

LiesMich

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> LiesMich		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 20, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	LiesMich	1
1.1	LiesMich.guide	1
1.2	Was ist NEMAC 4	1
1.3	Die .config Datei	1
1.4	Start von NEMAC 4	2
1.5	Voreinsteller	3
1.6	Screenmode-Anzeige	3
1.7	Select Screenmode	3
1.8	Close Workbench	4
1.9	Chunky To Planar Modus	4
1.10	Memory size	4
1.11	i-glasses! Mode	4
1.12	Save	5
1.13	Use	5
1.14	Quit	5
1.15	Das Hauptmenü	5
1.16	Das Spiel	5
1.17	Das Level Menü	6
1.18	Tastenbelegung	7
1.19	Options Screen	8
1.20	Ein paar Hinweise...	8
1.21	Story des Spiels	9
1.22	Wie wird bestellt?	11
1.23	Copyright und sonstiges	12
1.24	Dank an	13
1.25	Interne Details und Besonderheiten	13
1.26	Systemanforderungen	14

Chapter 1

LiesMich

1.1 LiesMich.guide

```
LiesMich.guide
~~~~~
Bitte vor dem ersten Start alles Lesen!

Inhalt:

    Was ist NEMAC 4
    Systemanforderungen
    Copyright und Sonstiges

    Start von NEMAC 4
    Voreinsteller
    Story des Spiels
        Das Spiel
    Hinweise

    Wie kriege ich NEMAC 4
    Interne Details/Besonderheiten
    Dank an ...
```

1.2 Was ist NEMAC 4

NEMAC 4 ist ein 3-D Actionspiel mit vielen Features wie Multitasking, Unterstützung von OCS/ECS/AGA, Graphikkarten, Turboboards, einstellbare Screengröße und Detailgenauigkeit usw. usf.

Die hier vorliegende Demo-Version ist auf ein paar Levels beschränkt. Sollte Ihnen dieses Spiel gefallen, so können Sie die Vollversion bei Wie kriege ich NEMAC 4 bestellen.

1.3 Die .config Datei

In der Datei .config im NEMAC 4 Verzeichnis können noch weitere Einstellungen bezüglich den i-glasses und der Graffiti Grafikadapter gemacht werden.

Im einzelnen sind das folgende Möglichkeiten:

IGL-BAUD
IGL-TFILTER
IGL-MFILTER
IGL-SMOOTH
IGL-PRE
DEVICE

GRA-WINLEFT

GRA-WINLEFT <x> ist die einzige Einstellmöglichkeit für den Graffiti Grafikzusatz. Dieses Gerät benötigt auf verschiedenen Rechnern evtl. eine Fensterverschiebung in horizontaler Richtung. Da dies bei unserem Prototypen sehr unterschiedlich war, entschieden wir uns, dieses einstellbar zu machen. Hier können (positive und negative) ganzzahlige Werte eingestellt werden. Versuchen Sie es zunächst mit dem in der Graffiti Anleitung angegebenen Wert (Achtung: Softscroll von 1 heißt hier 2 (immer verdoppelt)). Wenn dies kein zufriedenstellendes Bild liefert, so experimentieren Sie ein wenig mit geraden ganzzahligen Werten (2,4,6,8, -2 ...). Der anzugebende Wert steht hinter dem Kommando (z.B. "GRA-WINLEFT 2").

IGL-BAUD <x> ist die Baudrate, auf der die i-glasses! angesprochen werden. Diese ist mit 19200 Baud voreingestellt und sollte nur geändert werden, wenn Ihr seriellles Device bei dieser Geschwindigkeit Schwierigkeiten macht. Die Rate sollte so hoch wie möglich sein, damit die Werte vom Headtracker vernünftig gemittelt werden können, aber nicht über 19.200 Baud.

IGL-TFILTER <x> und IGL-MFILTER <x> sind die i-glasses! Tilt und Magnetic Filter. Diese können mit Werten zwischen 0 und 7 eingestellt werden. Was diese Filter genau machen ist offenbar versionsabhängig und sie entnehmen dies bitte Ihrer Anleitung. Bei uns brachten jeweils 7 die besten Ergebnisse.

IGL-SMOOTH <x> und IGL-PRE <x> sind Smoothing Einstellungen unseres Programms. Dies ist notwendig, da der Headtracker etwas ungenaue Werte liefert. Sind beide Werte 0, so ist das Smoothing abgeschaltet. IGL-SMOOTH bedeutet, über wie viele Werte die Daten gemittelt werden und sollte zwischen 0 und 20 liegen. IGL-PRE ist eine Vorberechnung der Drehung und sollte zwischen 0 und 6 liegen. Wenn Sie mit den Defaulteinstellungen unzufrieden sind, so experimentieren Sie ein wenig herum, aber erwarten Sie keine Wunder! Aus ungenauen Daten können selbst wir keine genauen extrahieren :-)

DEVICE <Name> Kann ein alternatives seriellles Device angeben, an dem die i-glasses ←
!
angeschlossen sind.

1.4 Start von NEMAC 4

NEMAC_4 wird von der Shell (dazu ins Verzeichnis wechseln, da sonst auf die maze.cld nicht zugegriffen werden kann) oder durch Doppelklick

von der Workbench aus gestartet.

Wenn Sie Screenshots machen möchten (bitte Vorsicht, es wird ein Extra-Puffer alloziert!), müssen Sie das Programm von der Shell aus starten, mit dem Argument "`s<name>!<x-size>!<y-size>`". Wenn Sie zum Beispiel mit "`NEMAC_4 spic!320!256`" starten, so wird wenn Sie <S> drücken in das Spielverzeichnis (muß hierzu auf Festplatte sein) das Spielfenster als "`pic.0001`", "`pic.0002`" und so weiter in der Größe 320x256 abgespeichert.

Als nächstes erscheint der Voreinsteller.

1.5 Voreinsteller

Beim Start erscheint zunächst ein Voreinsteller mit folgenden Teilen:

```
Select Screenmode
Screenmode-Anzeige

Close Workbench
Chunky To Planar Modus
Memory size
i-glasses! Mode
Keyboard Config

Save          USE          Quit
```

1.6 Screenmode-Anzeige

Hier wird der aktuell ausgewählte Screenmode angezeigt.

1.7 Select Screenmode

Wird hier angeklickt, so erscheint ein Screenmode-Requester.

Im Fenster links stehen die zur Verfügung stehenden Screenmodes, im Fenster rechts Informationen (Scanfrequenzen, Anzahl der Farben etc.) des aktuell ausgewählten Screenmodes.

Angezeigt werden alle Screenmodes mit einer Breite von mindestens 160, mindestens 128 Zeilen Höhe und entweder Extra-Halfbrite Modus oder 8 Bitplanes Tiefe.

Bitte beim Auswählen die Scanfrequenzen beachten! Sonst kann der Monitor zerstört werden!

1.8 Close Workbench

Schließt die Workbench ,wenn kein Fenster mehr auf dieser geöffnet ist.
Das kann ein wenig Chip-Mem sparen, wenn dieses knapp ist.

1.9 Chunky To Planar Modus

Chunky 2 Planar mode: Hier kann die Methode, mit der Chunky 2 Planar durchgeführt wird, ausgewählt werden. Blitter empfiehlt sich eigentlich immer bei kleineren CPU's als einem 68060. Blitter funktioniert nicht bei Amigas mit dem alten Blitter, mit der Fat Agnus sollte das gehen. Der alte Blitter ist nur bei ganz alten OCS-Amigas eingebaut worden.

Chunky to planar ist eine Konversion der Bilddaten. Das Bild, das generiert wird, liegt im Speicher im Chunky-Mode vor, das heißt, daß jedes Pixel genau ein Byte hat. Planar bedeutet, daß das Bild über verschiedene Bitplanes verteilt ist. Da dies beim Amiga, abgesehen von einigen nicht systemkonformen Tricks, nicht möglich ist, müssen die Bilddaten konvertiert werden.

Bei Grafikkarten (die in Zukunft unterstützt werden sowie der Grafitti wird diese Einstellung einfach übergangen.

1.10 Memory size

LARGE: Bei Large versucht das Programm 2.7 MB Ram zu bekommen. Hier werden die Grafiken mit größter Detailgenauigkeit dargestellt.

SMALL: Bei Small werden momentan 1 MB allokiert. Dies geht teilweise auf Kosten der Detailgenauigkeit der Darstellung, um den Speicher zu sparen.

AUTO: Bei Auto versucht das Programm zuerst 2.7 MB zu bekommen und wenn dies fehlschlägt 1 MB Ram mit den entsprechenden Genauigkeitsverlusten.

1.11 i-glasses! Mode

Bei diesem Schalter gibt es folgende Einstellungen:

Off:	Keine Unterstützung der i-glasses
Use:	Das Bild wird dreidimensional dargestellt
Use/Trk:	Darstellung in 3-D, das Bild folgt der Kopfbewegung, allerdings läuft der Spieler geradeaus
Use/Hd Trk:	Darstellung in 3-D, der Spieler läuft in Blickrichtung
Tracker:	Keine 3-D darstellung, ansonsten wie bei >Use/Trk<
Head Trk:	Wie >Use/Hd Trk<, aber ohne 3-D

Um ein korrektes 3-D Bild zu bekommen, ist bei allen >Use< Einstellungen zu beachten, daß ein Interlace-Screenmode eingestellt ist, der von den

