

Strateq

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Strateq	1
1.1	Strateq © JIPsoft 1995	1
1.2	Strateq - The Documentation	1
1.3	OK - so what it is like?	2
1.4	Strateq rules - OK!	2
1.5	Rest in Pieces!	3
1.6	Special Functions	5
1.7	Requirements	6
1.8	Send me money!	6
1.9	Strateq?	7
1.10	Amos - the prophet lives on	7
1.11	Who is this JIPsoft anyway?	7
1.12	Pieces or Units?	7
1.13	Chess?	7
1.14	Tactrix!?	8
1.15	Chips ahoy!	8
1.16	R.I.P. Commodore -surely not?	8
1.17	Bugs Bunny	9
1.18	Strateq - Dokumentaatio	9
1.19	OK - no millainen se sitten on?	10
1.20	Strateq säännöt - OK?	10
1.21	Lepää Nappuloissa!	11
1.22	Erikoistoiminnot	13
1.23	Vaatimukset	14
1.24	Lähettkää minulle rahaa!	14
1.25	fin_pronounce	14
1.26	Amos - profeetta elää	14
1.27	Kukas tämä JIPsoft oikein on, edes?	15
1.28	Nappuloita vai Yksiköitä?	15
1.29	Shakki?	15

1.30 Tactrix!?	15
1.31 Lastuja ohoi!	16
1.32 R.I.P. Commodore -ei kai sentään?	16
1.33 Väiski Vemmelsääri	16
1.34 Mürkhâ bhavatha	17

Chapter 1

Strateq

1.1 Strateq © JIPsoft 1995

S T R A T E Q

© JIPsoft 25. 03. 1995

=====

Bi... Tri... Multilingual Documentation File!

English Documentation

Suomenkielinen Dokumentaatio

Polska dokumentacja

1.2 Strateq - The Documentation

Strateq
was written in
AMOS
by me,
JIPsoft
in 28. February to 25. March

1995 AD.

=====

Please choose a topic:

Overall
 - What kind of game is Strateq?

Rules
 - How does one play Strateq?

The Pieces
 - Just look at those

Units
 !

Functions
 - Auxiliary functions to aid you

Requirements
 - On what will the game work?
 - *** Strateq + AI compo!! ***

To programmers!

Send me money!
 - Yes, you heard me.

BUGFIXES
 - New! The Bugs that have been fixed!

1.3 OK - so what it is like?

The game Strateq is a two-player strategy game played on a square grid. It is similar to Chess and Tactrix!, but is more complex than either of those.

In the game, two players have a set of pieces, with which they must kill each other's Emperor and Empress. The first to do so wins the game.

Strateq is not a real-time game, but hey! Neither was Chess. Instead, both players take turns to play the game. The two players are distinguished by colours. Player 1 starts at the bottom, and is cyan. Player 2 starts at the top, and is purple.

More specific information is available in the other topics.

1.4 Strateq rules - OK!

Strateq is played on a 12 * 12 square board. The squares are either dark grey or light grey, but their colour doesn't make any difference.

The object of the game is to kill the other player's Emperor and Empress. There is no such rules as a check or check-mate in Strateq, so the Imperials are free game.

Player one always starts the game. In each turn, a player can opt to move a piece or to buy a new piece.

Most of the time in Strateq is spent by moving the pieces. To do so, click on a piece and then click where it should move. If the destination square is available, the piece will move there and the turn will be over.

To cancel your selection, just click on the piece again.

If there is an enemy piece in the square, the piece will attack it. Since the pieces in Strateq have a fully-functional hit-point system, an attack does not necessarily kill an enemy piece. If the attacker's power is not sufficient to remove all of the victim's armour, the victim will survive and the attacker will stay in its place.

If the victim dies, however, the attacker will move in its place.

There are initially a number of

Chips

on the board. They can be acquired by the players. To acquire a Chip, simply move onto it. The Chips do not regenerate at any time. Moving a

Soldier

to the opposite edge of the board awards a 20 Chip bonus.

In Strateq, a player can also buy new pieces. This was also possible in

Tactrix!

, though not in Chess

.

Only

Construction Docks

and

Main Factories

have the skill of creating new

pieces. If a player has not got any of those pieces, he/she/it cannot buy any new pieces.

