

dynAMlte_D

Matthias Böcker

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> dynAMlte_D		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Matthias Böcker	July 16, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	dynAMItE_D	1
1.1	dynAMItE: Übersicht	1
1.2	dynAMItE: Voraussetzungen	2
1.3	dynAMItE: Installation	3
1.4	dynAMItE: Zu einem Server Verbinden	3
1.5	dynAMItE: Kontrolle	4
1.6	dynAMItE: Chat Befehle	4
1.7	dynAMItE: Serverbetrieb	5
1.8	dynAMItE: Server Ereignisse	6
1.9	dynAMItE: Server Arexx-Port	6
1.10	dynAMItE: Server MOTD	7
1.11	dynAMItE: Shell Argumente/Tooltypes	7
1.12	dynAMItE: Erstellung eigener Maps	8
1.13	dynAMItE: Erstellen eigener Styles	9
1.14	dynAMItE: Schnelleres Laden der Styles	9
1.15	dynAMItE: Spielen ohne Netzverbindung	9
1.16	dynAMItE: Problemlösungen	9
1.17	dynAMItE: Kontakt zum Autor	10
1.18	dynAMItE: Danksagungen	10

Chapter 1

dynAMlTe_D

1.1 dynAMlTe: Übersicht

- #AmigaZeux -

Präsentiert

```

:   ###:       :       :   #####   :   ##   ### :   ## :   ## :       :
|   ###|       |       |   ###  ### |   ###  ### |   ## |   ## |       |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  ##  ###|###  ###|##### |##### |   ##   ### |   ## |##### |##### |
|###  ###|###  ###|###  ###|###  ### |   ##   ### |   ##   ### |   ## |###  ### |
|###  ###|###  ###|###  ###|###  ### |   ##   ### |   ##   ### |   ## |###  ### |
|###  ###|###  ###|###  ###|###  ### |   ##   ### |   ##   ### |   ## |###  ### |
|#####|#####|###  ###|###  ### |   ##   ### |   ##   ### |   ## |#####|
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|       |   ###|       |       |       |       |       |       |
:       :   ## :       :       :       :       :       :

```

V1.5

Übersetzung: Ingo Musquinier

```

::::::::::::::::::
      Vorraussetzungen
      ::::::::::::::
::::::::::::::::::
      Installation
      ::::::::::::::

::::::::::::::::::
      Zu einem Server Verbinden
      ::::::::::::::
::::::::::::::::::
      Kontrolle
      ::::::::::::::
::::::::::::::::::

```


Die Verbindung zum Server kannst du beenden in dem du entweder den Trenne-
Verbindung Button drückst oder den Menüpunkt Projekt/Verbindung beenden auswählst.

1.5 dynAMlTe: Kontrolle

K O N T R O L L E | | |

Tastatur

Bewegen - Cursortasten oder Nummernblock: 4, 6, 2, 8
 Eine Bombe legen - rechte- oder linke Alt-Taste oder Nummernblock: 0
 Eine Kickbombe werfen - rechte- oder linke Shift-Taste oder Nummernblock :5
 Selbstmord - rechte- oder linke Amiga-Taste + Backspace

Wechseln zwischen Spiel und Chatfenster: HELP

Nicknamenkomplettierung im Chatfenster: TAB-Taste

Joypad (CD32 Pad, Competition Honeybee und Kompatibele)

Bewegen - Steuerelement
 Eine Bombe legen - Roter Knopf
 Eine Kickbombe werfen - Blauer Knopf

Joystick

Bewegen - Steuerknüppel
 Eine Bombe legen - Feuerknopf
 Eine Kickbombe werfen - Shifttaste (Tastatur)

WARNUNG : Das Spielfenster MUSS aktiv sein um per Shifttaste eine Kickbombe zu
werfen.

1.6 dynAMlTe: Chat Befehle

C H A T B E F E H L E | | |

/map [mapname] - Wenn ein Mapname angegeben wurde, versucht der Server die angegebene Map zu finden. Wurde die passende Map gefunden, so wird sie für die nächste Runde verwendet.

Wenn kein Mapname angegeben wurde, gibt der Server den Namen der aktuellen Map aus.

/me - Dieser Befehl ist aus dem IRC bekannt und bewirkt eine
Aktion.

/msg <Spielername> <Text> - Sendet eine private Nachricht an einen anderen Spieler ↔

.

