

ArkanosD

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> ArkanosD	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		August 10, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	ArkanosD	1
1.1	Willkommen bei ARKANOS V1.2	1
1.2	Arkanos V1.2 - Der Haupt Screen	2
1.3	Arkanos V1.2 - Der Spiel Screen	3
1.4	Alle Stein Typen	4
1.5	Alle Bonus Typen	5
1.6	Meine ersten 10 Paßwörter	7
1.7	Erstelle deinen eigenen Levels	8
1.8	Ein tolles Spiel, oder ???	8
1.9	Zum Registrieren bitte dieses Formular ausfüllen	9
1.10	Rechtliches über diese Software	10
1.11	Installation auf HD oder Diskette	10
1.12	Wie kann ich meine eigenen Levels erzeugen ?	11
1.13	Mehr über diesen Programmierer	12
1.14	Was stimmt mit dem Spiel nicht ?	13

1.2 Arkanos V1.2 - Der Haupt Screen

Zuerst siehst du eine nette hübsche Animation. Dann erscheint ←
das

Hauptmenü, die erste große Änderung von Version 1.01!

Bewege den Mauszeiger auf einen Menüpunkt und drücke die linke Maustaste um ihn anzuwählen, oder irgendwo außerhalb um das Spiel zu beginnen.

Damit du auch weißt was du anklickst, sollten diese Erklärungen helfen:

1) MIXING: OFF

~~~~~

Hiermit änderst du die Levelreihenfolge. Wenn dieses Menü auf "YES" eingestellt wird, werden die Levels in 5er-Gruppen gemischt. Das heißt, die Levels 1 bis 5 könnten z.B. in der Reihenfolge 4,3,1,5,2 gespielt werden, die Levels 6 bis 10 als 6,10,8,7,9 usw. In diesem Modus bekommt man auch 50 Prozent mehr Bonuspunkte am Beginn jedes Levels.

### 2) ENTER CODE

~~~~~

Hier gibst du deine Paßwörter ein. Alle 5 Levels bekommst du ein Paßwort bestehend aus 16 Buchstaben. Wenn du ein gültiges Paßwort eingibst, kannst du von dieser gesicherten Position weiterspielen mit dem vorherigen Punktestand, Anzahl von Leben und gesammelten Diamanten. Wenn neue Levels geladen werden, werden Paßworteingaben auf die Anfangswerte zurückgesetzt.

Ich habe

meine ersten 10 Paßwörter
hinzugefügt, falls du gleich

bei Level 51 weiterspielen möchtest.

3) LOAD LEVELS

~~~~~

Mit diesem Menü kannst du verschiedene Level-Sets laden. Dabei wird das Verzeichnis "Levels" nach gültigen Level-Sets durchsucht, die mit meinem Editor erstellt werden können. Wähle eine Datei, die geladen werden soll. Eine eventuelle Paßworteingabe wird dabei gelöscht und alles auf Standardwerte zurückgesetzt.

### 4) MERGE HISCORE

~~~~~

Damit kannst du Hiscore-Listen verschmelzen. Das Spiel durchsucht das "Levels"-Verzeichnis nach Hiscore-Listen. Wähle eine Datei aus, mit dem die aktuelle Hiscore verschmolzen werden soll. Die neue Hiscore-Liste wird danach sofort gespeichert.

5) CLEAR HISCORE

~~~~~

Die aktuelle Hiscore wird mit diesem Menüpunkt gelöscht. Zuerst muß man ZWEI Requester bestätigen, bevor die Hiscore im Speicher und die zugehörige Datei auf Diskette auf Standard zurückgesetzt werden.

### 6) EXIT TO DOS

~~~~~

Na, rate mal ??? Genau !!! Damit kann man mein großartiges Spiel verlassen und zur Workbench oder AmigaDOS zurückkehren. Aber willst

du das wirklich ? Ach so, du kreirst mit dem
 Editor
 neue Levels.
 Na dann ...

