

Schwerkraft

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|-------------------------------|-----------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> Schwerkraft | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | | August 26, 2022 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Schwerkraft | 1 |
| 1.1 | Schwerkraftguide | 1 |
| 1.2 | Was ist neu? | 1 |
| 1.3 | Die Systemanforderung | 2 |
| 1.4 | Was ist Schwerkraft? | 2 |
| 1.5 | Was sagt das Gesetz dazu?!? | 2 |
| 1.6 | Apropos Schicken | 4 |
| 1.7 | Es war damals... | 4 |
| 1.8 | Wie spielt man denn Schwerkraft ? | 6 |
| 1.9 | Die Killerbee | 7 |
| 1.10 | Der Warhawk | 8 |
| 1.11 | Der Zipper | 8 |
| 1.12 | Der Battlepod | 9 |
| 1.13 | Der Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter | 9 |
| 1.14 | Die Schubbeschleunigung | 10 |
| 1.15 | Das Magnetische Kraftfeld | 11 |
| 1.16 | Der Schwenklaser | 11 |
| 1.17 | Die Kriegstorpedos | 11 |
| 1.18 | Der Rotationslaser | 11 |
| 1.19 | Die Lasermine | 12 |
| 1.20 | Der Vektordisruptor | 12 |
| 1.21 | Die Schubumkehr | 12 |
| 1.22 | Das Sprungtriebwerk | 13 |
| 1.23 | Der Sprungdisruptor | 13 |
| 1.24 | Der Nahkampflaser | 14 |
| 1.25 | Die Bordkanone | 14 |
| 1.26 | Die Lenkraketen | 14 |
| 1.27 | Der Disruptor | 14 |
| 1.28 | Die Hülle | 15 |
| 1.29 | Das Standardschutzschild | 15 |

| | |
|--|----|
| 1.30 Das zweite Schutzschild | 15 |
| 1.31 Der Tarnmodus | 15 |
| 1.32 Wer bin ich eigentlich ? | 16 |
| 1.33 Sie drücken wohl jeden Knopf, oder ?? | 18 |
| 1.34 Psychoanalytische Bemerkung | 18 |
| 1.35 Psychoanalytische Bemerkung | 19 |
| 1.36 Psychoanalytische Bemerkung | 19 |
| 1.37 Psychoanalytische Bemerkung | 19 |
| 1.38 Psychoanalytische Bemerkung | 19 |
| 1.39 Wo wohne ich noch gleich ?? | 19 |

Chapter 1

Schwerkraft

1.1 Schwerkraftguide

Willkommen zu "Schwerkraft Special Edition!" von Markus ←
Pohlmann

Bitte wählen Sie, was Sie lesen möchten!

Bitte lesen Sie vor Benutzung auf jeden Fall "Rechtliches" durch!

Schwerkraft?

-Worum geht es?

Was ist neu?

-Was bietet die Special Edition

Systemanforderung

-Welcher Amiga wird benötigt?

Rechtliches

-Copyright, Shareware

Geschichte

-Die Geschichte von Schwerkraft SE

Anleitung

-Wie wird gespielt?

Autor

-Was Sie schon immer über mich wissen wollten

1.2 Was ist neu?

Es gibt seit Schwerkraft Final folgende Neuerungen:

-Den nagelneuen Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter

- Lenkraketen können nun mit der Bordkanone abgeschossen werden
- Lenkraketen besitzen eine begrenzte Menge Treibstoff
- Auf Wunsch ist eine Bildschirmumrandung zuschaltbar, an der die Schiffe abtitschen, oder eine Umrandung, die die Schiffe springen läßt
- Fast zerstörte Schiffe funken und haben Lenkungsprobleme (zuschaltbar)
- kleines Debugging (wie immer ;)
- The Mighty Amiga benutzt nun auch alle Raumschiffe!!!

Zurück

1.3 Die Systemanforderung

Schwerkraft läuft auf jedem Amiga mit 2 MB Chipram, allerdings setzt eine Anwendung aller Waffensysteme einen 68030er Prozessor voraus, um Ruckeln zu vermeiden. Ebenfalls wird ein wenig freies Fastram voraus gesetzt.

Das Spiel wird auf ihrer Festplatte kleine Savedateien anlegen, in denen Spielstände gespeichert werden können. Ebenso wird beim ersten Start eine Datei für den Highscore (Wer überlebt die meisten Kämpfe?) angelegt. Aus diesem Grunde testet das Programm, ob ein Schreibzugriff möglich ist. Sollte dies nicht der Fall sein (Spiel von CD gestartet?) so werden diese Dateien ins Ram gespeichert und gehen bei einem Neustart des Systems verloren. Allerdings warnt der Computer Sie davor! Allerdings können Sie nach Beendigung des Programms natürlich die Dateien auf Diskette kopieren und vor einem Neustart wieder zurück ins Ram kopieren. Ich empfehle trotzdem eine Installation auf Festplatte!

Zurück

1.4 Was ist Schwerkraft?

Schwerkraft ist nicht nur das Phänomen, das Objekte zu Boden ↔
fallen läßt,
sondern auch der Titel eines kleinen Computerspieles von Markus Pohlmann.
Es ist eine einfache Ballerei zwischen zwei Raumschiffen, wahlweise von
zwei menschlichen Spielern oder einem menschlichen Spieler und einem
Computerspieler gesteuert.

Das ganze ist mit AmosPro geschrieben worden.
Für weitere Informationen lesen Sie besser die

Anleitung

.

Zurück

1.5 Was sagt das Gesetz dazu!?!?

Rechtliche Fakten zu Schwerkraft

Wenn in dieser Guidedatei von "Schwerkraft" die Rede ist, so bezieht sich dieser Begriff auf "Schwerkraft Special Edition".

Sollte eines meiner Programme Schaden an Hardware oder Software verursachen, ganz gleich welcher Art der Schaden ist, so übernehme ich (der Autor) keine Verantwortung.
Die Benutzung meiner Programme geschieht auf eigenes Risiko.

Ich (der Autor) behalte alle Rechte an meinem Sourcecode. Ich verbiete hiermit ausdrücklich, mein Programm in irgendeiner Weise zu verändern. Jede Manipulation der Grafik oder des Programmcodes sind illegal! Dies gilt ebenso für die Icons und diese Guidedatei.

Schwerkraft wurde mit Amos Professional V2.0 programmiert und mit dem Amos Pro Compiler kompiliert.

Die Musik "Techno Mania", die während dem Intro gespielt wird, wurde 1991 von Trashcan geschrieben.
Sie schrieben: "If you mention us you can use this mod in your own productions." Genau das habe ich auch getan. Danke!!!

