

## CRAZY CRACK Hilfe

### Einstieg

Dieses Hilfemenü erleichtert Ihnen den Einstieg in die Bedienung und die Funktionen des Windows-Spieles Crazy Crack. Falls Sie noch keine Erfahrung mit den Möglichkeiten dieser Windows-Hilfe haben, erlernen Sie bitte den Umgang damit, indem Sie als erstes den Menüeintrag Hilfe benutzen anwählen. Diesen Menüeintrag finden Sie bei vielen Programmen ( z.B. Programm-Manager, Datei-Manager, Editor usw) wie auch bei Crazy Crack unter dem Menütitel Hilfe oder in dieser Menüleiste unter dem Fragezeichen (?).

### Inhalt



Crazy Crack



Crazy Crack Editor



Steinfunktionen



## Crazy Crack

### Spieldurchführung

Grundlegendes

Spielarten

Spielstart

Während des Spieles

Spielende

### Funktionen der Menüleiste

#### Datei

Letzten Spielstand nochmal

Spielstand laden

Spielstand speichern

Spielstand speichern unter

Spielstand löschen

Neues Spiel

Crazy Crack beenden

#### Optionen

Schläger einfach/realistisch

Sound

Highscore

Spielername

Festläufer-Aktion

Editorspiel starten

Editorspiel beenden

Panik-Schaltung

#### Hilfe

Fenster zentrieren

Inhalt

Suchen

Hilfe benutzen

Über das Programm

### Diverses

Hinweise

Worte des Autors

Fehlermeldungen

Haftung

## Grundlegendes

### Aufgabe

Bei dem Spiel Crazy Crack haben Sie die Aufgabe, sich durch verschiedene Level zu arbeiten. Dazu sind Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes einige Steine in den Weg gelegt worden. Es gilt also, die Level von den dort befindlichen Steinen zu befreien.

Zur Durchführung dieser Aufgabe werden Ihnen zwei Hilfsmittel zur Verfügung gestellt. Zum einen sind Sie in Besitz eines Schlägers, zum anderen verfügen Sie über eine rote Kugel, die im weiteren Verlauf Crackball genannt wird.

### Hilfsmittel

Der Crackball ist in der Lage, die Steine durch Berühren (Treffen) abzubauen. Bei manchen Steinen muß er einmalig, bei den meisten jedoch mehrmals (in der Regel zweimal) treffen. Sind alle Steine des Levels abgebaut, dürfen Sie sich das nächstfolgende vornehmen.

Den Crackball können Sie durch den Schläger im Spiel halten. Mit ihm verhindern Sie, daß der Crackball im schwarzen Loch des Spielfeldes versinkt. Außerdem besteht die Möglichkeit, mit Hilfe des Schlägers dem Crackball eine bestimmte Richtung zu geben.

### Ist das alles?

Wie Sie bemerken werden, hört sich das ja relativ einfach an. Sie haben recht - wenn es da nicht einige Steine geben würde, die keine Lust haben, sich so einfach dem Schutthaufen auszuliefern. Sie beantworten Ihre Abbruchbemühungen mit einem kalten Lächeln und wehren sich verzweifelt durch ihre zugewiesenen Stein-Funktionen. Lassen Sie sich überraschen!

### Ohne Gewähr

Gesagt werden muß noch, daß für durch Crazy Crack entstandene Schäden keine Haftung übernommen wird. Einige Merkmale, wie abgebissene Zunge, verhungerte Kinder, die 27. Maus oder aus Frust zerschlagenes Mobiliar sollten Ihnen jedoch zu denken geben.

## Spielarten

Grundsätzlich gibt es bei Crazy Crack zwei Spielarten. Die Normalspielart und die Editorspielart.

### **Normalspielart**

Bei der Normalspielart gehen Sie der unter Punkt Grundlegendes beschriebenen Vorgehensweise nach, nämlich der Entfernung der Steine Level für Level. Dazu können Sie eines der mitgelieferten Spiele (z.B. CRAZY.GAM, NEWCOMER.GAM) oder eines Ihrer mit dem Editor erstellten Eigenproduktionen spielen.

Während der Normalspielart haben Sie außerdem die Möglichkeit Spielstände zu laden, zu speichern, einen Eintrag in die Highscoreliste zu erspielen oder bei Bewältigung aller Level das Losungswort zu erfahren.

### **Editorspielart**

Bei der Editorspielart können Sie nur 1 Level spielen. Dieses Level müssen Sie vorher im Editor erzeugt und über die dort befindlichen Menüpunkte Kopieren oder Ausschneiden in die Zwischenablage von Windows überführt haben. Von Crazy Crack aus können Sie dann das Editorspiel starten.

Die Editorspielart ist als Hilfsmittel bei der Erstellung eines Spieles mit dem Editor gedacht. Sie können schnell mal das von Ihnen produzierte Level auf Tauglichkeit untersuchen, indem Sie es probespielen.

## Spielstart

### Grundeinstellung

Nachdem Sie das Programm Crazy Crack gestartet haben, erscheint das erste Level (00) des Spieles CRAZY.GAM. Gleichzeitig fährt der Schläger zum Crackball-Vorrat und holt sich den ersten von 5 möglichen Bällen. Somit ist die Grundvoraussetzung geschaffen - ein Spiel ist geladen!

### Aktivierung des geladenen Spieles

Führen Sie jetzt Ihren Mauszeiger (Pfeil) auf den Schläger und drücken Sie kurz die linke Maustaste. Daraufhin verschwindet der Mauszeiger und der Schläger ist fortan mit Ihrer Maus gekoppelt. Zur Orientierung bewegen Sie jetzt die Maus! Sie stellen fest, daß Sie den Schläger nur in der horizontalen Richtung beeinflussen können. Machen Sie sich darüber keine Gedanken - das ist beabsichtigt! Zudem bemerken Sie, daß der Crackball sich Mühe gibt, nicht vom Schläger herunterzufallen.

### Abschuss des Crackballes

Nun können Sie die traute Gemeinsamkeit von Schläger und Crackball stören, indem Sie gezielt den ersten Stein, den Sie auf die Schutthalde verfrachten wollen, anvisieren und den Ball abschießen. Benutzen Sie dazu die Beweglichkeit der Maus sowie die Abschuss-Maschine. Stimmen Ihrer Meinung nach Position und Abschuss-Winkel, drücken Sie die linke Maustaste. Wie von Geisteshand verlässt der Crackball den Schläger und macht sich auf die Reise.

## Das Spiel läuft !!!

### Andere Möglichkeiten

Sie können entgegen der Grundeinstellung natürlich auch ein anderes Spiel ( zB. NEWCOMER.GAM ) , ein Editorspiel oder einen abgespeicherten Spielstand laden. Folgen Sie anschließend gleichermaßen den oben beschriebenen Vorgängen bezüglich Aktivierung und Abschuß.

## Während des Spieles

Nachdem Sie ein Spiel gestartet haben, sollten Sie in der Regel alle Energien zur Lösung Ihrer Aufgabe umsetzen. Sie können allerdings jederzeit ein Päschen einlegen, um unwichtige Tätigkeiten wie Toilettengänge, Bügeln, Geldverdienen oder Rauschmittel-Nachschub durchzuführen.

### Spiel unterbrechen

Wenn das Spiel läuft, klicken Sie einfach die rechte Maustaste. Sie werden feststellen, daß Crackball und Schläger an aktueller Position verharren und der Mauszeiger (Pfeil) wieder sichtbar geworden ist. Führen Sie nun Ihre geplanten Aktionen aus. Sollte bei der Spielunterbrechung gleichzeitig das gesamte Programm Crazy Crack verschwinden, so ist wahrscheinlich die Panik-Schaltung aktiv.

### Mögliche Crazy Crack Aktionen

Falls Sie in Besitz des Mauszeigers sind (s.o.), haben Sie die Möglichkeit spielbeeinflussende Menüfunktionen anzuwählen:

- Schlägertyp ändern
- Soundausgabe ändern
- Festläufer-Aktion einstellen
- Editorspiel starten (falls keines gestartet ist)
- Editorspiel beenden (falls das aktuelle Spiel ein Editorspiel ist)
- letzten Spielstand nochmal spielen
- irgendeinen Spielstand laden und spielen
- ein ganz neues Spiel von vorn laden und spielen

Außerdem haben Sie Zugriff auf die folgenden Menüfunktionen, welche allerdings keine Einwirkung auf das aktuelle Spiel darstellen:

- Highscore ansehen oder löschen
- Spielername eingeben
- Panik-Schaltung ein-/ausschalten
- alle Hilfsfunktionen

Natürlich können Sie auch das Programm Crazy Crack beenden, wovon ich Ihnen aber unter allen Umständen abraten würde.

### Unterbrochenes Spiel weiterführen

Haben Sie ein Spiel unterbrochen, können Sie den Schläger mit der linken Maustaste anklicken und sofort weiterspielen.

## Spielende

Tja, irgendwann ist es soweit - dann müssen Sie leider feststellen, daß Sie es wieder nicht geschafft haben, Ihre Aufgabe vollständig zu lösen. Denkbare Ursachen dafür könnten neben Stromausfall oder Pfändung folgende sein:

### **Keinen Crackball mehr**

Sollten Sie durch Ballverluste in unerlaubter Höhe geschädigt worden sein und keine Crackbälle mehr im Vorratsbehälter haben, dürfen Sie sich glücklich schätzen. Sie haben verloren! Für den Fall eines gestarteten Editorspieles macht das gar nichts. Andernfalls haben Sie jedoch die Möglichkeit, durch Ihre angehäuften Gesamtpunkte einen Eintrag in der Highscoreliste zu erlangen.

### **Keinen Bock mehr**

Nachdem Sie sich bereits 5 Nächte um die Ohren geschlagen haben und nicht über das erste Level (00) hinausgekommen sind, kann jeder verstehen, wenn Sie das aktuelle Spiel unterbrechen und das Programm Crazy Crack beenden.

### **Mal wieder etwas Neues probieren**

Obiger Punkt könnte Sie jedoch auch dazu veranlassen, nochmal etwas Neues zu probieren. Vielleicht unterbrechen Sie das aktuelle Spiel, um ein neues Spiel zu starten oder zum 159.Mal den letzten Spielstand erneut zu laden. In allen diesen Fällen muß jedoch - Ihr Ehrgeiz in Ehren - von einem unbefriedigten Spielende gesprochen werden. Ihre Chancen, das aktuelle Spielergebnis für die Highscoreliste vorzuschlagen sind dann gleich NULL!

## Letzten Spielstand nochmal Menüfunktion

### Kurzbeschreibung

Über diesen Menüpunkt können Sie den zuletzt geladenen oder gespeicherten Spielstand anfordern.

### Ausführung

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Wurde vor diesem Zeitpunkt bereits Gebrauch der Menüfunktion Spielstand laden, Spielstand speichern oder Spielstand speichern unter gemacht, wird die dort zuletzt benutzte Spielstand-Datei geladen. Ist das nicht der Fall gewesen, erhalten Sie wie beim Menüpunkt **Spielstand laden** die Windows-Dateiauswahlbox und können eine Spielstand-Datei wählen.
- Aktivieren Sie das Spiel

### Hinweis

Die Funktion **letzten Spielstand nochmal** können Sie einfacher auslösen durch einen Doppelklick auf die linke Maustaste innerhalb des Spielfeldes (Bitte keinen Doppelklick auf den Schläger).



