

CrazyBalls-Guide

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CrazyBalls-Guide	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		January 17, 2023
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CrazyBalls-Guide	1
1.1	CrazyBalls - Anleitung	1
1.2	System-Anforderungen	2
1.3	Installation	2
1.4	Weltauswahl	3
1.5	Spielprinzip	3
1.6	Steuerung	4
1.7	Titelleiste	5
1.8	Online-Hilfe	5
1.9	Spielfelder	6
1.10	Copyright	7
1.11	Der Autor	7
1.12	Zukünftiges	8
1.13	Geschichtliches	8
1.14	Danksagungen	11
1.15	Archivinhalt	12

Chapter 1

CrazyBalls-Guide

1.1 CrazyBalls - Anleitung

```
          C R A Z Y   B A L L S  
----- - - - > And when do you wanna get crazy?  
Version 1.2
```

Systemanforderungen
Was brauche ich?

Installation
Wie installiere ich's?

Weltauswahl
Was geschieht nach dem Start?

Spielprinzip
Wie funktioniert das Spiel?

Steuerung
Wie steuere ich die Kugeln?

Titelleiste
Was kann man alles einstellen?

Online-Hilfe
Wie bekomme ich Hilfe?

Plattform-Typen
Was gibt es alles für Gemeinheiten?

Copyright
Wie darf ich's verteilen?

Der Autor
Wer hat's programmiert?

Zukunftsträumereien
Was ist noch geplant?

Geschichtliches
Was ist schon geschehen?

Danksagungen
Wer ist noch daran beteiligt?

Archivinhalt
Was ist da alles dabei?

1.2 System-Anforderungen

Systemanforderungen / Technisches

CrazyBalls benötigt mindestens OS2.0.
Sonst nichts.
Ok, ein Amiga wäre schon nicht schlecht.
Und 400kb freies RAM. (200kb Fast, 200 Chip)
Ist das vorhanden, dürfte es keine Probleme geben.

CrazyBalls ist dank meines Amiga 1200 im Moment noch nicht
Grafikkarten-erprobt. Ob es auf Grakas läuft oder nicht, konnte ich
nicht testen. Aber generell ist alles OS-konform programmiert, so daß
es eigentlich keine Probleme geben sollte.

Das Spiel macht einen PAL-Lores-Screen (320x256) mit 32 Farben auf.

Es läuft vollständig im Multitasking.
Jederzeit kann per LAMIGA-M Screen gewechselt werden. Wird ein anderes
Fenster aktiviert, bleibt der Countdown stehen.

Der CrazyLevelEd Benötigt mindestens OS3.0 und MUI3.
Näheres in seiner Dokumentation.

1.3 Installation

Installation

Die Installation sollte dank Commodores (RIP) Installer problemlos
verlaufen. Bei der Frage nach der Ziel-Schublade muß nur das
Spiele-Verzeichnis angegeben werden. Das Skript erzeugt selbständig ein
CrazyBalls-Unterverzeichnis. Der Installer ist allerdings nicht mit im
Archiv enthalten. Wer ihn nicht besitzt, muß CrazyBalls wohl oder übel von
Hand installieren.

Aber auch das sollte kein Problem sein:

CrazyBalls selbst ist so wie es im CrazyBalls-Verzeichnis liegt schon vollkommen lauffähig. Auch das Install-Skript kopiert das Spiel nur ins Ziel-Verzeichnis. Nur beim CrazyLevelEd muß etwas verändert werden.

```
cd CrazyBalls/CrazyLevelEd
```

Für die deutsche Version muß das Catalog-File nach 'Locale:' kopiert werden:

```
copy locale/CrazyLevelEd.deutsch
    Locale:Catalogs/deutsch/CrazyLevelEd.catalog
```

Die folgenden Dateien werden für den korrekten Betrieb nicht benötigt: (sie werden vom Installer-Skript auch nur bedarfsweise installiert)

locale/CrazyLevelEd.cd	Dient zum Übersetzen des Catalogfiles in andere Sprachen
locale/CrazyLevelEd.deutsch	Nachdem das File nach 'Locale:' kopiert wurde, wird es natürlich hier nicht mehr benötigt.

Das war's. Mehr macht das Installer-Skript im Grunde auch nicht.

