

# Inhalt

## Crazy Gravity

für Windows® 95

Einführung

Steuerung des Raumtransporters

Spielelemente

Anzeigen

Die Menüs

Die Dialogfenster

Informationen zur Vollversion

Welche Vorteile bietet die Vollversion?

Wie bestelle ich die Vollversion?

Der Level Editor

# Einführung



für Windows® 95

Erleben Sie mit Crazy Gravity die wunderbare Welt der Schwerkraft so atemberaubend realistisch wie nie zuvor. Mit Ihrem silbernen Raumtransporter müssen Sie ein Höhlensystem durchfliegen, Fracht aufnehmen und diese zu Ihrer Heimatbasis transportieren. Unterwegs müssen Sie viele Hindernisse überwinden. Gebläse pusten Sie gegen den nächsten Felsen, Magneten ziehen Sie mag(net)isch an, bewegliche Stäbe schieben sich Ihnen immer zum ungünstigsten Zeitpunkt in den Weg und Kanonen bombardieren Sie mit Feuerbällen. Zu allem Überfluß zieht Sie die Schwerkraft ständig erbarmungslos nach unten. Viele weitere Spielelemente, die sich Ihnen in immer neuer Anordnung präsentieren und mit immer neuen Problemen konfrontieren, machen Crazy Gravity zu einem spektakulären Spielerlebnis. Eine fantastische 256-Farben-Grafik, schnelle Animationen und Parallax-Scrolling werden Sie für viele Stunden vor den Bildschirm fesseln.

Mit dem Level Editor können Sie darüberhinaus Ihre eigenen Level erstellen. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und entwerfen Sie Ihre eigenen Höhlensysteme.

Crazy Gravity ist Shareware. Wenn Sie wissen möchten, wie Sie die Vollversion von Crazy Gravity bestellen können und welche Vorteile Sie dadurch erhalten, wählen Sie bitte 'Wie bestelle ich die Vollversion?' aus dem Hilfe-Menü.

Die Shareware-Version von Crazy Gravity ist voll funktionsfähig. Allerdings können Sie nicht alle Level spielen. Die Shareware-Version enthält einen leichten, einen mittelschweren und einen schweren Level, so daß Sie jeden Schwierigkeitsgrad testen können.

Beim Starten und Beenden der Shareware-Version des Programms erscheinen Shareware-Hinweise, die in der Vollversion natürlich entfallen.

# Steuerung des Raumtransporters


Tastaturkommandos:

Den Raumtransporter  steuern Sie mit der Tastatur.

Mit der Cursortaste **Pfeil oben** (Alternativen: Taste **8** des numerischen Ziffernblocks, Taste **D**) schalten Sie das Triebwerk Ihres Raumtransporters ein. Das Triebwerk liefert Schub, solange Sie die Taste gedrückt halten.

Mit der Cursortaste **Pfeil links** (Alternativen: Taste **4** oder **7** des numerischen Ziffernblocks, Taste **S**) drehen Sie den Raumtransporter nach links, mit der Cursortaste **Pfeil rechts** (Alternativen: Taste **6** oder **9** des numerischen Ziffernblocks, Taste **F**) drehen Sie den Raumtransporter nach rechts.

Legen Sie am besten den Mittelfinger Ihrer rechten Hand auf die Taste **Pfeil oben**, den Zeigefinger auf die Taste **Pfeil links** und den Ringfinger auf die Taste **Pfeil rechts**. So läßt sich der Raumtransporter sehr gut kontrollieren.


Mit der **Leertaste** schalten Sie den Turbo-Booster ein, falls dieser installiert ist. Zu Beginn jedes Levels besitzen Sie noch keinen Turbo-Booster. In manchen Levels können Sie diesen auf einer der blau-weißen Landeplattformen finden. Sobald Sie ihn dort abgeholt haben, erscheint das Symbol  rechts in der Lebensanzeige. Der Turbo-Booster liefert doppelt soviel Schubkraft wie das normale Triebwerk, vervielfacht aber den Treibstoffverbrauch.

Die Taste **Strg** in Verbindung mit **Pfeil links** oder **Pfeil rechts** halbiert die Drehgeschwindigkeit des Raumtransporters. Die Taste **Umschalt** reduziert die Drehgeschwindigkeit um zwei Drittel. Wenn Sie die Tasten **Strg** und **Umschalt** gleichzeitig gedrückt halten, drehen die **Pfeiltasten** den Raumtransporter in Einzelschritten.

Mit der Funktionstaste **F3** (Alternative: Taste **P**) können Sie das Spiel jederzeit pausieren bzw. fortsetzen.

## Start, Flug und Landung:

Um von einer Landeplattform abzuheben, müssen Sie zunächst mit **Pfeil oben** die Triebwerke einschalten, bis Sie eine gewisse Höhe erreicht haben. Drehen Sie Ihren Raumtransporter dann mit **Pfeil links** oder **Pfeil rechts** in die Richtung, in die Sie fliegen möchten. Achtung! Die Schwerkraft zieht Ihren Raumtransporter ständig nach unten. Um nach links oder rechts zu fliegen, sollten Sie den

Raumtransporter daher nur leicht nach links oder rechts drehen (maximal 45 Grad: ) , damit das Triebwerk noch nach unten zeigt und somit der Schwerkraft entgegenwirken kann. Manövrieren Sie den Raumtransporter auf diese Weise zunächst langsam durch das Höhlensystem. Geben Sie immer genügend Schub, um nicht zu viel an Höhe zu verlieren und mit dem Boden zu kollidieren.

Um den Raumtransporter abzubremsen, müssen Sie ihn so drehen, daß Sie mit der Schubkraft des Triebwerks der Bewegung des Raumtransporters entgegenwirken können.

