

Name:	Manuel Bellersen
Matrikel-Nummer:	46958
Projekt-Name:	GoASM
Lizenz:	GPLv3 oder neuer
Programmiersprache:	TASM-Assembler
Datum:	01.10.2010

GoASM ist ein DOS-Programm zum Spielen von Go. Dies ist ein Brettspiel, bei dem 2 Spieler gegenseitig versuchen die meisten Punkte zu bekommen. Es existieren verschiedene Spielregeln. Eine lautet ungefähr so:

- Die beiden Kontrahenten legen abwechselnd ihre schwarzen bzw. weißen Steine auf die Linien-Kreuzungspunkte (hier als schwarz-weiße Punkte dargestellt).
- Ein Stein oder miteinander waagrecht oder senkrecht verbundene Steine gelten als gefangen, wenn sie an keiner Stelle einen freien Kreuzungspunkt berühren. Diese Gefangenen werden vom Spielfeld genommen.
- Ein Selbstmord, also das Setzen eines Steines an eine Position, an der er keine freien Kreuzungspunkte mehr erreicht, ist verboten. Es sei denn, es würde durch das Setzen zu erst ein Stein oder eine Gruppe des Gegners gefangen genommen und somit die eigene Freiheit gesichert.
- Das Setzen eines Steines darf nicht die vorherige Spielsituation hervorrufen. (Dies würde sonst zu einem unendlichen hin-und-her führen.)
- Der Spieler, mit dem meisten Gebiet und dazu gerechnet meisten Gefangenen gewinnt das Spiel.
- Ein Spieler kann passen. Das heißt, er setzt keinen Stein und der Kontrahent ist wieder am Setzen.
- Passen beide Spieler, ist das Spiel vorbei.
- Schwarz beginnt.

Es ist für beide Seiten eine Zeitangabe eingebaut, die die vergangene Zeit anzeigt. Ein Spiel auf Zeit ist somit nicht unmöglich, muss aber von den Spielern persönlich beachtet werden.

Vorgabepunkte können nach belieben hinzu addiert werden.

Vorgabesteine können ebenfalls gesetzt werden. Dazu wird einfach der „PASS“ Knopf genutzt um nach dem 1. schwarzen Stein weitere zu platzieren.

Die Zeitanzeige beginnt sofort nach dem Spielstart. Es gibt keine Möglichkeit diese anzuhalten.

Das Spiel wird hauptsächlich mit der Maus bedient.

Das Setzen der Steine erfolgt durch Betätigung einer der Maustasten während sich der Mauszeiger auf einem der Spielfeldkästchen befindet.

Falls auf dem Feld schon ein Stein liegt, so passiert nichts und der Spieler kann sich weiterhin ein Feld zum Setzen suchen.

Sollte das Feld frei sein, versucht das Programm den Stein zu setzen.

Selbstmord ist nicht erlaubt. Falls es die Möglichkeit gibt, Gefangene zu nehmen, wird dies getan, diese vom Brett entfernt und deren Anzahl dem Gefangennehmenden gut geschrieben.

Der „PASS“ Knopf erlaubt die Beendigung seines eigenen Satzes ohne einen Stein zu setzen. Damit ist der Gegner am Zug.

Der „Exit“ Knopf beendet das Spiel.

Weitere Dinge sind auf der Tastatur zu finden:

- „B“ setzt einen schwarzen Stein
- „W“ setzt einen weißen Stein
- „O“ setzt einen Stein dessen, der gerade dran ist
- „P“ passen
- „ESC“ das Spiel beenden

Mit „B“, „W“ und „O“ wird ein Zufallszug gemacht. Im Prinzip lässt sich damit gegen eine KI spielen, die aber ziemlich dumm ist. Es kann unter Umständen nötig sein, die Taste länger gedrückt zu halten, ehe ein Stein erscheint.

Jedes Setzen eines Steines wird mit einem „Klack“ Geräusch aus dem PC-Lautsprecher begleitet.

Bei Beendigung des Spieles wird eine Datei „myGoASM.sgf“ erzeugt, die den Spielverlauf enthält. Diese kann mit anderen Programmen angeschaut werden. So ist ein Review des Spiels möglich. Damit kein Spiel verloren geht, sollte die alte Datei umbenannt oder wo anders gespeichert werden. Ansonsten wird sie überschrieben und somit gehen bisherige Erfolge verloren.