

**RFM**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> RFM		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 7, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>RFM</b>	<b>1</b>
1.1	main . . . . .	1
1.2	vorwort . . . . .	2
1.3	recht . . . . .	2
1.4	system . . . . .	2
1.5	version . . . . .	3
1.6	spiel . . . . .	4
1.7	start . . . . .	4
1.8	hauptmenue . . . . .	5
1.9	aufstellung . . . . .	6
1.10	paarungen . . . . .	7
1.11	transfers . . . . .	7
1.12	finanzen . . . . .	8
1.13	verträge . . . . .	8
1.14	training . . . . .	9
1.15	stadion . . . . .	9
1.16	aktien . . . . .	10
1.17	merchan . . . . .	10
1.18	spieltag . . . . .	11
1.19	sponsoren . . . . .	11
1.20	save . . . . .	11
1.21	zukunft . . . . .	12
1.22	autor . . . . .	12

---

# Chapter 1

## RFM

### 1.1 main

```

          `````````` `````````` `````````` `````````` `````````` ``````````
  `````````` `````````` `````````` `````````` `````````` ``````````
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  `````````` `````````` `````````` `````````` `````````` ``````````
  `````````` ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``
  htm
  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``  ``

```

Die Philosophie - Vorwort

Der Kram - Rechtliches

Das Nötige - Systemvoraussetzungen

Das Wesentliche - Die Spielanleitung

Das (noch) Abstrakte - Die Zukunft

Das Neue - Version 1.1

Das Persönliche - Der Autor

Keep our AMIGA alive!!!!

In Erinnerung an Commodore International 1958-1994

## 1.2 vorwort

Warum eigentlich RFMPRO?

Nun, der RFM sollte ein Manager sein, der einfach gut spielbar und nicht zu komplex ist. Ich denke, diesem Anspruch wurde er auch gerecht.

Der RFMpro wurde fast komplett neuprogrammiert. Über 50% Code ist neu hinzu gekommen und auch beim Rest des Codes ist so gut wie nichts beim alten geblieben. Alles wurde hübsch erweitert und Schwächen beseitigt (Ja, daß Auswechseln im Spiel ist nun möglich..).

Daran erkennt man schon, daß der RFMpro nun um einiges komplexer ist (Fanartikel, Aktien..), aber trotzdem wurde alles recht einfach gehalten.

Der Spielspaß steht eindeutig im Vordergrund, und für mich ist der RFMpro der Manager für den Amiga.

Nicht nur im PD Bereich...

Mittlerweile kann man übrigens alle Bundesliga Vereine trainieren.

Trotzdem habe ich den Namen beibehalten, denn Tatsache ist:

Im Ruhrgebiet schlägt nun mal das Fußballherz!

## 1.3 recht

ICH KANN LEIDER NICHT MIT 100% SICHERHEIT SAGEN DAS ALLE GRAFIKEN  
COPYRIGHT FREI SIND!

ICH HOFFE ALLERDINGS MAN MÖGE MIR DAS GEgebenENFALLS VERZEIHEN!

Das Programm RFMpro ist Freeware und somit absolut gebührenfrei.

Die aktuelle Version ist 1.2

Stand: Ende April '98

Diese Version wurde noch nicht vollständig auf BUGS-überprüft!

Der RFMpro wurde 'entwickelt' von:

Code/Idee/Grafiken: Fury Software  
Andre Wollny

ergänzende Grafiken: KODE Produktion  
Daniel Eberhardt (Eckhart)  
Kai Osterminski  
(Sie haften für die Grafiken !!)

## 1.4 system

---

Speicherverbrauch:

Amiga ohne Fast-Ram:

ca. 915 KB Chip Ram  
Falls Ihr Amiga nur über 1 MB verfügt, treffen Sie  
alle möglichen Maßnahmen zur Speichergewinnung!  
(ggf. Start über Shell 'Boot with no start-up  
sequence')

Amiga mit Fast Ram:

ca. 225 KB Chip Ram  
ca. 725 KB Fast Ram

Der Prozessor sollte eigentlich keine Rolle spielen.

