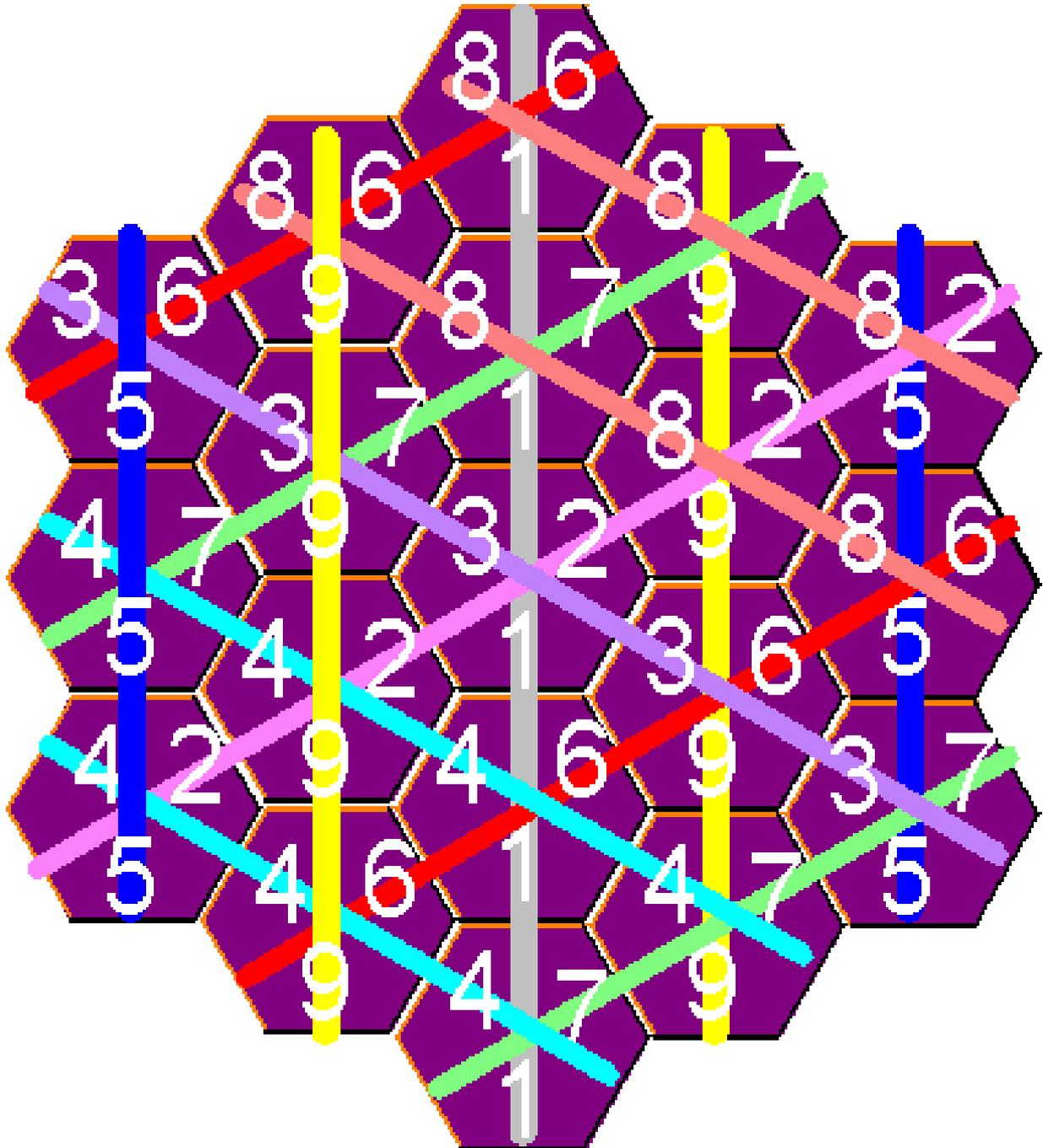


Take it easy



Programmstand 28. September 2003

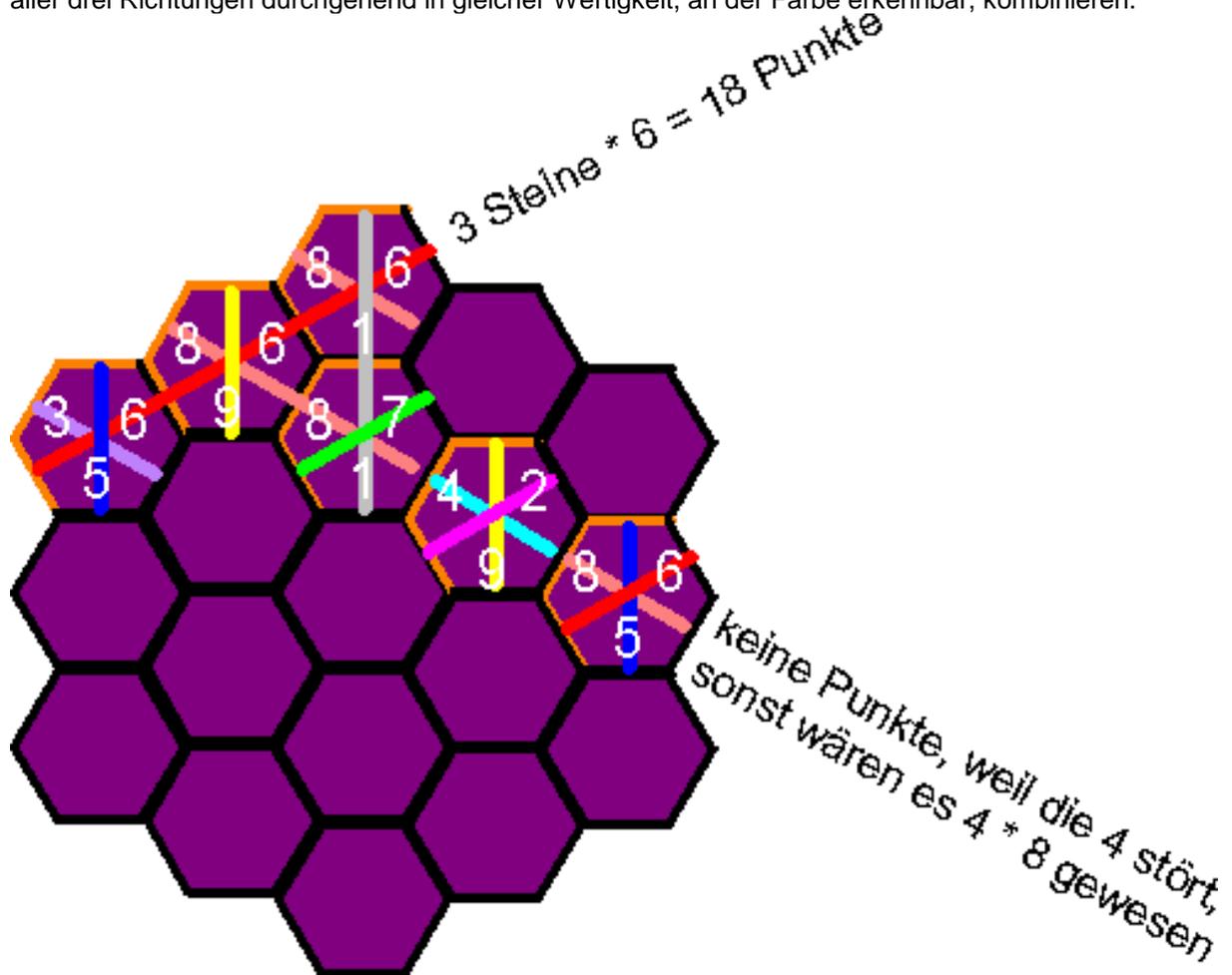
<u>Inhalt</u>	<u>Seite</u>
ZIEL DES SPIELES	3
WARUM GIBT ES DIESES PROGRAMM?	3
VORAUSSETZUNGEN AN DEN COMPUTER	3
LOS GEHT'S	4
WIE WIRD GESPIELT?	5
EINSTELLUNGEN	6
STARTEN DES PROGRAMMS UNTER WINDOWS 3.1	7
ERZEUGEN EINES SYMBOLS IN WINDOWS 3.1	8
STARTEN DES PROGRAMMS UNTER WINDOWS 95	10
EINTRAGEN IN DAS WINDOWS 95 STARTMENÜ	10
DIE SPIELIDEE KOMMT VON	13
DAS PROGRAMM HABE ICH MIT DIESEM COMPILER ENTWICKELT:	13
PROGRAMMAUTOR	13

