

# ***Crazy Gravity***

*für Windows® 95 & NT 4.0*

ein Spiel von  **XLM Software**

Einführung

Welche Vorteile bietet die Profiversion?

Wie bestelle ich die Profiversion?

Welche anderen Spiele kann ich bestellen?

Bestellformular

Steuerung des Raumtransporters

Spielelemente

Anzeigen

Die Menüs

Die Dialogfenster

Der Level Editor

# Einführung

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. Tolle Soundeffekte und die Unterstützung von MIDI-Musik und Audio-CDs sorgen für die richtige Geräuschkulisse.

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

**Die neueste Version finden Sie immer im DEUSHARE Forum von CompuServe oder im Internet unter <http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft>.**

[Welche Vorteile bietet die Profiversion?](#)

[Wie bestelle ich die Profiversion?](#)

[Welche anderen Spiele kann ich bestellen?](#)

[Bestellformular](#)

# Vorteile der Profiversion

Wenn Sie die Profiversion bestellen, erhalten Sie umgehend eine Registriernummer, die es Ihnen ermöglicht, sämtliche Beschränkungen der Light-Vollversion aufzuheben. Wenn Sie im Hilfe-Menü den Punkt 'Freischalten mit Registriernummer ...' wählen, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie Ihren Namen und Ihre persönliche Registriernummer eingeben können. Dadurch wird Crazy Gravity freigeschaltet und damit zur Profiversion.

Die Profiversion bietet Ihnen viele Vorteile:

- Sie können **alle 20 Level** spielen, und nicht nur die fünf Level der Light-Vollversion. Außerdem können Sie zusätzlich auch die beiliegenden, von Anwendern entworfenen Level spielen.
- Sie können mit dem **Level Editor** Ihre eigenen Level für Crazy Gravity entwerfen und diese dann natürlich im Spiel ausprobieren. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und gestalten Sie Ihre eigenen Höhlensysteme.  
Außerdem können Sie die bereits vorhandenen Level mit dem Level Editor öffnen, anschauen und verändern. Sie können alle Level als Bitmap-Datei speichern und dann mit jedem Grafikprogramm auf Ihrem Drucker ausdrucken. Damit haben Sie dann während des Spiels eine ausgezeichnete Orientierungshilfe.
- Die **Werbeeinblendungen entfallen**. Beim Start und beim Beenden des Programms werden Sie also in der Profiversion nicht mehr durch diese nervigen Hinweise belästigt.
- Mit der Registriernummer, die Sie bei der Bestellung der Profiversion erhalten, können Sie auch **alle Folgeversionen (Updates)** von Crazy Gravity freischalten, selbst wenn die neuen Versionen zusätzliche Level, neue Spielelemente und neue Funktionen enthalten. Sie brauchen also keine teuren Updates zu erwerben und profitieren kostenlos von den Weiterentwicklungen.
- Sie erhalten **Support** bei Problemen.
- Sie können weitere Spiele zu **Sonderpreisen** erwerben.
- Sie unterstützen die Entwicklung von **weiteren Spielen und Programmen**.

Alle diese Vorteile erhalten Sie für nur DM 29,--!

## Wie bestelle ich die Profiversion?



Überzeugen Sie sich, wie einfach, schnell und bequem Sie bei uns bestellen können:

Um in den Genuß der Profiversion zu kommen, benötigen Sie nur eine **Registriernummer**, die Sie nach Auswahl von 'Freischalten mit Registriernummer ...' aus dem Hilfe-Menü eingeben können. Dadurch wird die Light-Vollversion von Crazy Gravity zur Profiversion freigeschaltet. Diese Registriernummer kostet **nur DM 29,-** zzgl. Versandkosten. Falls Sie nur Registriernummern und keine Disketten bestellen, zahlen Sie nur **DM 1,-** **Versandkosten**.

Eine **Markendiskette** (3,5"/90 mm, 2HD) mit der neuesten Shareware-Version von Crazy Gravity oder eines anderen Spiels erhalten Sie für jeweils **DM 5,-**. Auch die neueste Shareware-Version (und alle zukünftigen Updates) können Sie selbstverständlich mit Ihrer Registriernummer zur Profiversion machen. Wenn Sie Disketten bestellen, betragen die **Versandkosten DM 6,-**.

Wenn Sie möchten, können Sie außerdem weitere Spiele zu Sonderpreisen bestellen. Wenn Sie **gleichzeitig** Registriernummern für mehrere Windows95-Spiele bestellen, bezahlen Sie **nur DM 49,-** für **zwei Registriernummern** und **nur DM 59,-** für **drei Registriernummern**.

