

athrust

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> athrust		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	athrust	1
1.1	aThrust-Dokumentation	1
1.2	Überblick	1
1.3	Systemanforderungen	2
1.4	Installation	2
1.5	Hauptfenster	2
1.6	Hauptfenster/Screen	3
1.7	Hauptfenster/Get	3
1.8	Hauptfenster/Extras	3
1.9	Hauptfenster/Sound	3
1.10	Hauptfenster/Modemlink	4
1.11	Hauptfenster/I am	4
1.12	Hauptfenster/Splitscreen	4
1.13	Hauptfenster/Screen info	4
1.14	Hauptfenster/Chat	4
1.15	Hauptfenster/Play	5
1.16	Preferences	5
1.17	Preferences/Screen path	5
1.18	Preferences/Get	5
1.19	Preferences/Max. Shoot	6
1.20	Preferences/Task priority	6
1.21	Preferences/Mines at start	6
1.22	Preferences/Use	6
1.23	Preferences/Save	6
1.24	Preferences/Cancel	6
1.25	Preferences/Serial	7
1.26	Preferences/Keyboard	7
1.27	Preferences/Display mode	8
1.28	Spiel/Allgemeines	8
1.29	Spiel/Tasten	9

1.30 Spiel/Unterbrechung	9
1.31 Spiel/Statuszeile	10
1.32 Spiel/Extras	10
1.33 Modem/Allgemeines	10
1.34 Modem/Connect	11
1.35 Sonstiges	11
1.36 Author & Credits	12
1.37 Disclaimer	13

Chapter 1

athrust

1.1 aThrust-Dokumentation

aThrust v2.09, Copyright © 1994,1995 by Carsten Gerlach

Überblick
Disclaimer
Systemanforderungen
Installation
Das Hauptfenster
Konfiguration
Das Spiel
Spielen über Modem
Sonstiges
Author & Credits

Sorry, no english documentation (yet). See the file "ReadMe.txt" for some hints.

1.2 Überblick

aThrust (= Amiga-Thrust) ist ein Zwei-Spieler-Schwerkraft Shoot 'em up - wie Gravity Force (TM), X-Pilot und wie sie alle heißen ...

aThrust bietet aber einige Features, die andere Thrust-Spiele nicht haben:

- . 100% systemkonform. aThrust benutzt das Betriebssystem, läuft auf einem Intuition-Screen und im Multitasking.
Mein A3000/25 ist bei laufendem aThrust zu ca. 25% ausgelastet. Man könnte also während des Spiels noch einige JPGs konvertieren ;-)
 - . Echtzeit-2-Spieler-Modus über die serielle Schnittstelle.
Ab 2400 bps sind sie dabei ;-)
 - . Zwei Spieler können an einem Keyboard spielen
-

- . Fontsensitives GUI-Frontend (*ohne* MUI :-)
- . Jede Menge Extrawaffen
- . Eigene Screens können erstellt und eingebunden werden
- . Maximale Screengröße ist 1024x1024, 32 Farben
- . Splitscreen/Fullscreen - Modus
- . Soundeffekte
- . Amigaguide - Dokumentation

aThrust ist Giftware. Schickt mir ein Geschenk, wenn ihr es mögt.

1.3 Systemanforderungen

- . aThrust benötigt mindestens Kickstart 3.0 (V39) und einen 68020-Prozessor (oder besser).
- . Die reqtools.library v38 wird benötigt.
- . aThrust-Screens können relativ viel Chip-Memory verbrauchen. Ein normaler aThrust-Screen braucht ungefähr 160 KByte Chip-Memory, extrem große Screen (1024x1024) können bis zu 512 KByte benötigen. Normalerweise sollte das aber kein Problem sein (wer einen 68020 hat, hat auch 2 MB Chip-Memory - oder ?).

aThrust wurde auf einem A3000/25 mit V40 und einem A1200 mit V39 erfolgreich getestet und läuft Enforcer-Hit-frei.

1.4 Installation

Kopieren sie einfach die Datei 'aThrust' in ein Verzeichnis, das ihnen gefällt. Das Unterverzeichnis 'screens' sollte sich im gleichen Verzeichnis wie das Programm befinden. Andernfalls müssen sie den Screen-Path im Konfigurationswindow ändern.

Das Programm wird durch Aufruf von 'aThrust' aus dem CLI oder von der Workbench gestartet.