Die Samples stammen teilweise aus PD-Quellen und meiner Kehle. Die PD-Quellen sind die CD's "Software Explosion" von Epic Multimedia und die Amiga Plus Extra CD "Musik und Sounds".
Die verrückte Sprache stammt von mir. Beide Samples hintereinander und rückwärts gespielt ergeben folgenden Sätze:

"Das hier ist einfach nur ein langer Satz, den ich gerne mal rückwärts hören wollte, denn Rückwärts klingt ja eigentlich lustig.
Viel interessanter als vorwärts, oder?"

Fragen Sie bitte nicht, wie ich auf diesen Blödsinn kam, aber es passt genial zu den blöden Sprüchen im Spiel!

Schwerkraft Special Edition ist Shareware.
Ich habe mittlerweile soviel Arbeit in Schwerkraft gesteckt, daß ich dann doch gerne eine kleine Gegenleistung hätte. Hierbei denke ich an einen 5 DM Schein. Wer möchte darf auch mehr
schicken

:) .

Mein Computersystem benötigt dringend noch einen neuen Sampler!
Wenn Sie also Schwerkraft Special Edition oft spielen und es ihnen (somit also) gut gefällt, dann schicken Sie mir bitte einen 5 DM Schein. Am besten verstecken Sie diesen aber zwischen einer Karte. Die Post transportiert Geld nur solange, bis jemand bemerkt, daß es sich um Geld handelt...

Und bedenken Sie, daß ich das Geld nicht versaufe, sondern jede noch so müde Mark in den Computer stecke (in den Tower passt noch viel rein :). Sollten Sie selber programmieren, was auch immer, dann schicken Sie mir doch als Ausgleich eine beliebige Vollversion eines ihrer Programme als Sharewaregebühr. Es muß ja nicht immer Geld sein.
Sehr erfreut wäre ich auch über selbstgemachte Samples, die ich dann frei verwenden dürfte. Ich benötige besonders Alarm- und Schußgeräusche aller Art.
Wenn Sie also nicht gerne Geld verschicken, so haben Sie hier zwei

Alternativen. Ist doch wirklich Fair, oder?

!!! Wichtig !!!

Da es sich um die Special Edition exklusiv NUR für Berlin PD handelt, ist jeglicher Handel/Verkauf durch andere PD-Libraries strikt untersagt, falls Berlin PD nicht die ausdrückliche Erlaubnis erteilt hat. Ebenso ist das uploaden ins Internet und das Verbreiten auf Coverdisks/Cds untersagt, es sei denn Berlin PD hat die ausdrückliche Erlaubnis erteilt.

!!! Danke für die Aufmerksamkeit !!!

Die Sharewaregebühr schicken Sie bitte an meine
Adresse!

Zurück

1.6 Apropos Schicken

Kommt ein Mann in ein Fastfoodrestaurant.

"Einmal Nuggets bitte!"

Die Verkäuferin zur Küche gewendet "Einmal Chicken!"

Der Kunde unterbricht: "Nein,nein, ich möchte hier essen!"

HAAAA, HAAAA, HAAAA...

Und, verstanden ?

1.7 Es war damals...

Die Geschichte von Schwerkraft Final

Zuallererst hatte ich auf einem Al200 mit 8MB Fastram das normale Schwerkraft geschrieben. Es bot eigentlich nur wenig Unterhaltung, da pro Schuß jeweils nur ein Schuß zur gleichen Zeit berechnet wurde. Mehr Schüsse hätten unter gleichzeitiger Verwendung des Computerspielers und Lenkraketen zu einem lästigen und unregelmäßigen Ruckeln geführt. Als ich dann einen neuen Al200 mit Cyberstorm MKIII (60er Prozessor) kaufte konnte ich mehr Schüsse einbauen. (Natürlich benötigen Sie keinen 60er, ein 30er reicht!) So wurden dann 3 Schüsse eingebaut. Als nächstes wollte ich einen Wettkampf einbauen. So schrieb ich eine Standardversion ohne Wettkampf und zwei Versionen für 3 oder 4 Spieler. Ich dachte, es fehlt immer noch die richtige Abwechslung. Auf der Tastatur fielen mir die Amiga-,Alt- und Shifttasten ins Auge, die glücklicherweise je zu zweit vertreten sind. So bekam jeder Spieler drei Zusatzsysteme: einen Disruptor, einen Tarnmodus und ein zweites Schutzschild. So war ich mit dem Programm zufrieden und veröffentlichte es als Schwerkraft Deluxe. Deluxe, da es ja doch eine Menge Neuerungen waren, die den Spielspaß (der vorher fehlte :() erheblich steigerten :) . Nach einer Weile fand ich es irgendwie schade, den Sourcecode nun auf meiner Platte in der Schublade "Fertig" abzulegen. Zurück nach "Work" und weiter ging es. Zuerst räumte ich den Sourcecode auf und machte aus allen drei Versionen

eine einzige, die vom Anwender abfragt, wieviele Spieler (jetzt sogar bis 10) mitspielen. Dafür mußte die Schleifenstruktur ordentlich überarbeitet werden. Ich hatte zusätzlich noch Ideen für weitere Zusatzsysteme, die ich jedoch nicht alle in ein Schiff integrieren wollte/konnte. So tüftelte ich an weiteren Raumschiffen, so daß es jetzt bis zu 4 Schiffe gibt. Das Schiff aus Schwerkraft Deluxe ist erhalten geblieben und drei neue bauen Teilweise auf ihm auf, sind auf ihre Art aber eben anders. So ergeben sich noch mehr Möglichkeiten, den Spielspaß zu erhöhen da Kämpfe unterschiedlicher Raumschiffe auch unterschiedliche Strategien voraussetzen. Dies erforderte erneut eine erhebliche Umstrukturierung im Hauptprogramm bezüglich der Verwendung der Variablen.

Bis hierhin steckte ein Bug in der Raumschiffkollision der besonders im Kampf mit dem Computer die Raumschiffe schon einmal aneinander "kleben" ließ. Ich bastelte ein wenig drann herum. Nun vertauschen beide Raumschiffe bei einer Kollision einfach ihre Richtungsvektoren, was erstens ein wenig realistischer ist als die alte Routine und zweitens weniger Programmieraufwand benötigt. Jetzt können die Raumschiffe nur noch aneinander kleben, wenn sie sich ineinander verkeilen. Dies ist das selbe Phänomen, das ein Raumschiff mit einer Planetenkollision verglühen lässt.

Dies ist aber noch nicht alles: wenn die Schiffe länger zusammen kleben, so wirft eine neue Prozedur sie wieder auseinander!!! Kein Festhängen mehr!!! Hier und da wurden noch mehrere kleine Bugs behoben, von denen der Spieler meist fast nichts bemerkte.