Preisübersicht:

Registriernummer für ein Spiel:	<b>DM 29,-</b>
Registriernummern für zwei Spiele (Sie sparen DM 9,-):	<b>DM 49,-</b>
Registriernummern für drei Spiele (Sie sparen DM 28,-):	<b>DM 59,-</b>
Neueste Version auf Diskette:	<b>DM 5,- pro Spiel</b>
Versandkosten, wenn Sie nur Registriernummern bestellen:	<b>DM 1,-</b>
Versandkosten, wenn Sie auch Disketten bestellen:	<b>DM 6,-</b>

Bestellmöglichkeiten:

- **Telefon:** Wenn Sie mit Kreditkarte bezahlen, erhalten Sie Ihre Registriernummer **sofort** am Telefon:

Telefon: 09822/298 (Ausland: +49 9822 298)

Eventuell bestellte Disketten werden dann per Post nachgeliefert. Natürlich können Sie auch dann per Telefon bestellen, wenn Sie per Überweisung bezahlen möchten. Dann erhalten Sie Ihre Registriernummer(n) und/oder Disketten(n) nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto.

- **Fax:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es (möglichst direkt am Bildschirm) aus und faxen Sie es dann an:

Fax: 09822/298 (Ausland: +49 9822 298)

Wenn Sie nur Registriernummern und keine Disketten bestellen, erhalten Sie diese auf Wunsch gerne per Fax oder E-Mail (bei Zahlung per Kreditkarte meist **innerhalb von 24 Stunden**, bei Zahlung per Überweisung nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto). Wenn Sie auch Disketten bestellen, erhalten Sie Ihre Bestellung immer per Post.

- **Post:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es (möglichst direkt am Bildschirm) aus, drucken Sie es aus und senden Sie es dann an:

Axel Meierhöfer  
Eisenbahnstraße 2  
91572 Bechhofen  
Deutschland

- **E-Mail:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es aus und senden Sie es dann per E-Mail an:

Internet: XLMSOft@compuserve.com

CompuServe: 106125,161

Wenn Sie nur Registriernummern und keine Disketten bestellen, erhalten Sie diese auf Wunsch gerne per E-Mail oder Fax (bei Zahlung per Kreditkarte meist **innerhalb von 24 Stunden**, bei Zahlung per Überweisung nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto). Wenn Sie auch Disketten bestellen, erhalten Sie Ihre Bestellung immer per Post.

- **T-Online/BTX:** T-Online-Kunden können über die BTX-Seite \*66000101# **sofort** eine Key-Datei als Telesoftware herunterladen. Diese Key-Datei mit dem Namen *Gravity.key* müssen Sie dann nur noch in das Verzeichnis mit den anderen Programmdateien (normalerweise C:\CrazyGravity) kopieren, um das Programm freizuschalten. Geben Sie nach Anwahl der BTX-Seite \*66000101# die entsprechende ID ein:

Crazy Gravity	ID 1710	Preis: DM 29
Mad Robots	ID 1720	Preis: DM 29
Color Attack	ID 1715	Preis: DM 29

Die Bezahlung erfolgt einfach und bequem mit Ihrer nächsten Telefonrechnung über die Telekom.

- **CompuServe SWREG-Service:** CompuServe-Mitglieder können mit GO SWREG bestellen. Sie müssen nur die entsprechende ID auswählen und die Bezahlung erfolgt über Ihre CompuServe-Rechnung. Sie erhalten Ihre Registriernummer dann (meist **innerhalb von 24 Stunden**) per E-Mail. Disketten können Sie über CompuServe nicht bestellen. Die neuesten Versionen unserer Programme erhalten Sie aber immer im Deutschen Shareware Forum (GO DEUSHARE).

Crazy Gravity	SWREG-ID 14955	Preis: US\$ 20
Mad Robots	SWREG-ID 15482	Preis: US\$ 20
Color Attack	SWREG-ID 14956	Preis: US\$ 20
Dr. Harrison	SWREG-ID 14954	Preis: US\$ 15

- **Online über unsere Internet-Homepage:**

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSOft>

Das Online-Bestellformular können Sie direkt aufrufen mit:

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSOft/bestell.htm>

Wenn Sie mit Kreditkarte bezahlen, erhalten Sie Ihre Registriernummer normalerweise **innerhalb von 24 Stunden** per E-Mail (gerne auch per Fax oder per Post). Auf unserer Homepage stehen natürlich auch die neuesten Versionen aller unserer Programme zum Download bereit.

