

Programm

Schnelleinstieg:

Aktion	Voraussetzung	Maus	Tastatur
--------	---------------	------	----------

Auswahl	Menü	Linksklick	-
Scrollen	Menü, Maus auf Liste	Mausrad drehen	-
Beenden / Abbrechen	Menü / Speichervorgang	-	Escape

Inventar öffnen	Spielfeld, leere Hand	Rechtsklick	-
Inventar schließen	Inventar offen	Rechtsklick	Pfeiltaste Unten

Stein in die Hand nehmen	Inventar offen / Spielfeld, leere Hand	Linksklick	-
Stein drehen	Spielfeld, Stein in Hand	Mausrad drehen	Pfeiltasten Seite
Stein spiegeln	Spielfeld, Stein in Hand	Klick auf Mausrad	Pfeiltaste Unten
Stein setzen	Spielfeld, Stein in Hand	Linksklick	-
Stein weglegen	Spielfeld, Stein in Hand	Rechtsklick	-
Steinverstärkung	Inventar offen	Strg + Linksklick	-
Steinschaden	Inventar offen	Strg + Rechtsklick	-
Steinenteignung	Spielfeld, leere Hand	Linksklick	-

Zug beenden	Spielfeld, leere Hand	Linksklick auf Zugnummer	Enter
Situation wiederherstellen	Spielfeld, leere Hand	Klick auf Mausrad	Backspace
Zug zurück	Spielfeld, leere Hand	Mausrad runter	Pfeiltaste Links
Zug vor	Spielfeld, leere Hand	Mausrad hoch	Pfeiltaste Rechts
Spiel beenden	Spielfeld, leere Hand	-	Escape

Schwarze Flagge setzen	Spielfeld, leere Hand	-	J
Weißer Flagge setzen	Spielfeld, leere Hand	-	L
Neutrale Flagge setzen	Spielfeld, leere Hand	-	K
Flagge entfernen	Spielfeld, leere Hand	-	I

KI Zug	Spielfeld, leere Hand	-	T
KI Farbuweisung	Spielfeld, leere Hand	-	Strg + T
Farbuweisung löschen	Spielfeld, leere Hand	-	Z
KI Level	Spielfeld, leere Hand	Strg + Mausrad	-

Wechsel Spiel/Analyse	Spielfeld, leere Hand	Linksklick auf Anzeige	A
Wechsel Farbdesign	Spielfeld, leere Hand	-	S
Screenshot	Spielfeld, leere Hand /Inventar offen	-	P

Menü: Die vier vorhandenen Ordner („Felder“, „Sätze“, „Save“, und „Screenshots“) in „data“ sind für die Funktionalität des Programms notwendig und dürfen weder umbenannt noch entfernt werden! Zusätzliche Unterordner oder Dateien anderen Typs können erstellt werden (z.B. Archive).

Das Programm wird mit Escape beendet, ansonsten kehrt man mit Escape stets wieder ins Menü zurück.

Im Menü erscheinen die drei Listen Felder, Sätze und Spiele. Diese können mit dem Mausrad gescrollt werden. Eine Auswahl wird mit einem Linksklick getroffen. Die möglichen Optionen, je nach Auswahl, befinden sich unterstrichen in der untersten Zeile.

Neues Spiel: Ein neues Spiel kann mit der Zuweisung von Verstärkung und Schaden initiiert werden. Dazu muss das Inventar geöffnet werden. Mit einem Strg + Linksklick bewirkt man eine Verstärkung und mit einem Strg + Rechtsklick einen Schaden. Sie heben sich gegenseitig auf.

Spiele: Mit einem Rechtsklick oder der Pfeiltaste Oben öffnet man das Inventar. Ein eigener Stein kann mit Linksklick ausgewählt werden.

Ein aus dem Inventar oder vom Spielfeld genommener Stein befindet sich in der „Hand“; er folgt der Maus. Von dort aus kann er mit einem Rechtsklick zurück ins Inventar gelegt (beim Öffnen des Inventars über die Tastatur geschieht dies automatisch), durch Drehen des Mausrades oder mit den Pfeiltasten Links und Rechts gedreht und durch Drücken des Mausrades oder der Pfeiltaste Unten gespiegelt, sowie mit einem Linksklick auf ein erlaubtes Feld gesetzt werden.

Wenn sich kein Stein in der Hand befindet, kann ein freier Stein mit einem Linksklick vom Spielfeld in die Hand genommen werden. Ein zu enteignender Stein wird, sofern erlaubt, ebenfalls mit einem Linksklick ausgewählt. Ein enteigneter Stein kann nicht ins Inventar gelegt werden, er wird stattdessen entgegen den Regeln direkt, und nicht erst am Zugende, ganz aus dem Spiel entfernt. Wegen der „Zwischenebene“ der Hand sind jedoch alle erlaubten Züge (also das Umsetzen) durchführbar.

