen Geldes. Dazu suchen sich die Spieler 5 Konsonanten und einen Vokal aus. (Die Anzahl der Konsonanten richtet sich nach der Einstellung im Menü)

Diese Buchstaben erscheinen nun auf der Wand. Wenn Sie einen Begriff lösen möchten, geben Ihren Vorschlag ein und drücken Sie RETURN. Stimmt der Begriff, erscheint er auf der Wand.

Stehen alle 4 Begriffe vollständig am Bildschirm, haben Sie gewonnen.

Wenn Sie die Runde vorzeitig beenden wollen, geben Sie einfach "ende" ein.

In der **5. Runde** spielt der Spieler mit dem meisten Geld auf seinem Gesamtkonto um eine zufällige Summe in der Bonusrunde. Dies funktioniert genauso wie das Superspiel, aber nur ein Spieler darf die Buchstaben eingeben und es erscheint nur ein Begriff.

### **Spielende:**

Sieger wird, wer das meiste Geld auf dem Gesamtkonto hat. Wenn jemand genügend Geld gesammelt hat, kommt er in die HISCORE-Liste. (In der ersten Spielrunde können Sie die Hiscore-Liste auch über den Menüpunkt 'Hiscore-Liste' ansehen.) Nun erscheint eine Gesamtstatistik der letzten 10 Runden und Sie können direkt das nächste Spiel beginnen. Möchten Sie das Programm beenden, verwenden Sie einfach den Menüpunkt 'Ende'.

### **Sonstiges:**

In den ersten 3 Runden darf jeder der Mitspieler einmal als erster die Runde beginnen (auch die Computerspieler...).

## **SPIELOPTIONEN:**

Wenn Sie im Spiel den Menüpunkt "Spieloptionen" anwählen, können Sie die Einstellungen des Spiels bequem ändern. Diese werden dann gespeichert und bei jedem weiteren Programmstart verwendet.

#### **Die Spielernamen**

Geben Sie in die 3 Felder oben am Bildschirm die Spielernamen ein, nicht benötigte Felder lassen Sie leer. Diese leeren Felder werden dann vom Programm mit den Computerspielern aufgefüllt.

#### **Computergegner**

Ist das Feld nicht angekreuzt, werden die Computerspieler übersprungen.

#### **Musik u. Geräusche**

Falls Sie eine Soundkarte unter Windows installiert haben und die entsprechenden Felder ankreuzen, können Sie digitalisierte Geräusche und Musik hören. Es gibt übrigens auch Treiber, mit dem Sie den PC-Speaker als einfache 'Soundkarte' unter Windows verwenden können.

#### **Buchstabentablett**

Standardmäßig ist diese Option angekreuzt, aber Sie können die Anzeige der geratenen Buchstaben ausschalten, wenn Sie das Spiel erschweren wollen. Dies erhöht den Reiz des Spiels, erfordert aber eine höhere Aufmerksamkeit !

#### **Negativfelder**

Wenn diese Option ausgeschaltet ist, fehlen auf dem 'Glücksräd' die Bankrott- und Aussetzen-Felder.

#### **zufällige Geldbeträge**

Wenn diese Option angekreuzt ist, verwendet Glückswand zufällige Belegungen auf dem Zahlenrad, anstatt immer die gleichen Felder zu verwenden.

Die folgenden Einstellungen können Sie stufenlos anpassen, ein Klick auf das jeweilige 'Anzeige-Kästchen' stellt die Grundeinstellung wieder ein.

**Zeit im Superspiel:** Zeit für das Lösen des Superspiels

**Zeit in der Bonusrunde:** Zeit für das Lösen der Bonusrunde

**Zeit beim Auswählen:** maximale Zeitdauer für die Auswahl des Buchstabens.

**Ein Vokal kostet:** Soviel wird vom Konto abgezogen, wenn man einen Vokal kauft. Die Standardeinstellung ist hier 1000.

**Verzögerung des Rades:** Wenn sich das Rad bei Ihnen zu langsam dreht, verringern Sie die Verzögerung, dreht es zu schnell, können Sie den Wert erhöhen.

**Anzahl Konsonanten im Super-Spiel/Bonusrunde:**

So viele Konsonanten dürfen Sie in diesen Runden angeben.

Je mehr Konsonanten sie angeben dürfen, desto einfacher werden diese Runden.

**Wie lange ist die Lösung sichtbar ?**

Diese Option gibt die Zeitdauer an, mit der die Lösungen der Rätsel angezeigt werden. Möchten Sie die Lösung nicht so lange sehen, klicken Sie mit der Maus einfach auf das Hintergrundbild.

**Schriftgröße auf der Glückswand:**

Passen Sie die Schriftgröße individuell an.

**Spielstärke des Computers:**

Die Spielstärke ist von 1=schlecht bis zu 3=gut einstellbar.

**Farben:**

Hier können Sie verschiedene Farben des Spiels nach Ihrem Geschmack anpassen. Klicken Sie auf die Farbe, die Sie verändern wollen, und anschließend auf das Farbfeld rechts. Sie können nun in einem Zusatzfenster bequem die gewünschte Farbe einstellen. Achtung !: In einem 256-Farb-Modus sollten Sie Standardfarben verwenden, um die Darstellung nicht weiter zu verschlechtern.

**Hintergrundbild ändern:**

Stellen Sie hier das gewünschte Hintergrundbild im BMP-Format ein.

Achtung!: In einem 256-Farb-Modus sollten Sie nur Bilder mit extrem wenigen Farben verwenden, um die Darstellung nicht zu verschlechtern. Zu diesem Zweck wird das Bild 'STAN16.BMP' mitgeliefert. Das Standardbild ist hier 'HINTERG.BMP', in der Deluxe-Vollversion wird noch das Bild 'PUTZ.BMP' für Systeme im Hicolor-Modus mit genügend Speicher

mitgeliefert.