1.4 Weltauswahl

Die Weltauswahl

Nach dem Start erscheint die Weltauswahl.
Zwei Welten sind schon in diesem Archiv mitgeliefert:

- CrazyLevels
Enthält 24 Level.
Die ersten Level dieser Welt sind gut zum Einspielen.
Am Schluß wird es schon ganz schön knifflig.
- 10 zum Verrücktwerden
Hier sind Zehn extrafieste Level drin.

Weitere Welten können einfach eingebunden und selbst erstellt werden.

1.5 Spielprinzip

Das Spielprinzip

Ziel des Spiels ist es, innerhalb des Zeitlimits beide Kugeln auf das Zielfeld (das mit dem roten Kreuz) zu rollen.

Die rote Kugel wird direkt über
Joystick
,
Maus
oder
Tastatur
gesteuert.

Die blaue Kugel kann nur indirekt bewegt werden, indem man mit der Roten auf die farbigen Pfeil-
Felder
rollt und dann
benutzt
. Die Farbe eines

Pfeils gibt an, wie oft man ihn benutzen kann. Ist er aufgebraucht, verschwindet er.

Also muß zuerst die blaue Kugel ins Ziel gebracht werden, dann die Rote!

Das ganze wird noch durch verschiedene
Plattformtypen
wie z.B.

Bruchstellen, Einbahnstraßen oder Eisflächen erschwert.

Weiter gibt es noch eine Reihe von Feldern, die bei Benutzung Aktionen auslösen. Diese können nur von der roten Kugel benutzt werden. Die Aktion kann sich aber auch auf die blaue Kugel auswirken. (z.B. die farbigen Pfeil-Plattformen)

Ist ein Level geschafft, bekommt man das
Passwort
für den nächsten Level
und kann auch gleich da weiterspielen.

1.6 Steuerung

Die Steuerung

Die rote Kugel kann per Joystick, Maus oder Tastatur bewegt werden.

Die Joystick-Steuerung sollte klar sein. Mit dem Knüppel die rote Kugel bewegen und per Feuerknopf das Feld benutzen, auf dem sie gerade liegt.

Genauso die Tastatur-Steuerung: Rollen mit den Cursor-Tasten, Felder benutzen mit Space oder Return.

Zur Maus-Steuerung:

Klickt man in die selbe Zeile oder Spalte, in der sich die rote Kugel befindet, rollt sie ein Feld auf den Mauspfeil zu. (Für mehrere Felder einfach gedrückt halten)

Um eine Plattform zu benutzen, AUF die Kugel klicken.

Mit der rechten Maustaste bekommt man die

Online-Hilfe
zu einem Feld.

Mit der Escape-Taste kann jeder Zeit der Level unterbrochen werden. Ein kurzer Schlag auf diese Taste kommt einem GameOver gleich und ist besonders dann sinnvoll, wenn einer der Bälle in einem Kreisverkehr gelandet ist. (Kommt in späteren Leveln)

Und mit 'p' wird das Spiel für Pinkel-, Kaffee- oder sonstige Pausen angehalten.

1.7 Titelleiste

Die Titelleiste

Hier steht, in welchem Level man sich gerade befindet und wieviel Zeit noch verbleibt, um ihn zu schaffen.

Außerdem sind da noch ein paar Buttons:

Passwort:

Es erscheint ein Passwortrequester, in dem das Passwort für einen anderen Level in der selben Welt eingegeben werden kann. (Übrigens gibt es auch noch ein spezielles Passwort, mit dem man gleich den Abspann sehen kann. Na dann tipp mal los...)

Neu:

Hiermit gelangt man in die
Weltauswahl
zurück.

Ende:

Na was wohl? Richtig, zum beenden des Spiels.

?:

Hier erscheint ein About-Fenster mit Copyright, Adresse des
Autors
und
der Version des Spiels

1.8 Online-Hilfe

Die Online-Hilfe

Besonders am Anfang, wenn man noch nicht die Bedeutung der einzelnen Plattformen kennt, ist die Onlinehilfe praktisch.

Statt umständlich in der Anleitung bei den

Feld-Typen
nachzuschauen,

einfach mit der rechten Maustaste auf das fragliche Feld klicken und gedrückt halten. Sofort pöppt ein Fenster auf und gibt Auskunft, welche Aktionen diese Plattform auslöst. Der Countdown wird dabei angehalten. Sollte ein Ball die Sicht auf das zu befragende Feld versperren, wird er während dem Druck auf die rechte Maustaste entfernt. Aber keine Angst, er erscheint wieder, sobald die Maustaste entlastet wird...

