

**in**

Frank Weiss-Motz

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Frank Weiss-Motz	October 23, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>in</b>	<b>1</b>
1.1	Einleitung . . . . .	1
1.2	The boring stuff . . . . .	1
1.3	Systemanforderungen . . . . .	2
1.4	Die Philosophie des Editors . . . . .	2
1.5	Die schönen bunten Knöpfe . . . . .	3
1.6	Dank Commodores Intuition . . . . .	5
1.7	The Creditz . . . . .	6
1.8	Eine lange Geschichte!!! . . . . .	7
1.9	Close encounter of the 3rd kind . . . . .	8

---

# Chapter 1

## in

### 1.1 Einleitung

Dies hier ist die fantastische Anleitung für den fantastischen ←  
Leveleditor für  
das dum.. äh geniale Spiel Shift-It.  
Aber mal im Ernst, das Spiel ist einfach genial, und dieses Guide soll Ihnen  
helfen den extra für dieses Spiel, in monatelanger harter Arbeit, geschriebenen  
Leveleditor zu verstehen.

>>>

```
Copyright                >>>
Systemanforderungen     >>>
Die Idee                 >>>
Die Gadgets              >>>
Menü`s                  >>>
Creditz                 >>>
Kontakt                 >>>
Geschichte
Viel Spaß mit Game und Editor c U.
```

### 1.2 The boring stuff

Das Programm wurde mit Blitz-Basic II erstellt. Blitz-Basic ist ←  
Copyright by  
ACID-Software Newzealand.  
Das Programm ist Copyright by Frank Weiss-Motz in 1996. Es ist frei vertreibbar,  
so lange folgende Files im Paket enthalten sind:

```
s_it-ged
s_it-ged.info
```

```
editortestgame
s_it-ged.guide
s_it-ged.guide.info
```

Das Program ist Giftware, darf also frei kopiert werden unterliegt aber dem oben erwähnten Copyright. Wenn Sie das Programm mögen und es häufiger benutzen so senden Sie mir als kleine Spende (gift) eine

E-Mail

. Ich bekomme nämlich gerne

Post. Ist doch besser als 'ne Shareware-Gebühr oder ? Ich verspreche sogar diese Mail zu beantworten.

Es darf für dieses Programm kein Geld verlangt werden (ausschließlich Disketten- und Kopiergebühr).

Für Schäden die durch Benutzung meines Programms an Hard- oder Software entstehen wird von meiner Seite keine Haftung übernommen.

### 1.3 Systemanforderungen

Das Program benötigt:

```
AGA-Amiga (A1200,A4000)
Prozessor 680x0
Speicher 2 MB Chip
Fastram empfohlen
Monitor der Pal darstellen kann oder Fernseher
Festplatte empfohlen (da Testgame immer nachgeladen wird)
Mouse, Tastatur, kein Joystick unterstützt ;-)
```

Das Programm wurde getestet auf:

```
Amiga 1200 020/2MB/0MB/160MB
Amiga 1200 020/2MB/4MB/270MB
Amiga 1200 030/2MB/4MB/160MB
Amiga 4000 030/2MB/2MB/170MB
Amiga 4000 040/2MB/8MB/insgesamt ca 2GB
Amiga 4000 060/2MB/8MB/insgesamt ca 6GB
```

Läuft vielleicht auch auf:

```
Nintendo GameBoy
SNES mit SuperGameBoy
garantiert auf CD32 mit Festplatte und Diskettenlaufwerk
```

Verweigert garantiert die Arbeit bei:

```
PC mit Intel-Prozessor und Windoof 94.99999998763
```

### 1.4 Die Philosophie des Editors

Der Editor ist aus der Not heraus gewachsen, für das sich in ↔  
Arbeit befindliche

Spiel einen Editor zu schreiben, der das umständliche Editieren eines Levels mit einem Filemonitor ersparen sollte.

Die Philosophie des Editors hat sich mit der Zeit sehr geändert siehe

Geschichte

---

. Dieser Text befaßt sich nur mit der aktuellen Version des Editors.

Der Editor arbeitet in zwei Ebenen. Der Levelebene, und der Collection-Ebene.