Wenn aThrust ohne weitere Fehlermeldung einfach nicht startet, haben sie entweder keine Kickstart-Version ≥ 3.0 (V39.x) oder keine reqtools.library mit einer Version $\geq V38$.

1.5 Hauptfenster

Nach dem Start von aThrust erscheint ein Window, in dem aThrust konfiguriert und das Spiel gestartet werden kann.

Sie können alle Gadgets entweder mit der Maus oder mit der Tastatur bedienen. In ihrem Amiga-Handbuch können sie im Zweifelsfall nachlesen, wie man Gadgets bedient :-)

Zu den normalen Shortcuts können sie mit <RETURN> das Spiel starten (wie mit dem Play-Gadget) und mit ESC das Programm verlassen (wie mit dem Closewindow-Gadget).

Screen	Get
Extras	I am
Sound	
Modemlink	Splitscreen
Screen info	Preferences
Chat	Play

1.6 Hauptfenster/Screen

In diesem Stringgadget können sie die Screen eingeben, mit dem sie spielen wollen. Bitte geben sie den vollen Pfadnamen an.

Mit dem Get-Gadget können sie einen Screen über einen Filerequester auswählen.

aThrust-Screendateien haben üblicherweise das Suffix ".raw".

1.7 Hauptfenster/Get

Wählen sie dieses Gadget an, erscheint ein ReqTools-Filerequester, in dem sie einen Screen auswählen können. Der ausgewählte Screen wird dann in das Screen-Gadget übertragen.

1.8 Hauptfenster/Extras

Hier können sie wählen, ob sie aThrust mit oder ohne Extras spielen wollen. Extras können z.Z. noch nicht über Modem gespielt werden. Deswegen ist dieses Gadget ausgeschaltet, wenn sie das Modemlink-Gadget angewählt haben.

1.9 Hauptfenster/Sound

Hier können sie die Soundeffekte ein- und ausschalten. aThrust öffnet das audio.device nur bei angewähltem Gadget und schließt es, wenn das Gadget nicht angewählt ist. Dann werden die Audiokanäle freigegeben, und sie können z.B. Soundtracker-Module mit einem Moduleplayer hören während sie spielen. aThrust alloziiert Audiokanäle immer mit der Priorität +127.

1.10 Hauptfenster/Modemlink

Schalten sie dieses Gadget ein, können sie aThrust über Modem spielen. Das serial.device wird geöffnet, wenn das Gadget angewählt ist und geschlossen, wenn es nicht angewählt ist.

1.11 Hauptfenster/I am

Hier können sie auswählen, welcher Spieler sie sein wollen, wenn sie über Modem spielen. Da diese Einstellung nur wichtig ist, wenn sie über Modem spielen, ist das Gadget ausgeschaltet, wenn sie das Modemlink-Gadget nicht angewählt haben.

Einigen sie sich vor dem Spiel mit ihrem Partner, wer welche Farbe haben will, da sonst kein Connect zustandekommt.

1.12 Hauptfenster/Splitscreen

Wenn sie über Modem spielen, können sie entweder mit Splitscreen spielen, d.h. sie sehen immer, wo sich ihr Gegner befindet, oder ohne. Dann spielen sie auf einem großen Screen und sehen ihren Gegner nur wenn er in ihrer Nähe ist (was viel spannender ist ;-)

Da sie ohne Modem immer nur mit Splitscreen spielen können, ist dieses Gadget ausgeschaltet, wenn sie das Modemlink-Gadget nicht angewählt haben. Wenn beide Spieler hier einen anderen Modus eingestellt haben, kommt kein Connect zustande.

1.13 Hauptfenster/Screen info

Hier werden Informationen über den aktuellen Screen ausgegeben. Befindet sich kein Screen im Speicher, versucht aThrust den eingestellten Screen zu laden.

1.14 Hauptfenster/Chat

aThrust bietet einen einfachen, eingebauten Online-Chat, damit sie sich mit ihrem Partner verständigen können, wenn sie über Modem spielen. Daher können sie den Chat nicht aktivieren, wenn sie das Modemlink-Gadget nicht angewählt haben.

Wenn sie den Chat aktiviert haben, erscheinen zwei Fenster, das eine mit dem Titel "aThrust-Chat Remote", das andere mit dem Titel "aThrust-Chat Host". Im Host-Window können sie Eingaben tätigen. Alle ihre Eingaben erscheinen im Host-Window und werden an die serielle Schnittstelle geschickt. Alles was von der seriellen Schnittstelle kommt, erscheint im Remote-Window. Im Remote-Window können natürlich keine Eingaben getätigt werden.

