

RUN

OPTIONS

SOUND

CREDITS

MAIN MENU

Anleitung zum Computerspiel RUNNING
für den Atari Falcon 030.

Kontaktadresse:

RDT Volker Konrad
Georg-Thiel-Str. 13
95326 Kulmbach
Germany
E-Mail: kx0029@kulmbach.baynet.de

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen, die in dieser Anleitung erwähnt werden,
sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Der Verfasser kann für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine
juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise ist der Verfasser dankbar.

Das Programm sowie die Dokumentation (zusammen bezeichnet als Werk) sind urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte bleiben vorbehalten.

Nutzungsumfang:

- a) Das Werk darf nur auf einer Maschine gleichzeitig installiert und benutzt werden.
- b) Das Programm darf nur zum Zweck der Datensicherung kopiert werden.

Übertragung der Nutzungsbefugnis:

Der Erwerber kann seine Nutzungsbefugnis an einen Dritten veräußern. Dabei erlöschen alle seine
Nutzungsrechte, sowohl an Original und Kopien. Soweit die Kopien nicht dem Dritten übergeben
werden, sind diese sofort nach Veräußerung zu vernichten.

Beschränkte Garantie:

RDT Volker Konrad erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Softwareprodukts eine für 90 Tage
ab dem Verkaufsdatum geltende Garantie, daß die Datenträger, auf dem das Softwareprogramm gespeichert
ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweisen. Sollten während dieser Zeit Mängel an den
Datenträgern auftauchen, tauschen Sie die defekten Datenträger bitte bei uns um (defekte Datenträger
und Originalrechnung beilegen). Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem Gebrauch
oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

(c) RDT Volker Konrad 1997

Epilepsie Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computerspielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen betroffen sein, die bislang kein solches Verhalten gezeigt haben.

Falls bei Ihnen oder Ihren Familienmitgliedern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computerspielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung des Computerspiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Einführung

Wer mag sie nicht, 3D-Ballerspiele? Doch wir Atari-User mußten lange Zeit neidisch auf fremde Hardwareplattformen schießen. Das ist nun vorbei. RUNNING läßt Sie eintauchen in die faszinierende Welt der 3D-Action - möglich gemacht auf Ihrem Atari Falcon Computer.

Unterirdische Gänge, Bürogebäude; vollgespickt mit Gegnern, Waffen, Geheimgängen und Rätseln - und nicht zuletzt purer Action.

Stellen Sie sich der Herausforderung - und das alles durchgängig im Falcon Truecolor Modus in schneller 3D-Grafik.

Systemanforderungen

Für unser schnelles 3D-Spiel benötigen Sie einen Atari Falcon mit mindestens vier Megabyte Arbeitsspeicher (RAM) und einer Festplatte. RUNNING läuft nicht auf einem Atari der ST(E)-, Mega-ST(E)- oder TT-Serie. Auch läuft RUNNING nicht auf TOS-kompatiblen Rechnern, wie zum Beispiel dem HADES. Als Bildausgabegerät kann jeder farbfähige Monitor verwendet werden, der vom Atari Falcon akzeptiert wird (RGB und VGA). Ebenso kann ein Fernsehgerät angeschlossen werden. Monochrome Monitore wie der Atari SM124 werden jedoch von RUNNING nicht unterstützt.

Beschleunigerkarten für den Atari Falcon können von RUNNING unterstützt werden, müssen aber nicht. Treten Probleme auf, empfiehlt es sich, im QuickStart-Menü mit den Optionen <DOUBLE VBL-FIX> und <MUSIC OFF> zu experimentieren. Letzte Möglichkeit besteht im Einstellen der ursprünglichen Taktfrequenzen von Hauptprozessor (CPU), DSP und Bus.

FastRAM wird von RUNNING unterstützt. Für die Speicherbereiche <Bildschirm> und <Samples> muß jedoch ST-RAM vorhanden sein.

Das komplett installierte Spiel benötigt ca. 18 MB an Festplattenspeicher. Darin enthalten sind bis zu 5,5 MB an temporären Dateien, die RUNNING während der Ausführung anlegt. Sollte dieser temporäre Speicherplatz nicht vorhanden sein, hält RUNNING das System an.

Für die Steuerung des Spiels ist lediglich die Tastatur erforderlich. Jaguar Joypads werden ebenfalls unterstützt.

Installation und Start

Installation

Sie haben RUNNING auf insgesamt vier Installationsdisketten im 3,5 Zoll HD-Format erhalten. Um RUNNING zu starten, muß das Programm vorher auf der Festplatte installiert werden. Für die Installation benötigen Sie mindestens 15 MB freien Speicherplatz auf einer beliebigen Partition.

Um die Installation zu starten, legen Sie die erste Installationsdiskette in Laufwerk A: ein, und starten Sie von dort „INSTALL.TOS“. Das Installationsprogramm fragt dann nach der Zielpartition und dem Zielverzeichnis für RUNNING Daten. Weiterhin werden Sie mehrmals zu Diskettenwechseln aufgefordert.

Nach einer erfolgreichen Installation finden Sie in dem neuerstellten Verzeichnis das ausführbare Programm „RUNNING.PRG“ sowie ein Datenunterverzeichnis.

Start

Um RUNNING zu starten, benötigen Sie ca. 3,8 MB freien Hauptspeicher. Um diese Voraussetzung auch auf Rechnern mit nur 4 MB Hauptspeicher zu erreichen, beachten Sie bitte den folgenden Abschnitt „Start auf Rechnern mit 4 MB Hauptspeicher“.

Verwendung von Auflösungsweiterungen: RUNNING kann den Bildschirm nach Beendigung nur dann wiederherstellen, wenn der bei der Auflösung verwendete Clock intern vom Falcon generiert wird, also entweder 25,175 oder 32,000 MHz beträgt. Wenn Sie RUNNING in einer Auflösung starten, die einen Clock benutzt, der von einer zusätzlich eingebauten Hardware wie z. B. ScreenBlaster erzeugt wird, kann RUNNING die vorherige Bildschirmauflösung nicht wiederherstellen. Nach Beendigung des Spieles müssen Sie also ihren Falcon neu booten. Weiterhin haben Tests gezeigt, daß RUNNING einen 4-Farb-Bildschirm leider nicht wiederherstellen kann.