Ein wenig Arbeit an der Grafik erfolgte ebenfalls und ich renderte mit Cinema 4d die beiden Titelbilder. Auch das Zwischenbild, daß zwar auf meinem Fernseher gut aussah, auf meinem Monitor jedoch schrecklich, habe ich ausgetauscht.

Zwischendurch wollte ich während dem Kampf Musik laufen lassen, dies verwarf ich jedoch wieder, da Amos einfach keine Musik und Samples verwalten kann. Laut Anleitung wird zwar dann ein Kanal freigemacht und der Sample da gespielt, bei mir waren es jedoch manchmal falsche Samples und auch sonst alle immer mit der falschen Geschwindigkeit und somit verfälschter Tonhöhe. Zwar vertrugen sich die Samples mit dem amoseigenen Musikformat, jedoch klangen die Musiken einfach schrecklich, da ich eben manchmal alle 4 Kanäle (2 pro Spieler) benötige (Lenkraketen, Schüsse, Detonationen, Disruptor, ...). Es blieb also alles beim alten. Hier und da habe ich aber mehr Prozeduren generiert und verwendet und somit den Sourcecode aufgeräumt. Der Anwender bekommt hiervon zwar auch direkt nichts mit, aber die nun vereinfachte Struktur, die die selben Aufgaben locker erfüllt, sorgt für etwas mehr freie Rechenpower, die somit in ein paar Grafikeffekte gesteckt werden konnte. Amos ist zwar ganz stolz darauf, zum Beispiel Regenbogen oder eben auch Screenfades über Interrupts darstellen zu können, die unabhängig vom Hauptprogramm behandelt werden, selbiges jedoch eben trotzdem bremsen. Übrigens kann ich zum Beispiel den Regenbogen am Anfang nicht wieder löschen, da der Befehl kaput ist. Ich muß schon den ganzen Bildschirm schließen, um den Regenbogen (den ich rief ;) wieder loszuwerden.

Dank Berlin PD gibt es diese neue exklusive Version von Schwerkraft! Als Dankeschön für die vielen Disketten und die Motivierung habe ich aus Schwerkraft Final die Schwerkraft Special Edition gemacht.

Wer immer noch denkt, daß etwas fehlt oder defekt ist, der möchte sich doch bitte bei mir melden! Ich bin immer für Vorschläge offen, solange ich sie auch umsetzen kann. ;)

Zurück

1.8 Wie spielt man denn Schwerkraft ?

Anleitung

Beginnen wir mit einer Hintergrundgeschichte, die ebenso sinnlos ist, wie die, einiger kommerzieller Softwaretitel...

Es waren einmal zwei Piloten, die mit ihren Raumschiffen um einen Planeten kreisten. Beide hatten eine Taste mit der Aufschrift "Feuer" an ihrem Steuerhebel und einen Blipp auf ihrem Radarschirm. Aus purer Langeweile visierten beide diesen Punkt an und drückten auf die Taste um mal zu sehen, was passiert. Beide Piloten wurden plötzlich attackiert und begannen sich zu wehren. So entbrannte eine wilde Schlacht. Als die Piloten bemerkten, daß Sie nur zu zweit waren erkannten Sie erst, was Sache war und legten freudig grinsend den Kippschalter mit dem Titel "Lenkraketen" in die Position "Scharf" um.

Wie schon irgendwo in diesem Guide erwähnt habe ich in noch keinem anderen Spiel so viele blöde Sprüche eingebaut :) .

Das Spielprinzip ist einfach: Ballern Sie den Gegner ab.

Gesteuert wird jeweils mit einem Joystick.

Joystick nach Vorne beschleunigt in die Richtung, in die das Cockpit zeigt.

Joystick nach links/rechts rotiert das Schiff gegen/im Uhrzeigersinn.

Joystick nach hinten feuert je nach Schiff Lenkraketen oder Torpedos ab.

Weitere Steuerelemente:

Der Spieler, der links im Bildschirm startet, benutzt die linke Tastaturhälfte während der andere Spieler rechts sitzen sollte.

Shift, Alt und Amiga aktivieren die drei Zusatzsysteme, die je nach Schiff unterschiedlich sind.

Es gibt zweiverschiedene Kampffarten: Training und Wettkampf

Beim Wettkampf treten mehrere Spieler gegeneinander an.

Erst spielt Spieler 1 gegen 2, dann 2 gegen 3 und so weiter, bis der letzte Spieler wieder gegen Spieler 1 spielt.

Vor jedem solchen durchlauf muß jeder Spieler ein Raumschiff wählen.

Im Training startet der Feuerknopf im Joystickport den 1-Spieler-Modus, während der Feuerknopf im Mausport den 2-Spieler-Modus startet.

Mit den Tasten 1 und 2 können Sie vor Kampfbeginn die Raumschiffe auswählen!

Bei nur einem Spieler übernimmt der Computer den zweiten Spieler.

In der Special Edition wird er auch jedes für ihn gewählte Schiff steuern, nicht nur die Killerbee!

Alle Schiffe besitzen ein nagelneues Gravitationssystem, das die Schiffe, falls sie sich ineinander verkeilen sollten, auseinander wirft.

Dieses System wird ebenfalls versuchen zu verhindern, daß das Schiff in der Atmosphäre des Planeten verglüht. Allerdings ist das System keine 100%ige Chance gerettet zu werden. Schäden nimmt das Schiff trotzdem in erheblicher Weise (falls ein 2-Spieler-Kampf läuft). Der "höchst intelligente" ;) Computerspieler kann sich aber dank dieses Systems nicht mehr im Planeten verkeilen!

Wenn Sie nähere Informationen zu den Schiffen und Waffensystemen suchen, so klicken Sie bitte erst auf das Schiff und dann auf das System ihrer Wahl:

Killerbee

Warhawk

Zipper

Battlepod

Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter

Zurück

1.9 Die Killerbee

Die Killerbee ist das Standardraumschiff für alle Gelegenheiten. ↔
Sowohl der

erfahrene, als auch der unerfahrene Pilot kommt gut mit dem Schiff klar. Es ist aufgrund der 3 Lenkraketen und des Disruptors sowohl offensiv, als aufgrund des zweiten Schutzschildes und des Tarnmodus auch defensiv gut einsetzbar.

Es gibt folgende Systeme:

Defensiv:

Offensiv:

Hülle

Bordkanone

Standard Schutzschild

Disruptor

Zweites Schutzschild

Lenkrakete

Tarnschild

Zurück

1.10 Der Warhawk

Der Warhawk ist das nachfolgende Modell der Killerbee. Er besitzt eine leicht verbesserte Feuerrate der Bordkanone. Der Disruptor ist nun hinten angebracht, also gut für einen schnellen Rückzug einzusetzen. Das zweite Schutzschild ist nicht mehr eingebaut, dafür aber ein höchst effektiver Nahkampflaser. Preis des Lasers ist eine Lenkrakete weniger als bei der Killerbee. Also sind nur noch zwei Raketen vorhanden. Aufgrund des Lasers und der besseren Feuerrate ist der Warhawk ein tödlicher Nahkampffjäger. Der hinten montierte Disruptor macht das fehlende zweite Schutzschild wett, jedoch setzt die Verwendung und auch der Nahkampf eine gewisse Erfahrung des Piloten voraus.