Es wird vielleicht einige Zeit dauern, bis Sie ein Gefühl für die Steuerung des Raumtransporters entwickeln. Wenn Sie etwas Übung haben, können Sie langsam zu riskanteren Manövern übergehen. Mit der Zeit werden Sie lernen, den Raumtransporter mit hoher Geschwindigkeit durch das Höhlensystem zu fliegen und gerade noch rechtzeitig abzubremsen, um nicht mit den Felsen zu kollidieren.

Zur Landung müssen Sie den Raumtransporter in einiger Höhe über einer Landeplattform möglichst stark abbremsen, seine Spitze genau nach oben stellen (dies geht am einfachsten, wenn Sie mit **Strg** oder **Umschalt** die Drehgeschwindigkeit verringern) und ihn dann langsam auf die Plattform herabsinken lassen. Beobachten Sie die Geschwindigkeitsanzeige, ob die roten Balken sich innerhalb der gelben Markierungen befinden, damit Sie bei der Landung nicht zu schnell sind.

Mit dem Befehl 'Demo starten' aus dem Spiel-Menü können Sie ein selbstablaufendes Demo starten. Hier können Sie am Beispiel der ersten drei Level sehen, wie der Raumtransporter gesteuert werden muß und wie die verschiedenen Spielelemente funktionieren.

# Spielelemente

## Landeplattformen:



Ihre **Heimatbasis** erkennen Sie am gelb-violetten Farbbalken. In den meisten Levels wird die Heimatbasis außerdem durch einen oder zwei große Pfeile in der gleichen Farbe markiert. Zu Beginn steht der Raumtransporter immer auf dieser Landeplattform, die in jedem Level nur einmal vorhanden ist. Hier müssen Sie die Fracht abliefern, die Sie auf den rot-weiß markierten Landeplattformen an Bord genommen haben. Der Level ist beendet, wenn Sie alle Frachtcontainer des Levels abgeliefert haben.



Diese Landeplattformen gibt es in vier Farben. Wenn Sie hier landen, erhalten Sie **Schlüssel**, mit denen Sie die weiß-roten Tore öffnen und anschließend durchfliegen können. Den Schlüssel behalten Sie auch dann, wenn Ihr Raumtransporter bei einer Kollision zerstört wird und Sie dadurch ein Leben verlieren. Daher müssen Sie auf jeder dieser Plattformen nur einmal landen. Normalerweise befindet sich in jedem Level nur eine Plattform jeder Farbe und das auch nur dann, wenn ein Schlüssel dieser Farbe für den Level notwendig ist. An der Schlüsselanzeige können Sie erkennen, welche Schlüssel Sie bereits besitzen.





Auf diesen grün-weißen Landeplattformen erhalten Sie neuen **Treibstoff**. Sie sollten schleunigst auf einer dieser Plattformen landen, wenn die Treibstoffanzeige den roten Bereich erreicht. Bei jeder Landung verschwindet eine der Treibstofftonnen im Bauch Ihres Raumtransporters. Wollen Sie gleich mehrere Tonnen an Bord nehmen, müssen Sie mehrmals auf der Plattform landen. Heben Sie dazu einfach kurz ab, nachdem die erste Tonne verschwunden ist.




Auf den rot-weißen Landeplattformen stehen die **Frachtcontainer**, die Sie abholen und zu Ihrer Heimatbasis transportieren müssen. Die Frachtanzeige am unteren Rand des Programmfensters zeigt Ihnen, wieviele Container Sie noch abholen müssen, bereits an Bord haben bzw. schon auf der Heimatbasis abgeliefert haben. Falls Sie Ihren Raumtransporter zerstören, während Sie Fracht an Bord haben, müssen Sie diese erneut abholen. Um einen Container in Ihren Raumtransporter zu laden, müssen Sie nur auf einer dieser Landeplattformen landen und einen Moment warten, bis der Container im Bauch des Raumtransporters verschwindet.



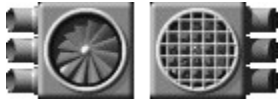
Auf den blau-weißen Landeplattformen gibt es zusätzliche **Raumtransporter** , also zusätzliche Leben, die Ihnen eine neue Chance geben, falls Sie einen Ihrer Raumtransporter bei einer Kollision verlieren sollten. Außerdem können Sie hier zusätzliche **Frachträume**

 abholen, die die Frachtkapazität Ihres Raumtransporters erhöhen, oder **Turbo-Booster**

, die die Schubkraft Ihrer Triebwerke verdoppeln (und den Treibstoffverbrauch verfünffachen). Den Turbo-Booster können Sie mit der **Leertaste** aktivieren. Turbo-Booster und zusätzliche Frachträume gehen bei der Zerstörung Ihres Raumtransporters nicht verloren, sondern bleiben Ihnen innerhalb des

gesamten Levels erhalten.

## Hindernisse:



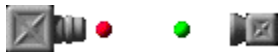
Diese **Gebläse** verursachen einen Windstoß und pusten Ihren Raumtransporter dadurch direkt gegen den nächsten Felsen, falls Sie nicht rechtzeitig reagieren und Schub in die Gegenrichtung geben, sobald Sie in den Einflußbereich eines Gebläses gelangen. Die vergitterte Variante verfügt nur über die Hälfte der Kraft und ist deshalb weniger gefährlich.



**Magneten** ziehen den Raumtransporter an. Sie sollten daher nicht zu nahe an einem dieser Magneten vorbeifliegen. Je näher Sie an ihn herankommen, desto stärker zieht er sie an und desto weniger Zeit bleibt Ihnen, den Raumtransporter vom Magneten wegzubewegen, um eine Kollision zu vermeiden.



