

## Wie Sie Hilfe erhalten

**Backgammon Pro** bietet Ihnen eine umfangreiche, kontextsensitive Hilfe an, die Sie folgendermaßen erreichen können:

- Um sich das Inhaltsverzeichnis der Hilfe anzeigen zu lassen, wählen Sie im Menü *Hilfe* den Befehl *Inhalt*.
- Um Hilfe zu einem bestimmten Stichwort zu erhalten, klicken Sie innerhalb der Hilfeanzeige die Schaltfläche **Suchen** an und geben das betreffende Stichwort ein.
- Um in einem Dialog Hilfe zu erhalten, klicken Sie dort die Schaltfläche **Hilfe** an oder drücken Sie die Taste F1.
- Um Hilfe zu einem Menübefehl zu erhalten, markieren Sie den Befehl über die Maus oder die Tastatur und drücken die Taste F1.

## Wie Sie mit dem Spiel beginnen

Um eine neue Partie zu beginnen, wählen Sie im Menü *Spiel* den Befehl *Spiel starten* an. Anschließend wird der Spieler ausgewürfelt, der zuerst ziehen darf. Danach beginnt das eigentliche Spiel, wobei der erste Zug mit den zuvor ermittelten Würfeln ausgeführt werden muß.

Siehe auch:

[Wie Sie Züge eingeben](#)

## Wie Sie Züge eingeben

### Zugeingabe über Maus

Vor jedem Auswürfeln müssen Sie mit der Maus zunächst die **Ok**-Schaltfläche innerhalb des Bestätigungsfensters anklicken (alternativ hierzu können Sie auch einfach die rechte Maustaste drücken). Die Vorgehensweise, mit der Sie einen Stein bewegen, ist abhängig von der Option **Zugeingabe** innerhalb der Kategorie Allgemein des Befehls *Einstellungen*. Über diese Option können Sie festlegen, ob Sie Ihre Züge *klickend* oder *ziehend* eingeben wollen:

- Ist die Einstellung *klickend* aktiv (dies ist die Voreinstellung), bewegen Sie einen Stein, indem Sie zunächst die Zunge, von der Sie den Stein nehmen wollen, und anschließend die Zunge, auf die Sie den Stein legen wollen, anklicken. Um mehrere Steine von der Ausgangszunge aufzunehmen, betätigen Sie bei gedrückter linker Maustaste die rechte Maustaste so oft, wie es der Anzahl der aufzunehmenden Steine entspricht.
- Ist die Einstellung *ziehend* aktiv, bewegen Sie einen Stein, indem Sie ihn bei gedrückter linker Maustaste von der Ausgangszunge zur Zielzunge führen und dort durch Loslassen der linken Maustaste absetzen.

Unabhängig von der Einstellung der Option **Zugeingabe** können Sie einen Stein auch durch Doppelklicken einer Zunge ziehen. Hierdurch wird ein Stein von der betreffenden Zunge um den höchsten der angezeigten Würfelwerte, mit dem ein Zug möglich ist, bewegt.

Haben Sie den gesamten Zug ausgeführt, müssen Sie ihn noch über die **Ok**-Schaltfläche innerhalb des Bestätigungsfensters oder durch Drücken der rechten Maustaste abschließen.

### Zugeingabe über Tastatur

Vor jedem Auswürfeln müssen Sie zunächst die EINGABETASTE drücken (dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Spielwertung zu verdoppeln). Sie bewegen einen Stein, indem Sie mit dem Zeiger zunächst die Ausgangszunge und dann die Zielzunge anwählen. Den Zeiger bewegen Sie über die Tasten NACH-LINKS, NACH-RECHTS, NACH-OBEN und NACH-UNTEN in die entsprechende Richtung. Die Tasten STRG+NACH-LINKS und STRG+NACH-RECHTS setzen den Zeiger auf die nächste zulässige Quell- bzw. Zielzunge. Durch einen Druck auf die LEERTASTE aktivieren Sie die vom Zeiger markierte Zunge. Um mehrere Steine von der Ausgangszunge zu nehmen, verwenden Sie einfach die STRG+LEERTASTE.

Sofern Sie sich zu den fortgeschrittenen Anwendern zählen, gibt es für Sie noch eine schnellere, dafür aber auch gewöhnungsbedürftigere Möglichkeit der Zugeingabe. Sobald Sie den Zeiger auf die gewünschte Ausgangszunge gesetzt haben, geben Sie einfach über die Tasten 1 bis 6 den Wert des zu ziehenden Würfels an. Mit der Taste 7 veranlassen Sie, daß beide Würfel auf einmal gezogen werden. Bei Päschen können Sie statt dessen über die Tasten STRG+1 bis STRG+4 das Vielfache des Würfelwertes eingeben, um das Sie den Stein bewegen wollen.

Haben Sie den gesamten Zug ausgeführt, müssen Sie ihn noch durch einen abschließenden Druck auf die EINGABETASTE bestätigen.

Siehe auch:

[Wie Sie mit dem Spielen beginnen](#)  
[Tastaturbedienung](#)

## Manuelle Würfeingabe

Sofern Sie Partien nachspielen möchten oder dem Programm beim Auswürfeln Mogelegen unterstellen, können Sie die Spielwürfel - wahlweise für einen oder für beide Spieler - auch von Hand eingeben. Hierzu müssen Sie innerhalb der Kategorie Spieler des Befehls *Einstellungen* für Spieler 1 und/oder für Spieler 2 die Option **Würfel** auf *manuell* einstellen. Vor jedem Zug des betreffenden Spielers erscheint dann der Dialog Würfeingabe, über den Sie die Würfel festlegen können.

Bitte beachten Sie, daß innerhalb des Netz- und Modem-Backgammon-Modus die manuelle Eingabe der Würfel nicht möglich ist.

## Verwendung externer Zufallsgeneratoren

**Backgammon Pro** bietet Ihnen die Möglichkeit, für die Ermittlung der Würfelaugen neben dem programmeigenen Zufallsgenerator auch sogenannte *externe Zufallsgeneratoren* zu verwenden. Bei einem externen Zufallsgenerator handelt es sich um eine Laufzeitbibliothek (englisch: **Dynamic Link Library [DLL]**), die Sie mit etwas Programmiererfahrung auch selbst erstellen können. Zu dem Programm werden bereits einige Zufallsgeneratoren inklusive Quelltext mitgeliefert. In ausführbarer Form (d. h. als DLL-Dateien) sind sie im Unterverzeichnis RNDGEN des Installationsverzeichnisses von **Backgammon Pro** abgelegt.

Über den Befehl Zufallsgenerator des Menüs *Optionen* können Sie festlegen, welchen Zufallsgenerator Sie verwenden möchten.

Im Unterverzeichnis RNDGEN\GENERIC des Installationsverzeichnisses finden Sie eine Vorlage für die Erstellung von externen Zufallsgeneratoren in der Programmiersprache C. Eine detaillierte Anweisung ist in der Programmdatei GENERIC.C enthalten.

## Der Netz-Backgammon-Modus

Im Netz-Backgammon-Modus haben Sie die Möglichkeit, an zwei an ein Netzwerk angeschlossenen Rechnern gegeneinander Backgammon zu spielen. Die Kommunikation zwischen den beiden Rechnern wird dabei über ein von Ihnen festzulegendes Verzeichnis auf dem Netz-Server vorgenommen, auf das beide Spieler sowohl Schreib- als auch Leserechte haben müssen.

Um mit dem Netz-Backgammon zu starten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Legen Sie in der Kategorie Spieler des Befehls *Einstellungen* entweder für Spieler 1 oder für Spieler 2 den Spielertyp *Netz* fest. Hierbei brauchen Sie eine eventuelle Überschneidung mit der Einstellung Ihres Gegners nicht zu berücksichtigen, da diese vom Programm intern verwaltet wird.

Beachten Sie bitte, daß nach Verlassen des Befehls *Einstellungen* ein eventuell noch laufendes Spiel abgebrochen wird.

2. Wählen Sie den Befehl Spiel starten im Menü *Spiel* an.
3. Anschließend wird ein Dialog eingeblendet, über den Sie das Kommunikationsverzeichnis für den Netz-Modus einstellen können. Diesen Dialog erreichen Sie auch direkt über den Befehl Netzwerk-Parameter im Menü *Optionen*.  
Wie bereits erwähnt, müssen beide Spieler auf das Verzeichnis sowohl Schreib- als auch Leserechte haben. Sie können hierzu ein Verzeichnis verwenden, auf das sämtliche Teilnehmer Zugriff haben. Dieses ist normalerweise auf jedem Server zwecks Austausch von Dateien vorhanden. Es kann dasselbe Kommunikationsverzeichnis für mehrere gleichzeitig laufende Partien verwendet werden.
4. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen und den Dialog wieder verlassen haben, wird mit dem Netz-Backgammon-Modus begonnen.

Folgende Einschränkungen gelten für den Netz-Backgammon-Modus:

- Das Laden und das Aufstellen von Spielen sind nicht möglich.
- Ein eventuell noch laufendes Spiel wird vor Start des Netz-Backgammon-Modus abgebrochen.
- Die manuelle Eingabe der Würfel ist nicht möglich.

## Der Modem-Backgammon-Modus

Im Modem-Backgammon-Modus haben Sie die Möglichkeit, an zwei über Modem oder direkt über Kabel verbundenen Rechnern Backgammon zu spielen.

