

CLUSTERBALL

SPIEL HINTERGRUND

Hallo Clusterballer, hier wird das Spielprinzip von Clusterball beschrieben, welche Idee dahinter steckt und worum es in groben Zügen überhaupt geht.

Oben seht Ihr eine Navigationsleiste, mit die Ihr euch über die einzelnen Einstellungen des Spiel schlau machen könnt.

Stell Dir vor wie Du abgehst, wenn Du einen richtig dicken Punktgewinn machst! Bleib cool, wenn die detailliert gestaltete Landschaft mit Hochgeschwindigkeit an Dir vorbeirauscht. Verzweifelst Du, wenn Du eine fette Menge Bälle gesammelt hast und Dir jemand diese kurz vor dem Ring noch wegschnappt? Du einem Herzinfarkt nahe bist, weil Dir nun die Punkte fehlen und die Zeit gleich vorbei ist! Clusterball lässt sich mit nichts anderem vergleichen, nichts, was mit was Du bisher kennst! Es ist schnell, es ist intensiv und macht unglaublich süchtig. Clusterball ist die Zukunft des Ballsports...

Die Grundidee von Clusterball ist ziemlich einfach und beschreibt sich wie folgt:

Fliege mit Deinem Schiff durch die Landschaften, genannt "VENUES"

Sammel die farbigen Bälle ein

Benutze die Waffen und zusätzliche Ausrüstung, die Du findest, um Dich Deiner Gegner zu erwehren

Hol Dir die Punkte, indem Du durch den Ring in der Arena fliegst.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Pentium II 233 MHz oder vergleichbar (400 MHz empfohlen)

64 MB RAM Hauptspeicher

25 MB freier Festplattenplatz

8 MB Grafikkarte mit 3dfx (Glide) oder Open GL

Soundkarte (3D Soundkarte empfohlen)

Windows 95, Windows 98 und Windows 2000

optional:

Maus, Joystick (ForceFeedback Unterstützung)

Online Zugang für Internetspiele

Clusterball funktioniert sehr gut mit Logitech Produkten

INSTALLATION

Um Clusterball zu installieren, Doppelklicke die Datei cb_inst.exe und folge dann den Anweisungen

Um Clusterball zu starten, wähle den Windows START -Button - Programme - DayDream Software - Clusterball

Um Clusterball von Deinem Computer zu entfernen, wähle den Windows START - Button - Programme - DayDream Software - Entferne Clusterball

MENU NAVIGATION

Klicke mit dem linken Mausbutton um in die Menüs zu gelangen und Buttons zu aktivieren. Du kannst die rechte oder linke Maustaste benutzen, um die Einstellungen zu ändern. Um Menüs zu verlassen, klicke auf den Linkspfeil in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

HAUPTMENÜ

Training

Wenn Du gegen die Clusterball AI Pilots (Bots) fliegen willst, wähle die Option Training, aber bedenke, den ultimativen Kick bekommst Du nur Online gegen reale Gegner!

Setup

Hier kannst Du die Eigenschaften des Trainings einstellen:

- Welt: Stelle hier das Gebiet ein, in dem Du fliegen willst
- Modus: Stelle hier die unterschiedlichen Modi des Spiels ein. Dies hat Auswirkungen auf die Anzahl der Bälle, die Art des Equipments (Waffen) und die Wiedererscheinungszeit der Bälle nach dem Aufnehmen. Du kannst wählen zwischen Universal, International, National, Regional und Local (siehe Modi)
- Zeitlimit: Hier stellst Du die Dauer des Spiels ein
- Punktelimit: Im Gegensatz zum Zeitlich begrenzten Spiel kannst Du hier die Anzahl zu erreichender Punkte in einem Spiel bestimmen. Erreicht jemand die eingestellte Anzahl Punkte ist das Spiel beendet. Das hat natürlich sehr viel mit Taktik zu tun. Eine hohe Punktzahl ist für länger andauernde Spiele gedacht und eine höhere Anzahl von Punkten für das Ranking ist dafür die Folge. Während des Spiels bekommst Du einen Alarmhinweis auf deinem Interface (Bildschirm), wenn jemand nahe an die zu erreichenden Punktzahl heran kommt oder genügend Bälle im Schlepptau hat, um damit das Spiel zu beenden.

