

# **BattleDuel**

Jochen Terstiege

Copyright © CopyrightÂ©1995 Jochen Terstiege

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> BattleDuel		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Jochen Terstiege	October 23, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 BattleDuel</b>	<b>1</b>
1.1 Battle Duel Anleitung	1
1.2 Motivation	2
1.3 Fähigkeiten	3
1.4 AGA Copper	3
1.5 Voraussetzungen	3
1.6 Control Panel	3
1.7 Recalculate	4
1.8 Game Menu	4
1.9 Spieler	5
1.10 Spielart	5
1.11 Anzahl der Spieler	5
1.12 Schwierigkeitsstufe	5
1.13 Einstellungen laden	6
1.14 Einstellungen abspeichern	6
1.15 Einstellungen zurücksetzen	6
1.16 Einstellungen nicht übernehmen	6
1.17 Einstellungen übernehmen und Spiel starten	6
1.18 Spezielle Spieleinstellungen	6
1.19 wieviele Duelle?	7
1.20 unbegrenzt viele Duelle?	7
1.21 Verlierer fängt an?	7
1.22 Turnier Modus	7
1.23 Wind?	8
1.24 maximaler Wind	8
1.25 maximale Windänderung	8
1.26 Flugbahn zeigen?	8
1.27 Fehlschuß möglich?	8
1.28 Wahrscheinlichkeit	8
1.29 keine Volltreffer?	8

---

---

1.30	Einstellungen übernehmen . . . . .	9
1.31	Einstellungen nicht übernehmen . . . . .	9
1.32	Player Menu . . . . .	9
1.33	Spieler eintragen . . . . .	10
1.34	Spieler löschen . . . . .	10
1.35	Werte eines Spielers ändern . . . . .	10
1.36	Spielerstatistik löschen . . . . .	10
1.37	Preferences . . . . .	10
1.38	Grafik-Einstellungen . . . . .	11
1.39	Sound-Einstellungen . . . . .	12
1.40	Einstellungen abspeichern . . . . .	12
1.41	Einstellungen benutzen . . . . .	12
1.42	Highscore . . . . .	12
1.43	Über . . . . .	13
1.44	Winkel einstellen . . . . .	13
1.45	Pulver einstellen . . . . .	13
1.46	Anzahl der Siege . . . . .	13
1.47	Punkte . . . . .	13
1.48	Schaden . . . . .	13
1.49	Geschwindigkeit . . . . .	13
1.50	Speicherverbrauch . . . . .	14
1.51	Bildschirmmodus . . . . .	14
1.52	Grafikkarten . . . . .	14
1.53	Tooltypes . . . . .	15
1.54	Bekannte Fehler . . . . .	15
1.55	Warum registrieren? . . . . .	15
1.56	Formular drucken . . . . .	16
1.57	Updates . . . . .	16
1.58	Keyfile . . . . .	16
1.59	History . . . . .	17
1.60	History Version 1.00 (5.4.95) . . . . .	17
1.61	History Version 1.01 (21.4.95) . . . . .	17
1.62	History Version 1.02 (1.5.95) . . . . .	17
1.63	History Version 1.03 (4.5.95) . . . . .	17
1.64	Zukunft . . . . .	18
1.65	Autoren . . . . .	18
1.66	Danke . . . . .	18
1.67	Benutzte Programme . . . . .	19
1.68	Nutzungsbedingungen . . . . .	20
1.69	Garantie . . . . .	20
1.70	Copyright . . . . .	21

---



- 3.5 Tooltypes Benutzte Tooltypes
- 3.6 Bekannte Fehler Was soll denn das?!
- 4. Registrierung
  - 4.1 Warum registrieren? Nicht aktivierte Funktionen
  - 4.2 Formular drucken BattleDuel registrieren
  - 4.3 Updates BattleDuel updaten
  - 4.4 Keyfile Wohin mit dem Keyfile?
- 5. History
  - 5.1 Entwicklung Vergangenheit
  - 5.2 Zukunft Zukunft
- 6. Credits
  - 6.1 Autoren Adressen der Autoren
  - 6.2 Danke an Danksagungen und Grüße
  - 6.3 Benutzte Programme Welche Programme wurden benutzt?
  - 6.4 Nutzungsbedingungen Bitte lesen!
  - 6.5 Garantie Welche Garantie?
  - 6.6 Copyright Aha, alles klar

## 1.2 Motivation

### 1.1 Motivation

=====

Die Idee zu BattleDuel kam **uns** , als wir auf dem C-64 nach langer Zeit mal wieder ein paar alte Spiele ausprobierten. Beim Spiel 'Artillery Duel' waren wir nach kurzer Zeit genervt von ein paar kleinen Fehlern und Unzulänglichkeiten. Wir waren uns bald einig, von diesem Spiel eine Amiga-Umsetzung zu programmieren.