Der Chat wird durch Schließen des Host-Windows verlassen.

Verläßt ihr Partner den Chat, erscheint in ihrem Remote-Window eine Meldung "*** remote chat closed". Öffnet ihr Partner in den Chat erscheint in ihrem Remote-Window die Meldung "*** remote chat opened".

Im Chat können sie natürlich auch Kommandos an das Modem senden. Z.b. zum Anwählen von Nummern "+++ATDT<Nummer>".

1.15 Hauptfenster/Play

Mit diesem Gadget können sie das Spiel starten. Haben sie den Modemlink aktiviert, wird jetzt versucht, einen Connect herzustellen.

1.16 Preferences

Im Preferences-Fenster können sie aThrust konfigurieren. Beim Start versucht aThrust ein Konfigurationsfile namens 'thrust.prefs' erst aus ENV: zu lesen, dann aus dem Verzeichnis, in dem sich das Programm selbst befindet ("PROGDIR:"). Wird kein Konfigurationsfile gefunden, verwendet aThrust interne Default-Einstellungen.

Im Konfigurationsfile werden auch die Einstellungen gespeichert, die nur im Hauptfenster vorgenommen werden können.

aThrust merkt sich von jedem Fenster die Positionen, die es zuletzt hatte. Diese werden ebenfalls abgespeichert (siehe auch Save).

Screen path	Get
Max. Shoot	
Task-Priority	
Mines at start	
Display mode	
Serial	Keyboard
Use	Save Cancel

1.17 Preferences/Screen path

In diesem Gadget können sie den Pfad eingeben, in dem sich ihre aThrust-Screens befinden. Dieser Pfad wird beim Start von aThrust in das Screen-Gadget kopiert, ansonsten hat er keine Bedeutung.

Default ist 'PROGDIR:screens'.

1.18 Preferences/Get

Wählen sie dieses Gadget an, erscheint ein ReqTools-Filerequester, in dem sie den entsprechenden Pfad auswählen können.

1.19 Preferences/Max. Shoot

Hier können sie einstellen, wieviele Schüsse sich maximal gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden können. Ist der Wert zu hoch, kann auf langsamen Rechnern der obere Bildschirm zu ruckeln anfangen. Default ist 80, unter normalen Bedingungen reichen aber 40 Schüsse vollkommen aus.

1.20 Preferences/Task priority

aThrust setzt während des Spiels seine Priorität auf den hier eingestellten Wert. Default ist 1.

1.21 Preferences/Mines at start

Wenn sie mit Extras spielen, können sie hier die Anzahl der Minen einstellen, die jeder Spieler zu Anfang bekommt.

1.22 Preferences/Use

Damit verlassen sie das Preferences-Window und benutzen die eingestellten Werte, auch evtl. veränderte Einstellungen für die serielle Schnittstelle und die Tastatur.

1.23 Preferences/Save

Wenn sie dieses Gadget anwählen, erscheint ein ReqTools-Requester, in dem sie den Pfad auswählen können, in dem die Preferences gespeichert werden sollen. Default-Pfad ist 'PROGDIR:', eine andere sinnvolle Möglichkeit wäre 'ENVARC:'.

Haben sie einen Pfad gewählt, werden die eingestellten Werte in der Datei 'thrust.prefs' gespeichert. Wenn sie den Filerequest abgebrochen haben, werden die Preferences nicht gespeichert.

Die eingestellten werden benutzt (auch wenn sie den Filerequest abgebrochen haben).

Auch die im Hauptfenster gemachten Einstellungen (Extras, Sound, I am, Splitscreen) werden gespeichert.

Zusätzlich werden die letzten Positionen aller Windows gespeichert.

1.24 Preferences/Cancel

Damit verlassen sie das Preferences-Window ohne die aktuellen Einstellungen zu benutzen. Veränderte Einstellungen für Tastatur und serielle Schnittstelle werden nicht benutzt.

1.25 Preferences/Serial

In diesem Window können sie die Parameter für die serielle Schnittstelle einstellen.