To buy a piece, select your Dock or Factory, and click on the Buy button. A panel will open, allowing you to select a piece to buy. After selection, click on Buy or Cancel.

If you choose Buy, you will be allowed to place the piece on the board adjacent to your Dock or Factory. You can also chicken out by pressing Cancel.

The overall rules are this simple.

1.5 Rest in Pieces!

There are 14 different pieces

in Strateq. This is an overview of them.

Take note that some pieces take up more than one square.

A. Soldier

Price: 3 Strength: 1
Armour: 1 Bounty: 1
Starting Quantity: 12

A Soldier can move up to two squares forward, that is up or down depending on its side. The Soldiers cannot jump over pieces.

The Soldier can attack pieces diagonally left or right and forward of it, just like the Pawns in Chess.

B. Warrior
Price: 5 Strength: 1
Armour: 2 Bounty: 2
Starting Quantity: 6

A Warrior is like a Soldier, but it can move backwards, too. It can attack pieces diagonally one square away from it.

C. Priest of YIN
Price: 10 Strength: 2
Armour: 3 Bounty: 3
Starting Quantity: 2

The Priests of YIN move just like the Rooks in Chess. There is no castling rule in Strateg.

D. Priest of YANG
Price: 10 Strength: 2
Armour: 3 Bounty: 3
Starting Quantity: 2

The Priests of YANG move just like the Bishops in Chess.

E. Equestrian
Price: 12 Strength: 3
Armour: 3 Bounty: 4
Starting Quantity: 4

The Equestrians move just like the Knights in Chess, but are unable to jump over pieces. They move at first one square, and then two squares in another direction.

F. Pegasus
Price: 15 Strength: 3
Armour: 4 Bounty: 5
Starting Quantity: 0

The Pegasi move just like the Knights in Chess.

G. Emperor / Empress
Irreplaceable Strength: 2
Armour: 5 Bounty: 10
Starting Quantity: 2

The Emperor and the Empress are identical to each other. They move just like the King in chess. If a player loses both of his Imperials, he/she/it has lost the game.

H. Wraith

Price: 20 Strength: 5
Armour: 3 Bounty: 6
Starting Quantity: 0

A Wraith can move into any square in a 3 * 3 area surrounding it.

I. Warlord

Price: 25 Strength: 8
Armour: 10 Bounty: 6
Starting Quantity: 0

Warlords move just like the Queen in Chess.

J. Battleship (Two-square piece)

Price: 40 Strength: 10
Armour: 14 Bounty: 8
Starting Quantity: 2

A Battleship can move up to two squares horizontally, vertically or diagonally.

K. Dreadnought (Two-square piece)

Price: 55 Strength: 15
Armour: 20 Bounty: 10
Starting Quantity: 0

Dreadnoughts move just like the King in Chess, except for their two-squared nature, of course.

L. Leviathan (Two-square piece)

Price: 70 Strength: 22
Armour: 28 Bounty: 12
Starting Quantity: 0

A Leviathan can move one square horizontally or vertically.

M. Construction Dock (Two-square piece)

Price: 90 Strength: 3
Armour: 18 Bounty: 14
Starting Quantity: 0

Construction Docks move just like Dreadnoughts. They can also create new pieces, but only one-square pieces.

N. Main Factory (Four-square piece)

Irreplaceable Strength: 0
Armour: 40 Bounty: 16
Starting Quantity: 1

The Main Factory does not move or attack at all. It can, however, create new pieces, even two-square ones.

1.6 Special Functions

There is a function to view pieces. Just click on the Help button, and it will operate.

If you have not chosen a piece, you will be asked to. In this situation you can also view your opponent's pieces.

The function will show the piece's type, armour, strength, price and the OK button.

Games can also be saved to disk or loaded from disk. Just click on the Save or Load button. These functions are only available at the start of a move, when you have not chosen any piece yet.

You can also load a game directly from the front end panel. From here you can also delete game files from disk.

The front end allows you to give the players names, start a game or quit the game.

Also, you can use the About button to view some text.

1.7 Requirements

The game requires the following:

- A
 Commodore
 Amiga computer (any model ≥ 500)
- A mouse
- At least 1 Megabyte of total memory
- Amigaguide compatibility to view this documentation

That wasn't so bad, after all.

