

in

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 15, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	in	1
1.1	PingPong V1.3	1
1.2	Allgemeines	1
1.3	Physik	2
1.4	MCP	2
1.5	Kopieren	2
1.6	Steuerung	3
1.7	Systemanforderungen	4
1.8	Danksagungen	4
1.9	Sonstiges	5
1.10	MUI	5

Chapter 1

in

1.1 PingPong V1.3

MUI PING PONG V1.4b

© 1994 by Michael Bauer

Allgemeines

Ping Pong und die Physik

Kopieren

Steuerung

Systemanforderungen

MUI

Danksagung

Sonstiges

1.2 Allgemeines

Ping Pong ist ein Klassiker unter den Computerspielen. Wer kennt sie nicht, ←

die alten Konsolen mit den 2 Paddels und den Spiel Ping Pong, Squash und Tennis. Da Ich diese Spiele vermisst habe (und keine bessere Idee hatte), hab ich mich im Sommer '93 kurzentschlossen hingesetzt und dieses Projekt gestartet. Leider leider leider war die erste Version (wie koennte es auch anders sein) gar schrecklich mit Fehlern gespickt. Ich hoffe die sind jetzt Vergangenheit.

In der Zwischenzeit hab ich Gefallen an Stefan Stuntz's

MUI

gefunden. Was liegt also ferner als eine PingPong Version mit MUI. Ich hoffe ich hab die groebsten Bugs beseitigt (deshalb ist es ja eine Betaversion). Zudem hoffe ich, daß ich der erste bin der ein MUI Spiel rausbringt. *grins*

Ok, nun aber mal zu den Features:

Man kann die Sprites jetzt auch mit Kickstart 3.0 sehen.
Dank MUI ist das Programm jetzt komplett fontsensitiv.
Es gibt jetzt einen 2 Spielermode.
Man kann in gewissen Grenzen die Geschwindigkeit anpassen.
Pingpong laeuft nur noch mit Kickstart 2.0 und mehr. (Ätsch)
Man kann das Fenster verschieben und sogar fast beliebig in der Größe ändern.
Der Computergegner ist jetzt auch besiegbar. (wenn auch schwer)
Man kann nun auch Interlaced halbwegs spielen.
Der Computergegner hat jetzt einen Namen:
MCP
Es gibt jetzt Sound beim Spielen.
etc...

Was noch zu tun wäre:

Mein Wunschtraum ist es, eine Netzwerksversion zu machen. (mal sehen)
Joysticksteuerung als Alternative. Maussteuerung hat sich im Versuch als unpraktikabel erwiesen.
Momentan bin ich am experimentieren mit skalierbaren Schlägern.
Eventuell werd ich die Schläger demnächst durch Scrollbars ersetzen.
Wenn das naechste Damen Tennistournier uebertragen wird bring ich die naechste Version mit einem Monica Seles Sample raus ;c)
... (Hier könnte möglicherweise auch Deine Idee stehen !!!) :c)

1.3 Physik

Wie der physikalisch gebildete Spieler sicherlich bald feststellen wird gehorchen die Ballbewegungen nicht gerade den Gesetzen der Physik. Also hilft es nicht weiter wenn man mit Ein- und Ausfallswinkeln rumrechnet. Die ganze Sache gehorcht den Gesetzen des Zufalls, wie ich finde mit sehr gutem Grund. In der Anfangsphase hab ich mich sehr eng an die Physik gehalten. Nur hat sich leider bald herausgestellt, dass der Spielspass sehr darunter leidet da die Sache zu einfach wird.

1.4 MCP

#AmigaGer laesst grüssen :c)

1.5 Kopieren

Ping Pong ist Mailware. Du darfst es weiterkopieren soviel du
willst. Wenn

Dir dieses Spiel gefaellt, so waere es nett wenn Du mir eine Postkarte,
einen Brief oder eine EMail schicken wuerdest. Die Adresse findest Du unter

Sonstiges
PD-Serien:

Grundsaeztlich darf dieses Spiel von Fred Fish und SaarAg vertrieben
werden. Von allen anderen Serien erwarte ich Preise von maximal 5 US-\$ bzw.
6 DM pro Diskette. Grundsaeztlich waere es nett wenn ich dann auch
benachrichtigt werden wuerde.

Mailboxen, etc:

Ich werde dieses Spiel uebers Aminet in Umlauf bringen. Natuerlich darf
dieses Spiel auch ueber andere Mailboxen vertrieben werden.