1.3 Arkanos V1.2 - Der Spiel Screen

Wie üblich sehen Sie am oberen Bildschirmrand folgende ←
 Informationen:

```
SCORE:##### LEV:### BONUS:##### \x## DDDDDDD
```

Ich vermute du weist das sowieso schon: SCORE zeigt den aktuellen Punktestand an, LEV das aktuelle Level, und BONUS die verbeibenden Bonuspunkte. Diese werden alle 5 Sekunden ein wenig reduziert. Je mehr Bonuspunkte vorhanden sind, desto mehr wird angezogen. Mit einigen

Bonus Blöcken

kann dieser Wert sehr groß werden.

Neben den Bonuspunkten siehst du die Anzahl von verfügbaren Leben und ganz rechts sind die Bonusdiamanten. Wenn du alle 8 Diamanten gesammelt hast, bekommst du dafür 3 Extra Leben. Aber Achtung: Die Diamanten werden im Wechselmodus genommen. Also wenn du einen Diamanten nimmst, den du schon hast ist er wieder weg.

Unterhalb diesen Informationen befindet sich das Level, dein Schläger mit dem Ball. Drücke die linke Maustaste um den Ball loszulassen und das Spiel zu starten. Du weist doch was nun zu tun ist, oder ???

Richtig! Entferne alle

Steine

auf dem Spielfeld um zum nächsten Level

zu gelangen.

Mit der Zeit wird der Ball aber immer schneller. Das ist auch gut so, denn die Punkte pro Stein hängen von der Geschwindigkeit des Balles ab. Die Mindestgeschwindigkeit beträgt 4, das Maximum ist 32. Und so um Geschwindigkeit 16 wird es schwierig den Ball im Auge zu behalten. Du startst immer mit Geschwindigkeit 6.

Drücke die <LEERTASTE> um das Level etwas zu schütteln und dem Ball eine andere Richtung zu geben. Benütze diese Möglichkeit richtig um die Levels schneller zu beenden. Wenn du das Level zu oft schüttelst hörst du einen Warnton, wenn der nächste Gebrauch ein TILT verursacht. Warte dann mindestens 10 Sekunden, sonst fiert das Spiel ein und der Ball bzw. das Leben ist futsch. Drücken Sie dann die Maustaste um mit dem nächsten Leben weiterzuspielen.

Insgesamt gibt es 50 Level pro Level-Set. Wenn alle Levels gemeistert wurden, wiederholen sich die Levels mit mehr Bonuspunkten aber weniger Bonusblöcken. Außerdem werden schlechte Bonusblöcke mehr, und die guten werden dafür weniger.

Jedes Level muß viermal gespielt werden, also Level 200 ist dann das Letzte. Für jedes übrige Leben bekommt man 5000 Punkte und für das Beenden des Spieles 20000 Punkte extra. Damit man auch wirklich soweit kommt, werden alle 5 Levels Paßwörter ausgegeben.

Das ist alles. Wenn du keine Leben mehr hast ist das Spiel aus, aber das solltest du doch eigentlich wissen, oder ??? Gut !!!
Deine erreichten Punkte werden dann mit der Hiscore-Liste verglichen, ob du in die Top Ten gekommen bist. Wenn ja, kannst dann deinen Namen eingeben (max. 24 Zeichen) und die neue Hiscore wird sofort auf Diskette gespeichert. (BEI FLOPPYS SCHREIBSCHUTZ ENTFERNEN !!!)

Zum Schluß siehst du immer eine Bonusblockstatistik über das letzte Spiel. Die Zahl in dem roten Rechteck gibt an wie oft du diesen Bonus gefangen hast, die Zahl rechts davon gibt die relative Häufigkeit an, wie oft dieser Bonus erschienen ist.

