

dynAMlte_Suomi

Teemu Kärkkäinen and Anu Seilonen

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> dynAMlTe_Suomi		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Teemu Kärkkäinen and Anu Seilonen	July 16, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	dynAMItte_Suomi	1
1.1	dynAMItte: Table Of Contents	1
1.2	dynAMItte: Vaatimukset	2
1.3	dynAMItte: Asennus	3
1.4	dynAMItte: Yhteyden muodostaminen palvelimelle	3
1.5	dynAMItte: Ohjaimet	4
1.6	dynAMItte: Keskustelukomennot	4
1.7	dynAMItte: F-Näppäimet	5
1.8	dynAMItte: Palvelimen ajaminen	5
1.9	dynAMItte: Palvelintapahtumat	6
1.10	dynAMItte: Palvelimen Arexx-portti	6
1.11	dynAMItte: Palvelimen Lööppi	7
1.12	dynAMItte: Komentoriviargumentit/Ikonitiedot	7
1.13	dynAMItte: Kuinka tehdä omia kenttiä	8
1.14	dynAMItte: Kuinka tehdä omia tyylejä	9
1.15	dynAMItte: Kuinka nopeuttaa tyylien lataamista	9
1.16	dynAMItte: Paikallinen pelaaminen	9
1.17	dynAMItte: Vikatilanteet	10
1.18	dynAMItte: Tekijän yhteystiedot	10
1.19	dynAMItte: Thanks and Credits	10

Chapter 1

dynAMlIte_Suomi

1.1 dynAMlIte: Table Of Contents

- #AmigaZeux -

Esittää

:	###:	:	:	#####	:	###	###	:	###	:	##	:	:	:		
	###			### ###		####	####		###		###					
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
	##	###	###	###	#####		#####		###	###		###		#####		
	###	###	###	###	###	###	###	###		###	###		###		###	###
	###	###	###	###	###	###	###	###		###	###		###		###	###
	###	###	###	###	###	###	###	###		###	###		###		###	
	#####		#####		###	###	###	###		###	###		###		#####	
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		###														
:	:	##	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:

V1.3

Käännös: Teemu Kärkkäinen , Oikoluku: Anu seilonen & Ilkka Lehtoranta

:::::::::::::

Vaatimukset

:::::::::::::

:::::::::::::

Asennus

:::::::::::::

:::::::::::::

Yhteyden muodostaminen palvelimelle

:::::::::::::

:::::::::::::

Ohjaimet

:::::::::::::

:::::::::::::

```

    Keskustelukomennot
    :::::::::::::::
:::
    F-Näppäimet
    :::::::::::::::

:::
    Palvelimen ajaminen
    :::::::::::::::
:::
    Palvelintapahtumat
    :::::::::::::::
:::
    Palvelimen Arexx-portti
    :::::::::::::::
:::
    Palvelimen Lööppi
    :::::::::::::::

:::
    Komentoriviargumentit/Ikonitiedot
    :::::::::::::::
:::
    Kuinka tehdä omia kenttiä
    :::::::::::::::
:::
    Kuinka tehdä omia tyylejä
    :::::::::::::::
:::
    Kuinka nopeuttaa tyylien lataamista
    :::::::::::::::
:::
    Paikallinen pelaaminen
    :::::::::::::::

:::
    Vikatilanteet
    :::::::::::::::

:::
    Tekijän yhteystiedot
    :::::::::::::::

:::
    Thanks and Credits
    :::::::::::::::

```

1.2 dynAMlTe: Vaatimukset

V A A T I M U K S E T | | |

Tämä peli tarvitsee vähintään 68020-prosessorin ja OS 3.0 -käyttöjärjestelmän. 030-prosessori ja grafiikkakortti ovat kyllä erittäin suositeltavia.

Jos käytät vielä pelkkää AGA- tai ECS-konetta, niin sinulla tulisi olla OS 3.1 ja joku nopeutusohjelma WriteChunkyPixels()-rutiinille (esim. Aminetistä BlazeWCP), jotta peli pyörisi pelattavalla nopeudella.