## **Spielstand laden**      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Über diese Menüfunktion können Sie einen gespeicherten Spielstand laden.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel SAVEGAME)
- Klicken Sie die gewünschte Spielstand-Datei mit der Extension "SPS" an
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Der Spielstand wird geladen
- Aktivieren Sie das Spiel

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Ladevorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen nach.

## **Spielstand speichern**      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie einen Spielstand speichern. Anders als bei dem Menüpunkt Spielstand speichern unter wird hier (ohne Nachfrage oder Auswahlmöglichkeit) der Name der zuletzt geladenen oder gespeicherten Spielstand-Datei benutzt und unter diesem der Spielstand gespeichert.

Diese Art der Speicherung ist schnell, aber mit Bedacht zu verwenden, weil der alte Spielstand dabei überschrieben wird!

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Der Spielstand wird gespeichert
- Zum Weiterspielen aktivieren Sie wieder das Spiel

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Speichervorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen nach.

## **Spielstand speichern unter**      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie einen Spielstand speichern.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel SAVEGAME)
- Klicken Sie eine bereits gespeicherte Spielstand-Datei mit der Extension "SPS" an, um diese zu überschreiben, oder geben Sie in das Editierfeld oberhalb der Liste einen Namen ein, unter dem die Spielstand-Datei gespeichert werden soll.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Der Spielstand wird gespeichert
- Zum Weiterspielen [aktivieren Sie wieder das Spiel](#)

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Speichervorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik [Fehlermeldungen](#) nach.

## **Spielstand löschen**      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie gespeicherte Spielstände löschen. Das ist meistens dann der Fall, wenn Ihnen keine weiteren Namen mehr für die Spielstand-Dateien einfallen, Sie die Übersicht verloren haben oder Sie Ihre Spielstände anderen Spielern nicht mehr zugänglich machen wollen. Es kann bei jedem Aufruf dieser Funktion immer nur ein Spielstand gelöscht werden. Sollten Sie sich Ihrer Sache sicher sein, können Sie natürlich auch den Dateimanager von Windows zur Löschung der Spielstände benutzen.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel SAVEGAME)
- Klicken Sie eine Spielstand-Datei mit der Extension "SPS" an, um diese zu löschen
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Zur Absicherung der von Ihnen ausgelösten Aktion erfolgt nochmals eine Nachfrage, ob Sie die Datei denn nun wirklich löschen möchten oder nicht
- Datei wird gelöscht - oder nicht

### **Hinweis**

Gelöscht ist gelöscht !!!

## **Neues Spiel**      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt laden Sie ein neues Spiel. Dieses kann eines der mitgelieferten Spiele oder eines Ihrer eigenen, mit dem Crazy Crack Editor erstellten Produkte sein. Nach dem Ladevorgang ist immer das erste spielbare Level (in der Regel 00) sichtbar.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel GAMES)
- Klicken Sie die gewünschte Spiel-Datei mit der Extension "GAM" an
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Das neue Spiel wird geladen
- Aktivieren Sie das Spiel

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Ladevorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen nach.

## **Crazy Crack beenden**      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Irgendwann muß der Mensch auch mal schlafen. Aus diesem Grund wurde dieser Menüpunkt eingebaut. Hiermit können Sie Crazy Crack beenden. Doch Vorsicht - es wird **nicht** automatisch der Spielstand gespeichert.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Zur Sicherheit wird nochmal nachgefragt, ob Sie wirklich schlafen wollen. Nur keine Schwäche zeigen!
- Crazy Crack wird beendet (Gähnen) - oder nicht (Juchuuuuu)
- Rechner ausschalten - oder nicht !

### **Hinweis**

Die gleiche Aktion können Sie auch ausführen, indem Sie den Schließbutton des Fensters doppelklicken.

## Schläger einfach/realistisch Menüfunktion

### Kurzbeschreibung

Unter diesem Menüpunkt können Sie zwischen 2 möglichen Schläger-Typen wählen.

**Schläger realistisch** und **Schläger einfach**.

Beim realistischen Schläger können Sie nur an den beiden Schlägerenden eine Richtungs- oder Winkeländerung vornehmen.

Beim einfachen Schläger ist eine weitaus kontrolliertere Behandlung des Crackballes möglich.

Probieren Sie die Unterschiede einfach aus und nehmen Sie dann die Ihnen am meisten zusagende Version. Sie können auch während des Spieles den Schläger austauschen, wenn es die Situation erfordert.

**Der zuletzt gewählte Schläger-Typ wird bei korrektem Beenden von Crazy Crack vom Programm gespeichert!**

### Ausführung

- Bevor Sie diesen Menüpunkt anklicken, orientieren Sie sich anhand der Beschriftung des Menüpunktes, welchen Schläger-Typ Sie aktivieren können.
- Klicken Sie diesen Menüpunkt jetzt an
- Der gewählte Schläger-Typ ist jetzt aktiv
- Zur Sicherheit können Sie sich nochmals die Beschriftung des Menüpunktes ansehen

### Hinweis

Die Art des Schlägers hat keinen Einfluß auf Punkte oder Highscore.

## Sound Menüfunktion

### Kurzbeschreibung

Über diesen Menüpunkt wählen Sie die Geräuschkulisse (im weiteren mit Sound bezeichnet) aus, die Sie während des Spieles begleiten soll. Sie können über ein zweites Popupmenü zwischen 3 Möglichkeiten wählen:

### Sound aus

Etwas für stille Stunden, ganz besonders aber in Verbindung mit der Panik-Schaltung für bezahlte Spielstunden in der Firma geeignet. Man hört rein gar nichts - wie immer - der Chef schöpft also keinen Verdacht!

### Sound über Soundgenerator

Macht ein bißchen mehr Krach, ist aber angenehm, weil es in der Regel über den im Rechner eingebauten Lautsprecher (Speaker) ins Ohr dringt. Die Lautstärke ist von der Beschaffenheit Ihres Rechners abhängig. Zur Sounderzeugung wird der unter Windows 3.1 mitgelieferte Soundgenerator SOUND.DRV genutzt.

**Die bei korrektem Beenden von Crazy Crack gewählte Funktion wird vom Programm abgespeichert!**

### Sound über Wavedateien

Hier ist die Hölle los! Allerdings müssen Sie dazu eine unter Windows 3.1 installierte Soundkarte besitzen. Bei Anwahl dieses Menüpunktes untersucht das Programm Crazy Crack die Initialisierungsdateien von Windows nach einer korrekten Installation. Sollten trotzdem Probleme auftreten, starten Sie bitte den Klangrecorder von Windows und testen Sie darüber Ihre Soundkarte. Wenn das auch nicht funktioniert, haben Sie bei der Installation der Soundkarte etwas falsch gemacht.

### Ausführung

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint ein weiteres Menü mit den oben beschriebenen Einträgen
- Klicken Sie zur Auswahl einen der 3 Menüpunkte an
- Die jeweilige Menüfunktion ist aktiv
- Falls Sie Ihr Spiel unterbrochen hatten, aktivieren Sie es erneut

### Hinweis

Die Anwahl des Menüpunktes **Sound über Wavedateien** kann eventuell zu einer Fehlermeldung oder einer für Sie wichtigen Mitteilung führen. Lesen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen die Bedeutung nach.



## Highscore      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie über ein weiteres Popupmenü 4 Unterfunktionen anwählen, die alle mit der Highscore-Liste in Verbindung stehen.

### **Highscore-Liste zum Spiel**

Dieser Eintrag ermöglicht die Einsichtnahme in die Highscore-Liste des aktuell geladenen Spieles. Ist kein Spiel geladen, ist dieser Menüpunkt nicht anwählbar. Wenn Sie diese Unterfunktion anklicken, erscheint die Highscore-Liste. Nach längerem neidvollen, erstaunten oder genugtuenden Ansehen, können Sie auf die am unteren Rand der Highscore-Liste verfügbare OK-Schaltfläche klicken und damit die Darstellung verlassen.

### **Highscore-Liste Auswahl**

Dieser Eintrag ermöglicht die Einsichtnahme in eine beliebige, aber existierende Highscore-Liste von Crazy Crack. Wie Sie sicherlich bemerken werden, gibt es zu jedem Spiel eine Highscore-Liste. Diese wird vom Programm nämlich automatisch erzeugt.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diese Unterfunktion an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel SCORES)
- Klicken Sie die gewünschte Highscore-Datei mit der Extension "SCR" an
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Die gewählte Highscore-Liste wird geladen und dargestellt
- Ansehen und anschließend auf die Schaltfläche "OK" klicken

### **Highscore-Liste löschen**

Wenn Sie es beispielsweise nicht mehr ertragen können, daß Ihr Partner oder Arbeitskollege besser ist als Sie, können Sie über diese Unterfunktion die unglaubliche Highscore-Liste löschen. Das Programm erstellt dann beim nächsten Ladevorgang eines Spieles oder eines Spielstandes automatisch eine neue Liste. Die Aktion wird genau wie oben beschrieben ausgeführt, nur werden Sie die gewählte Highscore-Liste nie wiedersehen!

### **Neueintrag automatisch zeigen**

Über diese Unterfunktion können Sie wählen, ob Sie bei jedem neuen Eintrag in die Highscore-Liste das Ergebnis automatisch sehen wollen oder nicht. Falls Sie jederzeit über Ihre "Leistungen" informiert werden wollen, klicken Sie sooft auf diesen Menüpunkt, bis vor dem Eintrag ein Häkchen erscheint - in der Regel reichen 21 Klicks.

**Bei korrektem Beenden von Crazy Crack wird die Wahl des zuletzt beschriebenen Menüpunktes vom Programm gespeichert!**

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Ladevorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen nach.

## **Spielername**      Menüfunktion

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie die Eingabe Ihres Namens vornehmen. Der eingegebene Spielername wird nicht nur in der Titelleiste von Crazy Crack dargestellt, sondern findet gleichzeitig bei einer Eintragung in die Highscore-Liste Verwendung. Damit es nicht zu Fehleinträgen kommt, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie bei Spielbeginn nicht mit dem Namen Ihres ärgsten Konkurrenten spielen!

**Das Programm Crazy Crack merkt sich bei Abspeicherung eines Spielstandes oder korrektem Beenden von Crazy Crack den zuletzt eingetragenen Spielernamen.**

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die Eingabebox zur Eintragung des aktuellen Spielernamens
- Geben Sie im Editierfeld Ihren Namen ein (zB: "Der Rächer" oder "Karl Schrebergarten")
- Übernehmen Sie den Eintrag durch Klicken auf die Schaltfläche "OK"
- In der Titelleiste des Fensters erkennen Sie die Übernahme des Namens

### **Hinweis**

Vermeiden Sie den Eintrag "Uwe the best" - der ist nämlich dem Autor vorbehalten!

## Festläufer-Aktion Menüfunktion

### Kurzbeschreibung

Ein Festläufer ist in der Crazy Crack Sprache ein umherirrender Crackball, der seit geraumer Zeit keinen Stein mehr getroffen hat. Dieses Fehlverhalten ist für den Spieler nervenzermürend - wie im richtigen Leben! Aus diesem Grund hat der Autor eine Abhilfe eingebaut, wobei der Spieler die Möglichkeit erhält, den Runtreiber wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Diese Abhilfe sei **Festläufer-Aktion** genannt.

Bei Anklicken dieses Menüpunktes erhalten Sie ein Dialogfeld (s.u), zu dem weitere Erklärungen notwendig sind:



### Rubrik Reaktion

Innerhalb dieses Bereiches können Sie einerseits die Zeit wählen, die der Crackball umherirren darf (30,60 oder 90 Sekunden) und andererseits, ob bei Überschreiten der gewählten Zeit eine akkustische Mitteilung an den Spieler erfolgen soll.