- . Device name
Das Device mit dem sie die serielle Schnittstelle ansprechen. Default ist "serial.device".
- . Device unit
Die Device-Unit mit der sie die serielle Schnittstelle ansprechen. Default ist "0".
- . RTS/CTS-Handshake
Mit diesem Schalter können sie das Hardware-Handshake (RTS/CTS) deaktivieren, falls es ihr Modem nicht unterstützt. Default ist an.
- . Baudrate
Hier können sie die zur Übertragung benutzte Baudrate einstellen.

1.26 Preferences/Keyboard

In diesem Window können die Tasten für die Tastatursteuerung im Spiel umdefiniert und angezeigt werden.

```
+-----+
|      Player      |
|-----|
| Left             |
| Right            |
| Thrust           |
| Fire             |
| Mine             |
|-----|
|      Define      |
+-----+
```

Das Player-Gadget

Mit diesem Gadget können sie auswählen, für welchen Spieler die Tasten angezeigt bzw. umdefiniert werden sollen.

Zur Auswahl stehen:

- . Player 1 (blau)
- . Player 2 (grün)
- . Single player (Einzelspieler beim Modemlink)

Die Tastenanzeige

Hier werden die Tasten für die entsprechenden Aktionen angezeigt.
Nähere Informationen dazu stehen unter Spiel/Tasten.

Die Anzeige ist z.Z. noch etwas unausgereift, da sie sich nur auf die deutsche Tastatur bezieht ("öäü" etc. werden ausgegeben, auch wenn die entsprechende Taste ein anderes Zeichen liefert). Tasten auf dem Zehnerblock werden nicht gesondert gekennzeichnet.

Das Define-Gadget

Mit diesem Gadget starten sie die Tastendefinition für den ausgewählten Spieler.

In der Tastenanzeige erscheinen der Reihe nach Aufforderungen, eine Taste für die entsprechende Aktion zu drücken. Auch wenn aThrust eine andere Bezeichnung oder 'unknown' ausgibt, als auf der von ihnen gedrückten Taste steht, "merkt" sich aThrust immer die richtige Taste.

Die ESC-Taste darf nicht verwendet werden.

Während einer laufenden Tastendefinition kann das Window nicht geschlossen werden.

1.27 Preferences/Display mode

Hier können sie den Screenmode des Spiel-Screens einstellen. Sie bekommen je nach Einstellung einen "PAL:Low Res" oder einen "NTSC:Low Res" - Screen. Beim PAL-Screen ist die maximale Screenhöhe 120 Zeilen im Splitscreen-Modus, 240 ohne Splitscreen.

Beim NTSC-Screen ist die maximale Screenhöhe 92 Zeilen im Splitscreen-Modus, 184 ohne Splitscreen.

Sorry, kein Screenmoderequester. Ich sehe keinen Sinn darin, aThrust auf einem 640x512-Screen (oder größer :-)) zu spielen. Der Reiz liegt doch gerade darin, daß man nicht sieht, was auf einen zukommt.

Vielleicht hat ja ein Grafikkartenbesitzer ein paar überzeugende Argumente parat ;-)

1.28 Spiel/Allgemeines

Nach Anwahl des Play-Gadgets versucht aThrust bei aktiviertem Modemlink einen Connect herzustellen.

Wurde ein erfolgreicher Connect gemacht oder ohne Modem gespielt, wird der eigentliche Spiel-Bildschirm geöffnet.

aThrust wartet jetzt darauf, daß beide Spieler ihre Feuer-Tasten drücken. Eine entsprechende Meldung steht in der Statuszeile.

Haben beide Spieler Feuer gedrückt, beginnt das Spiel. Sie können dieses Warten mit der ESC-Taste abbrechen.

Während des Spiels wird das input.device blockiert (aThrust installiert einen Inputhandler mit höchster Priotität und gibt nichts an das System weiter). Auf diese Weise können sie nicht versehentlich den Screen umschalten. Wenn sie das Spiel unterbrechen, wird das input.device selbstverständlich freigegeben.

-> Spiel/Tasten

1.29 Spiel/Tasten

aThrust wird z.Z. komplett über die Tastatur bedient. Eine Joystickunterstützung ist in Planung.

