

**Slidelt AGA**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> SlideIt AGA		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 7, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SlideIt AGA</b>	<b>1</b>
1.1	SlideIT . . . . .	1
1.2	Wir stellen uns vor... . . . . .	1
1.3	jajaja . . . . .	2
1.4	Passwörter . . . . .	2
1.5	Die Regeln . . . . .	2
1.6	Installation . . . . .	3
1.7	System/ Software Anforderungen . . . . .	4
1.8	Distribution . . . . .	4
1.9	Einführung . . . . .	5

---

# Chapter 1

## Slidelt AGA

### 1.1 Slidelt

Wilkommen zu Slide It AGA Final Version  
(c) by Secretly! Software Dezign

Einführung  
Distribution  
Anforderungen  
Installation  
Spielregeln  
Passworteingabe  
über dieses Guide  
wir stellen uns vor  
ICH HABE FERTIG!!

### 1.2 Wir stellen uns vor...

...eine hübsche junge Frau, so ca. 19 Jahre alt, mit prallen Knospen...  
etc. Na gut... Hier unsere Addys:

Tranquilizer/ Secretly! (ja, das bin icke!)  
Mike Delling (Das bin ich ja auch!)  
Ottostr. 17 (ha, die selbe strasse wie ich auch!)  
45889 Gelsenkirchen (was ein Zufall...)  
Mail:Tranquilizer@mike.ruhr.de (Mhhh..)

---

Mr.Vain/ Secretly! (Der wollte die Passwort kacke!)  
c/o Thorsten Will (ja genau, das ist der!!)  
P.o. Box: 10 17 02  
D - 44607 Herne

Weitere Mit(g)lieder von Secretly!:

DC.Clark      Graphician, Musician, Coder  
Dr.Ray         Graphician  
StingRay      Coder

Wir suchen nach weiteren Programmierern um unser Team zu vervollständigen!  
Wenn Ihr also evtl. Programmierer seid, dann schreibt uns einfach per Post  
oder eMail.

### 1.3 jajaja

Wenn Du wirklich ein guide für dieses Spiel brauchst... dann weiß ich auch  
nicht mehr weiter.... vielleicht sollte ich mir dann doch'nen PC kaufen??  
:)

### 1.4 Passwörter

Nach langem überlegen und belabert werden habe ich mich dann doch dazu  
überreden lassen ein Passwort System zu intregieren! (Ich wollte es  
nicht!!) So müßt Ihr nicht immer von Anfang an beginnen. Nach jedem Level  
wird Euch eine Farbkombination genannt, welche Ihr Euch merken oder  
notieren solltet. Ihr könnt diese dann bei Eurer nächsten SlideIt-Session  
nach dem Titelbild mit dem Joystick wieder eingeben. Ihr beginnt dann  
wieder an der letzten Stelle! (Ich hätte Euch schuften lassen... immer  
wieder die selben Level... Bis zum verrecken!)

### 1.5 Die Regeln

Spielregeln? Ach ja, sicher, so gehts:

Jeder Level präsentiert sich als eine Ansammlung von Farbigen Steinen und  
Symbolen. Die farbigen Steine gilt es möglichst zu einander zu bringen,  
wobei jede Farbgruppe natürlich der ihrigen angehören muß. (Rot nach Rot,  
Blau nach Blau etc.) Befinden sich alle Steine der selben Farbe in einer  
Gruppe zusammen und bilden ein Rechteck, so werden diese Steine dann ab-  
geräumt und verschwinden somit vom Spielfeld. Sind keine Steine mehr auf  
dem Spielfeld vorhanden, so ist der Level beendet.

Ansich ja ganz einfach, jedoch gibt es da zwei Heimtükische weitere Symbole  
die diese Arbeit erleichtern (oder auch erschweren) sollen:

---

### 1. Das Magnet

Bewegt man einmal einen Stein an ein Magnet, so kann dieser nicht mehr bewegt werden. Die anderen Steine der selbigen Farbe müssen sich also in der Nähe dieses Steines befinden um sie zum Auflösen zu bringen. Damit ein Stein an einem Magnet hängen bleibt, muß sich der Stein UNMITTELBAR an dem Magnet befinden. Befindet er sich diagonal über oder unter den Stein, so kann er weiterhin frei bewegt werden.

