

# **RalePitz**

Thomas Howells

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> RalePitz		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Thomas Howells	January 18, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>RalePitz</b>	<b>1</b>
1.1	RalePitz.guide . . . . .	1
1.2	Index . . . . .	1
1.3	Spielziel . . . . .	2
1.4	Spielstart . . . . .	2
1.5	Hindernis . . . . .	3
1.6	Allgemeines . . . . .	3
1.7	Tips . . . . .	3
1.8	Speichern . . . . .	4
1.9	Laden . . . . .	4
1.10	Neu . . . . .	4
1.11	Info . . . . .	4
1.12	Ende . . . . .	4
1.13	Spielzeit . . . . .	4
1.14	Würfelinfo . . . . .	5
1.15	Spielstand . . . . .	5
1.16	Spielerinfo . . . . .	5

---

# Chapter 1

## RalePitz

### 1.1 RalePitz.guide

Anleitung für das Spiel RalePitz

RalePitz ist eine Umsetzung des Brettspiels MaleFiz.  
Dieses Programm hat eine lange Entwicklung genossen, ich hoffe das ihr eine Menge Spaß daran habt.  
Falls ihr aber noch irgentwelche Ideen oder Anregungen habt, schreibt mir.

Thomas Howells  
Dr-Georg-Schäfer-Ring 33  
33790 Halle /Westf.

Zusätzlich möchte ich mich bei folgenden Personen bedanken.

Ralf Bydacz  
Für so manche guten Tips und Tricks

Olaf Baydacz  
Für diese sehr gute Titelgrafik

Dieses Spiel läuft nur auf AGA-Rechnern.  
Falls du noch was wissen möchtest schau in den  
~Index~  
nach.

### 1.2 Index

INDEX

~Allgemeines~~~~~  
~Spielstart ~~~~~  
~Spielziel~~~~~

---

```

~Hindernis~~~~~
~Tips          ~~~~~
~Laden         ~~~~~
~Speichern~~~~~
~Neu
~Info
~Ende
~Spielzeit   ~ ~~~~~
~Würfelinfo
~Spielstand
~Spielerinfo

```

### 1.3 Spielziel

Nun, was ist eigentlich das Spielziel.  
 Eigentlich brauchst du nur deine Figuren oben ins Ziel zubringen.  
 Allerdings gibt es da noch ein paar  
 Hindernisse  
 und auch  
 ein paar Gegner. Wer als erster alle seine Figuren im Ziel hat, der hat  $\leftrightarrow$   
 eigentlich  
 gewonnen. Nur bis dahin, ist es ein weiter Weg.

### 1.4 Spielstart

Als erstes wenn du das Programm gestartet hast, wirst du gefragt  $\leftrightarrow$   
 ob du ein altes oder  
 ein neues Spiel starten möchtest. Ok bedeutet ja ein altes Spiel  
 Laden  
 .  
 Abruch bedeutet ein neues Spiel. Es erscheint dann ein Requester wo du deinen  $\leftrightarrow$   
 Namen  
 eintragen kannst. Trage dich einfach bei der Farbe ein, die du spielen möchtest.  
 Es können bis zu 4 Spieler eingetragen werden. Wo kein Name ist, übernimmt der  $\leftrightarrow$   
 Computer  
 die restlichen Spieler.  
 Der Rest ist eigentlich ganz einfach. Am Anfang wenn du noch keine Figur draußen  
 hast, darfst du 3 mal würfeln, bis du eine 6 gewürfelt hast. Darauf hin wird  
 einer deiner Figuren rausgesetzt.  
 Hast du das nächste mal gewürfelt, klicks du erst die Figur an, die du setzen  $\leftrightarrow$   
 möchtest

und dann das Feld wo du hin möchtest.

## 1.5 Hindernis

Das mit den Hindernisse ist so eine Sache.

Als erstes klicks du eine Figur an die du ziehen möchtest.

Wenn du dann mit dem gewürfelten Wert auf ein Hindernis ziehen kannst, dann kommt ein Requester. Dieser Requester sagt, das du jetzt das Feld anklicken kannst, wo das Hindernis hingesezt werden soll.

Du darfs aber in der untersten Reihe, oder im Ziel oder auf einer Figur kein Hindernis setzten.