Diese **Wirbelerzeuger** verursachen gefährliche Luftwirbel, die sich verheerend auf die Steuerbarkeit des Raumtransporters auswirken. Dieser wird wild herumgewirbelt, sobald er in den Einflußbereich einer solchen Apparatur gerät und kann dann nur durch massives Gegensteuern einigermaßen unter Kontrolle gehalten werden. Sie sollten daher versuchen, dem Einflußbereich eines Wirbelerzeugers schnellstmöglich zu entinnen.



Diese **Kanonen** beschießen den Raumtransporter mit bunten Feuerbällen, die diesen so schwer beschädigen, daß er explodiert. Weichen Sie den Feuerbällen daher geschickt aus, wenn Sie in deren Bahn geraten. Manche Kanonen spucken sehr viele Feuerbälle mit hoher Geschwindigkeit aus, manche nur wenige mit niedriger Geschwindigkeit.



Bewegliche **Stäbe** schieben sich Ihrem Raumtransporter in den Weg und sind dadurch ein nicht zu unterschätzendes Hindernis. Bei einigen bleibt die Größe der Öffnung, die Sie durchfliegen können, ständig konstant, andere schließen sich zeitweise vollständig. Hier müssen Sie dann auf den richtigen Zeitpunkt warten, bis sich die Stäbe so weit öffnen, daß sie relativ gefahrlos zu durchfliegen sind. Aber seien Sie vorsichtig! Manche Stäbe ändern abrupt ihre Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit und können Ihrem Raumtransporter dann sehr schnell den Todesstoß versetzen.

## Tore:



Tore versperren Ihrem Raumtransporter des öfteren den Weg. Die weiß-blauen Tore lassen sich nur in der Richtung durchfliegen, in die der blaue Pfeil zeigt. Das Tor öffnet sich automatisch, wenn Sie mit Ihrem Raumtransporter in dessen Nähe kommen. Dabei müssen Sie sich natürlich auf der richtigen Seite des Tores befinden (der Seite mit dem blauen Pfeil). Sobald Sie diese "**Einbahnstraße**" durchflogen haben, schließt sich das Tor wieder.



Diese Tore öffnen sich nur, wenn Sie die benötigten Schlüssel besitzen, die Sie sich an den schwarz-rot, schwarz-grün, schwarz-blau und schwarz-gelb markierten Landeplattformen abholen können. Wenn Sie sich einer dieser weiß-roten **Barrieren** nähern, leuchten ein oder mehrere Lampen auf. Die Farben dieser Lampen geben an, welche Schlüssel Sie benötigen, damit sich die Barriere öffnet. Blinkende Lampen signalisieren, daß Sie diesen Schlüssel noch nicht besitzen. Sie müssen diesen Schlüssel dann erst finden, bevor Sie das Tor durchfliegen können. Sollten Sie aber bereits alle benötigten Schlüssel besitzen, was Sie auch an der Schlüsselanzeige erkennen können, öffnet sich die Barriere automatisch, sobald der Raumtransporter nahe genug an sie herankommt.

# Anzeigen

Im rechten Bereich des Programmfensters befinden sich mehrere Anzeigen, die Sie über Ihren Treibstoffvorrat, über Ihre Geschwindigkeit und über vieles andere informieren.



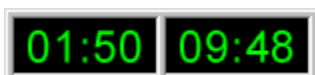
An dieser Anzeige können Sie Ihren **Treibstoffvorrat** ablesen. Spätestens dann, wenn nur noch rote Balken zu sehen sind, sollten Sie eine der grün-weißen Landeplattformen mit Treibstofftonnen suchen und dort landen. Sollte Ihnen der Treibstoff einmal ausgehen, können Sie das Triebwerk Ihres Raumtransporters nicht mehr einschalten. Dies hat einen unvermeidlichen Absturz und den Verlust eines Lebens zur Folge.



Diese Anzeige informiert Sie über Ihre **Geschwindigkeit**. Die roten Balken zeigen die horizontale und vertikale Geschwindigkeit Ihres Raumtransporters an. Bei der Landung müssen sich diese roten Balken unbedingt innerhalb der gelben Markierungen befinden, da diese gelben Balken die maximal zulässigen Geschwindigkeiten für eine erfolgreiche Landung anzeigen. Sollten Sie schneller sein, zerschellt Ihr Raumtransporter auf der Landeplattform. Diese Geschwindigkeitstoleranzen lassen sich im Dialogfenster 'Landetoleranzen' an die Qualität Ihrer Flugkünste anpassen, werden aber auch durch die Wahl eines Schwierigkeitsgrades im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad' beeinflusst. Da diese Anzeige hauptsächlich bei der Landung nützlich ist, die man ohnehin nur mit niedriger Geschwindigkeit durchführen kann, wandern die roten Balken bei höheren Geschwindigkeiten sehr schnell an den Rand der Anzeige. Dies sollte Sie nicht daran hindern, trotzdem so schnell zu fliegen wie Sie können. Die blaue Lampe in der rechten unteren Ecke der Anzeige informiert Sie nicht über die Geschwindigkeit Ihres Raumgleiters, sondern über die Geschwindigkeit Ihres Computers. Mehr über diese Lampe erfahren Sie im Kapitel über das Dialogfenster 'Animationsgeschwindigkeit'.





Wenn Sie wissen wollen, welche Schlüssel Sie bereits besitzen, hilft Ihnen diese Anzeige weiter. Die **Schlüssel** werden benötigt, um die weiß-roten Barrieren zu öffnen. Sobald Sie nahe genug an eine dieser Barrieren herankommen und im Besitz der passenden Schlüssel sind, öffnet sich diese automatisch und Sie können hindurchfliegen.