### 2. Der Teleporter

Er dient dazu, das Steine innerhalb eines Levels von einem zum anderen Punkt gebeamt werden können. Der Teleporter besitzt dabei ein kerniges Innenleben, welches ich nicht erläutern möchte. Finde es selber raus!

Ein Level ist dann erledigt, wenn sich keine farbigen Steine mehr auf dem Spielfeld befinden.

Ach ja, fast hätte ich es vergessen: Zeit gibbet natürlich auch nicht unendlich! Ist die Zeit abgelaufen, muß der Level erneut angetreten werden. (oder findet den Cheat!!! Ich weiß wo er is... hihihi \*lol\* )

High-Scores gibbet natürlich auch, jedoch ist das ein wenig komplizierter. Gutgeschrieben wird je nach Beenden eines Levels die restliche Zeit in Punkteform gutgeschrieben. Hinzu kommen noch die Anzahl der "explodierten" Steine, welche mit jeweils 5 Punkten gut geschrieben werden.

Allerdings gibt es auch Punktabzüge:

Jede Bewegung eines Steines wird mit einem Punkt abzug geahndet, das berühren eines Magnetes mit zwei Punkten und die Benutzung eines Teleporters mit 4 Punkten abzug. Es kann also durch und durch vorkommen, daß nach erfolgreichem beenden eines Levels mehr Punkte abgezogen werden als Gutgeschrieben. Jeder Zug sollte also sehr gut überlegt werden. (Mh, viel Spaß!!)

## 1.6 Installation

Leider konnten wir kein Installer-Script hinzufügen, da keiner von uns in der lage ist ein Script zu programmieren! (Wir sind einfach Scheiße doof!):)

Es ist im grunde ganz einfach:

Als erstes muß eine ASCII-Datei angelegt werden, welches im S/ Directory platz findet und den Namen SlideIt.config trägt. Hier sind folgende Einträge zu Tätigen:

```
Name...: <hier ihr nachname>
Vorname: <hier ihr vorname>
Screen.: <hier den screen-id eingeben>
Strasse: <hier ihre Straße verewigen>
```

... ach scheiße! Kopiert alles irgendwo hin und startet es! (die Ausführbare Datei und das .data File sollten in einem und dem selben Verzeichniss stehen und es sollte funktionieren!)

---

Wie man ein Programm von der Workbench aus startet wisst ihr ja wohl, oder? Ansonsten steht unsere Hotline jederzeit zur Verfügung: Tel. 0190 - 666 666!

## 1.7 System/ Software Anforderungen

Rein theoretisch läuft das Spiel auf ALLEN 68k Prozessoren, aber wer hat schon einen reinen 68k? Also haben wir uns entschlossen einen 68030 als Voraussetzung für das Spiel zu setzen!! (Kauft Euch einen vernünftigen Prozessor!)

Anforderungen:

System:

Amiga mit OS2.04 oder höher

Mind. 1.5 MB freier Chipspeicher und 0.5 MB freies Fastmem.

HD empfohlen

Software:

Reqtools.library (Version egal!)

Anforderungen an den Spieler:

Geistig ganz auf der Ebene sein (ein bisschen helle wäre schon nicht schlecht!) und ein WENIG logisch denken können! (Mach Euch nichts draus: die Leute die die Level entworfen haben, die sind auch nicht ganz Dicht!) :)

Motivation.

So'n scheiß Passwort zu merken ist schwieriger als den letzten Level zu bewältigen....

## 1.8 Distribution

Ich nehme an, das sich der eine oder andere SlideIt mal kopieren wird, was ich angesichts der langen Entwicklungszeit von drei (!), man kann es gar nicht oft genug sagen, wohl auch hoffen möchte!