Vaatimukset

- OS 3.0
- 68020 (030 tai nopeampi erittäin suositeltavaa!)
- CyberGraphX/P96 tai AGA/ECS ja WCP()/WPL8()-nopeutuksilla.
- AHI (vaihtoehtoinen; ilman AHIA et kuule ääniä ollenkaan.)
- 4 Mt Fast-muistia
- 2 Mt Chip-muistia
- TCP/IP-pino
- amarquee.library V52+
- identify.library V12+
- MUI 3.8
- NList.mcc
- Betterstring.mcc (vaihtoehtoinen)

1.3 dynAMItte: Asennus

A S E N N U S | | |

Kopioi pelin hakemisto haluamaasi paikkaan kovalevyllä. Ei muuta.

1.4 dynAMItte: Yhteyden muodostaminen palvelimelle

Y H T E Y D E N M U O D O S T A M I N E N P A L V E L I M E L L E | ←

Yhteyden muodostaminen palvelimelle

Käynnistä dynAMItte ja kirjoita mieleisesi palvelimen nimi
 Palvelin-kenttään ja portin numero Portti-kenttään. Normaalisti portin
 numero on 6318. (Arvaa miksi 6318? Ei niin helppo, mutta ratkaistavissa. ;))
 Voit valita palvelimen myös "Portti"-napin vieressä olevaa painiketta
 painamalla avautuvasta ikkunasta. Sitten valitse Yhdistä ja katso, josko se
 toimisi. Yhdistämisen tilan näet ikkunan alalaidassa.

Tämän jälkeen pitäisi valita käyttäjänimi ja salasana. Ne voit laittaa
 niille varattuihin kenttiin ikkunan ylälaidassa. Kun otat yhteyden
 palvelimelle ja sinulla on salasana asetettuna, niin käyttäjänimesi
 rekisteröidään, eikä kukaan muu voi ottaa yhteyttä nimelläsi tälle
 palvelimelle ilman salasanaasi.

Kun olet kirjautunut sisään palvelimelle, eteesi avautuu uusi ikkuna,
 jossa näet keitä palvelimelle on kirjautunut tällä hetkellä ja mitä he

ovat tekemässä. Voit aloittaa taistelun painamalla "Taistelu"-nappia tai painamalla tulitusnappulaa ohjaimestasi. Taistelun voi aloittaa vain jos ketään ei pelaa sillä hetkellä.

Voit poistua palvelimelta painamalla "Katkaise"-nappia tai valitsemalla valikosta Katkaise, joka sijaitsee Ohjelma:n alla.

1.5 dynAMItte: Ohjaimet

```
O H J A I M E T           | | |
-----
```

Näppäimistö

Liikkuminen - Nuolinäppäimet / NumNäp: 4, 6, 2, 8

Tiputa pommi - OAlt, VAlt / NumNäp: 0

Tiputa potkupommi - OShift, VShift / NumNäp: 5

Itsemurha - OAmiga/VAmiga + Askelpalautin

Vaihtaminen Peli/Keskusteluikkunan välillä - HELP

Nimentäydennys keskusteluikkunassa - TAB

Gamepad (CD32 Pad, Competition Honeybee ja yhteensopivat)

Liikkuminen - Suuntanapit

Tiputa pommi - Punainen nappi

Tiputa potkupommi - Sininen nappi

Joystick

Liikkuminen - Arvaa...

Tiputa pommi - Tulitusnappi

Tiputa potkupommi - Shift (näppäimistöllä)

Varoitus : Peli-ikkunan PITÄÄ olla aktiivinen, jotta joystickillä voi pudottaa potkupommin

1.6 dynAMItte: Keskustelukomennot

```
K E S K U S T E L U K O M E N N O T       | | |
-----
```

Alla on lista kaikista komennoista, joita voidaan käyttää keskustelun aikana kirjoittamalla ne rivin alkuun.

/map [kartan nimi] - Jos kartan nimeä ei anneta, palauttaa komento senhetkisen kartan nimen. Muuten komento yrittää ladata annetun kartan ja ottaa sen käyttöön seuraavaan taisteluun.

/me - Tämä komento on tuttu IRC:stä ja toimii "tapahtumana".

/msg pelaaja - Lähettää viestin vain toiselle pelaajalle.