ENGLISCHE VERSION

Sie können das Programm auf englische Texte umschalten. Lesen Sie dazu die Anleitung
TEasy_en.doc

Ziel des Spieles

Sie sollen eine optimale Punktzahl erreichen. Aber die maximale Punktzahl von 307 ist praktisch nicht erreichbar, weil kein Spieler weiß, welche aus den verfügbaren Spielsteinen übrig bleiben werden. Es gibt auch keinen Sinn, die Züge des Vorgängers zu übernehmen, denn damit verspielen Sie Ihre Chance, aus dem Spielverlauf eine bessere Lösung zu finden. Dazu sollen Sie möglichst viele Linien aller drei Richtungen durchgehend in gleicher Wertigkeit, an der Farbe erkennbar, kombinieren.



Warum gibt es dieses Programm?

Wir haben Take it easy als Brettspiel kennengelernt. Es war mühsam, bei Spielende die Punktestände und den Sieger auszurechnen. Deshalb habe ich die Spielidee auf den Bildschirm gebracht und nach und nach die Bedienung verfeinert.

Voraussetzungen an den Computer

Das Programm ist unter DOS lauffähig und benötigt einen PC mit Farbgrafik in einfacher Auflösung 640 * 480 Punkte mit 16 Farben. Der konventionelle DOS Speicher von 640 kB sollte ausreichen. Eine Maus zur Bedienung ist hilfreich. Das Programm läßt sich von Diskette starten.

Take it easy

PC Programm

Los geht's

Microsoft(R) MS-DOS(R), Version 6.20
(C)Copyright Microsoft Corp 1981-1992.

C:\>a:

A:\>TakeEasy



Falls das Programm englische Texte ausgibt, löschen Sie den Eintrag en aus der Umgebungsvariable LANG.

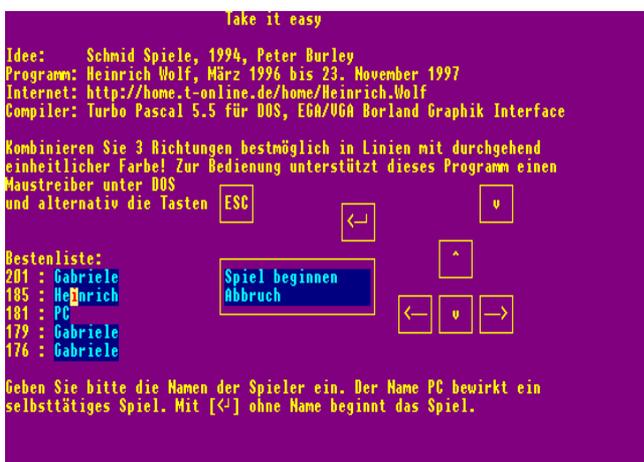
C:\>Set Lang=

C:\>a:

A:\>TakeEasy



Drücken Sie ↵, oder klicken Sie mit der Maus auf Spiel beginnen.



