

in

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

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

Chapter 1

in

1.1 PingPong V1.3

PING PONG V1.1b

© 1994 by Michael Bauer

Allgemeines

Ping Pong und die Physik

Kopieren

Tooltypes

Steuerung

Systemanforderungen

Danksagung

Sonstiges

1.2 Allgemeines

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

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

Ok, nun aber mal zu den Features:

Man kann die Sprites jetzt auch mit Kickstart 3.0 sehen.

Das Programm ist jetzt `_etwas_`
 Fontsensitiver

Es gibt jetzt einen 2 Spielermode.
 Man kann in gewissen Grenzen die Geschwindigkeit anpassen.
 Pingpong laeuft nur noch mit Kickstart 2.0 und mehr. (Ätsch)
 Man kann das Fenster verschieben.
 Der Computergegner ist jetzt auch besiegbar. (wenn auch schwer)
 Man kann nun auch Interlaced halbwegs spielen.
 Der Computergegner hat jetzt einen Namen:
 MCP
 Es gibt jetzt Sound beim Spielen.
 etc...

Was noch zu tun wäre:

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

1.3 Physik

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

1.4 Tooltypes

Die Setups koennen ueber Tooltypes gesetzt werden.

<code>BALLSPEED=[1 2 3 4]</code>	Geschwindigkeit des Balles
<code>RACKSPEED=[1 2 3 4]</code>	Geschwindigkeit der Schlaeger
<code>MODE=[0 1]</code>	Spielmodus: 0=1 Spieler ; 1=2 Spieler
<code>SOUND=[ON OFF]</code>	Schaltet Sound an oder aus
<code>PLAYER1=Name1</code>	Name von Spieler1, maximal 10 Zeichen
<code>PLAYER2=Name2</code>	Name von Spieler2, maximal 10 Zeichen
<code>DIFFICULTY=[0 1 2 3 4]</code>	Spielstärke des Computers

Die Tooltypes koennen auch zum Starten von der Shell aus benutzt werden.

z.B: pingpong_v1.3 BALLSPEED=3 RACKETSPEED=2 MODE=0 SOUND=OFF

1.5 fontsens

Hallo Herr Damian, extra fuer dich :c)

1.6 MCP

#AmigaGer laesst gruessen :c)

1.7 Kopieren

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

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

Sonstiges
PD-Serien:

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

Mailboxen, etc:

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

Zeitungen:

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

Rechte:

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

WICHTIG:

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

1.8 Steuerung

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

Spieler 1 steuert ueber die linke Shift und Alt Taste.

Spieler 2 (sofern man im 2 Spieler Modus ist) steuert mit den selben Tasten auf der rechten Seite der Tastatur.

Gadgets:

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

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

Pause: Na was schon :c)

Quit: Spricht fuer sich selber:

Tips & Tricks:

=====

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

1.9 Systemanforderungen

Man nehme:

einen Amiga mit Kickstart 2.0 oder mehr plus Zubehoer.

1.10 Danksagungen

Ein Dankeschoen geht an:

die Leute die mir Mut gemacht haben eine neue Version zu schreiben.

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

Jan van der Baard fuer seine Gadtoolsbox.

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

Fred Fish, fuer seine unbezahlbaren Bemuehungen auf dem PD Markt

Mami fuer den vorzueglichen Catering Service

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

die Leute vom #Amigager deren Hilfe ich nicht benoetigt habe ;c)

... und an meine Betatester Crew :c)

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

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

1.11 Sonstiges

Wie kann man mich erreichen ?

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

Michael Bauer
Hegelstr.27
72072 Tübingen
07071/72293

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

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

UNIX: /dev/null
Amiga: NIL:
