

CRAZY CRACK 1.1 Kurzanleitung

Grundlegendes

Aufgabe

Bei dem Spiel *Crazy Crack* haben Sie die Aufgabe, sich durch verschiedene Level zu arbeiten. Dazu sind Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes einige Steine in den Weg gelegt worden. Es gilt also, die Level von den dort befindlichen Steinen zu befreien.

Zur Durchführung dieser Aufgabe werden Ihnen zwei Hilfsmittel zur Verfügung gestellt. Zum einen sind Sie in Besitz eines Schlägers, zum anderen verfügen Sie über eine rote Kugel, die im weiteren Verlauf Crackball genannt wird.

Hilfsmittel

Der Crackball ist in der Lage, die Steine durch Berühren (Treffen) abzubauen. Bei manchen Steinen muß er einmalig, bei den meisten jedoch mehrmals (in der Regel zweimal) treffen. Sind alle Steine des Levels abgebaut, dürfen Sie sich das nächstfolgende vornehmen.

Den Crackball können Sie durch den Schläger im Spiel halten. Mit ihm verhindern Sie, daß der Crackball im schwarzen Loch des Spielfeldes versinkt. Außerdem besteht die Möglichkeit, mit Hilfe des Schlägers dem Crackball eine bestimmte Richtung zu geben.

Ist das alles?

Wie Sie bemerken werden, hört sich das ja relativ einfach an. Sie haben recht - wenn es da nicht einige Steine geben würde, die keine Lust haben, sich so einfach dem Schutthaufen auszuliefern. Sie beantworten Ihre Abbruchbemühungen mit einem kalten Lächeln und wehren sich verzweifelt durch ihre zugewiesenen Stein-Funktionen. Lassen Sie sich überraschen!

Spielarten

Grundsätzlich gibt es bei *Crazy Crack* zwei Spielarten. Die Normalspielart und die Editorspielart.

Normalspielart

Bei der Normalspielart gehen Sie der unter Punkt Grundlegendes beschriebenen Vorgehensweise nach, nämlich der Entfernung der Steine Level für Level. Dazu können Sie eines der mitgelieferten Spiele (z.B. CRAZY.GAM, NEWCOMER.GAM) oder eines Ihrer mit dem Editor erstellten Eigenproduktionen spielen. Während der Normalspielart haben Sie außerdem die Möglichkeit Spielstände zu laden, zu speichern, einen Eintrag in die Highscoreliste zu erspielen oder bei Bewältigung aller Level das Lösungswort zu erfahren.

Editorspielart

Bei der Editorspielart können Sie nur 1 Level spielen. Dieses Level müssen Sie vorher im Editor erzeugt und über die dort befindlichen Menüpunkte Kopieren oder Ausschneiden in die Zwischenablage von Windows überführt haben. Von *Crazy Crack* aus können Sie dann das Editorspiel starten.

Die Editorspielart ist als Hilfsmittel bei der Erstellung eines Spieles mit dem Editor gedacht. Sie können schnell mal das von Ihnen produzierte Level auf Tauglichkeit untersuchen, indem Sie es probespielen.

Spielstart

Grundeinstellung

Nachdem Sie das Programm *Crazy Crack* gestartet haben, erscheint zunächst eine Dialogbox, die Ihnen die Wahl der Synchronisations-Methode für *Crazy Crack* ermöglicht. Klicken Sie auf "Ok". Daraufhin wird das erste Level (00) des Spieles (bei der Vollversion CRAZY.GAM) geladen und dargestellt. Gleichzeitig fährt der Schläger zum Crackball-Vorrat und holt sich den ersten von 5 möglichen Bällen. Somit ist die Grundvoraussetzung geschaffen - ein Spiel ist geladen!

Aktivierung des geladenen Spieles

Führen Sie jetzt Ihren Mauszeiger (Pfeil) auf den Schläger und drücken Sie kurz die linke Maustaste. Daraufhin verschwindet der Mauszeiger und der Schläger ist fortan mit Ihrer Maus gekoppelt. Zur Orientierung bewegen Sie jetzt die Maus! Sie stellen fest, daß Sie den Schläger nur in der horizontalen Richtung beeinflussen können. Machen Sie sich darüber keine Gedanken - das ist beabsichtigt! Zudem bemerken Sie, daß der Crackball sich Mühe gibt, nicht vom Schläger herunterzufallen.

