

Cyberspc

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Cyberspc		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Cyberspc	1
1.1	Cyberspc.guide	1
1.2	Was ist das für ein Spiel ?	2
1.3	Was muß ich genau machen ?	2
1.4	Installation	3
1.5	Steuerung	3
1.6	Ablauf	3
1.7	Bevor man ins Computersystem geht	4
1.8	Der Händler	4
1.9	Das Computerdeck	5
1.10	Wie kommt man an Geld ?	6
1.11	Programme im Computerdeck	6
1.12	Das Computernetz	7
1.13	Soft- und Hardware	8
1.14	Wichtiges zum Thema `Speichern im Spiel'	8
1.15	SHAREWARE - Registrierung	8
1.16	Übersetzungen	9
1.17	Über den Autor	10
1.18	Welche Mindestanforderungen ?	10
1.19	Was ist, wenn das Programm nicht geht ?	11
1.20	Danksagungen	12

Chapter 1

Cyberspc

1.1 Cyberspc.guide

Inhaltsverzeichnis zum Spiel 'CYBERSPACE'

Was ist dies für ein Spiel ?

Was muß ich genau machen ?

Installation

Steuerung

Ablauf der Aktionen im Computersystem

Der Händler

Das Computerdeck

Wie kommt an Geld ?

Programme im Computerdeck

Computernetz

Soft-/Hardware

Speicherung der Daten

SHAREWARE - Registrierung

Sprachübersetzungen

Über den Autor

Welche Mindestanforderungen ?

Was ist, wenn das Programm nicht geht ?

Danksagungen

Bei der Veränderung der Daten übernimmt der Autor keinerlei Haftung für entstandene Schäden.

1.2 Was ist das für ein Spiel ?

C Y B E R S P A C E

[Version 1.0]

Dieses Spiel ist eine Simulation des Lebens eines Computerfreaks im Jahre 2103 und danach. Dieser beschäftigt sich hauptsächlich mit seinem Computer. Mittels einer CommLink-Buchse kann er sich mit einem Computer verbinden und somit mit diesem verschmelzen, um in Computernetze einzutreten, als wäre dies eine Welt. Wichtig ist es, Geld zu verdienen. Hierzu kann er Programmieraufträge annehmen oder er betritt ein Computernetz und versucht, dort Daten zu klauen, die er dann verkaufen kann. Die zweite Methode ist zwar gefährlicher, dafür geht es auch schneller, aber wenn er in einem Computersystem stirbt, kann er nicht mehr in die normale Welt zurück, er ist dann nur noch eine Energieeinheit im Computernetz. Das Leben ist hart.

1.3 Was muß ich genau machen ?

Zuerst sollte sich ein Decker ein gutes Computerdeck ←
zusammenkaufen.

Hierzu sollte er erst einmal ein paar Programmieraufträge erledigen. Wenn er ein 'gutes' Computerdeck hat, dann kann er sich in die Computernetze wagen. Dort muß er die Knoten durchlaufen und nach Daten suchen, die er runterlädt und dann an den Händler verkauft. Verschiedene Komponenten im Computerdeck sind wichtig, hier eine Auflistung und Beschreibung der Elemente.

Bevor man ins Computersystem geht

Das Computerdeck

Programme im Computerdeck

Geld verdienen

Computernetz

1.4 Installation

Spielen von der Festplatte:

Einfach das Installationsprogramm aufrufen und die Anweisungen befolgen. Danach kann man das Icon des Programmes aufrufen.

Spielen von Disketten:

Man sollte hierfür mindestens ein Disketten Laufwerk haben, was jeder normale Amiga besitzt. Es wäre natürlich günstiger, wenn man mehrere Diskettenlaufwerke besitzt. Damit man sich das ständige Wechseln der Disketten ersparen kann. Man sollte vor dem Gebrauch eine Kopie der Disketten machen und mit der Kopie weiterspielen.