i-glasses unterstützt wird. Dies ist (bei der momentanen i-glasses Version) entweder ein PAL oder ein NTSC Interlaced Screenmode.

1.12 Save

Hier werden die aktuellen Einstellungen dieses Requesters in das Prefs-Datenfile abgespeichert.

1.13 Use

Mit diesem Button wird das Spiel mit den aktuellen Einstellungen gestartet.

1.14 Quit

Bei diesem Button wird das Programm sofort abgebrochen.

1.15 Das Hauptmenü

Das Hauptmenü hat folgendes Erscheinungsbild:

START NEW GAME	- startet ein neues Spiel im ersten Level.
LOAD OLD GAME	- lädt und startet ein altes gespeichertes Spiel. Auswahl über Cursor up/down, mit Shift up/down blättern, mit <RETURN> Spiel auswählen. Mit <ESC> springt das Programm ins Hauptmenü zurück.
INTRO	- zeigt das Intro nochmal
QUIT	- Beendet das Programm sofort.

Das Laden der Daten beim Starten eines Spiels dauert ca. 10 Sek. da je nach Level 1 bis 2 MB Daten geladen und an die aktuelle Palette angepaßt werden müssen.

1.16 Das Spiel

Sobald der Level geladen wurde, findet sich der Spieler in einem Raum wieder, durch den er sich frei bewegen kann. Auf dem Bildschirm ist außerdem noch die Anzahl der verbleibenden Munition, sowie die Lebensenergie untergebracht.

Bewegt kann man sich mit den eingestellten Tasten, also normalerweise Crsr up/down, mit Crsr left/right dreht man sich. Mit SHIFT wird die Bewegung beschleunigt.

Wird zusätzlich zu den Dreh-Tasten(Crsr left/right) die linke Alt-Taste

(bzw. die eingestellte >Strafe< - Taste) gedrückt, so läuft der Spieler nach links und rechts.

Das Schießen stellt keine Besonderheit dar, nur die Bomben lösen nicht automatisch beim Aufschlag aus, sondern werden in der Reihenfolge des Auslegens mit ausgelöst. Die Bomben können natürlich auch an Monstern oder Objekten angeheftet werden. Selten sind Bomben auch Blindgänger. Sie explodieren dann irgendwann von selbst, wenn sie meinen, die Zeit wäre reif dafür... Dies ist kein Bug, sondern ein Feature.

Fässer können geschoben werden.

In einem Raum mit vielen Monstern kann ein weiter hinten stehendes Monster angeschossen werden. Wenn dieses zu schießen anfängt und andere trifft, schießen diese auf das erste Monster. So können sich die Monster selbst vernichten und der Level wird einfacher.

Die Schalter lösen oft Aktionen aus, die weiter entfernt sind (Wände entstehen lassen oder entfernen, zum Beispiel). Schalter können mit Granaten oder Bomben zerstört werden. Dann wird die Schalteraktion auch ausgelöst.

Wenn Sie das Spiel starten kommen Sie zunächst ins Intro. Wenn Sie die <RETURN>-Taste drücken, springt das Programm gleich zum nächsten Intro-Teil weiter. Auf alle anderen Tasten springt das Programm in das Hauptmenü

Zwischen den Levels erscheint eine Rating-Anzeige mit den Daten des zuletzt gespielten Levels. Anschließend kommt das Levelmenü.