Die Levelebene:

Ein Level ist eine einzelne Spielsituation im Spiel. Haben sie diese geschafft kommen sie zur nächsten (zum nächsten Level). Starten Sie den Editor, so befinden Sie sich immer im Level-Modus. Diesen verlassen Sie auch nie. Es wird blos später der Collectionmodus dazugeschaltet. Sie können immer das angezeigte Level laden, speichern, testen sowie bearbeiten. Sie könne es löschen und seine Werte ändern. Hierzu dienen

Gadgets  
und  
Menüs

.  
In die Gadgets in denen Zahlen stehen können Sie eigene Werte eintragen und so das Level beeinflussen. Sie editieren ein Level indem Sie auf die einzelnen Felder des Levels klicken. Klicken Sie auf ein schon mit der aktuellen Farbe ausgefülltes Feld so wird dies Schwarz. Hierzu stehen Ihnen 6 Farben, sowie Hintergrund und feste Steine zur Verfügung. Die Farben ändern Sie mittels der

Gadgets

. In den Anleitungen ist aufgeschlüsselt, welches Gadget für Level und welches für Collections ist.

Zum Aussehen eines Levels:

Ein Level sollte immer von einem Rand aus festen Steinen (grau) umgeben sein. Dieser Rand wird immer automatisch erstellt und auch bei Größenänderungen beibehalten. Man kann ihn zwar löschen sollte dies aber nicht tun. Hat man einmal einen Stein gesetzt so bietet es sich an die Hilfsfunktion zu benutzen. Gehen Sie mit dem mauszeiger auf den Stein und drücken Sie die Space-Taste. Das Program zeigt Ihnen dann, woher der Stein gekommen sein kann. Dies ist sinnvoll, da man so die zusammengehörigen Steine erst nebeneinander plazieren kann und später festlegt wo sie zu Anfang gelegen haben sollen. Die maximale Größe eines Levels ist 20x16 Felder (minimal theoretisch 3x3 mit Rand aber praktisch nicht möglich). Ein gespeichertes Level hat immer eine Größe von 650 Bytes.

Levels können nicht direkt in das Spiel eingebunden werden. Hierzu benötigt man Collections und die

Collectionebene:

Eine Collection ist eine Sammlung (engl. collection) von Levels, die in das Spiel eingebunden werden können. Einzelne Level würden in eiem Spiel nicht viel Sinn machen. Im Editor können Sie Collections laden, speichern, die einzelnen Level bearbeiten siehe Levelebene, sortieren und durch die einzelnen Level blättern. Sie haben auch die Möglichkeit, Collections aus Ihren gespeicherten Einzellevels automatisch oder manuell zusammzusetzen. In einer Collection muß mindestens 1 Level und dürfen maximal 100 Level existieren. Die Größe einer gespeicherten Collection ist dabei von der Anzahl der enthaltenen Level abhängig und kann bis zu 65 kb umfängen. Wie Collections in das Spiel einzubinden sind lesen Sie bitte in der Anleitung des Spiels nach.

## 1.5 Die schönen bunten Knöpfe

Im folgenden werden die einzelnen Gadgets erläutert. In Klammern nach dem Namen finden Sie für welche Ebene das Gadget zu benutzen ist.

x-size (Level)

Zeigt die x-Größe des aktuellen Levels an. Durch Eingabe eines anderen Wertes kann die Größe verändert werden.

y-size (Level)

wie x-size für die y-Größe

maxmove (Level)

Zeigt an mit wievielen Zügen dieses Level zu schaffen ist. Dieses wird im hard-Modus des Spiels benötigt. Durch Ändern dieses Wertes wird der neue Wert in das Level aufgenommen.

difficulty (Level,Collection)

Gibt die Schwierigkeit des Levels im Verhältnis zu den anderen der Collection an. Im Spiel sollte man möglichst mit den einfacheren beginnen. Je größer der Wert desto schwieriger ist das Level.

Load Level (Level)

Nach einer Sicherheitsabfrage öffnen Sie mit diesem Gadget einen Requester in dem Sie ein Level auswählen können, das in den Editor geladen werden soll.

Save Level (Level)

Mit diesem Gadget öffnen Sie einen Requester in dem Sie einen Namen für das aktuelle Level auswählen können, unter dem es dann gespeichert wird.

Clear Level (Level)

Löscht nach einer Sicherheitsabfrage das aktuelle Level.

Test (Level)

Startet eine abgespeckte Version des Spiels, in der man das aktuelle Level testen kann.

(+) (Level)

(+) (+)

(+)

Hiermit wird oben, unten, links oder rechts eine Zeile/Spalte eingefügt. Hierbei wird der Rand beibehalten und an der zweiten bzw. vorletzten Position die Zeile eingefügt.