Wichtig ist hierbei, daß die Haupt-Diskette NICHT schreibgeschützt ist.

1.5 Steuerung

Das gesamte Spiel wird mit der Maus gesteuert, bis auf die ←
Bewegung

in einem Computersystem. Alle Requester können auch mit Tasten gesteuert werden, mit 0..9 oder j/n und RETURN, ja nach Requester. Betritt man ein Computersystem, so ist man solange in einem Kampf, solange Sicherheitseinheiten (SE) in dem Knoten vorhanden sind. Sind alle besiegt, so kann man in einen der nächsten Knoten gehen (mittels des Nummern-Blocks) oder durch die 5 auf dem Nummernblock kann man ein Spezialrequester aufrufen, der einem eine Auswahl an speziellen Funktionen angibt.

Ablauf im Computersystem

1.6 Ablauf

Ablauf in dem Computersystem :

1. Man betritt das Computersystem immer im Login-Knoten
2. Man betritt einen Knoten, es wird automatisch eine Analyse gestartet, wenn man das Programm im Speicher hat.
3. Sind SE vorhanden, so kommt es zum Kampf. Hier sind nun fast alle Programme benutzbar.
4. Sind alle SE besiegt, so muß man auf dem Nummernblock die 5 wählen und erhält dann ein Spezialmenü. Ist man in einem Datenspeicher, so kann man Daten suchen und einschätzen, wenn man es noch nicht während des Kampfes gemacht hat, und diese laden.
5. Mit den Tasten am Nummernblock kann man sich in den entsprechenden Richtungen bewegen.

1.7 Bevor man ins Computersystem geht

Bevor man ein Computernetz betritt, muß man zuerst die Programme auf die Festplatte laden und dann eine geeignete Auswahl auch zusätzlich in den Speicher. Nur Programme, die im Speicher sind, können sofort genutzt werden.

Programme, die beim letzten Mal geladen wurden, sind dann natürlich immer noch geladen, sowohl im Speicher als auf der Festplatte.

Man sollte sich vor Eintritt in das Computersystem vergewissern, daß man alle nötigen Programme auf der Festplatte hat und vor allem alle im Speicher. Das nötigste zum Spielen ist ein Angriff- oder Bremsen-Programm und ein Sucher-Programm, der in Datenspeichern nach Daten suchen kann, da diese immer mehr oder wenig gut versteckt sind.

1.8 Der Händler

Diese Person ist für Dich der Gott in Person. Er besorgt Dir alles, was Du haben willst, zum entsprechenden Preis natürlich. Ebenso kauft er Dir Daten ab, die Du aus den Computernetzen geholt hast. Er macht Dir ein Angebot, dies kann man ablehnen, aber man muß bedenken, auch er macht Fehler und in der Regel bekommt man am ersten Tag das beste Angebot.

Programme, die er besorgen kann, steigen im Laufe der Zeit, abhängig von deinem Deck, denn man kann ein Angriff-15 nicht auf einem Deck mit Persona 3 laufen lassen, da man nicht genügend Speicher einbauen kann. Um Rumprobieren auf bessere Preise zu vermeiden, kann man nur einmal täglich den Händler besuchen.

Der Händler ist im Grunde ein netter Mensch, aber auch Geschäftsmann. Je häufiger man ihn besucht, und man etwas kauft, desto billiger wird es, abhängig von dem Preis der gekauften Gegenstände. Kauft man nichts, so ärgert dies ihn und er wird die Preise etwas anheben. Maximum der Anhebung ist doppelter Preis, Minimum ist halber Preis.

1.9 Das Computerdeck

Das Computerdeck ist ein Computer, der speziell entwickelt wurde, um in Computernetze einzutreten. Der Mensch muß sich mittels einer CommLink-Buchse (meistens beim Menschen eingebaut) mit diesem verbinden und erhält dann die Werte des Computerdecks als seine eigenen Werte. Das Computerdeck besteht aus mehreren Komponenten, die verschiedene Aufgaben besitzen.

