

A-Risk

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> A-Risk		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 1, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	A-Risk	1
1.1	main	1
1.2	copyright	1
1.3	giftware	2
1.4	kopiere	3
1.5	mausführung	3

Chapter 1

A-Risk

1.1 main

Ich wünsche euch diesmal viel Spass mit
Amiga Risk AGA V1.00
Copyright © Donald Varnes 1997

Copyright
Dieser "Risiko" kann bis
Giftware
zu 8 Spieler aufnehmen.
Notwendig
Benutzung
Und bis zu 7 Amiga Gegner.

1.2 copyright

Kurz und Bündig...

1. A-Risk.AGA und seine Ressourcen dürfen in keiner Weise verändert werden.
 2. PD Serien die mehr als die folgende Preisen für ihren Vertrieb an Disketten und CD's verlangen, dürfen A-Risk.AGA nur nach Vereinbarung vertreiben. Ansonsten darf es überall hintreiben. Sagen wir mal DM 5,- für 3 1/2" Disk
und DM 35,- für CD
 3. A-Risk.AGA darf nicht kommerziell vertrieben werden.
-

4. Desweiteren um meine Haut zu retten...

```

*****
*
* Ich bin in keiner Weise haftbar für *
* Schäden die durch die Benutzung von *
* A-Risk.AGA entstehen. Sie benutzen *
* A-Risk.AGA auf eigener Risiko! *
*
*****

```

1.3 giftware

A-Risk.AGA ist Giftware

Das heisst nicht das es kostenlos ist!

Ich habe mich entschlossen nur noch die Vollversionen freizugeben, da Demo's bisher nichts gebracht haben. Jetzt liegt's nur noch an Euch, dass eventuelle Updates und Quelltexte freigegeben werden.

Merke... Programmierer verlieren ihre Motivation wenn sie nicht in irgend einer Form unterstützt werden.

Motivierende Gaben...

Fehlermeldung; Falls Du nicht gerne schreibst und dazu noch extra zur Post rennen müsstest, kannst Du deine Meldung auch telefonisch machen.

Eigen erstelltes Programm; Laufen muss Es.

Eigen erstellte Modulen; .Med oder .Mod Modulen die ich mit meine Programme freigeben darf.

Rock CD; 70'er - 80'er

Geld; Eurocheck, Münzen zum sammeln.

oder was es dir wert ist; Postkarte, Motorrad, Kritik, Gutschein für'n BigMac, etc.

```

* Falls dir das Programm nicht zusagt oder keine milde *
* Gabe erfolgen sollte, dann händige das Paket an ein *
* Kumpel oder vernichte es. *

```

Donald Varnes (Ohne "Mc" und ohne "Duck")
 Waldsiedlung 22b
 31618 Liebenau
 Germany

Sparkasse Liebenau

BLZ 25650106
Knt 667147

Tel. 49 (0)5023 324

* NUR FREITAG UND SAMSTAG BIS 22:00 UHR *

1.4 kopiere

Der Informer muss in das C: Verzeichnis kopiert werden.

cando.library
CanDoGFX.library müssen nach LIBS: kopiert werden.
inovamusic.library

1.5 mausführung

1. Ich gehe davon aus das Du das Spiel kennst. Es folgt lediglich eine kurze Beschreibung der Benutzung.
2. Klicke die Farbe vom Land. NICHT DIE ZAHL!
Wenn Du ein Land mit der Maus ansprechen tust.

Nach dem Spielstart öffnet ein kleines Info-Fenster, in dem Sie entscheiden können das Risiko zum spielen auf sich zu nehmen (Risk!) oder nicht (No Risk!).

Falls Ja (Risk!), öffnet ein weiteres Fenster in dem Sie ein paar Einstellungen für das Spiel vornehmen können.

Die verschiedene Optionen werden im Fensterbalken erläutert. Sie brauchen nur den Mausfeil über die Option zu bringen. Lassen Sie den Pfeil über den Namensfeld ruhen! Es folgen mehrere Sätze wie man ein "AMIGA-GEGNER" bekommt.

Jeder Spieler kann ein eigenes Musikstück anhören, die abgespielt wird wenn Er dran kommt. Hat nur einer ein Lied ausgesucht, spielt nonstop diese Eine.

Drücke "OK" und das Spielfeld wird zufällig aufgeteilt unter allen Spieler. Bei jede weiterem Spiel wird die Aufteilung der Länder um den nächsten Spieler verschoben.

Der Spieler der gerade dran ist wird mit seinem Namen und Farbe oben rechts dargestellt.

Armeen setzen...