- Max Spieler: Hier kannst Du die Anzahl der Spieler, die in deinem Spiel mitspielen können, festlegen. Die höchste Anzahl Spieler in einem Gebiet beträgt acht.

- Und Los: Klicke diesen Button an, um Dein Trainingsspiel zu starten.

- Zurück: Ein Klick auf diesen Button bringt Dich wieder zurück in das Hauptmenü

Piloten

In diesem Menü kannst Du Dir aussuchen, gegen welche Art von Piloten Du fliegen willst. Die Piloten haben unterschiedliche Stärken und Verhaltensweisen. Wählst Du einen Piloten mit einer hohen Stärke (Stärke) wird es schwieriger für Dich zu gewinnen (aber Du wirst natürlich schnell sehr viel besser)

- Pilot: Hier kannst Du die Reihenfolge der Piloten einstellen. z.B. welcher Pilot zuerst genommen wird, wenn Du die Anzahl der Spieler begrenzt. Der zuerst eingestellte Pilot wird im Trainingsmodus benutzt.

- Name: hier kannst Du den Piloten einstellen, gegen den Du antreten willst

- Stärke: Hier kannst Du die Stärke des Piloten einstellen

- Beschreibung: Hier erscheint ein kurzes Briefing über den eingestellten Piloten über seinen oder ihren Hintergrund und die Eigenschaften

Spiel hosten

Um ein Multiplayer Spiel zu starten, musst Du Spiel hosten wählen.

- Host Name: Gebe hier den Namen ein, so wie Dein Server lauten soll und die anderen Spieler diesen im Netz sehen.

- Welt: Stelle hier das Gebiet ein, in dem Du fliegen willst

- Modus: Stelle hier die unterschiedlichen Modi des Spiels ein. Dies hat Auswirkungen auf die Anzahl der Bälle, die Art des Equipments (Waffen) und die Wiedererscheinungszeit der Bälle nach dem Aufnehmen. Du kannst wählen zwischen Universal, International, National, Regional und Local (siehe Modus)

- Zeitlimit: Hier stellst Du die Dauer des Spiels ein

- Punktelimit: Im Gegensatz zum zeitlich begrenzten Spiel kannst Du hier die Anzahl zu erreichender Punkte in einem Spiel bestimmen. Erreicht jemand die eingestellte Anzahl Punkte ist das Spiel beendet. Das hat natürlich sehr viel mit Taktik zu tun. Eine hohe Punktzahl ist für länger andauernde Spiele gedacht und eine höhere Anzahl von

Punkten für das Ranking ist dafür die Folge. Während des Spiels bekommst Du einen Alarmhinweis auf deinem Interface (Bildschirm), wenn jemand nahe an die zu erreichenden Punktzahl heran kommt oder genügend Bälle im Schlepptau hat, um damit das Spiel zu beenden.

- Max Spieler: Hier kannst Du die Anzahl der Spieler, die in deinem Spiel mitspielen können, festlegen. Die höchste Anzahl Spieler in einer Landschaft beträgt acht.

- Los: Klicke diesen Button an, um Dein Hostmatch zu starten.

- Zurück: Ein Klick auf diesen Button bringt Dich wieder zurück in das Hauptmenü

Chatraum

Wenn Du ein Host Spiel startest oder an einem anderen Spiel teilnehmen möchtest, kommst Du als erstes in einen Chatraum, in dem Du mit den anderen Spielern über das letzte und kommende Spiel chatten kannst. Wenn der Hostspieler Los drückt, startet das Spiel.