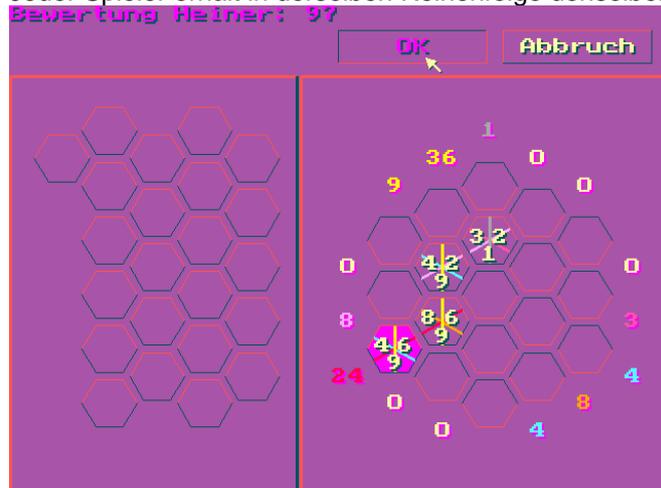
Drücken Sie ↵ oder klicken mit der Maus auf Spiel beginnen, wenn Sie alleine spielen möchten. Nach Ihrem Namen werden Sie eventuell später gefragt, wenn Sie die Bestenliste erreichen.

Sie können hier abbrechen mit der `ESC` Taste oder einem Mausklick auf `Abbrechen`.

Um mehrere Spieler zu bedienen, müssen Sie alle Namen eintragen. Wenn der PC mitspielen soll, tragen Sie den Namen `PC` in Großbuchstaben ein. Ein Mausklick auf der Bestenliste übernimmt den betreffenden Namen in das neue Spiel. Mit diesen Namen werden die Spieler reihum aufgerufen, um ihren Stein zu setzen. Der Eintrag in die Bestenliste erfolgt ebenfalls mit diesen Namen. Nachdem der letzte Name mit `↵` bestätigt ist, drücken Sie nochmals `↵` oder klicken mit der Maus auf `Spiel beginnen`, um das Spiel zu starten.

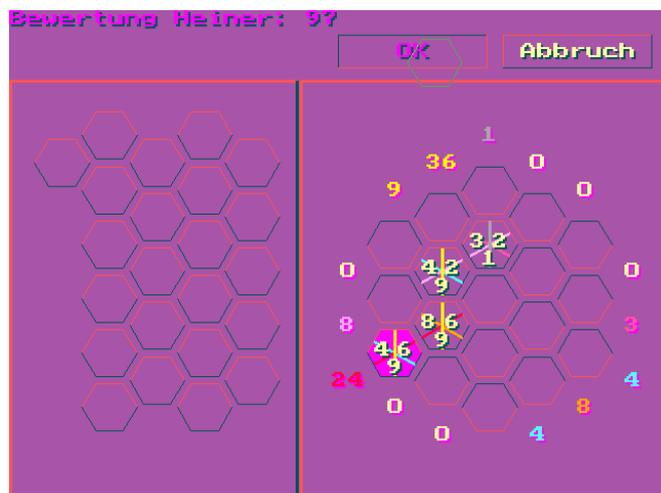
Wie wird gespielt?

Jeder Spieler erhält in derselben Reihenfolge denselben Stein zum Ablegen.



Die Maus zeigt mit einem Pfeil , wo der Stein abgelegt werden darf, oder Klicken auf der Schaltfläche erlaubt ist. Beim Ziehen und Ablegen hat der Mauszeiger die Form eines Spielsteines . Wo Klicken nichts bewirkt, hat der Mauszeiger die Form eines durchgestrichenen Kreises .

Mit der linken Maustaste können Sie den Stein zur Probe ablegen. Die rechte Maustaste bestätigt das Ablegen. Entsprechend symbolisiert das der Mauszeiger mit einem Maussymbol und schwarz eingefärbter Taste . Auch im Schnellverfahren durch Klick auf einem leeren Feld, ohne Kontrolle der Bewertung können Sie die rechte Maustaste verwenden. Sie bestätigen das Ablegen alternativ mit der `OK` Schaltfläche. Die `Abbruch` Schaltfläche bricht Ihr Spiel ab. Die anderen Spieler können ihr Spiel fortführen.



Wenn kein Maustreiber zu finden ist, wird der Umriß eines Spielsteines eingeblendet. Grundsätzlich können Sie den Mauszeiger oder Umriß des Spielsteines auch mit den Tasten `←` `↑` `→` `↓` verschieben. Mit `↵` legen Sie den Stein zur Probe ab. Zum Bestätigen drücken Sie `Bild↓`. `ESC` bricht Ihr Spiel ab.

