

LiesMich

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> LiesMich		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

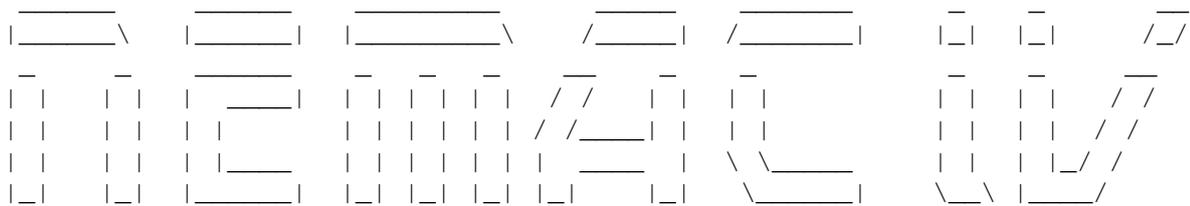
Contents

1	LiesMich	1
1.1	LiesMich.guide	1
1.2	Die .config Datei	2
1.3	Start von NEMAC 4	3
1.4	Voreinsteller	3
1.5	Screenmode-Anzeige	4
1.6	Select Screenmode	4
1.7	Close Workbench	4
1.8	Chunky To Planar Modus	4
1.9	Memory size	5
1.10	i-glasses! Mode	5
1.11	Save	5
1.12	Use	5
1.13	Quit	5
1.14	Das Hauptmenü	6
1.15	Das Spiel	6
1.16	Das Level Menü	7
1.17	Tastenbelegung	7
1.18	Options Screen	9
1.19	Ein paar Hinweise...	10
1.20	DraCo	11
1.21	Story des Spiels	12
1.22	Copyright und sonstiges	14
1.23	Dank an	15
1.24	Systemanforderungen	16
1.25	Troubleshooting	16

Chapter 1

LiesMich

1.1 LiesMich.guide



©1996 by ZenTek
Oliver Groth - Martin Schlott

Deutsch-LiesMich.guide

=====

Inhalt:

- Systemanforderungen
- Copyright und Sonstiges
- Start von NEMAC 4
- Voreinsteller
- Story des Spiels
- Das Spiel
- Hinweise
- Die .config-Datei
- DraCo

Troubleshooting

Dank an ...

1.2 Die .config Datei

In der Datei .config im NEMAC_4 Verzeichnis können noch weitere Einstellungen bezüglich den i-glasses und der Graffiti Grafikadapter gemacht werden.

Im einzelnen sind das folgende Möglichkeiten:

IGL-BAUD
IGL-TFILTER
IGL-MFILTER
IGL-SMOOTH
IGL-PRE
DEVICE

GRA-WINLEFT

JOYMILLI

GRA-WINLEFT <x> ist die einzige Einstellmöglichkeit für den Graffiti Grafikzusatz. Dieses Gerät benötigt auf verschiedenen Rechnern evtl. eine Fensterverschiebung in horizontaler Richtung. Da dies bei unserem Prototypen sehr unterschiedlich war, entschieden wir uns, dieses einstellbar zu machen. Hier können (positive und negative) ganzzahlige Werte eingestellt werden. Versuche es zunächst mit dem in der Graffiti Anleitung angegebenen Wert (Achtung: Softscroll von 1 heißt hier 2 (immer verdoppelt)). Wenn dies kein zufriedenstellendes Bild liefert, so experimentiere ein wenig mit geraden ganzzahligen Werten (2,4,6,8, -2 ...). Der anzugebende Wert steht hinter dem Kommando (z.B. "GRA-WINLEFT 2").

IGL-BAUD <x> ist die Baudrate, auf der die i-glasses! angesprochen werden. Diese ist mit 19200 Baud voreingestellt und sollte nur geändert werden, wenn Ihr serielles Device bei dieser Geschwindigkeit Schwierigkeiten macht. Die Rate sollte so hoch wie möglich sein, damit die Werte vom Headtracker vernünftig gemittelt werden können, aber nicht über 19.200 Baud.

IGL-TFILTER <x> und IGL-MFILTER <x> sind die i-glasses! Tilt und Magnetic Filter. Diese können mit Werten zwischen 0 und 7 eingestellt werden. Was diese Filter genau machen ist offenbar versionsabhängig und Du entnimmst dies bitte Ihrer Anleitung. Bei uns brachten jeweils 7 die besten Ergebnisse.

IGL-SMOOTH <x> und IGL-PRE <x> sind Smoothing Einstellungen unseres Programms. Dies ist notwendig, da der Headtracker etwas ungenaue Werte liefert. Sind beide Werte 0, so ist das Smoothing abgeschaltet. IGL-SMOOTH bedeutet, über wie viele Werte die Daten gemittelt werden und sollte zwischen 0 und 20 liegen. IGL-PRE ist eine Vorberechnung der Drehung und sollte zwischen 0 und 6 liegen. Wenn Du mit den Defaulteinstellungen unzufrieden bist, so experimentiere ein wenig herum, aber erwarte bitte keine Wunder! Aus ungenauen Daten können selbst wir keine genauen extrahieren :-)

DEVICE <Name> Kann ein alternatives serielles Device angeben, an dem die i-glasses ↔
!
angeschlossen sind.