Es gibt folgende Systeme:

Defensiv:

Hülle
Bordkanone
Standard Schutzschild
Disruptor
Tarnschild
Lenkrakete
Nahkampflaser
Zurück

Offensiv:

1.11 Der Zipper

Der Zipper ist ein sehr spezielles Raumschiff, das höchst komplizierte Techniken einsetzt. Es ist in der Lage, urplötzlich den Richtungsvektor umzukehren, selbst wenn dieser durch die Gravitation des Planeten verursacht wurde. Auch besitzt der Zipper die Möglichkeit, kurze "Sprünge" durchzuführen. Er verlässt dabei kurz das bekannte Raum-Zeit-Gefüge und erscheint kurz darauf irgendwo anders in der Nähe. Alle diese Systeme machen den Zipper zu einem defensiven Raumschiff, das Experten zu empfehlen ist. Der einzige Aspekt, der einem Anfänger dienlich wäre, ist die Bauform, die es unmöglich macht, daß sich das Schiff in die Atmosphäre des Planeten drehen kann und so auf einen Schlag verglühen könnte. Der Zipper besitzt keine Lenkraketen, sondern zwei Kriegstorpedos, die den überwiegend defensiven Charakter etwas aggressiver erscheinen lassen.

Es gibt folgende Systeme:

Defensiv:

Offensiv:

Hülle
Bordkanone
Standardschutzschild
Kriegstorpedos
Schubumkehr
Rotationslaser
Sprungtriebwerk
Zurück

1.12 Der Battlepod

Der Battlepod vereint die komplexe Technik des Zippers mit der aggressivität des Warhawks. Er besitzt zwei neuartige Disruptoren zur Verteidigung, ebenso wie der Warhawk eine verbesserte Feuerrate, und zusätzlich Laserminen und zwei Lenkraketen. Die beiden Disruptoren bringen den Gegner wenn es gefährlich wird auf Distanz. Die Feuerrate und die Lenkraketen sorgen für einen effektiven Nahkampf. Dieses Schiff ist ebenso für Anfänger wie auch für Experten geeignet, obwohl Experten eher von den zerstörerischen Minen profitieren.

Es gibt folgende Systeme:

Defensiv:

Hülle
Bordkanone
Standardschutzschild
Lasermine
Vektordisruptor
Lenkraketen
Sprungdisruptor
Zurück

Offensiv:

1.13 Der Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter

Die Wettkämpfe im Schwerkraftuniversum sind sehr kostspielig und so war es nur eine Frage der Zeit, bis die Ressourcen der Schiffswerften allmählich knapper

wurden. Bevor jedoch Lücken in der Produktion (=Löcher im Schiffsrumpf) entstanden, sorgte eine großzügige Bauteillieferung der Firma Berlin PD für enorme Erleichterung der Werftbetreiber. Als Dank für diese Lieferung konstruierte man ein nagelneues Schiff, den Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter. Das von den Technikern auch kurz BPD2000 genannte Schiff ist ein wahres Meisterwerk der Technik. Hervorragende Kühlsysteme ermöglichen dauerhaften Lasereinsatz, ein neuartiges Triebwerk kann kurzzeitig unglaubliche Geschwindigkeiten erreichen und ein Kraftfeld hält feindliche Schiffe fern. Zusätzlich sind sogar noch zwei Kriegstorpedoabschußrampen installiert! Unerfahrene Piloten sollten sich nicht täuschen lassen. Trotz daß zwei der drei Zusatzsysteme als defensiv eingestuft werden ist und bleibt der Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter ein tödlich offensiver Nahkämpfer. Wer es schafft, trotz Schubbeschleunigung und Kraftfeld nah an ihn heran zu kommen, der wird von den Kriegstorpedos und dem Laser förmlich in Stücke gerissen. Nur auf Distanz, scheint er etwas hilflos, wenn die Torpedos bereits abgefeuert wurden. Aber kann man ihn auch auf Distanz halten?

Es gibt folgende Systeme:

Defensiv:

Hülle
Bordkanone
Standardschutzschild
Schwenklaser
Schubbeschleunigung
Kriegstorpedos
Magnetisches Kraftfeld

Offensiv:

1.14 Die Schubbeschleunigung

Das Triebwerk des Berlin PD 2000 Nahkampf Fighters ist in der Lage, kurzzeitig eine enorme Schubsteigerung zu erreichen, indem verschiedene Chemikalien eine heftige Reaktion hervorrufen, die das Schiff explosionsartig beschleunigen. Nach einer Zündung muß das interne Reparatursystem jedoch erst das Triebwerk abkühlen und auf Schäden überprüfen, bzw. diese reparieren.

Ein Schiff mit dieser Beschleunigung ist nur noch schwer bis gar nicht mehr zu kontrollieren. Jedoch ist es immer noch besser, im letzten Moment zu zünden und zu riskieren, den Planeten zu treffen, als von einem Torpedo in Stücke gerissen zu werden.

Erfahrene Piloten haben eine elegantere Art entwickelt, daß System als Waffe einzusetzen. Wenn der Gegner zu nah kommt, richten sie das Schiff auf ihn aus und zünden den Extraschub. Die unvermeidbare Schiffskollision richtet zwar beidseitig keinerlei Schaden an, jedoch stoppt die Kollision das eigene Schiff, während der Gegner nun hilflos und wohl möglich rückwärts davon schießt.

1.15 Das Magnetische Kraftfeld

Eine weitere Möglichkeit den Gegner auf Distanz zu halten, ist das magnetische Kraftfeld. Kommt das gegnerische Schiff in den Einflußbereich, so wird er mit voller Wucht weggedrückt, als hätten die Schiffe kollidiert. Das eigene Schiff jedoch fliegt ungestört ohne jegliche Kurs oder Geschwindigkeitsänderung weiter. Ein ideales System um Kollisionen zu vermeiden, wenn man nah am Planeten vorbei rauscht.