1. **Persona** : Dies ist der wichtigste Bestandteil des Computerdecks. Seine doppelte Stufe ist die maximale Reaktion, die man einbauen kann. Es kann immer nur stufenweise erhöht werden, d.h. von Stufe 3 nur auf Stufe 4. Die Stufe mal 100 ist der maximale Speicher, der eingebaut werden kann. Programme, die vom Händler angeboten werden, befinden sich im Bereich $(\text{Persona}/2)$ bis $(\text{Persona}*2)$. Man sollte darauf achten, daß diese zwar hoch ist, aber zu hoch ist ebenfalls nicht gut.
2. **Stärke** : Dies bezeichnet die Möglichkeit, wie ein Computerdeck sich gegen Schaden wehren kann. Je höher die Stärke, desto leichter kann Schaden abgefangen werden, aber auch ein noch so hoher Wert schützt vor Dummheit nicht. Sie kann durch ein Programm PANZER erhöht werden.
3. **Reaktion** : Sie bezeichnet einen Wert, der als Grundreaktion im Kampf in Computernetzen genommen wird. Je höher die Reaktion, desto eher ist man dran und desto häufiger ist man dran.
4. **Speicher** : Man kann nur Programme sofort benutzen, die im Speicher geladen sind. Einige Programme geben automatisch ihren Bonus, andere muß man benutzen. Man kann Programme von der Festplatte in den Speicher laden, nicht umgekehrt. Begrenzung durch Persona.
5. **Festplatte** : Massenspeichermedium für Programme. Die hier vorhandenen werden in die Computernetze mitgenommen, müssen aber vor Benutzung in den Speicher geladen werden. Hier werden ebenfalls Daten, die man im Computersystem lädt, gespeichert. Hat man dann nicht genug frei, kann man diese Daten nicht laden.
6. **Körper** : Gibt eine Erschwernis an für SE, um Dich zu treffen. Je höher dieser Wert ist, desto schwerer ist man zu treffen.
7. **Maske** : Gibt einen Wert an, wie gut man sich in den Netzen umherbewegen kann, ohne entdeckt zu werden. Sollte möglichst hoch sein. Dieser Wert wird hinfällig, wenn man etwas angreift.
8. **Ausweichen** : Hilfstool zur Bekämpfung von Schaden.
9. **Programmiersprache** : Dieses Tool bringt Bonus beim Programmieren. Zur Beginn des Spiels gibt es nur die interne Sprache, doch im Laufe des Spiels werden neue entwickelt werden, die höheren Bonus liefern.

Programme

1.10 Wie kommt man an Geld ?

Hier wird die wichtigste Frage beantwortet. Wie kommt an Geld?
Es gibt hierfür drei Möglichkeiten.

1. Man nimmt Aufträge für Firmen an und bekommt dafür Geld. Natürlich gibt es hierbei einen Haken. Braucht man zum Programmieren zu lange, so wird der Auftrag von der Firma zurückgenommen und man erhält gar nichts. Zum Programmieren wird die Fertigkeit Software benutzt, Bonus gibt eine Computersprache.
2. Man geht in die Computernetze, klaut Daten und verkauft diese an den Händler. Diese sollte man vorher mit einem Einschätzer-Programm schätzen lassen, damit man nicht zu wenig erhält. Aber bedenke, auch das Einschätzer-Programm kann versagen.
3. Für registrierte Benutzer: Man schickt einen Brief mit 10.- DM darin an den Autor, schreibt seine Daten auf, legt die Originaldiskette bei, schreibt seine gewünschte Summe auf (weniger als 1.000.000.-DM), der Autor erstellt eine spezielle Version und man erhält auf die gleiche Diskette die neue Version. Die Registrierungsnummer bleibt gleich.