Damit der RFM läuft müssen folgende Dateien vorhanden sein:

Hauptprogramm

RFM

Bilddateien(Schublade Pix/):

ab  
win1  
win44  
plaetz16  
wstadion2  
urlaub.iff  
Furylogo  
Title3.iff  
dtest2

Teamdateien(TData/):

14 Teamdateien  
mit Ausnahme von Bochum/Dortmund/Duisburg/Schalke

SampleBank

rfmsam.abk

## 1.5 version

Aktuelle Version: 1.2

Neuigkeiten:

- 4 Bugs entfernt  
(Saisonende,DFB-Pokal,Zuschauer,Bilddatei)

Neuigkeiten:

- 3 neue Grafiken (Stadion, Börse, Saisonende)
- kleinere Änderungen im Gamedesign  
(das Spielen ohne Torwart wird nun bestraft,  
Heimmannschaften bekommen Bonus)
- Cheatmode
- 2 Bugs entfernt

-> SPIELSTÄNDE DER VERSION 1.0 SIND NICHT MEHR LAUFFÄHIG!

---

Auf Grund der geringen Zeit ist die V 1.1 nur ein kleines Update.

## 1.6 spiel

Der Startbildschirm

Das Hauptmenue  
Die Untermenues

Die Mannschaftsaufstellung

Der Transfermarkt

Das Training

Die Vereiensfinanzen

Die Sponsorenwahl

Die Spielerverträge

Der Aktienhandel

Der Stadionausbau

Das Merchandising

Speichern & Laden

Die kommenden Gegner  
Die alten Erfolge  
\* Über den RFMpro  
\* Spiel verlassen / zurück zur WB

## 1.7 start

---

Zuerst sollte bzw muß man seinen Namen eingeben und mit Enter ↔ bestätigen.

Dieser darf nicht länger als 8 Buchstaben sein.  
Danach kann geht´s an die Buttons:

Schwierigkeitsgrade  
schwer- normaleinstellung für Neulinge  
schwerer- für Erfahrene RFMpro Spieler  
am schwersten- für alte RFMpro Hasen

Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich in den Punkten  
Geld / Vertragsdauer der Spieler/ Anspruch des Präsidiums und der  
Stärke der Mannschaft

Mannschaftauswahl

Die Qual der Wahl

Zur Verfügung stehen alle 18 BL-Mannschaften.

Je nach Verein

- steht Ihnen dann natütlich mehr oder weniger Geld zu Verfügung;
- sind die Spieler besser oder schlechter
- ist das Stadion größer oder kleiner
- ist der Anspruch an Sie höher oder niedriger

Wenn Sie also mit dem FC Bayern spielen, steht Ihnen die beste Mannschaft der Liga und ein ganzer Batzen Geld zur Verfügung. Auch das Stadion ist nicht gerade klein.

Allerdings: Mit dem FC Bayern zu spielen bedeutet auch auf den 1. Tabellenplatz zu stehen!

Gelingt dies nicht, werden Sie verwart und nach der 3. Verwarnung dann schließlich gefeuert.

Wenn Sie mit Frankfurt spielen, haben Sie wenig Geld und eine schlechte Mannschaft.

Es reicht jedoch aus, wenn Sie mit dieser Mannschaft den Klassenerhalt (Platz 15) schaffen!

Hier kann noch wesentlich mehr Aufbauarbeit geleistet werden!

Übrigens: auch die zu erwartende Zuschauerzahl ist auf die Vereine angepasst!

Redo

Wenn die Einstellungen falsch sind, können Sie noch einmal von vorne beginnen.

Weiter

Wenn alle Einstellungen stimmen. geht´s hier zum  
Hauptmenue

## 1.8 hauptmenue

Das Hauptmenue ist in 16 Bereichen/Untermenues unterteilt.  
Die oberen 3 sind die wichtigsten:

Aufstellung

Transfermarkt

---

Training  
mittlere Reihe (6):

Finanzen

Sponsoren

Spielerverträge

Aktienhandel

Stadionausbau

Merchandising  
untere Reiche(6):

Spiel sichern

Spiel laden

Paarungen

Alte Erfolge

Über den RFM

Spiel beenden / zurück zur WB

und natürlich:

Spieltag

Sie verlassen die Untermenues mit der rechten Maustaste!

Unten im Hauptmenue sehen Sie die wichtigstigen Daten (Kontostand, Gegner etc) im Überblick, so daß Sie nicht jedesmal in ein Untermenue wechseln müssen.