JOYMILLI <x> gibt die Abfragehäufigkeit für den Joystick an.
Bitte nur verwenden, wenn es wirklich noch zu ungenau sein sollte. Dabei
ist <x> die Anzahl der Millisekunden, wie oft der Joystick abgefragt werden
soll. Gültige Werte sind zwischen 5 und 50 Millisekunden. Default ist 20.
Beachtet bitte dabei, daß je kleiner der Wert ist, desto öfter wird der
Joystick abgefragt und verursacht natürlich auch eine größere System-
belastung, heißt, es könnte dann auf kleinen Maschinen etwas langsamer laufen.

1.3 Start von NEMAC 4

NEMAC_4 wird von der Shell (dazu ins Verzeichnis wechseln, da ↔
sonst
auf die maze.cld nicht zugegriffen werden kann) oder durch Doppelklick
von der Workbench aus gestartet.

Wenn Du Screenshots machen möchten (bitte Vorsicht, es wird ein Extra-
Puffer alloziert!), mußt Du das Programm von der Shell aus starten,
mit dem Argument "s<name>!<x-size>!<y-size>". Wenn Du zum Beispiel mit
"NEMAC_4 spic!320!256" startest, so wird wenn Du <S> drückst in das
Spielverzeichnis (muß hierzu auf Festplatte sein) das Spielfenster als
"pic.0001", "pic.0002" und so weiter in der Größe 320x256 abgespeichert.

Als nächstes erscheint der
Voreinsteller
.

1.4 Voreinsteller

Beim Start erscheint zunächst ein Voreinsteller mit folgenden ↔
Teilen:

Select Screenmode

Screenmode-Anzeige

Close Workbench

Chunky To Planar Modus

Memory size

i-glasses! Mode

Keyboard Config

```
Save  
USE  
Quit  
-----
```

1.5 Screenmode-Anzeige

Hier wird der aktuell ausgewählte Screenmode angezeigt.

1.6 Select Screenmode

Wird hier angeklickt, so erscheint ein Screenmode-Requester.

Im Fenster links stehen die zur Verfügung stehenden Screenmodes, im Fenster rechts Informationen (Scanfrequenzen, Anzahl der Farben etc.) des aktuell ausgewählten Screenmodes.

Angezeigt werden alle Screenmodes mit einer Breite von mindestens 160, mindestens 128 Zeilen Höhe und entweder Extra-Halfbrite Modus oder 8 Bitplanes Tiefe.

Bitte beim Auswählen die Scanfrequenzen beachten! Sonst kann der Monitor zerstört werden!

1.7 Close Workbench

Schließt die Workbench, wenn kein Fenster mehr auf dieser geöffnet ist. Das kann ein wenig Chip-Mem sparen, wenn dieses knapp ist.

1.8 Chunky To Planar Modus

Chunky 2 Planar mode: Hier kann die Methode, mit der Chunky 2 Planar durchgeführt wird, ausgewählt werden. Blitter empfiehlt sich eigentlich immer bei kleineren CPU's als einem 68060. Blitter funktioniert nicht bei Amigas mit dem alten Blitter, mit der Fat Agnus sollte das gehen. Der alte Blitter ist nur bei ganz alten OCS-Amigas eingebaut worden.

Chunky to planar ist eine Konversion der Bilddaten. Das Bild, das generiert wird, liegt im Speicher im Chunky-Mode vor, das heißt, daß jedes Pixel genau ein Byte hat. Planar bedeutet, daß das Bild über verschiedene Bitplanes verteilt ist. Da dies beim Amiga, abgesehen von einigen nicht systemkonformen Tricks, nicht möglich ist, müssen die Bilddaten konvertiert werden.

Bei Grafikkarten (die in Zukunft unterstützt werden sowie der Grafitti wird diese Einstellung einfach übergangen.

1.9 Memory size

LARGE: Bei Large versucht das Programm 2.7 MB Ram zu bekommen. Hier werden die Grafiken mit größter Detailgenauigkeit dargestellt.

SMALL: Bei Small werden momentan 1 MB allokiert. Dies geht teilweise auf Kosten der Detailgenauigkeit der Darstellung, um den Speicher zu sparen.

AUTO: Bei Auto versucht das Programm zuerst 2.7 MB zu bekommen und wenn dies fehlschlägt 1 MB Ram mit den entsprechenden Genauigkeitsverlusten.

1.10 i-glasses! Mode

Bei diesem Schalter gibt es folgende Einstellungen:

Off: Keine Unterstützung der i-glasses
Use: Das Bild wird dreidimensional dargestellt
Use/Trk: Darstellung in 3-D, das Bild folgt der Kopfbewegung, allerdings läuft der Spieler geradeaus
Use/Hd Trk: Darstellung in 3-D, der Spieler läuft in Blickrichtung
Tracker: Keine 3-D darstellung, ansonsten wie bei >Use/Trk<
Head Trk: Wie >Use/Hd Trk<, aber ohne 3-D

Um ein korrektes 3-D Bild zu bekommen, ist bei allen >Use< Einstellungen zu beachten, daß ein Interlace-Screenmode eingestellt ist, der von den i-glasses unterstützt wird. Dies ist (bei der momentanen i-glasses Version) entweder ein PAL oder ein NTSC Interlaced Screenmode.

