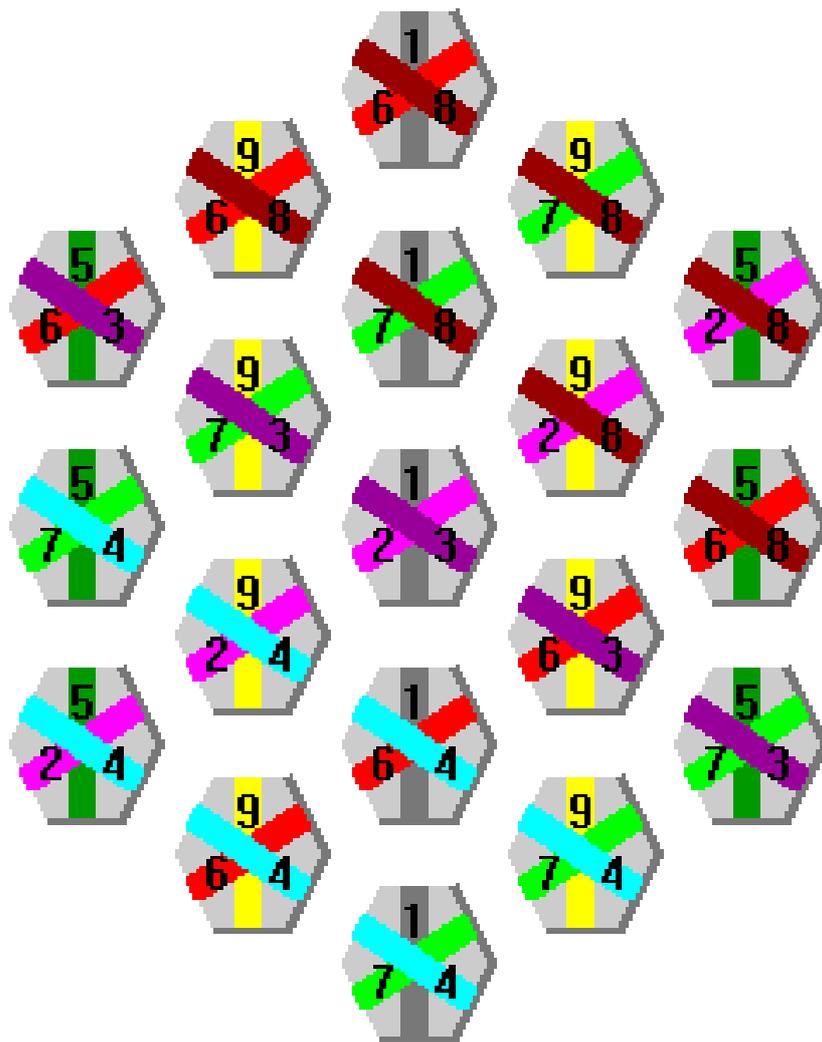


# Take it easy



Programmstand 15. Juni 2004

<b>Inhalt</b>	<b>Seite</b>
<u>WARUM GIBT ES DIESES PROGRAMM?</u>	<u>3</u>
<u>VORAUSSETZUNGEN AN DEN COMPUTER</u>	<u>3</u>
<u>INSTALLATION</u>	<u>3</u>
<u>ENGLISCHE VERSION</u>	<u>3</u>
<u>EIGNUNG</u>	<u>3</u>
<u>ZIEL DES SPIELES</u>	<u>4</u>
<u>LOS GEHT'S</u>	<u>4</u>
<u>SPIELEN IM NETZWERK UND INTERNET</u>	<u>5</u>
<u>MITTEILUNGEN ANEINANDER</u>	<u>5</u>
<u>NETZWERK DETAILS</u>	<u>5</u>
<u>WIE WIRD GESPIELT?</u>	<u>6</u>
<u>EINSTELLUNGEN</u>	<u>8</u>
<u>DIE SPIELIDEE KOMMT VON</u>	<u>9</u>
<u>DIE ENTWICKLUNG DES PROGRAMMS</u>	<u>10</u>
<u>PROGRAMMAUTOR</u>	<u>10</u>

## Warum gibt es dieses Programm?

Ich habe 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 ab Windows 95 lauffähig, benötigt Farbgrafik in einfacher Auflösung mit mindestens 640 \* 480 Punkten und 16 Farben und eine Maus zur Bedienung.