Es gibt zwar schon ein paar Spiele dieser Art auf dem Amiga, jedoch überzeugen diese meistens nicht durch gute Grafik und Spielbarkeit. Wir jedoch wollten mit unserer Umsetzung recht nahe am Original bleiben. Außerdem sind uns (und **anderen** ) viele Verbesserungen und Optionen eingefallen, die unbedingt eingebaut werden mußten :-)

Nach einigen Monaten Arbeit ist es jetzt endlich soweit:  
die erste öffentliche Version von BattleDuel ist da!  
Wir wünschen viel Spaß damit...

---

## 1.3 Fähigkeiten

### 1.2 Fähigkeiten

=====

BattleDuel

- kann mit bis zu 4 Spielern gespielt werden
- hat Computergegner mit einstellbarer Schwierigkeit
- hat 4 Spielarten: normaler Duell-Modus, 2 Turnier-Modi und Praxis-Modus
- ist vollständig (naja, **fast** ) systemkonform programmiert
- läuft im Multitasking
- paßt sich automatisch an AGA an (nur 1 Programm)
- hat schöne Grafiken und Sound-Effekte
- hat eine schöne GadTools Oberfläche

## 1.4 AGA Copper

Die einzige Ausnahme ist die Copperliste, die bei der AGA-Version benutzt wird. Normalerweise unterstützt das Betriebssystem (inklusive Kickstart 3.1) keine AGA-Copperlisten (wieso eigentlich nicht?). Es ist jedoch möglich, mit den normalen CMove()-Befehlen eine AGA-Copperliste zu generieren, was bei BattleDuel auch getan wird. Falls jetzt jemand anfängt zu meckern, daß sowas nicht systemkonform ist, braucht er BattleDuel ja nicht zu spielen.

## 1.5 Voraussetzungen

### 1.3 Voraussetzungen

=====

Voraussetzungen, um BattleDuel spielen zu können:

- Kickstart 2.04 oder besser
- mindestens 1 MByte Chip RAM, wenn der Sound benutzt werden soll (sorry)
- ein Assign BD: auf das BattleDuel Verzeichnis
- mindestens eine Hintergrundgrafik im Landscapes Verzeichnis

## 1.6 Control Panel

### 2.1 Control Panel

=====

Mit diesem Fenster wird das gesamte Programm gesteuert, d.h. von hier aus können Sie die verschiedensten Einstellungen vornehmen und während eines

Spiels ihre Kanone kontrollieren. Außerdem wird bei Betätigung der Help-Taste die Anleitung zu BattleDuel angezeigt. Mit der Del-Taste können Sie den Bildschirmmodus-Requester öffnen. Beim nächsten Starten des Spiels wird dann der neu eingestellte Bildschirmmodus benutzt.

Wenn Sie ein laufendes Spiel abbrechen wollen, müssen Sie nur auf das Game Menu-Gadget klicken!

Gadgets für Programmsteuerung:

**Recalculate** Neue Landschaft berechnen

**Game Menu** Game Menu Fenster

**Player Menu** Player Menu Fenster

**Preferences** Preferences Fenster

**Highscore** Highscore Fenster

**About** About Fenster

Gadgets für Kanoneneinstellung:

**Barrel** Winkel einstellen

**Powder** Pulver einstellen

Anzeigen:

**Victories** Anzahl der Siege

**Score** Punkte

**Damage** Schaden

## 1.7 Recalculate

Mit diesem Gadget wird eine neue Landschaft berechnet. Es ist nur aktiviert, wenn ein neues Duell angefangen hat und noch kein Spieler geschossen hat. Man hat also die Möglichkeit, zu Beginn eines Duells eine 'unfaire' oder 'unschöne' Landschaft durch eine neue zu ersetzen.

## 1.8 Game Menu

### 2.2 Game Menu

=====

In diesem Fenster werden die Einstellungen für die Spiele vorgenommen.

Gadgets

**Player1-4** Spieler

**Game Mode** Spielart

**# of Players** Anzahl der Spieler

**Game Level** Schwierigkeitsstufe

**Game Mode Options** Spezielle Spieleinstellungen

**Load Settings** Einstellungen laden

**Save Settings** Einstellungen abspeichern

**Reset** Einstellungen zurücksetzen

**Cancel** Einstellungen nicht übernehmen

**Start Game** Einstellungen übernehmen und Spiel starten

## 1.9 Spieler

Mit diesen 4 Gadgets können Sie die Spieler für das Spiel festlegen. Je nach Spielart sind 2,3 oder 4 Spieler möglich. Um einen Spieler einzutragen, wählen Sie ihn zuerst in der Liste (Available Players) an, danach klicken Sie auf ein Player-Gadget (z.B. Player2). Erst wenn Sie alle Spieler ausgewählt haben, können Sie das Spiel starten. Wenn nicht genug menschliche Spieler vorhanden sind, können Sie als Ersatz auch Computer-Spieler benutzen.

