

LASER BALL

EIN SPIEL FÜR
ATARI ST COMPUTER



ENDLOSE KNOBELEIEN
STUNDENLANGER SPIELSPASS
EIGENER LEVELEDITOR

Ein Spiel von Thomas Ilg 1991/2014 . Mit Leveln von Ulrich Ilg .
Figurendesign von Melanie Schober . Musik von xFalcon .
SNDH playback by gwem/YM Rockerz & Paradize
Kostenloser download auf www.hd-videofilm.com/atari

LASERBALL 2015

EIN PUBLIC DOMAIN SPIEL

1991/2014-15

von Thomas Ilg

**Programmiert für den
klassischen ATARI ST oder
kompatible Emulatoren.**

Zur GESCHICHTE 1991/2014-15

Laserball wurde von mir 1991 als Public Domain Spiel geschrieben – ich war so um 17 Jahre alt. 2014 habe ich es als Liebhaberei wieder entdeckt. Und seitdem wurde es verbessert und weiter entwickelt. Das ursprüngliche Spiel war programmiert, um mit Leveln von 10x10 Feldern zu spielen (Kampagne „CLASSIC 91“). In der 2014er Version gibt es diese Grenze nicht mehr (Kampagne „MASSIVE“ und andere): größeres Spielfeld, mehr Knobelpass.

Credits:

**Idee, Programmierung und
Grafische Grundgestaltung 1991 –
Thomas Ilg**

**Klassische Level 1991 - Ulrich Ilg
Grafische neu Gestaltung 2014 –
Malanie Schober**

**Musik 2014 – xFalcon
SNDH replay für GFABASIC -
gwem/YM Rockerz & Paradize**

Auf geht's! Los-lasern!



Ein Laserstrahl wird hier abgeschossen



und hier muß er hin.

Also eigentlich ganz einfach... ja wenn da nicht einige Gemeinheiten auf dem Weg lauern würden.

Verzwickte Puzzles müssen gelöst werden. Dabei heißt es Spiegel



so lange verschieben und drehen, bis es passt.

**Spiegel drehen und verschieben:
mit der Maus darüber. Die linke
Maustaste dreht den Spiegel. Die
Pfeiltasten auf der Tastatur
bewegen ihn. Auch die rechte
Maustaste kann zum Spiegel
bewegen verwendet werden.
Einfach mal ausprobieren.**

Gemein dabei: Spiegel rollen immer so lange bis sie an etwas anstoßen. Sonst wäre es ja zu einfach. Also kombinieren und schieben... und... ach

LASERBALL 2015

ja, die Zeit läuft dabei ja auch noch.
Also Nerven bewahren.

Es gibt Sachen die FREUDE bereiten



Das gibt 20 Sekunden mehr Spielzeit!



Und das 100 Punkte extra!

Natürlich nur wenn man die Felder mit dem Laserstrahl trifft.

Gar keinen Spaß mach das hier



Die schwarze Kugel treffen heißt: Das war's! Nun ja, für 4000 Punkte kann man sich ein neues Leben kaufen... aber der echte Gamer fängt natürlich von vorne an!

Auch diese Dinger können einem das Leben schwer machen



Gemeine Tore, die man erst an der grünen Schaltfläche treffen muß, damit man danach durch schießen kann... Ach ja, hatte ich schon erwähnt, dass die Zeit läuft?

Und dann gibt es noch eine ganze Reihe anderer Aufgaben und Felder.

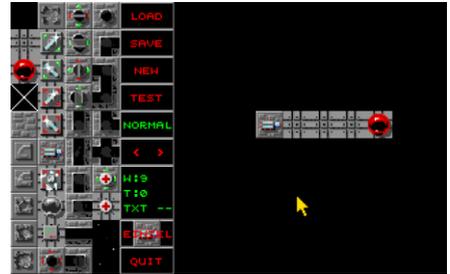
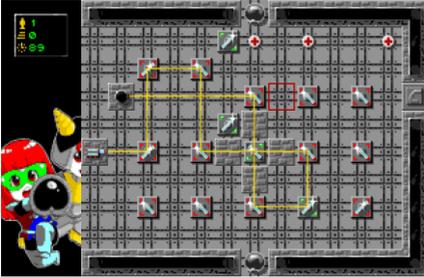


Am besten den Trainer starten und mal alles ausprobieren.



Ok. Im Trainer geht's ja ganz einfach. Im Spiel kann es dann komplexer werden:

LASERBALL 2015



Ach ja: Mit der Taste „X“ kann das Spiel jederzeit beendet werden. Mit „Spiel fortsetzen...“ im Hauptmenü spielt man später weiter.

Das Spiel kann auch mit mehreren Spielern gespielt werden... ok... nacheinander – Hot Seat... Einfach im Hauptmenü mit der **LINKEN** Maustaste auf Anzahl Spieler klicken, bis die Zahl erreicht ist. **UND:** mit der **RECHTEN** Maustaste kann man wieder einen Spieler abziehen.

DER LEVEEDITOR

Welches Spiel hatte 1991 einen grafischen spielbaren Level Editor? **LASERBALL!** Schon in der damaligen Version. Jetzt ist er erweitert und an die 2014er Version angepasst.