- /ping - Lähettää PING:in kaikille pelaajille ja serverille.
Ei toimi palvelimen keskusteluikkunassa.
- /info pelaaja - Näyttää pelaajan järjestelmän ja muita tietoja.
- /stats pelaaja - Näyttää sija ja muuta pisteytys tietoa pelaajasta.
- ping - Jos kirjoitat ping ja painat rivinvaihtoa, kaikki pelaajat vastaavat *PONG*:lla. Ei kovin hyödyllinen, mutta toiminee jonkinlaisena viivetarkistuksena.

1.7 dynAMlTe: F-Näppäimet

F - N Ä P P Ä I M E T | | |

F-näppäimen tarkoitus on näyttää pieniä viestejä (max. 6 kirjainta) muille pelaajille pelin aikana puhekuplassa.

Viestejä on mahdollista tehdä sata kappaletta kymmeneen F-näppäinpankkiin. Katso F-Näppäimien asetukset... -valikkoa.

Kun painat näppäimiä 0 - 9 pelin aikana, peli vaihtaa pankkia ja näppäimet F1 - F10 näyttävät pelissä pääsi päällä kuplan, jonka sisällä on viestisi. Ellet ole asettanut tekstiä pankkiin, ei myöskään kuplaa tule näkyviin.

Peli-ikkunan pitää olla aktiivinen, jotta viestien näyttäminen toimii!

1.8 dynAMlTe: Palvelimen ajaminen

P A L V E L I M E N A J A M I N E N | | |

Palvelimen ajaminen

Yksinkertaisesti käynnistetät vain palvelimen. Tällöin pitäisi avautua ikkuna, joka näyttää paikat kahdeksalle pelaajalle ja kahdeksalle vierailijalle. Jokainen rivi alkaa "Potki"-napilla, joka on käytännöllinen, jos joku pelaaja on menettänyt yhteytensä mutta on silti sisäänkirjautuneena ja näin estää uutta pelaajaa kirjautumasta sisään.

Alapuolella näet kaksi vetopalkkia, valintaruudun ja viisi nappia.

Ensimmäinen vetopalkki määrittää, kuinka monta pelaajaa/yhteyttä palvelin ottaa vastaan. Toinen vetopalkki määrittää, kuinka monta vierailijaa palvelin ottaa vastaan.

Nämä ovat käytännöllisiä, jos sinulla on hidas linja eikä sen kaista kykene ylläpitämään täyttä kahdeksan pelaajan/vierailijan palvelinta. Jos sinulla on esim. ISDN, niin neljän pelaajan maksimi on hyvä arvo.

Jos painat valintaruudun pohjaan, niin palvelimesi lisätään myös NettiTietoKantaan (NTK), joka sijaitsee osoitteessa <http://amisource.de/dynamite/monitor.html>. Tämä lista näyttää käyttäjälle, kuinka monta palvelinta on tällä hetkellä päällä, pelaajamäärät ja tietenkin palvelimen osoitteen.

Painamalla "Kentät"-nappia avaat uuden ikkunan, joka sisältää listan kaikista saatavilla olevista kentistä. Ikkunan alalaidassa on nappi "Päivitä kentät", joka tekee juurikin sen (lukee maps-hakemiston uudelleen ja päivittää listan). Valintaruutu "Satunnainen kenttä" pistää pelin aina ennen taistelua valitsemaan sattumanvaraisen kentän. Ikkunan oikealla puolella on toinen lista, joka antaa nopean silmäyksen sillä hetkellä valittuna olevasta kentästä.

Nappulalla "Aloita taistelu!" voit aloittaa taistelun palvelimelta käsin.

"Lopeta taistelu!" -painike tekee juuri päinvastoin eli káskee asiakkaita lopettamaan pelaamisen ja palaamaan valintänäytölle.

1.9 dynAMItte: Palvelintapahtumat

P A L V E L I N T A P A H T U M A T | | |

dynAMItte-palvelin kykenee ajamaan komentoja, kun jokin asia tapahtuu. Tätä voidaan käyttää tulostamaan tietoja johonkin keskusteluikkunaan (esim. IRC), kun joku pelaaja kirjautuu palvelimellesi.

Tapahtumien pitäisi olla aika itsestäänselviä. Katso vain palvelimen asetuksia. Asettamalla moodin "ARexx":ksi palvelin ajaa komennon synkronisesti palvelinohjelmaan lisäämällä sen eteen "rx ". Asettamalla moodi "CLI":ksi palvelin ajaa komennon asynkronisesti.

