

AMHuhn

Franz Schlick

Copyright © CopyrightÂ©2002/2003 Telemar Rosenberger und Franz Schlick

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AMHuhn		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Franz Schlick	August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AMHuhn	1
1.1	Willkommen zu AMHuhn 1.3	1
1.2	Was haben wir denn da?	1
1.3	Installation	2
1.4	Anforderungen an das System	2
1.5	Bekannte Programmfehler	3
1.6	Auf diesen Systemen wurde AMHuhn getestet	3
1.7	Geschichte von AMHuhn	4
1.8	Geschichte Version 1.0 (01.10.2002)	4
1.9	Geschichte Version 1.1 (18.11.2002)	5
1.10	Geschichte Version 1.2 (14.12.2002)	5
1.11	Geschichte Version 1.3 (27.02.2003)	5
1.12	Die Autoren	5
1.13	Nutzungsbedingungen	6
1.14	Garantie	6

Chapter 1

AMHuhn

1.1 Willkommen zu AMHuhn 1.3

```
##### ##### ### ## ##
### ## ## # # ## ## ## ##
##### ## # ## ## ## ## #
### ## ## ## ##### ## ## ##### #####
### ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
### ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
### ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
```

Willkommen zu AMHuhn 1.3

Einem Spiel von Abakus-Design

Copyright © 2002/2003 Telemar Rosenberger und Franz Schlick

1. OK, also was habe ich hier?
2. Installation
3. Systemanforderungen
4. Bekannte Programmfehler
5. Getestete Systeme
6. Zur Geschichte
7. Wer hat das Ganze verbochen?
8. Nutzungsbedingungen
9. Garantie

1.2 Was haben wir denn da?

1. Anleitung

=====

Bei AMHuhn handelt es sich um einen Moorhuhn-Clone für den Amiga. Dieses Spiel war ursprünglich als Amiga-Version von Moorhuhn geplant gewesen. Leider war die

rechtliche Situation zu schwierig und hätte ein Risiko für die Autoren bedeutet.

Kontakte mit den Rechteinhabern waren leider im Sand verlaufen.

Aus diesem Grund mußte das gesamte Konzept umgeworfen und ein komplett eigenes Spiel mit anderen Grafiken usw. erstellt werden. AMHuhn bietet zwar nicht die selben Features, macht jedoch auch Spaß. ;-)

Das Spielprinzip ist mehr als einfach und bedarf eigentlich keiner großen Erklärung.

Wer Moorhuhn kennt, der kommt auch mit AMHuhn bestens zurecht.

Der Spieler ist mit einem Gewehr bewaffnet und muß mit einem Fadenkreuz die Objekte ins Visier nehmen und abknallen. Neben den Hühnern können auch andere Dinge abgeballert werden. So muß man z.B. Schätze freischiessen. Dadurch erzielt man natürlich auch mehr Punkte. Die Hühner darf man aber auch nicht außer Acht lassen, denn jedes Huhn, welches den Bildschirm verläßt, bedeutet einen Punktabzug.

Die Zeit verstreicht schneller als man denkt. Um also einen möglichst hohen Platz in der Highscore zu belegen, darf nicht gezögert werden.

Zur Steuerung:

- Mit der linken Maustaste feuert man einen Schuß ab.
- Mit der Rechten Maustaste Wird nachgeladen, sobald das Magazin leer ist.
- Abbruch im Spiel mit ESC (springt zur Highscore).

Das war schon alles. Die Jagd nach Punkten kann nun beginnen. :-)

1.3 Installation

2. Installation

=====

Die Installation von AMHuhn ist denkbar einfach. Kopieren sie das komplette Archiv an eine beliebige Stelle auf ihrer Festplatte.

AMHuhn kann dann einfach per Doppelklick gestartet werden.

1.4 Anforderungen an das System

3. Voraussetzungen

=====

Voraussetzungen, um AMHuhn spielen zu können:

Hardware:

- Amiga mit mindestens 68030 (spielbar erst mit 040/060)
- Mindestens 8MB Fast-Ram
- Kickstart 3.1
- GFX-Karte

Software:

- Mindestens WB3.1
- CGX/P96
- AHI V4.x
- Picture.datatype
- ilbm.datatype
- anim.datatype
- iff.library (auf manchen System z.B. Emulation)

Hinweis: Ab OS3.9 BB2 muß AMHuhn im Einsteller "Prefs/PictureDT" eingetragen werden. Titelbild und Highscore werden sonst nicht korrekt angezeigt (16 bit).

Einstellungen für picture.datatype:

- PictureDT starten
- Option "Datei dazu" und AMHuhn auswählen
- Häkchen "bei 16 bit Schattieren"
- Einstellungen "Speichern"

Achtung: AHI muß unter Unit "0" auf Stereo++ und 4 Kanäle gestellt werden.

Wenn AMHuhnXE trotz allem nicht läuft, etwaige Patches mal deaktivieren.

1.5 Bekannte Programmfehler

4. Bekannte Fehler

=====

- Soundkarte Delfina macht Probleme
- AMHuhn läuft nicht über die Shell
- Auf einigen Systemen ist die Scrollgeschwindigkeit sehr laam.
- läuft nicht mit allen Datatypes.
- Verträgt sich nicht mit manchen Patches.