1.16 Der Schwenklaser

Laserwaffen sind enorm zerstörerisch. Leider ist das Zielen jedoch etwas kompliziert und automatische Zielerfassung zu teuer, um sie serienmäßig einzubauen. Damit der Pilot des Berlin PD 2000 Nahkampf Fighters sich nicht um das Zielen kümmern muß, rotiert die vorne unweit des Cockpits montierte Laserkanone leicht hin und her. Somit schirmt der Laser eine Art "Kegel" vor dem Cockpit ab und beschädigt jegliche Schiffe, die sich in diesem Kegel befinden. Zwar kann dieser Laser im Gegensatz zum Nahkampflaser des Warhawks dauerhaft eingesetzt werden, jedoch reagiert der Laser mit dem eigenen Schutzschild. Jegliche Aktivierung des Lasers führt zu einer Entladung des Schutzschildes. Leider standen keine weiteren Stromquellen zur Verfügung, um Systeme zu betreiben, die dieses Verhalten unterbinden. Alleine das Kraftfeld verbraucht schon ca. zwei Drittel der internen Stromproduktion.

1.17 Die Kriegstorpedos

Kurz nach der Entwicklung der Standardlenkraketen bekamen die Waffenfabriken erste Rückmeldungen der Piloten. Es hieß, die Feuerkraft sei zwar genügend, jedoch mache die Trägheit den Einsatz sehr schwer, da der Gegner genügend Zeit habe, auszuweichen. Trotz daß die meisten dieser Meldungen von Anfängern stammten, entwickelten die Fabriken den Kriegstorpedo. Er verwendet einen neuartigen Sprengstoff, der sogar ein kleines bisschen effektiver als der der Lenkraketen ist. Da er aber sogar weniger Platz benötigt, wurde nun mehr Raum für ein verbessertes Antriebsaggregat frei. Der neue Antrieb macht den Torpedo fast so schnell wie ein Raumschiff und ca. 1.75 mal so schnell wie eine Lenkrakete. Das Zielerfassungssystem ist identisch mit dem der alten Lenkraketen. Der Torpedo läßt sich somit auch auf längerer Distanz effektiv einsetzen. Im Nahkampf bekommt der Gegner kaum Chancen, zu fliehen. Das Raffinieren des Sprengstoffes ist allerdings so kompliziert, daß der Torpedo rar ist und nicht auf jeder Schiffswerft zu bekommen ist. Nur der Zipper und der Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter benutzen den Torpedo.

1.18 Der Rotationslaser

Um sich im extremen Nahkampf behaupten zu können falls die anderen Systeme gerade nicht verfügbar sind, wurde dem Zipper ein Rotationslaser eingebaut. Bei Aktivierung "rotiert" ein Laser um den Schiffsrumpf und hält so den Gegner in einiger Entfernung, falls er seinen Rumpf nicht aufschweissen lassen möchte. Es soll auch Piloten geben, die dieses System im Kamikazeanflug

aktivieren und somit sogar stärkere Gegner in die Flucht zwingen, obwohl diese Taktik nur Profis oder ganz verzweifelten Piloten anzuraten ist. Ausgeklügelte Kühl- und Schutzsysteme ermöglichen einen dauerhaften Lasereinsatz, ohne dabei das Schild zu entladen!

1.19 Die Lasermine

Die Lasermine hält sich durch ein kleines Triebwerk an Ort und Stelle auf, kompensiert also die Gravitation. Mehrere Laser errichten scheinbar eine Art Laserfeld. Theoretisch ist eine solche Verwendung von Laserkanonen nicht möglich, aber die Techniker schafften es, die Strahlen mit bestimmten Mitteln und Feldern, die die Mine abgibt bzw. erzeugt zu reflektieren und rotieren zu lassen. Die Mine ist somit von Lasern umgeben und schweiß jedes in der Nähe befindliche feindliche Schiff ruckzuck auf.

Wenn die Energie aufgebraucht ist zündet die Mine einen Sprengsatz dessen Detonation der Hülle eines Schiffes schwer zusetzen kann. Korrekt angewendet ist sie eine tödliche Waffe. Korrekt meint dabei folgendes: Am besten wartet man darauf, daß der Gegner in die Schwerkraft des Planeten gerät und mit ihr kämpft. Er kann kurz nicht die Position verlassen. Jetzt schießen Sie an ihm vorbei und laden die Mine aus, die ihm dann das Leben noch schwerer macht.

Oder Sie laden die Mine aus, wenn Sie auf der Flucht sind und der Gegner in einem gewissen Abstand hinter ihnen her jagt.

Warnung: die Mine zündet kurz nach dem Abwerfen und ist die einzige Waffe, die auch das Schiff beschädigt, das sie abgeworfen hat!

Nach dem Abwurf einer Mine sollten Sie schnellstmöglich das Weite suchen um eine "Selbst-"zerstörung zu vermeiden!

1.20 Der Vektordisruptor

Der Vektordisruptor rüttelt ebenso wie der Standarddisruptor die Bordsysteme des Gegners durch. Zusätzlich zum Ausfall der Steuerung wird jedoch der Richtungsvektor des Gegners manipuliert. Hierzu werden ähnliche Prozesse wie bei der Schubumkehr des Zippers angewandt. Der verwirrte Gegner wird mit höchstgeschwindigkeit in eine zufällige Richtung geschleudert. Bis er dann seine Kontrolle wiedererlangt, können Sie sich neu positionieren und ihn unter Beschuß nehmen.

1.21 Die Schubumkehr

Der Zipper verfügt über die Technik, den Richtungsvektor umzukehren. Er wird auf der Stelle sein Flugrichtung (nicht aber seine Cockpitausrichtung) um 180 Grad ändern, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren.

Die Techniker, die das Umkehraggregat entwickelt haben schweigen jedoch verständlicher Weise über die verwendete Technik. Dieses Gerät entwickelt bei Gebrauch jedoch eine hohe Abwärme, so daß es erst wieder abkühlen muß und nicht ständig zur Verfügung steht. Der mitunter lange Kühlvorgang suggeriert eine Aktivierung des Systems nur im Notfall in Erwägung zu ziehen und nicht wegen jedem einzelnen Schuß den Vektor umzukehren, da dann im Notfall das System erst abkühlt.