Im Optionsmenü können die Fenstergröße und einige andere Parameter eingestellt werden.

Wenn Sie "gestorben" sind, können Sie einfach, indem Sie die <RETURN>-Taste drücken den Level mit dem letzten guten bekannten Status starten, wenn Sie nicht mehr im ersten Level sind. Ansonsten starten Sie den Level erneut durch drücken der <SPACE>-Taste mit Standardwerten.

Sie können eine Gammakorrektor (erhellet das Bild etwas) in fünf Stufen einstellen, indem Sie die Taste <G> (während des Spiels) drücken.

Die Pausefunktion wird durch die Taste <P> oder Inaktivieren des Spiel-fensters eingeschaltet. Während der Pause befindet sich das Programm im Wartezustand und verbraucht keine CPU-Zeit.

1.17 Das Level Menü

Im Levelmenü gibt es folgende Möglichkeiten:

- Next Level Nächsten Level spielen
 - Save Game Spielstand speichern
 - Replay Level Stände löschen, den letzten Level nochmal spielen
 - Exit Zum Hauptmenü zurück. Das Spiel wird abgebrochen.
-

1.18 Tastenbelegung

Die Tastaturbelegung ist inzwischen konfigurierbar. Beim Anklicken des Gadgets springt ein weiteres Fenster auf, in dem die aktuelle Belegung angezeigt wird. Neben dem jeweiligen Kurztext ist ein kleines Gadget. Wenn Sie dies anklicken, so wird die Taste 'aktiv' und wenn Sie nun eine Taste drücken, wird diese Taste für die entsprechende Funktion verwendet. Einige Tasten sind fest belegt. Diese können Sie nicht auswählen (s.u.).

Unten im Fenster sind vier Buttons:

- Default Die Default-Konfiguration wird eingestellt
- Last saved Die zuletzt gespeicherte Konfiguration wird eingestellt
- Cancel Die Änderungen werden verworfen
- OK Die Tasten werden geprüft und dann wird wieder zum Prefs-Menü gesprungen. Die ersten drei Waffensysteme können auf die gleiche Taste gelegt werden, alle anderen Funktionen müssen auf unterschiedlichen Tasten liegen.

Folgende Funktionen können belegt werden:

Chain gun: Maschinengewehr
Plasma gun: Plasmagun :-)
Grenades: Granatwerfer
Bombs: Bombenwerfer
Forward: Vorwärts laufen
Backward: Rückwärts laufen
Left: Links drehen
Right: Rechts drehen
Ex bombs: Bomben in Reihenfolge auslösen
Fetch bomb: Bomben wieder einsammeln
Speedup: Schneller laufen
Strafe: Statt Links/Rechts drehen wird nach links oder rechts
 gelaufen
Strafe L: Nach links laufen
Strafe R: Nach rechts laufen
Cross: Mit dieser Taste kann zwischen verschiedenen Visieren
 durchgeschaltet werden. Sie dienen als Hilfe zum Zielen :-)
Map on/off: Mitgezeichnete Karte einschalten/ausschalten
Map zoom +: In Karte zoomen
Map zoom -: Aus Karte zoomen
Speedup: Schneller laufen
Strafe: Statt Links/Rechts drehen wird nach links oder rechts
 gelaufen
Ground map: Texturemapping für Boden und Decke durchschalten
Switch On: Schalter einschalten

Joystick oder Maus