### Rubrik Aktion

Innerhalb dieses Bereiches können Sie wählen, welche Funktion ausgeführt werden soll, wenn die unter der Rubrik Reaktion gewählte Zeit überschritten wurde.

#### neuer Abschuß

Wenn Sie diese Aktion anklicken, wird nach Überschreiten der Zeit der Crackball Ihrem Schläger zugeführt. Sie können dann den Crackball neu abschießen.

#### Winkel ändern

Bei Anwahl dieser Aktion wird bei überschrittener Zeit der Winkel des Crackballes während der Laufzeit geändert.

#### automatisch

Wenn Sie diese Checkbox anklicken, werden auf jeden Festläufer die in dem Dialogfeld gewählten Punkte automatisch angewendet. Klicken Sie dagegen diesen Aktionspunkt nicht an, wird Ihnen bei einem festgestellten Festläufer das Dialogfeld gezeigt. Sie können dann die Aktion, die ausgeführt werden soll, wählen und durch Anklicken der Schaltfläche "OK" durchführen lassen.

**Alle Einstellungen des Dialogfeldes werden bei korrektem Beenden von Crazy Crack vom Programm abgespeichert.**

**Hinweis**

Bei Aufrufen des Menüpunktes wird die bis dato gemessene Zeit eines eventuellen Festläufers wieder zurückgesetzt.

## **Editorspiel starten**      Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt können Sie ein Level zur Probe spielen. Dazu müssen Sie das gewünschte Level aus dem Editor heraus in die Zwischenablage kopiert haben. Ist ein Level dort verfügbar, wird es geladen und kann gespielt werden. Für dieses Probespiel erhalten Sie 5 Crackbälle, die ausreichen sollten, um eine Beurteilung des Levels zu ermöglichen. Das Editorspiel wird beendet, wenn Ihr Crackballvorrat leer ist (scheint ein gutes Level zu sein) oder wenn Sie den Menüpunkt Editorspiel beenden anklicken. Solange der Inhalt der Zwischenablage nicht geleert oder von anderen Programmen überschrieben wird, können Sie das Editorspiel mehrfach starten.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Das zur Zeit aktive Spiel wird zwischengespeichert
- Das in der Zwischenablage befindliche Level wird geladen
- Aktivieren Sie das Spiel

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Ladevorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen nach.

## **Editorspiel beenden**      Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt können Sie ein gestartetes Editorspiel beenden.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Das aktuelle Editorspiel wird beendet
- Das vor dem Start des Editorspieles zwischengespeicherte Spiel wird wieder geladen
- Aktivieren Sie dieses Spiel wieder oder starten Sie das Editorspiel erneut

### **Hinweis**

Durch Beenden des Editorspieles wird der Inhalt der Zwischenablage nicht gelöscht. Aus diesem Grund können Sie das gleiche Editorspiel mehrfach starten und beenden.

## **Panik-Schaltung**      Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt können Sie die Panik-Schaltung aktivieren.

### **WAS IST DENN DAS ÜBERHAUPT ???**

Nun, die Panik-Schaltung verhindert beispielsweise das Verändern der Gesichtsfarbe, Schweißausbrüche, Kündigungen, Scheidungen und vielerlei mehr. Sie können am Arbeitsplatz oder zu Hause Ihre Spielleidenschaft (auch Hauptbeschäftigung genannt) voll auskosten, ohne auch nur im geringsten den Eindruck zu erwecken, etwas unerlaubtes zu tun.

Wenn die Panik-Schaltung aktiv ist, können Sie durch Klicken der rechten Maustaste das Crazy Crack Fenster als Icon ablegen. Dadurch wird eine andere Anwendung (zB: WORD oder Datei-Manager) aktiv. Wenn Sie vorher dafür Sorge tragen, daß diese Anwendung den ganzen Bildschirm einnimmt (Vollbild), ist nicht einmal mehr das Icon von Crazy Crack sichtbar.

Ist der auslösende Grund für die Aktion wieder abgezogen, können Sie durch mehrfaches Drücken der Tastenkombination < ALT-TAB > Ihr geliebtes Spiel wieder an die Oberfläche holen und bis zum nächsten Auftreten einer Störung weiterspielen.

**Das Programm Crazy Crack merkt sich bei korrektem Beenden den zuletzt gewählten Modus der Panik-Schaltung.**

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an, bis vor dem Eintrag ein Häkchen erscheint
- Die Panik-Schaltung ist aktiv
- Klicken Sie die rechte Maustaste
- Crazy Crack ist "verschwunden"
- Öffnen Sie eine beliebige Anwendung und wählen Sie dort den Vollbild-Modus
- Halten Sie die Taste < ALT > gedrückt
- Drücken Sie mehrfach zusätzlich die Taste < TAB > bis Ihnen der Titel von Crazy Crack angezeigt wird
- Lassen Sie beide Tasten los
- Crazy Crack ist wieder aktiv
- Aktivieren Sie bei Bedarf wieder Ihr Spiel

### **Hinweis**

Die Panikschtaltung gilt nicht für den Editor.



## **Fenster zentrieren**      Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt können Sie das Crazy Crack Fenster wieder auf Normalgröße bringen und gleichzeitig auf dem Bildschirm zentrieren. Diese Aktion ist sehr hilfreich, wenn Sie aufgrund von Arbeiten mit anderen Anwendungen das Crazy Crack Fenster verkleinern oder verschieben mußten.

## **Inhalt**    Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt können Sie die Crazy Crack Hilfe aufrufen (Sie lesen übrigens gerade darin!). Sie erhalten dann die erste Seite mit der Inhaltsangabe. Von dort aus können Sie dann auf alle gewünschten Hinweise und Beschreibungen zugreifen.

## **Suchen**    Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt erhalten Sie ein Dialogfeld, in dem Sie einen Suchbegriff eingeben können. Falls der Begriff bei den aufgeführten Schlüsselwörtern enthalten ist, haben Sie die Möglichkeit, sich die Hinweise oder Beschreibungen der Crazy Crack Hilfe dazu anzusehen und von dort eventuell weiterzuverzweigen.

## **Hilfe benutzen**      Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt können Sie sich über die Benutzung des unter Windows üblichen Hilfesystemes, der Windows-Hilfe, informieren. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß die dafür notwendige Hilfedatei "WINHELP.HLP" bei der Windows-Installation installiert worden ist.

## Über das Programm

Menüfunktion

Über diesen Menüpunkt erhalten Sie ein Dialogfeld mit Informationen über das Programm. Neben Programmname, Programmversion und Autor ist ein Textfeld dargestellt, aus dem Sie ersehen können, ob es sich bei der Ihnen vorliegenden Version um eine Shareware-, Händler- oder vom Autor lizenzierte Ausgabe handelt. Sofern Sie nicht auf die Schaltfläche **CreaTeam Flensburg** klicken, verschwindet das Dialogfeld nach etwa 30 sek. selbsttätig.

## Worte des Autors

Das Spiel Crazy Crack ist einer uralten Idee des "Tennisspieles" nachempfunden. Wer erinnert sich nicht mehr an die ersten Bildschirmspiele in den Spielhallen mit einem Ball und einem oder zwei Schlägern. Seit dieser Zeit sind viele Geschicklichkeitsspiele auf dieser Basis entstanden. Auch ich bin seither immer ein Fanatiker dieser Spezies gewesen, wobei mir sogenannte Ballerspiele jedoch nicht so sehr zusagen.

Crazy Crack überzeugt stattdessen mit etwa 30 Funktionen, die dafür sorgen, daß aus dieser uralten Idee ein (ent)spannendes Spiel wurde, welches Ihnen lange Freude machen wird. Mit Hilfe des Editors können Sie Ihre eigenen Spielvarianten erstellen. Das Spiel kann dadurch auch Kindern jeden Alters zugänglich gemacht werden. Sie können Schwierigkeits- und (Ent)Spannungsgrad selbst bestimmen. Erstellen Sie beispielsweise ein Spiel für Ihren Partner und/oder umgekehrt - doch Vorsicht - die Sucht führt schnell zum Kauf eines zweiten Rechners.

Wenn Sie einige schöne Level erstellt haben, schicken Sie sie mir zu. Auch ich möchte gerne unbekannte Aufgaben lösen. Vielleicht läßt sich ja auch eine Veröffentlichung einer neuen Spieldiskette mit mehreren Spielen durchsetzen.

Wenn Sie Ideen zu neuen Steinfunktionen haben, Ihre unlösbaren Level loswerden wollen oder Verbesserungsvorschläge haben, schreiben Sie mich an unter :

**CreaTeam Flensburg**  
**Postfach 1340**  
**24903 Flensburg**

**Fax : 0461-181625**

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Ihrem Crazy Crack Spiel

Uwe Berents im September 93

## Fehlermeldungen

An dieser Stelle sind sämtliche Fehlermeldungen aufgeführt, die für den Autor vorhersehbar waren und in der Regel durch Fehlverhalten des Anwenders sowie Fehlen oder Beschädigungen von Dateien hervorgerufen werden.

### Auflistung der Fehlermeldungen

#### **Kann die Systemdatei 'SOUND.DRV' von Windows nicht laden. Deshalb kein Sound möglich über den Soundgenerator !**

Für die Funktion Sound über Soundgenerator muß im Windows-System-Verzeichnis die Datei SOUND.DRV verfügbar sein. Crazy Crack hat diese Datei nicht gefunden. Kopieren Sie diese von Windows mitgelieferte Datei bei Bedarf in das angegebene Verzeichnis.

#### **Kann die Systemdatei 'MMSYSTEM.DLL' von Windows nicht laden. Deshalb kein Sound möglich über die Soundkarte !**

Für die Funktion Sound über Wavedateien muß im Windows-System-Verzeichnis die Datei MMSYSTEM.DLL verfügbar sein. Crazy Crack hat diese Datei nicht gefunden. Kopieren Sie diese von Windows mitgelieferte Datei bei Bedarf in das angegebene Verzeichnis.

#### **Kann die Sounddatei XXXXX.XXX nicht finden !**

Crazy Crack kann die angegebene Sounddatei nicht laden, weil diese sich nicht in dem vorgesehenen Verzeichnis befindet. Sie sollte sich im gleichen Verzeichnis wie WINCRACK.EXE befinden.

#### **Fehler beim Laden der Sounddatei XXXXX.XXX !**

Crazy Crack konnte die angegebene Sounddatei nicht laden, weil diese wahrscheinlich beschädigt ist. Installieren Sie Crazy Crack neu.

#### **Fehler bei Zugriff auf Datei !**

Diese schwerwiegende Mitteilung tritt in der Regel nur beim Laden von Spielen, Spielständen und Highscore-Listen auf, wenn diese beschädigt sind.

#### **Kann keine unter Windows installierte Soundkarte finden !**

Wenn Sie die Menüfunktion Sound über Wavedateien anklicken, untersucht Crazy Crack die Initialisierungsdateien von Windows. Wird dort keine eingetragene Soundkarte gefunden, können Sie diese Funktion nicht ausführen.

#### **Mit dem SPEAKER-Treiber läuft Crazy Crack nur bedingt !**

Dieser Hinweis gilt den Benutzern des Microsoft-Tools. Der SPEAKER-Treiber ermöglicht eine Ausgabe der WAV-Dateien über den im Rechner eingebauten Lautsprecher. In der Regel funktioniert das Abspielen der Sounds, jedoch ist Crazy Crack nur bedingt spielbar, weil die Soundausgabe den Spielablauf durch schöpferische Pausen stark hemmt.