1.11 Programme im Computerdeck

Bedenke, daß nur gestartete Programme wirksam sind oder benutzt werden können, die im Speicher stehen. Gestartet ist ein Programm, wenn es im aktiven Speicher ist. Die auf der Festplatte befindlichen Programme können auch im Computernetz gestartet werden, dann werden sie in den Speicher geladen und können nach einer Zeit benutzt werden. Programme mit (*) bringen die Erfolge automatisch, wenn sie gestartet sind. Denke daran, daß man immer genug Speicher besitzt.

- | | |
|-----------------|---|
| 1. Analyse | - Dieses Programm dient zum Analysieren sämtlicher Gegenstände im Computernetz, darunter fallen auch SE. |
| 2. Angriff | - Kampffutility, dient zum Angriff auf SE aller Art. |
| 3. Antiwirbel | - zur Bekämpfung von WirbelSE, muß dieses brechen. |
| 4. Arzt | - zur Heilung der Schäden am Computerdeck, Schaden wirken sich negativ auf die Reaktion und Angriffe aus, nicht auf Schadenswiderstand |
| 5. Bremse | - Reduziert die Stufe des SE, nur Kampf-SE/Sperr-SE |
| 6. Einschätzer | - Dient zur Analyse der Werte der Daten, es wird der Wert der gefundenen Daten eingeschätzt |
| 7. Panzer (*) | - Erhöht den Stärkewert, dient zur Verteidigung |
| 8. Reparatur | - Zur Reparatur von Programmen, wenn diese zerstört wurden |
| 9. Schild (*) | - Verhindert Schaden, subtrahiert seine Stufe von den Angriffserfolgen ab, verringert seine Stufe um die Erfolge, nicht gegen Killer-SE |
| 10. Schleicher | - gegen Sperr-SE, dient zur Deaktivierung der SE |
| 11. Sucher | - sucht brauchbare Daten in Datenspeichern |
| 12. Spiegel (*) | - Erhöht den Maskewert des Decks |
| 13. Täuscher | - gegen Kampf-SE, dient zur Deaktivierung der SE |
| 14. Verwirrung | - gegen Killer-SE/Kampf-SE, kann deren Erfolge verringern |
-

1.12 Das Computernetz

Das Computernetz besteht aus mehreren Computersystemen, die wiederum den verschiedenen Firmen gehören. Das die meisten Firmen ihre wichtigen Daten im Computernetz speichern, können gute Decker diese dort rausholen und verkaufen. Ein Computernetz besteht aus verschiedenen Knoten. In einer Matrix sind immer vorhanden :

ein Loginknoten, in dem man sich einloggen kann
ein Zentralknoten, der das System steuert

Weiterhin können vorhanden sein :

Datenspeicher : Hier können Daten gefunden werden
Verbindungsknoten : Knoten ohne besondere Bewandtnis
Steuerknoten : Knoten die Steuerung von Systemen außerhalb des Computersystems

Betritt man einen Knoten eines Computersystems, so startet sich das Analyseprogramm, wenn man eins im Speicher stehen hat. Hat dieses Erfolg, so wird eine Meldung ausgegeben, wie der Knoten geschützt ist. Der Schutz besteht aus einer Farbe und einer Zahl, wobei die Farbe die Art des Knoten angibt und die Zahl die Stufe.

Farben sind :

Grün - öffentlicher Knoten
Gelb - einfacher Knoten
Orange - Standardknoten
Rot - Sicherheitsknoten
Braun - Supersicherheitsknoten

Der Wert der Daten in einem Datenspeicher sind abhängig von der Farbe des Knoten und der Stufe. Je höher, desto wertvoller die Daten.

Nun ist es natürlich klar, daß es auch verschiedene Abwehrmaßnahmen gibt. Es gibt einmal Sperr Sicherheitseinheiten (SperrSE genannt), die es in der Form Zugangs-, Barriere-, Kontroll- oder Melder-SE gibt. Diese kämpfen nicht, sie versuchen nur, andere SE zu aktivieren und Alarm zu geben. Wird in einem Computersystem 3 mal Alarm gegeben, so wird der Decker automatisch ausgeworfen.