Start auf Rechner mit 4 MB Hauptspeicher

RUNNING braucht für die Ausführung ca. 3,8 MB freien Hauptspeicher. Steht dieser Speicherplatz nicht zur Verfügung, so erscheint sofort nach Programmstart die TOS-Fehlermeldung *„Für diese Anwendung steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung“* oder RUNNING selbst meldet zu wenig Speicher und Sie kehren zum Desktop zurück. Um zu kontrollieren, wieviel Hauptspeicher für Anwendungen zur Verfügung steht, können Sie im Atari Desktop den Menüpunkt Extras / Desktop-configuration aufrufen.

Folgende Vorgehensweise wird empfohlen: Starten Sie Ihren Rechner ohne jegliche Accessories oder Autoordner-Programme, zum Beispiel durch Benutzung eines Bootselektorprogramms. Desweiteren sollten Sie danach eine ST-kompatible Auflösung wählen, da die ST-kompatiblen Auflösungen den geringsten Speicher belegen. Weiter wird die Verwendung des Festplattentreibers AHDI empfohlen, da dieser im Vergleich zu anderen Festplattentreibern weniger Speicherplatz benötigt.

Story

RUNNING – Possible Mission

An die sehr geehrten weiblichen RUNNING Spielerinnen: Agent Orange ist ein Mann. Nun, das ist reiner Zufall und soll in keinsten Weise das weibliche Konfliktlösungsprogramm in einer solchen Situation in Frage stellen.

So, nun wird es Zeit, an den Hauptakteur selbst das Wort zu übergeben ...

„Eigentlich wollte ich mich nach meiner letzten Mission, die alles andere als glatt verlief, endlich niederlassen. Mir schwebte da so eine friedliche Rotwangenschildkrötenzucht am Mississippi vor - hey, da gibt es gar nichts zu lachen! Aber es kam ja wieder ganz anders. Als man mich verständigte, war das Geschrei groß: Evil Bill, der kleine verrückte Chef der schrecklichen Mafiasoft, hatte zugeschlagen. Natürlich hatte er nur eines im Sinn: die Weltherrschaft!

Zusammen mit seinem finsternen, mit VisualBrainblaster umprogrammierten Androideenheer, hat er ein Atomkraftwerk in seine Gewalt gebracht und droht der Welt mit einem Super-Gau. Damit das alles noch spannender wird und den Anruf bei mir kurz nach 6 Uhr morgens doch noch rechtfertigte, hat der Kerl auch noch Geiseln genommen und sich irgendwo in dem Kraftwerk verschanzt.

Ok, Leute, das reicht. Sein Ultimatum läuft morgen Abend aus - und es wird Zeit, sich dort mal umzuschauen, oder?

Bezahlung nach Tarif, sagte man mir. Dafür freie Hand bei der Wahl der Taktik. Und da habe ich so meine eigene Variante entwickelt...

Man hat mir noch schnell einen kleinen Laptop in die Hand gedrückt, um mit der Basis Kontakt zu halten. Waffen konnte ich nicht mitnehmen, ich bin einfach über den Zaun beim Seiteneingang geklettert. Und nun sitze ich in Deckung hinter dem Zaun und warte auf eine Verbindung mit der Basis, um aktuelle Daten zur Lage zu erhalten.

Also, wie sieht es aus, ziehen wir das jetzt zusammen durch?

Bewaffnung

Ok, Nachwuchs-Rambos – nun wird es spannend: die Waffenparade! Meine kleinen Babys sind alle auf der Höhe der Zeit. Auch die vermeintlich kleine Pistole hat ihre Reize. Du kannst sie mit den Tasten <1> bis <5> anwählen – und damit die Gringos über den Jordan schicken!

Selbstverteidigung

Wenn die lieben Patrönchen alle sind, geht nichts über meinen allseits beliebten Fußtritt. Mit <1> aktivierst Du den Arschtrittmodus.



Pistole

Aah, es wird schon besser. Meine kleine Pistole ist nicht ohne. Ich hatte sie schon bei vielen Missionen dabei, und sie hat mich noch nie enttäuscht. Das Ding braucht natürlich spezielle Patronen – dürfte klar sein, oder?

Da die Munition nicht so schwer ist, passen bis zu 75 Stück in meinen Rucksack. Wie mir mein alter Kollege James B. mitteilte, kann man damit gut aufräumen. Drück' einfach die Taste <2>.



Shotgun

Na, ist das nix? Und dann erst dieser Bumms ... Also Leute, das Gerät kommt cool. Taste <3> führt ins Reich des Rückstoßes.

An Nachschub kann ich 50 Patronen transportieren.



Maschinengewehr

Hups, woher kenn' ich das Baby denn? Fast wie im Terminator würde ich sagen! Drück' die Taste <4> und werde glücklich.

30 Schuß, um ruhig zu schlafen, gehen in den Rucksack.



Flammenwerfer

*Mein Liebling, of course! Nur 20 Feuerpatronen kann ich dafür aufnehmen.
Taste <5> schaltet den Bruzzler ein. Have fun!*

*Wie alle anderen Waffen auch, kann ich den Flammenwerfer nur dann
aktivieren, wenn ich entsprechende Munition aufgenommen habe."*



Specials

Während Ihrer Mission werden Sie viele verschiedene aufnehmbare Gegenstände entdecken können. Auf die wichtigsten Gegenstände soll hier etwas näher eingegangen werden.

Schlüssel

Neben den Türen, die sich mit der <SPACE>-Taste öffnen lassen, gibt es auch noch Türen, für die Sie bestimmte Schlüssel benötigen. Diese aufnehmbaren Schlüssel bzw. Chipkarten gibt es in rot, gelb, grün und blau.



Im Kartenmodus - vorausgesetzt, ein Kartengegenstand wurde bereits aufgenommen und aktiviert (siehe Übersichtskarte) - werden Türen, die einen dieser Schlüssel benötigen, in der entsprechenden Farbe angezeigt. Die Schlüssel selbst sind manchmal gut versteckt.

Übersichtskarte

Die Übersichtskarte erleichtert Ihnen die räumliche Orientierung. Die Karte wird über die <TAB>-Taste ein- und ausgeschaltet.

Doch die Übersichtskarten müssen Sie sich erst besorgen. Sie liegen irgendwo versteckt in den Leveln herum. Sammeln Sie sie einfach auf - und vergessen Sie nicht das Aktivieren der Karten. Denn haben Sie noch keine Karten aufgesammelt, dann erscheint der Kartenbildschirm leer.



Übersichtskarten gibt es in zwei Ausführungen. Sie sind jedoch optisch nicht zu unterscheiden, sie sind beide mit der oben abgebildeten Grafik im Level verteilt.

- (Standard-) Übersichtskarte: Sie zeigt alle Bereiche an, in denen Sie bereits einmal gewesen sind. Es kommen sämtliche Mauern und Türen zum Vorschein.
- Gesamte Übersichtskarte: Mit dieser Karte erhalten Sie einen Überblick über den gesamten Level. Sämtliche Bereiche werden auf dem Kartenbildschirm angezeigt, also auch die Bereiche, die Sie noch gar nicht gesehen haben. Somit sehen Sie auf dieser Karte auch die Geheimräume, die im Level versteckt sind.

Ultraschanner

Jeder Agent hat natürlich die eine oder andere elektronische Spielerei dabei. Der Ultraschanner ist - wie andere Gegenstände auch - im Level versteckt und muß erst aufgenommen und aktiviert werden (siehe Konsole).



Er zeigt die vor dem Spieler herumlaufenden Gegner an. Damit wissen Sie auch schon, bevor Sie um die Ecke laufen, daß dahinter Gefahr droht. Die Anzeige geschieht im linken Teil der Konsole oder - wenn der Cinemascope- oder Fullscreen-Modus aktiv ist - im oberen linken Teil des 3D-Fensters.

Der Ultraschanner hat ein Zeitlimit, er funktioniert etwa 10 Minuten, danach müssen Sie einen neuen Ultraschanner aufsammeln.

Geigerzähler

Gerade in einem Atomkraftwerk ist er sehr wichtig - ein Geigerzähler. Auch den Geigerzähler müssen Sie im Verlaufe eines Spieles erst aufsammeln. Er muß ebenfalls erst mit der <RETURN>-Taste aktiviert werden, sonst arbeitet er nicht. Benutzen Sie ihn, um verstrahlte Bereiche zu erkennen, damit Sie rechtzeitig einen Strahlenschutzanzug anziehen können.



Das Hauptmenü

Nach dem Start von RUNNING erscheint das Hauptmenü, in dem Sie verschiedene Optionen der 3D-Engine vorab einstellen können. Die eingestellten Optionen werden automatisch gesichert und stehen beim nächsten Programmstart wieder zur Verfügung. Das Hauptmenü wird über die Tasten

- <CRSR UP>, <CRSR DOWN>: Menüpunkt wechseln
- <RETURN>: Menüpunkt aktivieren
- <Esc>: Untermenü beenden / RUNNING beenden

gesteuert. Neben dem Einstiegsbild stehen mehrere Untermenüs zur Verfügung, mit denen mehrere Einstellungen für das Spiel gemacht werden können (Sound, Details, ...). Aktivieren des Menüpunktes RUN startet das Spiel. Die vorgenommenen Einstellungen in den Untermenüs werden automatisch abgespeichert und stehen bei erneuten Programmstart wieder zur Verfügung.

Untermenü SOUND

Hier können Sie Voreinstellungen für die Soundwiedergabe von RUNNING treffen. Bis auf die Einstellung Voice können Sie alle Einstellungen auch im Spiel selbst vornehmen bzw. dort nochmals anpassen. Im einzelnen stellen Sie hier die Vorgaben für Volume (Lautstärke), Lautsprecher, Frequenz und Kommentare ein:

- Volume: mittlere oder volle Lautstärke

- Speaker: internen Lautsprecher ein- oder ausschalten
- Frequency: Wiedergabefrequenz der Samples niedrig (12,5 kHz) / hoch (25 kHz)
- Voice: Kommentare des Helden ein oder aus

Untermenü DETAIL

In diesem Untermenü können Sie die Darstellung des 3D-Bildes beeinflussen (diese Einstellungen können auch während des Spiels nachträglich verändert werden).

- Screen Size: Bildschirmgröße des 3D-Fensters (klein, mittel oder groß)
- Detail: Auflösung der 3D-Berechnung niedrig oder hoch
- Use Vsync: siehe Spiel-Menü-Options
- Paint Weapon: Darstellung der Waffe ein- oder ausgeschaltet

Das Spiel

Das Spiel beginnt, sobald Sie im Hauptmenü den Punkt RUN angewählt haben. Im Spielmodus existiert ein eigenes Menü. Das Menü kann innerhalb des Spieles jederzeit mit der <ESC>-Taste aktiviert bzw. auch wieder beendet werden. Befinden Sie sich jedoch gerade im Laptop- oder Kartenmodus, müssen Sie diesen zuerst beenden, um das Menü aktivieren zu können.

Menü

Bedienung

Sie navigieren mit den Cursor-Tasten die Zahnrad-Ikone (sie zeigt die aktuelle Zeile an) durch das gesamte Menü. Ein Menüpunkt wird mit der <SPACE>- oder <RETURN>-Taste aktiviert/deaktiviert. Manche Einstellungen können Sie mit den Cursor-Tasten links/rechts verändern.

Sind Sie gerade in das Spiel eingestiegen, so stehen Ihnen im Anfangsmenü nur die Unterpunkte <NEW GAME> und <QUIT> zur Verfügung.

NEW GAME

Starten eines neuen Spiels. Sie beginnen Ihr Spiel im ersten Level der jeweiligen Mission. In der ausgelieferten Version von RUNNING ist die der Level „Outlying District“ innerhalb der Mission „Atomic Power-Station“. Eventuell werden in der Zukunft Missionsdisks die Missionsauswahl erweitern.

LOAD GAME

RUNNING erlaubt Ihnen das Abspeichern von bis zu zehn unterschiedlichen Spielständen. Um einen Spielstand zu laden, wählen Sie ihn mit den Cursor-Tasten aus und laden ihn mit der <RETURN>-Taste.

Ist im ausgewählten Slot noch nichts abgespeichert, so erscheint das Vorschaubild schwarz, und der Hinweis „Empty slot“ erscheint.

OPTIONS

Unter <OPTIONS> können Sie sämtliche Einstellungen ändern, die die Bildschirmanzeige betreffen.

Mit den Cursor-Tasten links/rechts können Sie bei dem Menüpunkt <SCREEN SIZE> die Größe des 3D-Fensters abändern.

Die Detailstufe der Grafikdarstellung ändern Sie beim Menüpunkt <DETAIL> mit der <SPACE>- oder <RETURN>-Taste. Es stehen hier die Optionen HIGH und MIDDLE zur Verfügung, wobei MIDDLE den Pixelverdopplungsmodus für die Spalten aktiviert. Dies erhöht die Darstellungsgeschwindigkeit.

Mit dem Menüpunkt <VSYNC YES/NO> können Sie experimentieren. Ein (standardmäßig) eingeschalteter VSync bietet eine flackerfreie Darstellung des 3D-Bildes. Nachteil kann eine „Verschwendung“ von etwa 10 Prozent Rechenzeit sein. Jedoch treten ohne VSync gelegentlich Bildschirmflackerer auf.

Das Anzeigen der Waffen auf dem Bildschirm kostet etwas Rechenzeit. Mittels des Menüpunktes <PAINT WEAPON YES/NO> können Sie nun die Anzeige der Waffe unterbinden; nun steht mehr Rechenzeit für die 3D-Darstellung zur Verfügung. Die Funktionalität der Waffen wird dadurch nicht eingeschränkt!

SOUND OPTIONS

Unter <SOUND OPTIONS> können Sie sämtliche Einstellungen ändern, die die Soundausgabe von RUNNING betreffen.

Mit den Cursor-Tasten links/rechts ändern Sie die Lautstärke unter dem Menüpunkt <VOLUME>.

Der Punkt <SPEAKER ON/OFF> betrifft den intern im Falcon eingebauten Lautsprecher. Standardmäßig ist der interne Lautsprecher ausgeschaltet. Das Soundsystem von RUNNING ist anfangs auf MONO-Sound bei 12,5 kHz ohne Surround-Effekt eingestellt. Bei dieser Einstellung benötigt das Soundsystem die geringstmögliche Rechenzeit, so daß der Großteil für die 3D-Berechnung und Darstellung verwandt wird. Sie können die Einstellungen des Soundsystems hierüber jedoch jederzeit ändern.

Ein Stereo-System bewirkt, daß die Soundeffekte im richtigen Verhältnis auf den rechten und linken Soundkanal verteilt werden, je nachdem, ob Sie sich weiter links oder rechts vom Spieler befinden. Die Soundquellen können dadurch besser geortet werden. Die Ausgabefrequenz des Soundsystems kann durch Umschalten von 12,5 kHz auf 25 kHz deutlich verbessert werden - benötigt aber auch doppelte Rechenzeit für das Soundsystem.

Mit der Möglichkeit des Surround-Effektes <SURROUND ON/OFF> sind bisher sowohl positive als auch negative Erfahrungen gemacht worden. Ein eingeschalteter Surround-Effekt bewirkt eine Phasenumkehrung des Audiosignals im linken Kanal. Dadurch wirkt auch die Ausgabe eines Mono-Signals so, als ob doch ein Stereo-Signal vorliegt. Trotz dieses durchaus positiven Effektes sind wieder einige Nachteile damit verbunden. Der erste „Nachteil“ ist die längere Rechenzeit, die das Soundsystem dadurch benötigt. Ein zweiter Nachteil ist, daß der Surround-Effekt nur am Kopfhörer-Ausgang des Falcon verfügbar ist. Bei der Wiedergabe durch RGB-Monitore oder den internen Lautsprecher bewirkt der Surround-Effekt, daß praktisch nichts zu hören ist. Dies liegt an der Falcon-Hardware und der Vorgehensweise, wie aus einem Stereo- ein Mono-Signal gemacht wird.

BACK TO GAME

Das Aktivieren dieses Menüpunktes bewirkt dasselbe wie das Drücken der <ESC>-Taste. Das Menü wird geschlossen, und Sie können im Spiel fortsetzen.

Spielsteuerung

Die Tastaturbelegung kann im derzeitigen Entwicklungsstand durch den Benutzer leider nicht geändert werden.

Die wichtigste Taste ist die <ESC>-Taste, die das (Spiel-) Menü aufruft. Hierüber kann dann auch das aktuelle Spiel abgebrochen bzw. ein neues gestartet werden.

Bewegung

Bewegen Sie sich mittels der Cursor-Tasten vorwärts und rückwärts, drehen Sie sich nach links und rechts. Der Spieler bewegt sich mit doppelter Geschwindigkeit (Lauf-Modus), wenn gleichzeitig zur bisherigen Bewegung die <CTRL>-Taste gedrückt wird. Der Lauf-Modus wird permanent durch die <^>-Taste ein- und ausgeschaltet. Wenn Sie seitwärts laufen wollen, drücken Sie gleichzeitig die <ALT>-Taste. Springen Sie mittels der <A>-Taste über Kisten oder Abgründe.

In den Landschaften, Räumen und Gängen liegen viele Gegenstände herum. Sammeln Sie diese auf, indem Sie sich über die Gegenstände bewegen.

Treffen Sie während Ihrer Erkundungen auf Schalter, Türen oder Lifte, so können Sie diese durch Drücken der <SPACE>-Taste aktivieren.

Bewegung (Jaguar-Pad)

Ein an Port A angeschlossener Jaguar-Pad wird zusätzlich unterstützt. Sie müssen keine weiteren Einstellungen vornehmen.

Neben den Laufbewegungen werden von der Pad-Tastatur die folgenden Tasten belegt:

- A Springen
- B Schießen
- C Seitwärts laufen; Türen, Lifte, Schalter aktivieren
- 1 - 5 Waffe wählen
- 6 Lauf-Modus (bei gleichzeitiger Bewegung)
- 7 Lauf-Modus dauerhaft ein-/ausschalten
- 9 Übersichtskarte ein-/ausschalten
- * Gegenstände scrollen
- 0 Gegenstand aktivieren/deaktivieren
- # Gegenstände scrollen

Hinweise zu: Treffen und getroffen werden

- 1) Steht der Held auf einer hohen Plattform und schießt von dort, trifft er auch Gegner, die tiefer stehen als er - er schießt quasi nach unten (einfache Regel: oben - unten -> ja).
- 2) Steht der Held unten und die Gegner oben, kann er diese **NICHT** automatisch treffen - er muß dazu eventuell springen (Regel: unten - oben -> nein).
- 3) Es gelten 1) und 2) auch aus Sicht der Gegner.

Bildschirmauflösungen

RUNNING nutzt sämtliche Möglichkeiten zur schnellen 3D-Darstellung. Am RGB-Monitor stehen vier Auflösungen, unter VGA zwei Auflösungen zur Verfügung. Eine weitere Reduzierung der Auflösung kann jeweils hinzugeschaltet werden.

Mit den Funktionstasten <F2> und <F3> können Sie während des gesamten Spiels zwischen hoher und niedriger Detailstufe wählen. Bei der niedrigen Detailstufe (<F3>) werden die Bildpunkte in

horizontaler Richtung (Spalten) gedoppelt. Dadurch wird die Rechenzeit zur Berechnung und Darstellung bei gleichzeitig gleich großem Ausgabebild in etwa halbiert.