Diese Anzeige zeigt Ihnen auf der linken Seite die in diesem Level bereits verstrichene **Zeit** in Minuten und Sekunden. Auf der rechten Seite sehen Sie die bisherige **Bestzeit** für diesen Level. Wenn Sie schneller sind, dürfen Sie sich nach erfolgreicher Beendigung des Levels in die Bestenliste eintragen. Falls Sie das nicht schaffen, bleibt Ihnen vielleicht noch der zweite oder dritte Platz.






An dieser Anzeige können Sie die Anzahl der restlichen **Leben** ablesen. Sie können sehen, wieviele Raumtransporter Ihnen in diesem Level noch zur Verfügung stehen. Zu Beginn jedes Levels besitzen Sie immer fünf zusätzliche Raumtransporter. Weitere Leben  können Sie auf den blau-weißen Landeplattformen erhalten. Hier gibt es auch den Turbo-Booster, der Ihrem Triebwerk doppelte Schubkraft verleiht. Falls der **Turbo-Booster** installiert ist, wird dessen Symbol  rechts in der Anzeige dargestellt.

Am unteren Rand des Fensters befindet sich die **Frachtanzeige**.



Im linken Feld sehen Sie die Frachtcontainer, die Sie noch auf den rot-weißen Landeplattformen abholen müssen. Im mittleren Feld sehen Sie die Container, die Sie gerade an Bord Ihres Raumtransporters geladen haben. Diese sollten Sie schnellstmöglich zu Ihrer Heimatbasis transportieren. Normalerweise hat der Frachtraum nur die Kapazität, um einen einzigen Container aufzunehmen. Wenn der Frachtraum voll ist, können Sie keine weitere Ladung mehr aufnehmen. Die Frachtkapazität können Sie erweitern, wenn Sie auf blau-weißen Landeplattformen zusätzliche Frachträume  finden. Die Größe des Frachtraumes können Sie an der Breite des mittleren Feldes erkennen. Im rechten Feld sehen Sie die Container, die Sie bereits auf der Heimatbasis abgeliefert haben. Sobald nur noch im rechten Feld Container zu sehen sind, wurde der Level erfolgreich beendet.

# Die Menüs

Mit den Befehlen des Spiel-Menüs können Sie ein neues Spiel beginnen, das Spiel mit einem höheren Level starten, sich die Bestenliste anzeigen lassen, ein selbstablaufendes Demo starten oder das Programm beenden.

Die Befehle des Optionen-Menüs rufen verschiedene Dialogfenster auf, mit denen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels wählen und andere Einstellungen vornehmen können.

Die Befehle aus dem Hilfe-Menü dienen dazu, die Online-Hilfe aufzurufen, die Vollversion zu bestellen und die Shareware-Version freizuschalten.

# Spiel-Menü

Das Spiel-Menü enthält folgende Befehle:

- **Neu:** Damit starten Sie ein neues Spiel, beginnend beim ersten Level. Nach Auswahl dieses Menübefehls erscheint zunächst ein Dialogfenster, in dem Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen können.
- **Level öffnen ...:** Nach erfolgreicher Beendigung eines Levels erhalten Sie immer ein Passwort für den nächsten Level. Bitte notieren Sie sich dieses Passwort zusammen mit dem Namen des Levels. Wenn Sie nicht jedesmal wieder mit dem ersten Level beginnen wollen, können Sie mit 'Level öffnen ...' bei jedem Level mit dem Spiel anfangen, für den Sie schon ein Passwort besitzen. Nach der Auswahl des Menübefehls erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Dateinamen des Levels, bei dem Sie mit dem Spiel beginnen möchten, auswählen können. Geben Sie anschließend im Dialogfenster 'Passwort' das richtige Passwort für den jeweiligen Level ein, falls Sie dazu aufgefordert werden.
- **Bestenliste ...:** Dieser Befehl ruft das Dialogfenster 'Bestenliste' auf, in dem die Bestzeiten für jeden Level angezeigt werden.
- **Demo starten:** Mit diesem Befehl können Sie ein selbstablaufendes Demo starten. Hier können Sie am Beispiel der ersten drei Level sehen, wie der Raumtransporter gesteuert werden muß und wie die verschiedenen Spielelemente funktionieren. Mit '**Demo beenden**' können Sie das Demo abbrechen.
- **Beenden:** Mit diesem Befehl beenden Sie Crazy Gravity.

# Optionen-Menü

Das Optionen-Menü enthält folgende Befehle:

- **Schwierigkeitsgrad ...:** Mit diesem Befehl rufen Sie das Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad' auf, in dem Sie dann einen Schwierigkeitsgrad für das Spiel auswählen können.
- **Animationsgeschwindigkeit ...:** Ruft das Dialogfenster 'Animationsgeschwindigkeit' auf, in dem Sie die Geschwindigkeit des Spiels festlegen können.
- **Landetoleranzen ...:** Dieser Befehl zeigt das Dialogfenster 'Landetoleranzen' an, in dem Sie die maximale Geschwindigkeit für eine erfolgreiche Landung bestimmen können.
- **Raumtransporter ...:** Ruft das Dialogfenster 'Raumtransporter' auf, in dem Sie Einstellungen vornehmen können, die die Steuerung des Raumtransporters beeinflussen.
- **Spielemente ...:** Dieser Befehl ruft das Dialogfenster 'Spielemente' auf, in dem Sie die Stärke von Gebläsen und Magneten festlegen können.
- **Spiefeld ...:** Ruft das Dialogfenster 'Spiefeld' auf, in dem Sie die maximale Größe des Spielfeldes bestimmen und weitere Einstellungen vornehmen können, die sich auf die Grafikdarstellung auswirken.
- **Musik ...:** Dieser Menübefehl ruft das Dialogfenster 'Musik' auf, in dem Sie die Hintergrundmusik für das Spiel auswählen können.
- **Fenster zentrieren:** Dieser Menübefehl bewegt das Programmfenster genau in die Mitte des Bildschirms.

# Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü enthält folgende Befehle:

- **Inhalt:** Mit diesem Befehl rufen Sie die Online-Hilfe von Crazy Gravity auf, in der Sie genaue Informationen über die Steuerung des Raumtransporters, die verschiedenen Spielelemente und über die Bedienung des Programms erhalten.
- **Hilfe verwenden:** Mit diesem Menüpunkt rufen Sie Informationen zur Benutzung der Hilfe auf.
- **Kurzinfo ...:** Dieser Menübefehl zeigt eine Kurzanleitung an, die Sie schnell über die wichtigsten Tastaturkommandos zur Steuerung des Raumtransporters informiert. Diese Kurzanleitung erscheint normalerweise auch bei jedem Start von Crazy Gravity. Dies lässt sich verhindern, wenn Sie die Option 'Kurzinfo beim Start nicht anzeigen' aktivieren.
- **Wie bestelle ich die Vollversion?:** Bei Aufruf dieses Befehls, erhalten Sie detaillierte Informationen, wie Sie die Vollversion von Crazy Gravity und andere Programme bestellen können.
- **Bestellformular ...:** Mit diesem Befehl können Sie das Bestellformular für die Vollversion von Crazy Gravity aufrufen. Anschließend können Sie das Formular dann ausfüllen und ausdrucken.
- **Freischalten mit Registriernummer ...:** Dieser Befehl öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie bitte Ihren Namen und Ihre persönliche Registriernummer eingeben. Damit können Sie die Shareware-Version von Crazy Gravity freischalten und somit zur Vollversion machen. Dadurch werden sämtliche Beschränkungen der Shareware-Version beseitigt. Wenn Sie wissen wollen, wie Sie Ihre persönliche Registriernummer bestellen können, wählen Sie bitte den Menüpunkt 'Wie bestelle ich die Vollversion?' aus dem Hilfe-Menü.
- **Info über Crazy Gravity ...:** Mit diesem Menüpunkt erhalten Sie Informationen über Crazy Gravity.

# Die Dialogfenster

Die meisten Dialogfenster von Crazy Gravity besitzen eine Hilfe-Schaltfläche, mit der Sie direkt das passende Thema der Online-Hilfe aufrufen können, um Informationen über die Elemente des Dialogfensters zu erhalten.

Mit der OK-Schaltfläche schließen Sie das Dialogfenster und übernehmen dabei die Einstellungen, die Sie vorgenommen haben. Mit der Abbruch-Schaltfläche wird das Dialogfenster ebenfalls geschlossen. Alle Einstellungen, die Sie seit dem Öffnen des Dialogfensters vorgenommen haben, werden aber verworfen.

Den Schwierigkeitsgrad des Spiels können Sie mit Hilfe mehrerer Dialogfenster an Ihre Flugkünste anpassen. Normalerweise genügt es, einfach einen Schwierigkeitsgrad im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad' auszuwählen.

Wenn Sie dagegen alle Einstellungen, die den Schwierigkeitsgrad beeinflussen, selbst vornehmen wollen, können Sie dies in den Dialogfenstern 'Animationsgeschwindigkeit', 'Landetoleranzen', 'Raumtransporter' und 'Spielelemente' erreichen. Die anschließende Auswahl eines Schwierigkeitsgrades im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad' setzt die Einstellungen in diesen Dialogfenstern allerdings wieder auf Standardwerte zurück.

Die maximale Größe des Spielfeldes und einige Einstellungen, die sich auf die Grafikdarstellung auswirken, legen Sie im Dialogfenster 'Spielfeld' fest.

Im Dialogfenster 'Musik' können Sie die Hintergrundmusik für das Spiel auswählen.

Die Bestzeiten für jeden Level finden Sie im Dialogfenster 'Bestenliste'.

# Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad'

Das Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad' können Sie mit dem Befehl 'Schwierigkeitsgrad ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen. Es erscheint automatisch, wenn Sie mit dem Befehl 'Neu' aus dem Spiel-Menü ein neues Spiel starten.

Im linken Bereich des Dialogfensters können Sie den gewünschten **Schwierigkeitsgrad** auswählen. Durch die Auswahl eines Schwierigkeitsgrades in diesem Dialogfenster werden auch die Einstellungen in den Dialogfenstern 'Animationsgeschwindigkeit', 'Landetoleranzen', 'Raumtransporter' und 'Spielelemente' beeinflusst. Sollten Sie bereits Einstellungen in einem dieser Dialogfenster vorgenommen haben, wodurch sich dann natürlich der Schwierigkeitsgrad geändert hat, wird dies dadurch angezeigt, daß als Schwierigkeitsgrad 'individuell' gewählt ist.