- /ping - Pingt alle verbundenen Spieler und den Server.
- /info <Spielername> - Zeigt das System und andere Informationen über den angegebenen Spieler.
- /stats <Spielername> - Zeigt die Platzierung und andere ↔
Highscoreinformationen über den angegebenen Spieler.
- /score # - Zeigt den angegebenen Rang der Highscore an.
- /pause - Schaltet zwischen Beobachter und Spieler um.
- /setpw <Passwort> - Ändert Dein Passwort in das angegebene Passwort um.
Wenn Du <Passwort> nicht angibst, so wird Dein Passwort gelöscht.
- ping - Wenn Du ping eingibst und anschliessend mit Return ↔
bestätigst, antworten alle verbundenen Spieler automatisch mit ↔
einem *PONG*. Dies ist als eine Art Lagkontrolle zu verstehen.

1.7 dynAMlTe: Serverbetrieb

S E R V E R B E T R I E B

Serverbetrieb

Starte den Server. Es öffnet sich ein Fenster das die Liste der Verbundenen Spieler anzeigt (beim Start natürlich 0). In jeder Reihe findest Du einen Kick Button. Mit diesem Button kannst Du Spieler vom Server entfernen.

Am unteren Rand des Fenster findest Du u.a. einen Schieberegler mit dessen Hilfe Du die maximale Anzahl von Spielern einstellen kannst und einen weiteren Schieberegler, welcher zum Begrenzen von etwaigen Besuchern dient.

Für eine ISDN Verbindung wird hier maximal 4 empfohlen.

Rechts unten im Fenster findest Du eine checkbox. Durch anhängen dieser Checkbox machst Du deinen Server für alle Spieler in der GlobalServerList (GSL) sichtbar.

Durch betätigen des Map Buttons öffnet sich ein Fenster in dem dir alle verfügbaren Maps angezeigt werden. Unter der Liste der Maps findest Du einen Button Maps erneut einlesen - durch betätigen dieses Buttons werden, wie der Titel vermuten läßt, alle Maps erneut eingelesen. In der rechten Liste wird dir die aktuell angewählte Map angezeigt, mit Hilfe des Buttons Map editieren kannst Du die Map bearbeiten. Unter den Buttons findest Du noch 2 Checkboxes, die Checkbox Zufällige Map schaltet die zufällige Auswahl einer Map für die nächste Runde ein. Mit der Checkbox Verstecke Powerups werden einige Powerups als ? dargestellt und deren eigentliche bedeutung Versteckt.

Durch betätigen des Buttons Highscore öffnet sich ebenfalls ein neues Fenster. Hier kannst Du sehen wer die meisten Spiele, Siege, Logins usw. gemacht hat.

Die Buttons in diesem Fenster dienen dazu, die Userdaten zu bearbeiten und sind ziemlich selbsterklärend ;)

Der Chat Button dürfte auch recht klar sein, weshalb auf eine nähere Beschreibung an dieser Stelle verzichtet wird.

Der Status Button öffnet ein Fenster in dem Du die Aktivitäten des Servers sehen kannst. Diese sind u.a. An- und Abmelden auf der GSL.

Dann sind da noch die Buttons Starte Runde / Beende Runde. Die Funktionen dürften ebenfalls ziemlich klar sein.

1.8 dynAMlTe: Server Ereignisse

S E R V E R E R E I G N I S S E | | |

Der dynAMlTe Server kann zu bestimmten Ereignissen Befehle ausführen.

Die Ereignisse sind: Login, Logoff, Online und Offline. Du findest sie im Menü Einstellungen/Einstellungen. Im Modus Arexx wird dem Befehl, der ausgeführt werden soll, ein "rx " vorangestellt und der Befehl wird Synchron zum Servertask ausgeführt. Im Modus Shell wird der Befehl Asynchron ausgeführt und es wird natürlich nichts vorangestellt ;)

1.9 dynAMlTe: Server Arexx-Port

S E R V E R A R E X X - P O R T | | |

Der Server hat einen Arexxport mit dessen Hilfe man verschiedene Daten ermitteln kann.

Diese sind:

GETSLOT NUM/N - Ohne Argument liefert dieses Kommando die maximale Anzahl von Spielern für diesen Server zurück.

Wird eine Nummer übergeben, so erhält man verschiedene Daten des Spielers auf diesem "slot".

Es wird ein String im Format:

WON GAMES LOGINS FIRSTLOGINDATE FIRSTLOGINTIME LASTLOGINDATE ↔
LASTLOGINTIME STATUS USERNAME

zurückgeliefert.

Sollte die übermittelte Nummer nicht zwischen 1 und der maximal ↔
zulässigen

Anzahl von Spielern liegen, so wird OUTFRANGE zurückgeliefert.

Ist niemand auf dem angegebenen "slot" Verbunden wird EMPTY ↵
zurückgeliefert.

GETSCORE NUM/N - Ohne Argument liefert dieses Kommando die Anzahl der einträge
in der Highscore zurück.