Sind vorher keine weiteren Einstellungen vorgenommen worden, bietet Ihnen RUNNING eine standardmäßige Auflösung von 320 mal 240 Bildpunkten an. Dabei werden die untersten 40 Bildschirmzeilen für die Darstellung einer Konsole genutzt. Mit <C> kann nun in einen Cinemascope-Modus gewechselt werden. Dieser schaltet die hardwaremäßige Auflösung auf 256 mal 200 Bildpunkte (RGB) bzw. 160 mal 200 Bildpunkte (VGA) herunter. Durch die nun geringere Anzahl an zu berechnenden Bildpunkten wird die 3D-Darstellung beschleunigt. Ein erneutes Drücken der Taste <C> beendet den Cinemascope-Modus.

Bei Verwendung eines RGB-Monitors oder Fernsehers steht Ihnen noch ein zusätzlicher Effekt zur Beschleunigung der 3D-Darstellung zur Verfügung - bei gleichzeitiger Vergrößerung der dargestellten Bildpunkte. Der Fullscreen-Modus wird durch Drücken der Taste <F> ein- bzw. ausgeschaltet. Er verdoppelt jede dargestellte Bildschirmzeile. Der Fullscreen-Modus steht sowohl in der Standardauflösung als auch während des Cinemascope-Modus zur Verfügung. Aus einer Hardware-Auflösung von

320 x 240 Bildpunkten werden 320 x 120 Bildpunkte bzw. aus
256 x 240 Bildpunkten werden 256 x 120 Bildpunkte.

Sämtliche Effekte zur 3D-Darstellung, also hohe und mittlere Detailstufe (<F2>, <F3>), der Cinemascope-Modus (<C>) und der Fullscreen-Modus (<F>) stehen Ihnen in allen möglichen Kombinationen zur Verfügung. Probieren Sie einfach ein bißchen herum - bis Sie die für Sie angenehme Auflösung gefunden haben.

Fenstergröße

Egal welche Hardwareauflösung Sie nun eingestellt haben, Sie können auch die Größe des 3D-Fensters beeinflussen. Mit den Funktionstasten <F4> und <F5> können Sie das Fenster verkleinern bzw. vergrößern. Je kleiner das Fenster, desto flüssiger ist die gesamte Darstellung.

Weiterhin stehen Ihnen mehrere Tasten auf dem Ziffernblock zur genaueren Steuerung der Fenstergröße zur Verfügung. Mit <(> und < > verändern Sie die Breite des Fensters, mit </ > und <* > können Sie die Höhe des Fensters beeinflussen. Diese Taste <(> ermöglicht es Ihnen, mehr Decken- und Bodenbereich zu sehen.

Weitere Kommandos

In der Standardauflösung bietet Ihnen RUNNING in der unteren Bildschirmhälfte eine Konsole zur Anzeige. Diese steht bei Verwendung des Cinemascope- oder Fullscreen-Modus leider nicht mehr zur Verfügung. Dafür können Sie mit der Taste <D> bei Verwendung eines solchen Modus eine verkleinerte Version der Konsole links unten einblenden. Die Konsole bietet die volle Funktionalität der großen Version, d. h. Informationen über die aktuell verwendete Waffe, Gegenstände scrollen, anwählen und aktivieren.

Screenshot

RUNNING bietet Ihnen die Möglichkeit, das aktuell angezeigte Bild auf Festplatte zu speichern. Durch Drücken der Taste <M> wird das Bild im RUNNING Heimatverzeichnis abgespeichert. Speichern Sie mehrere Screenshots ab, so werden die Bilder fortlaufend nummeriert.

Die Screenshot-Funktion ist nicht im Laptop-Modus verfügbar, ebenso nicht bei Aktivierung des Videomonitors. Ebenfalls ist die Funktion nicht aktiv, wenn Sie den Cinemascope- oder den Fullscreen-Modus aktiviert haben.

Die Screenshots werden im TPI-Format abgespeichert. Zum Betrachten und Konvertieren eignen sich TruePaint oder **SMURF**. Haben Sie keines dieser Programme zur Verfügung, so können Sie dennoch an die Grafikdaten gelangen. Das TPI-Format besitzt einen 128 Bytes großen Header, danach folgen die eigentlichen Grafikinformatoren. Diese sind unkomprimiert und liegen im HiColor-Format 565 vor, also 16 Bit pro Pixel, dabei die obersten 5 Bits für den Rotanteil, die mittleren 6 Bits für den Grünanteil und die letzten 5 Bits für den Blauanteil. Insgesamt liegen 320 mal 240, also 76800 Bildpunkte (2 Bytes pro Bildpunkt) vor. Damit ergibt sich die Gesamtlänge einer Grafikdatei von 153728 Bytes.

Konsole

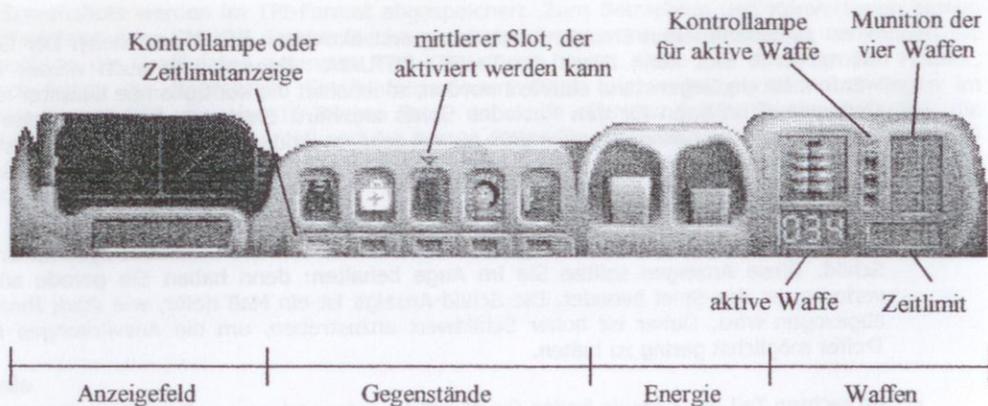
Bestandteile

Agent Orange verfügt über eine multifunktionale Konsole, die ihm die unterschiedlichsten Anzeigen und Informationen bietet. Die Konsole ist unterteilt in vier Hauptteile.