#### Zahlungsvarianten:

- **Kreditkarte** (Eurocard, VISA, MasterCard, Diners Club): Wir benötigen die 16-stellige Kartennummer, Verfalldatum und den Namen des Karteninhabers.
- **Überweisung** auf unser **Konto Nr. 430 828 996** bei der **Sparkasse Ansbach (BLZ 765 500 00)**. Vermerken Sie auf der Überweisung bitte deutlich Ihren Namen und Wohnort, so daß sich die Überweisung ohne Probleme Ihrer Bestellung zuordnen läßt. (Achtung: Hohe Gebühren bei Überweisungen aus dem Ausland!)
- **Euro- oder Verrechnungsscheck** (aus dem Ausland bitte nur Euroschecks mit Beträgen in DM)
- **Bargeld** (DM, ATS [8 ATS=1 DM], SFR [1 SFR=1 DM], andere Währungen: aktueller Wechselkurs + 10% Umtauschgebühr)



## Weitere Spiele, die Sie bestellen können

Spiele für Windows 95/NT 4.0:

Mad Robots

Color Attack

Spiele für Windows 3.1x/95/NT:

Dr. Harrison

# Mad Robots für Windows 95/NT 4.0

Shareware-Version auf 3,5"-HD-Diskette: **DM 5,--**

Registriernummer zum Freischalten der Shareware-Version: **DM 29,--**

(alle Preise zzgl. Versandkosten)



Führen Sie Doc Harry in diesem fantastischen Action- und Strategiespiel durch viele aufregende Level und zerstören Sie Hunderte von durchgeknallten Robotern. Doc Harry muß sich bis zum Ausgang jedes Levels durchkämpfen. Der Weg dorthin wird durch verschiedenfarbige Schlösser versperrt, für die erst die passenden Schlüssel gefunden werden müssen. Doc Harry kann die Roboter vernichten, indem er ihnen Bomben in den Weg legt, die natürlich auch erst gefunden werden müssen. Pfeile, über die Doc Harry nur in einer Richtung laufen kann, Teleporter, die Doc Harry blitzschnell an andere Orte befördern, und viele andere Spielelemente sorgen für lange anhaltenden Spielspaß.

Mit dem beiliegenden Level Editor können Sie darüberhinaus Ihre eigenen Spielebenen entwerfen.

Eine beeindruckende 256-Farben-Grafik mit Parallax-Scrolling und vielen animierten Objekten erwartet Sie. Tolle Soundeffekte und die Unterstützung von MIDI-Musik und Audio-CDs sorgen für die richtige Geräuschkulisse. Mit Tastatur- und Joysticksteuerung.



## Color Attack für Windows 95/NT 4.0

Shareware-Version auf 3,5"-HD-Diskette: **DM 5,-**

Registriernummer zum Freischalten der Shareware-Version: **DM 29,-**

(alle Preise zzgl. Versandkosten)



Color Attack ist ein tolles Actionspiel, das auch eine gehörige Portion strategisches Denken erfordert. Sie müssen farbige Objekte abschießen, die in zahllosen verschiedenen Formationen auf Ihr Raumschiff zufliegen. In vielen Leveln darf nach Herzenslust geballert werden, in anderen darf nur eine bestimmte Anzahl bestimmter Farben getroffen werden, um nicht zu verlieren. Jeder Level erfordert daher eine andere Strategie. Viele verschiedene Power-Ups, die Sie mit Ihrem Raumschiff einsammeln können, verhelfen Ihnen zu besseren Waffen und bringen andere Vorteile.

Eine fantastische 256-Farben-Grafik mit animierten Objekten und ein butterweich scrollender Hintergrund werden Sie für viele Stunden vor den Bildschirm fesseln. Tolle Soundeffekte und die Unterstützung von MIDI-Musik und Audio-CDs sorgen für die richtige Geräuschkulisse.

Color Attack wurde unter anderem in folgenden Computermagazinen vorgestellt:

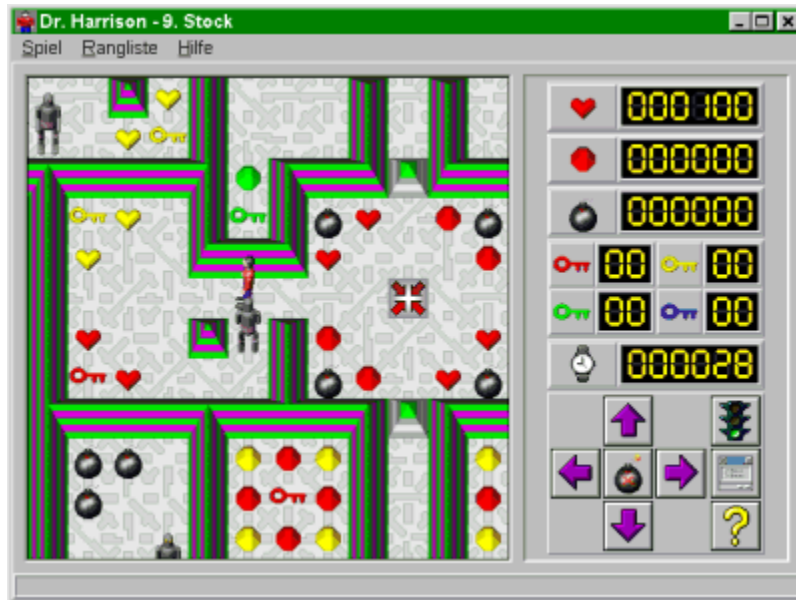
- **CD-ROM Shareware 2/97**, S.36 (Version 1.0): "Color Attack ist ein herrliches Ballerspiel, das nicht nur den Zeigefinger, sondern auch den Geist fordert. Insbesondere die hervorragende grafische Ausstattung lassen es zu einem der besten Spiele des Quartals werden."
- **SharePlay 3/97**, S.30 (Version 1.0): "Color Attack bietet eine für Windows ungewohnt plastische 256-Farben-Grafik mit absolut überraschenden Animationen."