Um mit dem Modem-Backgammon zu starten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Legen Sie in der Kategorie Spieler des Befehls *Einstellungen* entweder für Spieler 1 oder für Spieler 2 den Spielertyp *Modem* fest. Hierbei brauchen Sie eine eventuelle Überschneidung mit der Einstellung Ihres Gegners nicht zu berücksichtigen, da diese vom Programm intern verwaltet wird.

Beachten Sie bitte, daß nach Verlassen des Befehls *Einstellungen* ein eventuell noch laufendes Spiel abgebrochen wird.

2. Wählen Sie den Befehl Spiel starten im Menü *Spiel* an.
3. Anschließend wird ein Dialog eingeblendet, über den Sie Parameter für den Modem-Modus einstellen können. Diesen Dialog erreichen Sie auch direkt über den Befehl Modem-Parameter im Menü *Optionen*.
4. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen und den Dialog wieder verlassen haben, wird mit dem Modem-Backgammon-Modus begonnen.

Folgende Einschränkungen gelten für den Modem-Backgammon-Modus:

- Das Laden und das Aufstellen von Spielen sind nicht möglich.
- Ein eventuell noch laufendes Spiel wird vor Start des Modem-Backgammon-Modus abgebrochen.
- Die manuelle Eingabe der Würfel ist nicht möglich.

## Tastaturbedienung

LEERTASTE	Zunge anwählen (entspricht der linken Maustaste)
STRG+LEERTASTE	Mehrere Steine von einer Zunge nehmen
EINGABETASTE	Zug bestätigen (entspricht der rechten Maustaste)
NACH-LINKS	Zeiger nach links bewegen
NACH-RECHTS	Zeiger nach rechts bewegen
NACH-OBEN	Zeiger nach oben bewegen
NACH-UNTEN	Zeiger nach unten bewegen
STRG+NACH-LINKS	Zeiger nach links auf nächste gültige Ausgangs-/Zielzunge
STRG+NACH-RECHTS	Zeiger nach rechts auf nächste gültige Ausgangs-/Zielzunge
STRG+N	Neues Spiel
STRG+L	Spiel laden
STRG+S	Spiel speichern
STRG+Z	Zug zurücknehmen
STRG+T	Tip geben lassen
STRG+E	Letzten Zug nochmals anzeigen lassen
STRG+V	Verdopplung anbieten
F1	Hilfe anzeigen
Alt+F4	Programm beenden



## Symbolleisten

Die beiden Symbolleisten des Programms werden am oberen Fensterrand angezeigt. Sie enthalten Schaltflächen, über die Sie mit Hilfe der Maus schnell Befehle und Funktionen ausführen können.

### Befehlsleiste

Über die Befehlsleiste können Sie mit Hilfe der Maus schnell die am häufigsten benötigten Befehle des Programms ausführen.



Entspricht dem Befehl Spiel starten im Menü *Spiel*.



Entspricht dem Befehl Spiel laden im Menü *Spiel*.



Entspricht dem Befehl Spiel speichern im Menü *Spiel*.



Entspricht dem Befehl Zurücknehmen im Menü *Zug*.



Entspricht dem Befehl Tip im Menü *Zug*.



Entspricht dem Befehl Verdoppeln im Menü *Zug*.



Entspricht dem Befehl Letzter Zug im Menü *Zug*.



Entspricht dem Befehl Würfelstatistik im Menü *Analyse*.



Entspricht dem Befehl Rollout im Menü *Analyse*.



Entspricht dem Befehl Wahrscheinlichkeitent im Menü *Analyse*.



Entspricht dem Befehl Spielverlauf im Menü *Analyse*.



Entspricht dem Befehl Inhalt im Menü *Hilfe*.

### Navigationsleiste

Über die Navigationsleiste können Sie mit Hilfe der Maus die laufende Partie schrittweise zurückverfolgen und an einem gewünschten Punkt wiederaufnehmen. Zusätzlich wird in der Navigationsleiste die jeweils aktuelle Zugnummer angezeigt.



Springt zum Anfang der Partie.



Springt zum vorherigen Zug.



Führt den nächsten Zug aus.



Springt zum nächsten Zug.



Springt zum Ende der Partie.



Nimmt die Partie an der angezeigten Position wieder auf.

## **Der Befehl *Spiel starten* (Menü *Spiel*)**

Dieser Befehl startet eine neue Partie. Es erscheint zunächst ein Dialog, in dem der Spieler ausgewürfelt wird, der zu erst ziehen darf. Anschließend beginnt das eigentliche Spiel, wobei der erste Zug mit den zuvor ermittelten Würfeln ausgeführt werden muß.

Siehe auch:

[Wie Sie Züge eingeben](#)

## Der Befehl *Spiel laden* (Menü *Spiel*)

Dieser Befehl lädt ein zuvor gesichertes Spiel aus einer Datei. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie die zu ladende Datei auswählen können.



### Dialogfeldoptionen

#### **Dateiname**

In diesem Feld geben Sie die den Namen der zu ladenden Datei an; alternativ hierzu können Sie auch einen Eintrag aus der Liste wählen.

#### **Dateityp**

Wählen Sie hier den Dateityp, der in der Liste angezeigt werden soll.

#### **Verzeichnisse**

Wählen Sie aus dieser Liste das Verzeichnis und das Laufwerk, von denen Sie die Datei laden möchten.

#### **Mit Punktstand**

Über dieses Kontrollfeld geben Sie an, ob der in der Datei gespeicherte Punktstand wiederhergestellt werden soll oder nicht.

Nach dem Laden der Datei wird der Dialog *Spieloptionen* eingeblendet, über den Sie nachträglich die Stellung bearbeiten bzw. den aktuellen Spieler, den Spieler mit Verdopplungsrecht, den Wert des Verdopplungswürfels sowie die Werte der Spielwürfel ändern können.

Siehe auch:

*Der Befehl Spiel speichern*

## Der Befehl *Spiel speichern* (Menü *Spiel*)

Dieser Befehl speichert das aktuelle Spiel in einer Datei. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie den Namen der Zieldatei auswählen können.



### Dialogfeldoptionen

#### **Dateiname**

In diesem Feld geben Sie die den Namen der Zieldatei an; alternativ hierzu können Sie auch einen Eintrag aus der Liste wählen.

#### **Dateityp**

Wählen Sie hier den Dateityp, der in der Liste angezeigt werden soll.

#### **Verzeichnisse**

Wählen Sie aus dieser Liste das Verzeichnis und das Laufwerk, in denen Sie das Spiel speichern möchten.

Siehe auch:

[Der Befehl \*Spiel laden\*](#)

## Der Befehl *Spiel aufstellen* (Menü *Spiel*)

Über diesen Befehl können Sie eine Spielsituation aufstellen. Über ein Untermenü legen Sie zunächst fest, von welcher Ausgangsposition Sie die Stellung bearbeiten wollen; zur Auswahl stehen das aktuelle Brett, das Grundbrett und das leere Brett.

Anschließend können Sie die Spielsteine wie bei der Zugeingabe auf dem Brett positionieren.

Über den Befehl *Aufstellung abschließen* innerhalb des Menüs *Spiel* beenden Sie den Vorgang. Alternativ hierzu können Sie auch die **Ok**-Schaltfläche innerhalb des Bestätigungsfensters anklicken bzw. die rechte Maustaste oder die EINGABETASTE drücken.

Der Befehl *Aufstellung abbrechen* innerhalb des Menüs *Spiel* bricht den Vorgang ab.

Nach Eingabe der Brettstellung wird der Dialog *Spieloptionen* eingeblendet, über den Sie den aktuellen Spieler, den Spieler mit Verdopplungsrecht, den Wert des Verdopplungswürfels sowie die Werte der Spielwürfel festlegen können.

## Der Befehl *Spiel aufgeben* (Menü *Spiel*)

Über diesen Befehl können Sie vorzeitig das aktuelle Spiel beenden. Es wird ein Dialog eingeblendet, über den Sie den Spieler, der die Partie gewonnen hat, und die Spielwertung angeben. Die resultierenden Punkte werden anschließend dem Sieger gutgeschrieben.



### Dialogfeldoptionen

#### **Sieger**

Geben Sie über dieses Kombinationsfeld den Spieler an, der die Partie gewonnen hat.

#### **Wertung**

Geben Sie über dieses Kombinationsfeld die Spielwertung an. Zur Auswahl stehen die Wertungen *Einfach*, *Gammon* (doppelte Wertung) und *Backgammon* (dreifache Wertung).

Siehe auch:

[Der Befehl \*Spiel fertigspielen\*](#)

## **Der Befehl *Spiel fertigspielen* (Menü *Spiel*)**

Über diesen Befehl lassen Sie den Computer die aktuelle Partie alleine zu Ende spielen. Dies ist besonders bei bereits vorentschiedenen Spielen sinnvoll.

Siehe auch:

[Der Befehl \*Spiel aufgeben\*](#)



## Der Befehl *Punkttestand* (Menü *Spiel*)

Dieser Befehl blendet einen Dialog ein, in dem der aktuelle Punkttestand ausgegeben wird und geändert werden kann.



### Dialogfeldoptionen

#### **Punkte**

Über diese Eingabefelder können Sie den aktuellen Punkttestand für beide Spieler ändern (nicht im Modem- und Netz-Backgammon-Modus).

#### **Punkttestand speichern**

Geben Sie hier an, ob der Punkttestand bei Beendigung des Programms gespeichert und beim nächsten Aufruf wiederhergestellt werden soll.