#### **Monitorfrequenz ist zu gering! Etwa ??Hz statt abgestimmter 60Hz !**

Um ein flimmerfreies Spielen zu ermöglichen, wurde Crazy Crack auf die Standard-Monitorfrequenz von 60Hz synchronisiert. Außerdem nimmt dadurch die Rechengeschwindigkeit keinen Einfluß auf die Crackball-Geschwindigkeit. Crazy Crack prüft bei Programmstart die VGA-Karte und deren Vertikal Retrace. Ist die Monitorfrequenz zu gering, kann Crazy Crack trotzdem gespielt werden. Allerdings hat dann der Crackball nicht mehr die Standard-Geschwindigkeit.

Dieser Hinweis erscheint bei einer gemessenen Monitorfrequenz von weniger als 40Hz.

**Monitorfrequenz ist zu hoch! Etwa ??Hz statt abgestimmter 60Hz !**

Um ein flimmerfreies Spielen zu ermöglichen, wurde Crazy Crack auf die Standard-Monitorfrequenz von 60Hz synchronisiert. Außerdem nimmt dadurch die Rechnergeschwindigkeit keinen Einfluß auf die Crackball-Geschwindigkeit. Crazy Crack prüft bei Programmstart die VGA-Karte und deren Vertikal Retrace. Ist die Monitorfrequenz zu hoch, kann Crazy Crack trotzdem gespielt werden. Allerdings hat dann der Crackball nicht mehr die Standard-Geschwindigkeit. Dieser Hinweis erscheint bei einer gemessenen Monitorfrequenz von mehr als 80Hz.

**Keine verwendbaren Daten des Editors in der Zwischenablage vorhanden !**

Diese Meldung erscheint, wenn Sie den Menüpunkt Editorspiel starten anklicken, aber kein Editorspiel in die Zwischenablage kopiert wurde. Crazy Crack kann deshalb die Menüfunktion nicht ausführen.

**Fehler in WINCRACK.INI ! Es wird eine neue Datei erstellt !**

Bei Programmstart liest Crazy Crack aus der Initialisierungsdatei WINCRACK.INI verschiedenen Konfigurationsdaten. Sollte die Datei fehlerhaft sein, erstellt Crazy Crack eine neue Datei mit festgeschriebenen Werten.

**Kann WINCRACK.INI nicht finden ! Es wird eine neue Datei erstellt !**

Bei Programmstart liest Crazy Crack aus der Initialisierungsdatei WINCRACK.INI verschiedenen Konfigurationsdaten. Sollte die Datei nicht vorhanden sein, erstellt Crazy Crack eine neue Datei mit festgeschriebenen Werten.

**Schwerwiegender Fehler! Konnte WINCRACK.INI nicht erneuern !**

Bei Programmstart liest Crazy Crack aus der Initialisierungsdatei WINCRACK.INI verschiedenen Konfigurationsdaten. Sollte die Datei nicht vorhanden oder beschädigt sein, versucht Crazy Crack eine neue Datei zu erstellen. Auch bei Programmende beschreibt Crazy Crack die Datei WINCRACK.INI. Nach Erhalt dieser Meldung sollten Sie eine Neuinstallation von Crazy Crack durchführen.

**Spielstand kann nicht geladen werden !**

Entweder haben Sie versucht, eine Datei zu laden, die keine Spielstanddatei (XXXX.SPS) ist, oder die auf den Spielstand bezogene Spieldatei (XXXX.GAM) existiert nicht mehr im gleichen Verzeichnis wie beim Abspeichern des Spielstandes.

**Spielstand konnte nicht gespeichert werden !**

Beim Abspeichern eines Spielstandes ist ein Fehler aufgetreten. Wahrscheinlich ist die erzeugte Datei anschließend nicht lesbar oder die Datei wurde gar nicht erst erzeugt.

**Dies ist eine merkwürdige Spiel-Datei !**

Sie haben versucht einen Spielstand zu laden. Die gewählte Datei entspricht jedoch nicht dem Format einer Spielstanddatei.

**Probespiel nicht möglich, weil keine Steine vorhanden !**

Sie haben ein Editorspiel gestartet, wobei das zu spielende Level keine abbaubaren Steine enthält. Es muß mindestens ein Stein in jedem spielbaren Level vorhanden sein.

**Dies ist eine merkwürdige Highscore-Datei !**

Sie haben versucht eine Highscore-Liste zu laden. Die gewählte Datei entspricht jedoch nicht dem Format einer Highscoredatei.



**Fehler bei der Pfadzuweisung !**

Sie haben versucht, bei Aufruf der Dateiauswahlbox einen Pfad mit anzugeben. Diese Angabe entspricht nicht dem Format einer unter Windows üblichen Pfadzuweisung.

## Haftung

Das Programm Crazy Crack ist nach bestem Wissen und Gewissen programmiert worden. Es wurden innerhalb des Programmes zahlreiche Sicherheitsabfragen eingebaut, die Ihnen einerseits hilfreich durch Mitteilungen zur Seite stehen, aber andererseits auch verhindern, daß Ihnen folgenschwere Fehler unterlaufen.

Trotzdem kann weder der Autor noch CreaTeam Flensburg Gewähr dafür übernehmen, daß durch die beschriebenen Verfahren, Programme usw. eine 100% Funktionalität abgedeckt wird. Aus diesem Grund kann keine Haftung für eventuelle Schäden übernommen werden.

## Hinweis

Die in diesem Hilfemenü (Handbuch) angeführten Produktnamen dienen lediglich der Identifikation und können Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firma sein. Windows ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Alle Rechte an diesem Handbuch und an den Programmen Crazy Crack und Crazy Crack Editor, insbesondere das Urheberrecht liegen bei

Uwe Berents  
Selckstr.4  
24937 Flensburg



## Crazy Crack Editor

### Allgemeines

Grundlegendes zum Editors  
Vorgehensweise zur Spielerstellung  
Editorlevel probespielen

### Menüfunktionen

#### **Datei**

Spiel laden  
Spiel speichern  
Spiel speichern unter  
Spiel löschen  
Neu  
Editor beenden

#### **Bearbeiten**

Ausschneiden  
Kopieren  
Einfügen  
Löschen

#### **Steinsorten**

Anwahl der Steine

#### **Optionen**

Stein sichtbar/unsichtbar

#### **Hilfe**

Fenster zentrieren  
Inhalt  
Suchen  
Hilfe benutzen  
Über das Programm

### Diverses

Hinweis  
Fehlermeldungen Editor

## Grundlegendes zum Editor

### Arbeitsweise

Der Crazy Crack Editor ist ein zum Spiel Crazy Crack gehörendes Utility. Sie können mit ihm neue Spiele erstellen oder alte ändern. Der Editor arbeitet rein grafikorientiert, d.h. Sie brauchen keine Codes erstellen. Er verwendet das unter Windows übliche Prinzip WYSIWYG (What you see is what you get). Die insgesamt 100 möglichen Level (00-99) pro Spiel erstellen Sie einzig und allein unter Zuhilfenahme der Maus.

### Spielsicherung

Die von Ihnen erstellten Spiele können Sie geschützt durch ein Losungswort abspeichern. Die Wahl des Spielnamens ist dabei frei wählbar, solange Sie sich an die unter DOS üblichen Dateibezeichnungen halten. Die Spiel-Dateien sollten dabei die Extension "GAM" erhalten, damit es beim Laden eines Spieles nicht zu Mißverständnissen kommt.

### Fehlerunterdrückung

Für die Erarbeitung eines Spieles wurde der Editor mit einer Überwachungseinheit ausgerüstet, die die Lösbarkeit eines Levels überprüft. Deshalb brauchen Sie sich keine Gedanken darüber zu machen. Gegebenenfalls bekommen Sie einen Hinweis über auftretende Unzulänglichkeiten.

Sie können auch ein oder mehrere Level leerlassen. Das Spielprogramm Crazy Crack überprüft jedes Level auf abbaubare Steine und überspringt dann ein leeres Level.

### Oberfläche

Die Oberfläche des Editors wurde bewußt auf Mausbedienung ausgelegt. Es stehen mehrere Menüfunktionen zur Verfügung, die Sie aber auch direkt im Grafikfenster anwählen können.

Die Arbeitsoberfläche besteht in der Hauptsache aus dem Editierfeld, in dem Sie das Aussehen der Level durch Positionierung der einzelnen Steine festlegen. Durch Klick auf die linke Maustaste können Sie den gerade aktiven Stein ablegen, durch Klick auf die rechte Maustaste können Sie Steine löschen.

Rechts des Editierfeldes können Sie durch Anklicken (linke Maustaste) der einzelnen Steinsymbole den aktiven Stein bestimmen. Die Wahl wird dann in der Steinwahl-Anzeige (unterhalb der Steinsymbole) dargestellt. Die Wahl der einzelnen Steinfunktionen können Sie natürlich auch über den Menüpunkt Steinsorten vornehmen.

Unter dem Editierfeld finden Sie von links nach rechts folgende Schaltflächen oder Anzeigen:

- Level Löschen
- Status-Anzeige
- Levelwahl
- Spiel laden
- Spiel speichern
- Editor beenden

### Testen der erstellten Level

Ein absolutes Muß ist natürlich die Möglichkeit, die erzeugten Level probezuspielen. Für den Crazy Crack Editor ist das kein Problem. Unter Zuhilfenahme der Zwischenablage von Windows und dem Spielprogramm Crazy Crack können Sie jedes Level zu jeder Zeit direkt auf Tauglichkeit prüfen.

## Vorgehensweise zur Spielerstellung

Um ein 100 Level - Spiel zu erstellen, sollten Sie sich einige Tage Zeit nehmen. Die Begründung dafür liegt keinesfalls in der Bedienung des Editors oder den fehlenden Möglichkeiten, die Crazy Crack durch die verschiedenen Steinfunktionen bietet, sondern eher in dem Bestreben, interessante, abwechslungsreiche, sich langsam steigernde Level zu kreieren. Der erste Schritt zur Erstellung eines neuen Spieles gestaltet sich recht einfach und soll an dieser Stelle kurz beschrieben werden.

### Erste Schritte

- Starten Sie das Programm Crazy Crack Editor.
- Das Programm öffnet ein Fenster mit einem leeren Editierfeld.
- Fahren Sie mit der Maus in das Editierfeld und klicken Sie die linke Maustaste.
- An der Position des Mauszeigers wird im Editierfeld ein Begrenzungs-Stein abgelegt, dieser ist nämlich bei Programmstart aktiv.
- Wählen Sie nun über die Menüfunktion Steinsorten z.B. den Normalstein - 2x treffen aus.
- Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt.
- Bewegen Sie nun die Maus über das Editierfeld.
- Wie Sie sehen, 'malen' Sie jetzt mit einem anderen Stein. Sobald Sie die linke Maustaste loslassen, wird die Positionierung des Steines beendet.
- Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Stein Ihrer Wahl.
- Drücken Sie die rechte Maustaste, um den Stein zu löschen.
- Wählen Sie nun unter **Datei** die Menüfunktion Spiel speichern unter.
- Es erscheint eine Eingabebox mit Namen 'Eingabe Lösungswort'
- Tippen Sie über Tastatur das Lösungswort **Toll** ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche 'OK'.
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox, betitelt mit 'Crazy Crack Spiel speichern'.
- Geben Sie über die Tastatur den Dateinamen **nummer\_1** ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche 'OK'.