## Dr. Harrison für Windows 3.1x/95/NT

Shareware-Version auf 3,5"-HD-Diskette: **DM 5,-**

Registriernummer zum Freischalten der Shareware-Version: **DM 19,-**

(alle Preise zzgl. Versandkosten)



Dr. Harrison ist ein spannendes und sehr unterhaltsames Action- und Strategiespiel mit toller Grafik, riesigen und aufregenden Levels, schnellem Scrolling und lustigen Soundeffekten.

Ihre Aufgabe ist es, den Wissenschaftler Dr. Harrison zum Ausgang eines Forschungszentrums zur Entwicklung von Robotern zu führen, in dem das Chaos ausgebrochen ist. Passen Sie auf, daß Dr. Harrison unterwegs nicht mit allzuvielen der außer Kontrolle geratenen Roboter zusammenstößt und sich dadurch tödliche Verletzungen zuzieht. Suchen Sie die Schlüssel zur Öffnung der Sicherheitsbarrieren, zerstören Sie mit Bomben so viele Roboter, wie Sie können, und sammeln Sie andere Gegenstände, die Dr. Harrison zusätzliche Punkte oder mehr Energie liefern. Mit dem Game Editor können Sie Ihre eigenen Level entwerfen.

Dr. Harrison wurde unter anderem in folgenden Computermagazinen vorgestellt:

- **PCgo! 10/95**, S.100 (Version 1.1): "... unterhaltsame Mischung aus Action- und Strategiespiel.", "PCgo! Wertung: GUT"
- **DOS Trend 11-12/95**, S.109 (Version 1.2): "Das Spiel ist abwechslungsreich, grafisch ansprechend gemacht mit 3D-Effekten bei den Spielfiguren und bietet garantiert lange Verweildauer."
- **In'side Multimedia 1/96**, S.135 (Version 1.4): "Axel Meierhöfer zieht in seinem Windows-Spiel alle Register und wartet mit gerenderten Spielfiguren in TrueColor, einer 3D-Aufsicht und einer ziemlich kniffligen Aufgabe auf."

Hier nur einige von vielen Anwenderkommentaren:

"Dr. Harrison ist das beste Programm, das ich seit langer Zeit auf dem deutschen Sharewaremarkt gesehen habe. Alle Achtung !!"

"Ich habe mir alle Spiele angesehen und Dr. Harrison hat mir am besten gefallen."

"Sehr gut fand ich den Editor für eigene Level und den Umfang eines jeden Levels."

"Das Spiel ist sehr unterhaltsam, man kann sich nur schwer davon lösen! Sehr gute Arbeit!! Weiter so!"

"Ihr Programm ist spitze, es macht richtig süchtig!"

# 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 Leveln 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, verfünffacht 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 Leveln 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 verunfäachen). 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.



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 Profiversion zu bestellen und die Light-Vollversion 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.
- **Geschwindigkeit ...:** Ruft das Dialogfenster 'Geschwindigkeit' 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.
- **Spielelemente ...:** Dieser Befehl ruft das Dialogfenster 'Spielelemente' auf, in dem Sie die Stärke von Gebläsen und Magneten festlegen können.
  
- **Spielfeld ...:** Ruft das Dialogfenster 'Spielfeld' auf, in dem Sie die maximale Größe des Spielfeldes bestimmen und weitere Einstellungen vornehmen können, die sich auf die Grafikdarstellung auswirken.
  
- **Soundeffekte:** Mit diesem Befehl schalten Sie die Soundeffekte ein und aus.
- **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.
- **Passwörter und Cheatcodes ...:** Mit diesem Befehl können Sie die Passwörter für alle Level herausfinden. Sie erhalten außerdem einige Cheatcodes, die Sie während des Spiels einfach mit der Tastatur eintippen können. Diese können Ihnen bei der Bewältigung besonders schwerer Level behilflich sein.
- **Wie bestelle ich die Profiversion?:** Bei Aufruf dieses Befehls, erhalten Sie detaillierte Informationen, wie Sie die Profiversion von Crazy Gravity und andere Programme bestellen können.
- **Bestellformular ...:** Mit diesem Befehl können Sie das Bestellformular für die Profiversion 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 Light-Vollversion von Crazy Gravity freischalten und somit zur Profiversion machen. Dadurch werden sämtliche Beschränkungen der Light-Vollversion beseitigt. Wenn Sie wissen wollen, wie Sie Ihre persönliche Registriernummer bestellen können, wählen Sie bitte den Menüpunkt 'Wie bestelle ich die Profiversion?' 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 'Geschwindigkeit', '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 'Geschwindigkeit', '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.
- **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 'Geschwindigkeit'