**Datei für normale Runden:**

Stellen Sie hier Ihre Datei mit den Begriffen für normale Runden ein.

(Standard: WOERTERS.DAT)

**Datei für Superspiele:**

Hier verwenden Sie eine Datei für Superspielrunden. Standard: SUPERSPS.DAT

**1. Bild für die Glückswand:**

Hier stellen Sie die Bilderserie für die Glückswand ein. Eine Serie besteht aus 5 Bildern der Größe 38\*47 mit 256 Farben. Das 5. Bild ist der Hintergrund für die Buchstaben, die restlichen Bilder decken die ungenutzten Felder ab.

Eine Bilderserie besteht z.B. aus den Dateien TEST1.BMP, TEST2.BMP, TEST3.BMP, TEST4.BMP und TEST5.BMP.

Sie stellen im Programm das 1. Bild ein.

Wenn Sie von den mitgelieferten Begriffen genug haben, oder neue hinzufügen wollen oder ganz neue Wörter eingeben wollen, so können Sie das mit Hilfe des Editors 'WANDEDIT' machen. Dieser Editor liegt der Vollversion bei.

## **SPIELOPTIONEN:**

**Bei Problemen mit der Grafik (schmutzige Farben, unschön):**

Versuchen Sie unbedingt, in der Windows-Installation einen Hicolor-Farbmodus oder besser einzustellen, wenn Ihre Grafikkarte diesen Modus beherrscht. Mit einem 256-Farb-Modus ist eine mäßig gute Darstellung ebenfalls möglich: Stellen Sie das Hintergrundbild auf "STAN16.BMP" oder lassen es ganz weg und das 1. Bild für die Glückswand auf "STAN161.BMP". Außerdem stellen Sie die Farben auf Standardfarben ein (Windows-Farben).

**Bei Speichermangel:**

Zunächst: Stellen Sie Windows möglichst viel freien Speicher zur Verfügung, indem Sie unter DOS unnötige Treiber weglassen. Schalten Sie Smartdrive aus oder verwenden Sie es mit den Parametern 1000 256.

Verwenden Sie kein Hintergrundbild für Windows; dies frißt viel Speicher.

Wenn der Speicher trotzdem noch nicht ausreicht, verwenden Sie eine Auslagerungsdatei. Diese können Sie in der WINDOWS-Systemsteuerung, Menüpunkt 386 erweitert, einstellen.

**Bei anderen Problemen:**

Wenn genug Speicher da ist, und Windows ansonsten fehlerfrei läuft, stellen Sie auf jeden Fall einmal einen Hicolor-Modus ein, dies behebt die meisten möglichen Probleme (wie z.B. Grafikfehler oder Abstürze)

**Wenn nichts mehr geht:**

Schreiben Sie mir einen Brief mit einer genauen Problembeschreibung und Ihrer Systemkonfiguration.

Telefonische Anfragen sind sinnlos..

## **SO BEKOMME ICH DIE VOLLVERSION:**

Spätestens nach Ablauf der 3-wöchigen Testphase müssen Sie sich registrieren lassen, wenn Sie

Glückswand für Windows 2.0 weiterhin spielen wollen.

Die Vollversion von Glückswand für Windows gibt es in 2 Varianten:

### **einfache Vollversion für 20,- DM :**

- Sie bekommen eine randvolle 3,5 Zoll HD - Diskette und ein gedrucktes Handbuch.
- In der Vollversion sind 1160 Begriffe enthalten (60 in der Sharewareversion) sowie 102 Superspielrunden (10 in der Sharewareversion)
- Sie bekommen den Begriffseditor sowie ein Programm um Begriffe der DOS-Version in das neue Format umzuwandeln.
- Sie erhalten neue Grafiken für die Glückswand
- Sie bekommen immer die aktuelle Version, Vorschläge werden angenommen.
- Porto & Verpackung sind im Preis inklusive.

### **Deluxe-Vollversion für 40,- DM :**

- Sie bekommen zwei 3,5 Zoll HD - Disketten und ein gedrucktes Handbuch.
- In der Vollversion sind 1500 Begriffe enthalten (60 in der Sharewareversion) sowie 184 Superspielrunden (10 in der Sharewareversion)
- Sie können den kompletten Sound genießen - in 22kHz - Profi-Qualität !
- Sie bekommen den Begriffseditor sowie ein Programm um Begriffe der DOS-Version in das neue Format umzuwandeln.
- Sie erhalten über 10 Grafiken für die Glückswand und ein Hintergrundbild für Hi- und Truecolor-systeme (PUTZ.BMP)
- Sie bekommen immer die aktuelle Version, Vorschläge werden angenommen.

**- Porto & Verpackung sind im Preis inklusive.**

Sie können die Vollversion in bar, durch einen beigelegten Scheck oder per Überweisung bezahlen.

Aus dem Ausland verwenden Sie bitte einen Euroscheck, Bargeld oder einen anderen Scheck (dann zzgl. 6,- DM, da die Bank diesen Betrag als Einreichungsprovision für Auslandsschecks verlangt. Das erhöhte Auslandspporto ist im Preis inbegriffen).

Zur Bestellung verwenden Sie einfach das Bestellformular **BESTELL.WRI**, das Sie unter Windows ausdrucken können, oder das Bestellformular **BESTELL.TXT**, das unter DOS mit dem Befehl PRINT BESTELL.TXT ausgedruckt werden kann.

Senden Sie Ihre Bestellung an:

Vincent Holch  
Mittlerer Kirchhaldenweg 5  
70195 Stuttgart

telefonische Anfragen sind **nicht** möglich.