Im normalen 2-Spieler-Modus (ohne Modemlink) sind die Tasten per Default (sofern sie nicht undefiniert wurden) wie folgt belegt:

blauer Spieler:

- . ALT links - links drehen
- . AMIGA links - rechts drehen
- . x - Schub geben
- . c - Feuer
- . v - Mine setzen

grüner Spieler:

- . AMIGA rechts - links drehen
- . ALT rechts - rechts drehen
- . 0 (Zehnerblock) - Schub geben
- . 2 (Zehnerblock) - Feuer
- . 3 (Zehnerblock) - Mine setzen

Bei aktiviertem Modemlink gilt per Default folgende Belegung:

- . ALT links - links drehen
- . AMIGA links - rechts drehen
- . SHIFT rechts - Schub geben
- . RETURN - Feuer
- . SPACE - Mine setzen

Mit der ESC-Taste kann das Spiel jederzeit unterbrochen werden.

-> Spiel/Unterbrechung

1.30 Spiel/Unterbrechung

Mit der ESC-Taste können sie das Spiel unterbrechen.

Der Screen wird dann umgeschaltet und es erscheint ein kleines Window mit folgenden Gadgets:

```
+-----+
| Continue | Spiel fortsetzen
| Chat     | Chat (nur wenn Modemlink aktiviert)
| Abort    | Spiel abbrechen
+-----+
```

Wird das Spiel unterbrochen, wird die Taskpriorität wieder auf Null gesetzt und das Hauptfenster aktiviert.

-> Spiel/Statuszeile

1.31 Spiel/Statuszeile

In der Statuszeile werden unheimlich wichtige Informationen angezeigt ;-)

```
Player 1: 9    25    3
          ^    ^    ^
          |    |    |
          |    |    | Anzahl Minen (nur wenn Extras aktiviert sind)
          |    +-- verbbleibende Extra-Zeit (nur wenn Extras aktiviert sind)
          +----- Anzahl Leben
```

-> Spiel/Extras

1.32 Spiel/Extras

Sind Extras aktiviert, erscheint von Zeit zu Zeit ein rotes 'Extra', das nach einiger Zeit wieder verschwindet. Berührt ein Spieler das Extra, bekommt er eines von folgenden Attributen:

- . Back Shoot - einen zusätzlichen Schuß rückwärts. Langweilig.
- . Triple Shoot - Schrotflinte :-)
- . Bouncing Shoots - Schüsse werden an den Wänden reflektiert
- . Guided Shoots - Schüsse suchen und verfolgen den Gegner (kix butt !)
- . Gravity Shoots - 'schwere' Schüsse, auf die die Schwerkraft wirkt
- . Luftminen - vier zusätzliche Minen, evtl. aktive Attribute wirken weiter

Jedes Attribut wirkt ca. 30 Sekunden. Die noch verbleibende Zeit wird in der Statuszeile angezeigt. Man kann nur ein Attribut auf einmal besitzen, abgesehen von den Minen. Bekommt man zusätzliche Minen, wirkt ein eventuell aktives Attribut weiter.

Luftminen werden bei entsprechendem Tastendruck direkt hinter dem Spieler abgesetzt. Sie explodieren nach ca. fünf Sekunden in alle Richtungen. Hat der Spieler beim Setzen einer Mine das Attribut 'bouncing shoots', werden auch die Schüsse der Mine reflektiert.

Explodieren viele Minen direkt nacheinander, kann es vorkommen, daß nicht alle Schüsse dargestellt werden. Das liegt daran, daß das Maxshoot-Limit erreicht ist.

1.33 Modem/Allgemeines

Eine der interessantesten Möglichkeiten von aThrust ist das Spiel über Modem. Das Spiel ist in Echtzeit sogar mit 2400 Baud spielbar. Für den Modemlink-Modus gelten einige Besonderheiten. Einige Einstellungen im Hauptfenster gelten speziell für diesen Modus. Außerdem ist es z.Z. leider noch nicht möglich, Extras über Modem zu benutzen.

Das Übertragungsprotokoll ist extrem robust. Treten Übertragungsfehler, Pausen, Unterbrechungen, Fallbacks etc. auf, bleibt der entsprechende Spieler auf dem Bildschirm des anderen stehen und spielt danach wie

gewohnt weiter.

Wenn einer der beiden Spieler im Spiel mit ESC das Spiel unterbricht, wird automatisch eine entsprechende Steuersequenz übertragen, so daß beim anderen Spieler ebenfalls unterbrochen wird.

Treten irgendwelche besonderen Unregelmäßigkeiten auf (z.B. wenn für eine längere Zeit keine Daten übertragen werden, die RXD-LED am Modem still ist), unterbrechen beide Spieler am Besten das Spiel und treffen sich im Chat.