1.9 Spielfelder

Beschreibung der Spielfelder

Es gibt folgende Felder:

Plattformtyp	Beschreibung
Normale Plattform	Hier passiert nichts. Auf ihnen sind die Kugeln sicher
Hintergrund	Hintergrundfelder dürfen nicht betreten werden. Sonst muß der Level nochmal gespielt werden. Tja, so is halt
Ziel	Hier müssen beide Kugeln rein. Zuerst die Blaue, dann die Rote!
Eisfläche	Auf Eisflächen kann nicht gesteuert werden. Die Kugel schlittert in die selbe Richtung bis zum nächsten festen Untergrund oder Abgrund
Tauschfeld	Kann nur die rote Kugel benutzen. Es vertauscht die beiden Kugeln
Teleporter	Ist nur für die rote Kugel da. Benutzt sie ihn, landet sie sofort beim Ausgang in der selben Farbe.
Pfeile (farbig)	Damit kann man die blaue Kugel steuern. Einfach auf das Feld fahren und den Knopf drücken. Die Farbe gibt an, wie oft sich der Pfeil noch benutzen läßt. Gelb=5x Grün=4x Blau=3x Rot=2x Braun=1x
Einbahnstraße (farblose Pfeile)	Sie gilt für beide Kugeln. Fährt eine Kugel auf dieses Feld, rollt sie sofort ein Feld in Pfeilrichtung weiter.
Bruchstelle	Die Plattform bricht immer mehr weg, je öfter eine Kugel darüberrollt. Über die beste Bruchstelle kann man 3x fahren.
Farbfilter	Diese ganz roten bzw. blauen Felder kann nur die Kugel in der selben Farbe betreten.
Schalter	Sie lassen ganze Bereiche im Level verschwinden oder

| erscheinen. Wird der Schalter ein zweites Mal
| betätigt, erscheint wieder der Originalzustand. Manche
| Schalter verschwinden aber bei der Benutzung.
|

1.10 Copyright

Copyright

CrazyBalls ist Copyright © 1996 by
Thomas Blätte

.

Das Spiel ist Freeware. Es darf beliebig weitergegeben werden. Auch eine Verbreitung über Mailboxen und Netze ist ausdrücklich erlaubt.

Soll CrazyBalls in PD-Serien oder auf CoverDisks/CDs aufgenommen werden, bitte ich um eine schriftliche Anfrage per E-Mail oder Post. Prinzipiell habe ich nichts dagegen, nur wüßte ich gerne so ungefähr, wo mein Spiel überall veröffentlicht wird. Und vielleicht ist ja auch schon eine neue Version zu haben.

Zur Verbreitung muß das unveränderte
Original-Archiv
verwendet werden.

Also NICHT die installierte Version, sondern das komplette Archiv mit Installer-Skript und zweitem Icon-Satz. Das CrazyBalls-Archiv darf in keiner Weise verändert oder Teile daraus getrennt verbreitet werden. Es darf keine Datei aus dem Archiv gelöscht, verändert oder dem Archiv hinzugefügt werden.

Eine 100%ig fehlerfreie Funktion kann nicht garantiert werden. Für Datenverlust, Abstürze oder sonstige Schäden kann der
Autor
nicht
verantwortlich gemacht werden.

1.11 Der Autor

Der Autor

Grüße, Huldigungen, Lobgesänge,
aber auch Bugreports und natürlich Level an...

Adresse:

Thomas Blätte
Waldschmidtstr. 8a

D-82327 Tutzing
Deutschland

E-Mail:

Slarti@amimail.muc.de

1.12 Zukünftiges

Zukunftsträumereien...

Für zukünftige Versionen von CrazyBalls hab ich noch ein paar Ideen auf Lager. Weitere Vorschläge, was man noch so einbauen oder verbessern könnte, sind natürlich immer willkommen.