## 1.10 Spielart

Sie können zwischen 3 Spielarten wählen:

1) Duel Mode:

normaler Modus, 2 Spieler

2) Tournament Mode:

Turnier Modus, 3 oder 4 Spieler (je nach Turniermodus)

3) Practice Mode:

Trainings Modus, 2 Spieler

Für Optionen siehe **Game Mode Options** !

## 1.11 Anzahl der Spieler

Hiermit können Sie die Anzahl der Spieler einstellen, jedoch nur im Turnier-Modus (Each vs Each).

## 1.12 Schwierigkeitsstufe

Sie können zwischen 3 Schwierigkeitsstufen wählen: Easy, Medium und Hard.

Sie unterscheiden sich im Moment nur durch die maximale Windstärke und Windänderung. Jedoch sind in Zukunft weitere Einflüsse denkbar und zum Teil auch schon geplant.

## 1.13 Einstellungen laden

Es wird eine Einstellungs-Datei (mit Spieler, Spielart, Game Mode Options) aus dem Settings-Verzeichnis geladen. Die Einstellungs-Datei 'Default.set' wird bei JEDEM Start von BattleDuel geladen (wenn sie vorhanden ist), d.h. wenn Sie bestimmte Einstellungen gerne als Standard hätten, müssen Sie sie nur unter diesem Namen abspeichern.

## 1.14 Einstellungen abspeichern

Die aktuellen Einstellungen (Spieler, Spielart, Game Mode Options) werden im Settings-Verzeichnis unter einem einzugebenden Namen (mit Endung .set) abgespeichert.

## 1.15 Einstellungen zurücksetzen

Die Einstellungen für Spieler, Spielart und Anzahl der Spieler werden zurückgesetzt.

## 1.16 Einstellungen nicht übernehmen

Die gemachten Einstellungen werden nicht berücksichtigt und das Fenster wird geschlossen.

## 1.17 Einstellungen übernehmen und Spiel starten

Die gemachten Einstellungen werden übernommen und das Spiel wird gestartet.

## 1.18 Spezielle Spieleinstellungen

### 2.3 Game Mode Options

=====

In diesem Fenster können Sie einige spezielle Einstellungen zum gerade ausgewählten Spielmodus vornehmen (alle anderen Einstellungen sind NICHT veränderbar!).

Duel Options

**Best of x Duels** wieviele Duelle?

**Unlimited # of Duels** unbegrenzt viele Duelle?

**Looser starts** Verlierer fängt an?

Tournament Options

---

**Mode** Turnier Modus

Practice Options

**Wind** Wind?

**Max Wind** maximaler Wind

**Max Change** maximale Windänderung

**Show Flight Path** Flugbahn anzeigen?

Misc Options

**Cannon Fail** Fehlschuß möglich?

**Probability** Wahrscheinlichkeit

**No Full Hits** keine Volltreffer?

**Use** Einstellungen übernehmen

**Cancel** Einstellungen nicht übernehmen

## 1.19 wieviele Duelle?

Hier können Sie die maximale Anzahl von Duellen festlegen. Dieser Wert ist nur eine Obergrenze, d.h. Sie können natürlich das Spiel vorher abbrechen!

Der erlaubte Bereich ist 1..99

## 1.20 unbegrenzt viele Duelle?

Wenn Sie nicht wissen, wieviele Duelle Sie spielen wollen, können Sie einfach diesen Schalter aktivieren. Sie können dann wirklich unendlich oft spielen, jedoch sollten Sie aufgrund der Suchtgefahr lieber nach 10 Stunden aufhören :-)

## 1.21 Verlierer fängt an?

Hiermit legen Sie fest, ob immer der Verlierer oder ein zufälliger Spieler ein Duell beginnen darf (beim ersten Duell ist es IMMER ein zufälliger Spieler).

## 1.22 Turnier Modus

K.O. System

Nur der Gewinner eines Duells kommt eine Runde weiter (d.h. es gibt ein 3 Duelle: 2 Halbfinale und ein Finale). Diese Spielart nur mit 4 Spielern möglich!

Each vs Each

Bei diesem Turnier Modus spielt jeder gegen jeden, d.h. bei 3 Spielern sind es 3 Spiele, bei 4 Spielern sind es 6 Spiele. Der Spieler, der hinterher die meisten Siege hat, ist der Gewinner.

---

### **1.23 Wind?**

Mit diesem Schalter können Sie entscheiden, ob Sie Wind haben möchten, oder nicht (besonders für Anfänger gedacht)!