## Installation

Nachdem Sie `te_win.exe` heruntergeladen haben, verschieben Sie es bitte in einen Ordner, der das Programm und die Einstellungen enthalten soll, z.B. „`C:\Programme\Take it easy`“. Dort starten Sie `te_win.exe`. Nun wird in einem Konsolen Fenster `TakeEasy.exe` ausgepackt. Anschließend dürfen Sie `te_win.exe` löschen. Dann starten Sie `TakeEasy.exe`. Sie können jetzt Verknüpfungen erstellen.



Danach können Sie sofort spielen. Wenn Sie die Verknüpfungen ändern wollen, rufen Sie das Menü Einstellung - Verknüpfungen auf.

## Englische Version

Das Programm läßt sich auf englische Texte umschalten. Tragen Sie dazu in der Windows Systemsteuerung unter Ländereinstellungen eine Sprache ein, die nicht deutsch ist.

## Eignung



Dieses Informationsfenster erhalten Sie aus dem Menue Info - Eignung oder mit der Schaltfläche



des Programms.

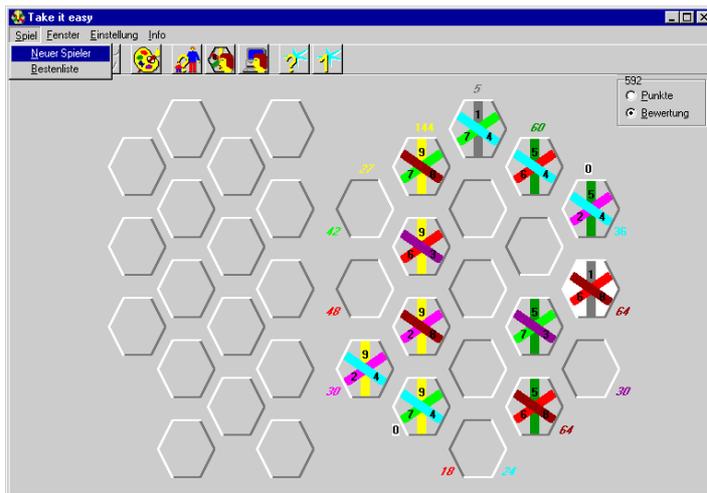
## Ziel des Spieles

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.

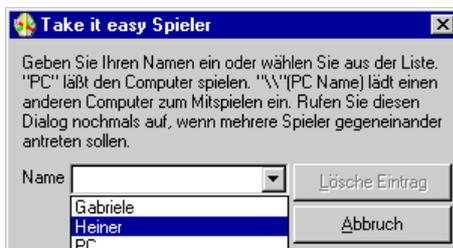


Sie erhalten dieses Informationsfenster aus dem Menue Ino - Strategie oder mit der Schaltfläche  des Programms.

## Los geht's



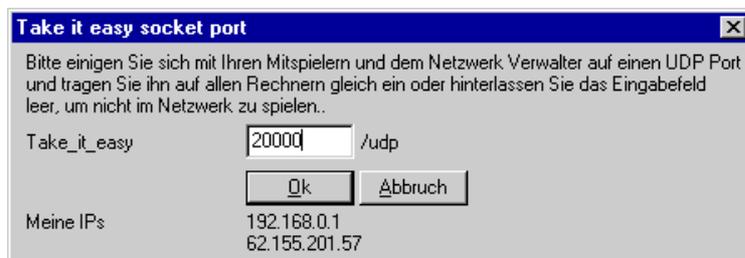
Wählen Sie im Menue Spiel - Neuer Spieler oder klicken Sie die Schaltfläche .