Abschuss des Crackballes

Nun können Sie die traute Gemeinsamkeit von Schläger und Crackball stören, indem Sie gezielt den ersten Stein, den Sie auf die Schutthalde verfrachten wollen, anvisieren und den Ball abschießen. Benutzen Sie dazu die Beweglichkeit der Maus sowie die Abschuss-Maschine. Stimmen Ihrer Meinung nach Position und Abschuss-Winkel, drücken Sie die linke Maustaste. Wie von Geisteshand verlässt der Crackball den Schläger und macht sich auf die Reise.

Das Spiel läuft !!!

Andere Möglichkeiten

Sie können entgegen der Grundeinstellung natürlich auch ein anderes Spiel (zB. NEWCOMER.GAM) , ein Editorspiel oder einen abgespeicherten Spielstand laden. Folgen Sie anschließend gleichermaßen den oben beschriebenen Vorgängen bezüglich Aktivierung und Abschluß.

Während des Spieles

Nachdem Sie ein Spiel gestartet haben, sollten Sie in der Regel alle Energien zur Lösung Ihrer Aufgabe umsetzen. Sie können allerdings jederzeit ein Päschen einlegen, um unwichtige Tätigkeiten wie Toilettengänge, Bügeln, Geldverdienen oder Rauschmittel-Nachschub durchzuführen.

Spiel unterbrechen

Wenn das Spiel läuft, klicken Sie einfach die rechte Maustaste. Sie werden feststellen, daß Crackball und Schläger an aktueller Position verharren und der Mauszeiger (Pfeil) wieder sichtbar geworden ist. Führen Sie nun Ihre geplanten Aktionen aus. Sollte bei der Spielunterbrechung gleichzeitig das gesamte Programm Crazy Crack verschwinden, so ist wahrscheinlich die Panik-Schaltung aktiv.

Mögliche Crazy Crack Aktionen

Falls Sie in Besitz des Mauszeigers sind (s.o.), haben Sie die Möglichkeit spielbeeinflussende Menüfunktionen anzuwählen:

- Schlägertyp ändern
- Soundausgabe ändern
- Festläufer-Aktion einstellen
- Editorspiel starten (falls keines gestartet ist)
- Editorspiel beenden (falls das aktuelle Spiel ein Editorspiel ist)
- letzten Spielstand nochmal spielen
- irgendeinen Spielstand laden und spielen
- ein ganz neues Spiel von vorn laden und spielen

Außerdem haben Sie Zugriff auf die folgenden Menüfunktionen, welche allerdings keine Einwirkung auf das aktuelle Spiel darstellen:

- Highscore ansehen oder löschen
- Spielername eingeben
- Panik-Schaltung ein-/ausschalten
- alle Hilfefunktionen

Natürlich können Sie auch das Programm *Crazy Crack* beenden, wovon ich Ihnen aber unter allen Umständen abraten würde.

Unterbrochenes Spiel weiterführen

Haben Sie ein Spiel unterbrochen, können Sie den Schläger mit der linken Maustaste anklicken und sofort weiterspielen.

Spielende

Tja, irgendwann ist es soweit - dann müssen Sie leider feststellen, daß Sie es wieder nicht geschafft haben, Ihre Aufgabe vollständig zu lösen. Denkbare Ursache dafür könnte neben Stromausfall oder Pfändung folgende sein:

Keinen Crackball mehr

Sollten Sie durch Ballverluste in unerlaubter Höhe geschädigt worden sein und keine Crackbälle mehr im Vorratsbehälter haben, dürfen Sie sich glücklich schätzen. Sie haben verloren! Für den Fall eines gestarteten Editorspiels macht das gar nichts. Andernfalls dürfen Sie sich freuen/ärgern über einen/keinen Eintrag in die Highscoreliste.