-> Modem/Connect

1.34 Modem/Connect

Vor dem Start des Spiels wird bei aktiviertem Modemlink versucht, einen Connect zu bekommen. Dabei tauschen sich beide Seiten automatisch über Modem aus und vergleichen u.a. ihre Einstellungen. Beide Spieler sollten ungefähr gleichzeitig das Spiel mit Play starten. Während des Connect-Vorgangs erscheint ein kleines Fenster:

```
+-----+
| Try #3 | Anzahl der Connect-Versuche
| Abort  | Klicken sie hier um den Connect abubrechen
+-----+
```

Nach neun erfolglosen Versuchen wird der Connect abgebrochen.

Beim Connect können mehrere Fehler auftreten:

- . Timeout - nach neun Versuchen hat sich der Partner noch nicht gemeldet. Evtl. hat er nicht Connect angewählt.
- . He wants to be green/blue - ihr Partner wollte die gleiche Farbe wie sie haben. Sprechen sie sich im Chat ab und ändern sie ggf. ihre I am - Einstellung.
- . He has splitscreen on/off - ihr Partner hat eine andere Splitscreen-Einstellung als sie. Sprechen sie sich ab und ändern sie ggf. ihre Splitscreen-Einstellung.
- . Wrong screen - beide Spieler müssen natürlich den gleichen Screen gewählt haben. Jeder aThrust-Screen hat eine Prüfsumme, so daß verschiedene Screens erkannt werden.

Nach erfolgreichen Connect erscheint wie im normalen Spiel der Bildschirm und es wird auf Feuer von beiden Spielern gewartet.

1.35 Sonstiges

aThrust unterstützt mehrfarbige Screens (bis zu 32 Farben). Zur Zeit hat sich allerdings noch niemand gefunden, der einen mehrfarbigen Screen gezeichnet hat. Späteren Version werden bestimmt einige mehrfarbige Screens beiliegen.

Zum Spiel existiert ein Konvertierprogramm, mit dem man IFF-Screens als aThrust-Level einbinden kann. Das Programm bekommen 'registrierte' Benutzer.

Was noch geplant ist:

- . Bugfixes :-)
- . Extras über Modem
- . Joysticksteuerung
- . englische Anleitung
- . neue Extras, z.B. Magnete
- . XPK-Support für Screens

Bekannte Bugs

- . wenn während des Spiels ein Programm den Screen umschaltet können Enforcerhits auftreten (mir ist ein solcher Fall noch nicht untergekommen, s.u.).

Der Bug tritt auf, weil Intuition es nicht mag, wenn man mit Screens ScrollVPort() macht, während Intuition auf seinen View zugreifen will. Das passiert seltsamerweise nur, wenn Screens mit Amiga-N umgeschaltet werden, nicht wenn sie mit Amiga-M umgeschaltet werden oder wenn andere Programme den Screen umschalten.

Einen Workaround habe ich noch nicht gefunden. Wenn jemand eine Möglichkeit hat, systemkonform schnell zu scrollen, möge er mir diese bitte mitteilen. Ich habe keine Lust, Double-Buffering einzubauen, und normalerweise sollte das nicht nötig sein, da die Screens komplett im Speicher liegen und zum Scrollen nur die Bitmappointer umgesetzt werden müssen (war da nicht mal ein Thread in de.comp.sys.amiga.<any> ? :-)
Da man während des Spiels normalerweise nicht Amiga-M o.ä. benutzen kann, ist dieser Bug IMHO nicht allzu gewichtig.

1.36 Author & Credits

Programmierung: Carsten Gerlach

Grafik (Spieler, Explosionen) : Markus Siegel

Leveldesign: Carsten Gerlach, Felix 'HCl' Braun

Bugreports, Ideen, Verbesserungsvorschläge, Geschenke etc. an:

Post: Carsten Gerlach
Falkentaler Steig 95a
13467 Berlin
Germany

Phone: (030) 4049763

E-Mail: gerlo@lbcmbx.in-berlin.de

1.37 Disclaimer

Copyright (C) 1994,1995 Carsten Gerlach

No program, document, data file or source code from this software package, neither in whole nor in part, may be included or used in other software packages unless it is authorized by a written permission from the author.

No guarantee of any kind is given that the programs described in this document are 100% reliable. You are using this material on your own risk.

This software package is freely distributable. It may be put on any media which is used for the distribution of free software, like Public Domain disk collections, CDROMs, FTP servers or bulletin board systems.