Geben Sie den Namen des Spielers ein oder wählen sie ihn aus der Liste bisheriger Spieler. Solange noch der erste Stein gespielt wird, können sich weitere Spieler anschließen. Wenn der PC mitspielen soll, wählen Sie den Namen PC in Großbuchstaben aus der Liste. Zum Einladen eines Spielers an einem anderen Rechner geben Sie \\(PC Name) oder \\(IP), z.B. \\192.168.0.1 ein. Mit diesen Namen werden die Spieler nacheinander aufgerufen, um ihren Stein zu setzen. Der Eintrag in die Bestenliste erfolgt ebenfalls mit diesen Namen. Mit Lösche Eintrag können Sie den ausgewählten Eintrag aus der Liste entfernen.

## Spiele im Netzwerk und Internet

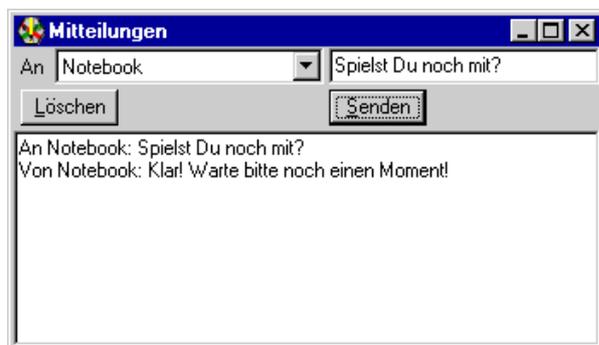
Wenn Sie Take it easy im Netzwerk spielen wollen, rufen Sie das Menü Einstellung - Netzwerk auf, um die Portnummer festzulegen. Sobald der Port definiert ist, nimmt Take it easy alle Gelegenheiten wahr, um sich den Spielen auf anderen PCs im eigenen Netzwerk Segment anzuschließen. Nachdem Sie ein eigenes Spiel eröffnet haben, können Sie unerwünschte Verbindungen mit anderen PCs wieder trennen. Um nicht mehr im Netzwerk zu spielen, löschen Sie die Portnummer aus dem Eingabefeld.



Alle Rechner, die miteinander spielen sollen, müssen dieselbe Portnummer verwenden. Sie sollten sich im Zweifelsfall mit dem Netzwerkverwalter darüber abstimmen. Take it easy prüft Ihre Eingabe auf Eindeutigkeit und trägt Ihre Wahl in die *Services* Datei ein. Zum Spielen über Internet Wählleitung muß mindestens ein Spieler eine zweite Telefonleitung haben. Dieser wählt sich ins Internet ein, eröffnet sein Spiel, wartet aber mit dem Placieren ab, liest im Menü Einstellung - Netzwerk seine IP ab und teilt diese am Telefon seinen Mitspielern mit. Die Mitspieler wählen dann das Internet an, und laden ihn als Spieler mit z.B. \\62.155.201.57 ein, und erst, wenn Sie dessen Spiel angezeigt bekommen, eröffnen sie ihr eigenes Spiel. Erst wenn sich alle Spieler gefunden haben, dürfen sie Steine setzen, sonst kann sich kein Spieler mehr anschließen.

## Mitteilungen aneinander

Wenn die Spieler im Netzwerk verbunden sind, ist eventuell ihre einzige Telefonverbindung belegt. Daher blendet Take it easy folgendes Mitteilungsfenster auf:



Damit können die Spieler einander gezielt beliebige Textmeldungen senden. Wenn Sie dieses Fenster geschlossen haben, können Sie es mit dem Menü Fenster - Mitteilungen wieder öffnen.

## Netzwerk Details

Take it easy benötigt das Netzwerkprotokoll TCP/IP. Darin wird der UDP Socket Port mit dem Namen *Take\_it\_easy* für Broadcast und zielgerichtete Telegramme verwendet. Spieler an den PCs des eigenen Netzsegments finden einander durch Broadcast automatisch.