(-) (Level)

(-) (-)

(-)

Hiermit wird oben, unten, links oder rechts eine Zeile gelöscht, wobei der Rand wieder erhalten bleibt und die zweite bzw. vorletzte Zeile gelöscht wird.

Die herausstehenden farbigen Gadgets (Level)

Mit diesen wählt man die Farbe des zu setzenden Steins.

Das versenkte farbige Gadget (Level)

Zeigt die Farbe an mit der momentan Steine gesetzt werden.

Load Collection (Level,Collection)

Nach einer Sicherheitsabfrage (diese Option löscht sowohl das aktuelle Level als auch die Collection) öffnet sich ein Requester, in dem Sie die zu ladende

Collection auswählen.

Save Collection (Collection)

Speichert die aktuelle Collection unter dem von Ihnen gewählten Namen ab.

New Collection (Level,Collection)

Nach Sicherheitsabfrage löscht diese Funktion alle Level der aktuellen Collection und setzt die Anzahl auf 1 zurück.

code (Collection)

Für jedes neue Level erhält man im Spiel einen Code, mit dem man das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt an der selben Stelle weiterführen kann. Mit dieser Zahl beeinflussen Sie indirekt die Levelcodes. Hier muß immer eine 4-stellige Dezimalzahl eingegeben werden.

amount (Collection)

Zeigt die Anzahl der Level an, die sich in der aktuellen Collection befinden.

actual (Collection)

Zeigt die Position des aktuellen Levels in der Collection an. Durch ändern dieses Wertes kann man an eine bestimmte Stelle der Collection springen.

Add (Collection)

Hängt an das Ende der aktuellen Collection ein leeres Level an und geht zu diesem.

Ins (Collection)

Fügt an der aktuellen Position in der Collection ein leeres Level ein.

Del (Collection)

Löscht das aktuelle Level in der Collection und geht zum vorherigen.

<< (Collection)

Geht zum vorherigen Level

>> (Collection)

Geht zum nächsten Level

B< (Collection)

Geht zum ersten Level der Collection

>E (Collection)

Geht zum letzten Level der Collection

Quit (Badewanne,Waschbecken)

Kein Kommentar.

## 1.6 Dank Commodores Intuition

Es gibt drei Obermenüs mit mehreren Unterpunkten

in Klammern stehen die Shortcuts für die Benutzung der Menüvia Tastatur.

Menü Projekt

(bei den Shortcuts steht ein kleiner Buchstabe für Level und ein großer für Collection)

---

Untermenü New (Amiga n/N)  
Siehe bei Gadget (Clear Level und New Collection)

Untermenü Open (Amiga o/O)  
Siehe Gadgets Load Level/Collection

Untermenü Save (Amiga s/S)  
Siehe Gadgets Save Level/Collection

Untermenü About  
Sehr wichtiger Menüpunkt sollten Sie sich unbedingt mal ansehen.

Untermenü Quit  
kein Kommentar.

### Menü Collection

Untermenü auto (Amiga a)  
Hiermit können Sie Ihre erstellten Levels automatisch zu einer Collection zusammenfügen. Dazu müssen die Level alle den selben Namen haben und eine durchnummerierte Endung besitzen. Sie werden in diesem Menüpunkt nach dem Basisfilenamen gefragt, nach dessen Eingabe das Programm die Level sammelt und Sie hinterher nach dem Namen der Collection fragt die es aus den Levels erstellen soll. Diese Collection können Sie dann in den Editor laden und bearbeiten.

Untermenü manual (Amiga m)  
Wie auto nur, daß Sie jedes Level das in die Collection soll einzeln anwählen müssen. Dies eignet sich wenn Ihre Level die exotischsten Namen haben und ein umbenennen mehr Zeit in Anspruch nehmen würde als das sammeln von Hand.

Untermenü difsor  
Dieser sortiert die Level der aktuellen Collection nach ihrem difficulty-Wert von klein nach groß. Dies ist für eine Endfassung einer Collection notwendig, um im Spiel mit den leichtesten zu beginnen.

Untermenü Overview  
Noch disabled aber vielleicht in der nächsten Version implementiert. Hier soll man einen Überblick mit allen Leveln bekommen und einfach und bequem Level vertauschen und löschen können.