## 1.9 aufstellung

Die Aufstellung b.z.w Auswechslung eines Spielers erfolgt durch einen simplen Mausklick auf seinem Namen.

Ist ein Spieler aufgestellt, so erscheint ein '\*' vor seinem Namen.

Keine Angst vor den langen Zahlenkolonnen hinter den Spielernamen!

Die Bedeutung wird unten links angezeigt.

Anmerkungen:

Die Stärke reicht von 1-15, wobei Spieler mit einer Stärke von 1 oder 15 eher äußerst selten zu finden sind. Ein Spieler mit Stärke 6 ist absoluter Durchschnitt.

Die Form eines Spielers reicht von 0-12.

Unter- b.z.w überschreitet ein Spieler diesen Wert, verliert oder gewinnt er einen Stärkepunkt.

erhöht Form:

- Trainingslager

sinkt Form:

- dauerhafte Ersatzbank

- Tore
- Einzeltraining
- Zufall
- Verletzungen / Sperren
- Zufall

Nach 5 gelben Karten ist ein Spieler für 1 Spiel gesperrt.  
Die Dauer einer Verletzung ist übrigens auch vom Budget der medizinischen Abteilung abhängig!

Taktik

Mit diesem Button bestimmen Sie wie Ihre Mannschaft in das nächste Spiel geht (total defensiv, defensiv, normal, kontrolliert offensiv, totale Offensive). Achten Sie bei der Aufstellung und bei der Wahl der Taktik auf die Stärken und Schwächen Ihres Gegners.

Mit der Aufstellung bestimmen Sie auch Ihre Spielweise (4-4-2, 4-3-3..). Es versteht sich von selbst, daß Sie mit dem System 4-4-3 nicht gerade defensiv spielen sollten.

Harmonie ist alles!

## 1.10 paarungen

Hier finden Sie die Paarungen der nächsten beiden Spieltagen und des DFB-Pokals. In den runden Klammern steht die Stärke des Vereins (Abwehr, Mittelfeld, Sturm). In den eckigen Klammern steht der aktuelle Tabellenplatz der Mannschaft.

## 1.11 transfers

Hier können Sie natürlich Spieler ein- und verkaufen.

Einkauf

Klicken Sie auf 'Spieler kaufen' und dann auf den gewünschten Spieler.

Nun geben Sie zwei Angebote ab:

- die Ablösesumme
- das Gehalt für den Spieler im Bezug auf die Vertragsdauer

Jetzt kann der Verein, oder der Spieler, einverstanden sein, oder zusätzliches Geld verlangen. Entscheiden Sie, ob Sie mehr Geld bieten oder nicht.

Wenn die Vorstellungen des Vereins oder des Spielers wesentlich höher als der Marktwert liegen, lohnt es sich, wenn Sie zwar etwas mehr Geld bieten, aber trotzdem unter den Forderungen bleiben.

Mit dem Mausklick auf 'OK' geben Sie Ihr Angebot ab.

Pfeilschen ist alles!

Fühlt sich ein Verein/Spieler im Laufe der Verhandlungen schlecht behandelt, so ist für einige Zeit keine weitere Verhandlung möglich.

Ist Ihr Konto arg überzogen, ist ein Spielereinkauf natürlich nicht mehr möglich.

Verkauf

Nach der Wahl des nicht mehr gebrauchten Spielers wird Ihnen ein Angebot vorgelegt. Sie können nun entscheiden ob Sie dieses Angebot annehmen oder

nicht. Sollten Sie ablehnen, ist es möglich, daß der Verein sein Angebot nochmals erhöht.  
Gerade für schlechte Spieler ist es allerdings schwer sofort einen Interessenten zu finden. Versuchen Sie es in diesem Fall eine Woche später erneut.  
Bevor Sie einen Spieler verkaufen wollen darf er sich nicht in der Aufstellung befinden.

## 1.12 finanzzen

Ja, ja, das liebe Geld...

Gelder für die medizinische Abteilung  
Hier werden die Ausgaben für die Medizinmänner Ihres Clubs geregelt.  
Je höher die Ausgaben desto kürzer ist die Verletzungszeit eines Spielers.  
(Ist ein Spieler länger als 6 Wochen verletzt, verliert er einen Stärkepunkt!).