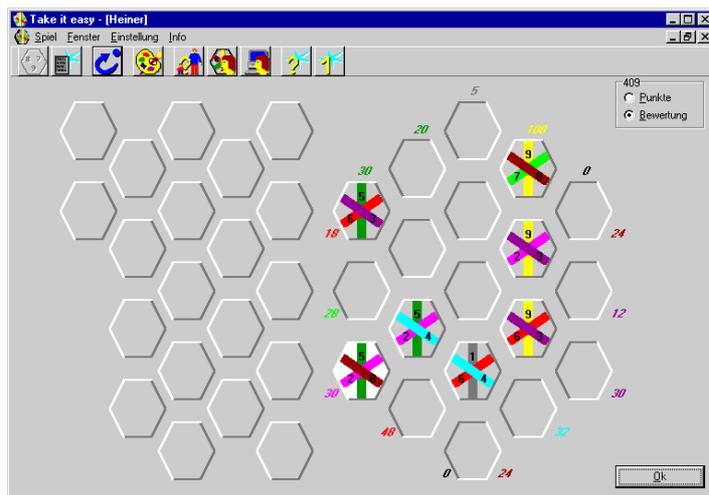
Für das Spielen im Internet müssen Sie die IP bekanntgeben, die Ihrer Wählleitung zugeordnet ist. Diese ändert sich in der Regel bei jeder Einwahl.

Die Services Datei ist lesbarer Text und enthält die Namen und Nummern aller bekannten Ports. Zum Eintragen seines ports sucht Take it easy diese Datei im Windows Verzeichnis, Systemverzeichnis und in deren Unterverzeichnissen drivers\etc und system32\drivers\etc .

```
# Copyright (c) 1993-1995 Microsoft Corp.
#
# In dieser Datei werden die Anschlußnummern von gängigen Diensten
# entsprechend RFC 1060 (Assigned Numbers) aufgeführt.
#
# Format:
#
# <Dienstname>      <Anschlußnummer>/<Protokoll> [Aliasnamen...] [#<Kommentar>]
#
echo                7/tcp
echo                7/udp
discard             9/tcp      sink null
discard             9/udp      sink null
...
Take_it_easy        20000/udp
```

## Wie wird gespielt?

Alle Spieler, auch die im Netzwerk verbundenen, erhalten nacheinander denselben Stein zum Ablegen.

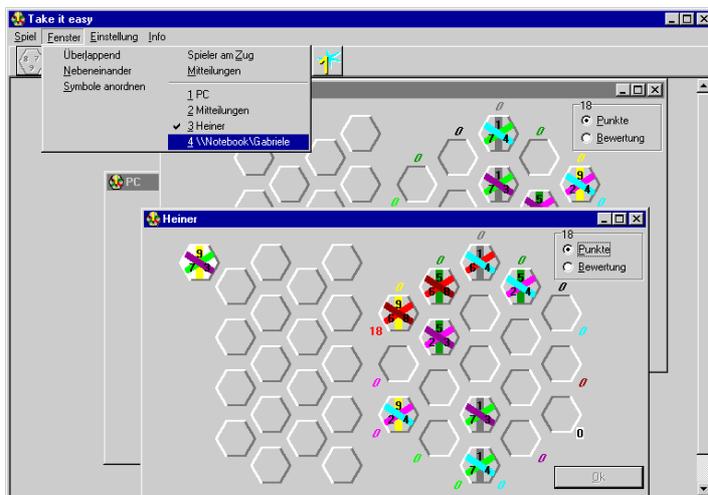


In der Titelzeile jedes Spielfeldes steht der gewählte Name des Mitspielers. Wenn der Mitspieler an einem anderen PC sitzt, steht dort „\\(Name des PCs)\\(Name des Spielers)“. Beim Ziehen und Ablegen hat der Mauszeiger die Form eines Pfeiles mit einem Rechteck . Mit dem Klick der linken Maustaste auf einem freien Feld können Sie den Stein zur Probe ablegen. Die rechte Maustaste bestätigt das Ablegen. 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.