- Nächstes Spiel: Diese Tabelle beinhaltet die Eigenschaften des kommenden Spiels. Nur der Hostspieler kann diese Einstellungen ändern

- Spieler: In dieser Tabelle erhältst Du Informationen über die eingeloggten Spieler, z.B. deren Experience Punkte, welche Verbindung sie haben und den Ping.

- Punkteübersicht: Nach einem Spiel berechnet diese Tabelle das Endergebnis des Spiels, wenn Du Dein Ranking eingestellt hast. (sieh Ranking). Gibt es einen Gleichstand bei den Punkten wird derjenige Spieler, der zuerst diesen Punktestand erreicht hat, Erster in der Tabelle.

- Beenden: Klicke auf den Button, um den Chatraum und Server zu verlassen.

Spiel beitreten

Um einem Spiel beizutreten musst Du den Button Spiel beitreten drücken. In Clusterball kannst Du nicht in einem Spiel mitspielen, das noch im Gange ist, sondern nur einem Spiel dessen Chatraum auf OFFEN steht. Du kannst natürlich einem laufendem Spiel beitreten, wenn Du das laufende Spiel anklickst und danach Beitreten wählst. Du kommst nun automatisch in einen Warteraum, in der Dir die Zeit und die aktuelle Punkteanzahl der jeweiligen Spieler im gerade aktiven Spiel angezeigt wird, bis wann Du warten musst, bevor Dich der Computer automatisch in den Chatraum leitet. Um einem Spiel beizutreten, wähle den Server in der Liste aus und klicke dann auf Los. Wenn Du dem Spiel beigetreten bist, kommst Du in den Chatraum, wo Du Dich mit anderen Spielern unterhalten kannst, Einstellungen zum kommenden Spiel und über deine Mitstreiter sehen kannst.

LAN

Wähle diese Registerkarte, wenn Du in einem LAN (Local AREA Network/ internes Netzwerk) mit Deinen Freunden spielen willst. Alle Clusterball Spiele, die im LAN gestartet sind, werden in dieser Registerkarte aufgelistet.

Internet

Wenn Deine Verbindung zum Internet aktiv ist, dann wähle diese Registerkarte um einen Clusterballserver irgendwo in der Welt zu finden und dort drauf zu spielen (Ist Deine Verbindung nicht aktiv, ist diese Liste leer). Diese Tabelle zeigt Dir den Namen, Ping und Status eines jeden Servers an. Clusterball ist so entwickelt worden, das es selbst bei extrem schlechten Pings noch schnell zu spielen ist.

- Sortieren nach: Wähle diese Option, um die angezeigten Server entweder nach Ping oder Alphabetisch zu sortieren
- Wartelimit: Stelle hier die Zeit ein, die Du gewillt bist, auf einen freien Serverplatz zu warten (OFFEN)
- Aktualisieren: Klicke diesen Button an, um die Liste der Server zu aktualisieren
- Stop: Klicke diesen Button an, um die Auflistung der Server zu stoppen
- Los: Drücke diesen Button, um einem Spiel beizutreten oder den Warteraum zu betreten
- Zurück: Ein Klick auf diesen Button bringt Dich wieder zurück in das Hauptmenü

Bedenke, wenn Du auf keinem Server spielen kannst, dann mache doch einfach Deinen eigenen

CHAT

Wenn Du mit Leuten chatten willst, die nicht gerade spielen, dann ist das hier der richtige Platz für Dich. Die Spielerliste links zeigt Dir alle Spieler an die im "Spiel beitreten - Menü" sind. Du kannst aber nur mit den Spielern chatten, die auch eine Schiffsfarbe vor ihrem Namen haben. Der Chat ist sehr gut dazu geeignet, um Mitspieler zu finden oder kleinen Turniere ins Leben zu rufen.