Wird eine Nummer übergeben, so erhält man einen String im Format:
WON GAMES LOGINS FIRSTLOGINDATE FIRSTLOGINTIME LASTLOGINDATE ↵
LASTLOGINTIME USERNAME

zurückgeliefert.

Sollte die übermittelte Nummer nicht zwischen 1 und den ↵
maximalen Einträgen
der Highscore liegen, so wird OUTFRANGE zurückgeliefert.

SERVERNAME - Liefert den Servernamen zurück.

SYSOPNAME - Liefert den Sysopnamen zurück.

HOSTNAME - Liefert den Hostnamen des Servers zurück.

LOCATION - Liefert den Standort des Servers zurück.

SPEED - Liefert die Netzanbindung des Servers zurück.

MAPS - Liefert die Anzahl der vorhanden Maps zurück.

MAPNAME - Liefert den Namen der aktuellen Map zurück.

VERSION - Liefert die Versionsnummer des Servers zurück.

1.10 dynAMlTe: Server MOTD

S E R V E R M O T D | | |

Man kann einem Spieler, beim Verbinden mit dem Server, eine sogenannte
MODT (message of the day) anzeigen.

Dazu erstellt man eine Datei mit dem Text der ausgegeben werden soll und
speichert ihn als PROGDIR:tgwnn.motd.

1.11 dynAMlTe: Shell Argumente/Tooltypes

S H E L L A R G U M E N T E / T O O L T Y P E S | | |

Server

Der Server unterstützt folgende Argumente bzw. Tooltypes:

- PORT/K/N - Hier kannst Du die Portnummer einstellen auf der der Server laufen soll. Üblicherweise 6318.
- TASKPRI/K/N - Hier kannst Du die Taskpriorität für den Server einstellen.
- Client
- NOCGX/S - Mit diesem Schalter schaltest du die Benutzung von CyberGraphX aus. Sollten Probleme mit der Grafik auftreten, probiere als erstes das Spiel mit NOCGX zu starten.
- NOSOUND/S - Der NOSOUND-Schalter unterdrückt die Soundausgabe komplett.
- ANTIBLANKTIME/N/K - Dieses Feature verhindert das Aktiv werden eines Bildschirmschoners während des Spielbetriebs. Mit ANITBLANKTIME=0 schaltet man dieses Feature aus.
- STYLE/K - Du kannst verschiedene "Styles" zum Spielen verwenden. Mit diesem Argument kannst Du bestimmen, welcher Style geladen werden soll. Ein Beispiel wäre STYLE=WINTER
- PRECISION/K - Hiermit kannst du die Anzahl der verwendeten Stifte ↔ beeinflussen.
Mögliche Parameter sind:
ICON - schlechteste Qualität
GUI - niedrige Qualität
IMAGE - gute Qualität
EXACT - beste Qualität
- TASKPRI/K/N - Hier kannst Du die Taskpriorität für den Client einstellen.
- PROXY/K - Sollte dein ISP dir die Verwendung eines Proxies aufzwingen, kannst du hier den Proxyserver bestimmen, um zugriffe auf die ↔
GSL
zu ermöglichen.
- PROXYPORT/K/N - Trage hier ggf. die Portnummer des Proxyservers ein.

1.12 dynAMItE: Erstellung eigener Maps

E R S T E L L U N G E I G E N E R M A P S | | |

Wenn Du eigene Maps erstellen möchtest, werfe bitte einen Blick in das bomap.mdk. Dort findest Du alle nötigen Informationen um eine neue Map zu erstellen.

Eine einfachere Art, neue Maps zu erstellen, ist die Verwendung des dynAMItE-MapLab, wo Du neue Maps einfach mit der Maus erstellen und Bearbeiten kannst.

1.13 dynAMItE: Erstellen eigener Styles

E R S T E L L E N E I G E N E R S T Y L E S | | |

Lade eines der mitgelieferten Styles in dein Malprogramm und schaue dir an, wie es aufgebaut ist. Ändere es deinen Wünschen entsprechend.

1.14 dynAMItE: Schnelleres Laden der Styles

S C H N E L L E R E S L A D E N D E R S T Y L E S | | |

Um Styles schneller als üblich Laden zu können, mußt du sie mit DStyleConv konvertieren.

Starte DStyleConv aus einer Shell mit dem gewünschten Style als Parameter. Solltest Du eigene Styles ändern oder Styles updaten, dann lösche vor dem Start von dynAMItE alle .raw-files um die neuen Styles benutzbar zu machen.

Es ist nicht zwingend erforderlich Styles zu Konvertieren.