## 1.6 Allgemeines

Als erstes einmal, dieses Programm läuft nur auf AGA-Rechnern. Leider läuft ↔ dieses

Programm auch nicht auf dem Screen-Modis von Grafikkarten. Es läuft nur auf dem Originalen Screen-Modus.

Außerdem braucht dieses Programm noch die Diskfont.library und die Asl.library.

Diese Librarys gehören aber zur normalen Workbench von Commodore.

Alles was sonst gebraucht wird, ist in der Schublade RalePitz vorhanden.

Noch ein bisschen zu Installation von RalePitz.

Man kann RalePitz von jedem Laufwerk oder Medium starten. RalePitz benutzt seine eigenen Fonts. Startet man Start-RalePitz, geschieht folgendes:

Erst wird ein Fonts Ordner im Ram angelegt. Dann werden die fonts hinein kopiert und umgelenkt. Danach wird das Programm gestartet. Wenn es beendet wird, wird alles zurück gelenkt und die Fonts aus dem Ram gelöscht.

Beim start von Install-HD, befindest du dich gleich im richtigen Ordner.

Du brauchst nur noch das Ziel angeben und eine Schublade anlegen.

Dann kopiert er den Inhalt von Ralepitz dorthin. Du kannst aber auch einfach die ganze Schublade dorthin ziehen wo du sie hin haben willst.

Ich wünsche viel Spaß bei diesem Spiel und eine Menge guter Nerven.

## 1.7 Tips

Sollte man den Überblick verloren haben, wer was gewürfelt hat, braucht man nur mit der Maus in den unteren Bereich zu gehen, (da wo die Häuschen sind) und den linken Mausknopf drücken. Es erscheint dann ein Requester mit der Farbe des Spielers, und der Zahl die gewürfelt wurde.

Danach einfach auf Ok gehen und das Spiel geht ganz normal weiter.

## 1.8 Speichern

Speichern

Hier kann man einen Spielstand abspeichern.

Da dieses ein ganz normaler Speicher-Requester ist, braucht man dazu nicht mehr viel sagen.

## 1.9 Laden

Laden

Hier kann man einen alten Spielstand laden.

Da dieses ein ganz normaler Lade-Requester ist, braucht man dazu nicht mehr viel sagen.

## 1.10 Neu

Neu

Wenn man Neu aufruft, erscheint ein Requester, der als Sicherheits abfrage gilt.

Benutzt man "Abbruch" geht das Spiel einfach weiter.

Benutzt man dagegen "Ok" kommt der Spieler-Requester, wo man wieder eintragen kann, welcher Spieler welche Farbe haben möchte. Bestätigt man dann mit "Ok" beginnt das Spiel von vorne.

## 1.11 Info

Info

Info ist eigentlich nur eine Anzeige, die bekannt gibt von wem dieses Programm stammt. Zusätzlich wird noch die Versionsnummer angegeben.

## 1.12 Ende

Ende

Nun, wie soll es auch anders sein, hier wir das Programm beendet. Solltest du am gewinnen sein, vergesse nicht den Spielstand abzuspeichern.

## 1.13 Spielzeit

### Spielzeit

Mit diesem Menü-Punkt kann man erfahren wieviel Zeit bei diesem Spiel vergangen ist. Wenn man ein neues Spiel startet, wird auch der Zeitzähler wieder neu gesetzt. Wenn ein Spielstand gespeichert wird, wird auch die Spielzeit mit abgespeichert.

## 1.14 Würfelinfo

### Würfelinfo

Mit diesem Menü-Punkt kann man erfahren, wie oft eine Zahl im Spiel gewürfelt wurde. Dieses bezieht sich aber auf alle vier Spieler.

## 1.15 Spielstand

### Spielstand

Hier kann man in Erfahrung bringen wie dieses Spiel gerade steht, also wieviele Figuren im Ziel, im Haus oder gerade draußen sind.

## 1.16 Spielerinfo

### Spielerinfo

Hier kann man sich über den einzelnen Spieler informieren. Hier steht wie oft was im laufenden Spiel gewürfelt wurde. Außerdem steht hier wie oft die anderen Spieler von dir geschlagen wurden.

---