Gelder für die Jugendarbeit  
Mit diesem Schieberegler können Sie die bestimmen, wie viel Geld Sie für den eigenen Nachwuchs bereitstellen.  
Junge Spieler stoßen, mit etwas Glück, immer in der Sommerpause zum Kader.  
Das Geld ist hier aber wirklich gut angelegt (anders als beim BMP).

Es lohnt sich wirklich wenn Sie diese beiden Schiebergeler auf die teuerste Position stellen!

Abrechnung  
Hier haben Sie einen Überblick über Ihre Finanzlage.  
Sie sehen hier die regelmäßigen monatlichen Ein- und Ausgaben des Verein aufgelistet. Einige Werte (Merchandising) sind nur ungefähre Berechnungen (bei gleichbleibenden Einnahmen).  
Sollten Sie z.B durch explodierende Spielergehälter in ein Minus gelangen, wird zudem noch der benötigte Zuschauerschnitt angezeigt.

## 1.13 verträge

Ein ganz wichtiger Punkt beim RFMpro.  
Bedingt durch das Bosman-Urteil wird der Kampf um die Spieler b.z.w um ihr Gehalt immer heftiger.

Wenn Sie sehen, daß ein Vertrag zum Ende der Saison abläuft, sollten Sie mit Ihrem Spieler verhandeln.

Wenn Sie auf den entsprechenden Spieler klicken, sehen Sie seine Gehaltsvorstellungen. Es liegt an Ihnen ob Sie weiter erhöhen oder nicht.  
Natürlich ist die Gehaltsforderung auch abhängig von der gewünschten Dauer des Vertrags. Je länger der Spieler beim Verein bleiben soll, desto tiefer müssen Sie in die Tasche greifen.  
Auch hier geben Sie Angebot mit 'Ok' ab, und auch hier können Sie einen Spieler verärgern!

ACHTUNG:

Wenn Sie vergessen den Vertrag zu verlängern, oder den Spieler während der Verhandlungen verärgert haben, wird er Ihren Verein zum Saisonende verlassen.

Sie erhalten dann keinen Pfennig Ablösesumme!!!

## 1.14 training

Mit den hier vorhandenen Schieberegler können Sie Ihre Trainingsschwerpunkte setzen.

Beachten Sie hierbei das das intensive Tacklingtraining eher einer defensiv eingestellten Mannschaft zu gute kommt.

Wenn Sie ihre Schwerpunkte auf das Mittelfeld oder den Sturm legen, sollten Sie das Passspiel und die Technik trainieren.

Das Konditionstraining sollte immer aktiviert sein. Allerdings sollte man es auch nicht übertreiben.

Der Einsatz und die Spielerprämie können unter Umständen sogar ein Spiel entscheiden!

Je höher dieser Werte liegen, desto engagierter und motivierter gehen Ihre Spieler zu Werke.

Mit dem Einzeltraining können Sie einen oder mehrere Spieler gezielt fördern. Aber: Gedult tut not!

-> Bei jüngeren Spielern werden Sie auch größeren Einzeltrainingserfolg haben als bei älteren.

! Achten Sie jedoch darauf, daß die Erschöpfung nicht zu hoch ist ( max 85 % ).

Sonst hagelt es Karten und Verletzungen.

Ausnahmen sollten Sie nur bei wichtigen Spielen machen!

Die Trainingslager

..sind in der Lage die Form Ihrer Mannschaft zu erhöhen (wird nicht angezeigt).

Je nach Preis machen sie dies logischerweise unterschiedlich intensiv.

Das teuerste Trainingslager kann sogar die Formwerte der Spieler entscheidend aufwerten!

Beachten Sie aber, daß Sie nur drei mal während einer Saison ins Trainingslager dürfen.

## 1.15 stadion

Ausbau

Hier können Sie natürlich Ihr Stadion nach Belieben ausbauen.

Ein größeres Stadion bringt nicht nur mehr Zuschauereinnahmen, es erhöht zudem die monatlichen sonstigen Einnahmen (Bandenwerbung..).

Stehplätze sollten nur bei knapper Finanzlage gebaut werden.