Ach, ja. Es gibt noch einige Tasten die vielleicht wichtig sind:

P Spielpause
Q Ball entfernen und ein Leben verlieren (Schleifen ???)
DEL ... Level neu starten und ein Leben verlieren
ESC ... Spiel beenden (alle Leben verlieren)

```
|  WARNUNG: Pausiere NIEMALS das Spiel, wenn sich der Ball      |
|  nach unten zum Schläger bewegt. Der Schläger bleibt wo er    |
|  ist, und ich glaube nicht, daß du den Schläger so schnell   |
|  platzieren kannst um den Ball aufzufangen. Weg is' er!      |
```

1.4 Alle Stein Typen

*) INDESTRUCT Kann nicht entfernt werden. Nach vielen Treffern ändert der Ball ein wenig seine Richtung. (DX, DY \leftarrow }1)

Das soll verhindern, daß der Ball in Schleifen gefangen wird. Außerdem wird das Spiel interessanter.

- *) 1-HIT INDESTRUCT Einmal getroffen ändert sich der Stein in einen INDESTRUCT Stein. (siehe oben)
- *) DYNAMITE Triff diesen blinkenden Stein und alle 8 umliegenden Steine, wenn vorhanden, explodieren. Sollten sich dort weitere DYNAMITE Steine befinden explodieren diese wieder alle 8 umliegenden Steine, usw. Jeder explodierende Stein zählt 8 Punkte, unabhängig von der Ballgeschwindigkeit.
- *) SHORT CUT Hier verschwindet der Ball und erscheint am zugehörigen SHORT CUT Stein wieder. Es kann sein, daß der Ball seine Richtung etwas ändert.
- *) BONUS SCORE UP Erhöht bei jeden Treffer die Bonuspunkte um 1 bis 16 Punkte. Sehr gut mit einem durchbrechendem Ball.
- *) BONUS SCORE DOWN Verringert bei jedem Treffer die Bonuspunkte um 1 bis 16 Punkte. Meide diesen Stein, besonders wenn du den durchbrechenden Ball hast.

- *) BALL SPEED UP Erhöht die Ballgeschwindigkeit um 1. Maximum ist 31.
Kannst du dem Ball noch folgen ??? 8-)
- *) BALL SPEED DOWN Verringert die Ballgeschwindigkeit um 1. Minimum
ist 4. Ziemlich einschläfernt dieser Ball, oder ???
- *) RANDOM DIRECTION Hier Ändert der Ball zufällig seine Richtung.
- *) MOVING BLOCK Dieser Stein ändert seine Position, abhängig davon wo
er getroffen wird und ob die neue Position frei ist.
Einfach ausprobieren !!!
- *) 4-HIT EXPANDER Erzeugt 3-HIT EXPANDER an den 4 Ecken.
- *) 3-HIT EXPANDER Erzeugt 2-HIT EXPANDER an den 4 Ecken.
- *) 2-HIT EXPANDER Erzeugt 1-HIT EXPANDER an den 4 Ecken.
- *) 1-HIT EXPANDER Erzeugt normale, weiße Steine an den 4 Ecken. Ball
verhält sich hier etwas seltsam. Kein FEHLER !!!
- *) 5-HIT BLOCK Wird beim Treffen auf einen 4-HIT BLOCK reduziert.
- *) 4-HIT BLOCK Wird beim Treffen auf einen 3-HIT BLOCK reduziert.
- *) 3-HIT BLOCK Wird beim Treffen auf einen 2-HIT BLOCK reduziert.
- *) 2-HIT BLOCK Wird beim Treffen auf einen normalen, grauen Stein
reduziert.
- *) NORMAL BLOCKS Die sind einmal zu treffen um sie zu entfernen.
Die Farben sorgen nur für Abwechslung beim Spielen.
Man kann bei den
eigenen Levels
auch nur weiße Steine
verwenden, wenn man will.
- *) WALL BLOCKS Diese Wände können weder zerstört noch sonst irgendwie
entfernt werden. Es sind eben massive Wände. Vorsicht
bei schrägen Wänden.
- *) WALL BLOCKS WITH PIPES Können ebenfalls nicht entfernt werden,
Triffst du den Eingang, bewegt sich der
Ball durch die Röhre. Ballgeschwindigkeit
und Eintrittswinkel bleiben beim Austritt
aber erhalten!