- Im linken grünlichen Anzeigefeld werden Spezialfunktionen ausgegeben. Dies sind ein Ultrascanner und ein Geigerzähler. Diese Spezialfunktionen müssen jedoch erst aufgenommen (herumliegender Gegenstand) und aktiviert werden. Zu Spielbeginn ist das Anzeigefeld ungenutzt.
- Der zweite Hauptteil (in der Mitte) umfaßt die Kontrolle über sämtliche aufgesammelten Gegenstände. Sie können mehrere verschiedene Gegenstände aufnehmen. Da in der Konsole jedoch nur fünf aufgesammelte Gegenstände angezeigt werden können, haben Sie die Möglichkeit, mit den Tasten <HELP> und <UNDO> die Gegenstände nach links bzw. rechts zu scrollen. Dem mittleren der angezeigten Gegenstände kommt eine besondere Bedeutung zu. Manche Gegenstände müssen nämlich vor ihrer Benutzung erst aktiviert werden. So muß man

einen aufgesammelten Strahlenschutzanzug erst aktivieren (d. h. anziehen). Der Gegenstand im mittleren Slot kann durch die Taste <RETURN> aktiviert und auch wieder deaktiviert werden. Ist ein Gegenstand aktiviert worden, so leuchtet die Kontrolllampe darunter rot auf. Der Gegenstand ist dann für den Rest des Spiels aktiviert. Erscheint dagegen in dem Feld der Kontrolllampe ein Balken, der von grün bis rot geht, so ist die Aktivierung des Gegenstandes mit einem Zeitlimit verbunden. Je kleiner der Balken, desto schneller nähert sich der Gegenstand dem Ende der Benutzungsdauer.

- Rechts neben den angezeigten Gegenständen befinden sich die Balkenanzeigen für Energie und Schild. Diese Anzeigen sollten Sie im Auge behalten: denn haben Sie gerade alle Energie verloren, ist das Spiel beendet. Die Schild-Anzeige ist ein Maß dafür, wie stark Ihnen Energie abgezogen wird. Daher ist hoher Schildwert anzustreben, um die Auswirkungen feindlicher Treffer möglichst gering zu halten.
- Im rechten Teil der Konsole finden Sie sämtliche Informationen zu Ihrer Bewaffnung. Sie sehen ein Bild der aktuell verwendeten Patronen, darunter die Anzahl an Patronen, die Sie von diesem Waffentyp zur Verfügung haben. Ganz rechts wird Ihnen mit den vier untereinander stehenden Zahlen die zur Verfügung stehenden Patronen der anderen Waffen angezeigt. Bei den Waffen, die Sie bereits besitzen, erscheint die Anzeige der Patronenzahl heller als bei den Waffen, die Sie noch nicht aufgesammelt haben. Die Waffe, die Sie gerade aktiviert haben, wird mit einem rot leuchtenden Knopf markiert. Die vier unterschiedlichen Waffen können Sie über die Tasten <2> bis <5> anwählen. Die Selbstverteidigung wird über <1> angewählt. Beachten Sie aber, daß Sie eine Waffe nicht wählen können, wenn Sie sie noch nicht aufgesammelt haben oder die Anzahl der Patronen für diese Waffe null ist.



Zeitlimit

Im Konsolenteil unter den Patronenmengen ist noch ein Feld für ein Zeitlimit vorgesehen. Läuft hier eine Zeitanzeige rückwärts, müssen Sie innerhalb der noch verbleibenden Zeit den Ausgang des Levels finden, ansonsten scheitert Ihre Mission, und das Spiel ist vorzeitig beendet.

Wird das Zeitlimit aktiviert, werden Sie durch entsprechende Mitteilungen über den Bildschirm informiert. Außerdem verfärbt sich der Bildschirm rötlich, so daß Sie auch optisch den Ernst der Lage erkennen können.

Steuerung

Als Zusammenfassung alle Tastenkombinationen, die in direktem Zusammenhang mit der Konsole stehen:

Gegenstände:

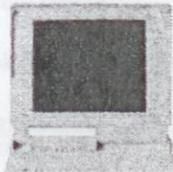
<HELP>	Gegenstände um einen Slot nach rechts verschieben
<UNDO>	Gegenstände um einen Slot nach links verschieben
<RETURN>	Gegenstand im mittleren Slot aktivieren/deaktivieren

Waffen:

<1>	Auswahl der Selbstverteidigung
<2> bis <5>	Auswahl der vier verschiedenen Waffen
<SHIFT>	Schießen

Laptop-Modus

Agent Orange ist als Undercover Agent natürlich immer auf dem neuesten technischen Stand. Dazu gehört auch die Ausstattung mit einem Laptop. Der Laptop kann auf zwei Arten aktiviert werden. Zum einen wird der Laptop zu Beginn eines jeden Levels automatisch aktiviert, und es wird eine Verbindung zum Hauptquartier geschaltet. Diese Verbindung zeigt den Auftrag für den folgenden Level an. Die andere Möglichkeit ist, den Laptop jederzeit während des Spiels durch Drücken der Taste <L> selbst manuell zu aktivieren.



Wird der Laptop aktiviert, so erscheint dieser auf dem Bildschirm und beginnt, sofort hochzufahren. Auf dem Laptop kann in einer Art Kommandomodus gearbeitet werden. Mehr dazu in den folgenden Kapiteln.

Link to Headquarters

Der Laptop stellt dem Spieler das Mission-Briefing zur Verfügung. Dazu verbinden Sie sich mittels Eingabe von <LINK> oder durch Drücken der <F1>-Taste mit dem Hauptquartier. Sie erhalten umgehend Ihren Auftrag für diesen Level zurück. Eine weitere Kommunikation mit Ihrem Hauptquartier ist nicht vorgesehen.

Terminals

Ab und zu treffen Sie im Level auf einen Terminal (schwarz-weiß flackernder Monitor an der Wand). Ein Terminal stellt Ihnen zusätzliche Informationen zur Bewältigung des Levels bereit. Steht der Spieler an einem Terminal und aktiviert dieses (durch <SPACE>), so fährt Ihr Laptop hoch, verbindet Sie automatisch mit dem Terminal und zeigt Ihnen dessen Botschaft an. Diesen Vorgang können Sie durch Eingabe von <CONNECT> oder Drücken von <F2> wiederholen. Daneben bietet NUR der Laptop-Modus am Terminal die im nächsten Abschnitt beschriebene Möglichkeit der Spielstandspeicherung an.

