

in

Christian Steiner

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Christian Steiner	August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	in	1
1.1	SHARKS!multichip Anleitung	1
1.2	Intro	2
1.3	Änderungen in der aktuellen Version	2
1.4	Einschränkungen und registrieren	3
1.5	Installation	4
1.6	Anleitung	4
1.7	Autor	6
1.8	Thanks	6
1.9	Probleme und Lösungen...	6

Chapter 1

in

1.1 SHARKS!multichip Anleitung

SHARKS! Spielanleitung

Einleitung

...Was ist das für ein Spiel?

Autor

...Meine Adresse

Installation

...Wie installiert man es?

Bedienung

...Wie bedient man es?

Änderungen

...Was hat sich getan?

Probleme

...Probleme und Lösungen...

Dankeschön

...Wer hat geholfen?

Registrierung

...Einschränkungen und Registrieren!

© 1999 by Christian Steiner

1.2 Intro

SHARKS! ist ein Geschicklichkeitsspiel, das sich unter Wasser abspielt. Unser mutiger Taucher ist unterwegs, um den Meeresgrund nach Schätzen abzusuchen. Das Gebiet in dem er sich befindet ist allerdings von Haien "verseucht"....

also : VORSICHT !!!

Bergen Sie so viele Schätze wie möglich und hüten Sie sich vor den Haien!

Viel Glück !

Christian Steiner

1.3 Änderungen in der aktuellen Version

SHARKS!multi V1.5

- Codeoptimierung - Speicherersparnis
- viel schneller als V1.4 - auch der AGA-mode !

SHARKS!multichipset 1.4

- SHARKS!multichipset ist die Zusammenfassung von SHARKS! und SHARKS!AGA.
- in den Optionen sind nun verschiedene Grafikmodi anwählbar
- OCS 16 Farben, OCS 32 Farben, AGA Farbverläufe + 16 oder 32 Farben
- ACHTUNG ! durch die verschiedenen Grafiksätze ist der Platz auf einer Diskette ↔ nicht mehr ausreichend !! ... SHARKS!multichipset ist nur von HD aus zu spielen !!

SHARKS! AGA V1.01 ...

- Bugfix ... bei der Darstellung der Quallen konnte sich das Spiel "aufhängen"

SHARKS! AGA

- In SHARKS!AGA gibt es, wie der Name schon sagt, AGA-Grafiken . Bitte beachten Sie, daß die AGA_Version nur auf Amigas mit AGA-Chipsatz läuft !
 - Neue Grafiken, verbesserte Animationen
 - Unterstützung eines Joypad (CD32, HoneyBee o.Ä)
-

- Änderungen in den Optionen

In V1.3 gibt es nun:

- eine Titelmelodie
- und auch einen Song bei der HI-Score-eingabe
- eine startup-sequence, um das Spiel von Diskette zu starten.
(Anleitung unter : Probleme & Lösungen)
- kleiner Fehler bei der Taucher/Aal Kollision behoben....

In V1.2:

- ab Level 6 erscheint nun ein Krake, der durch Tintenwolken die Sicht versperrt !

In V1.1:

- ab Level 3 erscheinen nun auch Zitteraale
- in der unregistrierten Version kommen die Aale schon in Level 2
- kleinere Änderungen im Startbildschirm

1.4 Einschränkungen und registrieren ...

Bei dem Spiel SHARKS! handelt es sich um SHAREWARE !

Bei der unregistrierten Version gibt es folgende Einschränkungen :

1. Man bekommt nur ein Leben ...
2. Es sind nur zwei Level spielbar....

REGISTRIEREN

Um das Spiel freizuschalten, brauchen Sie ein Key-File, welches Sie beim Autor bekommen können.

Senden Sie dazu 10,- DM oder 5\$ zusammen mit:

- Ihrem Vor- und Nachnamen,
- Ihrer Anschrift
- Ihrer e-Mail Adresse (WICHTIG)

Sie erhalten dann umgehend per eMail das Keyfile.