1.8 Send me money!

Now I've grown sick and tired of the fact that absolutely NOBODY has ever even written to me about my games. What's the matter with you, can't you write?

If you want me to have an E-Mail address, please use Snail Mail first and tell me so.

And, if you do write me, I will even consider writing a new version of this game called Strateq +, which will hopefully have the following features:

- Computer players with AI (see To programmers!)
- Move logging to a text file
- Enhanced "About" function

Anyway, if you want new games, or just want to chat with me, write to me at this address:

Joona Palaste
Toppeludintie 3B 19
02170 Espoo
Finland

If you want games, be sure to include a donation of about £3 / 30.- FIM, a formatted, empty Amiga disk and some stamps.

1.9 Strateq?

(Pronounced "Struh-Tek".)

1.10 Amos - the prophet lives on

AMOS, by Europress and François Lionet, is not a bad language at all. Even Ville Helin has written some programs on it, although he won't admit it.

But listen, Europress! I want AMOS AGA, and I want it bad. Click'n'Play has been complete for months now, so concentrate on the AGA update to AMOS now. You have been warned...

1.11 Who is this JIPsoft anyway?

JIPsoft equals yours truly, Joonas Palaste.
Here are his current statistics:

Age: 18 1/2 years
Nationality: Finnish
School: Lukio II class at the Helsinki Norssi
Computer: A1200 with 2 MB memory & 80 MB HD
Girlfriend to be: Miina Järvinen (although don't tell her that)

I have also released other games, such as:

- Self Defense, a text adventure
- Lactose Intolerance, an arcade game
- Super Daleks, another arcade game
- The Secret of Arcturus, a semi-RPG

I am also a part-time member of the RRR team. See any RRR production for details.

1.12 Pieces or Units?

This manual calls them pieces, the game calls them Units. So what? This game doesn't have to have a fixed terminology, does it?

1.13 Chess?

Well, everybody knows something about Chess. Basically it was invented centuries ago by some Indian bloke, whose name is not known.

Chess (the current version) includes a 8 * 8 board, and some pieces, which can not even be bought! What an ancient game it is, indeed.

1.14 Tactrix!?

Tactrix!

© 1994 Hard Core Game Design
A division of Almo Enterprises

Tactrix! is Shareware. A \$5 fee is requested, and may be mailed to:

Ethan Larson
2143 Garfield #7
Laramie, WY 82070

or, after June 1995

Ethan Larson
1506 Phillips
Brownwood, TX 76801

The program is © HCGD, except the stuff in the l directory, which is © Absoft. The l directory contains the run-time libraries for the Absoft AC/BASIC Compiler. The archive is freely distributable, so long as all files remain intact.

That was a direct quotation of the Tactrix game manual.

Tactrix is, in fact, the game between Chess and Strateq. It has a 10 * 10 board, some pieces which can be bought, and not much else. But at least it shows that people have the courage to enhance Chess and not just marvel at its holiness.

1.15 Chips ahoy!

A Chip is a small greyish-white dot. There are four varieties. The ↔ lighter the Chip is in colour, the more valuable it is.
Don't ask me why the money is in "Chips". That was Tactrix!'s invention, not mine.

1.16 R.I.P. Commodore -surely not?

Yeah, Commodore is in a bogus situation just now. It has gone bankrupt.

I just hope that some big firm buys what is left of Commodore and continues to

support the Amiga. Maybe it would help if Commodore gave other companies the right to develop Amiga clones.

Investigations continue.

1.17 Bugs Bunny

It seems that I was a little bit hasty when releasing Strateq. The very amiable Ville Helin, however, pointed out a few bugs about the game which I had delivered him personally. I hunted them down and fixed them.

The bugs were:

- Characters appeared in the wrong place when typing names.
(I had forgotten to add "XC=X Curs" in the procedure NICEPUT.)
- You could attack pieces that were out of your piece's reach.
(I had forgotten to add "and FLAG=True" to a certain If clause.)
- Save files with no extension didn't turn out with the extension ".Stq".
(I had to move the "FILE\$=FILE\$+".Stq" command outside another If clause.)

Thanks to uncle Ville, and may you all be happy with this version. See ya!