1.22 Das Sprungtriebwerk

Der Zipper verfügt über die einmalige Technologie, kurze "Sprünge" durchzuführen. Der Schiffsrumpf wird von einem Kraftfeld umgeben, dessen Entladung das Schiff aus dem bekannten Raum-Zeit-Gefüge katapultiert. Wo immer das Schiff in dieser kurzen Zeitspanne auch sein mag, ohne das Kraftfeld kann es diesen Zustand nicht lange beibehalten und wird wieder zurückgeworfen. Zufällige Störungen sorgen jedoch dafür, daß das Schiff in kurzer Entfernung zu dem Ort auftaucht, an dem es "gesprungen" ist. Der Pilot nimmt dies jedoch nicht wahr, er hat während des Sprungs einen Blackout, so daß für ihn die Schlacht von einer Sekunde auf die andere weitergeht. Die Bordsysteme allerdings müssen sich auf die veränderte Lage erst neu ausrichten. Diese Neukalibrierung und ein hoher Energiefluß, verursacht durch das Kraftfeld, wirbeln die Systeme nach dem Wiedereintritt durcheinander, als hätte ein Disruptor eingeschlagen. Zwar läßt sich der Ort des Wiedereintrittes nicht vorher bestimmen, jedoch ist es niemals vorgekommen, daß ein gesprungenes Schiff sich in einem größeren Objekt wieder materialisiert hat. Das bedeutet, es würde niemals in den Planeten springen. In kleinere Objekte, wie Schüße, Lenkraketen oder bewegliche Objekte wie Schiffe jedoch, kann das Schiff sehr wohl zufällig landen und somit Geschoße sofort zur detonation zwingen, oder sich mit dem anderen Schiff verkeilen. Dies ist zwar sehr unangenehm und nicht vorraussehbar, jedoch gehört schon eine gehörige Prise "Glück" dazu, ein solches Objekt zu treffen. Das Sprungtriebwerk "verbrennt" während einer aktivierung mehrere Sicherungen, Spulen und Kondensatoren. Das Schiff muß nach einem Sprung erst eine Platine mit all diesen Komponenten austauschen. Dies stellt für das Bordsystem kein Problem dar, benötigt jedoch etwas Zeit, sodaß das System nicht ständig zur Verfügung steht. Kurz vor dem Sprung hält das Kraftfeld das Raumschiff bereits auf seiner gegenwärtigen Position fest. Dieses Phänomen sorgt dafür, daß nach erfolgtem Sprung das Raumschiff erst von neuem beschleunigen muß. Es springt also ohne jegliche Driftbewegung wieder in das normale Raum-Zeit-Gefüge zurück. Auf diese Weise stellt das gesprungene Raumschiff kurzzeitig ein wehrloses Ziel dar, da es sich ausser der durch die Gravitation des Planeten entstehende Bewegung nicht von der Stelle bewegt und aufgrund der Systemkalibrierung kurzzeitig nicht kontrollierbar ist. Dennoch ist ein Sprung eine gute Chance zu fliehen, denn das Schiff ist nur dann wirklich wehrlos, wenn der Gegner sich zufällig am Wiedereintrittsort befindet und sofort feuern kann. Der Gegner ist aber nicht in der Lage, den Wiedereintrittsort vorherzusehen und somit ist dies keine alzu nennenswerte Bedrohung sondern wie vieles im Leben einfach nur Zufall.

1.23 Der Sprungdisruptor

Der Sprungdisruptor ist eigentlich ein kleiner Generator, der bei einem Treffer das Ziel mit dem Kraftfeld umgibt, daß das Sprungtriebwerk des Zippers kreierte. Das ahnungslose Ziel wird also ungewollt einen kurzen Sprung durchführen. Dieser Sprung unterscheidet sich nicht von dem, des Zippers. Dies führt beim wiedereintritt des "Opfers" also ebenso zu einem kurzen Systemausfall. Das ist die ideale Waffe, einen "aufdringlichen" Gegner vorrübergehend zu "entfernen". Dies ist eine nicht zu unterschätzende Waffe im Kampf gegen aggressive Nahkampffjäger wie zum Beispiel dem Warhawk oder besonders dem Berlin PD 2000 Nahkampf Fighter.

1.24 Der Nahkampflaser

Der Warhawk verfügt über einen Nahkampflaser, der in kürzester Zeit den Rumpf des feindlichen Schiffes aufschweißen kann. Wenn der Laser jedoch aktiviert wird, so steht weder die Bordkanone, noch das Standardschutzschild zur Verfügung, da die Energie von diesen Systemen zum Laser umgeleitet werden muß. Das Standardschutzschild steht deswegen nicht zur Verfügung, da es komplett entladen wird. Die überaus enorme Hitzeentwicklung wirkt ähnlich wie der Störsender des Gegners auf das Schutzschild.

Nach einer Aktivierung muß der Laser vor einem neuen Gebrauch eine kurze Weile abkühlen. Auch während dieser Abkühlung ist die Bordkanone nicht einsatzbereit, da das Kühlsystem sehr stark belastet wird und somit viel Energie benötigt.

1.25 Die Bordkanone

Die Bordkanone wird mit dem Feuerknopf abgefeuert.

Ein Schuß fliegt in die Richtung, in die das Cockpit zeigt.

Der Schuß fliegt unbeeinflusst von der Schwerkraft, bis er den Bildschirm verlässt oder etwas trifft.

Wenn der Schuß den Planeten trifft, oder den Bildschirm verlässt, kann ein weiterer Schuß abgefeuert werden.

Wenn der Schuß das gegnerische Raumschiff trifft, so entlädt sich das Schutzschild ein wenig. Sollte das Schutzschild bereits entladen sein, so wird die Hülle beschädigt.

Ein Schuß kann nur mit dem zweiten Schutzschild komplett abgewehrt werden. Sie besitzen jeweils drei Schüsse, die den oben genannten Regeln folgen. Die neueste Generation der Bordkanone (egal ob verbessert oder standard) ist in der Lage, die Lenkraketen und Torpedos zu zerstören.

1.26 Die Lenkraketen

Wenn es mal heiß hergeht werden oft Lenkraketen eingesetzt.

Sie werden mit Joystickdruck nach hinten abgefeuert, wobei immer nur eine Rakete pro Spieler zur selben Zeit abgefeuert werden kann.

Lenkraketen fliegen mit der halben Geschwindigkeit der Raumschiffe und werden von der Schwerkraft nicht beeinflusst.

Sie beschädigen bei einem Treffer sofort die Hülle und ignorieren beide Schutzschilde.

Eine Lenkrakete richtet nicht immer gleich viel Schaden an und selbst drei Raketen reichen nicht komplett aus um ein Raumschiff zu zerstören.

Neuerdings können Lenkraketen auch abgeschossen werden!

1.27 Der Disruptor

Der Disruptor wird mit der Shifttaste abgefeuert. Er ist etwas langsamer als ein Schuß der Bordkanone, wird aber ebenfalls nicht durch die Schwerkraft beeinflusst. Der Disruptor muß nach Gebrauch kurz nachladen.

Bei einem Treffer fallen alle Systeme aus. Das Schiff beginnt in eine Richtung zu rotieren und der Spieler verliert vorübergehend die Kontrolle.

Das Standardschutzschild bleibt jedoch noch aktiv.
Ein Treffer richtet aber keine Schäden an Schild oder Hülle an.
Keines der beiden Schutzschilder kann den Disruptor abwehren.

1.28 Die Hülle

Die Hülle ist eigentlich kein System sondern die Panzerung des Schiffes.
Sie wird durch Bordkanontreffer und Lenkraketen beschädigt.
Wenn zwei menschliche Spieler kämpfen, so richten auch Kollisionen mit dem Planeten Schaden an, wenn der Spieler sogar "in den Planeten hinein rotiert"
so kann die Hülle sofort komplett vernichtet werden.
Die Hülle regeneriert sich nicht und wenn sie vernichtet ist, so detoniert das Schiff und der Spieler hat verloren.