## **Der Befehl *Verbindung trennen* (Menü *Spiel*)**

Dieser Befehl ist nur während des Netz- oder Modem-Backgammon-Modus verfügbar. Er beendet die Verbindung mit dem Gegenspieler.

## **Der Befehl *Beenden* (Menü *Spiel*)**

Dieser Befehl beendet das Programm. Sofern die Programmeinstellungen über den Befehl *Einstellungen* des Menüs *Optionen* geändert worden sind, werden sie nach einer Rückfrage in der zuletzt verwendeten Einstellungsdatei gespeichert.

## **Der Befehl *Zurücknehmen* (Menü *Zug*)**

Dieser Befehl macht den aktuellen Zug rückgängig.

## **Der Befehl *Tip* (Menü *Zug*)**

Über diesen Befehl gibt Ihnen das Programm während der Zugeingabe einen Tip. Indem Sie diesen Menüpunkt mehrmals hintereinander anwählen, können Sie sich bis zu fünf Alternativen anzeigen lassen. Sofern Ihnen keiner der Vorschläge des Programms zusagt, läßt sich mit dem Befehl Zurücknehmen im Menü *Zug* die ursprüngliche Spielstellung wiederherstellen.

## **Der Befehl *Letzter Zug* (Menü *Zug*)**

Über diesen Befehl können Sie sich den letzten Zug des Computers bzw. des Modem- oder Netzwerk-Spielers nochmals anzeigen lassen.

## **Der Befehl *Verdoppeln* (Menü *Zug*)**

Über diesen Befehl können Sie, sofern das Verdopplungsrecht bei Ihnen liegt, die Spielwertung unmittelbar vor Ihrem Zug verdoppeln.

Sollte Ihr Gegner das Angebot ablehnen, wird das Spiel abgebrochen und Ihnen zu der bisherigen Wertung gutgeschrieben. Nimmt er das Angebot an, wechselt das Verdopplungsrecht auf seine Seite.

## **Der Befehl *Pipcount* (Menü *Analyse*)**

Dieser Befehl blendet einen Dialog ein, in dem für beide Spieler der momentane Pipcount angezeigt wird. Unter dem Begriff *Pipcount* versteht man die Gesamtsumme der Zungen, die ein Spieler bis zum Spielende noch zu überwinden hat.



## Der Befehl *Rollout* (Menü *Analyse*)

Mit diesem Befehl können Sie sogenannte *Rollouts* durchführen, das heißt, daß der Computer die momentane Spielsituation in einer von Ihnen festgelegten Anzahl von Runden (ohne Einsatz des Verdopplungswürfels) bis zum Ende durchspielt und Ihnen die Ergebnisse für beide Spieler anzeigt. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Gewinnchancen abzuschätzen, und kann besonders in der Endphase eines Spieles von großer Hilfe sein.

Nach Auswahl des Befehls wird ein Dialog eingeblendet, über den Sie die Anzahl der Durchgänge (Voreinstellung: 100) festlegen und anschließend die Aktion starten können. Ein kleiner Tip: Seien Sie bei der Anzahl der Durchgänge nicht zu geizig; der Wert sollte möglichst nicht unter 50 liegen, da sonst das Ergebnis noch sehr vom Zufall bestimmt ist.

Das aktuelle Zwischenergebnis wird während des Spielvorgangs fortlaufend angezeigt. Ausgegeben werden für beide Spieler die insgesamt gewonnenen Spiele und die gewonnenen Spiele, aufgesplittet in die Wertungen Einfach, Gammon und Backgammon. Die Ergebnisse werden in absoluter und prozentualer Häufigkeit (relativ zu der Gesamtanzahl der Spiele) dargestellt.

Wird diese Funktion während eines noch nicht vollständig eingegebenen Zuges aufgerufen, wird die Konstellation zu Beginn des Zuges durchgespielt. Wenn Sie mehrere Zugalternativen gegeneinander austesten wollen, müssen Sie also jeweils sämtliche Würfel ausführen und dann den Befehl aufrufen. Bei Nichtgefallen können Sie den Zug über den Befehl Zurücknehmen im Menü *Spiel* wieder rückgängig machen.



### Dialogfeldoptionen

#### Anzahl der Durchgänge

Über dieses Eingabefeld legen Sie die Anzahl der Runden für die Durchführung des Rollouts fest.

#### Start

Startet das Rollout. Während der Durchführung hat diese Schaltfläche den Text Stop und dient zur Unterbrechung des Vorgangs.

## Der Befehl *Würfelstatistik* (Menü *Analyse*)

Dieser Befehl zeigt Ihnen in insgesamt fünf Diagrammen Statistiken zu den ausgespielten Würfeln beider Spieler an. Dabei haben Sie die Möglichkeit, zwischen der Statistik für das aktuelle Spiel, der Statistik für die letzten 10 Spiele oder der Gesamtstatistik (für sämtliche Spiele) zu wählen.

Die zur Ermittlung des beginnenden Spielers ausgespielten Würfel fließen in die Statistik nicht mit ein. Da dort nie Pässe resultieren können, würde es zu einer Verfälschung der Statistik kommen.



### Dialogfeldoptionen

#### Statistik

Wählen Sie ein Optionsfeld zur Anzeige der jeweiligen Statistik.

#### Augen

Zeigt für beide Spieler an, wie häufig sie die sechs möglichen Würfelwerte jeweils erhalten haben. Zusätzlich wird die Gesamtzahl der Würfel und der Würfeldurchschnitt (Erwartungswert: 3.5) jedes Spielers ausgegeben.

#### Pässe

Zeigt für beide Spieler an, wie häufig sie die sechs möglichen Pässe jeweils gewürfelt haben. Zusätzlich wird die Gesamtzahl der Pässe zusammen mit der relativen Häufigkeit im Verhältnis zu der Gesamtzahl aller Würfe (Erwartungswert: 16.7%) ausgegeben.

#### Kombinationen

Zeigt für beide Spieler an, wie häufig sie die 21 möglichen Würfelkombinationen jeweils erhalten haben. Zusätzlich wird die Gesamtzahl der Würfe für beide Spieler ausgegeben. Bitte beachten Sie, daß Pässe im Durchschnitt nur halb so häufig auftreten wie andere Würfelkombinationen.

#### Summen

Zeigt für beide Spieler an, wie häufig die 13 möglichen Gesamtsummen eines Wurfs jeweils ausgespielt wurden. Zusätzlich wird die Gesamtzahl aller Würfe und der Summendurchschnitt (Erwartungswert: 8.17) ausgegeben.

Mögliche Summen eines Wurfs sind die Zahlen 3-12, 16, 20 und 24. Beispielsweise hat der Wurf 1; 4 die Würfelsumme 5, der Wurf 3; 3 hat die Würfelsumme 12.

#### Einsetzen

Zeigt für beide Spieler an, zu welchem Prozentsatz geschlagene Steine eingesetzt werden konnten. Die Anzeige erfolgt aufgeschlüsselt nach den Anzahlen (1-5) der gegnerischen Points im Heimfeld; dabei wird jeweils das Verhältnis der Summe der eingesetzten Steine zu der Anzahl der Würfel ausgegeben, die bei den Einsatzversuchen insgesamt benötigt wurden. Pässe werden so gezählt, als wenn sie aus vier Würfeln bestünden.

Ein Rechenexempel: Angenommen, Sie benötigen für das Einsetzen zweier geschlagener Steine zwei Züge, wobei Sie bei jedem Zug jeweils einen Stein einsetzen konnten. Das Verhältnis beträgt somit  $2/3$  (66%), da Sie insgesamt 2 Steine eingesetzt haben und die Anzahl der hierfür bei beiden Zügen benötigten Würfel 3 ist (2 Würfel beim ersten und 1 Würfel beim zweiten Zug; der verbleibende Würfel im zweiten Zug zählt nicht mit, da kein Stein mehr auf der Bar liegt und er somit anderweitig verwendet werden kann).

Hätten Sie dagegen im ersten Zug nicht einsetzen können und wären erst im zweiten Zug mit beiden Steinen wieder ins Spiel gekommen, wäre das Verhältnis nur  $2/4$  (50%). Die 4 ergibt sich aus den 2 Würfeln im ersten und den 2 Würfeln im zweiten Zug.

#### Anzeige

Über dieses Kombinationsfeld können Sie zwischen der Statistik für das aktuelle Spiel, für die letzten zehn Spiele und der Gesamtstatistik wählen.

**Würfelstatistik speichern**

Legen Sie hier fest, ob die Würfelstatistik beim Beenden des Programms gespeichert und beim nächsten Aufruf wiederhergestellt wird.

**Rücksetzen**

Setzt die angezeigte Würfelstatistik zurück. Diese Schaltfläche ist bei Anzeige der Statistik für das aktuelle Spiel gesperrt.

## Der Befehl *Wahrscheinlichkeiten* (Menü *Analyse*)

Über diesen Befehl können für beide Spieler die Wahrscheinlichkeiten dafür ermittelt werden, daß sie bei ihrem nächsten Zug auf einer bestimmten Zunge einen *Point* oder einen *Blot* machen können.

Die beiden Ereignisse bedeuten im Klartext:

### **Point**

Die Wahrscheinlichkeit dafür, daß die jeweilige Zunge mit mindestens zwei Steinen besetzt werden kann.

### **Blot**

Die Wahrscheinlichkeit dafür, daß die jeweilige Zunge mit mindestens einem Stein besetzt werden kann.