1.11 Save

Hier werden die aktuellen Einstellungen dieses Requesters in das Prefs-Datenfile abgespeichert.

1.12 Use

Mit diesem Button wird das Spiel mit den aktuellen Einstellungen gestartet.

1.13 Quit

Bei diesem Button wird das Programm sofort abgebrochen.

1.14 Das Hauptmenü

Das Hauptmenü hat folgendes Erscheinungsbild:

```
START NEW GAME - startet ein neues Spiel im ersten Level.
LOAD OLD GAME  - lädt und startet ein altes gespeichertes Spiel.
                 Auswahl über Cursor up/down, mit Shift up/down
                 blättern, mit <RETURN> Spiel auswählen. Mit <ESC>
                 springt das Programm ins Hauptmenü zurück.
INTRO           - zeigt das Intro nochmal
QUIT           - Beendet das Programm sofort.
```

Das Laden der Daten beim Starten eines Spiels dauert ca. 10 Sek. da je nach Level 1 bis 2 MB Daten geladen und an die aktuelle Palette angepaßt werden müssen.

1.15 Das Spiel

Sobald der Level geladen wurde, findet sich der Spieler in einem ↔
Raum
wieder, durch den er sich frei bewegen kann. Auf dem Bildschirm
ist außerdem noch die Anzahl der verbleibenden Munition, sowie die
Lebensenergie untergebracht.

Bewegt kann man sich mit den eingestellten Tasten, also normalerweise
Crsr up/down, mit Crsr left/right dreht man sich. Mit SHIFT wird die
Bewegung beschleunigt.

Wird zusätzlich zu den Dreh-Tasten(Crsr left/right) die linke Alt-Taste
(bzw. die eingestellte >Strafe< - Taste) gedrückt, so läuft der Spieler
nach links und rechts.

Das Schießen stellt keine Besonderheit dar, nur die Bomben lösen nicht
automatisch beim Aufschlag aus, sondern werden in der Reihenfolge des
Auslegens mit ausgelöst. Die Bomben können natürlich auch an
Monstern oder Objekten angeheftet werden. Selten sind Bomben auch
Blindgänger. Sie explodieren dann irgendwann von selbst, wenn sie meinen,
die Zeit wäre reif dafür... Dies ist kein Bug, sondern ein Feature.

Fässer können geschoben werden.

In einem Raum mit vielen Monstern kann ein weiter hinten stehendes Monster
angeschossen werden. Wenn dieses zu schießen anfängt und andere trifft,
schießen diese auf das erste Monster. So können sich die Monster selbst
vernichten und der Level wird einfacher.

Die Schalter lösen oft Aktionen aus, die weiter entfernt sind (Wände
entstehen lassen oder entfernen, zum Beispiel). Schalter können mit
Granaten oder Bomben zerstört werden. Dann wird die Schalteraktion auch
ausgelöst.

Wenn Du das Spiel startest kommen Sie zunächst ins Intro. Wenn Du die
<RETURN>-Taste drücken, springt das Programm gleich zum nächsten Intro-

Teil weiter. Auf alle anderen Tasten springt das Programm in das

Hauptmenü

Zwischen den Levels erscheint eine Rating-Anzeige mit den Daten ←
des

zuletzt gespielten Levels. Anschließend kommt das
Levelmenü

.

Im

Optionsmenü

können die Fenstergröße und einige
andere Parameter eingestellt werden.

Wenn Du "gestorben" bist, kannst Du einfach, indem Du die <RETURN>-
Taste drückst den Level mit dem letzten guten bekannten Status starten,
wenn Du nicht mehr im ersten Level sind. Ansonsten startest Du den
Level erneut durch drücken der <SPACE>-Taste mit Standardwerten.

Du kannst eine Gammakorrektor (erhellt das Bild etwas) in fünf Stufen
einstellen, indem Du die Taste <G> (während des Spiels) drückst.

Die Pausefunktion wird durch die Taste <P> oder Inaktivieren des Spiel-
fensters eingeschaltet. Während der Pause befindet sich das Programm
im Wartezustand und verbraucht keine CPU-Zeit.

1.16 Das Level Menü

Im Levelmenü gibt es folgende Möglichkeiten:

- Next Level Nächsten Level spielen
- Save Game Spielstand speichern
- Replay Level Stände löschen, den letzten Level nochmal spielen
- Exit Zum Hauptmenü zurück. Das Spiel wird abgebrochen.

1.17 Tastenbelegung

Die Tastaturbelegung ist inzwischen konfigurierbar. Beim Anklicken ←
des

Gadgets springt ein weiteres Fenster auf, in dem die aktuelle Belegung
angezeigt wird. Neben dem jeweiligen Kurztext ist ein kleines Gadget.
Wenn Du dies anklickst, so wird die Taste 'aktiv' und wenn Du nun eine
Taste drückst, wird diese Taste für die entsprechende Funktion verwendet.
Einige Tasten sind fest belegt. Diese kannst Du nicht auswählen (s.u.).

