

in

Marcus Sackrow

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Marcus Sackrow	October 17, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

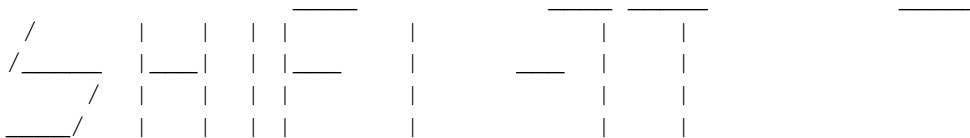
Contents

1	in	1
1.1	Einleitung	1
1.2	Der rechtliche Kram!	1
1.3	Mindestanforderungen	2
1.4	Die Anleitung	2
1.5	The Menu please	3
1.6	I can`t hear you.	3
1.7	The Creditz	4
1.8	The History of this great game!!!	4
1.9	Spenden usw. bitte an:	5
1.10	Tastenindex	5

Chapter 1

in

1.1 Einleitung



Nach Monaten "harter" Arbeit präsentiert der BETA-COMPUTER-CLUB das Spiel Shift-It. Dies ist ein Intelligenz-Knobelspiel für Leute von 1 bis 101. Es ist zu 100% in Assembler geschrieben.

=>

Copyright

=>

Systemvoraussetzungen

=>

Anleitung

=>

Die Menü's

=>

Musikeinbindung

=>

Creditz

=>

Kontaktadresse

=>

History

=>

Tastenübersicht

Wir wünschen viel Spaß beim SHIFTEN.

1.2 Der rechtliche Kram!

Wir übernehmen keinerlei Haftung für irgendwelche Schäden, die durch die Benutzung dieses Programmes entstehen.

Ansonsten darf jeder diese Programm frei kopieren - es ist also FREeware!
aber:

- * es müssen immer alle folgenden Files mitkopiert werden!
Levels/collection1
Shift_It.exe
Shift_It.exe.info
Shift_It.guide
Shift_It.guide.info

- * PD-Distributoren dürfen nicht mehr Geld für diese Programm nehmen
als die Unkosten (Kopieren,Disks) betragen!

1.3 Mindestanforderungen

Um Shift-It spielen zu können braucht man:

- mind. einen AMIGA
 - AGA-Chipset (A1200/A4000)
 - mit 020/030/040/060 getestet.

Fast-Ram ist nicht unbedingt erforderlich, aber empfehlenswert.

1.4 Die Anleitung

Hier ist eine kurze Anleitung für dieses Superspiel.

Also, das Ziel ist es, alle farbigen Steine vom Bildschirm wegzubekommen.
Wenn gleichfarbige Steine nebeneinander liegen, verschwinden sie.

-> Das können auch mehr als 2 Steine sein. ;-)

Wie der Name Shift-It schon sagt, werden die Steine hin und her geschoben.

Einfach einen Stein anklicken (mit dem Mauszeiger), es erscheint
neben dem angewählten Stein rechts und/oder links ein Phantomstein.
Diese Phantomsteine zeigen alle möglichen Bewegungsrichtungen an.

Um jetzt den Stein in die gewünschte Richtung zu bewegen, einfach auf den
Phantomstein klicken und schon rutscht der Stein rüber.

Die Anzahl der Züge ist in der einfachen Stufe unbegrenzt, in der schwereren
Stufe ist in jedem Level die noch zur Verfügung stehenden Anzahl an Zügen
angegeben.

Ebenfalls auf dem Screen ist die aktuelle Levelnummer mit dem dazugehörigen
Code angegeben. Die Schwierigkeitsstufe wird im

Optionsmenu
eingestellt.

Wenn man einen Zug zurücknehmen will muß man einfach u (wie UNDO) drücken.
Die Taste r bewirkt einen Neustart des Levels.

Zurück zum

Menü
gelangt man durch die ESC-Taste.

Eine Kurzbeschreibung aller Tasten die benutzt werden ist im

INDEX

.

1.5 The Menu please

Zum Menü

Im Menü kann man einen Levelcode eingeben und das Optionsmenü aufrufen.
Der Creditz Punkt ruft eine

Creditz
-Seite auf.

Das Spiel kann durch ESC verlassen werden.

Im Optionsmenü kann man die Spielstufe ändern.
Die Wahl steht zwischen Normal und Hard, in der

Anleitung
steht der

Unterschied.

Man kann einstellen welche

Musik
benutzt wird -> die intern
Music
(maps by
blaze
)

extern

Music

oder die starken intern SFX.