Sie können für das Eintreffen der Ereignisse bestimmte Einschränkungen machen. Zum einen können Sie Zungen **sperr**en, d. h., daß auf ihnen liegende Steine bei der Berechnung nicht berücksichtigt werden. Zum anderen können Sie einen bereits bestehenden Point **fixieren**, d. h., daß Züge, die diesen Point auflösen würden, nicht miteinfließen. Gesperrte Zungen werden durch ein 'X', fixierte Points durch '>1' am Brettrand gekennzeichnet.

Die Wahrscheinlichkeiten werden als Brüche mit dem Nenner 36 (der Anzahl der Wurfkombinationen) dargestellt. Beispielsweise bedeutet die Anzeige 20/36, daß 20 der 36 Wurfkombinationen zum Ziel führen - das Ereignis also in 56 Prozent der Fälle eintritt.

Nach Anwählen dieser Funktion erscheint ein Fenster, in dem eine Tabelle mit den beiden genannten Alternativen in der Vertikalen und den beiden Spielern in der Horizontalen angezeigt wird.

### **Bedienung über Maus**

Sobald Sie mit dem Mauszeiger eine der Zungen anklicken, wird die Liste mit den Wahrscheinlichkeiten für beide Spieler ausgefüllt. Durch Anklicken bei festgehaltener STRG-Taste können Sie eine Zunge sperren bzw. (im Wiederholungsfall) einen Point fixieren.

### **Bedienung über Tastatur**

Sie können den Zeiger, ähnlich wie bei der Eingabe von Zügen, über die Tasten NACH-LINKS, NACH-RECHTS, NACH-OBEN und NACH-UNTEN bewegen. Die Wahrscheinlichkeiten zu der vom Zeiger markierten Zunge werden jeweils nach Drücken der LEERTASTE im Fenster angezeigt. Durch Drücken von STRG+LEERTASTE können Sie eine Zunge sperren bzw. (im Wiederholungsfall) einen Point fixieren.

Der Vorgang wird über die Schaltfläche **Schließen** innerhalb des Tabellenfensters oder über die EINGABETASTE abgeschlossen.

## Der Befehl *Spielverlauf* (Menü *Analyse*)

Dieser Befehl listet Ihnen den bisherigen Verlauf der aktuellen Partie in einer Tabelle auf. Sie haben außerdem die Möglichkeit, an einen beliebigen Punkt der Partie zu springen, um von dort das Spiel wiederaufzunehmen.



### Dialogfeldoptionen

#### **Positionieren**

Zeigt die Stellung auf dem Spielbrett an, die zum Zeitpunkt des in der Tabelle markierten Zuges aktuell war. Durch Doppelklicken des betreffenden Zuges innerhalb der Tabelle erreichen Sie dasselbe.

#### **Kopieren**

Kopiert den Spielverlauf als Text in die Windows-Zwischenablage. Sie können den Spielverlauf anschließend in Ihrer Textverarbeitung einfügen und weiterverarbeiten.

#### **Drucken**

Druckt den Spielverlauf. Zuvor können Sie über einen Standarddialog Einstellungen für die Druckerausgabe vornehmen.

Sofern Sie die angezeigte Stellung über die Schaltfläche **Positionieren** oder durch Doppelklicken eines Zuges geändert haben, werden Sie beim Schließen des Dialogs gefragt, ob Sie das Spiel an der momentanen Position fortsetzen wollen. Falls nein, wird die ursprüngliche Konstellation wiederhergestellt.

## Der Befehl *Einstellungen* (Menü *Optionen*)

Dieser Befehl blendet einen Dialog ein, über den Sie eine Vielzahl von Einstellungen am Programm vornehmen können.



### Dialogfeldoptionen

#### **Kategorie**

Wählen Sie ein Optionsfeld, um die entsprechende Kategorie der Einstellungen einzublenden.

#### **Allgemein**

Zeigt die Kategorie Allgemein der Einstellungen an.

#### **Spieler**

Zeigt die Kategorie Spieler der Einstellungen an.

#### **Regeln**

Zeigt die Kategorie Regeln der Einstellungen an.

#### **Anzeige**

Zeigt die Kategorie Anzeige der Einstellungen an.

#### **Graphik**

Zeigt die Kategorie Graphik der Einstellungen an.

## Die Kategorie *Allgemein* (Befehl *Einstellungen*)



### Dialogfeldoptionen

#### Computer

##### Spielstärke

Bestimmt die Spielstärke des Programms; zur Auswahl stehen die Einstellungen *niedrig*, *mittel* und *hoch*.

##### Spielweise

Bestimmt die Risikobereitschaft des Programms; zur Auswahl stehen die Einstellungen *ängstlich*, *gemäßigt* und *riskant*. Bitte beachten Sie, daß eine andere Einstellung als *gemäßigt* die Spielstärke des Programms mindert.

##### Zugbibliothek

Bestimmt die Zugbibliothek, aus der das Programm die Eröffnungszüge nimmt; zur Auswahl stehen die Einstellungen *modern* und *konservativ*. In der modernen Variante sind offensivere Eröffnungszüge abgelegt, die dafür mitunter auch etwas gewagter sind.

#### Speichern

##### Würfelstatistik

Legt fest, ob die Würfelstatistik bei Beendigung des Programms gespeichert und beim nächsten Aufruf wiederhergestellt werde soll.

##### Punktstand

Legt fest, ob der Punktstand bei Beendigung des Programms gespeichert und beim nächsten Aufruf wiederhergestellt werde soll.

#### Zugeingabe

Wählen Sie hier die Art, in der Sie Züge über Maus eingeben.

##### klickend

Züge werden durch Anklicken der Ausgangs- und der Zielzunge eingegeben.

##### ziehend

Züge werden eingegeben, in dem die Steine bei gedrückter Maustaste von der Ausgangs- zur Zielzunge geföhlt werden.

#### Meldungen

##### Spieler X kann nicht ziehen

Legt fest, ob in Situationen, in denen ein Spieler nicht ziehen kann, ein Meldungsfenster ausgegeben wird.

#### Sonstiges

##### gezogene Würfel markieren

Legt fest, ob während der Eingabe eines Spielzuges die bereits gezogenen Würfel grau hinterlegt werden.

##### Zugmöglichkeiten anzeigen

Legt fest, ob während eines Spielzuges die Züge angezeigt werden, die von der durch den Zeiger markierten Zunge aus möglich sind.

##### nur würfeln, wenn sinnvoll

Legt fest, ob nur dann, wenn Züge möglich sind, gewürfelt wird (im Modem- und Netz-Modus wird immer

gewürfelt).

**automatisch einsetzen**

Legt fest, ob geschlagene Steine von menschlichen Spielern in eindeutigen Situationen (wenn keine Wahlmöglichkeit besteht) automatisch eingesetzt werden.



## Die Kategorie *Spieler* (Befehl *Einstellungen*)



### Dialogfeldoptionen

#### **Spieler 1**

Legen Sie hier die Optionen für Spieler 1 fest.

#### **Name**

Geben Sie hier den Name für Spieler 1 (maximal 20 Zeichen) ein.

#### **Typ**

Legen Sie hier den Typ für Spieler 1 fest; zur Auswahl stehen *Mensch*, *Computer*, *Modem* und *Netz*. Mit der Einstellung *Modem* können Sie ein Spiel mit einem zweiten Computer über die serielle Schnittstelle durchführen. Die Einstellung *Netz* ermöglicht das Spielen an zwei Netzwerk-Terminals.

#### **Würfeln**

Wählen Sie hier *manuell*, wenn Sie die Würfel für Spieler 1 selbst eingeben wollen. Wählen Sie *automatisch*, wenn die Würfel vom Computer ermittelt werden sollen.

#### **Spieler 2**

Legen Sie hier die Optionen für Spieler 2 analog zu den Optionen für Spieler 1 fest.

## Die Kategorie *Regeln* (Befehl *Einstellungen*)



### Dialogfeldoptionen

#### **Verdopplungsregeln**

Legen Sie hier die für die Verdopplung geltenden Regeln fest.

##### **Beaver-Rule**

Ein Spieler, der gedoppelt wird, darf sofort zurückdoppeln, ohne das Verdopplungsrecht zu verlieren.

##### **Jacoby-Rule**

Die Spielwertungen 'Gammon' und 'Backgammon' werden in ungedoppelten Spielen nicht berücksichtigt.

##### **Automatisch Verdoppeln**

Die Spielwertung wird bei jedem Pasch, der bei Ermittlung des beginnenden Spielers gewürfelt wird, automatisch verdoppelt. Diese Sonderregel gilt in einschlägigen Kreisen als eher unseriös.

##### **Crawford-Rule**

Benötigt ein Spieler nur noch einen Punkt, um ein Match zu gewinnen, ist der Verdopplungswürfel für ein Spiel gesperrt. Diese Einstellung ist nur dann wirksam, wenn über die Option **Punkte/Match** eine maximale Punktezahl pro Match angegeben wurde.

##### **Holland-Rule**

Nach einem Crawford-Spiel ist der Verdopplungswürfel während der ersten 4 Züge des darauffolgenden Spieles gesperrt.

#### **Allgemeine Regeln**

Legen Sie hier die allgemeinen Regeln fest.

##### **Max. 5 Steine/Zunge**

Auf einer Zunge können entgegen der offiziellen Regelung nur maximal 5 Steine abgelegt werden.