Im rechten Bereich des Dialogfensters können Sie sehen, wie und worauf sich die Wahl eines Schwierigkeitsgrades auswirkt:

- **Geschwindigkeit:** Gibt die Anzahl der Einzelbilder (Frames) pro Sekunde an. Je höher dieser Wert ist, desto beeindruckender ist die Grafik von Crazy Gravity, da das menschliche Auge mit zunehmender Geschwindigkeit die Abfolge der Einzelbilder als flüssige Bewegung wahrnimmt. Je schneller die Animationsgeschwindigkeit ist, desto schneller ist auch das gesamte Spiel. Bei höheren Animationsgeschwindigkeiten müssen Sie daher schneller reagieren. Eine höhere Animationsgeschwindigkeit beansprucht aber auch die Rechenleistung Ihres Computers wesentlich stärker, so daß es bei langsameren Rechnern oder bei vergrößertem Programmfenster passieren kann, daß nicht alle Frames dargestellt werden können. Dies hat eine ruckelnde Grafik zur Folge. Jedesmal, wenn Crazy Gravity aus diesem Grund einen Frame nicht darstellen kann, leuchtet die blaue Lampe in der rechten unteren Ecke der Geschwindigkeitsanzeige auf. Wenn über einen längeren Zeitraum weniger als 95% der Frames dargestellt werden können, informiert Sie Crazy Gravity mit einem Dialogfenster, welche Maßnahmen Sie treffen sollten, um eine ruckelfreie Grafikdarstellung zu gewährleisten.
- **Landetoleranz horizontal/vertikal:** Bei der Landung darf der Raumtransporter nur eine bestimmte Geschwindigkeit haben, um auf der Landeplattform nicht zu zerschellen. Je größer die horizontale Landetoleranz ist, desto stärker darf sich der Raumtransporter bei der Landung nach links oder rechts bewegen und desto leichter wird dadurch die Landung. Je größer die vertikale Landetoleranz ist, desto schneller darf sich der Raumtransporter bei der Landung nach unten bewegen und muß demzufolge weniger stark abgebremst werden. Die maximalen Landegeschwindigkeiten können Sie an den gelben Balken in der Geschwindigkeitsanzeige erkennen.
- **Schwerkraft:** Je höher die Schwerkraft, desto stärker wird der Raumtransporter nach unten gezogen. Bei höherer Schwerkraft wird die Steuerung des Raumtransporters schwieriger, da man schneller reagieren muß, um den Raumtransporter nicht abstürzen zu lassen.
- **Triebwerksleistung:** Eine größere Triebwerksleistung macht es einfacher, gegen die Schwerkraft anzukämpfen. Allerdings vergrößert Sie auch die Beschleunigung des Raumtransporters und erschwert dadurch die Steuerung.
- **Luftwiderstand:** Der Luftwiderstand bremst den Raumtransporter ab. Dies wird vor allem bei ausgeschaltetem Triebwerk deutlich. Ein höherer Luftwiderstand erleichtert das Abbremsen des Raumtransporter, was vor allem die Landung vereinfacht.
- **Treibstoffverbrauch:** Je höher der Treibstoffverbrauch des Raumtransporters ist, desto häufiger müssen Sie zum Auftanken an die grün-weißen Landeplattformen.
- **Stärke der Gebläse:** Je stärker die Gebläse sind, desto schwieriger ist es, den Raumtransporter an ihnen vorbei zu manövrieren.
- **Stärke der Magneten:** Je stärker die Magneten sind, desto stärker ziehen sie den Raumtransporter an.

# Dialogfenster 'Animationsgeschwindigkeit'

Das Dialogfenster 'Animationsgeschwindigkeit' können Sie mit dem Befehl 'Animationsgeschwindigkeit ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

Die **Animationsgeschwindigkeit** können Sie mit dem Schieberegler festlegen. Dadurch bestimmen Sie, wie viele Einzelbilder (Frames) in jeder Sekunde dargestellt werden sollen bzw. wie häufig das Bild neu aufgebaut werden soll. Je höher dieser Wert ist, desto beeindruckender ist die Grafik von Crazy Gravity, da das menschliche Auge mit zunehmender Geschwindigkeit die Abfolge der Einzelbilder als flüssige Bewegung wahrnimmt. Je schneller die Animationsgeschwindigkeit ist, desto schneller wird auch das gesamte Spiel. Bei höheren Animationsgeschwindigkeiten müssen Sie daher schneller reagieren. Eine höhere Animationsgeschwindigkeit beansprucht aber auch die Rechenleistung Ihres Computers wesentlich stärker, so daß es bei langsameren Rechnern oder bei vergrößertem Programmfenster passieren kann, daß nicht alle Frames dargestellt werden können. Dies hat eine ruckelnde Grafik zur Folge. Jedesmal, wenn Crazy Gravity aus diesem Grund einen Frame nicht darstellen kann, leuchtet die blaue Lampe in der rechten unteren Ecke der Geschwindigkeitsanzeige auf.

Wenn die Option **'Performance-Test durchführen'** eingeschaltet ist, überprüft das Programm automatisch, ob genügend Frames dargestellt werden können. Wenn über einen längeren Zeitraum weniger als 95% der Frames erzeugt werden können, informiert Sie Crazy Gravity darüber mit dem Dialogfenster 'Performance-Test'.

Um eine ruckelfreie Grafikdarstellung zu gewährleisten, sollten Sie dann die Animationsgeschwindigkeit verringern oder das Programmfenster verkleinern. Beenden Sie auf jeden Fall Druckaufträge und andere Anwendungen, die Rechenzeit auf Ihrem System beanspruchen. Optimale Performance erzielen Sie normalerweise, wenn Sie Windows im 256 Farben-Modus betreiben.

Durch die direkte Veränderung der Animationsgeschwindigkeit in diesem Dialogfenster ändert sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels. Dies beeinflußt die Einstellung im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad'. Dort ist dann als Schwierigkeitsgrad 'individuell' ausgewählt.



# Dialogfenster 'Performance-Test'

Wenn im Dialogfenster 'Animationsgeschwindigkeit' die Option 'Performance-Test durchführen' eingeschaltet ist, wird automatisch überprüft, ob Crazy Gravity die dort eingestellte Anzahl von Einzelbildern (Frames) pro Sekunde auch wirklich darstellen kann. Andernfalls hat dies eine ruckelnde Grafik zur Folge, was sehr störend sein kann, da sich der Raumtransporter dann auch ruckelnd und ungleichmäßig bewegt.