1.10 dynAMItte: Palvelimen Arexx-portti

P A L V E L I M E N A R E X X - P O R T T I | | |

Palvelin tarjoaa myös pienen ARexx-portin, josta saa tietoja ja nykyisen palvelimen tilan ongittua selville. Voit esimerkiksi lukea ennätykset palvelimelta ja luoda sen pohjalta html-sivun lähes automaattisesti.

GETSLOT NUM/N - Jos et anna komennolle NUM argumenttia, niin se palauttaa vapaiden paikkojen määrän.

Jos annat NUM argumentin, niin komento palauttaa tietoa siitä paikkanumerosta tässä formaatissa:

```
VOITTOJA PELEJÄ YHTEYKSIÄ EKAYHTEYSPÄIVÄ EKAYHTEYSAIKA ←
VIIMEISINYHTEYSPÄIVÄ VIIMEISINYHTEYSAIKA TILA KÄYTTÄJÄNIMI
```

Palauttaa OUTOFRANGE, jos NUM ei ole välillä 1 ja max.paikat.

Palauttaa EMPTY, jos ketään ei ole palvelimella.

GETSCORE NUM/N - Jos et anna NUM argumenttia, niin se palauttaa pelaajien määrän Ennätykset-listasta. Tätä voi käyttää myös jos haluaa saada selville montako pelaajaa palvelin tuntee.

Jos annat NUM argumentin, tämä palauttaa tiedot formaatissa:

VOITTOJA PELEJÄ YHTEYKSIÄ EKAYHTEYSPÄIVÄ EKAYHTEYSAIKA ←
 VIIMEISINYHTEYSPÄIVÄ VIIMEISINYHTEYSAIKA TILA KÄYTTÄJÄNIMI

Palauttaa OUTOFRANGE, jos NUM ei ole väliltä 1 ja Max.pisteet.

SERVERNAME - Palauttaa palvelimen nimen.

SYSOPNAME - Palauttaa palvelimen ylläpitäjän nimen.

HOSTNAME - Palauttaa palvelimen osoitteen.

LOCATION - Palauttaa palvelimen sijainnin.

SPEED - Palauttaa palvelimen linjanopeuden.

MAPS - Palauttaa palvelimen kenttien lukumäärän.

MAPNAME - Palauttaa kentän nimen, jolla juuri pelataan.

VERSION - Palauttaa palvelimen version, esim.: 26.1 (11.02.01)

1.11 dynAMIt_e: Palvelimen Lööppi

P A L V E L I M E N L ö ö P P I | | |

On myös mahdollista näyttää Lööppi (Päivän viesti) jokaiselle sisään kirjautuvalle käyttäjälle.

Sinun tarvitsee vain luoda dynAMIt_e-hakemistoon tiedosto tgwnn.motd, joka sisältää käyttäjälle näytettävän tekstin.

1.12 dynAMIt_e: Komentoriviargumentit/Ikonitiedot

K O M E N T O R I V I A R G U M E N T I T / I K O N I T I E D O T | | |

Palvelin
 Palvelin tukee kahta argumenttia ja/tai ikonitietoa.

PORT/K/N - Tällä voit määrittellä, mistä portista palvelin odottaa yhteyksiä. Oletusarvo on portti 6318.

TASKPRI/K/N - Tällä voit antaa palvelimelle uuden ohjelmaprioriteetin, joka saattaa auttaa sitä toimimaan paremmin koneellasi.

dynAMItte

NOCGX/S - Tällä voit pakottaa dynAMItten olemaan käyttämättä CybergraphX-ohjelmistoa. Jos ajat dynAMItteä AGA-koneella ja sinulla on ongelmia grafiikoiden kanssa, kokeile ensin tätä optiota.

NOSOUND/S - Tällä voit pakottaa dynAMItten olemaan aivan hiljaa. Saattaa nopeuttaa peliä joillain koneilla.

ANTIBLANKTIME/N/K - dynAMItessä on ominaisuus, joka estää ruudunsäästäjien toiminnan, jos pelaat kauan aikaa vain joystickillä. Tällä optiolla voit antaa aikamääreen sekunneissa, jolloin dynAMItte hämää ruudunsäästäjää luulemaan, että olet painanut jotain nappia. Asettamalla arvo nolllaksi (0) ominaisuus kytkeytyy pois päältä. Oletusarvo on 0.