Spielstand speichern

Sie sichern den aktuellen Spielstand auf Festplatte durch Eingabe von <SAVE> oder Drücken der <F4>-Taste. Wie bereits gerade erwähnt, können Sie das nur am Terminal. Ihnen werden hier 10 Slots bereitgestellt, die jeweils einen Spielstand aufnehmen können. Wählen Sie einen freien Slot oder einen Slot, den Sie überschreiben möchten, durch Platzieren des Cursor-Pfeils (Steuerung mit den Cursor-Tasten). Aktivieren Sie diesen Slot durch Drücken von <RETURN>. Geben Sie nun eine kurze Bezeichnung der Spielsituation ein. Beenden Sie Ihre Eingabe durch Drücken der

<RETURN>-Taste. Kehren Sie nach dem Abspeichern nicht automatisch zum Laptop-Modus zurück, sondern verbleiben im Bildschirm zum Abspeichern, so schlug der Abspeichervorgang fehl - vermutlich weil kein Speicherplatz mehr auf der Festplatte zur Verfügung stand.

Laptop ausschalten

Sie verlassen den Laptop-Modus durch Eingabe von <EXIT> oder durch Drücken der Tasten <ESC> oder <F3>. Damit wird Ihr Laptop ausgeschaltet, und Sie kehren in das laufende Spiel zurück.

Sonstige Kommandos

Neben den Befehlen <LINK>, <CONNECT>, <SAVE> und <EXIT> gibt es noch einige andere, die Sie ausprobieren können. Wie uns eingefeischte „Dosen-Fans“ mitteilen, sind <DIR>, <CD>, <STATUS> oder <HELP> dort oft benutzte Befehle...

Übersichtskarte

Dem Spieler wird eine Übersichtskarte zur Verfügung gestellt, die die Orientierung vielfach erleichtert und in manchen Situationen sogar notwendig zum Weiterkommen ist.

Steuerung

Die Übersichtskarte wird durch Drücken der <TAB>-Taste aktiviert - und ebenso auch wieder beendet. Ist die Übersichtskarte aktiviert, kann man trotzdem weiterspielen. In diesem Fall wird der Held durch ein kleines weißes Dreieck dargestellt.

Die Übersichtlichkeit erleichtert die Zoom-Funktion (Tasten <F9> und <F10>). Desweiteren kann über den Ziffernblock durch Drücken der <5> der Follow-Modus ausgeschaltet werden, d. h. die

Karte wandert nicht mehr mit der Spielerposition in der Mitte, sondern kann frei über die Tasten <4>, <6>, <8> und <2> (ebenfalls auf dem Ziffernblock) gescrollt werden. Eingeschaltet wird der Follow-Modus ebenfalls wieder durch die <5>.

Benötigte Gegenstände

Doch wer hat von Anfang an den vollen Überblick? Keiner - auch nicht Agent Orange. Dieser muß sich erst im Level die Pläne (siehe Gegenstände) besorgen. Pläne gibt es in zwei Ausführungen. Einer zeigt nur die Bereiche an, die der Spieler bereits einmal betreten hat, der andere gibt sofort die volle Übersicht über sämtliche Bereiche.

Weitere Gegenstände, die die Übersichtskarte erweitern, sind

- der Monsterdetector, der die Gegner in der Übersichtskarte sichtbar macht, und
- der Trainedetector, der die Züge in der Übersichtskarte anzeigt.

Kameras

Gerade in einem Atomkraftwerk gibt es große Sicherheitsbedenken. Daher ist es nicht verwunderlich, wenn Sie auf mehrere Überwachungskameras treffen. Diese geben den dortigen Sicherheitsleuten einen Überblick über die Gesamtsituation des Werkes.



Sie können ebenfalls diese Überwachungskameras nutzen. Dazu gibt es die sogenannten Videomonitore, die Ihnen die Kamerabilder der Kameras liefern, die mit dem jeweiligen Videomonitor verbunden sind. Stellen Sie sich hierzu an einen solchen Videomonitor und schalten Sie sich mittels der <SPACE>-Taste zu den Kameras durch. Mit einem Videomonitor können mehrere Kameras verbunden sein.



Klicken Sie sich mittels der <SPACE>-Taste einfach durch die verschiedenen Kamerapositionen hindurch.

Der Videomonitor wird von der Missionsbasisstation dazu genutzt, Ihnen den Auftrag zu verdeutlichen.

Beamer

Wir kennen ihn aus vielen Science Fiction Filmen – den Beamer. Er „beamt“ Sie an eine neue Position, die Sie vorher meistens nicht kennen. Laufen Sie dazu einfach in dem Beamer hinein und genießen Sie Ihre Reise...



Wir benutzen das Patent von Scotty Enterprises.

Schalter

Schalter wie dieser werden über Drücken der <SPACE>-Taste **aktiviert**. Es gibt sie in **RUNNING** in den unterschiedlichsten Ausführungen.



Es gibt Schalter, die

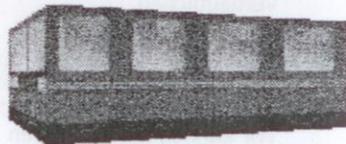
- bestimmte Türen öffnen und schließen,
- bestimmte Lifte herunterfahren, so daß man sie benutzen kann,
- dem Spieler zusätzliche Energie bereitstellen oder

- unsichtbar sind und mit besonderen Hilfsmitteln erst gefunden werden müssen.

Züge

Züge und sonstige herumfahrende Objekte stellen für unseren Agenten eine ernsthafte Bedrohung dar. Kommen Sie keinem solchen Zug oder Objekt zu nahe. Ihnen wird bei Berührung sofort sämtliche Energie abgezogen - und Sie sterben.

Weichen Sie also einem Zug generell aus. Auch nur die kleinste Berührung mit einem Zug verurteilt Sie zum Sterben.



Gegenstände

Für aufgenommene Gegenstände stehen die fünf Anzeigefelder in der Konsolenmitte zur Verfügung. Verschiedene Gegenstände müssen zur Benutzung erst aktiviert werden, dazu muß der entsprechende Gegenstand in das mittlere Anzeigefeld gebracht werden (Scrolltasten sind <HELP> und <UNDO>) und mit <RETURN> aktiviert werden.