Durch Schließen Ihres Fensters mit der Systemschaltfläche  bricht Ihr Spiel ab. Die anderen Spieler können ihr Spiel fortführen. Im Spiel des PC können Sie nicht setzen. Sie müssen dessen Spiel bestätigen, können es mit der Systemschaltfläche abbrechen oder zwischen Punkten oder Bewertungszahl umschalten. In den Spielen anderer PCs können Sie nur beobachten, zwischen Punkten oder Bewertungszahl umschalten und abwarten, bis der Zug erfolgt ist, oder die Verbindung mit der Systemschaltfläche trennen. Bei einer Störung des Netzwerks kann die Kommunikation von Take it easy unter den teilnehmenden PCs abreißen. Dann ist Ihr Spiel blockiert, weil Sie keine Spielzüge aus dem Netzwerk mitgeteilt bekommen. Die Blockade läßt sich aufheben, wenn Sie die Verbindungen der betroffenen PCs mit der Systemschaltfläche trennen.

Bei aktivierter Punkte Auswahl werden die Punkte angezeigt, wie sie zur Bestenliste herangezogen werden. Sie können jederzeit auf Bewertung umschalten, wenn Sie einen Hinweis zur bestmöglichen Ablage benötigen. Um das Spielfeld herum sind die Punktzahlen der einzelnen Linien mit vorab-Summen 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. Aufrecht geschriebene Zahlen sind nach dem Bestätigen nicht mehr veränderbar. Kursiv geschriebene können durch unpassendes Ablegen von Steinen zerstört werden. Dann wird daraus eine hell hinterlegte Null. 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.

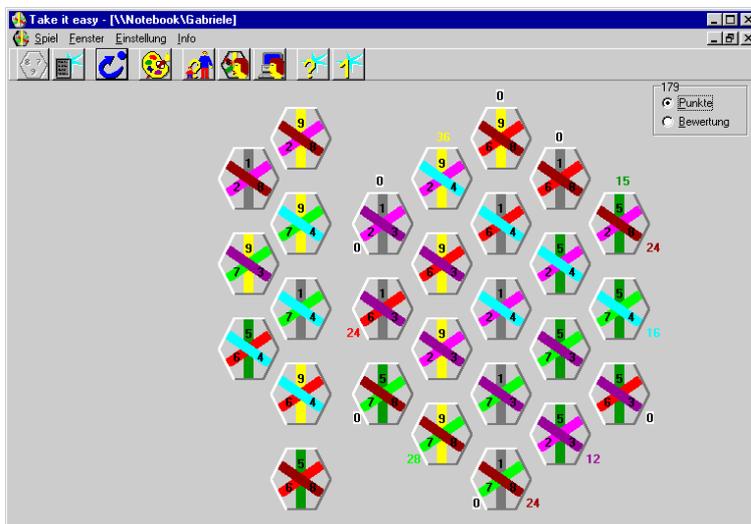
Nach dem Bestätigen wird ein Spieler aufgerufen, der noch nicht gezogen hat.



Sie können über das Menue Fenster jederzeit zu einem beliebigen Spieler wechseln, auch wenn dieser schon gezogen hat.

Im Menue Fenster - Spieler am Zug oder mit der Schaltfläche  können Sie sich einen Spieler suchen lassen, der noch am Zug ist.

Wenn alle Spieler gezogen haben, wird der nächste Stein aufgedeckt.

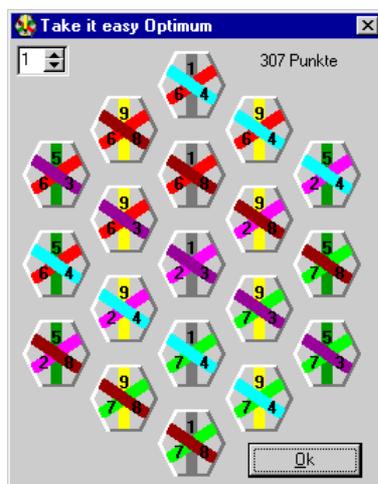


Nach dem letzten Spielstein werden auch die ungenutzt verbliebenen Spielsteine aufgedeckt.

Wenn ein Fenster zuende gespielt ist und geschlossen wird, erfolgt der Eintrag in die Bestenliste.



Im Menue Spiel - Bestenliste oder mit der Schaltfläche  können Sie diese kontrollieren.