STYLE/K - Voit myös valita grafiikkatyylin, jota dynAMItte käyttää pelissä. Tyylin valinta tapahtuu kirjoittamalla tyylin nimi ilman loppuosaa (.gfx). esim. STYLE=winter

PRECISION/K - Jos sinusta tuntuu, että dynAMItte käyttää liian monta kynää paletista tai jos haluat, että grafiikat olisivat vähän tarkempia, kannattaa kokeilla tätä argumenttia. Mahdollisia arvoja ovat:

ICON - huonoin laatu

GUI - ei niin hyvä laatu

IMAGE - aika hyvä laatu

EXACT - paras laatu (käyttää suurimman osan kynistä)

TASKPRI/K/N - Tällä argumentilla voit antaa dynAMItelle uuden ohjelmaprioriteetin, joka saattaa auttaa sitä toimimaan paremmin koneellasi.

PROXY/K - Jos palveluntarjoajasi vaatii erillisen proxy-palvelimen käyttöä, voit antaa sen tässä, jotta NettiTietoKanta toimii.

PROXYPORT/K/N - Tällä voit antaa proxy-palvelimen portin.

1.13 dynAMItte: Kuinka tehdä omia kenttiä

K U I N K A T E H D ä O M I A K E N T T I ä | | |

Jos haluat luoda pelille omia kenttiä, niin katso bomap.mdk tiedostoa. Tämä "Map Development Kit" sisältää kaiken tarvittavan tiedon omien kenttien luomiseen.

Vielä helpompi tapa on käynnistää dynAMItte-MapLab, missä voit helposti

luoda, muuttaa, ladata ja tallettaa kenttiä.

1.14 dynAMItte: Kuinka tehdä omia tyylejä

K U I N K A T E H D ä O M I A T Y Y L E J ä | | |

Yksinkertaisesti lataamalla dynAMItte.gfx tai joku muu dynAMItten mukana tuleva tyyli omaan suosikkipiirtelyohjelmaan ja katsomalla, miten se on tehty – ja sitten vain olemalla luova. :)

1.15 dynAMItte: Kuinka nopeuttaa tyylien lataamista

K U I N K A N O P E U T T A A T Y Y L I E N L A T A A M I S T A | ↔

Tyylien (Ilman näitä dynAMItte ei olisi puoliksikaan näin hauska :) lataamisen nopeuttamiseksi sinun täytyy muuttaa .gfx-tiedosto .raw-tiedostoksi käyttämällä DStyleConv-ohjelmaa.

DStyleConv tulisi käynnistää CLI:ssä ja antaa sille argumentiksi .gfx-tiedosto. DStyleConv sitten muuttaa tiedoston ja dynAMItte lataa sen nopeammin seuraavalla käynnistyskerralla.

Jos teet omia tyylejä tai päivität nykyisiä tyylejä uudempiin, sinun tulisi tuhota kaikki .raw-tiedostot, jolloin dynAMItte lataa uudet .gfx-tiedostot.

1.16 dynAMItte: Paikallinen pelaaminen

P A I K A L L I N E N P E L A A M I N E N | | |

Vaikkakaan peliä ei ole tarkoitettu pelattavaksi vain omalla koneella, on silti mahdollista pelata maksimissaan kolmella pelaajalla samalla koneella, kaksi käyttämällä joystickkejä ja yksi pelaa näppäimistöllä. Pelaajan joka pelaa näppäimistöltä on huolehdittava, että hänen ikkunansa on aktiivinen. Emme suosittele tätä pelityyliä, koska jokaisella pelaajalla on silloin oma ikkuna, mikä hidastaa peliä aika paljon eikä se ole enää niin hauskaa.

Jos olet itse palvelin ja haluat pelata omalla koneella myös, niin käynnistä dynAMItte ja anna osoitteeksi localhost ja portiksi 6318 ja sitten yhdistä. Tällä keinolla myös yllämainittu kolminpeli onnistuu.

1.17 dynAMIt_e: Vikatilanteet

V I K A T I L A N T E E T | | |

Grafiikat eivät päivity pelin aikana. Jos käytät AGA- tai ECS-näyttöä eivätkä grafiikat päivity pelin aikana, sinulla on luultavasti cybergraphics.library asennettuna LIBS:-hakemistoon. Jos näin on, sinun tulisi ajaa dynAMIt_e aktivoimalla pelin ikonista argumentti NOCGX, joka pakottaa pelin käyttämään WriteChunkyPixels()- (OS3.1) tai WritePixelLine8() (OS3.0) -rutiineja CyberGraphX:n WritePixelArray()-rutiinin sijasta.