Unten im Fenster sind vier Buttons:

- Default Die Default-Konfiguration wird eingestellt
- Last saved Die zuletzt gespeicherte Konfiguration wird eingestellt
- Cancel Die Änderungen werden verworfen
- OK Die Tasten werden geprüft und dann wird wieder zum Prefs-

Menü gesprungen. Die ersten drei Waffensysteme können auf die gleiche Taste gelegt werden, alle anderen Funktionen müssen auf unterschiedlichen Tasten liegen.

Folgende Funktionen können belegt werden:

Chain gun: Maschinengewehr
Plasma gun: Plasmagun :-)
Grenades: Granatwerfer
Bombs: Bombenwerfer
Forward: Vorwärts laufen
Backward: Rückwärts laufen
Left: Links drehen
Right: Rechts drehen
Ex bombs: Bomben in Reihenfolge auslösen
Fetch bomb: Bomben wieder einsammeln
Speedup: Schneller laufen
Strafe: Statt Links/Rechts drehen wird nach links oder rechts gelaufen
Strafe L: Nach links laufen
Strafe R: Nach rechts laufen
Cross: Mit dieser Taste kann zwischen verschiedenen Visieren durchgeschaltet werden. Sie dienen als Hilfe zum Zielen :-)
Map on/off: Mitgezeichnete Karte einschalten/ausschalten
Map zoom +: In Karte zoomen
Map zoom -: Aus Karte zoomen
Speedup: Schneller laufen
Strafe: Statt Links/Rechts drehen wird nach links oder rechts gelaufen
Ground map: Texturemapping für Boden und Decke durchschalten
Switch On: Schalter einschalten

Joystick oder Maus

~~~~~

Wenn Du einen Joystick (Port 2) oder eine Maus (Port 1) verwenden willst, so muß Du den Cycle-Button bei "Additional Controller" drücken. Es kann nur entweder Joystick oder Maus oder keins von beidem verwendet werden.

Um eine Funktion auszuwählen, drücke bitte auf die Box der Funktion, so daß das Programm im "Aufnahmemodus" ist. Anschließend drückst Du auf die Box der entsprechenden Joystick/Mouse-Taste, die die Aktion auslösen soll. Fertig :-). Im Maus-Modus sind die vier Richtungen natürlich fest vorgegeben.

Bei der Maus gibt es jetzt noch einen Button ("Use YMove"). Dieser ist Default "Checked", aus Kompatibilitätsgründen mit den alten ENV-Variablen.

Wenn er "checked" ist, dann wird die Y-Bewegung der Maus als vorwärts/rückwärts-Bewegung verwendet, also Maus nach vorne und hinten bewegen, genau wie früher.

Wenn er nicht "checked" ist, dann wird die Y-Bewegung ignoriert und es kann zum Bleistift das Laufen auf die Mausknöpfe gelegt werden, also wie im D\*m-Mausmodus ...

Übrigens haben die Prefs/Input-Einstellungen keine Auswirkungen auf die Mauskontrolle. Wir kriegen die Raw-Maus-Events.

Beenden

~~~~~

Einfach im Optionsmenü Exit auswählen. Anschließend kommst Du ins Hauptmenü, dort wählst Du einfach Quit.

Anmerkungen

~~~~~

Die Waffen können übrigens auch gleichzeitig abgefeuert werden, sofern Munition da ist.

Aufgrund eines Bugs in der A1200-Tastatur können manche Tasten nicht erkannt werden, solange andere gedrückt sind. In der Default-Einstellung wurde jedoch darauf geachtet, so daß dies keine Probleme bereiten sollte.

Vordefinierte Tasten

~~~~~

<ESC>

Optionsmenü

<P> Pause

<S> Screenshots speichern (Muß mit Argumentstart freigeschaltet werden)

<G> Gammakorrektur

<SPACE> Level neu starten nachdem der Spieler "tot" ist.

1.18 Options Screen

Der Options Screen ist ein Menü mit folgenden Menüpunkten:

- | | |
|-------------------|--|
| WINDOW SIZE | - Zum Einstellen der Fenstergröße. Die Größe wird mit den Cursortasten in 4-Pixel-Schritten, mit Shift in 32-Pixel-Schritten eingestellt. Verlassen dieses Programmpunktes mit <ESC>. Bei Picasso/CyberGraphX sind die Schritte immer 32 Pixel groß. |
| DETAIL LEVEL | - (Nicht auf Picasso/CyberGraphX). Hier kann die Detailgröße eingestellt werden, nämlich entweder 1x1 oder 2x2 (mit CPU-Blitter-C2P) bzw. 1x2 (mit CPU-Only C2P) |
| SOUND FX | - ON/OFF, Sound an oder aus |
| EXIT TO MAIN MENU | - geht zum Hauptmenü zurück, das Spiel wird beendet. |

In dieses Menü gelangst Du, wenn Du während des Spiels die <ESC>-Taste drückst.

1.19 Ein paar Hinweise...

Monster

Die Monster sind dazu da, um die Anlage zu verteidigen. Das heißt, sie tun es entweder sofort oder verstärkt, wenn sie angeschossen wurden. Um nun nicht getroffen zu werden, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder die Monster nicht schießen lassen, oder den Schüssen ausweichen.