In jedem Fall ist es empfehlenswert, nicht die Flinte ins Korn zu werfen, sondern es gleich noch einmal zu probieren !!!

Was noch ?

Nutzen Sie einfach mal die Ihnen hoffentlich zur Verfügung stehende Zeit und blättern Sie im Hilfemenü (Handbuch]. Dieses rufen Sie durch Anwähl des Menüpunktes **Inhalt** der Rubrik Hilfe auf. Dort ist auch eine "Abhandlung" über die Funktion und Bedienung des Editors verfügbar.

Ich bin jedoch der Meinung, daß nach Lesen dieser Kurzanleitung der Rest des/der Programme selbsterklärend ist.

Für ganz eilige folgt jetzt eine Kurzbeschreibung der Steinfunktionen von Crazy Crack:

Steinfunktionen



Der **Architekten-Stein** baut Normal-Steine (1x) auf. Dieses geschieht in der Regel in zeitlichen Abständen von etwa 1 Sekunde. Die Bauphase beginnt in der 5.Reihe von unten links und endet in der obersten Reihe rechts.

Der Architekten-Stein beendet seine Bauphase bei Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.



Der **Autopilot-Stein** übernimmt die Steuerung des Schlägers. Das bedeutet, daß die Führung des Schlägers nicht mehr an die Mausbewegung gekoppelt ist. Vorsicht ist geboten, wenn auch gleichzeitig der Totenkopf-Stein aktiv ist !

Die Autopilot-Funktion wird beendet durch Ballverlust, Level-Wechsel, Klick auf die linke Maustaste oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist. Zudem auch durch Aktivierung des Controller-Steines, dem eine höhere Priorität zugewiesen wurde.



Der **Begrenzungs-Stein** ist nicht löschar. Er bildet beispielsweise den Rand des Spielfeldes. Im Spielfeld eingesetzt dient er als Barriere. Mit ihm lassen sich somit Level erstellen, bei denen der Zugang zu anderen Steinen erschwert wird.

Der Begrenzungsstein kann nie unsichtbar vorhanden sein.



Der **Bomben-Stein** entfernt bei Löschung alle ihn direkt umgebenen Steine. Einzige Ausnahme ist der Begrenzungs-Stein.

Die Punkte für entfernte Steine werden selbstverständlich gezählt. Allerdings wird die mit den Steinen verbundene Funktion nur ausgeführt, wenn mit der Entfernung auch gleichzeitig eine Deaktivierung dieser Funktion (z.B. letzter aktiver Autopilot-Stein) verbunden ist. Ein Extraball würde beispielsweise nicht vergeben.



Der **Bonus-Stein** öffnet oder sperrt den Zugang zur Bonusrunde. Der Zugang bleibt solange geöffnet, bis kein Bonus-Stein mehr aktiv ist.

Bei der Erstellung eines Levels mit dem Editor sollte der Bonus-Stein nur dann eingesetzt werden, wenn der

Zugang zur Bonusrunde nicht durch Begrenzungs-Steine verbaut ist.



Der **Controler-Stein** hält den Crackball am Schläger fest. Es liegt dann die gleiche Situation vor wie beim Abschluß eines neuen Crackballes. Sie können den Abschluß durch Klick auf die linke Maustaste auslösen. Beendet wird die Controler-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.



Der **Extraball-Stein** ist wahrscheinlich der am liebsten gesehene Stein des Spieles. Wie sein Name verrät, liefert er einen weiteren Crackball und damit einen zeitlichen Aufschub.



Der **Ballfänger-Stein** hat die Angewohnheit, für die Dauer seiner Existenz jeweils einen der Crackbälle in Gewahrsam zu nehmen. Sind gleichzeitig mehrere Ballfänger-Steine aktiv, dann sind auch ebenso viele Crackbälle aus dem Crackball-Vorrat verschwunden.

Es sollte während dieser Zeit recht gut gespielt werden. Ist der Crackball-Vorrat durch die Ballfänger-Steine beispielsweise auf Null abgesunken, bedeutet der nächste Ballverlust das Ende des Spieles !