### **1.24 maximaler Wind**

Hier können Sie den maximalen Wind einstellen. Der erlaubte Bereich ist 1..20

### **1.25 maximale Windänderung**

Hier können Sie die maximale Windänderung einstellen. Der erlaubte Bereich ist 1..10

### **1.26 Flugbahn zeigen?**

Die Flugbahn, die die Kugel bei den aktuellen Einstellungen machen würde, wird kurz gezeigt und sofort danach wieder gelöscht. Diese Option ist besonders für Anfänger gedacht, die noch nicht wissen, wie stark die einzelnen Einstellungen die Flugbahn beeinflussen! (Wenn Ihr Computer nicht so schnell ist, werden Sie nicht viel Spaß an dieser Option haben, da sehr viele Berechnungen notwendig sind!)

### **1.27 Fehlschuß möglich?**

Mit diesem Schalter können Sie festlegen, ob Sie Fehlschüsse haben möchten oder nicht. Ein Fehlschuß ist nicht vorhersagbar und äußert sich dadurch, daß die Kugel nicht sehr weit fliegt. Wenn Sie Pech haben und der Wind ist stark, können Sie sogar durch ihre eigene Kugel getroffen werden :-)

### **1.28 Wahrscheinlichkeit**

Hiermit können Sie die Wahrscheinlichkeit für einen Fehlschuß einstellen. Der Bereich liegt zwischen 1 und 20%.

### **1.29 keine Volltreffer?**

Normalerweise sind Volltreffer möglich, d.h. sie richten einen Schaden von 100% an. Wenn dieser Schalter aktiviert ist, ist jedoch nur noch ein maximaler Schaden von 75% pro Treffer möglich.

---

### 1.30 Einstellungen übernehmen

Die gemachten Einstellungen werden übernommen und das Fenster wird geschlossen.

### 1.31 Einstellungen nicht übernehmen

Die gemachten Einstellungen werden nicht übernommen und das Fenster wird geschlossen.

### 1.32 Player Menu

#### 2.4 Player Menu

=====

In diesem Fenster können Sie neue Spieler eintragen, alte Spieler löschen, sowie die Schwierigkeitsstufe bei Computerspielern oder den Namen eines Spielers ändern. Außerdem können Sie sich zu jedem Spieler die aktuelle Statistik über seine bisher gemachten Duelle ansehen.

#### Active Players

In dieser Liste werden alle vorhandenen Spieler aufgelistet. Es gibt folgende Spalten:

Typ : C für Computer, H für Human

Skill Level : E für Easy, M für Medium, H für Hard

- für menschliche Spieler

Name : Name des Spielers

#### Spielerstatistik

Duels : Anzahl der bisher gemachten Duelle

Victories : Anzahl der bisher gewonnenen Duelle

Total Shots : Anzahl der bisher gemachten Schüsse

Total Hits : Anzahl der bisher gemachten Treffer

Total Hit % : Prozentwert (Anzahl der Treffer bei 100 Schüssen)

Skill Level : Schwierigkeitsstufe (nur bei Computerspielern)

Score : Summe aller bisher erzielten Scores

Best Score : höchste aller Scores in einem Duell

Hit % Analysis : Balkengrafik der Hit % der letzten 50 Duelle:

je höher der Balken, desto besser

die rote Linie gibt den Mittelwert an (entspricht Total

Hit %)

Rank : aktueller Rang

---

Gadgets

**Add** Spieler eintragen

**Remove** Spieler löschen

**Edit** Werte eines Spielers ändern

**Reset Values** Spielerstatistik löschen

### 1.33 Spieler eintragen

Es wird ein neues Fenster geöffnet, in dem Sie den Namen des Spielers, den Typ sowie die Schwierigkeitsstufe auswählen können. Jeder Spieler hat einen eindeutigen Namen, d.h. jeder Name darf nur einmal vorkommen. Wenn Sie einen Namen eingeben, der schon vorhanden ist, werden Sie darauf hingewiesen und müssen einen anderen Namen eingeben. Als Typ werden Sie meistens 'Human' wählen, d.h. einen menschlichen Spieler ('Computer'-Spieler sind nur als Gegner gedacht). Die Schwierigkeitsstufe können Sie nur bei Computerspielern ändern. Je höher der Skill Level ist, desto besser spielt der Computerspieler.

### 1.34 Spieler löschen

Der zu löschende Spieler muß in der Liste angewählt sein. Nach einer Sicherheitsabfrage wird er gelöscht und kann nicht mehr zurückgeholt werden!

### 1.35 Werte eines Spielers ändern

Bei menschlichen Spielern können Sie nachträglich nur noch den Namen ändern, bei Computerspielern auch noch den Skill Level. Für die Werte siehe **Spieler eintragen** .

### 1.36 Spielerstatistik löschen

Nach einer Sicherheitsabfrage werden alle Werte der Spielerstatistik gelöscht, d.h. auf 0 gesetzt.