Weitere SE sind Wirbel-SE, die Daten verstecken oder verändern. Es gibt die Formen Tarn-, Versteck- und Verschlüsselung-SE. Die können nicht angreifen oder angegriffen werden, aber mittels eines Antiwirbelprogramms zerstört werden.

Nun kommen wir zu den Kampf- und Killer-SE. Die Kampf-SE teilen sich auf in Jäger-, Infanterie-, Verteidigungs-, Angriffs- und Killer-SE. Sie haben bestimmte Vorteile im Angriff oder der Abwehr, je nach Typ. Diese sind ebenso wie Sperr- und Wirbel-SE an den Knoten gebunden. Die Killer-SE können sich frei in dem Computersystem bewegen. Hier sind vier Typen im Einsatz, Assassin-, Jagd-, Mörder- und Röster-SE. Auch diese haben verschiedene Aufgaben. Assassin- und Jagd-SE greifen den Decker direkt an, wobei die Assassin stärker im Angriff sind, aber dafür auch schwächer in der Abwehr. Mörder-SE greifen Programme im Speicher an, Röster-SE greifen Programme auf der Festplatte an.

Die Zahl der SE ist beschränkt. In einem Datenspeicher kann nur ein Wirbel-SE auftreten. In einem Knoten können maximal zwei Sperr-SE und drei Kampf-SE sein. Die Zahl der Killer-SE in einem Computersystem ist kleiner oder gleich 10.

In einem Kampf sollte man vor allen Dingen zuerst Killer-SE zerstören, da diese extreme Schäden auslösen können.

Solange in einem Knoten noch Kampf-SE vorhanden sind, können keine Daten aus Datenspeichern geladen werden. Daten werden immer auf die Festplatte gespeichert. Wenn kein Platz ist, kann man sie auch nicht laden.

1.13 Soft- und Hardware

Die Fertigkeiten, die man in diesem Spiel braucht, sind vor allem Software und Hardware. Software dient zur Entwicklung von Programmen aller Art. Dies kann durch Computersprachen erhöht werden. Hardware ist die Fähigkeit, Hardwareelemente in das Computerdeck einzubauen. Je höherstufig das Element ist, desto schwerer ist es einzubauen. Schlägt der Einbau fehl, so kann das Computerdeck dies mit seiner Stärke kompensieren, doch wenn das mißlingt, ist das Element defekt. Deshalb ist es wichtig, zu Beginn diese Werte sinnvoll einzustellen, doch sinnvoll muß jeder für sich selbst entscheiden.

1.14 Wichtiges zum Thema `Speichern im Spiel`

Hierzu ist zu sagen, daß der Spieler in der Lage ist, selbst zu speichern. Da es aber Leute gibt, die ständig eine Sache wiederholen, wurde eine zufällige Speicherfunktion eingebaut, die zeitunabhängig speichert. Natürlich kann man versuchen, dies zu umgehen, indem man gewisse Dateien umkopiert, doch sollte man davon absehen, da dies meist zum Beenden des Programmes führt. Versucht man, an den gespeicherten Daten Veränderungen irgendeiner Art zu vollziehen, so kann man sicher sein, daß das Programm dies erkennt und die gespeicherten Daten sofort vernichtet.

Nun wünsche ich allen, die regulär spielen, viel Spaß, und denen, die sich durch irreguläre Tricks Vorteile verschaffen wollen, viel Spaß beim Herausfinden der Möglichkeiten zum Betrug, aber noch eine letzte Warnung, es gibt mehrere verschiedene Speichermöglichkeiten, die auch zufallsabhängig genommen werden.

1.15 SHAREWARE - Registrierung

Das Programm ist vollfunktionsfähig, d.h. man kann zwei Jahre spielen und danach wird das Programm automatisch beendet. Die Daten werden vor Beendigung gespeichert, so daß man mit einer registrierten Version weiterspielen kann. Auf der Diskette mit der registrierten Version steht eine Registrierungsnummer, die im Spiel abgefragt wird. Deshalb sollte man diese Diskette griffbereit halten.