Eine höhere Animationsgeschwindigkeit oder ein vergrößertes Spielfeld beansprucht die Rechenleistung Ihres Computers wesentlich stärker, so daß es sehr leicht passieren kann, daß nicht alle Frames dargestellt werden können. Jedesmal wenn dies passiert, leuchtet die blaue Lampe in der rechten unteren Ecke der Geschwindigkeitsanzeige auf.

Wenn über einen längeren Zeitraum weniger als 95% der Frames erzeugt werden können, informiert Sie Crazy Gravity darüber mit dem Dialogfenster **'Performance-Test'**.

Um eine ruckelfreie Grafikdarstellung zu gewährleisten, sollten Sie dann die Animationsgeschwindigkeit verringern oder das Programmfenster verkleinern. Beenden Sie auf jeden Fall Druckaufträge und andere Anwendungen, die Rechenzeit auf Ihrem System beanspruchen. Schalten Sie eventuell auch die Hintergrundmusik des Spiels aus, falls Sie auf diese verzichten können. Optimale Performance erzielen Sie normalerweise, wenn Sie Windows im 256 Farben-Modus betreiben.

Es empfiehlt sich, diese Maßnahmen erst dann zu treffen, wenn das Dialogfenster öfters auftaucht. Da Crazy Gravity unter Windows, und damit in einer Multitasking-Umgebung läuft, kann es vorkommen, daß andere Prozesse, vor allem aber Windows selbst, vorübergehend Rechenzeit beanspruchen und Crazy Gravity kurzfristig bremsen. Vor allem zu Beginn des Spiels kann es dadurch vorkommen, daß das Dialogfenster 'Performance-Test' auftaucht, obwohl Ihr Rechner eigentlich schnell genug ist, um genügend Frames pro Sekunde darzustellen.

Beobachten Sie die Prozentzahlen, die im Dialogfenster angezeigt werden. Wenn diese über 85% liegen, bewirken meistens bereits eine geringe Verkleinerung des Fensters bzw. des Spielfelds oder eine minimale Verringerung der Animationsgeschwindigkeit eine ruckelfreie Grafikdarstellung.

Falls Sie selbst allerdings trotz Auftauchen des Dialogfensters kein Ruckeln wahrnehmen oder sich daran nicht stören, können Sie den Performance-Test auch ausschalten, indem Sie die Option 'Performance-Test ausschalten' aktivieren. Sie werden dann nicht mehr durch das Dialogfenster gestört.

# Dialogfenster 'Landetoleranzen'

Das Dialogfenster 'Landetoleranzen' können Sie mit dem Befehl 'Landetoleranzen ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

Mit den Schiebereglern können Sie die **maximale Landegeschwindigkeit** festlegen. Bei der Landung darf der Raumtransporter nur eine bestimmte Geschwindigkeit haben, um auf der Landeplattform nicht zu zerschellen. Je höher die horizontale Landetoleranz ist, desto stärker darf sich der Raumtransporter bei der Landung nach links oder rechts bewegen und desto leichter wird dadurch die Landung. Je höher die vertikale Landetoleranz ist, desto schneller darf sich der Raumtransporter bei der Landung nach unten bewegen und muß demzufolge weniger stark abgebremst werden.

Die maximalen Landegeschwindigkeiten können Sie an den gelben Balken in der Geschwindigkeitsanzeige erkennen. Bei der Landung müssen sich die roten Balken, die die Geschwindigkeit anzeigen, daher innerhalb der gelben Markierungen befinden.

Durch die direkte Veränderung der Landetoleranzen in diesem Dialogfenster ändert sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels. Dies beeinflusst die Einstellung im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad'. Dort ist dann als Schwierigkeitsgrad 'individuell' ausgewählt.

# Dialogfenster 'Raumtransporter'

Das Dialogfenster 'Raumtransporter' können Sie mit dem Befehl "Raumtransporter ..." aus dem Optionen-Menü aufrufen.

Die Einstellungen in diesem Dialogfenster beeinflussen die Steuerung des Raumtransporters. Mit den Schiebereglern legen Sie Schwerkraft, Triebwerksleistung, Luftwiderstand und Treibstoffverbrauch fest:

- **Schwerkraft:** Je höher die Schwerkraft, desto stärker wird der Raumtransporter nach unten gezogen. Bei höherer Schwerkraft wird die Steuerung des Raumtransporters schwieriger, da man schneller reagieren muß, um den Raumtransporter nicht abstürzen zu lassen. Im Extremfall kann die Schwerkraft größer sein als die Kraft des Triebwerks. Dies führt dazu, daß der Raumtransporter nicht abhebt. Befindet sich der Schieberegler dagegen ganz links, existiert keine Schwerkraft. Dadurch wird zwar das Fliegen sehr einfach, die Landung aber recht kompliziert, da der Raumtransporter in der Luft hängen bleibt und nicht nach unten sinkt. Sie sollten daher die Schwerkraft nie ganz ausschalten.
- **Triebwerksleistung:** Eine größere Triebwerksleistung macht es einfacher, gegen die Schwerkraft anzukämpfen. Allerdings vergrößert Sie auch die Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit des Raumtransporters und erschwert dadurch die Steuerung.  
Ist die Triebwerksleistung zu gering eingestellt, kann es passieren, daß sie nicht ausreicht, um die Schwerkraft zu überwinden und den Raumtransporter abheben zu lassen.
- **Luftwiderstand:** Der Luftwiderstand bremst den Raumtransporter ab. Dies wird vor allem bei ausgeschaltetem Triebwerk deutlich. Ein höherer Luftwiderstand erleichtert das Abbremsen des Raumtransporter, was vor allem die Landung vereinfacht.  
Außerdem verringert ein höherer Luftwiderstand die Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung des Raumtransporters. Der Luftwiderstand läßt sich ganz ausschalten, wenn Sie den Schieberegler ganz nach links bewegen.
- **Treibstoffverbrauch:** Je höher der Treibstoffverbrauch des Raumtransporters ist, desto häufiger müssen Sie zum Auftanken an die grün-weißen Landeplattformen.