### 1.37 Preferences

2.5 Preferences

=====

Gadgets

**Graphic Prefs** Grafik-Einstellungen

**Sound Prefs** Sound-Einstellungen

**Save** Einstellungen abspeichern

**Use** Einstellungen benutzen

## 1.38 Grafik-Einstellungen

### Trees

Sollen Bäume in die Landschaft gezeichnet werden? (Eine Landschaft ohne Bäume, wo gibt's denn sowas :-)

### Flag Animation

Soll sich die Fahne bewegen? Wenn nicht, wird nur bei einem Windwechsel ein neues Bild angezeigt (bei einem langsameren Computer (z.B. A500) ist es besser, die Animation auszustellen, da sie dort zuviel Rechenzeit verbraucht und das gesamte Spiel sonst zu langsam wird).

### Move Barrel

Soll sich das Kanonenrohr während des Einstellens des Winkels bewegen oder erst hinterher?

### Shake Screen

Soll sich der Bildschirm bei einem Treffer (oder bei einem Einschlag in der Nähe einer Kanone) bewegen oder nicht?

### Hit Explosion

Soll es eine kleine Explosion geben, wenn die Kanone getroffen wird?

### Ground Explosion

Soll es Explosionen geben, wenn die Kugel den Boden trifft?

### Landscape

Mit diesem Schieberegler können Sie die Hügeligkeit der Landschaft beeinflussen. 'Flat' entspricht einer sehr flachen Landschaft, 'Rough' ist eine sehr hügelige Landschaft (die Einstellung wird erst benutzt, wenn eine neue Landschaft generiert wird).

### Ground Draw

Dies ist die Geschwindigkeit, mit der der Boden und die Bäume gezeichnet werden. (manche mögen es halt, wenn die Landschaft ganz langsam gezeichnet wird, das kommt dann dem Original auf dem C-64 recht nahe :-) [wenn der Regler ganz rechts ist, gibt es keine Verzögerung und die Landschaft wird so schnell wie möglich gezeichnet]).

### Shoot Speed

Hiermit wird die Geschwindigkeit der Kugel eingestellt (man sollte sie aber nicht zu langsam fliegen lassen, sonst sieht es unrealistisch aus).

### Barrel Speed

Die Geschwindigkeit, mit der das Kanonenrohr bewegt wird (macht nur Sinn, wenn 'Move Barrel' ausgestellt ist).

### Background Directory

Das Verzeichnis, in dem die Hintergründe abgespeichert sind. Sollte nur

verändert werden, wenn man weiß was man tut! Zusätzliche oder neue Hintergründe können einfach dort hinein kopiert werden. Beim nächsten Starten des Spiels werden sie benutzt.

#### Background Load

In welcher Reihenfolge sollen die Landschaften geladen werden? 'Random Order' heißt zufällig, bei 'In Order' werden sie alle nacheinander geladen.

## 1.39 Sound-Einstellungen

### Game Music

Zur 'Game Music' zählt die Titelmusik und die Musik beim Zeichnen der Landschaft.

### Highscore Music

Die 'Highscore Music' wird nur abgespielt, wenn ein Spieler neu in die Highscore aufgenommen wird.

### Sound FX

Zu 'Sound FX' zählen alle Geräusche, die hauptsächlich während eines Duells abgespielt werden (z.B. die Schuß- und Einschlag-Geräusche).

## 1.40 Einstellungen abspeichern

Die aktuellen Einstellungen werden im File 'BattleDuel.prefs' abgespeichert.

## 1.41 Einstellungen benutzen

Die aktuellen Einstellungen werden nur benutzt, aber nicht dauerhaft abgespeichert.

## 1.42 Highscore

### 2.6 Highscore

=====

Hier werden die Top Ten der BattleDuel Spieler angezeigt. Es werden nur menschliche Spieler eingetragen. Sortiert wird nach der 'Average Score', d.h. der durchschnittlichen Punktezahl in einem Spiel (Score / Anzahl der Duelle).

Es werden nur Highscores für Spiele eingetragen, bei denen mindestens 3 Duelle gespielt worden sind!

Die Highscore-Liste wird automatisch bei jeder Änderung abgespeichert. Das CLR-Gadget löscht (nach einer Sicherheitsabfrage) die komplette Highscore!

---

## 1.43 Über

### 2.7 Über BattleDuel

=====

In diesem Fenster werden Informationen über BattleDuel angezeigt. Wenn Sie registrierter Benutzer von BattleDuel sind, werden hier die im Keyfile gespeicherten Angaben ausgegeben.

## 1.44 Winkel einstellen

Mit diesem Slider-Gadget können Sie den Schußwinkel Ihrer Kanone einstellen. Der Winkel liegt im Bereich von 0 bis 90°.