Ihr erstes Spiel ist nun gespeichert. Sie können es entweder sofort mit Crazy Crack spielen, indem Sie es als neues Spiel starten oder Sie bearbeiten es im Editor weiter.

## Editorlevel probespielen

Falls Ihnen ein Level bei der Erstellung nicht ganz geheimer erscheint, können Sie es mit Crazy Crack probespielen. Sie können dadurch sehr schnell feststellen, ob das Level auch im richtigen Spiel Ihren Erwartungen entspricht. Der Vorgang des Probespielens ist einfach und schnell.

### Ausführung

- Wählen Sie das Level, welches Sie testen möchten (Levelwahl)
- Klicken Sie unter Bearbeiten den Menüpunkt Kopieren an
- Starten Sie Crazy Crack
- Klicken Sie dort den Menüpunkt Editorspiel starten an
- Aktivieren Sie das Spiel und testen Sie es

Falls es zu irgendwelchen Fehlermeldungen beim Kopieren oder Starten des Editorspieles kommt, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in den Rubriken Fehlermeldungen oder Fehlermeldungen Editor nach.

## **Spiel laden**      Menüfunktion Editor



### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt laden Sie ein Spiel in den Editor. Dieses kann eines der mitgelieferten Spiele oder eines Ihrer eigenen, mit dem Crazy Crack Editor erstellten Produkte sein. Sie müssen allerdings die Frage nach dem Losungswort beantworten können. Ist alles glatt verlaufen, wird das Spiel in den Editor geladen. Angezeigt wird dann im Editierfeld das über die Levelwahl voreingestellte Level.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel GAMES)
- Klicken Sie die gewünschte Spiel-Datei mit der Extension "GAM" an
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Es erscheint eine Eingabebox, in der Sie das Losungswort eingeben sollen
- Schreiben Sie das zum Spiel gehörende Losungswort in das Textfeld
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Stimmt das Losungswort, wird das zu editierende Spiel geladen

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Ladevorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen Editor nach.



## **Spiel speichern**      Menüfunktion Editor

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie ein editiertes Spiel speichern. Anders als bei dem Menüpunkt Spiel speichern unter wird hier (ohne Nachfrage oder Auswahlmöglichkeit) der Name der zuletzt geladenen oder gespeicherten Spiel-Datei benutzt und unter diesem das Spiel gespeichert.

Diese Art der Speicherung ist schnell, aber mit Bedacht zu verwenden, weil die alte Spiel-Datei dabei überschrieben wird!

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Das Spiel wird gespeichert

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Speichervorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen Editor nach.

## **Spiel speichern unter**      Menüfunktion Editor



### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie ein editiertes Spiel speichern.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel GAMES)
- Klicken Sie eine bereits gespeicherte Spiel-Datei mit der Extension "GAM" an, um diese zu überschreiben, oder geben Sie in das Textfeld oberhalb der Liste einen Namen ein, unter dem die Spiel-Datei gespeichert werden soll.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Das Spiel wird gespeichert

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Speichervorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik [Fehlermeldungen Editor](#) nach.

## **Spiel löschen**      Menüfunktion Editor

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie Spiel-Dateien löschen. Es kann bei jedem Aufruf dieser Funktion immer nur ein Spiel gelöscht werden. Sollten Sie sich Ihrer Sache sicher sein, können Sie natürlich auch den Dateimanager von Windows zur Löschung der Spiel-Dateien benutzen.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Es erscheint die unter Windows übliche Dateiauswahlbox. Wählen Sie dort bei Bedarf Laufwerk und Verzeichnis (in der Regel GAME)
- Klicken Sie eine Spiel-Datei mit der Extension "GAM" an, um diese zu löschen
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK"
- Zur Absicherung der von Ihnen ausgelösten Aktion erfolgt nochmals eine Nachfrage, ob Sie die Datei denn nun wirklich löschen möchten oder nicht
- Datei wird gelöscht - oder nicht

### **Hinweis**

Gelöscht ist gelöscht !!!

## **Neu**      Menüfunktion Editor

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie sämtliche im Editor befindliche Level (mit anderen Worten ein im Editor existierendes Spiel) löschen. Begründung dafür könnte die Erstellung eines ganz neuen Spieles sein. Ihr Editierfeld befindet sich nach Ausführung dieser Aktion in jungfräulichem Zustand. Sofern zuvor eine Bearbeitung eines anderen Spieles stattgefunden hat, müssen Sie die geplante Aktion über eine Nachfrage bestätigen.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Bestätigen Sie eine eventuell erscheinende Nachfrage durch Anklicken der Schaltfläche "OK"
- Ihr Editor ist leer

### **Hinweis**

Bei einem jungfräulichen Editor erscheint in der Titelzeile des Editor-Fensters die Angabe '[UNBENANNT]'.

## Editor beenden

Menüfunktion Editor



### Kurzbeschreibung

Über diesen Menüpunkt können Sie das Programm Crazy Crack Editor beenden. Nach getaner Arbeit will man sich ja auch einmal mit dem Ergebnis beschäftigen. Starten Sie nach Möglichkeit gleich danach Crazy Crack und spielen Sie die Nacht durch. Vorsicht - bei Beenden des Editor-Programmes wird nicht automatisch ein existierendes Spiel gespeichert. Deshalb werden Sie nochmal mit einer Nachfrage genervt.

### Ausführung

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Bestätigen Sie den Feierabend-Entschluß - oder nicht (Überstunden?)
- Crazy Crack Editor wird beendet - oder nicht
- Sofort Crazy Crack starten und damit die Freizeit einläuten!

### Hinweis

Diese Menüfunktion können Sie ebenso über die oben dargestellte Schaltfläche ausführen.

## **Ausschneiden**      Menüfunktion Editor

### **Kurzbeschreibung**

Dieser Menüpunkt ermöglicht Ihnen, das im Editierfeld dargestellte Level zu löschen und die Daten gleichzeitig in der Zwischenablage von Windows zu puffern (zwischenzuspeichern). Es wird **nicht** nachgefragt, ob Sie diese Aktion wirklich durchführen wollen!.

Der Unterschied zur Menüfunktion Löschen (ebenfalls unter Bearbeiten verfügbar) besteht in der Pufferung der Daten. Das ausgeschnittene Level können Sie bei unveränderter Zwischenablage (auch andere Programme nutzen diesen Puffer!) wieder in ein oder mehrere beliebige Level einfügen.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Das Editierfeld wird geleert - das Level ist somit gelöscht
- Falls Sie diesen Schritt bereuen sollten, klicken Sie doch einfach die Menüfunktion Einfügen an - Das gelöschte Level ist wieder da - welch' große Magie

### **Hinweis**

Über den Menüpunkt **Ausschneiden** füllen Sie die Zwischenablage von Windows. Damit werden dort bereits gepufferte Daten überschrieben!

## **Kopieren**      Menüfunktion Editor

### **Kurzbeschreibung**

Dieser Menüpunkt ermöglicht Ihnen, das im Editierfeld dargestellte Level in der Zwischenablage von Windows zu puffern (zwischenzuspeichern).

Der Unterschied zur Menüfunktion Ausschneiden (ebenfalls unter Bearbeiten verfügbar) besteht darin, daß das aktuelle Level nicht gelöscht, sondern nur kopiert wird. Das kopierte Level können Sie bei unveränderter Zwischenablage (auch andere Programme nutzen diesen Puffer!) wieder in ein oder mehrere beliebige Level einfügen.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Sie sehen keine Veränderung - warum auch!
- Wählen Sie ein anderes, leeres Level über Levelwahl
- Klicken Sie den Menüpunkt Einfügen an
- Das von Ihnen in die Zwischenablage kopierte Level wird an Ort und Stelle vollständig eingefügt

### **Hinweis**

Über den Menüpunkt **Kopieren** füllen Sie die Zwischenablage von Windows. Damit werden dort bereits gepufferte Daten überschrieben!

## **Einfügen**      Menüfunktion Editor

### **Kurzbeschreibung**

Über diesen Menüpunkt können Sie ein in der Zwischenablage von Windows gepuffertes (zwischen gespeichertes) Level in das Editierfeld und damit als aktuelles Level einfügen. Die Zwischenablage müssen Sie jedoch zuvor durch die Menüfunktion Ausschneiden oder Kopieren 'gefüllt' haben.

Die Daten in der Zwischenablage werden dabei nicht entfernt. Sie überschreiben dadurch jedoch unwiderruflich einen vorhandenen Steinaufbau im Editierfeld und somit das aktuelle gewählte Level.

Diese Menüfunktion ist solange und sooft ausführbar, wie verwendbare Daten in der Zwischenablage existieren.

### **Ausführung**

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Sofern verwendbare Daten vorhanden sind, werden Sie aus der Zwischenablage in das Editierfeld eingefügt - Toll

### **Hinweis**

Falls Sie eine Fehlermeldung bei Ausführung des Einfügevorganges erhalten, halten Sie sich bitte an die Anweisungen oder schauen Sie in der Rubrik Fehlermeldungen Editor nach.



## Löschen

Menüfunktion Editor



### Kurzbeschreibung

Dieser Menüpunkt ermöglicht Ihnen, das im Editierfeld dargestellte Level zu löschen. Der Unterschied zur Menüfunktion Ausschneiden (ebenfalls unter Bearbeiten verfügbar) besteht darin, daß die gelöschten Daten nicht zwischengespeichert werden. Deshalb müssen Sie eventuell die auszuführende Löschung über eine Nachfrage bestätigen.

### Ausführung

- Klicken Sie diesen Menüpunkt an
- Zur Absicherung der von Ihnen ausgelösten Aktion erfolgt nochmals eine Nachfrage, ob Sie das Level denn nun wirklich löschen möchten oder nicht
- Level wird gelöscht - oder nicht

### Hinweis

Gelöscht ist gelöscht !!!

## Anwahl der Steine Menüfunktionen Editor

### Kurzbeschreibung

Unter dem Titel **Steinsorten** der Menüleiste finden Sie eine Auflistung sämtlicher Steinfunktionen, die Sie bei der Erstellung eines Spieles einsetzen können. Wenn Sie einen der zahlreichen Menüfunktionen anklicken, aktivieren Sie damit den jeweiligen Stein. Sie können dann im Editierfeld mit diesem Stein 'malen'. Dazu müssen Sie die linke Maustaste drücken oder gedrückt halten. Der jeweils aktive Stein wird Ihnen in der Steinwahl-Anzeige als Symbol dargestellt.

### Ausführung

- Klicken Sie auf den Menütitel 'Steinsorten'
- Wählen Sie einen Stein aus den Menüfunktionen oder aus einem der zusätzlichen Popupmenü-Unterfunktionen
- Der gewählte Stein ist aktiviert und wird in der Steinwahl-Anzeige dargestellt
- Sie können jetzt den gewählten Stein durch Drücken der linken Maustaste im Editierfeld positionieren

### Hinweis

Einfacher funktioniert die Steinwahl über das Anklicken (linke Maustaste) des jeweiligen Steinsymbols am rechten Rand des Editierfeldes.

## Stein sichtbar/unsichtbar Menüfunktion Editor

### Kurzbeschreibung

Unter diesem Menüpunkt können Sie zwischen 2 möglichen Stein-Optionen wählen.

**Stein sichtbar** und **Stein unsichtbar**.

Im Editor ist ein positionierter Stein immer sichtbar. Im Spiel allerdings kann er auch unsichtbar vorkommen, d.h. dieser Stein wird erst sichtbar, nachdem er das erste Mal getroffen wird (Ausnahme Normal-Stein (1x), der wird gleich wieder gelöscht). Sie können also im Editor wählen, welche Option der jeweilige Stein im Spiel haben soll.