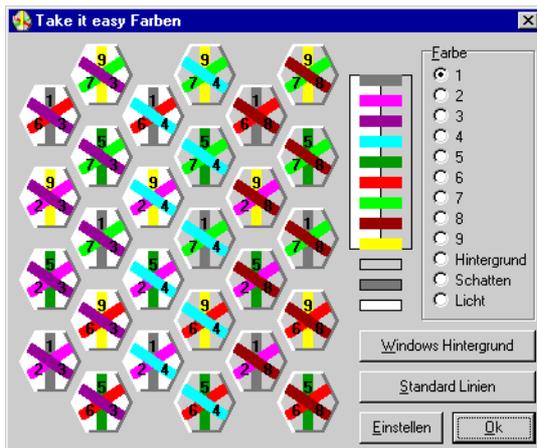


Über das Menue Info - Optimale Lösungen und mit der Schaltfläche  können Sie die 16 Ideallösungen abrufen, die in der Praxis nicht erreichbar sind.

## Einstellungen

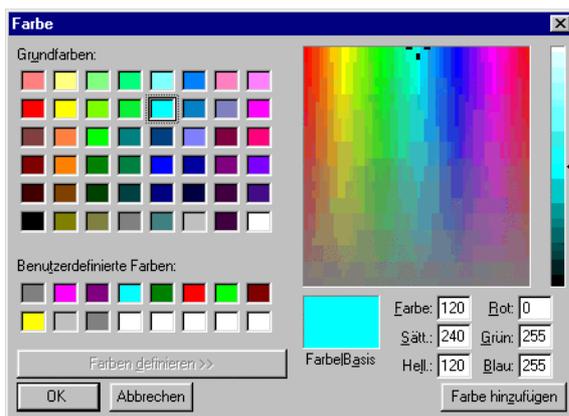
Das Programm speichert die Bestenliste in der Datei `TakeEasy.ini` ab. Sie können die Farben im

Menue Einstellung - Farben einstellen oder mit der Schaltfläche  verändern, so daß diese in Ihrer Systemeinstellung bestmöglich erkennbar sind. Auch das wird in der Initialisierungsdatei gespeichert. Das Programm nimmt Grundeinstellungen an, falls diese Initialisierungsdatei nicht existiert.

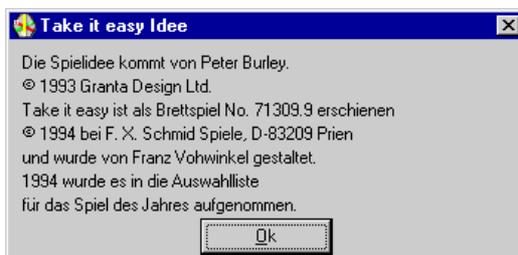


Mit Windows Hintergrund übernehmen Sie die Einstellung aus der Windows Systemsteuerung. Ein Wechsel der Windows Einstellung wird dann automatisch übernommen.

Wählen Sie durch Klick auf einem Farbbalken oder in der Farbe Liste eine Farbe aus und klicken Sie dann auf die Einstellen Schaltfläche. Nun erhalten Sie einen Standard Dialog zum Verändern der Farbe. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Farbbalken klicken, erhalten Sie sofort den Dialog zum Verändern der Farbe ohne daß Sie die Einstellen Schaltfläche klicken müssen.



## Die Spielidee kommt von



Sie erhalten diesen Hinweis aus dem Menue Info - Idee oder mit der Schaltfläche  des Programms.

## Die Entwicklung des Programms

habe ich als DOS Programm begonnen mit dem Borland Compiler Turbo Pascal 5.5 für DOS. Dieses Programm finden Sie ebenfalls auf meiner Internet Seite. Die in dieser Dokumentation beschriebene Windows Version ist mit der Pascal Sprache Borland Delphi 5 erstellt.

## Programmautor



Sie erhalten dieses Fenster aus dem Menue Info - Programm oder mit der Schaltfläche . Die Internet- und eMail-Adresse sind clickbar. Sie können mir damit eine eMail senden, bzw. auf eine neue Version prüfen und meine Webseite besuchen.