##### **Bündig rauslegen**

Die Steine können entgegen der offiziellen Regelung grundsätzlich nur den Würfelaugen entsprechend rausgelegt werden.

##### **Punkte/Match**

Hiermit legen Sie die Anzahl der zum Gewinn eines Matches benötigten Punkte fest. Der Wert 0 bedeutet, daß keine Match-Wertung vorgenommen wird. In diesem Fall bleibt das Einschalten der Optionen *Crawford-Rule* und *Holland-Rule* ohne Wirkung.

## Die Kategorie *Anzeige* (Befehl *Einstellungen*)



### Dialogfeldoptionen

#### **Spielbrett**

Geben Sie hier die Optionen für die Anzeige des Spielbretts an.

#### **Ansicht**

Bestimmen Sie hier den Spieler, aus dessen Perspektive das Spielbrett angezeigt wird.

#### **Zungennumerierung**

Legen Sie hier Art und Richtung der am Brettrand angezeigte Zungennumerierung fest; zur Auswahl stehen die Einstellungen *keine*, *2\*12*, *rechtsherum* und *linksherum*.

#### **Spielstand**

Geben Sie hier die Optionen für die Anzeige des Spielstands an.

#### **Anzeige**

Wählen Sie hier, ob der Spielstand als Tabelle am unteren linken Fensterrand (Einstellung *Tabelle*), als Zeilen oberhalb und unterhalb des Brettrands (Einstellung *Zeilen*) oder gar nicht angezeigt wird (Einstellung *keine Anzeige*). Im letzten Fall wird die Brett Ausgabe um den frei gewordenen Platz vergrößert, was bei geringerer Bildschirmauflösung (640x480) zu einer besseren Darstellung führt.

#### **Pipcount ausgeben**

Markieren Sie dieses Kontrollfeld, wenn neben dem Punktestand auch der Pipcount beider Spieler ausgegeben werden soll. Unter dem Begriff *Pipcount* versteht man die Gesamtsumme der Zungen, die ein Spieler bis zum Spielende noch zu überwinden hat.

#### **Zuganzeige**

Geben Sie hier die Optionen für die Zuganzeige an.

#### **Art**

Wählen Sie zwischen *starr*, *blinkend* oder *gleitend*, um die Art der Zuganzeige festzulegen.

#### **Geschwindigkeit**

Für die gleitende Zuganzeige legen Sie hier über einen Wert von 0 bis 100 die Geschwindigkeit fest. Die Einstellung 0 steht für die langsamste, die Einstellung 100 für die schnellste Zuganzeige.

## Die Kategorie *Graphik (Befehl Einstellungen)*

Über diese Kategorie nehmen Sie Einstellungen bezüglich der Graphikausgabe vor. Sie können für die Brettumrandung, den Bretthintergrund und die Zungen festlegen, ob die Darstellung jeweils durch eine einfache Farbfüllung, durch eine vordefinierte Bitmap oder durch eine Bitmapdatei Ihrer Wahl erfolgen soll. Für die Spielsteine und den Fensterhintergrund können Sie die jeweils zu verwendende Farbe einstellen.



### Dialogfeldoptionen

#### **Bereich**

Wählen Sie aus dieser Liste den Bereich, für den Sie die Graphikausgabe einstellen wollen. Zur Auswahl stehen die Bereiche *Zungen 1*, *Zungen 2*, *Steine Spieler 1*, *Steine Spieler 2*, *Brettrand vertikal*, *Brettrand horizontal*, *Bretthintergrund* und *Fensterhintergrund*.

Für die Bereiche *Zungen 1*, *Zungen 2*, *Brettrand vertikal*, *Brettrand horizontal* und *Bretthintergrund* stehen folgende Optionen zur Verfügung:

#### **Farbfüllung**

Markieren Sie dieses Optionsfeld, wenn der ausgewählte Bereich mit einer Farbe Ihrer Wahl gefüllt werden soll. Über die Schaltfläche **Farbe** können Sie die zu verwendende Farbe über einen Standard-Dialog festlegen.

#### **vordef. Bitmap**

Markieren Sie dieses Optionsfeld, wenn die Ausgabe des Bereichs über eine der mitgelieferten Bitmaps erfolgen soll. Die zu verwendende Bitmap wählen Sie aus dem Kombinationsfeld aus.

#### **Bitmapdatei**

Markieren Sie dieses Optionsfeld, wenn die Ausgabe des Bereichs über eine Bitmapdatei ihrer Wahl erfolgen soll. Geben Sie die Datei in dem Eingabefeld an bzw. wählen Sie nach Anklicken der Schaltfläche **Durchsuchen** eine Datei aus der Liste aus.

Die Bitmapdateien müssen in dem Windows-BMP-Format vorliegen und dürfen nicht mehr als 16 Farben beinhalten.

Für die Bereiche *Steine Spieler 1*, *Steine Spieler 2* und *Fensterhintergrund* stehen folgende Optionen zur Verfügung:

#### **Farbe**

Über diese Schaltfläche können Sie die jeweils zu verwendende Farbe über einen Standarddialog auswählen.

#### **Schattenwurf** (nur bei den Spielsteinen)

Markieren Sie dieses Kontrollfeld, wenn die Steine einen zusätzlichen Schatten werfen sollen.

## Der Befehl *Einstellungen laden* (Menü *Optionen*)

Dieser Befehl lädt zuvor gesicherte Einstellungen aus einer Datei. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie die zu ladende Datei auswählen können.



### Dialogfeldoptionen

#### **Dateiname**

In diesem Feld geben Sie die den Namen der zu ladenden Datei an; alternativ hierzu können Sie auch einen Eintrag aus der Liste wählen.

#### **Dateityp**

Wählen Sie hier den Dateityp, der in der Liste angezeigt werden soll.

#### **Verzeichnisse**

Wählen Sie aus dieser Liste das Verzeichnis und das Laufwerk, von denen Sie die Datei laden möchten.

#### **Als Standard**

Über dieses Kontrollfeld geben Sie an, ob die in der Datei gespeicherten Einstellungen beim nächsten Aufruf des Programms automatisch verwendet werden sollen.

Siehe auch:

[Der Befehl \*Einstellungen speichern\*](#)

## Der Befehl *Einstellungen speichern* (Menü *Optionen*)

Dieser Befehl sichert die aktuellen Einstellungen in eine Datei. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie die Zielfeile auswählen können.



### Dialogfeldoptionen

#### **Dateiname**

In diesem Feld geben Sie die den Namen der Zielfeile an; alternativ hierzu können Sie auch einen Eintrag aus der Liste wählen.

#### **Dateityp**

Wählen Sie hier den Dateityp, der in der Liste angezeigt werden soll.

#### **Verzeichnisse**

Wählen Sie aus dieser Liste das Verzeichnis und das Laufwerk, in denen Sie die Datei speichern möchten.

#### **Als Standard**

Über dieses Kontrollfeld geben Sie an, ob die in der Datei gespeicherten Einstellungen beim nächsten Aufruf des Programms automatisch verwendet werden sollen.

Siehe auch:

[Der Befehl \*Einstellungen laden\*](#)

## Der Befehl *Modem-Parameter* (Menü *Optionen*)

Über diesen Befehl können Sie Einstellungen für den Modem-Backgammon-Modus vornehmen.



### Dialogfeldoptionen

#### **Schnittstelle**

Legen Sie hier den seriellen Ausgang fest, über den die Kopplung vorgenommen werden soll (*COM1* - *COM4*).

#### **Baudrate**

Hiermit geben Sie an, mit welcher Geschwindigkeit die Übertragung gefahren wird (*300* Baud bis *9600* Baud). Diese Angabe muß mit der Ihres Gegners übereinstimmen.

#### **Verbindung**

Hiermit legen Sie fest, ob die Verbindung zwischen beiden Rechnern über ein *Modem* via Telefonleitung oder über ein *Nullmodem* hergestellt werden soll. Bei der Einstellung *Nullmodem* sind die Rechner direkt über ein serielles Kabel mit einer gekreuzten Verdrahtung verbunden.

#### **Anrufer**

Diese Option ist nur bei Verbindung über Modem aktiv. Sie geben hiermit an, ob Sie (Einstellung *lokal*) oder Ihr Partner (Einstellung *Gegenstelle*) die Verbindung herstellen soll.

#### **Telefonnummer**

Sofern Ihr Modem die Verbindung herstellen soll, geben Sie hier die Nummer Ihres Partners an.

#### **Modem**

Diese Schaltfläche führt in den Dialog *Modem einstellen*, über den Sie die Befehle für Ihr Modem eingeben können.

## **Der Befehl *Netzwerk-Parameter* (Menü *Optionen*)**

Über diesen Befehl können Sie Einstellungen für den Netz-Backgammon-Modus vornehmen.



### **Dialogfeldoptionen**

#### **Kommunikationsverzeichnis**

Geben Sie hier das Verzeichnis auf dem Netzwerk-Server an, über das die Kommunikation mit dem Gegenspieler stattfinden soll. Beide Teilnehmer müssen für dieses Verzeichnis sowohl Schreib- als auch Leserechte haben.



## Der Befehl *Zufallsgenerator* (Menü *Optionen*)

Über diesen Befehl können Sie Einstellungen über den vom Programm verwendeten Zufallsgenerator vornehmen. Sie haben die Möglichkeit, einen sogenannten *externen Zufallsgenerator* festzulegen, der für die Ermittlung der Würfelwerte aufgerufen werden soll. Bei einem externen Zufallsgenerator handelt es sich um eine Laufzeitbibliothek (englisch: **Dynamic Link Library [DLL]**), die Sie mit etwas Programmiererfahrung auch selbst erstellen können.