1.18 Strateq - Dokumentaatio

Strateq
on kirjoitettu
AMOS
illa. Sen olen tehnyt minä,
JIPsoft
, helmikuun

28. päivästä maaliskuun 25. päivään 1995 jKr.

=====

Valitse aihe, ole hyvä:

Ylipäättänsä

- Millainen peli Strateq on?

Säännöt

- Kuinka Strateq'a pelataan?

Nappulat

- Katso noita

Yksikköjä
!

Toiminnot

- Aputoimintoja avuksesi

Vaatimukset

- Millä peli toimii?

Ohjelmoijille!

- *** Strateq + AI kilpailu ***
(huom. vain englanniksi)

Lähetätkää minulle rahaa!
- Kuulitte kyllä.

BUGIKORJAUKSIA

- Uutta! Bugit jotka on korjattu!

1.19 OK - no millainen se sitten on?

Strateq-peli on kahden pelaajan strategiapeli, jota pelataan ↔
neliömäisellä
ruudukolla. Se on samankaltainen kuin
shakki
ja
Tactrix!
, mutta monimutkai-
sempi kuin kumpikaan niistä.

Pelissä kummallakin pelaajalla on valikoima
nappuloita
, joilla heidän tulee
tappaa toisen pelaajan Keisari ja Keisarinna. Ensimmäinen pelaaja joka tekee
niin on voittanut.

Strateq ei ole reaaliaikainen peli, mutta hei! Ei ollut shakkikaan. Sen si-
jaan, molemmat pelaajat vuorottelevat pelin pelaamisessa. Pelaajat erottuvat
väreiltään. Pelaaja 1 aloittaa alhaalta, ja on sinivihreä. Pelaaja 2 aloittaa
ylhäältä, ja on violetti.
Tähdellisempää tietoa on saatavilla muissa aiheissa.

1.20 Strateq säännöt - OK?

Strateq'a pelataan 12 * 12 neliömäisellä laudalla. Ruudut ovat ↔
joko tummanhar-
maita tai vaaleanharmaita, mutta niiden väri ei tee mitään eroa.

Pelin tarkoitus on tappaa toisen pelaajan Keisari ja Keisarinna. Strateq'ssa
ei ole mitään shakki- tai shakkimattisääntöjä, joten Keisarilliset ovat vapaa-
ta riistaa.

Pelaaja yksi aloittaa aina pelin. Jokaisella vuorollaan pelaaja voi valintansa
mukaan siirtää nappulaa tai ostaa uuden nappulan.

Suurin osa ajasta Strateq'ssa kuluu nappuloiden liikutukseen. Tehdäksesi
niin, klikkaa nappulaa ja sitten klikkaa sinne minne sen pitäisi mennä. Jos
kohderuutu on kelvollinen, nappula liikkuu sinne ja vuoro päättyy.

Jos ruudussa on vihollisnappula, nappula hyökkää sen kimppuun. Koska
Strateq'n nappuloilla on täysin toimiva elinvoimapistejärjestelmä, hyökkäys ei
välttämättä tapa vihollisnappulaa. Jos hyökkääjän voima ei riitä poistamaan
uhrin koko haarniskaa, uhri jää henkiin ja hyökkääjä pysyy paikallaan.

Jos uhri kuitenkin kuolee, hyökkääjä siirtyy sen paikalle.

Laudalla on aluksi joukko

Lastuja

. Nappulat voivat ottaa niitä. Ottaaksesi

Lastun, senkuin liikut sen päälle. Lastut eivät regeneroidu koskaan.

Sotilaan

liikuttaminen laudan vastakkaiselle laidalle antaa 20 Lastun ←
bonuksen.

Strateq' ssa pelaaja voi myös ostaa uusia nappuloita. Tämä oli myös mahdollista

Tactrix!

' ssa, joskaan ei

shakissa

.

Vain

Rakennustelakat

ja

Päätehtaat

voivat luoda uusia nappuloita. Jos pe-

laajalla ei ole yhtään noita nappuloita, ei hän/se voi ostaa uusia nappuloita.

Ostaaksesi nappulan, valitse Telakkasi tai Tehtaasi ja klikkaa Buy-nappia.

Esiin ilmestyy paneeli, josta voit valita ostettavan nappulan. Valinnan jäl-
keen klikkaa Buy tai Cancel.