Den Schüssen, die von vorne kommen, kannst Du mit den Strafetasten ausweichen. Allerdings wirst Du Dich oft in einem größeren Raum befinden, wo auch Monster von der Seite auf Dich schießen. Hier wird es ein wenig schwieriger.

Wenn Du ein Monster triffst, so kann es für kurze Zeit a) sich nicht bewegen und b) nicht zurückschießen. Mit MG und Plasmagun dürften sie dann gar nicht mehr zum Schießen kommen ...

Das Monster wird dabei zurückgeworfen. Wenn Du nun darauf zuläufst, kannst Du auch den Schüssen von der Seite entgehen, weil Du dann aus der Schußlinie läufst.

Fässer

Du kannst Fässer schieben und ziehen. Das ist bei einigen Levels unter Umständen entscheidend.

Schieben kannst Du einfach, indem Du auf das Faß zuläufst, und es einfach schiebst. Ein wenig Fingerspitzengefühl ist dazu notwendig, weil das Faß natürlich "wegrollt".

Ziehen kannst Du, wenn Du rückwärts (auf der Karte) an ein Faß herangehst, bis Du es im Rücken hast, und dann einfach weiter rückwärts läufst (Du beschreibst erst eine Kurve darum, nicht erschrecken ...). Ziehen ist meist ein wenig einfacher. Eigentlich war das Ziehen ein Fehler, aber wir haben es einfach mal zum Feature erklärt :-)

Explosionen

Explosionen wirken übrigens immer durch Wände und Türen. Wenn Du zufällig weißt oder vermutest, daß irgendwo ein Monster dicht hinter einer Wand steht, so kannst Du ja einfach schonmal eine Granate an die Wand schießen.

Wenn in der Nähe von einem Munitionsextra etwas explodiert, dann geht die Munition übrigens auch hoch.

Schalter

Schalter können durchaus auch weiter entfernte Aktionen auslösen. Möglicherweise ist das nicht immer sofort ersichtlich. In dem Fall hilft eigentlich nur den Level nochmal genau absuchen und sehen, ob sich vielleicht irgendwo irgendwas geändert hat.

Wenn in der Nähe eines Schalters etwas explodiert, so geht der Schalter natürlich kaputt. Dabei wird der Schalter nochmal "kurzgeschlossen", d.h. er wird ausgelöst.

Kommandozeilen-Parameter

s<snapshotname>!<xsize>!<ysize> ermöglicht Speichern von Screenshots.
r zeigt die Bilder-pro-Sekunde-Rate im Spiel an
n Startet ohne Intro

Es gibt zwar noch ein paar weitere, die haben aber nur Zweck beim Debugging ... deswegen dokumentiere ich sie hier nicht :-)

Und sonst...

So, mehr fällt mir vorerst nicht ein, vielleicht habe ich es selbst auch schon zu oft gespielt, um Probleme zu bemerken ... Wenn Euch irgendwas auffällt, oder Ihr irgendwelche Tips habt (auf die ich nicht gekommen bin), so mailt mir diese einfach. Ich werde sie dann auf der Homepage (die jetzt laufend aktualisiert wird) einbinden:
<http://rfhs1012.fh.uni-regensburg.de/~groth/nemac.html>

1.20 DraCo

Ich war reichlich überrascht zu hören, daß unser Spiel sogar auf dem DraCo funktioniert. Nun, so sei es :-)

Dabei gibt es aber ein paar Dinge zu beachten:

Audio

Da der DraCo keine Customchips hat, gibt es eine Meldung "Cannot open Audio.device!". Bei "IGNORE" läuft das Spiel wie gehabt, nur eben ohne Sound.

Auf die Toccata haben wir das Programm noch nicht angepaßt und es ist hmmm ... zweifelhaft, ob wir es noch machen.

Wenn Du einen Schalter drückst, so gehen zum Beispiel hier und da mal Türen auf. Mit Sound wirst Du es hören, ohne nicht. Das macht es nicht unbedingt einfacher.

Also: Was wie ein Terminal aussieht, hat in der Regel einen Schalter, auch wenn dies kein sichtbarer ist. Wenn Du nicht weiterkommst, dann sieh auf die Karte und sehe überall nach, ob sich was getan hat.

Enforcer

Bei der Option "Enforcer ab 0" gibt es ein Problem: Bei einem bestimmten Systemaufruf, gibt es eine Reihe von Hits und das Programm bleibt stehen. Dies ist offenbar ein Systemfehler. Dies passiert innerhalb der Funktion, nicht in unserem Programm, und

die Parameter sind auch in Ordnung.

Soll heißen: Deswegen mußt Du leider vor dem Start sicherstellen, daß "Enforcer ab 0" nicht eingeschaltet ist.

Screenmodes

NEMAC IV läuft auf dem DraCo nur mit CyberGraphX-Screenmodes! Das heißt, wenn Du einen Retina- oder Pal/NTSC-(Default)-Screenmode einstellt, wirst Du a) nichts sehen und b) möglicherweise einen Absturz provozieren.