Das Laden von anderen Leveln wird mit LoadCollection erreicht, mit den Pfeilen wird die Collectionnummer eingestellt.

Diese Collections werden mit dem Leveleditor erstellt, welcher in Kürze released wird. Wenn man im "Levels"-Verzeichnis nur die Standard-Collection hat, sollte man diese Nummer nicht verändern und dann abspeichern (siehe unten), da dann das Programm beim nächsten Start diese andere Collection nicht finden kann. In diesem Falle wird eine Fehlermeldung ausgegeben, und automatisch auf die Standard-Collection zugegriffen!

Ein weiterer Punkt ist Save Options dieser sichert die Einstellungen dauerhaft in s: unter dem Namen Shift_it.config.

WARNUNG! gibt es kein "s:" Laufwerk kommt der typische Requester, der auf eine Bestätigung wartet, da man den Screen im Intro aber nicht wechseln kann, wartet sich das Betriebssystem "zu tode", sprich: es hilft nur der RESET. Ich glaube aber, daß man sowieso ein s: Laufwerk besitzt, oder aber es noch anlegen kann, bevor das Intro anfängt, und das Programm schon nach "s:" fragt.

Schreibe

uns

, wenn Du Interesse an weiteren Versionen von SHIFT-IT hast.

1.6 I can't hear you.

Die Songs

Wenn auf Deinem Computer ein Assign "Sounds" vorhanden ist, prüft das Spiel automatisch welche der Dateien in diesem Verzeichnis Protrackermodule sind. Diese Sounds werden dann im Spiel verwendet, wenn im

Optionsmenü
extern Music

eingestellt ist. Die Auswahl wird zufällig getroffen.
 Durch drücken von <Space> wird ein anderer Sound gespielt
 ->Wenn die xfdmaster.library und/oder die powerpacker.library im
 Libs:-Verzeichnis sind dann dürfen die Soundmodule sogar gepackt sein.
 Wenn Du nicht weißt wie man ein Assign legt, so schäme Dich und lerne:
 assign sounds: <Soundverzeichnis>
 Für <Soundverzeichnis> setze einfach das Verzeichnis ein wo die Module liegen
 z.B. assign sounds: dh1:musik/module
 Alles Klar ?!?

So ich glaube das wars erstmal. Bugreports und Fragen bzw Anregungen sind sehr
 willkommen bitte schreibt an die
 Kontaktadresse
 .

1.7 The Creditz

Idee	stolen from C64
Game-Coding	Peter Annuß
Intro-Coding+	
Intro-GFX	Ulf Sénéchal
Stone-Design+	
Sound	Daniel Ramme (blaze) /Andreas Timmermann
Guide	Marcus Sackrow

Thanx to following people:

DUK alias Marcus Krasemann for some Levels
 CreAm alias Frank Weiss-Motz for Game-Editor
 Cosmos of Sanity for Prorunner
 Commodore for AMIGA!!!!!!!!!!!!!!
 Escom for buying Commodore!!!!

1.8 The History of this great game!!!

0.91	Die Module können jetzt auch gepackt sein (XFD-Support)
0.92	dramatische Geschwindigkeitssteigerung durch Ulf Sénéchal
0.93	Undo added
0.94	Cheat added
0.95	Level-Restart added
0.96	Option-Saving und Loadcollection added
0.97	feisten Bug beim saven gefunden und beseitigt
0.98	Warum war der Sound 2x im Source ?
0.99	Kleinere Bugs beseitigt (Hunkstruktur)
0.99b	Die erste Veröffentlichung!

1.9 Spenden usw. bitte an:

Diese Spiel wurde von Mitgliedern des BETA-COMPUTER-CLUB Frankfurt (Oder) programmiert. Wenn jemand Interesse an weiteren Versionen dieses Spiels hat, so schreibe er an:

MIKADO/BETA-COMPUTER-CLUB
Franz-Mehring-Str.20
15230 Frankfurt (Oder)
Germany

Diese Version hat dann vielleicht:

- * Viele neue Levels
- * Mehr Soundeffekte

1.10 Tastenindex

TASTENINDEX:

ESC = irgendetwas Verlassen, z.B. das aktuelle Spiel oder das ganze Spiel
u = Undo -> zurücknehmen der letzten Aktion im Spiel
r = Restart -> Neustart des aktuellen Levels
Space = Laden des nächsten Moduls (Nur bei Extern Music)
Tja, und dann wäre da noch der Cheat !!!
Aber der wird nicht verraten.