Jos valitset Buy, voit laittaa nappulan laudalle Telakkasi tai Tehtaasi vie-
reen. Voit myös jänistää painamalla Cancel.

Näin yksinkertaiset ovat yleissäännöt.

1.21 Lepää Nappuloissa!

Strateq' ssa on 14 erilaista

nappulaa

. Tässä on yleiskatsaus niistä.

Huomaa että jotkut nappulat vievät useamman kuin yhden ruudun.

A. Sotilas

Hinta: 3 Voima: 1

Haarniska: 1 Palkkio: 1

Aloituspäärä: 12

Sotilas voi liikkua korkeintaan kaksi ruutua eteenpäin, siis ylös tai alas sen
puolesta riippuen. Sotilaat eivät voi hyppiä nappuloiden yli.

Sotilas voi hyökätä niiden nappuloiden kimppuun, jotka ovat vinosti sen va-
semmalla tai oikealla puolella, aivan niin kuin sotilaat shakissa.

B. Soturi

Hinta: 5 Voima: 1

Haarniska: 2 Palkkio: 2

Aloituspäärä: 6

Soturi on niin kuin Sotilas, mutta voi myös liikkua taaksepäin. Se voi hyökätä
niiden nappuloiden kimppuun, jotka ovat siitä vinosti yhden ruudun päässä.

C. JINin pappi

Hinta: 10 Voima: 2

Haarniska: 3 Palkkio: 3
Aloituspäärä: 2

JINin papit liikkuvat kuin tornit shakissa. Strateq'ssa ei ole mitään linnoitussääntöä.

D. JANGin pappi
Hinta: 10 Voima: 2
Haarniska: 3 Palkkio: 3
Aloituspäärä: 2

JANGin papit liikkuvat kuin lähetit shakissa.

E. Hevosmies
Hinta: 12 Voima: 3
Haarniska: 3 Palkkio: 4
Aloituspäärä: 4

Hevosmiehet liikkuvat kuin ratsut shakissa, mutta eivät voi hyppiä nappuloiden yli. Ne liikkuvat ensin yhden ruudun, ja sitten kaksi ruutua toiseen suuntaan.

F. Pegasus
Hinta: 15 Voima: 3
Haarniska: 4 Palkkio: 5
Aloituspäärä: 0

Pegasukset liikkuvat kuin ratsut shakissa.

G. Keisari / Keisarinna
Korvaamaton Voima: 2
Haarniska: 5 Palkkio: 10
Aloituspäärä: 2

Keisari ja Keisarinna ovat keskenään identtisiä. Ne liikkuvat niin kuin kuningas shakissa. Jos pelaaja menettää molemmat Keisarillisensa, hän/se on hävinnyt pelin.

H. Kummitus
Hinta: 20 Voima: 5
Haarniska: 3 Palkkio: 6
Aloituspäärä: 0

Kummitus voi liikkua mihin tahansa ruutuun sitä ympäröivässä 3 * 3 alueessa.

I. Sotaherra
Hinta: 25 Voima: 8
Haarniska: 10 Palkkio: 6
Aloituspäärä: 0

Sotaherrat liikkuvat niin kuin kuningatar shakissa.

J. Taistelulaiva (Kahden ruudun nappula)
Hinta: 40 Voima: 10
Haarniska: 14 Palkkio: 8
Aloituspäärä: 2

Taistelulaiva voi liikkua korkeintaan kaksi ruutua vaakasuoraan, pystysuoraan

tai vinosti.

K. Dreadnought (Kahden ruudun nappula)
Hinta: 55 Voima: 15
Haarniska: 20 Palkkio: 10
Aloituspäärä: 0

Dreadnoughtit liikkuvat kuin kuningas shakissa, lukuunottamatta tietysti niiden kahden ruudun luonnetta.

L. Leviathan (Kahden ruudun nappula)
Hinta: 70 Voima: 22
Haarniska: 28 Palkkio: 12
Aloituspäärä: 0

Leviathan voi liikkua yhden ruudun vaaka- tai pystysuoraan.

M. Rakennustelakka (Kahden ruudun nappula)
Hinta: 90 Voima: 3
Haarniska: 18 Palkkio: 14
Aloituspäärä: 0

Rakennustelakat liikkuvat kuin Dreadnoughtit. Ne voivat myös luoda uusia nappuloita, mutta vain yhden ruudun nappuloita.