Die Punktzahl wird oben in gelb angezeigt, wie sie zur Bestenliste herangezogen wird. Durch Mausklick auf der Punktzahl können Sie zur Bewertungszahl in rosa und zurück umschalten. Um das Spielfeld herum sind die Punktzahlen der einzelnen Linien mit vorab-Summen in der betreffenden Farbe angegeben. Die Bewertung bevorzugt zwei Steine mit derselben Farbe in einer Linie gegenüber zwei Steinen mit derselben Farbe nebeneinander. Nach dieser Bewertung legt auch der PC seine Steine ab. Die Bewertung berechnet sich je nach Anzahl der insgesamt abgelegten Steine aus $\text{Farbwert} * (\text{betroffene Steine})^2$ bis 4 Steine insgesamt oder $\text{Farbwert} * (\text{betroffene Steine}) * \text{Linien-Gesamtlänge}$ bei mindestens 5 Steinen insgesamt. Schwarz hinterlegte Punktzahlen sind nach dem Bestätigen nicht mehr veränderbar. Rosa hinterlegte können durch unpassendes Ablegen von Steinen zerstört werden. Der Spielerfolg ist dennoch nicht berechenbar. Denn für die Placierung der ersten Steine gibt es kein Patentrezept. Und am Spielende wirkt sich der Zufall immer stärker aus, dadurch, daß aus den verbliebenen Möglichkeiten kein passender Stein aufgedeckt wird.



Im Spiel des PC können Sie nicht setzen. Sie können dessen Spiel bestätigen oder abbrechen und zwischen Punkten oder Bewertungszahl umschalten.

Beim letzten Spielstein sind auch die ungenutzt verbliebenen Spielsteine aufgedeckt.



Einstellungen

Das Programm speichert die Bestenliste in der Datei `TakeEasy.ini` ab. Falls Sie eine Umgebungsvariable `UTILITY`, z.B.

```
C:\> Set Utility=C:\TakeEasy
```

definiert haben, finden Sie diese Einstellungen im festen Pfad `%UTILITY%\TakeEasy.ini`, z.B.

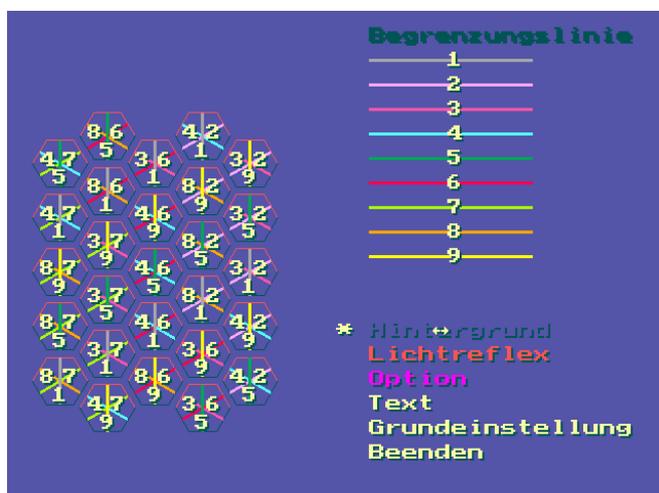
```
C:\TakeEasy\TakeEasy.ini
```

Sie können die Farben des Erscheinungsbildes verändern. Auch das

wird in der Initialisierungsdatei gespeichert. Das Programm nimmt Grundeinstellungen an, falls diese Initialisierungsdatei nicht existiert.



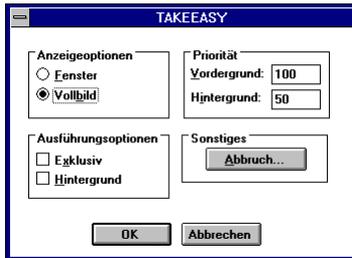
Positionieren Sie mit der Maus oder den Tasten ↑ ↓ zu einem Merkmal oder weiterer Auswahl. Verändern Sie die Farbe des Merkmals mit der rechten Maustaste oder der Taste → in der einen Richtung. Mit der linken Maustaste oder der Taste ← gehen Sie in der Farbe zurück. Rufen Sie Graphik Farben, Text Grundeinstellung oder Beenden mit ↵ oder der linken Maustaste auf.



