

**cb2**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> cb2		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 22, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>cb2</b>	<b>1</b>
1.1	Anleitung CB2.guide von bug of x-act . . . . .	1
1.2	Einleitung . . . . .	2
1.3	Kisteninhalte . . . . .	2
1.4	Systemvoraussetzungen . . . . .	2
1.5	Installation des Spiels . . . . .	3
1.6	Optionen . . . . .	3
1.7	Spiel Start . . . . .	4
1.8	Ligamodus . . . . .	4
1.9	Trainingsmodus . . . . .	4
1.10	Hauptmen . . . . .	5
1.11	Programmeinstellungen . . . . .	5
1.12	Anleitung . . . . .	6
1.13	Guide . . . . .	6
1.14	Highscore . . . . .	6
1.15	Autor . . . . .	6
1.16	Ende . . . . .	6
1.17	Spielfeld . . . . .	7
1.18	Bemerkungen zum Spiel . . . . .	7
1.19	Tips und Tricks zum . . . . .	8
1.20	Autorenteam . . . . .	9
1.21	gott_zum_gru . . . . .	9

---

# Chapter 1

## cb2

### 1.1 Anleitung CB2.guide von bug of x-act

```

*****
*                                     *
* Anleitung Crazy Balls 2 *
*                                     *
*   von bug of x-act   *
*                                     *
*****

Einleitung
" link "Einleitung" 0} - Sinn des Spiels
  Systemvoraussetzung
" link "System" 0} - Test auf 6 verschiedenen Systemen
  Installation
" link "Install" 0} - Diskette und Festplatte
  Optionen
" link "Optionen" 0} - Jeder nach seinen Bed
rfnissen
  Spielfeld
" link "Spielfeld" 0} - Wo ist was ?
  Spielbemerkungen
" link "sonstig" 0} - Was gibts sonst noch zu beachten
  Spieltips
" link "Spieltips" 0} - Ein Cheat ist integriert
  Autor
" link "Autor" 0} - ohne Kommentar
  Gru
liste
" link "Gott_zum_Gru
" 0} - oder so
  Spielstart
" system "cb2"} - gleich von hier aus
  Diashow
" system "newcli >NIL: window=con:5/5/620/50/CB2_Diashow from diashow"} - in Bild ↔
und Ton
  Hintergrundmusik
" system "noiseplayer -p3 cb2.music"} - Musik beenden - linke und rechte
Maustaste dr
  Guide
beenden

```

```
" quit} - wie links oben
      Computer
starten" system "c:reset"} - reset - Befehl im c-Verzeichnis
```

## 1.2 Einleitung

Das Spiel Crazy Balls 2 basiert auf einem Spiel von mir aus dem ←  
 Jahre  
 1992. Damals hatte ich es in dem zu langsamem AmigaBasic geschrieben.  
 Die neue Version ist mit AMOSProfessional 2.0 und der Amcaf-Extension  
 geschrieben worden.  
 Bei dem Spiel hat man ein Paddel und eine bestimmte Anzahl B  
 alle zur  
 Verfügung, mit der man Punkte abschie-  
 den kann.  
 . Alle Level werden zuf  
 berechnet. Es gibt 12 Steine mit unterschiedlicher Bedeutung und drei  
 Punktsteine. Steine  
 Ist die Anzahl der vorgegebenen Punkte gesammelt, geht es ab ins n  
 nächste  
 Level.  
 Zusätzlich sind auch die nach unten fallenden Kisten. Sie beinhalten ins-  
 gesamt 11 verschiedene Sachen. Man sieht der Kiste jedoch nicht an,  
 welcher Inhalt darin versteckt ist.  
 Kisten  
 Wer am Ende gen  
 erend Punkte gesammelt hat, kann sich in die Highscore-  
 Liste eintragen.