## 1.45 Pulver einstellen

Mit diesem Slider-Gadget können Sie die Pulvermenge Ihrer Kanone einstellen. Der Bereich ist 1 bis 150 (1 entspricht 'sehr schwach', 150 'sehr stark').

## 1.46 Anzahl der Siege

In diesem Gadget wird die Anzahl Ihrer Siege im aktuellen Spiel ausgegeben.

## 1.47 Punkte

In diesem Gadget wird die Anzahl Ihrer Punkte im aktuellen Spiel ausgegeben (ein Spiel besteht aus mehreren Duellen).

## 1.48 Schaden

In diesem Gadget wird der Schaden ihrer Kanone ausgegeben (0 entspricht 'kein Schaden', 100 entspricht 'Totalschaden'). Außerdem kann man den Schaden noch am farbigen Balken ablesen.

## 1.49 Geschwindigkeit

### 3.1 Geschwindigkeit

=====

Soso, bei Ihnen ist BattleDuel also zu langsam? Was Sie als erstes ausprobieren sollten, ist die Fahnenanimation auszustellen. Auf langsameren Computern braucht diese nämlich recht viel Rechenzeit! Wenn das nicht hilft,

sollten Sie die Einstellungen in den Preferences kontrollieren:

Problem: die Landschaft wird zu langsam gezeichnet

Abhilfe: Ground Draw in den Graphic Prefs auf 'fast' stellen

Problem: die Kugel fliegt zu langsam

Abhilfe: Shoot Speed in den Graphic Prefs auf 'fast' stellen

In beiden Fällen gilt natürlich auch der duale Fall, d.h. wenn die Kugel zu schnell fliegt, muß die Shoot Speed verringert werden.

## 1.50 Speicherverbrauch

### 3.2 Speicherverbrauch

=====

BattleDuel braucht auf jeden Fall mindestens 1 MByte Speicher! Wenn Sie nur 512 KByte Chip Memory haben, werden Sie leider ohne Sound auskommen müssen.

Hier eine Tabelle des Speicherverbrauchs:

| Mit Sound | Ohne Sound

-----

ECS | 0.6 MB Chip | 0.3 MB Chip

AGA | 0.8 MB Chip | 0.5 MB Chip

## 1.51 Bildschirmmodus

### 3.3 Bildschirmmodus

=====

Um den Bildschirmmodus zu wechseln, müssen Sie die Del-Taste drücken, während das Control Window aktiviert ist. BattleDuel ist auf eine Bildschirmgröße von 640 mal 512 Pixel ausgelegt, d.h. Sie sollten einen HiresLace-Modus verwenden. (Der Bildschirmmodus-Requester ist erst ab Version 38 der Asl.Library verfügbar)

## 1.52 Grafikkarten

### 3.4 Grafikkarten

=====

Natürlich können Sie den BattleDuel Screen auf eine Grafikkarte umlenken. Dies wurde erfolgreich mit der PicassoII und der Piccolo getestet! Der einzige Nachteil dabei ist, daß alle Grafikkarten (bisher) keine Copperemulation haben, d.h. die vom Programm erzeugten Copperlisten sind nicht zu sehen. Dies resultiert darin, daß der Himmel und die Damage-Balken jeweils nur aus einer Farbe bestehen und deshalb nicht so gut aussehen. Wenn Sie einen ECS Amiga haben, muß der ToolType (siehe **Tooltypes**) DISPLAY\_TYPE auf AGA gesetzt sein!

## 1.53 Tooltypes

### 3.5 Tooltypes

=====

Die folgenden Tooltypes werden von BattleDuel unterstützt:

· DISPLAY\_TYPE

Dieser Tooltype ist nur für Besitzer von ECS Amigas mit Grafikkarten gedacht. Wenn Sie einen Computer mit dieser Konfiguration haben, sollten Sie diesen Wert auf AGA stellen.

· DISPLAY\_ID

Der hexadezimale Wert der DisplayID. Wenn Sie einen neuen Bildschirmmodus aussuchen wollen, müssen Sie im Control Window die Del-Taste drücken. Der neue Bildschirmmodus wird dann beim nächsten Starten des Programms benutzt.

## 1.54 Bekannte Fehler

### 3.6 Bekannte Fehler

=====

Wenn Sie einen Computer mit einem alten Denise-Chip 8361 (also noch vor ECS) besitzen, gibt es sehr merkwürdige Effekte, wenn Sie den Screen von BattleDuel nach unten ziehen. Anscheinend wird die Copperliste nicht mehr richtig abgearbeitet. Dies ist KEIN Fehler in BattleDuel, denn bei PCHG-Bildern (wo auch die Farben mittels Copper verändert werden) passiert genau dasselbe. Wer jedoch weiß, wie man diesen Effekt unterbinden kann, sollte sich mit uns in Verbindung setzen.