Der **Gewicht-Stein** beeinflusst die Beweglichkeit des Schlägers. Ist die Gewicht-Funktion aktiv, muß zum einen ein gewisses Trägheitsmoment überwunden werden und zum anderen brauchen Sie mehr Energie während sich der Schläger bewegt.

Beendet wird die Gewicht-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist. Zudem wird die Wirkung des Gewicht-Steines natürlich durch einen aktiven Autopilot-Stein aufgehoben.



Der **Level-Vor-Stein** beendet das gerade gespielte Level (z.B. Level 52) und befördert Sie zum nächsten Level (hier zu Level 53 oder zum nächsten spielbaren Level). Machen Sie sich keine Gedanken darüber, wenn Sie das Level nicht zu Ende spielen durften. Vielleicht steckt im nächsten Level ja ein Level-Zurück-Stein ???.



Der **Level-Zurück-Stein** beendet das aktuelle Level (z.B. Level 52) und befördert Sie ein Level zurück (hier zu Level 51 oder zum vorherigen spielbaren Level). Diese Funktion wird allerdings nur ausgeführt, wenn das anzuspringende Level noch abbaubare Steine enthält.

Bei Erstellung eines Levels mit dem Editor sollte darauf geachtet werden, daß nach Möglichkeit auch ein Level-Vor-Stein im Level davor verbaut wurde.



Der **Licht-Stein** hat die Funktion eines Lichtschalters. Normalerweise spielen Sie bei Licht. Wurde jedoch ein Licht-Stein aktiviert, spielen Sie im Dunkeln weiter.

Beendet wird die Licht-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.



Die **Normal-Steine** sind in 4 Variationen vorhanden und ergeben für den Spieler eigentlich nur einen erhöhten Arbeitsaufwand. Dennoch müssen Sie sich durchcracken!

Im Editor sind die Variationen leicht durch die Beschriftung 1-4 unterscheidbar. Im Spiel stellen Sie aber erst beim ersten Treffer fest, um welche Art von Normalstein es sich handelt.



Normal-Stein(2x) - 1 weiteres Mal zu treffen



Normal-Stein(3x) - 2 weitere Treffer erforderlich



Normal-Stein(4x) - 3 weitere Treffer erforderlich



Der **Pausen-Stein** ist ein nerviger Stein für den Spieler. Er sorgt dafür, daß während seiner aktiven Phase nur der Normal-Stein (1x) abbaubar ist und natürlich er selbst. Alle anderen Steine können in dieser Zeit nicht gelöscht werden. Die Funktionen der anderen Steine bleiben jedoch erhalten. Man kann also von einer Ruhephase für die Steine sprechen, im Gegensatz zur Nerverei für den Spieler.
Beendet wird die Pausen-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.



Der **Promille-Stein** versetzt den Crackball in einen betrunken-ähnlichen Zustand. Die Kontrolle des Crackballs wird dadurch erschwert. Zum Glück hängt die Willenlosigkeit nicht von der Anzahl der geöffneten Promille-Steine ab, sondern ist immer gleich stark.
Beendet wird die Promille-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.



Der **Schläger-Stein-groß** verändert die Ausmaße ihres Schlägers. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird. Vorteile hat der große Schläger natürlich im Normalfall, weil der Crackball leichter zu kontrollieren ist. Ist die Totenkopf-Funktion aktiviert, bietet der große Schläger allerdings auch mehr Angriffsfläche.
Der Schläger verändert seine Größe wieder durch Ballverlust, Level-Wechsel oder bei Aktivierung der Steine Schläger-normal sowie Schläger-klein.



Der **Schläger-Stein-normal** verändert die Ausmaße ihres Schlägers. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird. Die Größe des Schlägers nimmt mit dieser Funktion wieder die Grundaussmaße an.
Der Schläger verändert seine Größe wieder bei Aktivierung der Steine Schläger-groß sowie Schläger-klein.