Zu dem Programm werden bereits einige Zufallsgeneratoren inklusive Quelltext mitgeliefert. In ausführbarer Form (d. h. als DLL-Dateien) sind sie im Unterverzeichnis RNDGEN des Installationsverzeichnisses von **Backgammon Pro** abgelegt.



### Dialogfeldoptionen

#### **Externer Zufallsgenerator**

Geben Sie hier den Namen (inklusive Verzeichnispfad) des zu verwendenden externen Zufallsgenerators an. Dieses Eingabefeld ist nur dann aktiv, wenn das Kontrollfeld **Externen Zufallsgenerator verwenden** markiert ist.

#### **Durchsuchen**

Klicken Sie diese Schaltfläche an, um einen externen Zufallsgenerator aus einer Dateiliste auszuwählen. Dieses Schaltfläche ist nur dann aktiv, wenn das Kontrollfeld **Externen Zufallsgenerator verwenden** markiert ist.

#### **Externen Zufallsgenerator verwenden**

Markieren Sie dieses Kontrollfeld, wenn Sie einen externen Zufallsgenerator verwenden wollen. Andernfalls werden die Würfelaugen durch den programmeigenen (internen) Zufallsgenerator ermittelt.

Siehe auch:

[Die Verwendung externer Zufallsgeneratoren](#)

## **Der Befehl *Bestätigungsfenster einblenden* (Menü *Optionen*)**

Mit diesem Befehl blenden Sie das kleine Bestätigungsfenster ein- und aus. Über die dort angezeigte **Ok**-Schaltfläche veranlassen Sie *vor* Ihrem Zug das Ausspielen der Würfel und schließen *nach* Ihrem Zug die Zugeingabe ab. Alternativ zum Anklicken der **Ok**-Schaltfläche können Sie auch die rechte Maustaste verwenden.

## Der Befehl *Inhalt* (Menü *Hilfe*)

Dieser Befehl zeigt Ihnen das Inhaltsverzeichnis der Hilfe zu **Backgammon Pro** an. Innerhalb des Hilfesystems können Sie jederzeit über die Schaltfläche **Inhalt** zu der Inhaltsanzeige zurückkehren.

## **Der Befehl *Wie Sie Hilfe erhalten* (Menü *Hilfe*)**

Zeigt das Hilfethema Wie Sie Hilfe erhalten an.

## **Der Befehl *Wie Sie mit dem Spielen beginnen* (Menü *Hilfe*)**

Zeigt das Hilfethema Wie Sie mit dem Spielen beginnen an.

## **Der Befehl *Wie Sie Züge eingeben* (Menü *Hilfe*)**

Zeigt das Hilfethema [Wie Sie Züge eingeben](#) an.

## Der Befehl *Lernprogramm* (Menü *Hilfe*)

Dieser Befehl startet das Lernprogramm zu **Backgammon Pro**, das Ihnen innerhalb kurzer Zeit die offiziellen Backgammon-Regeln beibringt.



### Dialogfeldoptionen

#### **Weiter**

Führt den nächsten Schritt des Lernprogramms aus.

#### **Zurück**

Geht zum letzten Schritt des Lernprogramms zurück.

## Der Befehl *Schnelleinstieg* (Menü *Hilfe*)

Dieser Befehl zeigt Ihnen einen Dialog an, über den Sie als noch unerfahrener Anwender schnell bestimmte Aktionen ausführen und Hilfen erhalten können.



### Dialogfeldoptionen

#### **Aktionen**

Klicken Sie eine Schaltfläche an, um die entsprechende Aktion auszuführen.

#### **Spiel starten**

Startet ein neues Spiel. Entspricht dem Befehl *Spiel starten* im Menü *Spiel*.

#### **Lernprogramm starten**

Startet das Lernprogramm von **Backgammon Pro**. Entspricht dem Befehl *Lernprogramm* im Menü *Hilfe*.

#### **Spiel laden**

Lädt ein zuvor gespeichertes Spiel aus einer Datei. Entspricht dem Befehl *Spiel laden* im Menü *Spiel*.

#### **Programm einstellen**

Führt diverse Einstellungen am Programm durch. Entspricht dem Befehl *Einstellungen* im Menü *Optionen*.

#### **Hilfen**

Klicken Sie eine Schaltfläche an, um Hilfe zu dem entsprechenden Thema zu erhalten.

#### **Wie Sie mit dem Spielen beginnen**

Zeigt das Hilfethema *Wie Sie mit dem Spielen beginnen* an.

#### **Wie Sie Hilfe erhalten**

Zeigt das Hilfethema *Wie Sie Züge eingeben* an.

#### **Wie Sie Hilfe erhalten**

Zeigt das Hilfethema *Wie Sie Hilfe erhalten* an.

#### **Dialog bei Programmstart anzeigen**

Markieren Sie dieses Kontrollfeld, wenn der Dialog nach jedem Aufruf des Programms eingeblendet werden soll.



## Der Befehl *Info* (Menü *Hilfe*)

Dieser Befehl zeigt Ihnen Informationen zu **Backgammon Pro** an. Diese sind, neben der Versionsnummer und dem Copyrightvermerk, Angaben über die aktuelle Bildschirmauflösung, über den freien Speicher und über die freien Systemressourcen.

## Der Dialog *Würfeingabe*

Über diesen Dialog geben Sie vor dem Zug eines Spielers, für den Sie innerhalb der Kategorie Spieler des Befehls *Einstellungen* die Würfelart *manuell* festgelegt haben, die jeweiligen Würfelwerte ein. Klicken Sie hierzu einfach innerhalb der beiden Würfelzeilen die gewünschten Augenzahlen an. Alternativ hierzu können Sie auch die Tasten 1 bis 6 (für die obere Würfelzeile) bzw. STRG+1 bis STRG+6 (für die untere Würfelzeile) verwenden.



### Dialogfeldoptionen

#### Zufall

Über diese Schaltfläche können Sie sich zwei vom Computer ermittelte Würfelwerte ausgeben lassen.

Siehe auch:

[Manuelle Würfeingabe](#)

## Der Dialog *Spieloptionen*

Dieser Dialog wird nach dem Laden und nach dem Aufstellen eines Spiels eingeblendet. Er gibt die aktuellen Spielparameter aus - diese sind:

- die aktuelle Zugnummer;
- den Namen des aktuellen Spielers;
- den Wert des Verdopplungswürfels und
- den Namen des Spielers mit Verdopplungsrecht.

Sie haben die Möglichkeit, die Spielparameter sowie den aktuellen Punktestand zu ändern. Zudem können Sie nachträglich die Spielstellung bearbeiten und das Spiel in einer Datei speichern.



### Dialogfeldoptionen

#### Optionen

Zeigt ein Menü mit folgenden Punkten an:

Punktestand	entspricht dem Befehl <u>Punktestand</u> im Menü <i>Spiel</i>
Parameter ändern	führt in den Dialog <u>Spielparameter</u>
Stellung bearbeiten	entspricht dem Dialog <u>Spiel aufstellen   ausgehend von aktueller Position</u> im Menü <i>Spiel</i> .
Speichern	entspricht dem Befehl <u>Spiel speichern</u> im Menü <i>Spiel</i>

Siehe auch:

Der Befehl *Spiel laden*

## Der Dialog *Spielparameter*

Über diesen Dialog können Sie nach dem Laden und nach dem Aufstellen eines Spiels die Spielparameter (den aktuellen Spieler, die aktuellen Würfelwerte, den Spieler mit Verdopplungsrecht und den Wert des Verdopplungswürfels) ändern.



### Dialogfeldoptionen

#### **Aktueller Spieler**

Wählen Sie hier den Namen des Spielers mit Zugrecht.

#### **Würfel**

Wählen Sie hier die Würfelwerte, mit denen der nächste Zug ausgeführt werden soll.

#### **Verdopplungsrecht**

Geben Sie hier den Spieler an, der das Verdopplungsrecht hat.

#### **Verdopplungswert**

Geben Sie hier den Wert des Verdopplungswürfels an.

Siehe auch:

[Der Befehl \*Spiel laden\*](#)

[Der Befehl \*Spiel aufstellen\*](#)

## Der Dialog *Verdoppeln*

Dieser Dialog wird bei einem Verdopplungsangebot Ihres Gegners eingeblendet. Sie müssen entscheiden, ob Sie die Verdopplung annehmen (das Verdopplungsrecht wechselt dann auf Ihre Seite) oder ablehnen. Bei einer Ablehnung der Verdopplung wird das Spiel abgebrochen und Ihrem Gegner zu der bisherigen Wertung gutgeschrieben.



### Dialogfeldoptionen

#### Annehmen

Klicken Sie diese Schaltfläche an, um das Verdopplungsangebot Ihres Gegenspielers zu akzeptieren.

#### Rückdoppeln

Diese Schaltfläche erscheint nur dann, wenn Sie innerhalb der *Kategorie Regeln* des Befehls *Einstellungen* die Option *Beaver-Rule* eingeschaltet haben. Sie können hiermit das Verdopplungsangebot annehmen und gleichzeitig die Wertung des Spiels unmittelbar nochmals verdoppeln, ohne das Verdopplungsrecht zu verlieren.