~~~~~

Wenn Sie einen Joystick (Port 2) oder eine Maus (Port 1) verwenden wollen, so müssen Sie eine der beiden Checkboxes anklicken. Sie können nur entweder Joystick oder Maus oder keins von Beidem verwenden.

Um eine Funktion auszuwählen, drücken Sie bitte auf die Box der Funktion, so daß das Programm im "Aufnahmemodus" ist. Anschließend

---

drücken Sie auf die Box der entsprechenden Joystick/Mouse-Taste, die die Aktion auslösen soll. Fertig :-) Im Maus-Modus sind die vier Richtungen natürlich fest vorgegeben.

Beenden

~~~~~

Einfach im Optionsmenü Exit auswählen. Anschließend kommen Sie ins Hauptmenü, dort wählen Sie Quit.

Anmerkungen

~~~~~

Die Waffen können übrigens auch gleichzeitig abgefeuert werden, sofern Munition da ist.

Aufgrund eines Bugs in der A1200-Tastatur können manche Tasten nicht erkannt werden, solange andere gedrückt sind. In der Default-Einstellung wurde jedoch darauf geachtet, so daß dies keine Probleme bereiten sollte.

Vordefinierte Tasten

~~~~~

<ESC> Optionsmenü
<P> Pause
<S> Screenshots speichern (Muß mit Argumentstart
freigeschaltet werden)
<G> Gammakorrektur
<SPACE> Level neu starten nachdem der Spieler "tot" ist.

1.19 Options Screen

Der Options Screen ist ein Menü mit folgenden Menüpunkten:

WINDOW SIZE	- Zum Einstellen der Fenstergröße. Die Größe wird mit den Cursortasten in 4-Pixel-Schritten, mit Shift in 32-Pixel-Schritten eingestellt. Verlassen dieses Programmpunktes mit <ESC>. Bei Picasso/CyberGraphX sind die Schritte immer 32 Pixel groß.
DETAIL LEVEL	- (Nicht auf Picasso/CyberGraphX). Hier kann die Detailgröße eingestellt werden, nämlich entweder 1x1 oder 2x2 (mit CPU-Blitter-C2P) bzw. 1x2 (mit CPU-Only C2P)
SOUND FX	- ON/OFF, Sound an oder aus
EXIT TO MAIN MENU	- geht zum Hauptmenü zurück, das Spiel wird beendet.

In dieses Menü gelangen Sie, wenn Sie während des Spiels die <ESC>-Taste drücken.

1.20 Ein paar Hinweise...

Wenn Monster schießen, ist es meistens empfehlenswert, sich beim Schießen nach links und rechts zu bewegen. Dann treffen die Monster weniger, da die Schüsse eine endliche Geschwindigkeit haben und die Monster keinen Vorhalt geben.

Wenn Sie vor einer Tür stehen, und diese öffnet nicht sofort, gehen Sie einfach ein wenig nach links und rechts. Einfache Türen können auch durch Schüsse geöffnet werden, Geheimtüren und codierte allerdings nicht.

Die Waffen können übrigens auch gleichzeitig abgefeuert werden, sofern Munition da ist.

Das Bodentexturemapping kann ausgeschaltet werden. Das erhöht die Rendergeschwindigkeit.

Sollten bei Ihnen ein Start von der Workbench Probleme aufgrund fehlenden Speichers auftreten, so empfehlen wir folgende vorgehensweise:

- Booten Sie ihren Rechner ohne Startup-Sequence
- Da das Programm Daten in ENVARC: und ENV: speichert, sollten Sie sicherstellen, daß diese beiden assigns existieren.
- Wechseln sie in das Verzeichnis, in dem NEMAC 4 installiert ist
- Starten sie das Spiel

1.21 Story des Spiels

Die Geschichte von Nemacs IV.

Im Jahre 2048 entschlossen sich die Supermächte, die globale Verteidigung in die "Hände" von Computern zu legen. Es wurden drei Zentralen gebaut, um den jeweiligen Bündnissen, die damals herrschten, gerecht zu werden. Alle Zentralen waren miteinander verbunden, um jede Entscheidung mit den anderen Bündnissen abzustimmen. Kernstück dieser Zentrale waren drei neuronale Computer, mit der Fähigkeit blitzschnell die globale Situation zu analysieren und taktisch sinnvoll zu reagieren. Die drei Computer wurden Nemacs 1-3 genannt.