Der **Schläger-Stein-klein** verändert die Ausmaße ihres Schlägers. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird. Nachteile hat der kleine Schläger natürlich im Normalfall, weil der Crackball schlechter zu kontrollieren ist. Ist die Totenkopf-Funktion aktiviert, bietet der kleine Schläger allerdings auch weniger Angriffsfläche.
Der Schläger verändert seine Größe wieder durch Ballverlust, Level-Wechsel oder bei Aktivierung der Steine Schläger-normal sowie Schläger-groß.



Der **Schlüssel-Stein** verschafft Ihnen die Möglichkeit alle im Level vorhandenen Türen zu öffnen. Haben Sie keinen Schlüssel, so bleiben die Türen geschlossen! Einen einmal zugewiesenen Schlüssel behalten Sie solange, bis das Level vollständig gelöst ist.
Bei der Erstellung eines Levels mit dem Editor sollte darauf geachtet werden, den Schlüssel gut zu verstecken (unsichtbar?) und sinnvoller Weise nur dann zu verwenden, wenn auch Türen vorhanden sind.



Der **Speed-Stein-langsam** verändert die Geschwindigkeit des Crackballes. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird.
Beendet wird die Speed-langsam-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel, durch Aktivierung der Steine Speed-normal und Speed-schnell sowie durch die zeitbedingte Geschwindigkeits-Erhöhung.



Der **Speed-Stein-normal** verändert die Geschwindigkeit des Crackballes. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird.
Beendet wird die Speed-normal-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel, durch Aktivierung der Steine Speed-langsam und Speed-schnell sowie durch die zeitbedingte Geschwindigkeits-Erhöhung.



Der **Speed-Stein-schnell** verändert die Geschwindigkeit des Crackballes. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird.
Beendet wird die Speed-schnell-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel sowie durch Aktivierung der Steine Speed-normal und Speed-langsam.



Der **Spring-Stein** ist ein Stein, der seine Ursprungsposition beim ersten Treffer verläßt und sich einen geeigneten Platz sucht, an dem er gelöscht werden möchte. Die Platzwahl erfolgt rein zufällig. Eigentlich keine große Affäre - wenn es nicht den Pausen-Stein gäbe. Ist dieser nämlich aktiv, springt ein aktivierter Spring-Stein bei jedem Treffer an eine neue Position.



Der **Totenkopf-Stein** verwandelt den Crackball optisch in einen Totenkopf. Gleichzeitig wird der Crackball aggressiv gegen Schläger. Sie sollten also während die Totenkopf-Funktion aktiv ist, Ihren Schläger möglichst weit vom Crackball entfernt halten. Keine Angst - das große schwarze Loch bildet für den Totenkopf-Crackball keinen Abgrund mehr.

Beendet wird die Totenkopf-Funktion durch Treffen des Schlägers (Ballverlust), Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.



Der **Tür-Stein** ist ein Stein, der nur gelöscht werden kann, wenn Sie innerhalb des Levels bereits einen Schlüssel in Empfang nehmen durften. Haben Sie keinen Schlüssel zur Hand bildet der Tür-Stein eine uneinnehmbare Barriere - das haben Türen nun mal so an sich!



Der **Umkehr-Stein** ist ein fieser Geselle! Er beeinflusst die Bewegungsrichtung des Schlägers. Ist die Umkehr-Funktion aktiviert, müssen Sie die Maus in umgekehrter Richtung bewegen. Wollen Sie also mit dem Schläger nach links, muß die Maus nach rechts bewegt werden. Eigentlich ganz logisch und einfach.

Beendet wird die Umkehr-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.



Der **Winkel-Stein** verändert bei jedem Treffer den Abprallwinkel des Crackballes. Dieses geschieht nicht rein zufällig. Der Abprallwinkel ist abhängig von Einfallwinkel. Nach einiger Spielzeit werden Sie schon ein Gefühl für die Winkel-Funktion bekommen.



Der **Zufalls-Stein** ist eigentlich nur interessant bei der Erstellung eines Levels mit dem Editor. Während des Spieles werden Sie ihn nämlich nie zu Gesicht bekommen, weil er bei Beginn eines neuen Levels umgewandelt wird in einen anderen Stein. Um seinem Namen alle Ehre zu machen, geschieht die Wandlung selbstverständlich zufällig.