Die gewählte Option wird in der Steinwahl-Anzeige dargestellt. Bis auf den Leer-Stein (zum Löschen) und den Begrenzungs-Stein können Sie allen anderen Steinen die Option **Stein unsichtbar** verpassen.

Ist dieser Menüpunkt nicht anwählbar, ist höchstwahrscheinlich einer der beiden erwähnten Ausnahmesteine aktiv. Außerdem ist dann die Option **Stein sichtbar** eingeschaltet.

Über die Status-Anzeige können Sie die Option eines bereits positionierten Steines erkennen. Dort ist dem Steinnamen die jeweilige Option in Klammern angehängt.

### Ausführung

- Bevor Sie diesen Menüpunkt anklicken, orientieren Sie sich anhand der Beschriftung des Menüpunktes, welche Stein-Option Sie wählen können.
- Klicken Sie diesen Menüpunkt jetzt an
- Die gewählte Stein-Option ist aktiv und wird in der Steinwahl-Anzeige dargestellt
- Zur Sicherheit können Sie sich nochmals die Beschriftung des Menüpunktes ansehen

### Hinweis

Beliebte Steine für die 'Tarnkappe' sind Schlüssel-, Totenkopf-, Winkel- und Spring-Steine. Probieren Sie es einfach aus!

## Fehlermeldungen Editor

An dieser Stelle sind sämtliche Fehlermeldungen aufgeführt, die für den Autor vorhersehbar waren und in der Regel durch Fehlverhalten des Anwenders sowie Fehlen oder Beschädigungen von Dateien hervorgerufen werden.

### Auflistung der Fehlermeldungen

#### **Keine verwendbaren Daten vorhanden !**

Diese Meldung erscheint, wenn der Inhalt der Zwischenablage nicht dem Datenformat eines einzufügenden Levels entspricht. Entweder sind keine Daten gepuffert oder die Daten der Zwischenablage entstammen einem anderen Programm.

#### **Spiel konnte nicht gespeichert werden !**

Wenn aus irgendeinem Grund beim Speichern eines Spieles ein Fehler auftritt, erhalten Sie diese Meldung. In der Regel liegt dieses an einer falschen Pfadzuweisung in der Dateiauswahlbox.

#### **Dieses Lösungswort war leider falsch !**

Sie haben beim Laden eines Spieles ein falsches Lösungswort angegeben. Falls Ihnen das richtige nicht wieder einfallen sollte, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als das Spiel mit Crazy Crack bis zum bitteren Ende durchzuspielen. Dann wird Ihnen nämlich das Lösungswort als kleines Geschenk mitgeteilt.

#### **Dies ist eine merkwürdige Spiel-Datei !**

Sie haben versucht eine Spiel-Datei zu laden. Die gewählte Datei entspricht jedoch nicht dem Format einer Spiel-Datei.

#### **Level unlösbar ! 1 Stein ist eingeschlossen !**     oder

#### **Level unlösbar ! ?? Steine sind eingeschlossen !**

Das aktuelle im Editierfeld befindliche Level ist nicht lösbar. Ein oder mehrere Steine wären im Spielbetrieb nicht abbaubar. Sie sind für den Crackball nicht zugänglich. Grund dafür sind falsch gesetzte Begrenzungs-Steine.

#### **Level unlösbar ! Kein Schlüssel für Tür(en) erreichbar !**

Sie haben ein Level-mit-Türen entweder völlig ohne Schlüssel ausgestattet oder der oder die Schlüssel sind für den Crackball im Spielbetrieb nicht zugänglich.

#### **Fehler bei der Pfadzuweisung !**

Sie haben versucht, bei Aufruf der Dateiauswahlbox einen Pfad mit anzugeben. Diese Angabe entspricht nicht dem Format einer unter Windows üblichen Pfadzuweisung.



## Steinfunktionen



Speed langsam



Speed normal



Speed schnell



Extraball



Ballfänger



Promille



Totenkopf



Winkel



Schläger groß



Schläger normal



Schläger klein



Autopilot



Controler



Gewicht



Bonus



Licht



Level vor



Level zurück



Normal ( 1x, 2x, 3x, 4x )



Architekt



Bombe



Schlüssel



Tür



Spring



Pause



Begrenzung



Zufall

## **Crazy Crack**

Wenn Sie bisher noch nicht gewußt haben, was Ihnen unter Windows fehlte - jetzt wissen Sie es !

## **Zeitbedingte Geschwindigkeits-Erhöhung**

Nach Ablauf von etwa 1 Minute wird die Geschwindigkeit des Crackballes um eine Stufe erhöht. Verfügbar sind drei Geschwindigkeiten. Begonnen wird in der Regel mit der zweiten Geschwindigkeits-Stufe.

Die Zeitmessung kann durch folgende Begebenheiten zurückgesetzt werden:

- Aktivierung eines Speed-Steines
- Ballverlust
- Level-Wechsel
- wenn der Ball neu abgeschossen wird ( zB. Controler-Stein )!



## **Ballverlust**

Wenn Ihnen der Crackball aus Versehen ins dunkle schwarze Loch fällt oder er als Totenkopf Ihren Schläger trifft, werden Sie mit Ballverlust bestraft. Sofern Sie noch Ersatzbälle besitzen, können Sie gleich weiterspielen.  
Ist kein Ersatzball mehr vorhanden, haben Sie diese Spielrunde gekonnt abgeschlossen.

## Level-Wechsel

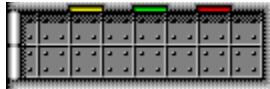
Das Level wird gewechselt, wenn Sie entweder alle Steine abgebaut haben oder Sie einen Level-Vor-Stein bzw. Level-Zurück-Stein getroffen und damit gelöscht haben.

**Wichtig:** Nach einem Level-Wechsel haben Sie die Möglichkeit Ihren Spielstand abzuspeichern!

# 28

## Level

Mit Level wird eine von insgesamt 100 möglichen Spielebenen (00-99) bezeichnet, welche mit Steinen bebaut ist. Haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt und die Spielebene von Steinen befreit, dürfen Sie sich auf die nächste Gemeinheit freuen - das nächste **Level** nämlich. Sie können sich über die obengezeigte Levelanzeige orientieren, wie weit Sie es bereits gebracht haben.



### **Bonusrunde**

Die Bonusrunde ermöglicht Ihnen eine kleine Punkteaufbesserung. Sofern das Tor zur Bonusrunde geöffnet ist, kann der hineingeschossene Crackball dort folgendes bewirken: Treffer der farbigen Flächen bringen Ihnen jedesmal 1000 Punkte. Zudem können Sie damit die Punktezahl jedes getroffenen Steines durch einen Multiplikator (Bonuswert) erhöhen. Der Bonuswert ergibt sich nach der Farbe der getroffenen Fläche.

**Gelb = Bonuswert 1**

**Grün = Bonuswert 2**

**Rot = Bonuswert 3**

Der aktuelle Bonuswert wird Ihnen in der Punkteanzeige des gespielten Levels angezeigt. Das Tor zur Bonusrunde wird bei Verlassen des Crackballes wieder geschlossen!



### **Punkteanzeige Level**

Diese Anzeige verdeutlicht den aktuellen Status eines Levels bezüglich Punktestand, Bonuswert und Spielzeit.

#### **Punktestand**

Die linke Anzeige stellt die Punkte dar, die Sie innerhalb dieses Levels durch Treffen der Steine oder farbigen Flächen in der Bonusrunde erreicht haben.

#### **Bonuswert**

Die mittlere Anzeige zeigt Ihnen den aktuellen Multiplikator (Bonuswert) an.

#### **Spielzeit**

Die rechte Anzeige gibt die Zeit an, die Sie bereits mit dem aktuellen Level verbracht haben.

Die drei Komponenten werden gleichzeitig dem Gesamtpunktestand zugeschrieben.

A digital display showing the score 88294730. The first two digits '88' are red, and the remaining digits '294730' are yellow. The display is set against a black background with a white border.

### **Punkteanzeige Gesamt**

Diese Anzeige stellt Ihnen den Punktestand dar, den Sie bisher für alle gespielten Level gutgeschrieben bekamen.

Die Spielzeit wird übrigens online vom Gesamtpunktestand abgezogen.



## **Schläger**

Jenes Utensil hilft Ihnen bei der Bewältigung der Aufgabe, den Crackball für eine gewisse Zeit im Spiel zu halten.



## **Crackball**

Dieses kleine runde Ding, das über den Bildschirm huscht und Ihnen spannende Stunden - Wochen - Jahre verspricht.





## Architekt

### **Beschreibung**

Der Architekten-Stein baut Normal-Steine (1x) auf. Dieses geschieht in der Regel in zeitlichen Abständen von etwa 1 Sekunde. Die Bauphase beginnt in der 5.Reihe von unten links und endet in der obersten Reihe rechts.

Der Architekten-Stein beendet seine Bauphase bei Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Architekten-Stein wird sichtbar und beginnt seine Bauphase. War schon ein weiterer Stein seiner Art aktiv, wird dessen Bauphase unterbrochen, und wieder unten links neu begonnen zu bauen.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Architekten-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Architekten-Steine aktiv, wird das Aufbauen der Normal-Steine (1x) beendet.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Autopilot

### **Beschreibung**

Der Autopilot-Stein übernimmt die Steuerung des Schlägers. Das bedeutet, daß die Führung des Schlägers nicht mehr an die Mausbewegung gekoppelt ist. Vorsicht ist geboten, wenn auch gleichzeitig der Totenkopf-Stein aktiv ist !

Die Autopilot-Funktion wird beendet durch Ballverlust, Level-Wechsel, Klick auf die linke Maustaste oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist. Zudem auch durch Aktivierung des Controler-Steines, dem eine höhere Priorität zugewiesen wurde.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Autopilot-Stein wird sichtbar und übernimmt sofort die Steuerung des Schlägers.

Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Autopilot-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Autopilot-Steine aktiv, wird die Steuerung des Schlägers wieder an die Maus übergeben.

Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Die Funktionen des Gewicht-Steines und des Umkehr-Steines werden für die Dauer der Autopilot-Funktion aufgehoben.



## Begrenzung

### **Beschreibung**

Der Begrenzungs-Stein ist nicht löschar. Er bildet beispielsweise den Rand des Spielfeldes. Im Spielfeld eingesetzt dient er als Barriere. Mit ihm lassen sich somit Level erstellen, bei denen der Zugang zu anderen Steinen erschwert wird. Der Begrenzungsstein kann nie unsichtbar vorhanden sein.



## Bombe

### **Beschreibung**

Der Bomben-Stein entfernt bei Löschung alle ihn direkt umgebenen Steine. Einzige Ausnahme ist der Begrenzungs-Stein.

Die Punkte für entfernte Steine werden selbstverständlich gezählt. Allerdings wird die mit den Steinen verbundene Funktion nur ausgeführt, wenn mit der Entfernung auch gleichzeitig eine Deaktivierung dieser Funktion ( z.B. letzter aktiver Autopilot-Stein ) verbunden ist. Ein Extraball würde beispielsweise nicht vergeben.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Bomben-Stein wird sichtbar - "die Zündschnur brennt" !

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, erfolgt die Zündung des Bomben-Steines und damit seine Löschung und Entfernung der umliegenden Steine.

