

FireWall

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> FireWall	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		July 1, 2022
		<i>SIGNATURE</i>

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	FireWall	1
1.1	Anleitung zu dem Spiel FireWall V1.0 ©'97 Ralf Eisele	1
1.2	Lizenzvereinbarungen	1
1.3	Einführung	2
1.4	Systemanforderung	2
1.5	Installation	2
1.6	Spielstart	3
1.7	Bugs	3
1.8	Technische Informationen	4
1.9	Grüsse	4

Chapter 1

FireWall

1.1 Anleitung zu dem Spiel FireWall V1.0 ©'97 Ralf Eisele

FireWall V1.0

© Ralf Eisele 1997

Inhalt

Lizenz

Einführung

Systemanforderung

Installation

Spielstart

Bugs

Technische Informationen

Grüsse

1.2 Lizenzvereinbarungen

Lizenz

Diese Nutzungslizenz betrifft alle Bestandteile des 'FireWall' Programmpakets, insbesondere das Hauptprogramm.

Die Aufnahme des Spiels in jede Art von Softwarezusammenstellungen, abgesehen von der Aminet Serie ist nur mit einer schriftlichen Genehmigung des Autors erlaubt.

Das Paket darf nicht modifiziert werden. Dies betrifft sowohl einzelne

Dateien als auch die Zusammenstellung. Dateien dürfen weder hinzugefügt noch entfernt werden.

Der Autor stellt dieses Programm 'so wie es ist' zur Verfügung. Jedes Nutzungsrisiko liegt beim Anwender. Der Autor ist nicht verantwortlich für Schäden, die aus der Nutzung der Software entstehen.

1.3 Einführung

Einführung

FireWall ist das erste Spiel auf dem Amiga, das dem Spiel Commanche auf dem PC ziemlich nahe kommt. Das Programm ist jedoch leider aufgrund fehlender Zeit und Enthusiasmus auf dem Public Domain Niveau stehengeblieben. Nichtsdestotrotz hoffe ich, das Dir das Spiel Spaß macht und Dich auch länger beschäftigen wird. Es besteht zwar nur aus einem Level ↔

welcher dafür auch extrem schwer geraten ist. Wenn genügend Feedback da ist, überlege ich mir, das Programm weiterzuentwickeln, ansonsten war es das mit Commanche auf dem Amiga. Also schreibt mir.

Ralf Eisele
Bildgartenstr. 24
88048 Friedrichshafen
Deutschland

oder per Email

101.29067@germany.net.de oder Ralf@amiga.chemie.uni-konstanz.de

1.4 Systemanforderung

Systemanforderung

Das Spiel benötigt mindestens einen 68020 Prozessor mit 2 MByte ChipRam und 2,8 MByte FastRam. Sowie das AGA-Chipset und 4 MByte freie Festplattenkapazität.

Das Spiel wurde auf folgendem Computer getestet und lief mit 25 fps:

Computer: Amiga 1200
Prozessor: 68030/50 Mhz
Speicher: 2 MB Chip / 8 MB Fast

1.5 Installation

Installation

Kopiere alle Dateien + Verzeichnisse in ein beliebiges Verzeichnis, und starte das Programm per Doppelklick auf das Icon "FireWall".

Wer das Programm lieber vom CLI aus starten will, kann dieses auch tun.

1.6 Spielstart

Spielstart:

Nach kurzer Zeit erscheint der Titelscreen (sorry keine Einstellungen möglich) und durch Drücken des Feuerknopfes kommst Du zum Missionbrief. Durch abermaliges Drücken des Feuerknopfes beginnt das Spiel. Du kannst den Heli nur per Joystick steuern. Wenn Du ihn nach vorne bewegst erhöht sich die Geschwindigkeit des Hubschraubers, und nach hinten wird er langsamer. Der Feuerknopf löst die Raketen oder die Maschinenpistole aus, jenachdem was eingestellt ist.

Tastaturbelegung:

Space: Visiere Ziel an. Es erscheint ein kleines grünes Rechteck auf dem Gegner. Die Raketen fliegen automatisch in das Rechteck, während die Maschinenpistole erst automatisch zielt, wenn sich das Rechteck rot ← verfärbt.

Return: Damit kannst Du zwischen Raketen und Maschinenpistole ← wechseln.

+ und -: Stellt die Flughöhe des Helis ein.

F1-F8: F1 = Es erscheint der anvisierte Gegner im linken Monitor
F2 = Zeigt die Landschaft
F3 = Informiert den Spieler über die Beschädigung des ← Hubschraubers
F4 = Der Monitor wird schwarz (Erhöht die ← Spielgeschwindigkeit)
F5-F8 = Dasselbe wie F1-F4 nur für den rechten Monitor

P: Pause (wird aber durch den Feuerknopf wieder aufgehoben)

ESC: Beendet das Spiel

1.7 Bugs

Bugs:

- 1.: Beim Abspielen der Module tritt ab und zu ein nerviges Piepsen auf.
 - 2.: Die Raketen treffen nur, wenn sie sichtbar sind, d.h.: nie vorher abdrehen, da sonst der Gegner nicht getroffen wird.
 - 3.: Die Raketen tauchen nicht auf, wenn man gerade nach links fliegt und eine rechte Rakete abschießen will. Andersrum funktioniert es genauso wenig.
 - 4.: Man kann das Spiel durch Drücken der ESC-Taste im Titelscreen verlassen, aber man sollte danach einen Reset durchführen, weil das Programm nicht immer alles richtig aufräumt. (Keine Ahnung warum :-))
-

1.8 Technische Informationen

Technische Informationen

Programmierung, Grafik, Leveldesign: Ralf Eisele
Musik: Bert Brawanski

Das Spiel wurde komplett in Assembler geschrieben und besteht aus ca. 22423 Zeilen.

Die Landschaft wird mit der Voxelspace Technik dargestellt, was bisher einzigartig auf dem Amiga ist. (Abgesehen von ein paar Routinen aus dem Aminet)

Die Landschaftsauflösung (2x2) kann leider nicht verändert werden, da ich zuerst glaubte, daß eine feinere Auflösung aus Geschwindigkeitsgründen nicht möglich wäre. Aus jetztiger Sicht wäre vielleicht sogar eine Auflösung von 1x1 möglich!!

Der obere Teil des Cockpit besteht aus Sprites und der untere aus 8 Bitmaps.

1.9 Grüsse

Grüsse

an:

meine Familie
Jochen + Sigrid

Peter (danke für Moral Support : "Das sieht aber Scheisse aus, programmier mal ein gescheites Spiel")

Martin
2 x Philipp
Marc
Steffi
Arbeiterwohlfahrt

Bub's Lumpenkickers besonders an die Mädels (Barbara, Julia, Renate u. Vroni)

TSV Fischbach (Tischtennis)

Amiga Magazin (ohne den Artikel über Voxelspace wäre das Spiel nie entstanden (Heft 4'94 - 6'94))