Sollten Sie das Keyfile nicht per eMail erhalten wollen (oder können)

Bitte ich um 15,- DM bzw. 7\$ für eine Diskette und für das Porto.

Danke!

1.5 Installation

Sie installieren SHARKS! einfach, indem Sie das komplette Verzeichnis auf die Festplatte kopieren. SHARKS!multi ist zu umfangreich, um es auf eine Diskette zu kopieren !
Klicken Sie einfach auf das SHARKS!-Icon - das war's.

1.6 Anleitung

Spielanleitung von SHARKS!

Nach dem Start von SHARKS! durch einen Doppelklick auf das Icon, erscheint der Startbildschirm und dann die Titelsequenzen. Durch das Drücken der "O"-Taste, oder durch Drücken der blauen Taste auf dem Joypad, gelangen Sie in das Optionsmenü. Drücken der "ESC"-Taste beendet das Spiel und durch Drücken des Feuerknopfs (bzw. der roten Taste, beim Joypad) wird das Spiel gestartet.

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Taucher Schätze vom Meeresboden zu sammeln und sie dann zum Boot zu bringen.
Dabei muß auf die Haie geachtet werden, die sich im Wasser tummeln.
Ein kleiner Pfeil, rechts oben, zeigt immer den Weg zum Schatz.
In späteren Levels tauchen auch noch Quallen auf, deren Berührung nicht tödlich ist, jedoch für Punkteabzug sorgt.
Die Zitteraale sollten auf keinen Fall berührt werden, da sie einen bei dem Stromschlag wegstoßen und gleichzeitig 100 Punkte kosten !
Nach je 3, bzw. 4 erfolgreich durchspielten Levels, startet eine Bonusrunde, in der herabfallende Schätze aufzufangen sind. Achten Sie aber darauf, daß Sie nicht das "X" einfangen, da dieses Symbol die Bonusrunde beendet.
Das Auffangen des "+1" Symbols bringt ein Extra-Leben!
Nach Ablauf der Zeit (links oben im Bild) kommt man wieder zum Spiel zurück.

Das Spiel kann jederzeit mit der Taste "P", oder durch die PAUSE/PLAY-Taste am Joypad, angehalten und durch Drücken der Taste "ESC" abgebrochen werden.

OPTIONSMENÜ

Im Optionsmenü gibt es verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beeinflussen.

ANZAHL DER BILDER PRO SEKUNDE:

Mit der "F1" Taste bestimmen Sie, wieviele Bilder pro Sekunde dargestellt werden.

25 FPS - für schnelle AMIGAs (040 +)
18 FPS - für schnellere AMIGAs (030)
12 FPS - für normale AMIGAs.
9 FPS - für langsame AMIGAS.

Die richtige Einstellung ist gefunden, wenn während des Spielens, die Animationen nicht langsamer werden (z.B. bei vielen Haien).

SCHWIERIGKEITSGRAD:

Mit der "F2" Taste bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad.

"EASY" - Die Haie kommen nicht zum Boden oder zur Oberfläche und ←
sind
auch sonst langsamer

"NORMAL"-Die Haie kommen nicht an die Oberfläche

"HARD" - Die Haie können ÜBERALL zuschlagen, außer beim Boot !
Sie sind auch schneller als in den anderen Stufen !

HINTERGRUND:

Mit "F4" schalten Sie den Farbverlauf im Hintergrund ein bzw. aus.
Der AGA-Farbverlauf kann einen langsamen AMIGA stark bremsen -
schalten Sie dann den Hintergrund aus !

Mit "F8-F9" Nur eingeblendet, wenn der Hintergrund ausgeschaltet ist.
Stellt die Hintergrundfarbe ein, wenn kein Farbverlauf gewählt ist.

TITEL/ENDMUSIK:

Die "F5" Taste schaltet die Musik ein/aus

Mit "F6-F7" wird die Lautstärke der Musik eingestellt

Mit "F10" werden die unterschiedlichen Grafikmodi durchgeschaltet

zur Verfügung stehen:

OCS - mit 16 Farben - 16 Stufen Farbverlauf
OCS - mit 32 Farben - 16 Stufen Farbverlauf
AGA - mit 16 Farben - 255 Stufen Farbverlauf
AGA - mit 32 Farben - 255 Stufen Farbverlauf

Die Optionen können auch über das Steuerkreuz des Joypads/Joysticks geändert ↔
werden !