Menü Line# (Amiga t,b,l,r/T,B,L,R (top,bottom,left,right/klein für add groß für del)  
bedeutet soviel wie Linienanzahl. Mit diesen Menüpunkten können Sie Linien und Spalten löschen oder hinzufügen wie mit den +/- Gadgets. Bei den Menüpunkten fragt das Programm Sie allerdings, wieviele Linien Sie löschen/hinzufügen wollen.

## 1.7 The Creditz

Hier sind die Credits:

Editor: Frank Weiss-Motz

---

Testgame: freundlich zur Verfügung gestellt von Peter Annuß  
Sprache: Blitz Basic II

Thanks to:

Nadine Fritz: für die schönste Zeit meines Lebens  
Christian Manthey: für's kuppeln mit Nadine und für so vieles anderes  
Peter Annuß: für die dauernd geänderten Anforderungen  
Ulf Senèchal: für die großartige Erwähnung im Spiel  
Tobias Winkler: für das abschreckende Beispiel  
Bill Gates: für das Feindbild  
Hagen Burchardt: für die belebende Konkurrenz  
Diemo Jähnchen: für seine blöden Sprüche  
Douglas Adams: für die kurzweiligste Freizeitlektüre die ich kenne  
Murphy: für den Diebstahl meines letzten Funken Optimismus  
Commodore: wofür eigentlich?  
ESCOM: noch kein Dank aber gute Wünsche

Weitere Grüße an: Marcus, Alex, Timmy, Mike, Belinda und alle die mich kennen oder auch nicht.

## 1.8 Eine lange Geschichte!!!

History:

0.5 Basis-Version, Lores, Load/Save Level, 4 Farben, jede Menge Fehler  
1.0 Hilfe hinzugefügt  
2.0 Rand hinzugefügt  
3.0 Farb-Fenster hinzugefügt  
4.0 8 Farben, Menü hinzugefügt, add und del lines  
4.1 Test hinzugefügt, auto-Collection  
4.2 asl-support, manual-Collect hinzugefügt  
4.3 Feldelement löschen durch Doppelklick  
4.4 Menü-Shortcuts  
4.5 leichte Veränderung im User-Interface, Große Änderung im Source-Code  
(warum bin ich auf diese dumme Idee nicht schon früher gekommen)  
5.0 Neues User-Interface, Collection-Ebene hinzugefügt  
5.1 difsor und code hinzugefügt  
6.0 Komplet überarbeitetes Interface, hires, neue Farben, Vollversion von  
Blitz-Basic gekauft, erste ausführbare Version  
6.1 Overview kurzzeitig eingefügt und dann disabled wegen zu vieler  
Abstürze.  
6.1shar Nach Austritt aus dem BeTa-Computerclub wollte ich mein eigenes Ding  
machen und diesen Editor als Shareware mit disableten Features  
herausbringen. Die maximale Levelanzahl in einer Collection war auf 30  
beschränkt und Test war disabled.  
6.1BeTa Version für den BeTa-Computerclub, Voll-featured, mit speziellem  
ID-System, das eine Weitergabe verhindern sollte.  
6.1 release Version (die aktuelle)  
Ich ließ mich überzeugen, daß Shareware sinnlos wäre, wenn das Spiel  
Freeware ist, so haben Sie jetzt eine Vollversion. Alle bekannten Bugs  
gefixxt, und fertig für den Fronteinsatz mit AmigaGuide-Hilfe.

Zukunft:

overview, Option-Menü, Screen-Requester

## 1.9 Close encounter of the 3rd kind

Der Editor wurde von Frank Weiss-Motz programmiert. Um mit mir in Kontakt zu treten schreibt mir am besten ne E-Mail an:

gauss@euv-frankfurt-o.de

Schaut auch mal auf meine Homepage:

<http://www.euv-frankfurt-o.de/~gauss/gaussianer/frankw.html>

Falls ihr der elektronischen Post nicht mächtig seid, so schreibt an den BeTa-Computerclub zu Händen von mir. Die Adresse findet Ihr in der Anleitung des Spiels. Schreibt mir auch wenn Ihr eine neue Version des Spiels oder des Editors haben wollt. In jedem Fall schreibt mir wenn Ihr neue Levels habt, die ins Spiel sollen (kleine Belohnung ist natürlich drin). Wenn Ihr direkt mit mir quatschen wollt findet Ihr mich oft im IRC mit dem Nick-Name cream. Denkt auch daran das der Editor Giftware ist, und daß ich als gift eine E-Mail möchte, die ich garantiert beantworte.

Das wars dann endlich.

C U l8er in the net or somewhere elz.

Plz just legal swapping with me.

---