Ich hatte noch folgendes geplant:

- Sound. Musik und/oder SoundFX muß unbedingt noch rein. Vielleicht richte ich auch eine Schnittstelle ein, so daß jeder sein eigenes Sound-File einbauen kann. Wenn Du ein Stück komponiert hast, das zu CrayBalls passen könnte, dann schicke es mir doch! Da wäre mir schon sehr geholfen.
- Anpassung an andere Sprachen (Englisch, Französisch, Lateinisch, ...)
- Viele neue Plattformtypen. Z.B.
 - Pfeile, die die blaue Kugel mehrere Felder auf einmal bewegen
 - Pfeile, die die rote Kugel bewegen, wenn die Blaue draufrollt
 - Die Blaue eine bestimmte Anzahl Felder direkt per Joystick rollen
 - Beide Kugeln bestimmte Anzahl Felder direkt per Joystick rollen
 - Felder, auf denen sich alle Bewegungen umkehren
 - usw...
- Mehr Animationen
Nicht nur die Bälle sollen animiert sein, sondern auch das Spielfeld.
- Eine AGA/Grafikkarten-Version mit mehr Farben und variabler Auflösung
- CrazyBalls in einem Fenster auf der Workbench
- Mehrere Grafik-Varianten für Spielfeld und Kugeln.

Diese Angaben sind ohne Gewähr!

Ich weiß nicht, ob ich noch Lust und vor allem die Zeit haben werde, CrazyBalls weiterzuentwickeln. Das hängt natürlich auch davon ab, wie das Spiel ankommt und ob Anregungen von den Usern kommen. Also schreib mir, was Dir gefällt, und was noch besser/anders gemacht werden sollte!

1.13 Geschichtliches

Geschichtliches

Version 1.2 (23.9.96)

- Die Sprites sind aus dem Spiel verbannt!
Jetzt sollte es keine Probleme mehr mit exotischen Konfigurationen und/oder Grafikkarten geben.
- Neuer Abspann
Jetzt sind auch hier die Sprites entfernt
- Level6 der CrazyLevels-Welt ist 7 Level nach hinten gerutscht.
War doch ein wenig schwer für den Anfang...
- Neue Pause-Funktion
PUZZLE!!

Version 1.01 (1.5.96) Erstes öffentliches Release

- Schade, doch noch einen kleinen Bug gefunden...
Nach dem HurryUp waren die Ballpositionen manchmal nicht korrekt.
- Bei der Gelegenheit gleich noch ne Menge optimiert, so daß CrazyBalls nun 30kb kleiner geworden ist

Version 1.0 (2.4.96)

- Anleitung ist fertiggestellt
- Icons sind gemalt
- Level sind sortiert
- Alle Level haben ein Passwort
- Das Spiel ist bereit zur Veröffentlichung
- CrazyBalls ist vollendet!!!
(Die erste Version...)

Version 0.14

Bugfixes:

- Auch wenn ModePromotion aktiviert ist, wird jetzt trotzdem ein PAL-Screen geöffnet. (Bei DblPAL werden keine Sprites dargestellt)
-

Neue Features:

- Der About-Requester ist fertig.

Version 0.13

Bugfixes:

- Bei Bruchstellen und Schalter wurde der Schatten nicht korrekt gezeichnet

Neue Features:

- Stark beschleunigtes Levelinlesen
- Mehrere Schalter können jetzt auf die selbe Maske zeigen

Version 0.12

Bugfixes:

- Während den Ballbewegungen werden jetzt die Buttons abgefragt (Sonst sah man bei einer Endlosschleife (Kreisverkehr) alt aus)
- Steht der Ball bei Levelbeginn auf einer Eisfläche, rollt er nicht mehr gleich los

Neue Features:

- Die Felder haben jetzt einen Schatten

Version 0.11

Bugfixes:

- Die Ball-Sprites wurden mehrmals reserviert bzw freigegeben. Daher sind sie auf manchen Rechnern nicht erschienen. (Erstaunlich, daß es überhaupt funktioniert hat...)

Neue Features:

- Der Bobble-Font (für den Abspann) wird jetzt nicht nur in 'Fonts:' sondern auch in 'PROGRAMMDIR/Fonts/' gesucht
- Die Weltauswahl hat jetzt ein Hintergrundbild
- Per ShellBefehl "Version" kann jetzt (oh staune!) die Version von CrazyBalls abgefragt werden

Version 0.10

Bugfixes:

- Fehlt das Levels-Unterverzeichnis, stürzt CrazyBalls nicht mehr ab

Neue Features:

- Endlich ist der Abspann drin!