Hitaat grafiikat 060-koneella AGA/ECS-näytöllä. Jos sinulla on AGA- tai ECS-näyttö pelille, sinun kannattaa ehdottomasti asentaa joku korjausohjelma WriteChunkyPixels()- (OS3.1) tai WritePixelLine8() (OS3.0) -rutiineille. Esimerkiksi Aminetistä ohjelma BlazeWCP, joka nopeuttaa grafiikoita 5-10-kertaiseksi.

NettiTietoKannasta ei saa tietoa/palvelinta ei saa lisättyä sinne. Jos saat koko ajan virheitä, kun yrität käyttää NettiTietoKantaa dynAMIt_e:stä tai palvelimesta, se saattaa johtua siitä, että sinun PalvelunTarjoajasi vaatii proxy-palvelimen käyttöä HTTP-yhteyksille. Käytä pelin tukemia PROXY- ja PROXYPORT-optioita antaakseni oikeat arvot pelille. Katso lisää tietoa tästä samaisesta ohjeesta kohdasta Komentoriviargumentit/Ikonitiedot

Ei ääntä, vaikka AHI on asennettu oikein. Emme tiedä mistä tämä voisi johtua. Jos voit auttaa, niin ota yhteyttä osoitteeseen dynamite@amisource.de.

1.18 dynAMIt_e: Tekijän yhteystiedot

T E K I J ä N Y H T E Y S T I E D O T | | |

Jos haluat ottaa yhteyttä tekijöihin, lähteä sähköpostia osoitteeseen dynamite@amisource.de

dynAMIt_e-universumiin pääset menemällä: <http://amisource.de/dynamite>

1.19 dynAMIt_e: Thanks and Credits

T H A N K S A N D C R E D I T S | | |

Thanks for testing and useful suggestions to the people on #AmigaZeux (ex #ATC (IRCNet)) namely pepto, ToDi, mafutha, Ingo, Moneyless, Cap'n'Hit, CubiQue, Corsake, Spettro, Joooch, Lizard, Hexaae, plouf, tOm Tundrah, frost, Miksuh, Wizer, Tripper and all the other which are mentioned in the about window.

Special thanks are going to:

ToDi for creating a big amount of maps, for hosting the server for us poor non-dsl users, for creating and printing the disk-labels (and some "stickers") for the WOA-preview release and for putting so much work into the whole dynamite website!

Sebel who pixeled your favorite The Simpsons-style, boing-style, smurf-style and the original dynAMite-style.

Tickle/DKG for the assembler optimized sprite and block drawing routines and the cool transparent glow-effect used for explosions. Thank you for your efforts!

Ingo for some soundeffects and for copying 150 (onehundredandfifty) disks for WOA2000 with the WOA-preview release of dynAMite.

iti for giving me hints regarding mui coding and providing example source how to add a dragbar gadget to a muiwindow :)

Jokey for the french translation of this guide (if you are reading the french guide, you will read Jokeys translation right know. Just in case you wanted to know :))

ExoBuzz for being gay, lesbian and drunk ;)

Spettro who did a great job creating the dynAMite logo.

Moneyless for creating a large amount od maps and being one of the first testers :)

Capn^HIT who did the great winter.gfx and who also likes chiptunes :)

mafutha for being that easy to kill in the beginning (he got better and better after time though :) and who is still searching for the nonexistant (really?) cheats ;)

pepto aka mod for caring about the non-gfxboard users by suggesting of a scrollable playfield, palette optimizations and making the game behave overal better on AGA only systems (he likes chiptunes =))

Hexaae who just came around the corner saying "dynAMite" after asked for a name for the game after weeks of fruitlessly searching for a name by us :) He also did the small cup graphics and submitted some of the soundfx.

CubiQue for making suggestions of which I hardly implement any (I think), but he likes chiptunes and this makes him predestinated to be mentioned here ;)

Batman for some really good hints and discussions about several features of the game.

cya Gelb ++ chiptune addict ++