1.21 Story des Spiels

Die Geschichte von Nemac IV.

Im Jahre 2048 entschlossen sich die Supermächte, die globale Verteidigung in die "Hände" von Computern zu legen. Es wurden drei Zentralen gebaut, um den jeweiligen Bündnissen, die damals herrschten, gerecht zu werden. Alle Zentralen waren miteinander verbunden, um jede Entscheidung mit den anderen Bündnissen abzustimmen. Kernstück dieser Zentrale waren drei neuronale Computer, mit der Fähigkeit blitzschnell die globale Situation zu analysieren und taktisch sinnvoll zu reagieren. Die drei Computer wurden Nemac 1-3 genannt.

Doch das System war angreifbar. In den Nord-Süd Kriegen 2057-2065 gelang es einer Kommandoeinheit, eine Zentrale zu beschädigen. Kompetenzstreitigkeiten und menschlicher Faktor legten das Sytem in entscheidenden Momenten lahm. Einzig Einheit Nemac 2 gelang es, durch gezielten Einsatz von konventionellen Einheiten und strategischen Nuklearwaffen ein Fiasko zu verhindern. Das Prinzip der Computerkontrolle hatte sich bewährt.

In der angespannten globalen Situation 2066-2073 entschloß sich das neu gegründete Bündnis NSS zum Bau einer Zentrale, die völlig unabhängig Entscheidungen im Falle eines Angriffs treffen kann. Sämtliche automatischen Kampfeinheiten und nuklearen Waffen wurden dieser Zentrale unterstellt. Diese Zentrale mit dem leistungstärksten neuronalen Computer, der jemals gebaut wurde, nannte man Nemac 4.

Aufbau von Nemac 4.

Nemac 4 ist ein Bunker, der eine Vielzahl von Stockwerken in die Tiefe geht. Er hat im untersten Stockwerk einen Fusionreaktor der eine unabhängige Stromversorgung ermöglicht. Eingebunden sind sämtliche Kommunikations- und Verteidigungssatelliten, die Nemac 4 die Kontrolle über sämtliche militärische Bewegungen geben. Nemac 4 und sämtliche nukleare Verteidigungsanlagen sind voll automatisiert.

Die Struktur des Bunkers, sowie die Firmware der Verteidigungsanlagen, schließen einen direkten Angriff auf den Bunker aus, weder der Bunker, noch seine Pheripherie ist durch eine nukleare Attacke zu zerstören. Der Zentralcomputer im Bunker ist auf sämtliche Etagen verteilt. Das

Zerstören einzelner Komponenten hat keinen Einfluß auf die Funktionalität des gesamten Systems. Um einen Angriff durch eine Kommandoeinheit oder einer Armee, die die ersten Etagen genommen hat, zu verhindern, wurden die Etagen verschoben angelegt, so das es keinen direkten Weg nach unten gibt. Die wichtigeren Komponenten des Computers wurden in die tieferen Etagen verlegt.

Geschützt werden die Etagen durch eine Vielzahl von automatisierten Kampfeinheiten, die das Vorrücken von Kommandoeinheiten unmöglich machen. Sollte der theoretische Fall auftreten, daß der Bunker in Feindeshand fällt, würde Nemacs 4 an seine Einheiten gezielte Vernichtungsaufträge erteilen, sämtliche Raketen abfeuern und sich anschließend selbst sprengen.

Das Problem.

Kurz vor der Fertigstellung von Nemacs 4 wurde eine Simulation gefahren, um den reibungslosen Lauf der Systeme zu garantieren. In der Simulation hat der Feind Schlüsselpositionen in unseren Kerngebiet durch Fallschirm-einheiten eingenommen, sowie verschiedene Kommandoebenen infiltriert, bzw. sabotiert. Weiterhin simulierte man einen Angriff auf breiter Front. Man vergaß nur, Nemacs 4 klar zu machen, das es sich um eine Simulation handelt.

Die Situation.

Nemacs 4 schaltete sich selbst frei, und übernahm die Kontrolle über die Verteidigungsanlagen, wie vorgesehen - für einen Ernstfall. Da die Daten seiner Überwachungssatelliten nicht mit denen der Simulation übereinstimmen, geht er davon aus, das der Feind auch diese Instanz genommen hat.

Ungefähr 0.5 Sekunden nach Starten der Simulation entschloß sich Nemacs 4 für einen totalen Gegenschlag. 5 Sekunden nach Simulationsstart waren alle Menschen im Bunker, aufgrund ihres Verhaltens, als Feinde eingestuft und nach 15 Sekunden ausgeschaltet. Vier der fünf Kontrollräume die während des Baus und Testens des Bunkers außerhalb desselben aufgestellt wurden, wurden ebenfalls als vom Feind infiltriert eingestuft und ca. 45 Sekunden nach Simulationsstart durch konventionelle Raketen zerstört. Von Kontrollraum fünf weiß Nemacs 4 nichts.

Der Krieg ist nicht mehr aufzuhalten. Zwar konnten die konventionellen Einheiten gestoppt werden, Nemacs 4 wird aber, aufgrund fehlender Rückmeldungen, mit den Einsatz von Nuklearwaffen beginnen. Es geht nur noch darum, zu verhindern, daß Nemacs 4 unser Gebiet in der Annahme bombardiert, daß sich auch hier Feindeinheiten befinden.

