

AMHuhnXE

Franz Schlick

Copyright © CopyrightÂ©2002 Telemar Rosenberger und Franz Schlick

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|----------------------------|-----------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> AMHuhnXE | | |
| <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 | AMHuhnXE | 1 |
| 1.1 | Willkommen zu AMHuhn(X)-Mas(E)dition | 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 AMHuhnXE getestet | 3 |
| 1.7 | Geschichte von AMHuhnXE | 4 |
| 1.8 | Geschichte Version 1.0 (14.12.2002) | 4 |
| 1.9 | Die Autoren | 5 |
| 1.10 | Nutzungsbedingungen | 5 |
| 1.11 | Garantie | 6 |

Stellt jedoch nicht einfach nur ein neues Grafik-Set für AMHuhn dar, sondern ist mit komplett neuem Erscheinungsbild Sound/Grafik und eigenen Koordinaten ein komplett eigenständiges Spiel. Dabei werden nun auch 16bit-Samples genutzt, was sich leider auch an der Archivgröße bemerkbar macht. AMHuhnXE bringt hierbei schon die Bugfixes und Verbesserungen von AMHuhn1.2 mit.

Der Spieler wird in eine winterliche Weihnachtslandschaft entführt und macht diesmal neben den Hühnern auch auf allerlei zur Landschaft passende Dinge jagt.

Das Spielprinzip ist in AMHuhnXE exakt das Selbe, wie in AMHuhn.

Einer weiteren Erklärung bedarf es hier mit Sicherheit nicht. ;-)

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 AMHuhnXE ist denkbar einfach. Kopieren sie das komplette Archiv an eine beliebige Stelle auf ihrer Festplatte.

AMHuhnXE kann dann einfach per Doppelklick gestartet werden.

1.4 Anforderungen an das System

3. Voraussetzungen

=====

Voraussetzungen, um AMHuhnXE 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 AMHuhnXE 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 AMHuhnXE 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

· AMHuhnXE 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 AMHuhnXE 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 AMHuhnXE

6. Geschichte

=====

Version 1.0

1.8 Geschichte Version 1.0 (14.12.2002)

Dies ist die erste öffentliche Version von AMHuhnXE!

Die Weihnachts-Edition von AMhuhn mit komplett neuem Erscheinungsbild und allen Verbesserungen und Bugfixes (auf dem Stand von AMHuhn1.2).

1.9 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 AMHuhnXE und zukünftigen Projekten lautet:

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

oder

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

1.10 Nutzungsbedingungen

8. Nutzungsbedingungen

=====

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

AMHuhnXE ist Freeware!

2. AMHuhnXE 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 AMHuhnXE 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 AMHuhnXE-Archivs sind nicht gestattet! Außerdem darf das Programm nur als komplettes Archiv weitergegeben werden.

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

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

1.11 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 AMHuhnXE sind Sie damit einverstanden, jegliches Risiko, das die Verwendung von AMHuhnXE mit sich bringt, selbst zu tragen.

In keinem Fall werden die Autoren von AMHuhnXE 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 AMHuhnXE vor der Veröffentlichung ausgiebig getestet worden, falls Sie aber dennoch Fehler (Bugs) in AMHuhnXE finden sollten, bitten wir Sie, uns diese mitzuteilen, wir werden sie dann sobald als möglich versuchen zu beheben.