Die Bedienung erfolgt hier mit denselben Tasten, oder Mausklicks. Der Mauszeiger nimmt die Form eines Pfeils  an, um anzuzeigen wo Klicken der linken Taste unterstützt wird. An einem Doppelpfeil  wird die betreffende Farbe mit beiden Maustasten in jeweils entgegengesetzter Reihenfolge verändert. Sonst ist der Mauszeiger als durchgestrichener Kreis  dargestellt.

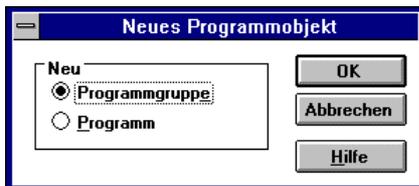
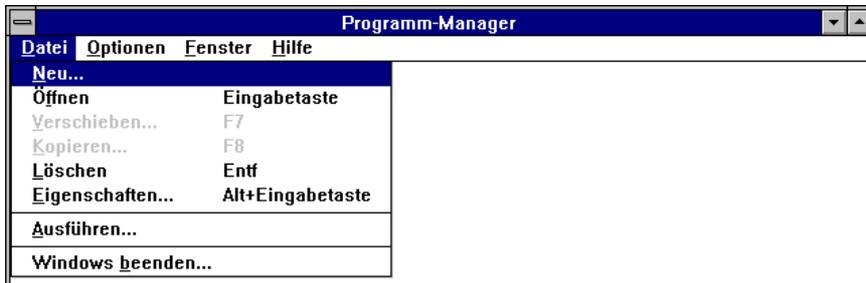
Starten des Programms unter Windows 3.1

Sie müssen die DOS Anwendung Take it easy als Vollbild-Darstellung starten, damit die DOS Grafik unabhängig von der Windows Grafik Einstellung arbeiten kann.

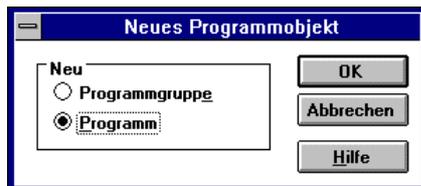


Erzeugen eines Symbols in Windows 3.1

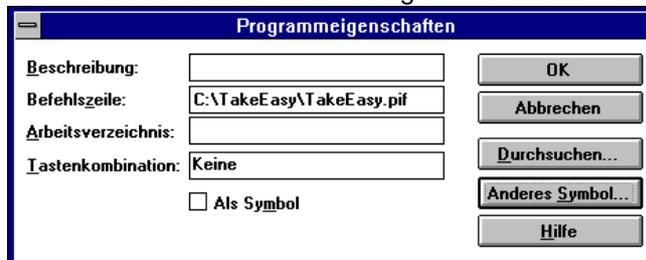
Sie haben dieses Programm sicher auf Ihre Festplatte kopiert. In den folgenden Beispielen gehe ich davon aus, daß Sie ein Verzeichnis `C:\TakeEasy` erzeugt und das Programm dort abgelegt haben. Falls Sie das Symbol in einer separaten Programmgruppe anlegen wollen, wählen Sie im Programm-Manager Datei Neu...



Geben Sie der neuen Gruppe eine Beschreibung. Die Gruppendatei wird von Windows automatisch erzeugt. Klicken Sie hier **OK**. Mit der jetzt aktiven Programmgruppe, oder nach Öffnen einer gewünschten Programmgruppe rufen Sie das Menu Datei Neu... zum Eintragen des Programms auf.



Die beiliegende Programm-Informationen-Datei `TakeEasy.pif` ist vorbereitet, um Vollbild-Darstellung zu aktivieren und ordnet dem Programm die Beschreibung `Take it easy` zu.