Durch die direkte Veränderung der Werte in diesem Dialogfenster ändert sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels. Dies beeinflußt die Einstellung im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad'. Dort ist dann als Schwierigkeitsgrad 'individuell' ausgewählt.

Da die direkte Veränderung der Werte, wie oben geschildert, zu Komplikationen führen kann, ist es empfehlenswert, Schwerkraft, Triebwerksleistung, Luftwiderstand und Treibstoffverbrauch durch Auswahl eines Schwierigkeitsgrades im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad' festzulegen.

# Dialogfenster 'Spielemente'

Das Dialogfenster 'Spielemente' können Sie mit dem Befehl "Spielemente ..." aus dem Optionen-Menü aufrufen.

Mit den Schiebereglern legen Sie die Stärke der Gebläse und Magneten fest:

- **Stärke der Gebläse:** Je stärker die Gebläse sind, desto stärker ist der von ihnen erzeugte Luftstoß. Es wird dann schwieriger, den Raumtransporter an ihnen vorbei zu manövrieren.
- **Stärke der Magneten:** Je stärker die Magneten sind, desto stärker ziehen sie den Raumtransporter an.

Durch die direkte Veränderung der Einstellungen in diesem Dialogfenster ändert sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels. Dies beeinflusst die Einstellung im Dialogfenster 'Schwierigkeitsgrad'. Dort ist dann als Schwierigkeitsgrad 'individuell' ausgewählt.

# Dialogfenster 'Spielfeld'

Das Dialogfenster 'Spielfeld' können Sie mit dem Befehl "Spielfeld ..." aus dem Optionen-Menü aufrufen.

- **Maximale Größe des Spielfelds:** Mit den Schiebereglern legen Sie die maximale Breite und Höhe des Spielfelds fest. Wenn Sie das Programmfenster von Crazy Gravity vergrößern oder verkleinern, ändert sich auch die Größe des Spielfelds. Falls das Spielfeld bereits die hier festgelegte maximale Breite oder Höhe hat, bleibt diese bei einer weiteren Vergrößerung des Programmfensters konstant.
- **Schriftzug 'Crazy Gravity' auf Hintergrund:** Normalerweise befindet sich auf dem Spielfeldhintergrund in bestimmten Abständen die Aufschrift 'Crazy Gravity', die Sie mit dem Raumtransporter natürlich ohne Kollision überfliegen können. Mit dieser Dialogfenster-Option können Sie den Schriftzug aber auch verschwinden lassen, falls Sie sich durch ihn irritiert fühlen.
- **Parallax-Scrolling:** Diese Option schaltet das Parallax-Scrolling ein und aus. Bei eingeschaltetem Parallax-Scrolling bewegt sich der Spielfeldhintergrund langsamer als der Vordergrund. Durch dieses Scrolling in zwei Ebenen entsteht ein räumlicher Eindruck. Mit dem Schieberegler können Sie festlegen, wie schnell sich der Hintergrund im Vergleich zum Vordergrund bewegen soll.

# Dialogfenster 'Musik'

Das Dialogfenster 'Musik' können Sie mit dem Befehl 'Musik ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

In diesem Dialogfenster können Sie die Hintergrundmusik für Crazy Gravity auswählen. Sie können dazu jede beliebige MIDI-Datei verwenden und auch Audio-CDs werden unterstützt.

- **keine:** Diese Option schaltet die Musik aus.
- **MIDI-Datei:** Wenn diese Option ausgewählt ist, wird eine MIDI-Datei als Hintergrundmusik abgespielt. Im Feld 'Name:' können Sie direkt einen Dateinamen eingeben. Der Schalter 'Durchsuchen ...' öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie sehr einfach eine MIDI-Datei auswählen können.
- **Audio-CD:** Falls Sie ein CD-ROM-Laufwerk besitzen, das über ein Kabel mit Ihrer Soundkarte verbunden ist, können Sie mit dieser Option jede normale Musik-CD als Hintergrundmusik abspielen. Zusätzlich können Sie in den Feldern 'Von Titel' und 'bis Titel' angeben, welche Titel der CD gespielt werden sollen. Wenn Sie einen Level erfolgreich beendet haben, können Sie beim nächsten Level dann auch den nächsten Titel der Audio-CD hören.

## Dialogfenster 'Bestenliste'

Das Dialogfenster 'Bestenliste' können Sie mit dem Befehl 'Bestenliste ...' aus dem Spiel-Menü aufrufen. Außerdem erscheint es immer dann, wenn Sie sich nach erfolgreicher Beendigung eines Levels in die Bestenliste eintragen durften.

Für jeden Level werden in der Bestenliste jeweils die drei besten Zeiten zusammen mit dem Namen des Spielers und dem Datum festgehalten.

Aus der Liste neben '**Level:**' können Sie den Namen eines Levels auswählen, um sich die Bestzeiten für diesen Level anzeigen zu lassen.

Mit der Schaltfläche '**Löschen**' können Sie die Bestzeiten für den gerade ausgewählten Level wieder löschen.