Rund ums Spielen: Das Programm färbt die Felder entsprechend der Kontrolle (je eine Farbe für die Kontrolle durch Weiß, für die durch Schwarz, für freie und für Pattfelder) und verhindert verbotene Elementarzüge. Für das Drehen von Steinen auf freien Feldern (was einem Nehmen und Setzen gleichkommt) ist das Setzen direkt im Anschluss an das Nehmen ausführbar, das Feld wird verstärkungskreisfarben markiert. Ansonsten schränkt das Programm die Kombination von Elementarzügen nicht ein; dafür müssen die Spieler Sorge tragen.

Die Basisfelder sind durch eine verstärkungskreisfarbene Feldberandung ausgezeichnet. Links oben steht die aktuelle Zugnummer in der Farbe desjenigen Spielers, welcher an der Reihe ist. Liegt im Spielmodus nicht der aktuelle Zug vor, wird das Feld rot markiert. Rechts oben wird angezeigt, ob sich das Programm im Spiel- oder Analysemodus befindet. In ersterem zählt die Zugnummer nach einem Zug von Schwarz hoch und speichert den Zug, in zweiterem wird beides unterlassen.

Mit dem Mausrad (bei leerer Hand, s.u.) oder den Pfeiltasten Links bzw. Rechts können vorherige bzw. nachfolgende Züge geladen werden. Mit einem Klick des Mausrades oder Backspace wird der aktuelle Zug wiederhergestellt, also Änderungen, insbesondere auch alles im Analysemodus getätigte, rückgängig gemacht.

Der Zug wird mit Linksklick auf die Zugnummer oder mit Enter beendet.

Mit L bzw. J wird die weiße bzw. schwarze Siegesflagge und mit K die Flagge für ein Unentschieden gesetzt, mit I eine Flagge wieder entfernt. Wenn ein Spieler das gegnerische Basisfeld besetzt und seinen Zug beendet, wird automatisch die entsprechende Flagge gesetzt. Das Spiel kann jederzeit mit Escape beendet werden. Dann kann ein Spielname gewählt werden, sofern mindestens ein Zug im Spielmodus getätigt wurde. Handelt es sich um ein geladenes Spiel, erscheint dessen Name als Vorschlag. Wird ansonsten ein bereits existierender Name gewählt, ist eine weitere Bestätigung zum Überschreiben erforderlich. Bei „Abbrechen“ wird kein Speicherstand erstellt.

Mit Linksklick auf die Anzeige bzw. die entsprechende Ecke oder mit A wechselt man zwischen Spiel- und Analysemodus.

Mit S kann zwischen dem Standard- und einem alternativem Farbdesign gewechselt werden.

Mit P wird ein Screenshot des aktuell Sichtbaren (Spielfeld oder Inventar) gemacht und im Ordner „Screenshots“ nach Datum und Uhrzeit abgespeichert.

Für beide Spieler wird die jeweilige Gesamtspielzeit mitgezählt und in der entsprechenden unteren Ecke

angezeigt. Im Analysemodus stoppt die Zeit und wird nicht angezeigt.

KI-Steuerung: Ein KI Zug wird mit T initiiert. Während die KI denkt, wird rechts oben der Fortschritt angezeigt. Währenddessen sind alle Aktionen blockiert. Der Zug der KI wird automatisch ausgeführt. Mit Strg + T wird die KI der Farbe, welche gerade am Zug ist, zugewiesen; sobald diese Farbe am Zug ist, wird automatisch die KI gestartet. Mit Z werden alle Farbzweisungen gelöscht. Mit Strg + Mausrad kann das KI Level verändert werden.

Es gibt vier KI Level. Das Level entspricht der Anzahl an Zügen, die die KI durchrechnet, dementsprechend skaliert auch die Denkzeit. In der Konsole erscheinen interessante Informationen über den Zug der KI.

Die KI ist für das mystische Oval optimiert und ignoriert Kreise für ihre Zugbewertung.

Feld anzeigen: Spielfelder werden durch „txt“-Files im Ordner „Felder“ repräsentiert und müssen manuell verwaltet werden. Dabei stehen die Zeilen in der Datei für die oberen Zeilen des Spielfeldes. In einer Zeile stehen durch Leerzeichen getrennt abwechselnd die Anzahl der Felder und Löcher in der entsprechenden Zeile des Spielfeldes. Diese Zahlen werden beim Interpretieren um die hinterste sowie die Zeilen um die unterste gespiegelt, sodass, wie von den Regeln gefordert, ein horizontal und vertikal symmetrisches Spielfeld resultiert. Man beachte, dass die so entstehenden Zeilenlängen abwechselnd gerade und ungerade sein müssen, da die Zeilen sonst nicht symmetrisch angeordnet werden können. Die Basisfelder werden mit den Enden der mittleren, d.h. in der Datei untersten, Zeile identifiziert.

Mit einem Mausklick oder Tastendruck kehrt man ins Menü zurück.

Infinit:

Inventar öffnen	Spielfeld	Rechtsklick + Linksklick	Pfeiltaste Oben
Sicht zentrieren	Spielfeld, leere Hand	-	Z
Sicht verschieben	Spielfeld	Rechtsklick halten + ziehen	-
Sicht zoomen	Spielfeld, leere Hand	Mausrad	-

Für Amakta Infinit gibt es keine KI. Zu Beginn werden die Steine im Inventar kreiert.