Version 0.9

Entwanzungen :-)

- Bei HiRes-Mauszeiger nun keine Darstellungsfehler mehr
(Die Kugeln waren halb so breit und der Mauszeiger verkrüppelt)

Version 0.8

Entwanzungen

- Klickt man den Levelanfangsrequester mit der Maus im Spielfeld weg, rollt die Kugel nicht mehr gleich los
- Kein Flackern der Zeitanzeige mehr
- Bei Screenwechsel (Aktivierung eines anderen Fensters) werden jetzt die Bälle entfernt und die Uhr angehalten
- Plattform in Plattform abgeändert
(ist doch deutscher (auch wenn es das Wort dem Duden nach nicht gibt...))
- Wenn man mit der Maus schräg neben die Kugel klickt und gedrückt hält, läuft jetzt die Uhr weiter

Neue Funktionen:

- Pause eingebaut. (Taste 'p')

Version 0.7

Die erste Version, die zum Beta-Testen verteilt wurde

1.14 Danksagungen

Viele Grüße und vielen Dank an...

- die Entwickler des Amigas für diesen genialen Computer.

- Escom bzw. AmigaTechnologies,
daß sie den Amiga weiterführen. Hoffentlich wird was draus...

So schnell kann's den Bach runtergehen...
Kaum ist obiges in die Tastatur gehackt, schon ist Escom pleite.
Deswegen:
- VISCorp bzw. AmigaTechnologies
daß sie den Amiga weiterführen. Hoffentlich wird was draus...
- die Beta-Tester (in alphabetischer Reihenfolge)
 - Peter Elzner
 - Peter Fröhlich
 - Michael Hambsch
 - Lars Monecke
 - Christoph Quentin
 - Danny Reinhold
 - Dirk Sonne
 - Sönke Tesch
 - Kirk Wehner
- die Level-Designer
 - Christoph Quentin
 - Sönke Tesch
 - Lars Monecke
 - Frank Schummertz
 - Michael Hambsch
 - Dirk Sonne
- Sönke Tesch für den CrazyLevelEd

1.15 Archivinhalt

Der Archivinhalt

Listing of archive 'CrazyBalls12.lha':

Original	Packed	Ratio	Date	Time	Name
2872	681	76.2%	25-Aug-96	21:40:50	CrazyBalls.info
2872	684	76.1%	03-Apr-96	12:58:56	CrazyBalls/CrazyBalls.info
51218	16482	67.8%	23-Sep-96	19:19:34	CrazyBalls/CrazyBalls/Abspann.gfx
6770	892	86.8%	29-Aug-96	13:38:16	CrazyBalls/CrazyBalls/BlueBall.gfx
113664	39504	65.2%	23-Sep-96	19:44:32	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyBalls
72480	28697	60.4%	01-May-96	17:50:12	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyBalls.gfx
25540	8758	65.7%	23-Sep-96	20:22:22	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyBalls.guide
2056	591	71.2%	04-Apr-96	20:52:48	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyBalls.guide. ↵ info

5110	985	80.7%	12-Mar-96	16:30:24	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyBalls.info
2872	679	76.3%	21-Mar-96	17:03:52	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd.info
11246	4770	57.5%	19-May-96	11:54:04	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					CLETools.big
7036	2244	68.1%	19-May-96	11:55:20	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					CLETools.medium
4720	1623	65.6%	19-May-96	11:49:50	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					CLETools.small
47776	20807	56.4%	15-May-96	20:01:20	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					CrazyLevelEd
20084	7795	61.1%	19-May-96	12:30:42	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					CrazyLevelEd.guide
2056	592	71.2%	21-Mar-96	17:53:48	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					CrazyLevelEd.guide.info
5162	1368	73.4%	26-May-96	23:10:16	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					CrazyLevelEd.info
3216	1231	61.7%	15-May-96	20:05:28	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					locale/CrazyLevelEd.cd
2580	1277	50.5%	15-May-96	20:11:30	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					locale/CrazyLevelEd.deutsch
12708	7021	44.7%	01-Apr-96	19:59:46	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					PasswortEd
2440	601	75.3%	20-Jul-96	18:46:22	CrazyBalls/CrazyBalls/CrazyLevelEd/ ↩
					PasswortEd.info
10757	4276	60.2%	03-Apr-96	12:40:38	CrazyBalls/CrazyBalls/LevelEdit.guide
2056	591	71.2%	04-Apr-96	20:52:50	CrazyBalls/CrazyBalls/LevelEdit.guide. ↩
					info
2872	679	76.3%	12-Mar-96	16:30:24	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels.info
2872	675	76.4%	21-Mar-96	17:15:04	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden.info
391	91	76.7%	07-Mar-96	16:59:10	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level1
801	261	67.4%	07-Mar-96	17:00:14	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level10
390	116	70.2%	07-Mar-96	16:58:44	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level2
391	120	69.3%	07-Mar-96	16:58:54	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level3
428	130	69.6%	07-Mar-96	16:59:02	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level4
1206	320	73.4%	07-Mar-96	16:59:26	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level5
766	177	76.8%	07-Mar-96	16:59:44	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level6
467	166	64.4%	07-Mar-96	16:59:50	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level7
424	165	61.0%	07-Mar-96	17:00:00	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level8
938	228	75.6%	07-Mar-96	17:00:06	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/Level9
86	77	10.4%	01-Apr-96	20:47:04	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/10 zum ↩
					Verrücktwerden/PWS
2872	680	76.3%	21-Mar-96	17:14:36	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↩
					CrazyLevels.info
391	95	75.7%	07-Mar-96	16:48:02	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↩
					CrazyLevels/Level1

