

SuperBall_d

Tranquilizer of Secretly!

Copyright © CopyrightÂ©1999 by Secretly! Software Dezign

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SuperBall_d		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Tranquilizer of Secretly!	August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SuperBall_d	1
1.1	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	1
1.2	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	1
1.3	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	2
1.4	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	2
1.5	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	3
1.6	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	3
1.7	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	3
1.8	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	4
1.9	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	4
1.10	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	4
1.11	SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation	5

Chapter 1

SuperBall_d

1.1 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

SuperBall v1.0, ein 32k Spiel

FREEWARE

Copyright © 1999 by Secretly! Software Dezign
Alle Rechte vorbehalten

Copyright und Haftung

Wissenwertes

Installation

System Voraussetzung

Problembeseitigung

Das Spiel

Geschichte, Änderungen

Pläne für die Zukunft

Grüße und Danksagungen

Kontaktadresse

You're also welcome to visit our homepage at: [http://www. ↔
secretly.de](http://www.secretly.de)

1.2 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Copyright :

Das enthaltene Material (Music, Texte, Programme) unterliegt dem Copyright von "Secretly! Software DeZign". Wir behalten uns das Recht vor, juristische Schritte einzuleiten, besonders in dem Fall, daß Teile unseres Produktes in anderen Paketen, Softwareprodukten usw., ohne unsere schriftliche Zustimmung vertrieben werden. (kontaktiere: Mr.Vain)

Vertriebsbedingungen:

Dieses Programm ist FREeware. Jeder kann es frei benutzen und weitergeben, solange das Archiv, und die zu diesem Paket gehörenden Dateien unverändert bleiben und nicht mehr als DM 4,00 oder den entsprechenden Betrag in einer anderen Währung für die Diskette, auf der sich SuperBall befindet, verlangt wird. Wir haben jedoch nichts dagegen, wenn dieses Programm auf eine CD-PD-Sammlung (AmiNet) oder eine Cover-CD kopiert wird. Wir behalten uns das Recht vor, den Vertrieb unserer Produkte, einzelnen Anbietern zu untersagen, falls diese sich nicht an unsere Copyright- und Vertriebs-Bedingungen halten.

MALLANDER SOFTWARE IST ES NICHT ERLAUBT DIESE SOFTWARE
ZU KOPIEREN ODER ZU VERTREIBEN!!!!!!!

Haftung:

Der Autor übernimmt keine Haftung für Schäden, Datenverluste, Nervenzusammenbrüche o.ä, die durch dieses Programm oder dessen unsachgemäße Benutzung entstehen könnten. (Dir wird schon nicht gleich das Haus abbrennen!)

1.3 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Wissenwertes:

Seit mehreren Jahren kann ein Millionenpublikum des deutschen TV-Senders "Sat.1" zweimal täglich im Sat1-TV durch das Spiel "SuperBall", den Amiga im Einsatz sehen und dabei durch Geschicklichkeit und Schnelligkeit über Anweisungen per Telefon, gut Geld gewinnen. Das Spiel lief in der Vergangenheit auf einen A500 und ist erst jetzt an den A1200 und dessen Grafikfähigkeiten (höhere Auflösung und Farbzahl) angepasst worden. Überzeuge Dich selber und schaue einfach bei Sat1 zu oder spiele vielleicht selbst einmal mit.

Da die alte A500 version nicht mehr gezeigt wird und das Spiel nicht im Handel oder im PD-Pool bis jetzt erhältlich war, dachten wir an ein REMAKE der alten A500 version, die dann für jeden frei zur Verfügung stehen soll. Als Herausforderung haben wir uns gesetzt, das game in nur 32k für die Competition auf der "Mekka Symposium Party" in Deutschland zu coden.

1.4 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Wie installiere ich SuperBall?

Es genügt, das Programm, bzw. das Archiv in ein beliebiges Verzeichnis zu kopieren und zu entpacken.

Jetzt nur noch in das Verzeichnis wechseln, in dem alles angelegt wurde. Danach solltest Du ohne Probleme das Programm aus der Shell oder von der Workbench starten können. (SuperBall.exe)

1.5 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

System-Voraussetzung:

Rein theoretisch läuft das Spiel auf ALLEN 68k Prozessoren, aber wer hat schon einen reinen 68k? Also haben wir uns entschlossen einen 68030 als Mindestvoraussetzung für das Spiel zu setzen!! (Kauft Euch einen vernünftigen Prozessor (68060/PPC) und genügend Speicher (32 MB+) wenn Ihr ernsthaft mit dem Amiga arbeiten wollt und löscht evtl. Raubkopien! Unterstützt den Amiga durch den Kauf von aktueller Hardware und Original-Software!! Professionals don't use Micro\$oft !!)