Zeitungen:

Dieses Spiel darf auch ueber Coverdisks vertrieben werden. Sollte dies der
Fall sein, so wuerde ich gerne informiert werden. Ferner waere es freundlich
wenn ich eventuell ein Exemplar davon dann bekommen koennte) :c)

Rechte:

Ich behalte mir die Rechte an diesem Programm vor, kann aber keine
Verantwortung fuer eventuelle Schaeden die dieses Programm verursachen
koennte uebernehmen. Fuer alle Vertreiber gilt, dass dieses Archiv nur im
Originalzustand vertrieben werden darf.

WICHTIG:

Personen die Gewalt gegen Auslaender unterstuetzen ist es strengstens
Verboten dieses Spiel zu benutzen.

1.6 Steuerung

Die Steuerung duerfte eigentlich fuer sich selber sprechen, hier aber ein
paar kleine Hinweise.

Spieler 1 steuert ueber die linke Shift und Alt Taste.
Spieler 2 (sofern man im 2 Spieler Modus ist) steuert mit den selben
Tasten auf der rechten Seite der Tastatur.

Gadgets:

About: Bringt das About Fenster auf den Bildschirm und schaltet
auf Pause. Dieses Fenster verschwindet wenn man ESC drueckt
bzw. das Closegadget betaetigt.

Setup: Diese Gadget oeffnet ein kleines Fenster in dem man ein paar
Einstellungen vornehmen kann. Um dieses Fenster verschwinden
zu lassen geht man vor wie bei About.

Pause: Na was schon :c)

Quit: Spricht fuer sich selber:

Tips & Tricks:

=====

- Am besten ist Ping Pong zu spielen wenn man die Geschwindigkeit fuer Schlaeger und Ball gleichsetzt.
- Mit dem Difficulty Gadget waehlt man die Spielstaerke des Computergegners.

1.7 Systemanforderungen

Man nehme:

einen Amiga mit Kickstart 2.0 oder mehr plus Zubehoer.
mindestens

MUI

2.0 (das Spielfeld ist naemlich eine Customclass)

Falls du noch nicht im Besitz bist, hier ein kleiner Tip von mir:

Schick dem

Stefan

einfach 20 DM oder 15 US-\$, dann machst du den Stefan
gluecklich und ermoglichst die weitere Entwicklung solcher Pakete.

1.8 Danksagungen

Ein Dankeschoen geht an:

die Leute die mir Mut gemacht haben eine neue Version zu schreiben.
Peter Bagnato der mich mit seinen Briefen immer wieder kickt um neue
Versionen zu schreiben.

Jochen Wiedmann fuer die Schnapsidee PingPong auf MUI umzuschreiben.

Matthew Dillon fuer seinen DICE, den hab ich naemlich benuetzt.

Stefan Stuntz fuer die viele Arbeit die er in MUI steckt. (Stefan, es
lohnt sich, allen Unkenrufen zum Trotze)

Dietmar Eilert fuer seinen GoldEd.

Stefan Becker fuer seine Toolmanagerdocks (Read the source, luke)

Fred Fish, fuer seine unbezahlbaren Bemuehungen auf dem PD Markt

Mami fuer den vorzueglichen Catering Service

all die Leute die gute Software als Freeware/Giftware freigeben.

die Leute vom #Amigager

Dr. Peter Kittel, Ralph Babel und Stefan Becker fuer die gleiche Antwort:

Es gibt keine Dokumentation der Language Files. :c(

Der Crew vom Haxnwirt in Tübingen (PIIIIIZZZZZZZZZAAAAA)

... und an meine Betatester Crew :c)

Reinhard "Suamor" Katzmann fuer die Unterstuetzung bei den Bobs.

Volker "Flagor" Graf
Peter "Der Dosen Benutzer" Strobel fuers Betatesten im 2 Spieler Modus.
Flash vom #AmigaGer
Jan Freuer
Danny Amor
Martin Schlodder
alle die ich vergessen habe
...

1.9 Sonstiges

Wie kann man mich erreichen ?

Wenn Dir dieses Spiel gefaellt oder du Fehler zu melden hast oder wenn du irgendeine Idee oder Anregung hast, schreibe an ...

Michael Bauer
Hegelstr.27
72072 Tübingen
07071/72293

E-Mail : bauermichael@student.uni-tuebingen.de
IRC und Nightfall (134.2.62.161 4242) : Gutgolf

Sollte Dir dieses Spiel nicht gefallen oder suchst Du nur einen Grund zum staenkern, so schicke deine Mail nach

UNIX: /dev/null
Amiga: NIL:

1.10 MUI

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 20.- or US\$ 15.-

to

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY