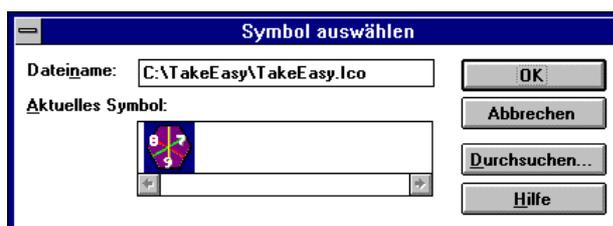
Das beiliegende Symbol ordnen Sie mit Klicken der Schaltfläche `Anderes Symbol...` zu.



Klicken Sie `OK`, auch wenn Sie ein anderes Symbol als aus dem Programm-Manager verwenden und tragen Sie den Dateinamen `TakeEasy.Ico` ein.



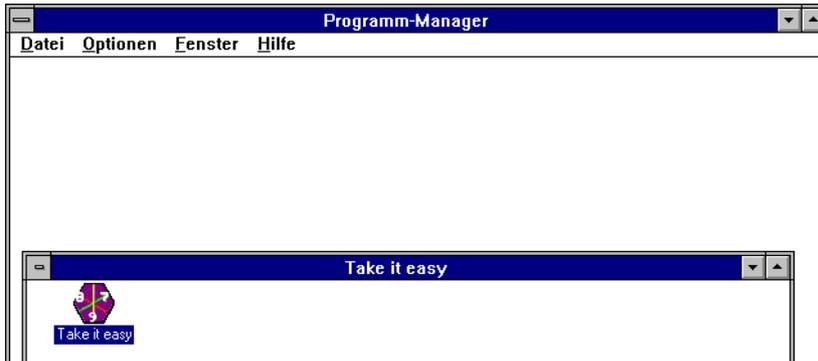
Nach dem ersten Mausklick auf `OK` erscheint das Symbol für `Take it easy`.



Mit dem zweiten Klick auf `OK` ist das Symbol dem Programm zugeordnet.



Mit dem Klick auf OK in diesem Dialogfenster ist das Programm im Programm-Manager abgelegt.

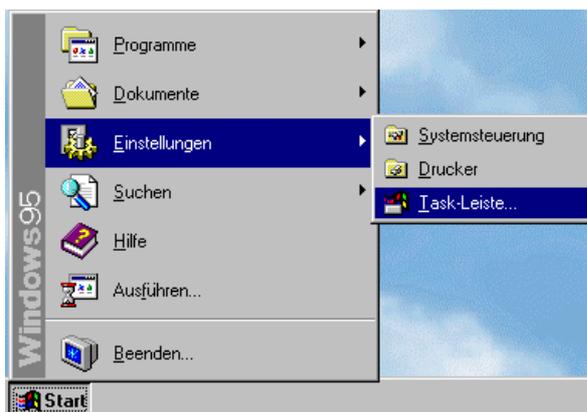


Starten des Programms unter Windows 95

Windows 95 wechselt automatisch zur Vollbild-Darstellung, wenn es die DOS Grafik erfordert.

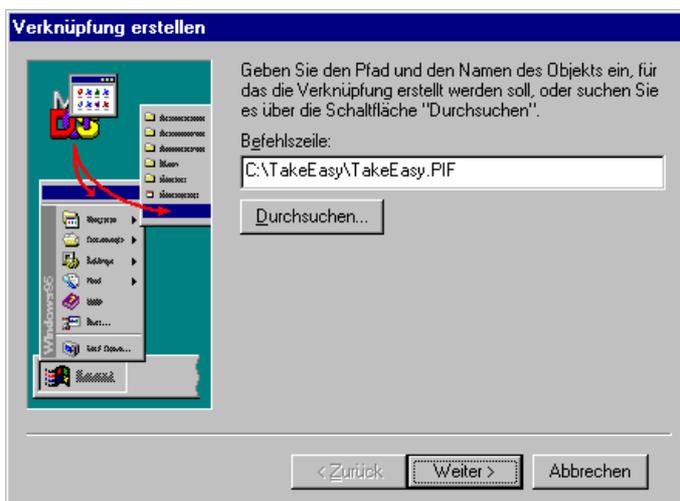
Eintragen in das Windows 95 Startmenü

Zur Vereinfachung sollten Sie ein Verzeichnis auf Festplatte C: mit dem Namen C:\TakeEasy erzeugen und das Programm dort ablegen, denn die vorbereitete Verknüpfungs-Datei TakeEasy.PIF verweist auf diesen Ort. Um das Programm in das Startmenü einzutragen, bearbeiten Sie die Einstellungen der Task-Leiste.