N. Päärtehdas (Neljän ruudun nappula)
Korvaamaton Voima: 0
Haarniska: 40 Palkkio: 16
Aloituspäärä: 1

Päärtehdas ei liiku eikä hyökkää laisinkaan. Se voi, kuitenkin, luoda uusia nappuloita, jopa kahden ruudun nappuloita.

1.22 Erikoistoiminnot

Pelissä on toiminto, jolla voi vilkuilla nappuloita. Paina Help-nappia, ja se toimii.

Jos et ole valinnut nappulaa, sinua pyydetään tekemään niin. Tässä tilanteessa voit myös vilkuilla vihollisesi nappuloita.

Toiminto näyttää sinulle nappulan tyyppin, haarniskan, voiman, hinnan ja palkkion. Se myös näyttää sinulle minne nappula voi liikkua. Poistuaksesi Helpistä, paina OK-nappia.

Pelejä voi myös tallettaa levyille tai ladata sieltä. Paina vain Save- tai Load-nappia. Nämä toiminnot ovat saatavilla vain siirron alussa, kun et ole vielä valinnut nappulaa.

Voit myös ladata pelitilanteen levyiltä suoraan etupaneelistä. Täältä voit myös poistaa pelitilanteita levyiltä.

Etupaneeli antaa sinun nimetä pelaajat, aloittaa peli tai lopettaa peli.

Voit myös käyttää About-nappia nähdäksesi vähän tekstiä.

1.23 Vaatimukset

Peli vaatii seuraavan kokoonpanon:

- Commodore Amiga -tietokoneen (mikä tahansa malli >=500)
- Hiiren
- Ainakin 1 megatavun muistia yhteensä
- Amigaguide-yhteensopivuuden tämän dokumentaation katselemista varten

Eihän se ollutkaan niin kamalaa.

1.24 Lähettäkää minulle rahaa!

Olen kyllästynyt siihen ettei yhtikäs KUKAAN ole koskaan edes kirjoittanut minulle peleistäni. Mikä teitä vaivaa, ettekö osaa kirjoittaa?

Jos haluatte minun hankkivan E-Mail-osoitteen, käyttäkää EtanaPostia enssin ja kertokaa minulle niin.

Ja, jos kirjoitatte minulle, voin jopa harkita uuden version kirjoittamista tästä pelistä, jonka nimeksi tulee Strateq +. Siinä tulee toivottavasti olemaan seuraavat toiminnot:

- Tietokonepelaajat joilla on TÄ (katso Ohjelmoijille!)
- Siirtolokikirjoitus tekstitiedostoon
- Paranneltu About-toiminto

Joka tapauksessa, jos haluatte uusia pelejä, tai vain höpistä kanssani, kirjoittakaa minulle tähän osoitteeseen:

Joona Palaste
Toppelundintie 3B 19
02170 Espoo

Jos haluatte pelejä, muistakaa laittaa mukaan noin 30 markan lahjoitus, forma-toitu tyhjä Amigalevyke, ja postimerkkejä.

1.25 fin_pronounce

(Äännetään "Stra-Tek".)

1.26 Amos - profeetta elää

AMOS, jonka on tehnyt Europress ja François Luonet, ei ole mikään huono kieli. Jopa Ville Helin on kirjoittanut sillä joitan ohjelmia, vaikkei myönnäkään sitä.

Mutta kuules, Europress! Haluan AMOS AGAn, ja haluan sen pahasti. Click'n' Play on ollut valmis kuukausien ajan, joten keskittykää nyt AMOSin AGA-päivitykseen. Teitä on varoitettu...

1.27 Kukas tämä JIPsoft oikein on, edes?

JIPsoft vastaa minua, Joona Palastetta.

Tässä ovat hänen tämänhetkiset tilastotietonsa:

Ikä: 18 1/2 vuotta

Kansallisuus: suomalainen

Koulu: Lukion II luokka Helsingin Norssissa

Tietokone: A1200 2 MB muistia & 80 MB HD

Tuleva tyttöystävä: Miina Järvinen (mutta älkää kertoko hänelle sitä)

Olen myös julkaissut muita pelejä, kuten:

- Self Defense, tekstiseikkailu
- Lactose Intolerance, toimintapeli
- Super Daleks, toinen toimintapeli
- The Secret of Arcturus, puoli-roolipeli

Olen myös RRR-tiimin osa-aikajäsen. Katso mitä tahansa RRR-produktiota yksityiskohtia varten.