Ihr dürft damit alles machen was Ihr möchtet, solange ihr das Archiv so weiter gebt, wie Ihr es bekommen habt! Verkaufen solltet ihr es auch nicht! (Es würde eh keiner auch nur einen Pfennig dafür ausgeben!!)

Obwohl es immer noch Leute gibt, die meinen, mit Freeware mal so richtig Asche zu machen (Schöne Grüße an Malander!!). Aus diesem Grund:

MALANDER SOFTWARE IST ES NICHT ERLAUBT DIESE SOFTWARE  
ZU KOPIEREN ODER ZU VERTREIBEN!!!!!!  
(fährt zur Hölle!!!)

Nun ja, das war's eigentlich auch....

Für Schäden die durch das Programm SlideIt entstanden sind, kann der Programmierer NICHT haftbar gemacht werden. Das benutzen dieses Programmes geschieht daher auf eigene Gefahr. (Euch wird schon nicht gleich das Haus abbrennen!)

Wir wünschen Euch viel Spaß & Gutes gelingen

Tranquilizer / Secretly!

Mr.Vain / Secretly!

## 1.9 Einführung

Man(n) mag es kaum glauben! Nach langer, langer entwicklungszeit ist es uns letztendlich doch gelungen das Dingen fertig zu bekommen! Einfach nicht zu fassen wieviele Bugs sich doch in einem solchen, zugegebenermaßen, Harmlosen Spiel einnisten können. Wie dem auch sei, wir sind Stolz (naja, mehr oder weniger!) entlich Slide It AGA die FINAL Version zu präsentieren.

Dazu möchte ich (EINER der Programmierer) noch einiges am Rande erwähnen:

Das Programm wurde von sage und schreibe 4 Programmierern erschaffen, wobei jeder seine Version für "am besten" hielt und später in wirklichkeit keiner mehr wußte was er da überhaupt getan hatte! Ich weiß heute noch nicht ob ich darüber lachen oder weinen soll, zumal wir uns ein wirklich großes Projekt vorgenommen haben. SlideIt benötigte daher ganze (ungelogen) 3 Jahre Entwicklungszeit. Eigentlich wäre es schon nach einigen Monaten fertig gewesen, dann wurde das Programm auf höheren Prozessoren getestet. Es stellten sich die ersten Bugs heraus, die sich in wirklichkeit keiner so recht erklären konnte. Auf einem 020'er schien alles normal aber bei einem 030'er gings dann schon los....

Schwierigkeiten mit der Grafik! Kacke verdammt nochmal... es vergingen Stunden um Stunden bis dieses dämliche Problem behoben werden konnte. (naja, wenn man 3 Jahre in Stunden umrechnet! \*lol\* ) Gut, auf einer 030'er läuft's ja nun prima! Mußte sich doch der Idiot von Programmierer nun auch noch eine 060'er kaufen? Und der Mist ging von vorne los... Diesmal war es nicht die Grafik, sondern der Sound, der einfach nicht dudeln wollte so wie wir es vermochten.

Es verging wieder einiges an Zeit, so habe ich jetzt gerade den letzten Fehler ausgemerzt (und es ist jetzt gleich 1h und ich bin eigentlich tot müde) und Tippe fleißig an der Geschichte über SlideIt.

Ich erzähle Euch das jetzt nicht, weil ich irgendwelche Shareware Gebühren oder sonstiges erwarte, nein, IHR SOLLT DEN SCHEIß NUR EIN MAL DURCHSPIELEN!!!

Ich würde nicht Übertreiben wenn ich sagen würde: SlideIt hat mich ca.5 Jahre meines Lebens gekostet! Sowas kommt mir NIE MEHR in die Tüte!

Wenn Ihr dennoch Bugs findet, dann MELDET EUCH NICHT BEI MIR!!! Ansonsten



dürft Ihr uns trotzdem schreiben!

---