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

Die **Geschwindigkeit** können Sie mit dem Schieberegler festlegen. Dadurch bestimmen Sie, wie viele Einzelbilder (Frames) in jeder Sekunde dargestellt werden sollen. 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 Geschwindigkeiten 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. Wählen Sie eine hohe **Auflösung**, um das Ruckeln zu minimieren.

Wenn Sie die Option '**Performance anzeigen**' einschalten, sehen Sie während des Spiels eine Prozentanzeige in der linken oberen Ecke des Spielfelds, die Sie darüber informiert, ob wirklich alle Frames dargestellt werden können. Der Prozentwert sollte immer über 90% liegen und der farbige Balken darüber sollte möglichst vollständig grün sein.

Andernfalls sollten Sie die Geschwindigkeit verringern oder das Programmfenster verkleinern. Beenden Sie auf jeden Fall Druckaufträge und andere Anwendungen, die Rechenzeit auf Ihrem System beanspruchen. Schalten Sie eventuell die Soundeffekte und 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.

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

# Dialogfenster 'Landetoleranzen'

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

Mit den Schieberegler 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 Schieberegler 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 Schieberegler 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.

# Level Editor

Mit dem Level Editor von Crazy Gravity können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen und eigene Level für Crazy Gravity erstellen.

Der Level Editor ist in keiner Weise eingeschränkt. Selbsterstellte Level können aber nur mit der Profiversion von Crazy Gravity geöffnet und gespielt werden.

## Die Menüs:

[Datei-Menü](#)

[Bearbeiten-Menü](#)

[Objekte-Menü](#)

[Ansicht-Menü](#)

[Hilfe-Menü](#)

## Die Dialogfenster:

[Landeplattformen](#)

[Gebläse](#)

[Magneten](#)

[Wirbelerzeuger](#)

[Kanonen](#)

[Stäbe](#)

[Einbahnstraßen](#)

[Barrieren](#)



# Datei-Menü

Das Datei-Menü enthält folgende Befehle:

- **Neu ...:** Erzeugt einen neuen, zunächst leeren Level. Nach Auswahl dieses Befehls müssen Sie zunächst die Größe des Levels bestimmen. Die minimale Größe beträgt 20 mal 20 Felder (ein Feld hat die Größe 32 mal 32 Bildschirmpixel).
- **Öffnen ...:** Öffnet einen bereits existierenden Level.
- **Speichern:** Speichert den gerade geöffneten Level ab.
- **Speichern unter ...:** Speichert den gerade geöffneten Level unter einem neuen Namen. Natürlich unterstützt der Level Editor lange Dateinamen.
- **Speichern als Bitmap-Datei ...:** Mit diesem Befehl können Sie den gesamten Level als Bitmap-Datei (BMP-Format) abspeichern. Sie können diese Datei dann beispielsweise mit Paint oder einem anderen Grafikprogramm öffnen und auf Ihrem Drucker ausdrucken.
- **Beenden:** Mit diesem Befehl beenden Sie den Crazy Gravity Level Editor.

# Bearbeiten-Menü

Das Bearbeiten-Menü enthält folgende Befehle:

- **Levelgröße ändern ...:** Dieser Befehl ruft ein Dialogfenster auf, in dem Sie eine neue Größe für den Level angeben können. Die minimale Größe beträgt 20 mal 20 Felder (ein Feld hat die Größe 32 mal 32 Bildschirmpixel).
- **Leveloptionen ...:** Ruft ein Dialogfenster auf, in dem Sie eine Variante für die Hintergrundgrafik auswählen können. Es stehen dafür fünf verschiedene Muster zur Auswahl. Außerdem können Sie festlegen, wieviel Treibstoff der Raumtransporter zu Beginn an Bord haben soll. Für einen vollen Treibstofftank müssen Sie hier 6000 eingeben. Im Feld 'Passwort' können Sie ein achtstelliges Passwort für den Level eingeben. Im Feld 'Nächster Level' können Sie den Dateinamen des Levels angeben, mit dem es nach erfolgreicher Beendigung weitergehen soll. Diese beiden Felder können auch frei bleiben.
- **Gitter 1 x 1:** Graue Flächen und Steine können frei positioniert werden.
- **Gitter 8 x 8:** Graue Flächen können nur im Abstand von 8 mal 8 Linealeinheiten positioniert werden (besonders sinnvoll beim Einfügen der 8 mal 8 Linealeinheiten großen grauen Flächen). Es wird immer ein ganzes Feld (32 mal 32 Pixel bzw. 8 mal 8 Linealeinheiten) mit Steinen gefüllt (falls 'Mit Steinen füllen' aktiviert) bzw. von Steinen und grauen Flächen befreit (falls 'Graue Flächen/Steine löschen' aktiviert).