1.28 Nappuloita vai Yksiköitä?

Tämä manuaali kutsuu niitä nappuloiksi, peli Yksiköiksi. Entä sitten? Tässä pelissä ei tarvitse olla kiinteä terminologia, eihän?

1.29 Shakki?

No, kaikki tietävät jotain shakista. Perustietona sen keksi vuosisatoja sitten joku intialainen häiskä jonka nimeä ei tiedetä.

Shakki (nykyinen versio) sisältää 8 * 8 laudan, ja joitain nappuloita, joita ei edes voi ostaa! Onpas antiikkinen peli.

1.30 Tactrix!?

Tactrix!

© 1994 Hard Core Game Design
Almo Enterprisesin alalahko

Tactrix! on ShareWarepeli. \$5 palkkio pyydetään, ja voidaan lähettää:

Ethan Larson
2143 Garfield #7
Laramie, WY 82070
USA

tai, kesäkuun 1995 jälkeen

Ethan Larson
1506 Phillips

Brownwood, TX 76801
USA

Ohjelma on © HGCD, paitsi kama l-hakemistossa, joka on © Absoft. l-hakemistos-
sa on myös ajonaika-kirjastot Absoftin AC/BASIC kääntäjälle. Arkisto on va-
paasti levitettävissä, niin kauan kun tiedostot pysyvät ehjinä.

Tuo oli suora käännös Tactrix-pelin ohjekirjasta.

Tactrix on, itse asiassa, peli shakin ja Strateq'n välillä. Siinä on 10 * 10
lauta, joitain nappuloita joita voi ostaa, eikä paljoa muuta. Mutta ainakin se
osoittaa että ihmisillä on rohkeutta parantaa shakkia eikä vain ihmetellä sen
pyhyyttä.

1.31 Lastuja ohoi!

Lastu on pieni harmaanvalkoinen täplä. Niitä on neljä laatua. Mitä ←
vaaleampi
Lastu on väriltään, sitä arvokkaampi se on.
Älkää kysykö minulta miksi raha on "Lastuina". Se oli
Tactrix!
'in keksin-
tää, ei minun.

1.32 R.I.P. Commodore -ei kai sentään?

Joo, Commodore on nyt tosi pahassa jamassa. Se on mennyt konkurssiin.

Toivon vain että joku iso firma ostaa sen, mitä Commodoresta on jäljellä ja
jatkaa Amigan tukemista. Ehkä auttaisi jos Commodore antaisi muille firmoille
oikeudet Amigakloonien kehittämiseen.

Tutkimukset jatkuvat.

1.33 Väiski Vemmelsääri

Näyttää siltä että olin liian kiireinen julkaistessani Strateq'n. Hyvin rakas-
tettava Ville Helin, kuitenkin, osoitti minulle pari bugia pelistä jonka olin
toimittanut hänelle henkilökohtaisesti. Metsästin ne ja korjasin ne.

Bugit olivat:

- Merkit ilmaantuivat väärään paikkaan nimen kirjoituksessa.
(Olin unohtanut lisätä "XC=X Curs" proseduuriin NICEPUT.)
- Voit hyökätä nappuloiden, jotka olivat nappulasi ulottumattomissa, kimppuun.
(Olin unohtanut lisätä "and FLAG=True" erääseen If-lauseeseen.)
- Tallennustiedostot ilman laajennusta eivät saaneet laajennusta ".Stq".
(Minun täytyi siirtää "FILE\$=FILE\$+".Stq" -käsky toisen If-lauseen ulkopuo-
lelle.)

Kiitoksia Ville-sedälle, ja olkaa kaikki iloisia tästä versiosta. Näkemiin!

1.34 Mûrkhâ bhavatha

HA HA!!
=====

Did you REALLY think I knew a single word of Polish? That is a completely
mysterious language to me, and I shall not write a documentation in it.

Luulitteko TOSIAAN että minä osaan sanaakaan puolaa? Se on minulle täysin mys-
teerinen kieli, enkä kirjoita sillä dokumentaatiota.