1.5 Alle Bonus Typen

- *) GET KILLED Dabei verlierst du dein aktuelles Leben, erhältst
aber 40 Punkte. Nimm es, wenn der Ball an der gleichen
Stelle auf den Schläger treffen sollte.
 - *) BONUS DOWN Verringert die Bonuspunkte um 200 bis 400.
-

- *) BONUS UP Erhöht die Bonuspunkte um 100 to 300.
 - *) HALF BONUS Halbiert die Bonuspunkte. Oops.
 - *) DOUBLE BONUS Verdoppelt die Bonuspunkte. Super.
 - *) SLOW BALL Reduziert die Ballgeschwindigkeit um 4. Falls der Ball eine Geschwindigkeit um 20 hat, benötigt man mehrere SLOW BALL damit er wieder angenehm zu spielen wird.
 - *) SHRINK PADDLE Verringert die Größe des Schlägers um 1. Dabei verliert man 16 Pixel um den Ball zu fangen. Minimale Größe ist 1. Ziemlich schwer den Ball mit diesem kleinen Schläger zu fangen.
 - *) EXPAND PADDLE Vergrößert den Schläger um 1. Das heißt 16 Pixel mehr um den Ball zu fangen. Maximale Größe ist 8, was fast die halbe Levelbreite ausmacht.
 - *) CATCH BALL Aktiviert die Fangzone auf Ihrem Schläger. Das ist die blinkende Linie. Drücke die linke Maustaste um den Ball wieder loszulassen. Wenn du diesen Bonus bereits hast ist er wieder weg.
 - *) RESTART LEVEL Startet das Level neu. Wenn nur wenige Spezialsteine vorhanden sind sollte man diesen Bonus immer nehmen. Andernfalls könnte der Ball gefangen werden und er muß mit der DEL Taste entfernen werden.
 - *) AUTO PADDLE Dabei folgt der Schläger für 10 Sekunden automatisch dem Ball. Sehr komfortabel bei schnellen Bällen, aber man hat keine Kontrolle über den Bonus der herunter fällt: nehmen oder nicht entscheidet der Ball! Nicht immer so eine gute Wahl. 8-/
 - *) BOTTOM WALL Aktiviert eine Mauer unter Deinem Schläger, wodurch sich das Level für 10 Sekunden schließt. Der Ball kann dann das Level nicht verlassen. Die ideale Ergänzung wenn man mit dem Lazer die Steine abschießen kann. Auch bei schnellen Bällen sehr nützlich.
 - *) BRICKTHROUGH Damit erhältst du einen durchbrechenden Ball. Außer beim SHORT CUT und bei Mauern fliegt er überall durch. Aber Achtung bei BALL SPEED UP Steinen. Das ist der Ball schnell auf und davon Aber sehr zu empfehlen bei BONUS SCORE UP Steinen. Wenn du diesen Bonus nochmal nimmst verhält sich der Ball wieder normal.
 - *) ZAP EXPANDER Entfernt alle EXPANDER vom Level. Wieder eine Warnung ist nötig: da diese EXPANDER dazu verwendet werden können um INDESTRUCT Steine zu durchbrechen, sollte man diese nicht immer entfernen. 8-)
 - *) ZAP SPECIAL Entfernt alle grünen Spezialsteine wie BONUS SCORE UP, BONUS SCORE DOWN, BALL SPEED UP, BALL SPEED DOWN,
-

RANDOM DIRECTION und MOVING BLOCK. Ich denke diesen Bonus kann man immer brauchen.