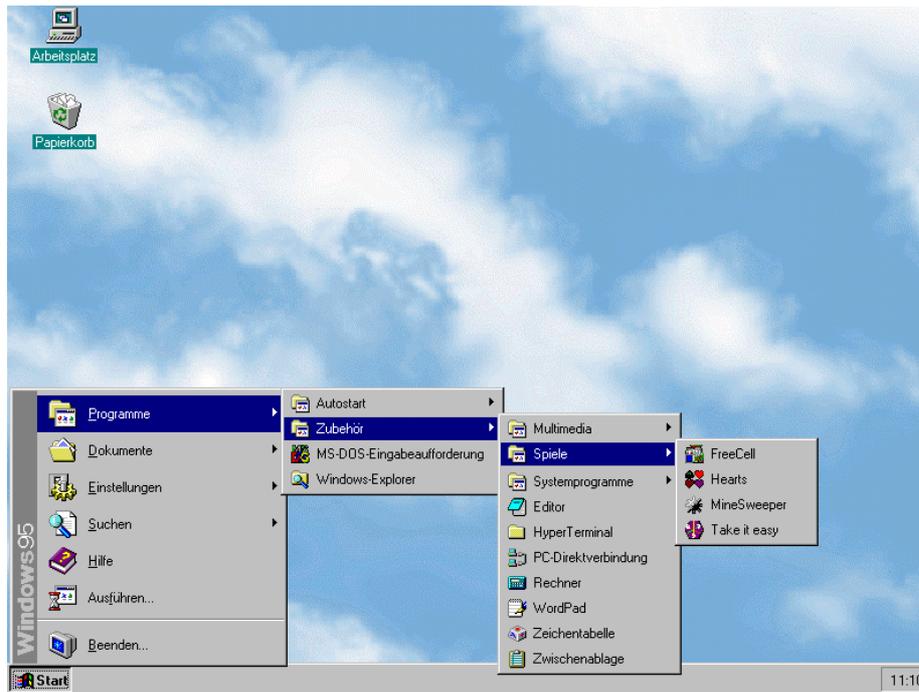
Fügen Sie das Programm in das Menü "Start" hinzu.



Die beiliegende Verknüpfungs-Datei `TakeEasy.PIF` ist vorbereitet, um Vollbild-Darstellung zu aktivieren und ordnet dem Programm die Bezeichnung `Take it easy` und das Symbol `TakeEasy.Ico` zu.



Wählen Sie in Ihrem Startmenü eine Programmgruppe aus und bestätigen Sie diese mit der `Weiter` Schaltfläche. Übernehmen Sie die Programmbezeichnung `Take it easy` mit `Weiter` und bestätigen Sie den Eintrag in die Task-Leiste mit `OK`.



Nun ist das Programm im Startmenü verfügbar.

Die Spielidee kommt von

Schmid Spiele, Peter Burley, 1994

Das Programm habe ich mit diesem Compiler entwickelt:

Borland Turbo Pascal 5.5 für DOS

Befehle der 80x87 Prozessoren habe ich nach bestem Wissen vermieden. Das Programm sollte auch auf 80286 Prozessoren ablauffähig sein.

Die Grafik ist mit dem Borland Graphik Interface EGAVGA.BGI erstellt. Dieser Treiber ist ins Programm eingebettet und muß nicht als separate Datei beiliegen.

Programmautor

Heinrich Wolf

Telefon/☎ +49-911 -75 30 336

Telefax -75 67 754

eMail Software@Wolf-Fuerth.de

Internet <http://www.Wolf-Fuerth.de/>