723	175	75.7%	01-Apr-96	18:50:56	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level10
412	119	71.1%	01-Apr-96	18:59:28	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level11
390	115	70.5%	07-Mar-96	16:50:02	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level12
549	164	70.1%	01-Apr-96	18:59:34	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level13
771	266	65.4%	01-Apr-96	18:59:38	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level14
482	147	69.5%	01-Apr-96	18:59:42	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level15
399	159	60.1%	20-Apr-96	13:10:30	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level16
2008	260	87.0%	01-Apr-96	18:59:54	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level17
1576	291	81.5%	01-Apr-96	19:00:02	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level18
392	173	55.8%	01-Apr-96	19:00:06	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level19
394	86	78.1%	01-Apr-96	19:00:16	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level2
390	124	68.2%	07-Mar-96	17:32:42	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level20
3835	616	83.9%	01-Apr-96	19:00:30	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level21
1219	236	80.6%	01-Apr-96	19:00:34	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level22
390	145	62.8%	09-Mar-96	18:24:42	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level23
1187	272	77.0%	01-Apr-96	19:00:40	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level24
390	103	73.5%	01-Apr-96	18:40:46	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level3
392	135	65.5%	01-Apr-96	19:00:46	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level4
401	129	67.8%	01-Apr-96	19:00:50	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level5
686	165	75.9%	01-Apr-96	19:00:58	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level6
567	155	72.6%	01-Apr-96	19:01:04	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level7
700	183	73.8%	07-Mar-96	17:43:38	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level8
392	125	68.1%	01-Apr-96	18:59:20	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/Level9
224	176	21.4%	29-Aug-96	20:51:46	CrazyBalls/CrazyBalls/Levels/ ↔ CrazyLevels/PWS
6770	874	87.0%	29-Aug-96	13:38:20	CrazyBalls/CrazyBalls/RedBall.gfx
2872	693	75.8%	04-Apr-96	20:53:04	CrazyBalls/Install.info
6860	1786	73.9%	23-May-96	22:14:00	CrazyBalls/Install/Install_CrazyBalls
4679	1060	77.3%	18-Jun-96	17:47:44	CrazyBalls/Install/Install_CrazyBalls. ↔ info
856	277	67.6%	03-Apr-96	11:46:00	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls.info
856	361	57.8%	03-Apr-96	11:46:00	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/ ↔ CrazyBalls.guide.info

1894	515	72.8%	03-Apr-96	11:46:00	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					CrazyBalls.info	
852	279	67.2%	03-Apr-96	11:47:48	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					CrazyLevelEd.info	
856	356	58.4%	03-Apr-96	11:47:48	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					CrazyLevelEd/CrazyLevelEd.guide.info	
1997	784	60.7%	14-May-96	12:32:36	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					CrazyLevelEd/CrazyLevelEd.info	
1000	336	66.4%	03-Apr-96	11:47:48	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					CrazyLevelEd/PasswortEd.info	
856	363	57.5%	03-Apr-96	11:46:00	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					LevelEdit.guide.info	
852	280	67.1%	03-Apr-96	11:46:00	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					Levels.info	
628	271	56.8%	31-Mar-96	11:58:06	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					Levels/10 zum Verrücktwerden.info	
628	272	56.6%	31-Mar-96	11:58:08	CrazyBalls/Normal-Icons/CrazyBalls/	↔
					Levels/CrazyLevels.info	

483911 169155 65.0% 23-Sep-96 20:22:22 77 files