Punkte: 50 + Punkte der entfernten Steine

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Deaktivierung von Steinfunktionen, wenn die umliegenden Steine jeweils die letzten aktiven Steine waren.



## Bonus

### **Beschreibung**

Der Bonus-Stein öffnet oder sperrt den Zugang zur Bonusrunde. Der Zugang bleibt solange geöffnet, bis kein Bonus-Stein mehr aktiv ist.

Bei der Erstellung eines Levels mit dem Editor sollte der Bonus-Stein nur dann eingesetzt werden, wenn der Zugang zur Bonusrunde nicht durch Begrenzungs-Steine verbaut ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Bonus-Stein wird sichtbar und öffnet sofort den Zugang zur Bonusrunde.

Punkte: 200

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Bonus-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Bonus-Steine aktiv, wird der Zugang zur Bonusrunde wieder geschlossen.

Punkte: 200

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Controler

### **Beschreibung**

Der Controler-Stein hält den Crackball am Schläger fest. Es liegt dann die gleiche Situation vor wie beim Abschluß eines neuen Crackballes. Sie können den Abschluß durch Klick auf die linke Maustaste auslösen.

Beendet wird die Controler-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Controler-Stein wird sichtbar und seine Funktion wird aktiviert.

Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Controler-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Controler-Steine aktiv, wird die Controler-Funktion deaktiviert.

Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Wird die Controler-Funktion aktiviert, wird eine eventuelle Autopilot-Funktion bei Treffen des Schlägers ausgeschaltet. Sie wird auch nach Beendigung der Controler-Funktion nicht wieder aktiv !



## Extraball

### **Beschreibung**

Der Extraball-Stein ist wahrscheinlich der am liebsten gesehene Stein des Spieles. Wie sein Name verrät, liefert er einen weiteren Crackball und damit einen zeitlichen Aufschub.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Extraball-Stein wird sichtbar und macht dem Spieler bereits den Mund wässrig.  
Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Extraball-Stein gelöscht und der ersehnte Crackball vergeben.  
Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Ballfänger

### **Beschreibung**

Der Ballfänger-Stein hat die Angewohnheit, für die Dauer seiner Existenz jeweils einen der Crackbälle in Gewahrsam zu nehmen. Sind gleichzeitig mehrere Ballfänger-Steine aktiv, dann sind auch ebenso viele Crackbälle aus dem Crackball-Vorrat verschwunden.

Es sollte während dieser Zeit recht gut gespielt werden. Ist der Crackball-Vorrat durch die Ballfänger-Steine beispielsweise auf Null abgesunken, bedeutet der nächste Ballverlust das Ende des Spieles !

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Ballfänger-Stein wird sichtbar und damit seine Funktion aktiv. Aus dem Crackball-Vorrat wird ein Crackball entnommen.

Punkte: 200

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Ballfänger-Stein gelöscht und der "geklaute" Crackball wieder zurückgegeben.

Punkte: 200

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.





## Gewicht

### **Beschreibung**

Der Gewicht-Stein beeinflusst die Beweglichkeit des Schlägers. Ist die Gewicht-Funktion aktiv, muß zum einen ein gewisses Trägheitsmoment überwunden werden und zum anderen brauchen Sie mehr Energie während sich der Schläger bewegt.

Beendet wird die Gewicht-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist. Zudem wird die Wirkung des Gewicht-Steines natürlich durch einen aktiven Autopilot-Stein aufgehoben.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Gewicht-Stein wird sichtbar und seine Funktion aktiviert.

Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Gewicht-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Gewicht-Steine aktiv, wird die Gewicht-Funktion deaktiviert.

Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Level vor

### **Beschreibung**

Der Level-Vor-Stein beendet das gerade gespielte Level ( z.B. Level 52 ) und befördert Sie zum nächsten Level ( hier zu Level 53 oder zum nächsten spielbaren Level ). Machen Sie sich keine Gedanken darüber, wenn Sie das Level nicht zu Ende spielen durften. Vielleicht steckt im nächsten Level ja ein Level-Zurück-Stein ???.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Level-Vor-Stein wird sichtbar und wartet förmlich auf Ihren zweiten Treffer.

Punkte: 200

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Level-Vor-Stein gelöscht und der Crackball zum Schläger gebracht. Anschließend dürfen Sie im nächsten Level weiterspielen.

Punkte: 200

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Level zurück

### **Beschreibung**

Der Level-Zurück-Stein beendet das aktuelle Level ( zB. Level 52 ) und befördert Sie ein Level zurück ( hier zu Level 51 oder zum vorherigen spielbaren Level ). Diese Funktion wird allerdings nur ausgeführt, wenn das anzuspringende Level noch abbaubare Steine enthält. Bei Erstellung eines Levels mit dem Editor sollte darauf geachtet werden, daß nach Möglichkeit auch ein Level-Vor-Stein im Level davor verbaut wurde.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Level-Zurück-Stein wird sichtbar und wartet förmlich auf Ihren zweiten Treffer.  
Punkte: 200

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Level-Zurück-Stein gelöscht. Ist das vorherige Level noch nicht beendet worden, wird der Crackball zum Schläger gebracht und Sie dürfen im vorherigen Level weiterspielen.  
Punkte: 200

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Licht

### **Beschreibung**

Der Licht-Stein hat die Funktion eines Lichtschalters. Normalerweise spielen Sie bei Licht. Wurde jedoch ein Licht-Stein aktiviert, spielen Sie im Dunkeln weiter. Beendet wird die Licht-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Licht-Stein wird nicht sichtbar, weil sofort das Licht ausgeschaltet wird und Sie ihn dann natürlich nicht sehen können.

Punkte: 200

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Licht-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Licht-Steine aktiv, wird das Licht wieder eingeschaltet und Sie können normal weiterspielen.

Punkte: 200

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Normal ( 1x, 2x, 3x, 4x )

### Beschreibung

Die Normal-Steine sind in 4 Variationen vorhanden und ergeben für den Spieler eigentlich nur einen erhöhten Arbeitsaufwand. Dennoch müssen Sie sich durchcracken!  
Im Editor sind die Variationen leicht durch die Beschriftung 1-4 unterscheidbar. Im Spiel stellen Sie aber erst beim ersten Treffer fest, um welche Art von Normalstein es sich handelt.

### Aktion nach 1.Treffer

Wird der getroffene Stein sofort gelöscht, handelt es sich um einen Normal-Stein(1x). Dieser ist auch löscher, wenn ein Pausen-Stein aktiv ist!

Andernfalls kann der Normalstein folgendes Aussehen annehmen:



Normal-Stein(2x) - 1 weiteres Mal zu treffen



Normal-Stein(3x) - 2 weitere Treffer erforderlich



Normal-Stein(4x) - 3 weitere Treffer erforderlich

Punkte: 10 x Variation

### Aktion nach letztemTreffer

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Normal-Stein gelöscht.  
Punkte: 10 x Variation

### Wirkung auf andere Steinfunktionen

Keine.



## Pause

### **Beschreibung**

Der Pausen-Stein ist ein nerviger Stein für den Spieler. Er sorgt dafür, daß während seiner aktiven Phase nur der Normal-Stein (1x) abbaubar ist und natürlich er selbst. Alle anderen Steine können in dieser Zeit nicht gelöscht werden. Die Funktionen der anderen Steine bleiben jedoch erhalten. Man kann also von einer Ruhephase für die Steine sprechen, im Gegensatz zur Nerverei für den Spieler.

Beendet wird die Pausen-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Pausen-Stein wird sichtbar und seine Funktion aktiviert.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Der Pausen-Stein wird gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Pausen-Steine aktiv, wird die Pausen-Funktion deaktiviert.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Bis auf die oben beschriebenen Einschränkungen keine.



## Promille

### **Beschreibung**

Der Promille-Stein versetzt den Crackball in einen betrunken-ähnlichen Zustand. Die Kontrolle des Crackballs wird dadurch erschwert. Zum Glück hängt die Willenlosigkeit nicht von der Anzahl der geöffneten Promille-Steine ab, sondern ist immer gleich stark. Beendet wird die Promille-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Promille-Stein wird sichtbar und damit die Funktion aktiviert.  
Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Promille-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Promille-Steine aktiv, wird die Promille-Funktion deaktiviert.  
Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Schläger groß

### **Beschreibung**

Der Schläger-Stein-groß verändert die Ausmaße ihres Schlägers. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird. Vorteile hat der große Schläger natürlich im Normalfall, weil der Crackball leichter zu kontrollieren ist. Ist die Totenkopf-Funktion aktiviert, bietet der große Schläger allerdings auch mehr Angriffsfläche.

Der Schläger verändert seine Größe wieder durch Ballverlust, Level-Wechsel oder bei Aktivierung der Steine Schläger-normal sowie Schläger-klein.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Schläger-Stein-groß wird sichtbar und wartet auf den zweiten Treffer.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Schläger-Stein-groß gelöscht und die Funktion ausgeführt.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Die durch andere Schläger-Steine gesetzte Schläger-Funktion wird zurückgesetzt.





## Schläger klein

### **Beschreibung**

Der Schläger-Stein-klein verändert die Ausmaße ihres Schlägers. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird. Nachteile hat der kleine Schläger natürlich im Normalfall, weil der Crackball schlechter zu kontrollieren ist. Ist die Totenkopf-Funktion aktiviert, bietet der kleine Schläger allerdings auch weniger Angriffsfläche.

Der Schläger verändert seine Größe wieder durch Ballverlust, Level-Wechsel oder bei Aktivierung der Steine Schläger-normal sowie Schläger-groß.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Schläger-Stein-klein wird sichtbar und wartet auf den zweiten Treffer.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Schläger-Stein-klein gelöscht und die Funktion ausgeführt.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Die durch andere Schläger-Steine gesetzte Schläger-Funktion wird zurückgesetzt.



## Schläger normal

### **Beschreibung**

Der Schläger-Stein-normal verändert die Ausmaße ihres Schlägers. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird. Die Größe des Schlägers nimmt mit dieser Funktion wieder die Grundausmaße an.

Der Schläger verändert seine Größe wieder bei Aktivierung der Steine Schläger-groß sowie Schläger-klein.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Schläger-Stein-normal wird sichtbar und wartet auf den zweiten Treffer.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Schläger-Stein-normal gelöscht und die Funktion ausgeführt.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Die durch andere Schläger-Steine gesetzte Schläger-Funktion wird zurückgesetzt.



## Schlüssel

### **Beschreibung**

Der Schlüssel-Stein verschafft Ihnen die Möglichkeit alle im Level vorhandenen Türen zu öffnen. Haben Sie keinen Schlüssel, so bleiben die Türen geschlossen! Einen einmal zugewiesenen Schlüssel behalten Sie solange, bis das Level vollständig gelöst ist. Bei der Erstellung eines Levels mit dem Editor sollte darauf geachtet werden, den Schlüssel gut zu verstecken (unsichtbar?) und sinnvoller Weise nur dann zu verwenden, wenn auch Türen vorhanden sind.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Schlüssel-Stein wird sichtbar und wartet auf die Übergabe.  
Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Schlüssel-Stein gelöscht und der Schlüssel an den Spieler übergeben. Ab jetzt können Sie bis zur endgültigen Lösung des Levels alle existierenden Türen öffnen.  
Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Löschen der Tür-Steine ist möglich.



## Speed langsam

### **Beschreibung**

Der Speed-Stein-langsam verändert die Geschwindigkeit des Crackballes. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird.