Sitzplätze sind etwas teurer, bringen aber mehr Zuschauer und mehr sonstige Einnahmen. Natürlich alle Plätze gleich überdachen.

Die Devise: Ein schöneres Stadion lockt mehr Zuschauer und Sponsoren.

Der Ausbau des Stadions nimmt einige Zeit in Anspruch.

Die Eintritts- Pommes/Currywurst- und Bierpreise sollten Sie möglichst akkurat gestalten.

Die Menschen reagieren sehr sensibel auf Preiserhöhungen.  
Lediglich vor Spitzenspielen lohnt sich eine moderate Erhöhung der Preise.

Die sind nicht von ganz großer Bedeutung, bringen aber  
auch ein paar Zuschauer mehr ins Stadion.

Die Fanshops sind zwar teuer, aber Ihr Wert ist nicht zu unterschätzen!  
Sie erhöhen die Merchandisingeinnahmen wesentlich!

Ein großes Stadion in Verbindung mit einigen Fanshops machen Sie immer  
unabhängiger von den Sponsorengeldern und auch von den Zuschauerzahlen.

Einige Werte (Stadionkapazität, Fanshops) variieren logischerweise  
mit der Wahl des Teams. Haben Sie Borussia Dortmund gewählt, so besitzen  
Sie ein großes Stadion bei dem sich ein Ausbau kaum mehr lohnt.  
Bei Bochum oder Duisburg können Sie noch wesentlich mehr Aufbauarbeit  
leisten.

! Während das Stadion ausgebaut wird, ist ein erneuter Ausbau nicht möglich.  
Dies bezieht sich auch auf die Fanshops und Imbissbuden.  
Deshalb tut gutes Timing not!

## 1.16 aktien

Mit dem Aktienhandel kann man, eventuell mit etwas Geduld, sein Vermögen  
gut vermehren.  
Sie sind i.g. eine sehr gute Geldanlage.

Sie können beliebig viel Aktien von einer Firma zum aktuellen Kurs kaufen.  
Entscheidend ist hierbei der richtige Zeitpunkt des Verkaufs!  
Wenn die Aktie einen Höhenflug hat, sollte man schnell verkaufen (und  
natürlich nicht einkaufen).  
Die Veränderung des Wertes gegenüber der Vorwoche sehen Sie hinter den  
Wert (Das Pluszeichen entfällt).

Der Aktienhandel beim RFMpro wurde jedoch recht einfach gehalten, so daß  
es nur ganzzahlige Werte gibt!

## 1.17 merchan

Der Punkt Merchandising ist ebendfalls neu im RFMpro.  
Hier kann man logischerweise seinen Bestand an Mützen, Poster, Schals u.s.w  
aufstocken, und dann natürlich den Preis festlegen.  
Der Verkaufspreis sollte mindestens 3-4 Mark über den Einkaufspreis liegen,  
wenn man etwas verdienen möchte.

Wie sich die verschiedenen Artikel dann verkaufen hängt vom Verkaufspreis  
und vom aktuellen Tabellplatz der Mannschaft ab.

Der bau von Fanshops  
Stadion  
erhöht den Absatz der  
Merchandiseartikel erheblich.

Im Punkt

---

Finanzen  
wird der letztwöchige Umsatz hochgerechnet um zu Überblicken wie viel Sie durch die Merchandiseumsätze ungefähr monatlich einnehmen.

Ratsam ist, wenn man von jedem Artikel immer 1500 St. vorrätig hat.

## 1.18 spieltag

Lehen Sie sich zurück und betrachten das Spiel.  
Handelt es sich um ein Ligaspiel wird anschließend die Tabelle eingeblendet.  
Die Berechnung des Spieltags b.z.w der Tabelle kann unter Umständen einige Sekunden dauern (A- 500).

DFB Poklaspiele finden jeweils statt nach den Wochen:  
1 / 9 / 15 / 26 / 32 / 41

## 1.19 sponsoren

Pro Sponsorenkategorie (Haupt- 1.- 2.- Sponsor) bekommen Sie zum beginn jeder Saison 3 Angebote.

Mit den Button 'Verhandeln' können Sie noch mehr Geld bekommen.

Aber vorsicht: weniger spendable Firmen können ihr Angebot bereits nach dem 1. verhandeln zurückziehen!

Dies wäre, gerade bei einer hohen Summe, ziemlich bitter.

Andererseits können Sie auf diesem Wege eine Menge Geld mehr einnehmen.

Mit dem Button 'Annehmen' machen den Deal mit der angezeigten Firma perfekt!

Die angebotene Prämie bekommen Sie nur, wenn Sie einen UEFA-Pokal Platz erreichen (min. Platz 5).

Die Laufzeit der Verträge dauert immer 1 Jahr (bis zum Saisonende)!

Deshalb:

Zu beginn jeder Saison neue Sponsoren suchen!!

## 1.20 save

Spiel sichern: Pfeilspitze zeigt auf die Diskette

Spiel laden: Pfeilspitze zeigt von der Diskette ab

Es erscheint der AMOS Requester in dem Sie einen beliebigen Namen für die Datei eingeben müssen. Der Datei wird automatisch die Endung .rfm angehängt. Nur die .rfm Dateien sind im Requester sichtbar und direkt anwählbar. Ein .rfm Datei braucht nur ca. 3 KB Platz.

Mit dem bye-bye Symbol verlassen Sie übrigens den RFM (auch Ctrl-C).

## 1.21 zukunft

Der RFMpro bietet eigentlich kaum noch Platz für grundlegende Verbesserungen ←

(Abgesehen von Bugs etc).

Was ich mir langfristig trotzdem vorstellen könnte:

- UEFA Cup Begegnungen
- 1.+ 2. Bundesliga

Was eine Version 2.# angeht (dann mit UEFA-cup):

Der RFMpro wird allererdingens nur dann entscheidend verbessert wenn ich nicht mindestens 5 (!) Briefe/E-mail mit Lob oder Kritik erhalte.

Wer mich kennt, weiß das ich von meinen Progis reichlich Updates geschrieben habe

Autor

Ich wäre auch sehr dankbar, wenn man mir eventuelle Bugs mitteilen könnte!

## 1.22 autor

Zu meiner Person (wens interessiert):

Im Alter von 7 Jahren bekam ich einen super tollen Commodore 64 vor die Nase gesetzt. Umgestiegen auf einen Amiga (600) bin ich erst 1993, wiederum 7 Jahre später. Der A 600 war zunächst nur der Spieleknecht, was sich aber mit dem Erwerb eines A 1200/HD 40 ändern sollte.

Ein Jahr später legte ich mir AMOS zu, und versuchte eigene Spiele auf die Beine zu stellen, was mir dann mit 'Alien Escspe' (95) einigermaßen gelungen ist.

Man kann sagen, daß ich mit Commodore aufgewachsen bin, und deshalb war die Commo-Pleite wie ein Schlag ins gesicht.

Klar, Commo hat gravierende Fehler gemacht, aber andererseits einfach tolle Computer (wie unsere "Freundin") auf die Beine gestellt und sind am heutigen Stand der Computer Technik nicht unwesentlich beteildigt.

Hoffentlich geht es bald endlich wieder aufwärts..

AMIGA F O R E V E R !

~~~~~

Diese Version ist noch sehr jung, deshalb ist es trotz aller sorgfalt sehr gut möglich das sie noch Bugs enthält (wie fast immer).

Man möge Sie mir verzeihen und wenn möglich mitteilen!

Wer eine neuere Version haben will (natürlich für Lau), kann mir einfach schreiben ;-)

-> André Wollny <-

-> Hangeneyst. 16 <-

-> 44379 Dortmund <-

e-mai:

-> [plaetzchen@t-online.de](mailto:plaetzchen@t-online.de)  
-> [http://home.t-online.de/home/plaetzchen\\_/index.htm](http://home.t-online.de/home/plaetzchen_/index.htm)

Weitere Progis von Fury Software:

RFM - der 1. Teil des RFMpro  
Ratwort - Mischung aus Glücksrad und Galgenmännchen  
Alien Escape - Ballerspiel / Aufhalten der flüchtigen Aliens  
Alien Escape 2 - 2. Teil von AE  
CQuiz - Quiz/Geschichte der Firma Commodore und dem Amiga  
AWB1- Diskette mit AmigaBASIC Programmen

in Kürze:

RFMpro CD  
ALien Escape 2 Re-release '99

---