Doch das System war angreifbar. In den Nord-Süd Kriegen 2057-2065 gelang es einer Kommandoeinheit, eine Zentrale zu beschädigen. Kompetenzstreitigkeiten und menschlicher Faktor legten das System in entscheidenden Momenten lahm. Einzig Einheit Nemacs 2 gelang es, durch gezielten Einsatz von konventionellen Einheiten und strategischen Nuklearwaffen ein Fiasko zu verhindern. Das Prinzip der Computerkontrolle hatte sich bewährt.

In der angespannten globalen Situation 2066-2073 entschloß sich das neu gegründete Bündnis NSS zum Bau einer Zentrale, die völlig unabhängig Entscheidungen im Falle eines Angriffs treffen kann. Sämtliche automatischen Kampfeinheiten und nuklearen Waffen wurden dieser Zentrale unterstellt. Diese Zentrale mit dem leistungstärksten neuronalen Computer, der jemals gebaut wurde, nannte man Nemacs 4.

Aufbau von Nemacs 4.

Nemac 4 ist ein Bunker, der eine Vielzahl von Stockwerken in die Tiefe geht. Er hat im untersten Stockwerk einen Fusionreaktor der eine unabhängige Stromversorgung ermöglicht. Eingebunden sind sämtliche Kommunikations- und Verteidigungssatelliten, die Nemac 4 die Kontrolle über sämtliche militärische Bewegungen geben. Nemac 4 und sämtliche nukleare Verteidigungsanlagen sind voll automatisiert.

Die Struktur des Bunkers, sowie die Firmware der Verteidigungsanlagen, schließen einen direkten Angriff auf den Bunker aus, weder der Bunker, noch seine Pheripherie ist durch eine nukleare Attacke zu zerstören. Der Zentralcomputer im Bunker ist auf sämtliche Etagen verteilt. Das Zerstören einzelner Komponenten hat keinen Einfluß auf die Funktionalität des gesamten Systems. Um einen Angriff durch eine Kommandoeinheit oder einer Armee, die die ersten Etagen genommen hat, zu verhindern, wurden die Etagen verschoben angelegt, so das es keinen direkten Weg nach unten gibt. Die wichtigeren Komponenten des Computers wurden in die tieferen Etagen verlegt.

Geschützt werden die Etagen durch eine Vielzahl von automatisierten Kampfeinheiten, die das Vorrücken von Kommandoeinheiten unmöglich machen. Sollte der theoretische Fall auftreten, daß der Bunker in Feindeshand fällt, würde Nemac 4 an seine Einheiten gezielte Vernichtungsaufträge erteilen, sämtliche Raketen abfeuern und sich anschließend selbst sprengen.

Das Problem.

Kurz vor der Fertigstellung von Nemac 4 wurde eine Simulation gefahren, um den reibungslosen Lauf der Systeme zu garantieren. In der Simulation hat der Feind Schlüsselpositionen in unseren Kerngebiet durch Fallschirm-einheiten eingenommen, sowie verschiedene Kommandoebenen infiltriert, bzw. sabotiert. Weiterhin simulierte man einen Angriff auf breiter Front. Man vergaß nur, Nemac 4 klar zu machen, das es sich um eine Simulation handelt.

Die Situation.

Nemac 4 schaltete sich selbst frei, und übernahm die Kontrolle über die Verteidigungsanlagen, wie vorgesehen – für einen Ernstfall. Da die Daten seiner Überwachungssatelliten nicht mit denen der Simulation übereinstimmen, geht er davon aus, das der Feind auch diese Instanz genommen hat.

Ungefähr 0.5 Sekunden nach Starten der Simulation entschloß sich Nemac 4 für einen totalen Gegenschlag. 5 Sekunden nach Simulationsstart waren alle Menschen im Bunker, aufgrund ihres Verhaltens, als Feinde eingestuft und nach 15 Sekunden ausgeschaltet. Vier der fünf Kontrollräume die während des Baus und Testens des Bunkers außerhalb desselben aufgestellt wurden, wurden ebenfalls als vom Feind infiltriert eingestuft und ca. 45 Sekunden nach Simulationsstart durch konventionelle Raketen zerstört. Von Kontrollraum fünf weiß Nemac 4 nichts.