1.6 Auf diesen Systemen wurde AMHuhn getestet

5. Getestete Systeme

=====

System 1

- A4000T - Cyberstorm PPC604/040 200/40Mhz
- Grex PCI - Voodoo3
- Highway - USB Maus

- CyberGFX 4.x
- AHI V4.x

System 2

· A1200T - Blizzard 060/50

· PicassoIV

· CyberGFX 4.x

· AHI V4.x

System 3

· A1200T - 68020/20Mhz

· Cybervision64

· CyberGFX 3.x

· AHI V4.x

System 4

· A 4000D - 68030/30MHz

· Cybervision64

· CyberGFX 4.x

· AHI V4.x

System 5

· WinUAE JIT (eine der letzten Betas) unter AIB

· Simple Dose mit P3/500Mhz ;-)

· Picasso96

· AHI V4.x

1.7 Geschichte von AMHuhn

6. Geschichte

=====

Version 1.0

Version 1.1

Version 1.2

Version 1.3

1.8 Geschichte Version 1.0 (01.10.2002)

Dies ist die erste öffentliche Version von AMHuhn!

1.9 Geschichte Version 1.1 (18.11.2002)

AMHuhn in der Version 1.1 bringt folgende Änderungen:

- Ladefolge der Dateien geändert.
- Titelbild und Highscore nach ILBM konvertiert.
- ILBM loader eingebaut.
- Screen open folge geändert.
- Scroller geändert.
- Random Code geändert (ja, die Hühner sind jetzt nimmer so dumm !) ;-)
- Screenmode-Requester vom letzten Update entfernt.
- Timer optimiert.
- AMHuhn startet nun nicht mehr automatisch, sondern per Tastendruck.

Hierbei stehen jetzt folgende Funktionen zur Verfügung:

- F1 = Spiel starten
- F2 = Highscore ansehen
- ESC = Spiel beenden
- Abbruch im Spiel geht jetzt mit ESC anstatt CTRL+C.

1.10 Geschichte Version 1.2 (14.12.2002)

AMHuhn in der Version 1.2 bringt folgende Änderungen:

- Fadenkreuz hat jetzt die Farbe Rot.
- Bug in Highscore gefixt. Namen können nun länger sein.

1.11 Geschichte Version 1.3 (27.02.2003)

Diverse bugfixes.

1.12 Die Autoren

7. Autoren

=====

Programmierung, Grafik, SoundFX:

Telemar Rosenberger

e-mail: telemar@t-online.de

WWW: home.t-online.de/home/telemar

SoundFX, Grafik, Dokumentation, Webmaster:

Franz Schlick

e-mail: webmaster@amiforce.de

WWW: www.amiforce.de

Wir haben jetzt einen Namen: Abakus-Design

Die offizielle Webseite zu AMHuhn und zukünftigen Projekten lautet:

<http://abakus-design.cj-stroker.de>

oder

<http://www.abakus-design.tk>

1.13 Nutzungsbedingungen

8. Nutzungsbedingungen

=====

1. Diese Nutzungsbedingungen beziehen sich auf das Programm AMHuhn, ein Spiel veröffentlicht von Telemar Rosenberger und Franz Schlick.

AMHuhn ist Freeware!

2. AMHuhn darf nur von den Autoren dieses Programmes auf (z.B. deren Webseiten) vertrieben werden. Auf anderen Webseiten darf dieses Archiv nicht ohne Erlaubnis der Autoren angeboten werden. Dies schließt auch das Verlinken des Archivs von fremden Seiten aus mit ein.

3. Massenvervielfältigung von AMHuhn auf Datenträger und das kopieren Dritter darf nicht ohne eine Genehmigung seitens der Urheber geschehen. Selbst wenn eine Erlaubnis erteilt wurde, ist es nicht erlaubt, durch die Verbreitung dieses Programms einen Gewinn zu erwirtschaften. Eine Gebühr zur Deckung der Unkosten, die durch die Verbreitung entstehen ist jedoch gestattet.

4. Veränderungen irgendeiner Art an den Dateien des AMHuhn-Archivs sind nicht gestattet! Außerdem darf das Programm nur als komplettes Archiv weitergegeben werden.

5. Sie müssen die Verbreitung von AMHuhn einstellen, sobald dies einer der Autoren von Ihnen verlangt.

6. Durch die Benutzung von AMHuhn und/oder seine Verbreitung zeigen Sie Ihre Zustimmung zu diesen Lizenzbedingungen und all seinen Bestimmungen und Bedingungen.

1.14 Garantie

9. Garantie

=====

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, wie sie ist, ohne jegliche Gewährleistung irgendeiner Art, sei es ausdrücklich oder implizit. Durch die Benutzung von AMHuhn sind Sie damit einverstanden, jegliches Risiko,

das die Verwendung von AMHuhn mit sich bringt, selbst zu tragen.

In keinem Fall werden die Autoren von AMHuhn Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden verantwortlich sein, einschließlich jegliche allgemeinen, speziellen, zufälligen oder Folgeschäden die durch korrekte oder auch falsche Benutzung dieses Paketes entstehen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Verlust von Daten oder Verluste die durch Sie oder Dritte erlitten werden), auch dann nicht, wenn der Besitzer oder Dritte auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurden.

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