Wie kann man sich registrieren lassen ?

Zuerst füllt man das beiliegende Registrierungsformular aus; hierbei zu beachten die Angaben, die sein müssen und die freiwilligen.

1. Man schickt einen Brief an den Autor und legt einen in Deutschland gültigen Verrechnungsscheck in Höhe von 20.- DM bei.
2. Man schickt einen Brief an den Autor und legt Geld in Höhe von 20.- DM bei, angenommen werden nur Scheine.
3. Man findet sich bereit, die Daten in eine andere Sprache zu übersetzen. Man sendet einen Brief oder eine EMail an den Autor. Man erhält die Datenfiles, die man dann zu übersetzen hat. Man bezahlt dann nur noch 10.- DM.
4. Personen außerhalb von Deutschland bezahlen bitte bar, keine Schecks. Die Gebühr kann als 20.- USDollar oder 25.- DM erfolgen; angenommen werden nur Scheine.
5. Sind die Disketten defekt, so kann man als registrierte Benutzer neue bestellen. Der Preis beträgt die Hälfte der Registrierungsgebühr. Hat man defekte Disketten geliefert bekommen, so muß man innerhalb von 14 Tagen den Benutzer kontaktieren und ihm die defekten zusenden.

Die Registrierung sollte innerhalb von einem Monat nach Erhalt der Gebühr erfolgen. Man erhält auf dem Postweg eine Diskette mit der neuesten Version drauf.

Sollte jemand unbedingt eine Version in einer ausgefallenen Sprache wünschen, so kann der Autor einen ihm angemessener Aufschlag berechnen, nachdem der Autor geprüft hat, ob er die Sprache noch nicht besitzt und diese besorgen kann. Der Aufschlag wird zwischen 3.- bis 5.- DM betragen.

Sollte sich im Programm gravierende Mängel aufzeigen, so wird der Autor ein kostenloses Update erstellen.

Sollte sich der Autor bereit erklären, ein Update zu erstellen, daß Neuerungen erhält, so können registrierte Benutzer dies zum halben Preis erhalten. Es besteht aber keinerlei Verpflichtung, weder eine neue Version zu erstellen, noch müssen registrierte Benutzer diese Version kaufen.

1.16 Übersetzungen

Wer sich bereit erklärt, die vorhandenen Daten in eine anderen ←
Sprache
zu übersetzen, wird eine Ermäßigung bei der
Registrierung
erhalten.

Hierzu sollte er sich vorher mit dem Autor in Verbindung setzen, ob diese Sprache gewünscht wird, oder ob sie schon existiert.

Hier steht eine kleine Liste von gewünschten Sprachen:

International	National
- Spanisch	- Bayrisch
- Holländisch	- Hessisch
- Italienisch	- Sächsisch

- Klingonisch

Ist man in der Lage, diese Sprachdateien zu erstellen, bitte auch die Vorkenntnis angeben (z.B. Dolmetscher, Sprachstudium, Spanier, Hesse, ...)

Bisher existierende Sprachen:

- Deutsch (Thomas Reinhardt)
- Englisch (Thomas Reinhardt)
- Französisch (Josh)

1.17 Über den Autor

Das Programm wurde in langer Arbeit von

Cyberzerk DZign System

Thomas Reinhardt
Lehnerzer Str. 31
36039 Fulda-Lehnerz

erstellt. Ideen und Spielsystem wurden frei erfunden und sind nicht von irgendwelchen anderen Spielsystem übernommen. Interne Routinen zur Ermittlung von Erfolgen basieren auf einem System, speziell entwickelt für dieses Spiel. Ähnlichkeiten mit existierenden oder zukünftigen Spielen sind Zufall oder logisch. Logisch sind natürlich die Begriffe wie Computerdeck, Software, Hardware, ...