Einem der Kontrollräume gelang es, vor seiner Zerstörung die inneren Überwachungskameras und Kommunikationsverbindungen zu deaktivieren. Nemacs 4 hat also weder Kontrolle über seine Verteidigungsanlagen noch weiß er was in ihm passiert. Leider schafften wir es nicht, die automatischen Kampfeinheiten zu deaktivieren.

Der Auftrag

Während der Testphase rüsteten wir eine FIKM-7 Einheit mit einer Fernsteuerung aus, um eventuell defekte Kampfeinheiten im Bunker mit Waffeneinsatz auszuschalten. NEMAC 4 weiß von dieser Einheit nichts. Wir glauben, dass er in der momentanen Situation keine Gefahr für sich sieht, solange die Geländeüberwachung vor dem Bunker keinen Angriff erkennt.

Alle Unterlagen sind im Bunker oder in den Gebäuden davor, wir halten das Betreten des Geländes aber nicht für sinnvoll. Du sollst die FIKM-7 Einheit steuern. Es besteht eine gewisse Chance zum Reaktor vorzudringen und seinen Zerstörungsmechanismus auszulösen, bevor NEMAC 4 alles in Schutt und Asche legt.

1.22 Copyright und sonstiges

Copyright

Für das Programm NEMAC 4 und das zugehörige Manual gilt:

Copyright (C) 1994-1996, Martin Schlott, Oliver Groth & Stefan Heinsen.
All Rights reserved.

Haftung

Mit der Installation bzw. dem Start von NEMAC 4 stimmen Sie folgender Erklärung zu:

ES GIBT KEINERLEI GARANTIE FÜR DIESES PROGRAMM, IN BEZUG AUF DIE GELTENDE GESETZGEBUNG. AUSSER ES IST ANDERWEITIG SCHRIFTLICH BESTÄTIGT, SO STELLEN DIE COPYRIGHT-INHABER UND/ODER EINE DRITTE PARTEI DIESES PROGRAMMS "SO WIE ES IST", OHNE GARANTIE IRGENDWELCHER ART, INDIREKTER ODER AUSDRÜCKLICHER ART, EINGESCHLOSSEN, ABER NICHT DARAUF BESCHRÄNKT, DIE EINGESCHLOSSENEN MARKTÜBLICHEN GARANTIEEN UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, ZUR VERFÜGUNG. DAS VOLLE RISIKO DER QUALITÄT UND FUNKTIONALITÄT DIESES PROGRAMMS LIEGT BEI IHNEN. SOLLTE SICH DAS PROGRAMM ALS FEHLERHAFT ERWEISEN, SO TRAGEN SIE ALLE KOSTEN ALLER NÖTIGEN SERVICEARBEITEN, DER REPARATUR ODER KORREKTUR.

UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, SOWEIT NICHT AUSDRÜCKLICH DURCH DIE GELTENDE GESETZGEBUNG BESTIMMT ODER DURCH EIN SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG, KÖNNEN DIE COPYRIGHT-INHABER ODER IRGEND EINE ANDERE PARTEI, DIE DIESES PROGRAMM WEITERVERTREIBEN, SO WIE ES OBEN ERLAUBT WURDE, FÜR SCHÄDEN GEWÖHNLICHER, BESONDERER, ZUFÄLLIGER ODER DURCH DAS PROGRAMM ENTSTANDENER ART, WELCHE DURCH DIE NUTZUNG ODER FEHLERHAFTE BEDIENUNG DES PROGRAMMS (EINGESCHLOSSEN, ABER NICHT DARAUF BESCHRÄNKT, DER VERLUST VON DATEN, ODER FEHLERHAFTER DARGESTELLTER DATEN, ODER VERLUSTE, DIE DURCH SIE ODER EINE DRITTE PARTEI HERBEIGEFÜHRT WURDEN, ODER DURCH EIN FEHLERHAFTES ARBEITEN DIESES PROGRAMMS MIT ANDEREN PROGRAMMEN), SELBST WENN DER INHABER ODER EINE DRITTE PARTEI AUF SOLCHE MÖGLICHKEITEN DER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN.

Credits

Idee & Konzept

Martin Schlott
Oliver Groth
Stefan Heinsen

Texturen

Michael Amend
Alex Grasso
Oliver Groth

Musik

Stefan Schulz

Raytracing & Monster

Oliver Groth

Programmierung

Oliver Groth
Stefan Heinsen
Martin Schlott

Levels

Oliver Groth
Stefan Heinsen
Martin Schlott
Stefan Holländer

Die Picasso II Support Routinen sind von VillageTronic, Hannover, Deutschland

Wenn Du Grafiken benötigst, wenden Dich bitte an:

Michael Amend Tel.: +49 (0)9355 / 4859
Scholzenfeld 34 E-Mail: ninja@incubus.sub.org
97846 Partenstein
Deutschland

Kontakt via E-Mail:

oliver.groth@rz.fh-regensburg.d400.de
alexander.goller@rz.fh-regensburg.d400.de

Bitte wirklich nur in dringenden Fällen! Und wenn wirklich, dann bitte per E-Mail, sonst läuft bei uns alles über!