## 1.3 Kisteninhalte

Die Inhalte der Kiste k  
 können sein:

1. Neuer Teleport
2. Bodenreparatur
3. Steinzerst
4. 1 neuer Ball
5. 3 neue B
6. 1 Ball Abzug
7. 3 B
- alle Abzug
8. Leere Kiste
9. Dynamitkiste
10. 100 Bonuspunkte
11. N

chstes Level

## 1.4 Systemvoraussetzungen

---

Crazy Ball 2 1  
 uft auf allen Amigas mit mindestens 1 MB Speicher. Wer den  
 Sound genie  
 chte, sollte mindestens 1 MB Chip-Ram haben.  
 Auf folgenden Systemen wurde getestet:  
 A 500 - 1 MB Chip, 3,5 MB Fast, Supra Turbo 28, KS 2.0  
 A 600 - 2 MB Chip, KS 2.0  
 A 500 - 512 KB Chip, 512 KB Fast, KS 1.3  
 A 1200 - 2 MB Chip, KS 3.0  
 CDTV - 1 MB Chip, KS 1.3  
 A 1200 - 2 MB Chip, 16 MB Fast, Blizzard 1230/IV, KS 3.0

## 1.5 Installation des Spiels

Entweder man installiert von Hand (ganz simpel) oder benutzt das vorgegebene Script (ab KS 2.X).

Zum installieren von Hand müssen folgende Dateien in ein Verzeichnis kopiert werden:

```
CB2
samples
cb2.anl
```

Beispiel (aus der Shell heraus):

```
md work:CB2Game
copy df0:cb2 work:cb2game
copy df0:cb2.info work:cb2game
copy df0:samples work:cb2game
copy df0:cb2.anl work:cb2game
copy df0:cb2.anl.info work:cb2game
```

Wer zusätzlich die CB2.guide haben möchte, muss folgendes tun:

```
copy df0:cb2.guide work:cb2game
copy df0:cb2.guide.info work:cb2game
copy df0:steine work:cb2game
copy df0:optionen work:cb2game
copy df0:spielfeld work:cb2game
```

ßerdem müssen sich in Sys:utilities die Programme Display und More befinden. (ab 3.0 Multiview).

Installieren

```
" system "newcli window=con:5/5/620/100/CB2Installer from cb2.install"
Installscript
zeigen
" system "run sys:utilities/more CB2.Install"
Installscript
drucken" system "type cb2.install >prt:"}
```

## 1.6 Optionen

```

        Hauptmen
Optionen
        Spiel
Start" link "spielstart" 0}

        Optionen
        Anleitung
        Guide
        Highscore
        Autor
***
***" link "ende" 0}

```

## 1.7 Spiel Start

```

        Liga
        Training
***
Hauptmenu
***" link "zurueck" 0}

```

## 1.8 Ligamodus

Der Ligamodus ist der eigentliche Spielmodus. Hier stehen die [↔](#)  
 Optionen  
 zur Verfügung, wie sie im Menüpunkt  
 Optionen angewendet wurden.  
 Das betrifft die Anzahl der Bälle, die Kisten, den Hintergrund, die  
 Spielsteine und den Sound.  
 Wird in diesem Modus gespielt, kann man in die  
 Highscoreliste kommen.

## 1.9 Trainingsmodus

Dieser Modus ist für alle, die sich mit dem Spiel vertraut machen wollen.  
 Entgegen den eingestellten

Optionen  
 stehen 100 B  
 lle und 100 Teleports  
 zur Verf  
 gung.  
 In diesem Modus ist kein Eintrag in die Highscoreliste m  
 glich.

## 1.10 Hauptmen

Hat man etwas vergessen einzustellen oder oder anzusehen oder will  
 man das Spiel beenden, kann hier der Knopf dazu gedr  
 ckt werden.