1.15 dynAMItE: Spielen ohne Netzverbindung

S P I E L E N O H N E N E T Z V E R B I N D U N G | | |

Obwohl das Spiel nicht für das Spielen ohne Netzverbindung konzipiert war/ist, kann man mit bis zu 3 Spielern auch ohne eine Netzverbindung Spielen. Dazu verwenden 2 Spieler einen Joystick und der dritte benutzt die Tastatur. Der Spieler, der über Tastatur spielt, muß Sicherstellen das sein Spielfenster Aktiv ist um das Spiel zu Steuern.

Um Lokal Spielen zu können mußt du als Serveradresse 127.0.0.1 oder localhost verwenden.

1.16 dynAMItE: Problemlösungen

P R O B L E M L Ö S U N G E N | | |

Grafik erneuert sich während des spielens nicht
Wenn Du noch AGA oder ESC verwendest und die Grafik sich während des spielens nicht erneuert, dann hast du vermutlich die cybergraphics.library auf deinem System installiert. Starte in diesem Fall das Spiel mit der Option NOCXG.

Langsame Grafik mit 060 und AGA/ECS
Solltest Du tatsächlich AGA oder ESC verwenden (god forbid!), ist die Installation eines WriteChunkyPixels() oder WritePixelLine8() Patch,

wie z.B. BlazeWCP, dringend erforderlich. Diese Patch beschleunigt die Grafikausgabe um den Faktor 5 bis 10.

GlobalServerList Funktioniert nicht
Wenn Du wiederholt Fehlermeldungen beim Verbinden zur GlobalServerList erhältst, kann es sein, daß du einen Proxyserver benutzen mußt um die GSL Empfangen bzw. Updaten zu können.

Kein Sound trotz richtig eingestelltem AHI
Tja, keine Ahnung warum das bei einigen Spieler nicht so funktionieren will, wie es sollte. Hinweise, die zur Behebung dieses Problems führen, werden dankend entgegengenommen.

dynamite@amisource.de

1.17 dynAMItE: Kontakt zum Autor

K O N T A K T Z U M A U T O R | | |

Schreibe an dynamite@amisource.de um mit dem Autor in Kontakt zu kommen.

Um das dynAMItE-Universum zu Betreten: <http://amisource.de/dynamite/>

1.18 dynAMItE: Danksagungen

D A N K S A G U N G E N | | |

Dank an alle Leute auf #AmigaZeux für das Testen und Unterbreiten neuer Ideen. Namentlich: pepto, ToDi, mafutha, Ingo, Moneyless, Cap'n'Hit, CubiQue, Corsake, Spettro, Joooch, Lizard, Hexaae, plouf, tOm Tundrah, frost, Miksuh, Wizer, Tripper und alle anderen.

Besonderer Dank geht an:

ToDi für die Erstellung der vielen Maps, für das Hosten des Servers für uns arme non-dsl User, für die Erstellung und Drucken der DiskLabels (und ein paar Sticker) für das WOA-Preview Release und natürlich für die ganze Arbeit mit der dynAMItE-Website.

Sebel für die vielen schönen Styles, ohne die dynAMItE nur die Hälfte Wert wäre ;) Auf seine Kappe gehen Simpsons, Smurfs, Boing und DynaBlasterDLX.

Tickle/DKG für die Assembler optimierten Sprites und Block Zeichenroutinen und den coolen transparenten Glow-Effekt, der für Explosionen verwendet werden kann. Danke für deine Anstrengungen!

Ingo für verschiedene Sounds und für das Kopieren von 150 Disketten für die WOA2000.

iti für die vielen Tips betreffend MUI-Programmierung und für den

Beispielquelltext um eine Dragbar in einem MUI-Fenster zu verwenden.

Jokey für die französische Übersetzung des Guides.

ExoBuzz dafür das er Schwul, Lesbisch und Besoffen ist.

Spettro für das wundervolle dynAMite-Logo.

Moneyless für die Erstellung einer unmenge an Maps und dafür das er einer der ersten Tester war.

Cap'n^HIT für den Winter.gfx Style.

mafutha dafür, daß er zu Beginn so einfach zu Killen war (mit der Zeit wurde er besser und besser).

pepto aka mod dafür, daß er sich um die Leute gekümmert hat, die keine Grafikkarte ihr eigen nennen, für die Palleten-optimierung und dafür das sich das Spiel auf AGA-Systemen gut Spielen läßt.

Hexaae der, nach langem rumsuchen nach einem Namen unsererseits, einfach mit dynAMite um die Ecke kam. Ausserdem steuerte er ein paar Sounds und die Pokal-
Grafik
bei.

CubiQue für seine Vorschläge (von denen ich keinen einen umgesetzt habe ;)) aber er mag chiptunes und das macht ihn zu einem Kandidaten, der hier nicht fehlen sollte ;)

Batman für seine wirklich guten Tips und Diskussionen über verschiedene Features des Spiels.

cya Gelb ++ Chiptune Süchtig ++