#### Ablehnen

Klicken Sie diese Schaltfläche an, um das Verdopplungsangebot Ihres Gegenspielers abzulehnen.

#### Analyse

Zeigt ein Menü mit folgenden Punkten an:

Pipcount	entspricht dem Befehl <u><i>Pipcount</i></u> im Menü <i>Analyse</i>
Rollout	entspricht dem Befehl <u><i>Rollout</i></u> im Menü <i>Analyse</i>
Würfelstatistik	entspricht dem Befehl <u><i>Würfelstatistik</i></u> im Menü <i>Analyse</i>

Siehe auch:

*Der Dialog Spielende*

## **Der Dialog *Spielbeginn***

Dieser Dialog wird zu Beginn eines Spiels eingeblendet, um den Spieler auszuwürfeln, der zuerst das Zugrecht hat.

Siehe auch:

[Wie Sie mit dem Spielen beginnen](#)

[Der Befehl \*Spiel starten\*](#)

## Der Dialog *Spielende*

Dieser Dialog wird zum Abschluß eines Spiels eingeblendet. Er gibt die Wertung und den Sieger der Partie sowie den neuen Punktestand aus.



### Dialogfeldoptionen

#### **Neues Spiel**

Klicken Sie diese Schaltfläche an, um eine neue Partie zu starten.

#### **Weiterspielen**

Klicken Sie diese Schaltfläche an, um eine Partie, die durch Ablehnung einer Verdopplung oder über den Befehl *Spiel aufgeben* im Menü *Spiel* vorzeitig abgebrochen wurde, außerhalb der Wertung zu Ende zu spielen.

In diesem Modus wird der Verdopplungswürfel ausgeblendet. Außerdem ist der Befehl *Spiel speichern* im Menü *Spiel* nicht verfügbar.

## Der Dialog *Autoplay*

In diesen Dialog gelangen Sie, wenn Sie ein Spiel, in dem der Computer gegen sich selbst oder einen Netz- bzw. Modem-Spieler spielt, unterbrechen. Die Unterbrechung können Sie wahlweise durch Anklicken der **Stop**-Schaltfläche innerhalb des Bestätigungsfensters, durch Drücken der rechten Maustaste oder durch Betätigen der EINGABE-Taste vornehmen.



### Dialogfeldoptionen

#### Typ Spieler 1, Typ Spieler 2

Verwenden Sie diese Kombinationsfelder, um den Typ des jeweiligen Spielers von *Computer* auf *Mensch* zu setzen. Sie haben somit die Möglichkeit, in das weitere Spielgeschehen einzugreifen.

#### Spiel fortsetzen

Klicken Sie diese Schaltfläche an, um die Partie an der unterbrochenen Stelle fortzusetzen.

#### Optionen

Zeigt ein Menü mit folgenden Punkten an:

Rollout	entspricht dem Befehl <u>R</u> ollout im Menü <i>Analyse</i>
Würfelstatistik	entspricht dem Befehl <u>W</u> ürfelstatistik im Menü <i>Analyse</i>
Speichern	entspricht dem Befehl <u>S</u> piel speichern im Menü <i>Spiel</i>

#### Spiel abbrechen

Klicken Sie diese Schaltfläche, um die laufende Partie abzubrechen.



## Der Dialog *Modem einstellen*

In diesen Dialog gelangen Sie, wenn Sie innerhalb des Befehls Modem-Parameter auf die Schaltfläche **Modem** klicken. Hier stellen Sie die Befehle und Meldungen ein, über die **Backgammon Pro** mit Ihrem Modem kommunizieren soll.

Funktioniert die Kommunikation mit Ihrem Modem nicht, sollten Sie sich die Einstellungen in dem von Ihnen verwendeten Terminal-Programm anschauen und diese in die entsprechenden Eingabefelder des Dialogs übertragen.



### Dialogfeldoptionen

#### Befehle

In diesen Eingabefeldern legen Sie die Befehle fest, die das Programm für die Auslösung bestimmter Aktionen an das Modem schickt. Möchten Sie eine Sequenz von mehreren Befehlen für eine einzelne Aktion eingeben, müssen Sie die Einzelbefehle jeweils durch einen senkrechten Strich (| - entspricht auf deutschen Tastaturen der Taste STRG+ALT+<) voneinander trennen.

#### Zurücksetzen

Geben Sie hier den Befehl an, um das Modem in den Zustand nach dem Einschalten zurückzusetzen.

#### Initialisierung

Geben Sie hier den Befehl zur Konfiguration des Modems an.

#### Wählen Präfix

Geben Sie hier den Teil des Wahlbefehls an, der Telefonnummer vorangestellt werden soll. Üblich sind hier die Einstellungen ATP (für Impulswahlverfahren) oder ATD (für Tonwahlverfahren).

#### Wählen Suffix

Geben Sie hier den Teil des Wahlbefehls an, der Telefonnummer folgen soll.

#### Wählen Abbruch

Geben Sie hier den Befehl zum Abbrechen des Wählvorgangs an.

#### Aufhängen

Geben Sie hier den Befehl zum Trennen der Verbindung an.

#### Antworten

Geben Sie hier den Befehl an, um das Modem in Rufbereitschaft zu bringen.

#### Meldungen

In diesen Eingabefeldern legen Sie die Meldungen fest, die das Modem beim Eintreten bestimmter Ereignisse an das Programm schickt.

#### Ok

Geben Sie hier die Meldung an, die das Modem beim Erfolg des letzten Befehls zurückgibt. Üblich ist hier die Einstellung OK.

#### Verbunden

Geben Sie hier die Meldung an, die das Modem nach erfolgreichem Aufbau der Verbindung zurückgibt. Üblich sind hier die Einstellungen CONNECT oder CARRIER.

#### Besetzt

Geben Sie hier die Meldung an, die das Modem zurückgibt, wenn die angewählte Gegenstelle besetzt ist. Üblich ist hier die Einstellung BUSY.

**Kein Modem**

Geben Sie hier die Meldung an, die das Modem zurückgibt, wenn bei der Gegenstelle kein Modem sondern ein Mensch antwortet. Üblich ist hier die Einstellung VOICE.

**Keine Verbindung**

Geben Sie hier die Meldung an, die das Modem zurückgibt, wenn eine bereits hergestellte Verbindung unterbrochen wurde. Üblich ist hier die Einstellung NO CARRIER.

**Kein Wählen**

Geben Sie hier die Meldung an, die das Modem zurückgibt, wenn kein Wählen erkannt wurde. Üblich ist hier die Einstellung NO DIALTONE.

**Klingeln**

Geben Sie hier die Meldung an, die das Modem zurückgibt, wenn ein Klingelton erkannt wurde. Üblich ist hier die Einstellung RING.

## Aufrufparameter

Als Parameter kann **Backgammon Pro** beim Aufruf der Name einer Einstellungsdatei übergeben werden, die das Programm statt der voreingestellten Einstellungsdatei laden soll.

Um das Programm mit einem Aufrufparameter zu versehen, markieren Sie innerhalb des Programm-Managers von Windows das Symbol von **Backgammon Pro** durch einen einfachen (!) Mausklick und wählen dann den Befehl *Eigenschaften* des Menüs *Datei*. Geben Sie in dem Eingabefeld **Befehlszeile** hinter dem Programmdateinamen (in der Regel steht dort C:\BGPROW\BGPROW.EXE) die von Ihnen gewünschte Einstellungsdatei an (Beispiel: C:\BGPROW\MYSETUP.SET). Verlassen Sie anschließend den Dialog *Eigenschaften* über die Schaltfläche Ok - das wars.

Innerhalb des Programms können Sie die Einstellungen über den Befehl *Einstellungen speichern* des Menüs *Optionen* in einer Datei sichern. Die Dateinamen haben als Voreinstellung die Erweiterung .SET.

# Die offiziellen Regeln des Deutschen Backgammon-Bundes

Wiedergabe mit freundlicher Genehmigung des Deutschen Backgammon-Bundes e. V.