# Objekte-Menü

Die Befehle des Objekte-Menüs stellen Ihnen alle nötigen Funktionen zur Verfügung, um eigene Höhlensysteme zu entwerfen und die verschiedenen Spielelemente einzufügen:

- **Graue Flächen/Steine löschen:** Wenn dieser Menüpunkt gewählt ist, können Sie graue Flächen und die farbigen Steine wieder löschen. Klicken Sie mit der linken Maustaste dazu einfach auf den Stein oder die graue Fläche, die Sie löschen möchten. Sie können auch mehrere Steine bzw. graue Flächen innerhalb eines rechteckigen Bereichs gleichzeitig löschen. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste die linke obere Ecke dieses Bereichs an und ziehen Sie die Maus bei gedrückter linker Taste nach rechts unten. Wenn Sie so das gewünschte Rechteck bestimmt haben, lassen Sie die Taste wieder los. Alle graue Flächen und Steine, die sich ganz oder teilweise innerhalb dieses Rechtecks befinden, werden dann gelöscht.
- **Graue Flächen einfügen > 8 x 8, 6 x 6, 4 x 4:** Ist einer dieser Menüpunkte ausgewählt, können Sie die 8 mal 8, 6 mal 6 und 4 mal 4 Linealeinheiten großen grauen Flächen einfügen. Klicken Sie mit der linken Maustaste dazu an die gewünschte Stelle. Falls dort Platz ist, wird eine Fläche der gewünschten Größe eingefügt.
- **Mit Steinen füllen > Braun, Gelb, Blau, Grün:** Wenn Sie einen dieser Menüpunkte auswählen, können Sie anschließend in den Level braune, gelbe, blaue oder grüne Steine einfügen. Bestimmen Sie mit der linken Maustaste und durch Ziehen der Maus das Rechteck, das mit Steinen gefüllt werden soll. Alle freien Stellen innerhalb des Rechtecks werden dann mit Steinen der gewünschten Farbe ausgefüllt.
- **Landeplattformen ...:** Dieser Menübefehl öffnet das Dialogfenster 'Landeplattformen', das Ihnen Funktionen zum Einfügen der Landeplattformen zur Verfügung stellt.
- **Gebälse ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Gebälse'.
- **Magneten ...:** Zeigt das Dialogfenster 'Magneten' an.
- **Wirbelerzeuger ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Wirbelerzeuger'.
- **Kanonen ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Kanonen'.
- **Stäbe ...:** Zeigt das Dialogfenster 'Stäbe' an.
- **Einbahnstraßen ...:** Zeigt das Dialogfenster 'Einbahnstraßen' an.
- **Barrieren ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Barrieren'.

# Ansicht-Menü

Die Befehle im Ansicht-Menü legen fest, in welcher Vergrößerung der Level angezeigt werden soll:

- **Normalansicht (1:1):** Stellt den Level in Normalgröße dar.
- **Vergrößern > 2:1, 4:1, 8:1:** Zeigt den Level in doppelter, vierfacher bzw. achtfacher Vergrößerung an.
- **Verkleinern > 1:2, 1:4, 1:8:** Zeigt den Level zweifach, vierfach bzw. achtfach verkleinert an. Bei achtfacher Verkleinerung lassen sich keine Veränderungen am Level vornehmen.

# Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü enthält folgende Befehle:

- **Inhalt:** Mit diesem Befehl rufen Sie die Online-Hilfe des Crazy Gravity Level Editors auf.
- **Hilfe zu Crazy Gravity:** Zeigt die Online-Hilfe von Crazy Gravity an, in der Sie unter anderem Informationen zu den verschiedenen Spielelementen erhalten.
- **Hilfe verwenden:** Mit diesem Menüpunkt rufen Sie Informationen zur Benutzung der Hilfe auf.
- **Info über Crazy Gravity Level Editor ...:** Mit diesem Menüpunkt erhalten Sie Informationen über den Crazy Gravity Level Editor.

# Dialogfenster 'Landeplattformen'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Landeplattformen ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn Sie in Ihrem Level bereits Landeplattformen angelegt haben, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eine Landeplattform klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieser Landeplattform im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bestehenden Landeplattform ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern [**<**, **<**, **>** und **>**] auswählen.