## 1.11 Programmeinstellungen

Das  
 Originalbild" system "run execute cb2.bild optionen"}  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12  
 B  
 lle 20  
 Kisten nie  
 Sound an  
 Regenbogen aus  
 \*\*\* Hauptmenu \*\*\*  
 1-12 Anwahl der Steine, mit denen gespielt wird. (Haken unter  
 den Steinen)  
 lle Auswahl, mit wieviel B  
 llen gespielt werden soll (20,30,40).  
 Voreingestellt ist 20.  
 Kisten Auswahl, wie die Kisten fallen sollen (nie, immer, Zufall).  
 Voreingestellt ist nie.  
 Kisten und B  
 lle haben Einflu  
 auf die Bonuspunkte am Ende eines Levels.  
 Je mehr von Beiden, desdo weniger Bonuspunkte. Allerdings ist nat  
 lich die Gefahr gr  
 er ein Level nicht zu schaffen, je weniger man hat.  
 Ich selbst spiele am liebsten mit 40 B  
 llen und Kisten per Zufall.  
 Sound Die Voraussetzung f  
 r Sound sind 200 KByte freien Chip-Ram.  
 Steht er nicht zur Verf  
 gung, steht hier aus. Das kann nicht  
 ge  
 ndert werden. Anderenfalls kann man zwischen an und aus  
 w  
 hlen.  
 Regenbogen Auswahl, wie der Hintergrund aussehen soll. Es gibt sechs  
 Hintergr  
 nde (gro  
 blau, gro



rot, gro  
n, klein blau,  
klein rot, klein gr  
n). Wer keinen Hintergrund m  
chte, geht  
auf aus (voreingestellt).  
Hauptmen  
Kehrt zum vorherigem Men

## 1.12 Anleitung

hlt man diesen Men  
punkt, kann man sich aus dem Spiel heraus die  
Anleitung zum Spiel holen. Voraussetzung ist der More bzw. der  
Multiview in sys:utilities.

## 1.13 Guide

Mit dieser Funktion wird das CB2.guide aufgerufen und angezeigt.  
Voraussetzung sind Amigaguide im Verzeichnis c: oder Multiview  
in sys:utilities.

## 1.14 Highscore

Zeigt die aktuelle Higscoreliste an. Mit einer beliebigen Maustaste  
oder Tastendruck der Tastatur kommt man wieder zur

## 1.15 Autor

In diesem Punkt ist nochmals festgehalten, wie man zu uns Kontakt  
aufnehmen kann.  
Mit dem Men  
punkt \*\*\* Hauptmen  
\*\*\* kommt man wieder zur

## 1.16 Ende

Beendet das Spiel sauber. Ansonsten ist es m  
glich, das Spiel  
CTRL+C jederzeit abubrechen.

---

## 1.17 Spielfeld

```

Ein
Spielfeld" system "run execute cb2.bild spielfeld"}
#####      #####      #####      ###      #      #      #####
#           #           #           #           #      #      #
###        #          #####        #           #      #      ###
#          #          #            #           ##      #      #
#####      #          #####      ###        #      #      #####
                                Paddel

```

---

### STATUSZEILE

---

```

=
lle          ENERGIE =          Levelpunkte
Punkte      =                  Rundenpunkte

```

---

Steine - Zeigt die Steine, mit denen gespielt wird (was eingestellt wurde - Optionen

Paddel - Zum Positionieren und Abschießen der Kugel. Das Paddel wird mit dem Joystick nach links und rechts bewegt. Hat das Paddel die richtige Position erreicht, wird der Feuerknopf betätigt.

Jetzt werden drei Richtungspfeile aktiviert, in die der Ball fliegen kann. Mit Joystick nach oben, nach links oder nach rechts bekommt der Ball seine gewünschte Flugrichtung.

Status-

zeile - Hier werden die Kisteninhalte, der Waffenstand und einige andere Sachen angezeigt.

lle - Anzeige der noch verbleibenden B

lle des Levels.

Punkte - Anzahl der bis dahin erreichten Gesamtpunktzahl.

Level-

punkte - Anzahl der zu erreichenden Punkte des Levels.

Runden-

punkte - Anzahl der schon erreichten Punkte des Levels.

Energie - Anzeige der verbleibenden Energie. Maximal besitzt man 10

Energiepunkte, die durch Besch

ädigung oder durch Dynamit-

kisten verringert werden.