1.29 Das Standardschutzschild

Das Standardschutzschild ist unsichtbar. Es lenkt den Schaden, den Treffer der Bordkanone verursachen, auf sich. Wenn das Schiff getroffen wird, so entlädt sich das Schild ein wenig, regeneriert sich jedoch nach einer Weile wieder.

Wenn sich beide Schiffe zu nahe kommen, so verursacht ein Störsender auf beiden Schiffen, daß sich beide Schutzschilder sofort gegenseitig entladen.
Eine Raumschiffkollision hat keinen Schaden zur Folge, resultiert so aber in einer meist vollständigen Entladung beider Standardschutzschilde.

1.30 Das zweite Schutzschild

Das zweite Schutzschild ist ein weiterer Schutz vor der Bordkanone.
Es wird mit Alt aktiviert. Solange Alt gedrückt wird, bleibt es aktiv.
Solange es jedoch aktiv ist, kann der Spieler weder steuern noch schießen, da das Schutzschild alle Energie auf sich zieht. Alle Treffer der Bordkanone werden vom Schild komplett absorbiert, ohne daß sich eines der beiden Schutzschilder entlädt oder die Hülle Schaden nimmt.
Wenn der andere Spieler jedoch mit dem Cockpit innerhalb des Schutzschildes ist, also beide Schiffe (fast) kollidieren, so können trotzdem einige Schüsse das Schutzschild durchdringen und werden entweder vom Standardschutzschild oder der Hülle "entgegenommen".

1.31 Der Tarnmodus

Der Tarnmodus ist eigentlich auch kein richtiges Defensivsystem.
Wenn die Amigataste gedrückt wird absorbiert ihr Raumschiff das Licht anstatt es wie normal zu reflektieren. Als Resultat daraus ist ihr Schiff dann komplett schwarz. In diesem Zustand ist das Schiff nur noch zu erkennen, indem man auf die Sterne im Hintergrund achtet, die vom Schiff verdeckt werden. Vor allendingen wenn Sie am Bildschirmrand fliegen können Sie ihren Gegner mit dem Tarnmodus gehörig verwirren. Der Tarnmodus benötigt

jedoch die Energie, die für das Standardschutzschild gedacht ist. Wenn ein Schuß in getarntem Zustand einschlägt, so schlägt er selbst durch ein voll aufgeladenes Schutzschild durch. Es ist also deaktiviert. Ausserdem können kurz nach dem deaktivieren des Tarnmodus (Taste loslassen) kleine Fehlfunktionen des Schutzschildes auftreten, die jedoch nach spätestens einer Sekunde verschwunden sein sollten. Das zweite Schutzschild lässt sich jedoch trotzdem aktivieren, aber wer tarnt sich schon um sich durch das zweite Schutzschild bemerkbar zu machen? Da der Computerspieler so intelligent wie eine Lenkrakete agiert bleibt der Tarnmodus völlig wirklos gegen ihn. Er findet ihr Schiff auch in getarntem Modus. Dies ist aber auch für einen menschlichen Spieler nicht zu schwer, da wie gesagt, die Sterne hinter dem Schiff verschwinden.

1.32 Wer bin ich eigentlich ?

Wat für 'ne Type ist den der Autor?!?

Nun, ich höre seit Geburt auf den Namen Markus Pohlmann. Ich bin Wohnhaft in dem netten Örtchen Langenfeld. Was die Softwareversorgung für den Amiga betrifft, eigentlich die letzte Wohnortwahl :) . Ich bin seit Commodores Anfängen dabei. Die "Computerlaufbahn" sieht ungefähr so aus:

C16 => C128 => A500 => CD32+Shuttle (=A1200) => A1200 Tower + Cyberstorm MK3

Nein, ich habe gar keine Abneigung gegen (IBM-)PCs... Nein, ich doch nicht... Mit dem Programmieren habe ich auf dem C128 angefangen. Als ich die Kniffe raus hatte und endlich kleine Programme schreiben konnte, litt das Basic schon an Altersschwäche. Viele Befehle waren defekt... Ich denke da an die Sache mit den Sprites... Von 8 möglichen Sprites sollte mal Sprite 11 mit Sprite 1 Kollididiert sein! Auf dem A500 wollte ich dann mit Amiga Basic fortfahren, was an dem fehlenden Handbuch scheiterte. Also mußte ich eine neue Programmiersprache erstehen. Amos war schon so alt, daß es spottbillig zu bekommen war. Ich griff also zum guten alten normalen Amos ohne Compiler, um den Preis weiter zu mindern. So richtige Programme kamen nicht zu Stande. Dann kam das CD32 mit Shuttle. Endlich mehr Geschwindigkeit!!! Das Resultat waren ein Breakoutclone und ein Tronclone, die fast vom Amiga Joker vorgestellt werden sollten. "Ja, nächste Ausgabe in der Shareware-ecke." wurde mir versichert. Kommentar des Zeitschriftenhändlers am Erscheinungstag: "Tja, der Verlag hat die Zeitschrift eingestellt." So blieben die Spiele unveröffentlicht und Schwerkraft war dran. Zwischendurch habe ich mir dann AmosPro und Compiler gebraucht gekauft, da mir die Geschwindigkeit ausging. Zusätzlich tippelte ich an einem SpaceTaxiClone. Diese Spiele wollte ich an die Amiga Games schicken, um die CoverCD zu füllen. Das Formular lag ausgefüllt neben den Disketten als ich in der neuesten Ausgabe folgendes lesen mußte: "Wir schließen uns mit dem Amiga Magazin zusammen." Ich habe nie wieder eine CoverCD gesehen und zum Amiga Magazin gewechselt. Dann habe ich diese angeschrieben, ob meine Spiele denn dort auf die CD könnten und : ES HATTE FUNKTIONIERT!!! Kurz danach schloß sich dann aber das Amiga Magazin mit der PC Go zusammen und wirkte nur noch wie eine Werbebeilage die mir das ABO nicht mehr Wert waren. Drei Zeitschriften habe ich angeschrieben, drei sind mehr oder weniger

vom Markt verschwunden. Vielleicht sollte ich mal einen Brief an jemand anderen schreiben, so daß es bald mal zu folgendem Gespräch kommt.

"Mr. Gates?"

"Ja?"

"Ein Brief aus Deutschland!"

"Zeig mal her..."

Gut, ich habe meinen Taxiclone auch an die Amiga Format geschickt, welche noch nicht vom Markt verschwunden ist :) ...