- *) ZAP INDESTRUCT Entfernt alle unzerstörbaren Merkmale eines Levels. Das heißt der INDESTRUCT Stein wird entfernt, der 1-HIT INDESTRUCT wird durch den roten Stein ersetzt, und alle 5-, 4-, 3-, 2-HIT Steine werden durch den grauen Stein ersetzt. Mauern bleiben erhalten.
- *) MORE DYNAMITE Damit werden bei allen DYNAMITE Steinen an den 4 Seiten DYNAMITE Steinen eingefügt. Bedenke aber, daß alle explodierenden Steine nur 8 Punkte zählen. Trotzdem ein sehr effektiver Weg ein Level zu beenden.
- *) LASER PADDLE Aktiviert den Laserschläger. Drücke die linke Maustaste um die beiden Laser abzufeuern. Jeder Mausdruck setzt die Laser zurück, also nicht zu oft drücken, wenn du Steine weiter oben treffen willst. Dieser Bonus wird entfernt, wenn er schon vorhanden ist.
- *) NEXT LEVEL Bringt Dich sofort zum nächsten Level. Bedenken aber, wieviele Punkte du zurücklassen muß und daß das nächste Level schwerer wird... ;-)
- *) EXTRA PADDLE Hier bekommst du ein Extraleben. Alle Verbesserungen wie CATCH BALL, LASER PADDLE, BRICKTHROUGH sind aber verloren. Es werden auch 100 Bonuspunkte abgezogen.
- *) BONUS DIAMONDS Sammle alle 8 verschiedenen Diamanten und du bekommst dafür 3 Extraleben. Wenn du einen Diamanten nimmst, den du schon hast, verlierst du ihn wieder. Und für 100 Punkten pro Diamant ist es schwer sich schnell zu entscheiden: nehmen oder nicht ?

Ab Level 101 bis 200 wird der Bonus versteckt bis er sich knapp über dem Schläger befindet. Dann hat man nur eine Sekunde Zeit um sich zu entscheiden. Sehr schwer bei "GET KILLED" und "HALF BONUS". 8-))

Zusammenfassend: Nicht jeder Bonus ist immer gut, auch ein guter Bonus kann Probleme verursachen. Das hängt vom Level ab, der Ballgeschwindigkeit, etc...

1.6 Meine ersten 10 Paßwörter

Hey! Brauchst Du diese Paßwörter wirklich ??? Dann bist aber ein schön lammer Spieler, was !!!

Na, mir ist's eh egal. Du könntest ja bessere Paßwörter erreichen, wenn du selber spielst. Außerdem könnten Tipfehler enthalten sein.

Level	Punkte	Leben	Paßwort
6	35214	6	VBGRSFLQVRZAERUG
11	60241	11	JEGTDHECEZOQTUXZ
16	95966	15	FAVISHTSGDSERPBN

21		132333		18		MAGCMGAHOFZKRYZJ
26		166674		21		XCVRHCCYLFXFIUMA
31		192089		20		IRJKSTMFQKWYEZBQ
36		213169		23		DWQAOAZMVQVRDTC
41		242761		25		VCLBRRWJDXSTEPEB
46		285263		22		LXTBTJLWTPYMSQJT
51		307553		18		EXYIICCDRUEHTAXH

HINWEIS: Diese Paßwörter funktionieren nur mit den Levels "DEFAULT.LEV".
 Wenn du deine
 eigenen Levels
 machst, werden sie wahrscheinlich
 nicht funktionieren. (Mehr dazu im Dokument für den Editor.)

1.7 Erstelle deinen eigenen Levels

JA! Du kannst deine eigenen Level-Sets kreieren. Dafür benötigen Sie
 aber meinen Editor. Wenn du den Editor haben willst lies bitte den
 Abschnitt wie du dich
 registrieren
 lassen kannst. DANKE.

```

|||||
.-O~O-.
  1
  \___/

```

1.8 Ein tolles Spiel, oder ???

Es gibt keine Einschränkungen beim Spielen, du kannst sogar
 andere
 Levels laden, von Freunden, Aminet, ... Aber du kannst keine Levels
 erstellen. Dafür kannst du den Editor von mir für einen kleinen
 Geldbetrag "kaufen".