## 1.18 Bemerkungen zum Spiel

Beim Spiel hat man die Möglichkeit, den Teleporter aufzurufen. Dazu klickt man auf F2, positioniert entsprechend die Maus und klickt die linke Maustaste.

Will man das aktuelle Spiel verlassen, ist die ESC-Taste zu drücken.

Sind keine B

---

lle vorhanden, ist das Spiel beendet.

Hat man in beiden F

llen gen

gend Punkte gesammelt, kann man sich in die

Highscoreliste eintragen. Es sind alle Buchstaben und Zahlen erlaubt.

Mit Enter-Taste, ECS-Taste oder linker Maustaste kann die Eingabe beendet werden.

## 1.19 Tips und Tricks zum

berleben"

Um dem scheinbar gequ

lten Spieler das Leben zu erleichtern, habe ich

auch ein paar nette Sachen eingebaut.

Der erste Tip:

Wer keinen Teleport hat, kann ihn trotzdem benutzen. Daf

r wird ein Ball

geopfert.

Der zweite Tip:

Wer am Levelende keine B

lle mehr hat, ist noch lange nicht am Ende,

sind noch Teleports vorhanden. Diese werden jetzt zu B

llen. (Teleports

gibts aus der Kiste). Will mann in dieser Situation trotzdem telepor-

tieren tritt Tip 1 in Kraft.

Der dritte Tip:

Wer so lange wie m

glich spielen m

chte, sollte im Optionsmen

40 B

und Kisten auf Zufall einstellen. Kisten auf immer werden auf die Dauer belastend.

Der vierte Tip:

Es gibt einen Cheat f

r 100 Teleports und einen Cheat f

r 100 B

lle im

Ligamodus. 100 Teleports gibt es f

r den Namen der Band, die mit den

chen am Levelanfang etwas zu tun hat. 100 B

lle gibt es f

r einen

der Spr

che. Diese m

ssen im Hauptmen

ingegeben werden.

Der f

nfte Tip:

Wer den gr

ten Steinbonus haben m

chte, sollte mit allen Steinen spielen,

auch wenn der leere Stein im ersten Moment als sinnlos erscheint.

Der sechste Tip:

Die Steine sollten mittig getroffen werden. Werden sie am Rand erwischt

oder die Kugel l

uft genau zwischen zwei Steinen, ist es Gl  
ckssache  
r sich die Kugel entscheidet bzw. sie l  
uft einfach geradeaus  
weiter.  
Der siebente Tip:  
Steine m  
ssen 10 Kugelber  
hrungen haben, bis sie zerst  
rt werden. Liegen  
zwei entgegengesetzte Steine unmittelbar zusammen (z.B -> <- ) und un-  
besch  
digt, wird der Stein zuerst zerst  
rt, der die erste Kugelber  
hrung  
hatte. Ausnahme ist der Mauerstein.  
Eine Kugelber  
hrung ist der hinterlassene Abdruck der Kugel im Stein.  
Ein Stein kann duchaus bei nur einem Beschu  
neun Kugelber  
hrungen haben.  
Das h  
ngt von der Geschwindigkeit der Kugel und von der Trefferstelle  
auf dem Stein ab.

## 1.20 Autorenteam

Programmierung:	Torsten Lackert
Grafik:	Dennis Wendland Torsten Lackert
Musik:	Torsten Lackert
Sounds:	Team 17 (Samples von Worms)
Kontakt:	Torsten Lackert (bug of x-act) A-Schweitzer Str. 14 01968 Senftenberg

## 1.21 gott\_zum\_gru

" "Nun legt Euch wieder hin !"  
Special Thanks:  
Arvid Weber (axe of x-act), Dennis Wendlandt (Shade of x-act), Nico Bauer  
(B.Jack of x-act), Wolfgang Schulz (Wulf of x-act), Team 17 f  
r Worms  
Francois Lionet f  
r AMOS, Chris Hodges f  
r AMCAF.