Hardware:

Computer.....: Amiga
Kickstart....: OS 2.04+

ChipSet.....: ECS+
Processor....: 68030+

ChipMem.....: 1,0 MB+
FastMem.....: 0,0 MB+

HD empfohlen ;)

Software:

Keine besonderen Anforderungen!

1.6 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Problembeseitigung:

Wir haben uns nicht den Aufwand gemacht extra einen Debugger zu schreiben welcher Fehlermeldungen ausgibt falls einmal etwas nicht so läuft, wie es eigentlich sollte. Solltest Du jedoch wirklich einmal Probleme haben und SuperBall nicht richtig zum laufen bekommen und die von uns evtl. vorgegebenen Tips auch nicht helfen, dann kontaktiere uns bitte.

1.7 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Das Spiel:

Die Aufgabe des Spielers ist so lang wie eben möglich durch schnelle und geschickte Aktionen die von Zeit zu Zeit immer schneller werdenden Gegner auszuweichen und die nächste Schwierigkeitsstufe zu erreichen.

Die Steuerung kann über Joystick und über Tastatur erfolgen. Mit der rechten Maustaste kannst Du jeder Zeit zwischen Intro und Spiel wechseln, mit der linken Maustaste verlässt Du das Programm.

Tastatur:

RETURN - Wechseln zwischen Intro und Spiel
Cursors - Spielerfigur steuern
ESC - Programm verlassen

1.8 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Geschichte und Änderungen:

v1.0 - Erste öffentliche version auf der "Mekka Symposium Party" in Fallingbostel (Deutschland).

1.9 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Pläne für die Zukunft:

Auch in Zukunft werden wir den Amiga noch so lang wie eben möglich unterstützen und weitere Tools, Spiele und Demos für diese Plattform entwickeln. Jedoch benötigen wir Deine Unterstützung in dem Du uns einfach Deine Meinung über unsere Produkte sagst, eine Grußkarte schickst oder uns Geld, einen Amiga oder sogar einen Porsche schenken willst, damit wir in Zukunft sehen das sich unser Aufwand auch wirklich lohnt und nicht umsonst ist. Es macht eben einfach mehr Spaß ein Neues Projekt anzufangen, wenn man weis das mehrere Leute auch an unsere Programme Spaß und Interesse haben!

1.10 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Grüße und Danksagungen:

Wir grüßen unsere Freunde in folgenden Gruppen:

CineTech - Warp9 - Lego - Drifters - Abyss - DarkSide - HauJobb
Lightstorm Inc - TRSI^TRSI Recordz - Jormas - Elven 11 - RamJam
Artwork - Gods - Scoopex - Defect - Ethic - Syndrome - Anadune
Eremation - Rektum - Floppy - Clan - Sadist - Alchemy - Balance
Freezers - Giants - Secretly! - Session - Agony - Iris - Mystic

Fanatic - Dreamdealers - Intense - X-Treck - Ambrosia - Depth
Passion - Void - Joy Division - Eltech - Saints - Bronx - FUN
Nerve Axis - Mellow Chips.. und alle die wir vergessen haben...

Dank an folgende Personen und Organisationen:

Bianca Komp - Für die beste Freundschaft (HDGDL) !
Mr.??? - Vielen Dank für den Scheck (MegaPizza
schmeckte uns allen sehr gut!)
Rafael Chrostek - Bei Dir läßt sich wohl alles nur mit Gewalt
und Morddrohungen lösen, wa? Traurig!!!

Anleitung bei Mr.Vain/Secretly!^DarkSide alias Thorsten Will.

1.11 SuperBall v1.0 - Deutsche Dokumentation

Kontaktadresse:

Falls Du irgendwelche Bugs entdecken solltest, dann laß es uns bitte wissen. Wenn Du also irgendwelche Anregungen für Verbesserungen hast, interessiert bist uns zu joinen oder uns einfach nur sagen willst, wie toll oder schlecht dieses Program ist, wären wir sehr dankbar von Dir zu hören. Du kannst uns über folgende Adressen erreichen:

Elektronische Post:
tranquilizer@mike.ruhr.de twill@gmx.de

Standard Post:
Mike Delling (Tranquilizer) Thorsten Will (Mr.Vain)
Ottostr. 17 PoBox: 10 17 02
45889 Gelsenkirchen 44607 Herne
Germany Germany

InterNet:
<http://www.secretly.de> (InWork!)