## 1.55 Warum registrieren?

### 4.1 Warum registrieren?

=====

Folgende Funktionen sind in der unregistrierten Version von BattleDuel nicht aktiviert:

- es kann kein Turnier gespielt werden
- die Highscores werden nicht abgespeichert

Warum sind diese Funktionen nicht aktiviert? Nun, in BattleDuel steckt eine Menge Arbeit (> 5 Monate) und wir wollen BattleDuel natürlich weiter verbessern. Durch Ihre Registrierung unterstützen Sie uns bei diesem Vorhaben. Außerdem bekommen Sie alle Updates kostenlos (siehe [Updates](#) ).

## 1.56 Formular drucken

### 4.2 Formular drucken

=====

Wenn Sie sich für BattleDuel registrieren wollen, müssen Sie ein Formular ausfüllen und zusammen mit der Shareware Gebühr an einen der Autoren schicken. Sie erhalten dann schnellstmöglich eine Diskette mit der neuesten Version von BattleDuel (mit einigen zusätzlichen Hintergründen) und dem Keyfile.

Wenn Sie jetzt das Formular ausdrucken wollen, schalten Sie Ihren Drucker ein und klicken auf den folgenden Button: Formular ausdrucken .

## 1.57 Updates

### 4.3 Updates

=====

Als erstes: Updates sind nicht kostenpflichtig! D.h. wenn Sie sich für BattleDuel registrieren lassen, werden alle weiteren Versionen mit Ihrem Keyfile funktionieren.

Wir werden versuchen, Updates so schnell und so weit als möglich zu verbreiten (z.B. über das Aminet oder Fred Fish). Wenn Sie jedoch keinen Zugang dazu haben (z.B. mittels einer CD-ROM oder per ftp), können Sie auch eine Diskette mit einem ausreichend frankierten Rückumschlag (2,- DM) an einen der Autoren schicken. Sie erhalten dann die neueste Version von BattleDuel kostenlos. (Erwarten Sie jedoch bitte nicht, daß wir jeden Tag eine neue Version fertigstellen :-).

## 1.58 Keyfile

### 4.4 Keyfile

=====

Wenn Sie sich registrieren lassen, bekommen Sie ein Keyfile mit dem Sie die im Moment nicht aktivierbaren Funktionen aktivieren können. Das Keyfile sollte möglichst im gleichen Verzeichnis wie BattleDuel sein, jedoch können Sie es auch ins S: oder DEVS: Verzeichnis kopieren! Im Keyfile selber sind folgende Daten enthalten:

- Registrierungsnummer
- Datum der Registrierung
- Name und Anschrift

Es ist ausdrücklich verboten, das Keyfile weiterzugeben!

---

## 1.59 History

### 5.1 Entwicklung

=====

Version 1.00

Version 1.01

Version 1.02

Version 1.03

## 1.60 History Version 1.00 (5.4.95)

Dies ist die erste öffentliche Version von BattleDuel!

## 1.61 History Version 1.01 (21.4.95)

Änderungen:

- Installation: es wird keine PowerPacker.library mehr benötigt
- Highscore: nur Highscores für Spiele mit mindestens 3 Duellen werden eingetragen
- AGA-Copperliste: bessere Unterstützung von Borderblank, Highres-Sprites, usw.
- Geschwindigkeit des Aufbaus der Landschaft in der maximalen Einstellung erhöht

## 1.62 History Version 1.02 (1.5.95)

Änderungen:

- Statistik: wenn ein Spiel abgebrochen wurde war manchmal die Statistik falsch
- Screen: Autoscroll funktioniert jetzt richtig (für NTSC)

## 1.63 History Version 1.03 (4.5.95)

Änderungen:

- ScreenmodeRequester eingebaut, damit Grafikkarten besser unterstützt werden
  - Tooltype DISPLAY\_TYPE für die Benutzung der AGA-Version auf ECS Computern mit Grafikkarte (getested mit PicassoII und Piccolo)
-

## 1.64 Zukunft

### 5.2 Zukunft

=====

Mögliche Erweiterungen:

- verschiedene Kanonentypen
- unterschiedliche Waffen (Kugeln)
- neue Hintergründe (z.B. Wüste, usw.)

Vorschläge, Hinweise, usw. sind immer willkommen...