1.23 Dank an ...

Unser Dank geht an:

- Alex Grasso
- Steffen P. Häuser
- Michael Amend
- Stefan Holländer
- Stefan Schulz vom IRC #amigager für die Musik

- Executor von IRC #amigager
- IRC #amigager für viele Tips
- Aminet, die Leute, die es managen und die Leute, die das alles geschrieben und upgeloadet haben.
- Star Trek :-)

1.24 Systemanforderungen

Das Programm stellt folgende Anforderungen an die Hardware:

- Einen 68020 Prozessor oder höher
- Kickstart 2.0 oder höher
- Mindestens 2 MB kontinuierlichen Speicher, FastRam wird empfohlen, ist aber nicht notwendig
- Festplatte mit 8 MB freien Speicherplatz
- Grafik: Das Programm läuft auf AGA- UND OCS/ECS-Amigas, d.h. auf allen Amiga-Modellen, die obige Anforderungen erfüllen, und nicht nur auf A1200 und A4000. Zusätzlich werden noch die Graffiti- sowie die Picasso Grafikkarte, CyberGraphX und die i-glasses unterstützt.

1.25 Troubleshooting

Das Spiel meldet "Zu wenig Speicher"

Wenn Du bereits andere Programme laufen gelassen hast, besteht die Möglichkeit, daß der Speicher des Rechners dadurch "fragmentiert" wurde - d.h. daß viele kleine Speicherbereiche im Speicher vorliegen - unser Programm braucht aber einige große Blöcke. Abhilfe: Rechner neu starten (Warmstart).

Hilft auch dies nicht, stelle bitte sicher, daß das Speichermodell "SMALL" oder "AUTO" eingestellt ist.

Wenn auch dies nicht hilft, wähle eine kleinere Auflösung, schalte die Workbench aus und starte notfalls ohne "startup-sequence" (Achtung: Das Programm braucht die assigns ENV: und ENVARC:)

Es kommen Fehlermeldungen wie "Can't allocate BM"

Diese Fehlermeldungen deuten darauf hin, daß eine zu hohe Auflösung eingestellt wurde oder daß aus einem anderen Grund nicht genug Chip-RAM zur Verfügung steht. Die Abhilfen sind im Grunde die gleichen wie im ersten Beispiel.

Warum kann ich auf dem Amiga 1200 mich beim Schießen nicht nach links drehen?

Der Grund hierfür ist schlicht und einfach, daß beim Amiga 1200 beim Tastatur-Layout ein Hardware-Bug eingebaut wurde, bei dem einige Tastatur-Events nicht festgestellt werden können oder einen andere Taste vortäuschen. Wir haben versucht, die Default-

Belegung ein wenig daran auszurichten.

Meldung "Can't open Audio Device"

Ein anderes Programm hat das Audio Device belegt und gibt dieses nicht mehr frei. Abhilfe: Warmstart oder anderes Programm verlassen.

Das Programm reagiert seltsam und ich habe MCP, MCX oder andere Tools laufen.

Im Zusammenhang mit diesen Tools gab es einige Probleme. Wir selbst konnten keine mehr finden, aber es ist durchaus möglich (dadurch, daß hier sehr viel "eingestellt"/gepatcht werden kann), daß noch gelegentlich Probleme auftreten. Abhilfe in diesem Fall: Konfiguration überprüfen, möglicherweise ohne Tool starten.

In der Screenmodeliste erscheinen einige Modes als "UNKNOWN"

Tja, bei diesen Modi kann uns das Betriebssystem den Namen des Screenmodes nicht verraten. Dies ist kein Fehler des Programms, weil wir nicht raten können, was wir vom System nicht bekommen. Bitte überprüft anhand der Auflösung und Frequenz, welche dies sind.

Probleme mit der Grafikkarte

Hier kann es zu vielfältigen Problemen kommen. Wenn es welche gibt, überprüfe bitte, ob Du die neueste oder eine ziemlich alte Version hast - ein Update könnte möglicherweise das Problem lösen. Ansonsten kann oft auch ein Problem mit Tools dafür zuständig sein.

Gelegentlich explodiert eine Bombe nicht

Tja, die Bomben sind die neueste Entwicklung ... und gelegentlich gibt es halt auch Blindgänger :-)

Eine Fehlermeldung wie "UE #5" erscheint

Dies sind "Unexpected errors" und die Meldungen deuten auf Konfigurationsprobleme des Rechners hin - sie sollten normalerweise eben nicht auftreten.

In der Screenmodeliste erscheinen keine Screenmodes

Es ist ein paarmal aufgetreten, daß Leute keine Monitors installiert haben. Wenn dieses Problem bei Dir auftritt, sieh bitte erstmal nach, ob bei Dir im "Monitors"-Verzeichnis auch wirklich Monitore eingetragen sind und diese beim Startup auch eingebunden werden. Die Monitore werden unbedingt benötigt!! Zumindest PAL oder NTSC sollten in dem Verzeichnis vorhanden sein.