Der Krieg ist nicht mehr aufzuhalten. Zwar konnten die konventionellen Einheiten gestoppt werden, Nemac 4 wird aber, aufgrund fehlender

Rückmeldungen, mit den Einsatz von Nuklearwaffen beginnen. Es geht nur noch darum, zu verhindern, daß Nemacs 4 unser Gebiet in der Annahme bombardiert, daß sich auch hier Feindeinheiten befinden.

Einem der Kontrollräume gelang es, vor seiner Zerstörung die inneren Überwachungskameras und Kommunikationsverbindungen zu deaktivieren. Nemacs 4 hat also weder Kontrolle über seine Verteidigungsanlagen noch weiß er was in ihm passiert. Leider schafften wir es nicht, die automatischen Kampfeinheiten zu deaktivieren.

Der Auftrag

Während der Testphase rüsteten wir eine FIKM-7 Einheit mit einer Fernsteuerung aus, um eventuell defekte Kampfeinheiten im Bunker mit Waffeneinsatz auszuschalten. Nemacs 4 weiß von dieser Einheit nichts. Wir glauben, daß er in der momentanen Situation keine Gefahr für sich sieht, solange die Geländeüberwachung vor dem Bunker keinen Angriff erkennt.

Alle Unterlagen sind im Bunker oder in den Gebäuden davor, wir halten das Betreten des Geländes aber nicht für sinnvoll. Sie sollen die FIKM-7 Einheit steuern. Es besteht eine gewisse Chance zum Reaktor vorzudringen und seinen Zerstörungsmechanismus auszulösen, bevor Nemacs 4 alles in Schutt und Asche legt.

1.22 Wie wird bestellt?

Die Vollversion von NEMAC 4 können Sie unter folgender Adresse zu einem Preis von 50,- DM oder dem vergleichbaren Wert in einer anderen Währung bestellen:

Martin Schlott
Ludwig-Thoma-Str. 35
93051 Regensburg
Deutschland

Kontakt via E-Mail:
oliver.groth@rz.fh-regensburg.d400.de
alexander.goller@rz.fh-regensburg.d400.de

Bitte lesen Sie erst das File Deutsch-Bestellformular und senden sie uns dieses korrekt ausgefüllt zu.

Wenn Sie die Vollversion bestellen, bekommen Sie:

- 30 Levels
- Mehr Monster, mehr Extras, mehr Rätsel
- Mehr Animationen + Schlußsequenz
- nicht zuletzt ein gutes Gewissen, da wir viel viel Arbeit in das Programm gesteckt haben.

1.23 Copyright und sonstiges

Copyright

Für das Programm NEMAC 4 und das zugehörige Manual gilt:

Copyright (C) 1994-1996, Martin Schlott, Oliver Groth & Stefan Heinsen.
All Rights reserved.

Haftung

Mit der Installation bzw. dem Start von NEMAC 4 stimmen Sie folgender Erklärung zu:

ES GIBT KEINERLEI GARANTIE FÜR DIESES PROGRAMM, IN BEZUG AUF DIE GELTENDE GESETZGEBUNG. AUSSER ES IST ANDERWEITIG SCHRIFTLICH BESTÄTIGT, SO STELLEN DIE COPYRIGHT-INHABER UND/ODER EINE DRITTE PARTEI DIESES PROGRAMMS "SO WIE ES IST", OHNE GARANTIE IRGENDWELCHER ART, INDIREKTER ODER AUSDRÜCKLICHER ART, EINGESCHLOSSEN, ABER NICHT DARAUF BESCHRÄNKT, DIE EINGESCHLOSSENEN MARKTÜBLICHEN GARANTIEEN UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, ZUR VERFÜGUNG. DAS VOLLE RISIKO DER QUALITÄT UND FUNKTIONALITÄT DIESES PROGRAMMS LIEGT BEI IHNEN. SOLLTE SICH DAS PROGRAMM ALS FEHLERHAFT ERWEISEN, SO TRAGEN SIE ALLE KOSTEN ALLER NÖTIGEN SERVICEARBEITEN, DER REPARATUR ODER KORREKTUR.

UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, SOWEIT NICHT AUSDRÜCKLICH DURCH DIE GELTENDE GESETZGEBUNG BESTIMMT ODER DURCH EIN SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG, KÖNNEN DIE COPYRIGHT-INHABER ODER IRGEND EINE ANDERE PARTEI, DIE DIESES PROGRAMM WEITERVERTREIBEN, SO WIE ES OBEN ERLAUBT WURDE, FÜR SCHÄDEN GEWÖHNLICHER, BESONDERER, ZUFÄLLIGER ODER DURCH DAS PROGRAMM ENTSTANDENER ART, WELCHE DURCH DIE NUTZUNG ODER FEHLERHAFTE BEDienung DES PROGRAMMS (EINGESCHLOSSEN, ABER NICHT DARAUF BESCHRÄNKT, DER VERLUST VON DATEN, ODER FEHLERHAFTER DARGESTELLTER DATEN, ODER VERLUSTE, DIE DURCH SIE ODER EINE DRITTE PARTEI HERBEIGEFÜHRT WURDEN, ODER DURCH EIN FEHLERHAFTES ARBEITEN DIESES PROGRAMMS MIT ANDEREN PROGRAMMEN), SELBST WENN DER INHABER ODER EINE DRITTE PARTEI AUF SOLCHE MÖGLICHKEITEN DER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN.

Verbreitung

Die Demoversion von NEMAC 4 darf auf beliebigen Datenträgern weitergegeben, in Mailboxen oder anderen elektronischen Netzverbunden zur Verfügung gestellt werden, allerdings nur unter Einhaltung der Originalen Verzeichnisstruktur.

Die gepackte Verbreitung dieser Dateien mittels LHA oder ähnlichen Programmen ist erlaubt.

Credits

Idee & Konzept Martin Schlott
 Oliver Groth
 Stefan Heinsen
Texturen Michael Amend
 Alex Grasso
 Oliver Groth
Musik Stefan Schulz
Raytracing & Monster Oliver Groth
Programmierung Oliver Groth
 Stefan Heinsen
 Martin Schlott
Levels Oliver Groth
 Stefan Heinsen
 Martin Schlott
 Stefan Holländer

Die Picasso II Support Routinen sind von VillageTronic, Hannover, Deutschland

Wenn Sie Grafiken benötigen, wenden Sie sich bitte an:

Michael Amend Tel.: +49 (0)9355 / 4859
Scholzenfeld 34 E-Mail: ninja@incubus.sub.org
97846 Partenstein
Deutschland

1.24 Dank an ...

Unser Dank geht an:

- Alex Grasso
- Steffen P. Häuser
- Michael Amend
- Stefan Holländer
- Stefan Schulz vom IRC #amigager für die Musik
- Executor von IRC #amigager
- IRC #amigager für viele Tips
- Aminet, die Leute, die es managen und die Leute, die das alles geschrieben und upgeloadet haben.
- Star Trek :-)

1.25 Interne Details und Besonderheiten

Zuerst: Das Programm ist vollständig systemkonform. Keine spezielle Hardware wird angesprochen. Außerdem läuft natürlich das Multitasking weiter.

Das Spiel sollte auf jedem Amiga laufen, der die Mindestanforderungen hat.

Die Grafikausgabe paßt sich automatisch an die Möglichkeiten und Farbtiefe des Rechners an!

Fast jeder Screen mit fast jeder Scanfrequenz kann ausgewählt werden. D.h.

Jeder kann auf seiner Standardeinstellung spielen. Klagen, daß ein Programm immer nur Standard-PAL oder NTSC öffnet, gibt es hier nicht mehr ...

Die Tastaturbelegung wird an die landesübliche Keymap angepaßt. So liegt das 'Y' im Spiel auch wirklich auf der 'Y'-Taste.

Die Zeitsteuerung des Spiels ist unabhängig von der Rechnergeschwindigkeit, da die Synchronisierung nicht über den Bildaufbau sondern über eine Zeitmessung geht.

Schalter sind programmierbar und können im Moment zehn verschiedene Aktionen auslösen.

Wände können alle Richtungen annehmen, nicht nur rechtwinklige.

Texturen können auf Wänden absolut frei in x- und y-Richtung auf Wände und alles andere skaliert werden.

1.26 Systemanforderungen

Das Programm stellt folgende Anforderungen an die Hardware:

- Einen 68020 Prozessor oder höher
 - Kickstart 2.0 oder höher
 - Mindestens 2 MB kontinuierlichen Speicher, FastRam wird empfohlen, ist aber nicht notwendig
 - Festplatte mit 3 MB freien Speicherplatz

 - Grafik: Das Programm läuft auf AGA- UND OCS/ECS-Amigas, d.h. auf allen Amiga-Modellen, die obige Anforderungen erfüllen, und nicht nur auf A1200 und A4000. Zusätzlich werden noch die Graffiti- sowie die Picasso Grafikkarte und die i-glasses unterstützt.
-