Mit **Lös.** können Sie die gerade ausgewählte Landeplattform löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Eine neue Landeplattform legen Sie mit **Neu** an. In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke der Landeplattform in Linealeinheiten eingeben. Sie können eine von fünf **Breiten** für die Landeplattform auswählen. Je breiter, desto einfacher die Landung. Mit **Heimatbasis**, **Schlüssel**, **Treibstoff**, **Fracht** und **Extras** können Sie den Typ der Landeplattform bestimmen.

Heimatbasis:

Die Optionen **Pfeil links** bzw. **Pfeil rechts** legen fest, ob links und/oder rechts auf der Heimatbasis bunte Pfeile angezeigt werden sollen.

Schlüssel:

Mit **Rot**, **Grün**, **Blau** und **Gelb** können Sie die Farbe des Schlüssels festlegen, der auf dieser Landeplattform abgeholt werden kann. Im Feld daneben können Sie angeben, wie weit entfernt der Schlüssel vom linken Rand der Landeplattform dargestellt werden soll.

Treibstoff/Fracht/Extras:

Mit **Neu** können Sie auf der Landeplattform Treibstofftonnen, Frachtcontainer oder Extras (Turbo-Booster, Extraleben bzw. zusätzliche Frachträume) erzeugen bzw. mit **Lösch.** wieder löschen. Auf blau-weißen Landeplattformen ist nur ein Extra erlaubt. Auf grün-weißen Landeplattformen können bis zu zehn Treibstofftonnen stehen, auf rot-weißen maximal zehn Frachtcontainer. In dem Eingabefeld neben 'Neu' und mit **oben** und **unten** können Sie die Position des Gegenstands festlegen. Darunter können Sie den Typ des Gegenstands bestimmen (**Fr.1**, **Fr. 2** etc. sind verschiedene Varianten der Frachtcontainer).

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte. Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Landeplattform wird durch einen Rahmen markiert.

## Dialogfenster 'Gebläse'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Gebläse ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits ein oder mehrere Gebläse existieren, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf ein Gebläse klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten eines bestehenden Gebläses ändern möchten, können Sie dieses nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern [**<**, **<**, **>** und **>**] auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählt Gebläse löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Eine neues Gebläse erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Gebläsemittelteils in Linealeinheiten eingeben. Im Feld **Reichweite** geben Sie an, wie groß der Bereich sein soll, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, um weggeblasen zu werden.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie, in welche Richtung die Rohre des Gebläses zeigen sollen, und damit die Richtung, in die der Raumtransporter geblasen wird.

Die Optionen **offen** bzw. **vergittert** legen den Typ des Gebläses fest. Offene Gebläse haben die doppelte Leistung wie vergitterte.

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Das ausgewählte Gebläse wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt den Wirkungsbereich des Gebläses an.

## Dialogfenster 'Magneten'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Magneten ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits ein oder mehrere Magneten existieren, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf einen Magneten klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten eines bestehenden Magneten ändern möchten, können Sie diesen nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern **|<, <, > und >|** auswählen.

Mit **Lös.** können Sie den gerade ausgewählten Magneten löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Einen neuen Magneten erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Magnetmittelteils in Linealeinheiten eingeben. Im Feld **Reichweite** geben Sie an, wie groß der Bereich sein soll, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, um angezogen zu werden.

Mit **unten, oben, links** bzw. **rechts** bestimmen Sie die Richtung, in die der Magnet wirken soll.

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Der ausgewählte Magnet wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt den Wirkungsbereich des Magneten an.



## Dialogfenster 'Wirbelerzeuger'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Wirbelerzeuger ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Wirbelerzeuger vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf einen dieser Wirbelerzeuger klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten eines bestehenden Wirbelerzeugers ändern möchten, können Sie diesen nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie den gerade ausgewählten Wirbelerzeuger löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Einen neuen Wirbelerzeuger erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Mittelteils in Linealeinheiten eingeben. Im Feld **Reichweite** geben Sie an, wie groß der Bereich sein soll, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, um herumgewirbelt zu werden.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie die Richtung, in die der Wirbelerzeuger wirken soll.

Mit **linksdrehend** bzw. **rechtsdrehend** können Sie festlegen, in welcher Richtung der Raumtransporter herumgewirbelt werden soll.

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Der ausgewählte Wirbelerzeuger wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt seinen Wirkungsbereich an.

## Dialogfenster 'Kanonen'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Kanonen ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Kanonen vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eine dieser Kanonen klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bereits vorhandenen Kanone ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie die gerade ausgewählte Kanone löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Eine neue Kanone erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Kanone (zwei getrennte Teile und die Feuerbälle) dargestellt werden soll. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (bei Schußrichtung unten/oben) bzw. Höhe (bei Schußrichtung links/rechts) dieses Rechtecks fest.

Mit **unten, oben, links** bzw. **rechts** bestimmen Sie die Schußrichtung der Kanone.