## 1.65 Autoren

### 6.1 Autoren

=====

Programm, Anleitung:

Jochen Terstiege

Im Norden 4

45721 Haltern

Deutschland

Tel: +49-(0)2364-6211

E-Mail: [tersti00@marvin.informatik.uni-dortmund.de](mailto:tersti00@marvin.informatik.uni-dortmund.de)

Grafik, Animation:

Michael David

Von-Galen-Straße 8

45721 Haltern

Deutschland

Tel: +49-(0)2364-6714

Musik, Sound-Effekte:

Marco Seine

Im Norden 16

45721 Haltern

Deutschland

Tel: +49-(0)2364-68798

## 1.66 Danke

### 6.2 Danke an

=====

- alle Betatester für ihren unermüdlichen Einsatz beim Suchen von Fehlern:

- Matthias Breuckmann
- Joachim Kitzmann
- Ralf Kitzmann
- René Leipholz
- Dirk Stock, auf dessen A4000 ich BattleDuel testen konnte... :-)
- Thomas Biskup für sehr viele gute Vorschläge und Tips
- alle registrierten Benutzer von BattleDuel

## 1.67 Benutzte Programme

### 6.3 Benutzte Programme

=====

BattleDuel wurde hauptsächlich auf einem A3000 und zwei A1200 entwickelt.

Außerdem wurde es auf folgenden Systemen getestet:

- A500 (Kickstart 2.0)
- A1200 (Kickstart 3.0)
- A3000 (Kickstart 2.0 und 3.1),
- A4000 (Kickstart 3.0 und 3.1), mit PicassoII

Folgende Programme wurden bei der Erstellung benutzt:

- SAS/C V6.51
- CygnusEd
- Enforcer und Mungwall
- DPaint IV
- Brilliance
- VistaPro 3.0
- Scenery Animator
- Protracker

Folgende Programme werden bei der Installation des Spiels benutzt:

- Installer
- LX

Installer and Installer project icon

(c) Copyright 1991-93 Commodore-Amiga, Inc. All Rights Reserved.

Reproduced and distributed under license from Commodore.

INSTALLER SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND SUBJECT TO CHANGE;  
NO WARRANTIES ARE MADE. ALL USE IS AT YOUR OWN RISK. NO LIABILITY  
OR RESPONSIBILITY IS ASSUMED.

LX ist Copyright ©

Xenomiga Technology

1132 Bay Street

Toronto, Ontario

M5S 2Z4

Canada

---

## 1.68 Nutzungsbedingungen

### 6.4 Nutzungsbedingungen

=====

1. Diese Nutzungsbedingungen beziehen sich auf das Programm BattleDuel, ein Spiel veröffentlicht von Jochen Terstiege, Michael David und Marco Seine. BattleDuel ist Shareware!
2. Sie dürfen BattleDuel über einen Zeitraum von bis zu 14 Tagen testen. Danach müssen Sie sich registrieren lassen.
3. Dieses Archiv darf nur ohne das Keyfile, das Sie als registrierter Benutzer bekommen haben, weitergegeben werden. Bedenken Sie, daß im Keyfile Ihr Name enthalten ist, um Sie davon abzuhalten, es weiterzugeben.
4. Es ist nicht erlaubt, durch die Verbreitung dieses Programms einen Gewinn zu erwirtschaften. Eine Gebühr zur Deckung der Unkosten, die durch die Verbreitung entstehen (Kopieren der Disketten usw.) ist jedoch gestattet, solange diese nicht den Preis von 3,- DM übersteigt!
5. Veränderungen irgendeiner Art an den Dateien des BattleDuel-Archivs sind nicht gestattet! Außerdem darf das Programm nur als komplettes Archiv weitergegeben werden.
6. Sie müssen die Verbreitung von BattleDuel einstellen, sobald dies einer der Autoren von Ihnen verlangt.
7. Durch die Benutzung von BattleDuel und/oder seine Verbreitung zeigen Sie Ihre Zustimmung zu diesen Lizenzbedingungen und all seinen Bestimmungen und Bedingungen.

## 1.69 Garantie

### 6.5 Garantie

=====

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, wie sie ist, ohne jegliche Gewährleistung irgendeiner Art, sei es ausdrücklich oder implizit. Durch die Benutzung von BattleDuel sind Sie damit einverstanden, jegliches Risiko, das die Verwendung von BattleDuel mit sich bringt, selbst zu tragen. In keinem Fall werden die Autoren von BattleDuel Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden verantwortlich sein, einschließlich jegliche allgemeinen, speziellen, zufälligen oder Folgeschäden die durch korrekte oder auch falsche Benutzung dieses Paketes entstehen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Verlust von Daten oder Verluste die durch Sie oder Dritte erlitten werden), auch dann nicht, wenn der Besitzer oder Dritte auf die Möglichkeit

solcher Schäden hingewiesen wurden.

Natürlich ist BattleDuel vor der Veröffentlichung ausgiebig getestet worden, falls Sie aber dennoch Fehler (Bugs) in BattleDuel finden sollten, bitten wir Sie, uns diese mitzuteilen, wir werden sie dann sobald als möglich beheben.

## **1.70 Copyright**

6.6 Copyright

=====

BattleDuel ist Copyright © 1995 Jochen Terstiege, Michael David, Marco Seine

---