Also, wenn du dich registrieren lassen willst, mach' folgendes:

- 1.) Benütze mein
 Registrierformular
 und schreib' deinen Namen mit
 gesamter Adresse auf. (Und Konfiguration deines AMIGA, wenn
 du willst.)
- 2.) Steck alles mit 120 ATS, 20 DM, 10 US-Dollar, 10 EURO in einen
 Briefumschlag. KEINE ANDEREN WÄHRUNGEN BITTE !!! Füge eine
 formatierte Diskette mit Rückumschlag (ohne Marke) hinzu.
- 3.) Sende diesen Breif an

mich
 . (Bitte Drücken)

Wenn dieser Brief bei mir angekommen ist, mach' ich folgendes:

- 4.) Ich erzeuge mit deinen Daten deine registrierte Version des Editors und sende ihn an dich zurück, per Eilfracht wenn das gewünscht wird.
- 5.) Ich freue mich, daß du mich unterstützt. Der Editor ist Shareware und ich bitte dich ihn nicht an Freunde weiterzugeben. Du wirst auf jeden Fall ein Update erhalten, wenn es wichtig ist.
- 6.) Ich hoffe dir gefällt mein Spiel und du siehst dich auf Aminet nach anderen Spielen von mir um.

Noch Fragen ??? Dann melde dich bei
 mir
 .

1.9 Zum Registrieren bitte dieses Formular ausfüllen

Du hast dich entschlossen dich für meinen Editor registrieren zu lassen ? SUPER !!! Dann druck diese Seite aus oder nimm' ein Blatt Papier und schreib' die nötigen Daten auf:

```

$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$ ←
--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$ ←
times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$--$\times$
|
|
| $\times$ PROGRAMM: Arkanos Editor_____ VERSION: 1.2 $\times$
|
| FAMILIENNAME: _____
| $\times$ $\times$
| VORNAME: _____
|
| $\times$ STRASSE: _____ $\times$
|
| POSTLEITZAHL: _____ STADT: _____
| $\times$ $\times$
| STAAT: _____
|
| $\times$ WOHER HAST DU MEIN SPIEL ? _____ $\times$
|
|
| $\times$ *-----* $\times$
|
| | Meine Konfiguration: (optional) | |
| $\times$ | | $\times$
| | Amiga: _____ Prozessor: _____ | |
| | | |
    
```

```

$\\times$      |   Chip Ram:  ____ MB   Fast Ram:  _____ MB   |   $\\times$
|             |
|             |   Workbench:  _____   Festplatte:  _____ MB   |   |
$\\times$      |
|             |   Extras:  _____   |   |
|             |
$\\times$      |   _____   |   $\\times$
|             |
|             |   _____   |   |
$\\times$      |
|             |   *-----*   |   $\\times$
|
$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$ ←
--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$ ←
times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$--$\\times$

```

1.10 Rechtliches über diese Software

Dieses Spiel ist kopiergeschützt ©2000. Abgesehen von ←
 jeder
 Nutzung, gewährt durch das Urheberrecht, darf nichts von
 diesem Programm reproduziert werden ohne die schriftliche
 Genehmigung durch den
 Programmierer
 .

ICH BIN NICHT VERANTWORTLICH FÜR EVENTUELLE SCHÄDEN AN DEINEM
 COMPUTER ODER VERLORENE BZW. ZERSTÖRTE DATEN. WENN DU VON
 DIESEM SPIEL ETWAS FÜR DEINE PROGRAMME VERWENDEN WILLST MUSST
 DU MICH DARÜBER INFORMIEREN. ICH WÄRE DARÜBER HINAUS ERFREUT
 IN DEINEN PROGRAMMEN ERWÄHNT ZU WERDEN.

Wenn jemand dieses Spiel in auf eine Diskette oder CD-ROM
 eines Amiga-Magazins aufnehmen will, informieren Sie mich
 darüber und senden
 mir
 bitte eine Kopie dieser Ausgabe zu.

Dieses Spiel ist FREEWARE. Es dürfen keine Kopiergebühren
 entrichtet werden, außer Kosten für Diskette und Versand.

Der Editor und seine Daten sind Teil des Spieles und dürfen in
 keiner Form reproduziert werden, außer einer Sicherheitskopie.
 Der Editor und die Sicherheitskopie müssen mit dem Spiel
 gelöscht werden. Die Weitergabe des Editor mit den Daten an
 Dritte ist untersagt.

1.11 Installation auf HD oder Diskette

Vorraussetzungen:

~~~~~

- > jeder Amiga, nicht zu langsam (meiner: 68030, 25 Mhz mit FPU)
- > Speicher: 336K chip, 442 FAST to run, 556K disc space to install
- > und Workbench 1.3 (oder höher) um das Spiel zum Laufen zu bringen.  
Keine Ahnung, ob das Spiel auch mit WB 1.2 läuft, also Upgrade!

Installieren auf Festpalette:

~~~~~

Einfach alle Dateien in dein gewünschtes Verzeichnis kopieren.

Installieren auf Diskette:

~~~~~

Einfach alles auf eine bootfähige Diskette kopieren und die folgenden Dateien von der Festplatte oder Workbench hinzufügen:

```
c/endcli
c/loadwb
libs/mathtrans.library    <-- NOTWENDIG!
libs/icon.library
```

Nun noch die s/startup-sequence erzeugen:

```
loadwb
endcli
```

## 1.12 Wie kann ich meine eigenen Levels erzeugen ?

Hmmm, was soll ich dazu wohl sagen ? Man nehme einen Hex-Editor ←  
und  
reserviere einige Bytes, und dann... Du dachtest doch nicht im Ernst,  
daß ich hier erkläre wie die Leveldaten gespeichert sind, oder ???

Eben. Also wirst du wohl doch meinen Editor verwenden müssen, so eine  
Sch\*\*\*\*. Der Editor ist leider SHAREWARE. Komisch, oder ???

Nicht wirklich. Einige wollen bloß spielen, andere Ihrer Kreativität  
freien Lauf lassen und selber aktiv werden. Außerdem gibt's so viele  
andere Break-Out Spiele...

Wenn ich sagen würde, das Spiel und der Editor sind GIFTWARE, wer  
würde mir dann dafür Geld oder andere Sachen schicken, Häää ???  
Na, eben. Da haben wir es. Also entscheide dich jetzt:

\*) Probiere ein anderes FREeware Spiel wo der Editor dabei ist

oder

\*) Unterstütze mich, unterstütze den AMIGA und

registriere  
dich.

## 1.13 Mehr über diesen Programmierer

Da ist meine Adresse wenn du mir sagen willst, daß du mein Spiel ↔  
nur  
spielen willst, oder dich entschloßen hast den Editor zu bestellen,  
oder eine neue genaile Idee hast, oder einen  
dummen Fehler  
entdeckt

hast:

KARGL CHRISTIAN  
WIENERSTRASSE 58  
A-8605 KAPFENBERG  
AUSTRIA - STYRIA

E-Mail: karglch@sbox.tu-graz.ac.at (Universität bis ca. 2002)

Da ist keine Telefonnummer wenn du danach suchst, weil ich nicht weiß  
wann ich zu Hause bin. Und ich will nicht, daß du 'ne Menge Geld der  
Telecom zahlst, daß bei meinem Editor besser angelegt wäre.

Gibt's da draußen Komponisten ???  
Ich suche eine passende Musik für die Hauptseite.  
Meldet euch wenn ihr was hab' oder was passendes kennt.

Bedaken muß ich mich bei:

~~~~~

- *) Jim Belcher (USA) für seine Ideen Levels zu mischen mit Paßwörter.
- *) Mario Jahn (Deutschland) der mir Fehler bei den Paßwörtern meldete.

Zukünfitge Updates:

~~~~~

- \* ) Nur Fehler beseitigen und das Spiel noch etwas schneller machen.
- \* ) Deine Ideen hinzufügen: neue Steine, mehr Bonus, oder anderes ???

Änderungen zu V1.2:

8.Jul 2000 - 15.Aug 2000

~~~~~

- *) Total neue Levelmaske; Ball-Kollision reduziert und optimiert.
Ballkollision an den Ecken hinzugefügt.
 - *) NEUE BLÖCKE: BONUS SCORE UP/DOWN und Mauern mit Röhren hinzugefügt
NEUE BONUS: AUTO PADDLE, BOTTOM WALL hinzugefügt
 - *) Schütteln des Level mit <Leertaste> hinzugefügt. Deshalb auch
das TILT und einen Warnung Sound hinzugefügt.
 - *) Ausgebessert: einige falsche Buchstaben erzeugten Paßwörter mit
nur 15 Buchstaben.
 - *) Samplingfrequenz für WALL und INDESTRUCT geändert; klang häßlich
-

in fast geschlossenen Bereichen; Titelmusik dazu (mod.ball4).