Durch Anklicken an der linken Seite wird ein Stein selektiert. Auf der rechten Seite kann nun dieser Stein beliebig oft gesetzt werden. (auch auf der rechten Seite können auch existierende Steine durch Anklicken mit der rechten Maustaste selektiert werden)

LOAD / SAVE / NEW

Ok, diese Tasten erklären sich eigentlich von selbst. Achtung: es gibt keine „Windows-Like“ Fragen wie „Sind sich sicher ob sie auch wirklich sicher sind, dass sie das wollen?“ Der Editor macht einfach, ohne dumm nach zu fragen.

Achtung: Der Levelmanager zeigt nur Level an, die vom Spiel auch gefunden werden. Die Dateien beginnen mit LEV und haben eine fortlaufende Nummer. Jede andere Datei kann als „Externe Datei“ geladen und gespeichert werden.

LASERBALL 2015



Und der Levelmanager kann diese Dateien dann auch ganz einfach in den Spielablauf einfügen ohne dass man sich um die Dateinamen kümmern muss.

TEST

Der aktuelle Level kann „an Ort und Stelle“ durchgetestet werden. Die Bedienung ist mit der des Spiels identisch. Es besteht jedoch kein Zeitzwang. Das Treffen einer Schwarzen Kugel wird durch einen dumpfen Hup-, das Treffen einer roten Kugel durch einen hellen Pip-Ton angezeigt. Der Test Modus wird dadurch aber nicht beendet.

Abbruch durch drücken beider Maus-Tasten.

Funktionstaste „NORMAL“- „FATAL“

Was passiert wenn ein „C“ Feld niedergebrannt wird. Durch Anklicken

wird umgeschaltet. Normal = C stoppt einen Spiegel, FATAL = C zerbricht einen Spiegel.

Funktionstaste „< >“

Mit diesen Pfeilen kann der Level Ausschnitt nach Links oder rechts geschoben werden wenn der Level breiter als 10 Felder ist.

Funktionstasten „W“, „T“, „TXT“

Hier öffnet sich ein Eigenschafts-Fenster:

- „W“eite: die Breite eines Levels. Achtung Computer massig beginnt die erste Reihe bei 0. Also ist „W: 9“ der Standardwert für 10 Felder breite Levels. Es können Zahlen bis 199 eingegeben werden.
- „T“ime: Die Spielzeit in Sekunden. Bei Wert 0 ist die Spielzeit auf unendlich gestellt.
- „TXT“: Hier kann ein Level Text eingegeben werden. Dieser Text wird im Spiel angezeigt. Die Funktion wurde für den „Trainer Modus“ eingebaut, steht

LASERBALL 2015

aber im Prinzip für jeden Level zur Verfügung.

- Der Level kann hier auch einer Kampagne zugeordnet werden. Und neue Kampagnen werden hier erstellt.
- Auch ein Musik-Track kann einem Level hier zugeordnet werden.

Funktionstaste „Einzel“, „Fill“

Hier kann auf einen automatischen Fill Modus umgeschaltet werden.

Magische Level mit dem „Magic Feld“

Wenn etwa außergewöhnliches am Spielfeld passieren soll, dann geht das über das „Magic Feld“.

Ein Level kann zusätzliche Ebenen besitzen. Trifft der Laser ein „Magic Feld“, wird die nächste Ebene ausgelöst.

Ebene 0 ist der „Standard“ Level.

Verwende „L – 0 +“ um zu den weiteren Ebenen zu gelangen 1,2,3, ...9.



Dort kannst du dann alle Felder platzieren

die beim Auslösen der Ebene in den Level gesetzt werden sollen – und NUR diese!

Wichtig: vermeide Felder zu ersetzen, auf denen sich möglicherweise ein Spiegel befindet – ansonsten wird der Spiegel ersetzt!

Wichtig 2: Du solltest das Magic Feld selbst ersetzen! Ansonsten wird der Laser weiterhin auf das Magic Feld zeigen und Ebene 2, 3, 4,... auslösen. Nicht hilfreich.



Es gibt auch ein „unsichtbares“ Magic Feld.

Es hat den Selben Effekt, zieht aber keine Aufmerksamkeit auf sich. Im Level Editor ist es markiert mit „(!)“. Im Spiel erscheint es als normales leeres Feld.

„QUIT“

Logisch?

DATEI-Namen von Leveln

Laserball findet Level nach einem einfachen Prinzip:

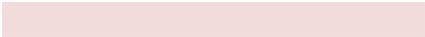
Die müssen sich im gleichen Verzeichnis wie das Programm

LASERBALL 2015

befinden und sie müssen mit den Dateinamen „LEVx.DAT“ haben. Dabei steht x für die Levelnummer. Das Programm geht der Reihe nach durch die Level und spielt sie ab.

„LEV1.DAT“, „LEV2.DAT“, „LEV3.DAT“ usw.

Die Level die den Trainer heissen „TRAx.DAT“.



Systemvoraussetzungen

*Original ATARI ST oder ATARI
Emulator auf Windows/MAC/Android.*

*Farbbildschirm bzw. Farbmodus im
Emulator wählen.*