Das Spiel ist SHAREWARE und ich erbitte um die
Registrierung

.

EMail-Adresse :

cyber@arnold.mayn.de
cyber@cip.informatik.uni-wuerzburg.de

Erhält man bei Senden einer EMail nicht innerhalb von 1 Woche Nachricht, es nochmals versuchen. Erhält man wiederum keine Nachricht, dann bitte auf dem Postweg.

1.18 Welche Mindestanforderungen ?

- 3 Diskettenlaufwerke
 - 2 Festplatte >540 MB
 - 3 CD-Laufwerke
 - 2 68040-Prozessoren
 - 1 C64 zur Datenüberwachung
 - 74 MB-Speicher
 - 21 Zoll-Monitor
-

- Grafikkarte, mind. Auflösung 2560x2048x36
- 6 Joysticks
- 2 2-Button-Mäuse
- 1 3-Button-Mäuse
- 1 Amiga Tastatur
- 1 PC-Tastatur
- 1 Trackball
- 1 Soundkarten, 32 Bit
- 1 16GB DAT-Streamer
- 1 HandScanner
- 1 Flachbettscanner
- 12 leere, formatierte Disketten, 3 1/2 Zoll, Farbe gelb-rot gepunktet
- 5 leere, formatierte Disketten, 5 1/4 Zoll, Marke Elephant
- 1 Soundsampler mit 8 MB Speicher
- 1 Videodigitizer
- 1 Digitalkamera
- 2 Videorecorder
- 1 Genlock
- AAA-Grafik-Chipsatz
- 16 MB Chip-RAM, <=20 ns
- 1 Taschenlampe

--> UND APPLE WINDOWS 2001 <==

Nun ernst betrachtet:

- 1 Amiga-Computer
- 1 Diskettenlaufwerk
- 1 Maus
- 1 Tastatur
- 1 Festplatte, 5 MB frei (oder mindestens 2 Diskettenlaufwerke)
- 1 MB Chip-RAM
- 1 Monitor
- Workbench: 640x256 mit 4 Farben
- Stack auf 32768, wird im Icon gesetzt

1.19 Was ist, wenn das Programm nicht geht ?

1. Zuerst sollte man sich vergewissern, das das gesamte Spiel installiert wurde. Es müssen vorhanden sein:

```
Verzeichnis : brsh
              gfx
              snd
              text
Files        : Cyberspc
              Cyberspc.info (nur nötig beim Start von Workbench)
              standard.dat
              prefs.dat (nach dem Speichern)
              save.dat (nach dem Speichern)
```

2. Falls alle Dateien vorhanden sind, bitte sicherstellen, daß nicht kein anderes Programm schuld daran ist.
-

3. Genaue Beschreibung des Vorganges, den man durchgeführt hat, aufschreiben und nochmals durchlaufen. Kommt wieder der gleiche Absturz, bitte den Vorgang an den Autor schicken.
4. Sicherstellen, daß man nichts an den Dateien verändert hat. Hat man Veränderungen vorgenommen, so sollte man das Spiel neu installieren.
5. Wird das Programm nur beendet, so kann es daran liegen, daß man eine Shareware-Version besitzt oder eine nicht auf sich selbst registrierte Version.

1.20 Danksagungen

Mein erster Dank gilt allen Rollenspielern, die erst ermöglichten, daß ich diese Programmidee hatte.

Weiterhin danke ich meine Studienkollegen für die Unterstützung und den festen Glauben an meine Programmierfähigkeit (! RoB !). Hierzu zählen vor allem Kay-Uwe Drangmeister, Roman Bartke und Joachim Kalinowski.

Weiterhin Dank an meine Professoren, die mich strukturiert programmieren lehrten.

Dank an meine Betatester, die meine schrecklichen fehlerhaften Versionen ausprobieren mußten.

Ihre Namen: Thomas Hajesch
Joachim Ring
Thomas Reinhardt (natürlich)