Momentan arbeite ich noch an folgenden Spielen:

- Mein Taxiclone wird überarbeitet (bald V2.5 in drei Sprachen und mehr...)
- Ein simples Ballerspiel, das ich nicht veröffentlichen werde...
- Eine simple Steinschieberei, die ich nicht veröffentlichen werde...
- Ein Knobelspiel, ähnlich Deflektor (fast fertig)
- Ein großes Rollenspiel mit Sprachausgabe, Animationen, Iso3dGrafik-Kämpfe (Hier könnte ich Unterstützung von Grafikern oder Musikern gebrauchen...)
- Viele kleine weitere Projekte...

Ausserdem habe ich auch ein unveröffentlichtes Matheprogramm geschrieben!!! Ein Programm, das Funktionen und deren Ableitungen zeichnet und bald auch ausdrückt ohne in einer Endloswarteschleife zu versinken. Wenn der Drucker Amos nur endlich mal Bescheid sagen würde, wann er fertig ist...

Um noch mal zu mir zu kommen ;) :

Wie schon irgendwo erwähnt, bin ich ein Chaosprogrammierer. Ich habe eine Idee und setze mich sofort an den Computer um diese Idee umzusetzen. Erst kommt die Steuerung, dann ein paar Effekte, dann der Rest und dann neue oder weitere Effekte...

Papierarbeit taucht nur bei meinem Mammutprojekt auf, dem Rollenspiel, das schon ca. 14 MB groß ist.

Programmieren ist mein größtes Hobby und ich plane bald von Amos Abschied zu nehmen, um eine Programmiersprache zu erlernen, die meine Hardware mal unterstützt und nicht bremst...

Vorerst möchte ich aber meine alten Projekte beenden.

Ich beteilige mich nun schon seit 17 Jahren an der Überbevölkerung unseres Planeten, die sich vor allen Dingen im Bus zur Schule bemerkbar macht.

Neben dem Programmieren bin ich noch mit meinem Abitur beschäftigt :) .

Danach versuche ich mal irgendwo in der Computerbranche unterzukommen.

Das man damit aber nicht immer viel Geld macht, weiß ich seit HalloTaxi :).

Ich habe nur eine einzige Rückmeldung erhalten. Das war Berlin PD.

Dabei war und ist das Spiel Shareware...

Wo bleiben die ehrlichen Amigabnutzer, die noch für Software zahlen !!?

Ich habe wohl keine Marktlücke getroffen ;)

Bitte belehren Sie mich eines besseren bezüglich "Schwerkraft Final", indem Sie die Sharewaregebühr zahlen!

Wenn ich an meinen alten Programmen drei Monate programmiert habe, so habe ich sechs bis neun Monate gebraucht um eine Zeitschrift zu überreden, diese Programm zu veröffentlichen. Deshalb hatte ich schon immer vor, mal einen Blick ins Internet zu werfen. Das ist beim Anblick meines Portemonais wie eine Luftblase zerplatzt :) .

Dank Felix Symann (und seiner Homepage) dürfte ich jetzt aber endlich mal weniger Zeit für die Veröffentlichung meiner Programme benötigen, als ich

zum Programmieren brauche. Die korrekte Adresse kenn ich leider noch nicht angeben und eigentlich wird momentan noch geplant. Aber irgendwann nach den Osterferien 98 werde ich ein weiteres Spiel rausbringen, mit der Information, wo es meine Spiele dann auf einem Haufen zum Downloaden gibt.

Aber auch ein großes DANKEEEEE an die Amiga Future.
Endlich gibt es mal wieder eine Spielezeitschrift für den Amiga und endlich richtet mal eine deutsche Zeitschrift ein CD-Forum ein. Darauf habe ich Monate gewartet!!!
Ich werde versuchen, mich am Auffüllen des Forums bestmöglich zu beteiligen!!!

Wenn es dann bald noch mehr Programme von mir gibt, dann aber unter dem Logo "Pohlsoft Entertainment". Danke, Felix, für diese blendende Idee. Sie ist so blendend, daß ich meine Augen zukneifen muß, wenn ich das Logo sehe. Vielleicht liegt das auch wo anders dran...

;)

Wenn Sie Interesse an meinen Programmen haben oder mir bei dem ↔

Rollenspiel

als Grafiker oder Musiker (möglichst erstmal ohne finanzielle Absichten) zur Seite stehen wollen, so schreiben sie mir ruhig.

Meine Adresse lautet wie folgend:

Markus Pohlmann
Opladener Str.113a
D-40764 Langenfeld
Germany

Ein Fax steht auch zur Verfügung:

Inland : 02173/15824

Ausland: 0049 - 2173/15824

(Aber bitte nicht verzweifeln, wenn das Fax mal 'nen Fehler meldet...)

Zurück

1.33 Sie drücken wohl jeden Knopf, oder ??

Wieso haben Sie denn jetzt auf den Smiley geklickt?

Weil er ein Knopf ist

Weil er ein Smiley ist

Das war ich nicht

Mein Finger ist ausgerutscht

Tut mir leid!

1.34 Psychoanalytische Bemerkung

Und was ist wenn auf dem Knopf "Festplatte formatieren" draufgestanden hätte ? Sie sollten ihren zwanghaften Drang, jeden Knopf zu drücken auskurieren. Aus diesem Grund gibt es keinen extra Zurück-knopf ausser dem in der Menüleiste.

1.35 Psychoanalytische Bemerkung

Hä?!? Sie klicken auf jeden Smiley?!?
Jedem sein Hobby, aber das ist ja fast seltsamer als diese Guidedatei...

1.36 Psychoanalytische Bemerkung

Natürlich waren Sie das nicht. Ihr Gehirn gab bloß das Kommando, den Finger über der Maustaste abzusenken um selbige nach unten zudrücken. Und wer hat schon sein Gehirn unter Kontrolle...

1.37 Psychoanalytische Bemerkung

Meine Kreativität auch. Deshalb können Sie ja gerade diesen totalen Blödsinn lesen. Aber bitte tun Sie mir einen Gefallen und arbeiten niemals als Sicherheitsperson in einem Atomkraftwerk. Wer weiß, über welchen Knöpfen ihr Finger da ausrutschen könnte...

1.38 Psychoanalytische Bemerkung

Mir tut das überhaupt nicht leid. Wieso sollte es auch? Trotzdem gut zu hören, daß Sie diesen Mausclick abgrundtief bereuen und am liebsten wieder rückgängig machen würden...

1.39 Wo wohne ich noch gleich ?!?

Meine Adresse lautet wie folgend:

Markus Pohlmann
Opladener Str.113a
D-40764 Langenfeld
Germany

Ein Fax steht auch zur Verfügung:

Inland : 02173/15824
Ausland: 0049 - 2173/15824

(Aber bitte nicht verzweifeln, wenn das Fax mal `nen Fehler meldet...)

Zurück