<i>Gegenstand</i>	<i>Muß aktiviert werden</i>	<i>Zeit-limit</i>	<i>Agent Oranges Kommentar</i>
Pistole	nein	nein	Reicht für den ersten Level, 75 Schuß mit guter Durchschlagskraft
Shotgun	nein	nein	50 Schuß, gute Allroundwaffe
Maschinengewehr	nein	nein	Cool, 30 Schuß
Flammenwerfer	nein	nein	Best thing so far, 20 Schuß



Munition für Pistole	nein	nein	Ohne Munition macht's keinen Spaß, oder?
Munition für Shotgun	nein	nein	Some stuff for my baby ...
Munition für Maschinengewehr	nein	nein	Gimme more ...
Munition für Flammenwerfer	nein	nein	Hot stuff!
Roter Schlüssel	nein	nein	Wird zum Öffnen von Türen und Bewegen von Liften benötigt
Grüner Schlüssel	nein	nein	dito
Blauer Schlüssel	nein	nein	dito
Gelber Schlüssel	nein	nein	dito
Kleiner Medikit	ja	nein	Gibt mir einen kleinen Schub Energie
Kleiner Medikit	nein	nein	Gibt mir sofort einen kleinen Schub Energie
Großer Medikit	ja	nein	Gibt mir einen großen Schub Energie



Großer Medikit	nein	nein	Gibt mir sofort einen großen Schub Energie
Kleiner Schild Bonus	nein	nein	Gibt mir sofort einen kleinen Schub Schild-Energie
Großer Schild Bonus	nein	nein	Gibt mir sofort einen großen Schub Schild-Energie
Unverwundbarkeit	ja	ja	Jipee! Ich bin für gewisse Zeit unverwundbar
Unsichtbarkeit	ja	ja	Call me ghost! Die Gegner sehen mich nicht und reagieren nicht
Übersichtskarte (Plan)	ja	nein	Im Kartenmodus werden alle bereits besuchten Bereiche angezeigt
Übersichtskarte (gesamter Plan)	ja	nein	Im Kartenmodus wird der gesamte Level angezeigt
Monsterdetector	ja	nein	Anzeige der Gegner im Kartenmodus
Trainedetector	ja	nein	Anzeige der Züge im Kartenmodus



Ultraschanner	ja	ja	Zeigt die vor mir sich bewegenden Gegner an
Nachtsichtgerät	ja	nein	Gegner können besser erkannt werden
Gasmasken	ja	nein	Besser ist das in verseuchten Räumen
Strahlenschutzanzug	ja	ja	Der Strahlenschutzanzug schützt in radioaktiv verseuchten Räumen
Geigerzähler	ja	ja	Der Geigerzähler warnt vor Radioaktivität
Schweißgerät	nein	nein	Heute schon geschweißt?
Sprengstoff	nein	nein	Ey, was machen wir denn damit?
Zünder	nein	nein	Ey, was machen wir denn damit?



Tastaturbelegung (Zusammenfassung)

Hauptmenü

- <CRSR UP/DOWN> Menüpunkte anwählen
- <Return> Menüpunkt aktivieren
- <Esc> Untermenü verlassen/RUNNING beenden

Spiel

- <CRSR> Spieler bewegen
- <CONTROL> + <CRSR> Laufmodus
- <ALTERNATE> + <CRSR> Spieler seitwärts bewegen
- <A> Springen
- '<' Laufmodus ein/aus
- <Shift> Schießen
- <1> bis <5> Auswahl der Waffe
- <R> Fadenkreuz ein/aus
- <F2> höchste Detailstufe
- <F3> mittlere Detailstufe
- <C> Cinemascope ein/aus
- <F> Fullscreen ein/aus (nur RGB/TV)

<D>Infoanzeige im Fullscreen-Modus ein/aus

<F4>3D-Fenster vergrößern

<F5>3D-Fenster verkleinern

<(>3D-Fenster verkleinern (X-Richtung) (Ziffernblock)

< >3D-Fenster vergrößern (X-Richtung) (Ziffernblock)

</ >3D-Fenster verkleinern (Y-Richtung) (Ziffernblock)

< * >3D-Fenster vergrößern (Y-Richtung) (Ziffernblock)

< - >Lautstärke absenken (Ziffernblock)

< + >Lautstärke erhöhen (Ziffernblock)

<Enter>Interner Lautsprecher ein/aus

<Help>, <Undo>Gegenstände scrollen

<Return>Gegenstände ein-/ausschalten

<L>Laptop

<M>Screenshot (nur in 320x240'er Auflösung)

<Tab>Übersichtskarte ein/aus

<F9>Übersichtskarte vergrößern

<F10>Übersichtskarte verkleinern

<5>Follow mode ein/aus (Ziffernblock)

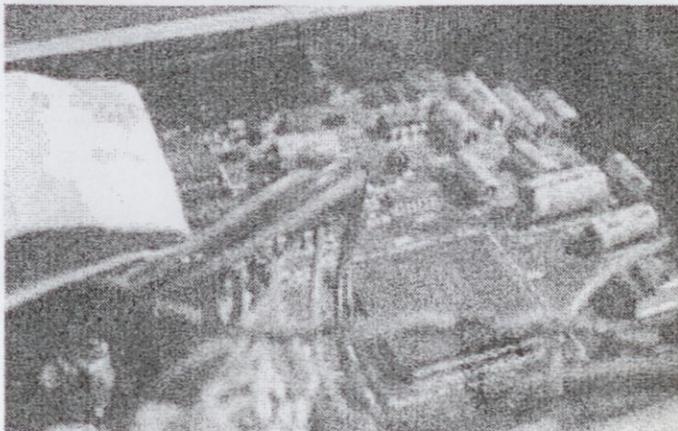
<4>, <6>, <8>, <2>Übersichtskarte scrollen (Ziffernblock)

<Esc>Menü ein/aus

Fehlermeldungen und Problembhebungen

Alle Dateioperationen, also das Laden und Speichern, werden auf ihre Richtigkeit überwacht. Treten hierbei Fehler auf, so bricht RUNNING die Programmausführung sofort mit der Anzeige dieser Grafik ab. Sie haben keine Möglichkeit mehr, das Spiel fortzusetzen, den Spielstand abzuspeichern oder zum Desktop zurückzukehren.

In einem solchen Falle müssen Sie ihren Atari Falcon neu booten.



Stellen Sie vor allem sicher, daß eine installierte RUNNING-Version noch bis zu 5,5 MB an temporären Dateien während der Ausführung auf der Festplatte anlegt. Diese Dateien werden im RUNNING-Installationsverzeichnis im Ordner TEMP angelegt. Sie können diese Dateien zwar jederzeit wieder löschen, doch legt RUNNING diese Dateien dann wieder zwecks schnellerer Programmausführung an.

Credits

RDT besteht aus:

Volker Konrad..... Programmierung Engine, Spiellogik und Editor
Michael Schuldt Graffiti team, Texturedesign
Holger Lauterbach.....Graffiti team, Texturedesign
Michael Opel Graffiti team, Vision thing

Freie Mitarbeiter:

Kay Tennemann..... Konsolengrafik, Mini Icons, Texturedesign
Christopher Kroter..... Modul Hauptmenü
Fulli The sexy voice of Agent Orange
Mr. Zufall..... Unbelievable FX
Mr. Shadow..... Smooth Shadows