Es öffnet ein kleines Fenster das unmittelbar über dem Mausfeil diesen folgt. Zuerst müssen nun die Armeen gesetzt werden. Ist

ein "?" im kleinen Fenster zu erkennen, ist der Mauszeiger nicht über ihrem Land. Im eigenen Land ist eines von den folgenden Beispiele zu erkennen...

2 Extra! > Besitzt man das Land, dass auch auf der eingetauschte Karte abgebildet war, so darf man 2 Armeen in diesem Land setzen.

North America:5 > Besitzt man ein ganzes Kontinent
Asia:7 > darf man ein bestimmte Anzahl mehr
usw:Anzahl > Armeen in diesem Kontinent setzen.

Armies:6 > Die anzahl der besetzten Länder geteilt durch 3.

Merke... Hat man die Armeen "Armies:?" (Länder durch 3 angabe) gesetzt und man hätte in ein anderes Land/Kontinent "2 Extra" oder Ähnliches setzen können, hat man dies VERGESSEN.

Setze also zuerst die extra Armeen für Kontinente,
2 extra, usw.

Mit der linken Maustaste setzt man 1 Armee, mit der Rechten bis zu 5 Armeen in diesem Land.

Angriff...

Klicke einfach in das Land in dem genügend Armeen vorhanden sind. Es färbt sich rot.

KLICKE AUF DIE FARBE DES LANDES, NICHT AUF DIE ZAHL!
Die Farbe wird nämlich beim klicken gelesen, und dadurch auch das Spiel gesteuert.

Dann klicke in das benachbarten Land das Du erobern willst. Es färbt sich blau.

Ein Fenster öffnet sich und stellt das Schlachtfeld in vergrößerter Form dar.

Unten Links erkennt man bis zu 3 Würfel. Die erste zeigt eine 1, die zweite eine 2, die dritte eine 3.

Klickst Du die erste, greifst Du mit eine Armee an,
Klickst Du die zweite, greifst Du mit 2 Armeen an,
und mit der Dritte, greifen 3 an. (Schwierig. Gerl?)

Das Gleiche gilt für die Verteidigungswürfel unten rechts, falls mehr als eine Armee in dem Verteidigungs land vorhanden ist.

FALLS MIT HÖCHSTEMS NUR EINEM WÜRFEL ANGEGRIFFEN ODER VERTEIDIGT WERDEN KANN, GESCHIEHT DIES AUTOMATISCH.

Hat man ein Land erobert, kann man weitere Armeen nachziehen (falls möglich) in dem man mit der linken Mausknopf in dem erobertem Land klickt. Mit der rechten Mausknopf zieht man bis zu 10 Armeen rüber.

Mit "FINI" verlässt man das Schlachtfeld.
DIES GESCHIEHT AUCH AUTOMATISCH WENN NICHTS MEHR ANGERICHTET WERDEN
KANN.

Karten eintauschen...

Klicke die abgebildeten Karten oben rechts um deine Karten
anschauen zu können. Die Anderen sollten natürlich wegschauen.

"Help" wählt die erste/nächste Tauschmöglichkeit.
FÜR AMIGA UND MICH WIRD DIE BESTE MÖGLICHKEIT GESUCHT. ÄÄTSCH.

"Trade" tauscht die Karten ein. ES DÜRFEN NUR 3 GÜLTIGE ANGEKLIKT
SEIN. Sonst passiert nichts.

"Exit" verlässt ganz einfach diese Anzeige, also tauscht keine
Karten ein.

Hast Du schon 5 Karten, öffnet das Fenster automatisch und 3
Karten müssen eingetauscht werden. "Exit" wird deaktiviert.

Armeen versetzen...

Klicke das Symbol mit den 4 kleinen Pfeilen.

Klicke das Land an von dem die Armeen versetzt werden sollen.
Jeder weitere klick erhöht die Anzahl um 1. Die Anzahl erkennt
man links und rechts vom ablesbarem Land im aufgetauchtem
bekanntem Fenster.

Da die Armeen nur über die eigenen Länder wandern dürfen, können
die Armeen, mit der Maus, nur in dem benachbartem Land versetzt
werden. Und von diesem Land aus wiederum in den Nächsten, usw.
Ein Klick mit der rechten Maustaste lässt dieses Fenster wieder
verschwinden, und eine Versetzung von anderen Armeen ist wiederum
möglich.

Der Nächste Bitte...

Klicke einfach auf den grossen rechtszeigender Pfeil unten rechts.

Die anderen Symbolen...

Klicke einfach mal darauf.

Die auftauchenden Fenster lassen sich wieder schliessen indem Du
einfach darin klickst.

Ich hoffe das jeder mit dieser kurze erklärung mit "Amiga Risk"
nun umgehen kann.

Viel Spass...

© Donald Varnes 1996-97