Die **Geschwindigkeit** der abgeschossenen Feuerbälle (in Pixeln pro Frame) und die **Schußrate** legen Sie in den restlichen Feldern fest. Die Schußrate bestimmt, wie häufig die Kanone einen Feuerball abschießt. Eine Schußrate von 40 bedeutet, daß alle 40 Frames ein Schuß erfolgt.

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte. Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Kanone wird durch einen Rahmen markiert.

## Dialogfenster 'Stäbe'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Stäbe ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits bewegliche Stäbe vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf ein Stäbepaar klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten bereits vorhandener Stäbe ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählten Stäbepaar löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Ein neues Stäbepaar erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Stäbe (zwei Seitenteile und die zwei Stäbe) dargestellt werden sollen. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (bei waagrechter Ausrichtung) bzw. Höhe (bei senkrechter Ausrichtung) dieses Rechtecks fest. Mit **waagrecht** und **senkrecht** legen Sie die Ausrichtung der Stäbe fest.

Mit **konstanter Abst.** und **variabler Abstand** können Sie bestimmen, ob der Abstand zwischen den Stäben immer konstant bleiben soll (Sie können diesen Abstand dann im Feld **Öffnung** festlegen) oder sich ständig verändern soll.

Normalerweise ändern die Stäbe Geschwindigkeit und Richtung nur dann, wenn Sie entweder ganz eingefahren sind oder zusammenstoßen. Wenn Sie **Geschwindigkeit häufig ändern** aktivieren, ändern die Stäbe häufiger Ihre Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung.

In den Feldern **Gesch. minimal** und **maximal** bestimmen Sie die minimale und maximale Bewegungsgeschwindigkeit der Stäbe (1=Stab bewegt sich alle 4 Frames einen Pixel, ..., 4=Stab bewegt sich einen Pixel pro Frame, ..., 6=Stab bewegt sich drei Pixel pro Frame).

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Das ausgewählte Stäbepaar wird durch einen Rahmen markiert.

## Dialogfenster 'Einbahnstraßen'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Einbahnstraßen ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Einbahnstraßen vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eines dieser blau-weißen Tore klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bereits vorhandenen Einbahnstraße ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählte Spielelement löschen, mit **Dupl.** eine Kopie und mit **Neu** ein neues erzeugen.

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Einbahnstraße (Unterteil, blau-weißes Tor und evtl. Oberteil) dargestellt werden soll. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (wenn links oder rechts aktiviert) bzw. Höhe (wenn oben oder unten aktiviert) dieses Rechtecks fest. Wenn **mit Oberteil** aktiviert ist, erhält das Tor zusätzlich als Abschluß ein Oberteil. Wenn Sie zwei Tore zu einer sehr breiten bzw. hohen Einbahnstraße zusammensetzen wollen, sollten Sie diese Option nicht einschalten.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie, ob sich das Unterteil unter oder über dem Tor, bzw. links oder rechts davon befinden soll. Damit legen Sie auch fest, ob das Tor waagrecht oder senkrecht ausgerichtet ist.

Mit **1 nach 2** bzw. **2 nach 1** legen Sie die Richtung fest, in der die Einbahnstraße durchfliegen werden kann.

In den Feldern **Akt.X**, **Akt.Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie schließlich noch die linke obere Ecke und die Größe des Rechtecks bestimmen, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Einbahnstraße wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt das Rechteck an, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.

## Dialogfenster 'Barrieren'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Barrieren ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Barrieren vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eines dieser rot-weißen Tore klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bereits vorhandenen Barriere ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählte Spielelement löschen, mit **Dupl.** eine Kopie und mit **Neu** ein neues erzeugen.

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Barriere (Unterteil, rot-weißes Tor und evtl. Oberteil) dargestellt werden soll. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (wenn links oder rechts aktiviert) bzw. Höhe (wenn oben oder unten aktiviert) dieses Rechtecks fest. Wenn **mit Oberteil** aktiviert ist, erhält das Tor zusätzlich als Abschluß ein Oberteil. Wenn Sie zwei Tore zu einer sehr breiten bzw. hohen Barriere zusammensetzen wollen, sollten Sie diese Option nicht einschalten.

Mit **unten, oben, links** bzw. **rechts** bestimmen Sie, ob sich das Unterteil unter oder über dem Tor, bzw. links oder rechts davon befinden soll. Damit legen Sie auch fest, ob das Tor waagrecht oder senkrecht ausgerichtet ist.

Mit **rot, grün, blau** und **gelb** legen Sie fest, welche Schlüssel notwendig sind, um das Tor zu öffnen.

In den Feldern **Akt.X, Akt.Y, Breite** und **Höhe** können Sie schließlich noch die linke obere Ecke und die Größe des Rechtecks bestimmen, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.

**Aktualisieren** überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Barriere wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt das Rechteck an, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.