Änderungen zu V1.1: 11.Feb 2000 - 30.Apr 2000

~~~~~

- \* ) Titelanimation aus Hautschleife entfernt. Animation wird jetzt nur einmal am Spielstart gezeigt.
- \* ) Neue Titelseite mit Menu-buttons, neues Schreiben des Titeltexes und (blöden) Scroll Text.
- \* ) Paßwörterssystem hinzugefügt und mischen der Levels alle 5 Levels. Ermöglicht fortsetzen des Spieles.
- \* ) Feste Wände ersetzt durch Mauer Steine. Diagonale Mauern dazu und Kollisionstest verbessert, trotzdem zu lang.
- \* ) Bonus Diamanten hinzugefügt als Bonus. Sollte das Spiel einfacher machen, besonders bei höheren Levels.
- \* ) Mehr schlechte Bonus bei höheren Levels hinzugefügt. Verstecken des Bonus nach Level 100 hinzugefügt.

Änderungen zu V1.01: 9.Jul 1999 (revision)

~~~~~

- *) Hauptschleife des Spieles komplett erneuert. Explodierende Steine funktionieren jetzt okay, d.h. verlangsamen das Spiel nicht. Spiel sollte auf allen AMIGAs mit der gleichen Geschwindigkeit laufen.
- *) Spiel von SHAREWARE zu FREEWARE "degradiert". Dafür Editor entfernt der SHAREWARE bleibt.
- *) Datei Auswahl beim Laden korrigiert. Falscher Dateitest hat dazu geführt, daß keine Dateien angezeigt wurden. (Hoppala.)

Fehler von V1.0 entfernt: 9.Mär 1999 - 17.Apr 1999

~~~~~

- \* ) Spiel läuft jetzt auch im PAL- und im NTSC-Modus.
- \* ) Spiel sollte auf allen AMIGAs mit gleicher Geschwindigkeit laufen. Keine Ahnung wie langsam das Spiel mit A500, MC68000, 7 Mhz läuft.

## 1.14 Was stimmt mit dem Spiel nicht ?

Treffen an den Steinecken: KEIN FEHLER !!!

Ich weiß nicht genau was wirklich passieren soll. Hast du schon mal probiert einen Ball an eine Ecke zu schießen ??? Viele physikalische Faktoren bestimmen wie der Ball an der Ecke reflektiert wird. Viel zu kompliziert um es in einem Spiel umzusetzen. Also habe ich beschlossen den Ball wie an einer schrägen Wand zu reflektieren oder es zu ignorieren.

Ball ist gefangen in einem Wandstein: GROSSER FEHLER !!!

Das sollte nie passieren. Mit dem durchbrechenden Ball ist es besonders schwierig zu entscheiden, ob normaler Stein oder Mauer.

Mir sind keine ungewöhnlichen Dinge aufgefallen, während ich das Spiel getestet habe. Falls du doch was findest laß es mich wissen. Beantworte mir bitte folgende Fragen um mir zu helfen:

- Beendet das Spiel mit einer Fehlermeldung ? Wenn ja, schreib sie bitte auf und versuche dich zu erinnern was du vorher getan hast.
- Verhält sich das Programm falsch, außer die Dinge von oben.
- Ist es ein Speicherproblem ? (Deine Konfiguration, bitte.)
- Weigert sich das Spiel zu laden ? (Fehlende Dateien.)
- Ist das Spiel zu langsam, ruckelt es ? (Konfiguration, bitte.)
- Ist das Spiel abgestürzt ? (Oh mein Gott!  
Rechtliches  
hast du  
hoffentlich gelesen. Schreib' die ersten 8 Hex-Ziffern auf und  
benachrichtige  
mich  
.

Danke für deine Hilfe. Übrigens: Wie gefällt dir das Spiel, die Grafik ?

---