Der Peil an der linken Bildschirmseite zeigt auf die aktuelle Option und lässt
sich mit dem Joystick nach Oben bzw. Unten dirigieren.
Duch drücken nach Links/Rechts werden die Werte geändert.

Das Optionsmenü wird durch drücken der "ENTER"-Taste oder durch den Feuerknopf
verlassen.

Um das Spiel zu verlassen, drücken Sie während der Titelsequenz die "ESC"-Taste.
Die Punkteliste und auch die Konfiguration werden dabei gespeichert.

1.7 Autor

Falls Sie mir schreiben wollen - Hier ist meine Adresse.

Christian Steiner
Hansastraße 65
48465 Schüttdorf
Deutschland

eMail: C-Steiner@t-online.de
Homepage: <http://www.t-online.de/home/C-Steiner>

1.8 Thanks

Vielen Dank für die Unterstützung geht an:

- Andreas Etzrodt für das Beta-Testen und viele gute Vorschläge.
Und für die Hilfe bei der CD32 Umsetzung (noch in Arbeit ↔
!) .
- Claudia Schrader für das Beta-Testen und für einige gute Vorschläge.
- Chris Seward für die Idee mit den Zitterraalen.
und für Hife bei den englischen Ttxten.

1.9 Probleme und Lösungen...

....KEIN SPEICHER ??

- a. Sollten Sie zuwenig Speicher haben, um "SHARKS!" zu spielen, löschen Sie bitte
das "SHARKS-CONF"-File, um keine Musikdaten in den Speicher zu laden.
Beim nächsten Start wird so etwas Speicher gespart!
Die Musik kann jeder Zeit im Optionsmenü wieder eingeschaltet werden.
-

- b. Bei Speicherprobelmen kann man SHARKS! auch direkt von der Diskette booten!
ACHTUNG! : NUR BEI SHARKS! ODER SHARKS!AGA MÖGLICH !!!

Folgende Schritte sind zu beachten :

1. kopieren Sie das gesamte Archiv auf eine leere Diskette
2. öffnen Sie ein CLI-Fenster und geben Sie dann ein :

```
copy c:assign to DF0:                wenn sich Ihre Diskette in DF0: ←  
    befindet !  
copy libs:diskfont.library to DF0:libs  
copy libs:mathtrans.library to DF0:libs  
install DF0:                        um die Diskette mit einem Bootblock auszustatten ←  
    !
```

Die librarys sind nicht in meinem Programm enthalten, da ich nicht sicher bin,
ob es legal ist, original AMIGA-Librarys weiter zu geben...

Sie sind aber bei jeder Workbench dabei, so daß sie nur von Ihrem System auf
die Diskette kopiert werden müßen!

Nun können Sie SHAKRS! von der Diskette booten.

....DAS SPIEL KANN NICHT BEENDET WERDEN

Das Spiel "hängt sich auf", wenn man es mit der "ESC"-Taste beendet.
Dieses Problem kommt bei einigen AMIGAs vor, wenn direkt von Diskette
gespielt wird (nich bei HD-Usern). Zur Zeit kann ich keine Lösung anbieten,
aber in der nächsten Version werde ich eine Option einbauen, die das
automatische abspeichern beim Verlassen unterbindet.

....DAS SPIEL IST ZU LANGSAM

SHARKS! benötigt etwas Rechenleistung. Auf unbeschleunigten AMIGAs kann es ←
sein,
daß das Spiel "flimmert".
Stellen Sie im Optionsmenü die Bildwiederholrate auf einen kleineren Wert ein,
oder schalten Sie den Hintergrund aus.

Bei SHARKS!multi können verschiedene Grafikmodi eingestellt werden, um eine
optimale Geschwindigkeit zu erreichen !