1. Backgammon wird von 2 Personen gespielt
2. Gespielt wird mit je 15 Spielsteinen, wobei jeder Spieler Spielsteine in einer eigenen Farbe verwendet.
3. Das Spielfeld besteht aus 4 Feldern zu je 6 Dreieckspunkten.
4. Die Spielrichtung verläuft vom Home-Board des Gegners über das Outer-Board des Gegners und das eigene Outer-Board zum eigenen Home-Board.
5. Die Grundlage für die einzelnen Spielzüge wird von 2 Würfeln bestimmt, die in einem Würfelbecher geschüttelt und dann in die rechts vor sich liegende Spielhälfte gerollt werden.
6. Vor dem ersten Spiel kann jeder Spieler verlangen, daß um die Wahl des Platzes, der Steine oder der Würfel gewürfelt oder gelost wird.
7. Zu Beginn eines jeden Spiels kann ein Spieler verlangen, daß die Würfel neu verteilt werden. Dazu schüttelt er alle 4 Würfel in einem Würfelbecher und läßt sie herausrollen. Der Gegner sucht sich einen Würfel aus, dann der Spieler, dann wieder der Gegner und schließlich wieder der Spieler.
8. Beim 1. Wurf würfelt jeder Spieler mit einem einzigen Würfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt das Spiel, und zwar mit den beiden gemeinsam gewürfelten Zahlen. Danach würfeln die Spieler abwechselnd mit 2 Würfeln.  
Würfeln beide im 1. Wurf die gleiche Zahl, wird der Wurf wiederholt.
9. Die Würfel müssen nach dem Herausrollen aus dem Becher in der rechten Spielhälfte zum Stillstand kommen. Liegt einer oder beide Würfel schräg, oder kommen einer oder beide Würfel auf einem Spielstein zum Liegen, muß der ganze Wurf wiederholt werden.
10. Ein Zug gilt als beendet, wenn der Spieler seine Steine gezogen hat und seine Würfel aus dem Board nimmt. Sobald ein Spieler gewürfelt hat, gilt der vorangegangene Zug seines Gegners als endgültig. Dies gilt auch, wenn ein Spieler seinen Zug nicht komplett ausgeführt hat.
11. Würfelt ein Spieler, bevor der Gegner seine Würfel aus dem Board genommen hat, so muß der Wurf wiederholt werden.
12. Bei Würfeln mit der gleichen Augenzahl auf beiden Würfeln (Pasch) wird die doppelt gewürfelte Zahl 4mal gezogen.
13. Es müssen, sofern möglich, stets beide gewürfelten Zahlen gezogen werden. Wenn nur eine der beiden Zahlen gezogen werden kann (*Anmerkung: im Sinne von entweder die eine oder die andere Zahl*), so muß die höhere Zahl gezogen werden.
14. Wenn ein Stein auf einem Punkt landet, auf dem ein einzelner Stein (Blot) des Gegners steht, so ist dieser Stein geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Er muß auf der Bar, also der Trennlinie zwischen der rechten und der linken Spielfeldhälfte, abgelegt werden. Er kann von dort in das Home-Board des jeweiligen Gegners wieder hineingewürfelt werden.
15. Ein Spieler, der einen Stein auf der Bar hat, muß diesen zuerst wieder hereinwürfeln, bevor er mit einem anderen Stein ziehen darf.

16. Hat ein Spieler alle seine Steine in sein Home-Board gebracht, so kann er mit dem Herausnehmen beginnen.  
Beim Herausnehmen wird ein Stein jeweils von dem Punkt entnommen, der der gewürfelten Zahl entspricht, oder vom höchsten noch besetzten Punkt, sofern dieser niedriger ist als die gewürfelte Zahl. Wird eine Zahl gewürfelt, deren entsprechender Punkt im Board unbesetzt ist, darf mit dieser Zahl kein Stein von einem niedrigeren Punkt entnommen werden, solange noch ein Stein auf einem höheren Punkt steht. Kein Spieler ist verpflichtet, einen Stein herauszunehmen, wenn er auch mit einem Stein innerhalb des Boards vorrücken kann.
17. Bei einem Zugfehler während des Spiels kann jeder der beiden Spieler, bevor der nächste Wurf ausgeführt wurde, eine Korrektur verlangen.
18. Das Spiel gewinnt, wer als erster seine 15 Steine herausgenommen hat.
19. Einen doppelten Einsatz oder Gammon gewinnt der Spieler, der alle seine Steine entnommen hat, bevor sein Gegner einen einzigen Stein entnehmen konnte.
20. Ein dreifaches Spiel oder Backgammon wird gewonnen, wenn der Gegner noch keinen seiner Steine herausgewürfelt hat und einer oder mehrere seiner Steine sich noch im Home-Board des Siegers befinden.
21. Jeder Spieler kann die Verdoppelung des gegenwärtigen Einsatzes anbieten. Nach der ersten Verdoppelung hat nur jeweils derjenige Spieler das Recht zu verdoppeln, der die letzte Verdoppelung angenommen hat.
22. Verdoppeln darf nur derjenige Spieler, der am Wurf ist, und dies auch nur, bevor er würfelt.
23. Auch wenn ein Wurf wiederholt werden muß, darf zwischen dem ungültigen und dem gültigen Wurf nicht gedoppelt werden.
24. Wird eine Verdoppelung abgelehnt, ist das Spiel beendet, und der Spieler, der ablehnt, verliert den Einsatz, um den es vor der Verdoppelung geht.

**LEERTEXT**

# Inhalt der Hilfe zu Backgammon Pro

[Über die Shareware-Version](#)

[Wie Sie Hilfe erhalten](#)

[Wie Sie mit dem Spielen beginnen](#)

[Wie Sie Züge eingeben](#)

[Manuelle Würfeingabe](#)

[Verwendung externer Zufallsgeneratoren](#)

[Tastaturbedienung](#)

[Netz-Backgammon](#)

[Modem-Backgammon](#)

[Symbolleisten](#)

[Menü-Übersicht](#)

[Aufrufparameter](#)

# Über die Shareware-Version

## 1. Bestellung der Vollversion

**Backgammon Pro** wird als Shareware-Programm vertrieben. Sie haben hierdurch die Möglichkeit, das Programm zunächst in aller Ruhe auszuprobieren. Gefällt Ihnen das Programm und möchten Sie es nach einem angemessenen Testzeitraum weiterhin verwenden, müssen Sie zum Preis von 45,- DM (bei Bestellungen ins europäische Ausland: 50,- DM, alle anderen Bestimmungsländer: 60,- DM) die Vollversion erwerben. Sie können sich hierzu über den Befehl Bestellschein drucken im Menü *Spiel* ein vorgefertigtes Formular ausdrucken lassen. Natürlich können Sie für Ihre Bestellung auch einen kurzen, formlosen Brief verwenden.

Ihre Bestellung richten Sie bitte an:

Michael Schellong  
Holzstraße 42  
90763 Fürth  
Fax: 0911/741 92 02

Besitzer eines EMAIL-Zugangs können Ihre Bestellung auch an folgende Adresse schicken:

Michael Schellong  
100517.3563@COMPUSERVE.COM

Die Zahlung erfolgt wahlweise per Vorkasse oder (bei Inlandsbestellungen) auf Rechnung. Nach Eingang der Bestellung erhalten Sie umgehend die neueste Vollversion inklusive gedrucktem Handbuch.

## 2. Einschränkungen der Shareware-Version

Die Shareware-Version von **Backgammon Pro** enthält gegenüber der Vollversion folgende Einschränkungen:

- Die Vergabe von Spielernamen ist nicht möglich.
- Ab dem 10. Tag nach der Installation wird vor jedem neuen Spiel ein Fenster mit einem Shareware-Hinweis eingeblendet.
- Ab dem 21. Tag nach der Installation wird nach jedem Aufruf eines Befehls aus dem Menü *Analyse* ein Meldungsfenster mit einer Registriererinnerung eingeblendet.

## 3. Weitergabe der Shareware-Version

Die Shareware-Version darf unter folgenden Bedingungen frei vervielfältigt und weitergegeben werden:

- Das Programm muß mit sämtlichen dazugehörigen Dateien weitergegeben werden.
- Sämtliche Dateien müssen in ihrem Originalzustand belassen werden.
- Es darf keine Gebühr für das Programm an sich, sondern nur für das Kopieren des Programms erhoben werden.



# Menü-Übersicht

## Menü Spiel

- [Spiel starten](#)
- [Spiel laden](#)
- [Spiel speichern](#)
- [Spiel aufstellen](#)
- [Spiel aufgeben](#)
- [Spiel fertigspielen](#)
- [Punktstand](#)
- [Bestellschein drucken](#)
- [Verbindung trennen](#)
- [Beenden](#)

## Menü Zug

- [Zurücknehmen](#)
- [Tip](#)
- [Letzter Zug](#)
- [Verdoppeln](#)

## Menü Analyse

- [Pipcount](#)
- [Rollout](#)
- [Würfelstatistik](#)
- [Wahrscheinlichkeiten](#)
- [Spielverlauf](#)

## Menü Optionen

- [Einstellungen](#)
- [Einstellungen laden](#)
- [Einstellungen speichern](#)
- [Modem-Parameter](#)
- [Netz-Parameter](#)
- [Zufallsgenerator](#)
- [Bestätigungsfenster einblenden](#)

## Menü Hilfe

- [Inhalt](#)
- [Wie Sie Hilfe erhalten](#)
- [Wie Sie mit dem Spielen beginnen](#)
- [Wie Sie Züge eingeben](#)
- [Lernprogramm](#)
- [Schnelleinstieg](#)
- [Info](#)

## Der Befehl *Bestellschein drucken (Menü Spiel)*

Über diesen Befehl können Sie sich ein Formular für die Bestellung der Vollversion von **Backgammon Pro** ausdrucken lassen.



### Dialogfeldoptionen

#### Adresse

Machen Sie hier Angaben zu Ihrer Adresse.

#### Vorname, Name

Geben Sie hier Ihren Vornamen und Ihren Namen ein.

#### Straße, Hausnummer

Geben Sie hier Ihre Straße und Ihre Hausnummer ein.

#### Plz., Ort

Geben Sie hier Ihre Postleitzahl und Ihren Ort ein.

#### Land

Wählen Sie aus diesem Kombinationsfeld das Kürzel Ihres Landes.

#### Bestellangaben

Machen Sie hier Angaben zu Ihrer Bestellung.

#### Exemplare

Geben Sie hier die Anzahl der Exemplare ein.

#### Zahlungsweise

Wählen Sie hier die von Ihnen gewünschte Zahlungsweise.

#### Diskettenformat

Wählen Sie hier das von Ihnen gewünschte Diskettenformat.

#### Drucker

Klicken Sie diese Schaltfläche an, um über einen Standarddialog Einstellungen für die Druckerausgabe vorzunehmen.

Siehe auch

[Über die Shareware-Version](#)