Beendet wird die Speed-langsam-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel, durch Aktivierung der Steine Speed-normal und Speed-schnell sowie durch die zeitbedingte Geschwindigkeits-Erhöhung.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Speed-Stein-langsam wird sichtbar und steht in den Startlöchern.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Speed-Stein-langsam gelöscht und die Funktion ausgeführt.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Die durch andere Speed-Steine gesetzte Speed-Funktion wird zurückgesetzt.



## Speed normal

### **Beschreibung**

Der Speed-Stein-normal verändert die Geschwindigkeit des Crackballes. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird.

Beendet wird die Speed-normal-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel, durch Aktivierung der Steine Speed-langsam und Speed-schnell sowie durch die zeitbedingte Geschwindigkeits-Erhöhung.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Speed-Stein-normal wird sichtbar und steht in den Startlöchern.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Speed-Stein-normal gelöscht und die Funktion ausgeführt.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Die durch andere Speed-Steine gesetzte Speed-Funktion wird zurückgesetzt.



## Speed schnell

### **Beschreibung**

Der Speed-Stein-schnell verändert die Geschwindigkeit des Crackballes. Die Funktion setzt ein, wenn der Stein gelöscht wird.

Beendet wird die Speed-schnell-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel sowie durch Aktivierung der Steine Speed-normal und Speed-langsam.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Speed-Stein-schnell wird sichtbar und steht in den Startlöchern.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Speed-Stein-schnell gelöscht und die Funktion ausgeführt.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Die durch andere Speed-Steine gesetzte Speed-Funktion wird zurückgesetzt.



## Spring

### **Beschreibung**

Der Spring-Stein ist ein Stein, der seine Ursprungsposition beim ersten Treffer verläßt und sich einen geeigneten Platz sucht, an dem er gelöscht werden möchte. Die Platzwahl erfolgt rein zufällig. Eigentlich keine große Affäre - wenn es nicht den Pausen-Stein gäbe. Ist dieser nämlich aktiv, springt ein aktivierter Spring-Stein bei jedem Treffer an eine neue Position.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Spring-Stein wird sichtbar und hüpfert in der Regel an eine andere Stelle.

Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Springstein gelöscht. Ist ein Pausen-Stein aktiv, sucht sich der Spring-Stein eine neue Position.

Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Totenkopf

### **Beschreibung**

Der Totenkopf-Stein verwandelt den Crackball optisch in einen Totenkopf. Gleichzeitig wird der Crackball aggressiv gegen Schläger. Sie sollten also während die Totenkopf-Funktion aktiv ist, Ihren Schläger möglichst weit vom Crackball entfernt halten. Keine Angst - das große schwarze Loch bildet für den Totenkopf-Crackball keinen Abgrund mehr.

Beendet wird die Totenkopf-Funktion durch Treffen des Schlägers (Ballverlust), Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Totenkopf-Stein wird sichtbar und seine Funktion ausgeführt.

Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Totenkopf-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Totenkopf-Steine aktiv, wird die Totenkopf-Funktion deaktiviert.

Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.





## Tür

### **Beschreibung**

Der Tür-Stein ist ein Stein, der nur gelöscht werden kann, wenn Sie innerhalb des Levels bereits einen Schlüssel in Empfang nehmen durften. Haben Sie keinen Schlüssel zur Hand bildet der Tür-Stein eine uneinnehmbare Barriere - das haben Türen nun mal so an sich!

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Tür-Stein wird sichtbar und wartet auf ihr Klopfen.

Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist und Sie stolzer Besitzer eines Schlüssels sind, wird der Tür-Stein gelöscht und der Weg ist frei.

Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Umkehr

### **Beschreibung**

Der Umkehr-Stein ist ein fieser Geselle! Er beeinflusst die Bewegungsrichtung des Schlägers. Ist die Umkehr-Funktion aktiviert, müssen Sie die Maus in umgekehrter Richtung bewegen. Wollen Sie also mit dem Schläger nach links, muß die Maus nach rechts bewegt werden. Eigentlich ganz logisch und einfach. Beendet wird die Umkehr-Funktion durch Ballverlust, Level-Wechsel oder, wenn kein Stein seiner Art mehr aktiv ist.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Umkehr-Stein wird sichtbar und die Funktion aktiviert - Viel Spaß.  
Punkte: 100

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der getroffene Umkehr-Stein gelöscht. Sind außer ihm keine weiteren Umkehr-Steine aktiv, wird die Umkehr-Funktion deaktiviert.  
Punkte: 100

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Winkel

### **Beschreibung**

Der Winkel-Stein verändert bei jedem Treffer den Abprallwinkel des Crackballes. Dieses geschieht nicht rein zufällig. Der Abprallwinkel ist abhängig von Einfallwinkel. Nach einiger Spielzeit werden Sie schon ein Gefühl für die Winkel-Funktion bekommen.

### **Aktion nach 1.Treffer**

Der Winkel-Stein wird sichtbar und verändert sofort den Abprallwinkel.

Punkte: 50

### **Aktion nach 2.Treffer**

Sofern kein Pausen-Stein aktiv ist, wird der Winkel-Stein gelöscht - unter Veränderung des Abprallwinkels natürlich.

Punkte: 50

### **Wirkung auf andere Steinfunktionen**

Keine.



## Zufall

### **Beschreibung**

Der Zufalls-Stein ist eigentlich nur interessant bei der Erstellung eines Levels mit dem Editor. Während des Spieles werden Sie ihn nämlich nie zu Gesicht bekommen, weil er bei Beginn eines neuen Levels umgewandelt wird in einen anderen Stein. Um seinem Namen alle Ehre zu machen, geschieht die Wandlung selbstverständlich zufällig.

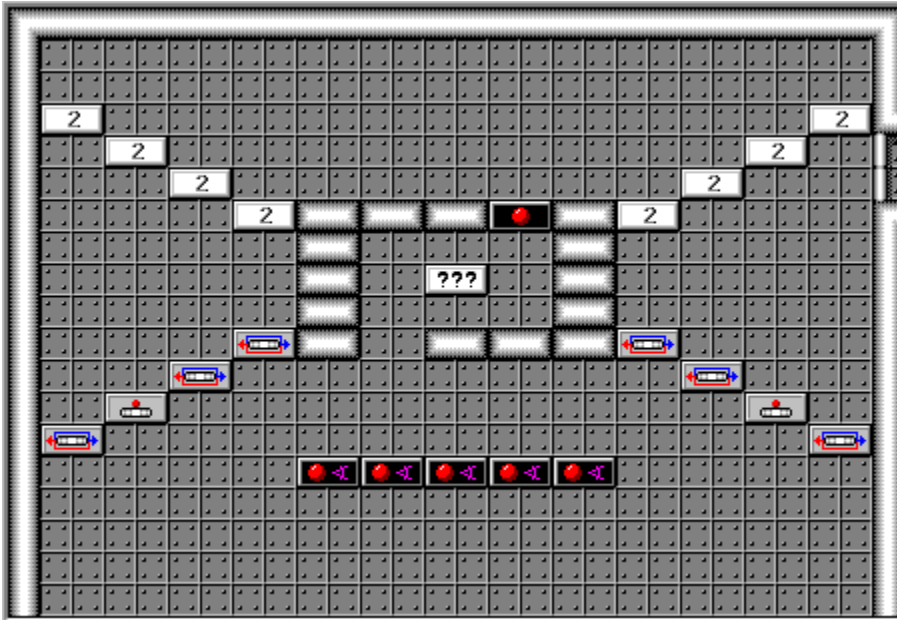
Setzen Sie den Zufalls-Stein mit Bedacht ein, denn es werden durch ihn auch Extraball-Steine erzeugt.

Ausgenommen bei der Umwandlung sind folgende Funktionen:

- Level-Vor-Stein
- Level-Zurück-Stein
- Schlüssel-Stein
- Tür-Stein

**Bei der Shareware-Version gilt oben erwähntes nicht. Dort erhalten Sie beim 1.Treffer einige Informationen zur Registrierung und Erhalt der Vollversion!**

## Editierfeld



Das Editierfeld ist die eigentliche Arbeitsfläche des Editors. Hier werden die Aufgaben erstellt, d.h. die Steine mit ihren verschiedenen Funktionen aufgebaut.



Beim Arbeiten mit dem Editor sollte der kreative Schöpfer zumindest einen roten Faden zur Verfügung haben. Dieser spiegelt sich in der Angabe des derzeit in Arbeit befindlichen Levels wieder. Um nicht dauernd nur ein und dasselbe Level bearbeiten zu müssen, hat sich der Autor etwas einfallen lassen. Sie können über Anklicken der beiden Pfeiltasten



und



ein niedrigeres oder ein höheres Level anwählen.

Wenn Sie die Maustaste bei Anklicken gedrückt halten, läuft die Levelanzeige in Zählmanier weiter bis zum bitteren Ende, oder bis Sie durch Loslassen der Maustaste die Zählung stoppen.

Nach Anklicken der Pfeiltasten wird anschließend das gewählte Level im Editierfeld dargestellt.



### **Steinwahl-Anzeige**

In dieser Anzeige können Sie erkennen, welcher Stein zur Zeit im Editierfeld positioniert werden kann. Das Symbol gibt die Steinfunktion wieder, die grüne Beschriftung die mit dem Stein gekoppelte Option (sichtbar oder unsichtbar).

Winkelstein (s)

### Status-Anzeige

Wenn Sie bei losgelassenen Maustasten mit der Maus über das Editierfeld 'fahren', zeigt Ihnen die Status-Anzeige den Namen und die Option des unter dem Mauszeiger liegenden Steines an. Die Optionsdarstellung wird durch ein in Klammern gesetztes (s) für **sichtbar** oder ein (u) für **unsichtbar** verdeutlicht.



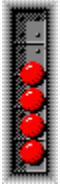
## Losungswort

Das Losungswort wird bei Bewältigung aller spielbaren Level (absolutes Spielende) dem Spieler mitgeteilt, damit er sich vor anderen Mitbewerbern rühmen kann, den Erfolg bereits in der Tasche zu haben.

Außerdem ermöglicht es dem Spieler, sich anschließend noch einmal alle Level des Spieles im Editor vor Augen zu führen. Denn dort ist das Losungswort Zugangsberechtigung zum jeweiligen Spiel.

**Das Losungswort dient also auch als Schutz vor unberechtigter Einsichtnahme.**

Jedes Spiel hat sein eigenes Losungswort, sofern der Erzeuger eines Spieles in der Lage ist, sich verschiedene auszudenken!



### **Crackball-Vorrat**

Die Grafik gibt etwas verkleinert den Vorrat Ihrer im Spiel verfügbaren Crackbälle an. Bei Beginn eines neuen Spieles werden Ihnen insgesamt 5 Crackbälle zum Verprassen angeboten.

Während des Spieles haben Sie allerdings die Möglichkeit sich weitere/erneute Bälle zu sichern. Dieses kann durch Vergabe eines Extraballes geschehen. Einen Extraball erhalten Sie wiederum durch einen Extraball-Stein oder alle 20000 Punkte.

Die Vorratskammer kann beliebig viele Crackbälle aufnehmen, auch wenn diese nicht alle dargestellt werden.



### **Abschuss-Maschine**

Diese Grafik gibt den jeweiligen Winkel an, mit dem der Crackball abgeschossen wird. Der Winkel wechselt etwa jede Sekunde und läuft von flach links bis flach rechts.

Um den Crackball mit dem angezeigten Winkel abzuschießen, klicken Sie im richtigen Moment auf die linke Maustaste.

Die Abschuss-Maschine tritt immer dann in Kraft, wenn der Crackball auf dem Schläger festgehalten wird.