GESP. SPIELE

Wähle diesen Menüpunkt, wenn Du gespeicherte Spiele nochmals anschauen möchtest (Beachte dabei, das Du im SETUP/Optionen Menü den Menüpunkt Aut. Speichern Spiel auf "ja" setzt, da sonst Deine Onlinespiele nicht aufgezeichnet werden). Möchtest Du ein gespeichertes Spiel von einem Freund anschauen, dann speichere dies in dem Ordner ""Saved Games" ab. Markiere dann in der Liste das Spiel, welches Du anschauen möchtest und klicke dann auf den Button "Zeigen". Möchtest Du ein gespeichertes Spiel löschen, klicke entsprechend auf den Button "löschen".

Beim Anschauen des Spiels hast Du verschiedene Kameraperspektiven um mit den verschiedenen Spielern "mitzufliegen". Nachfolgend findest Du die Tastenerklärungen, um die Perspektiven zu ändern:

F1: Folgen: Spieler, Bester Spieler oder Alle
F2: Geschwindigkeit: normal, schnell oder langsam
F3: Szenen: Allgemein, Kämpfe, Punkten, Bälle aufsammeln oder hinter einem Gleiter.
F4: SV: Spiel schnell vorwärts spulen
F5: SSV: Um 30 Sekunden vorwärts spulen
F6: RS: Um 30 Sekunden rückwärts spulen

Verwende die Option "Blickwinkel ändern" (siehe Optionen) Um dem Gleiter in der 1st Person oder 3rd Person Ansicht zu folgen. Benutze die Tasten auf der Zehnertastatur 4, 5, 6, 8, + und - um die Blickwinkel zu ändern.

Das Spiel wird immer wieder in einer Endlosschleife wiederholt. Möchtest Du das Spiel verlassen, drücke die Taste Escape und wähle "Welt verlassen".

SETUP

Wähle Setup, wenn Du Deine Steuerung, Spieleinstellungen oder Spieler Einstellungen ändern möchtest. Die Steuerung ist standardmäßig als Tastatur eingestellt. In Optionen kannst Du das Flugverhalten, Maus Sensitivität, Force Feedback usw. einstellen.

Spieler

Hier stellst Du die Eigenschaften für Dich ein.

- Name: Tippe hier Deinen registrierten Nicknamen ein um das Ranking System zu aktivieren - Passwort: Gebe hier Dein Passwort für den Nicknamen ein, damit um das Ranking System im Internet zu aktivieren
- Team Name: gebe hier den Teamnamen an, wenn Du als Clanmitglied in einem Teamspiel mitspielen willst.
- Farbe: Hier kannst Du die Farbe Deines Schiffe einstellen. Sollte die Farbe in einem Multiplayer Spiel noch nicht vergeben sein, dann wirst Du Dein Schiff mit dieser Farbe fliegen, ansonsten bekommst Du eine Farbe, die noch frei ist.
- Team Farbe: Wähle Deine bevorzugte Teamfarbe, in einem Teamspiel wirst Du dann mit dieser Farbe ein Team bilden bzw. ein Team neu bilden (im Modus "freie teams"). Im Modus "Zwei Teams" werden die beiden Farben von den Spielern bestimmt, die als erstes diesem Spiel beigetreten sind.
- Rang holen: Klicke auf diesen Button um Deinen Rang in der Clusterball Rangdatenbank abzufragen
- Zurück: Ein Klick auf diesen Button bringt Dich wieder zurück in das Hauptmenü

Optionen

Diese Menü erlaubt Dir weitreichende Einstellungen für das eigentliche Spiel.

- Zielkreuz: Wenn Du immer ein Zielkreuz verwenden willst, wechsel auf IMMER. Wenn

Du das Fadenkreuz nur bei einer Präzisionswaffe benutzen möchtest dann wähle NIEMALS

- Benutze Joystick: Wenn Du mit einem Joystick spielen willst, dann wähle hier die Option JA
- Flugeigenschaften: Wähle hier Dein bevorzugtes Flugverhalten. Wähle zwischen Anfänger, Normal, Fortgeschritten, Semi Pro und Pro. Um selbst ein Flugverhalten zu erstellen wähle Eigene 1, 2 oder 3 und drücke die Return Taste. In dem folgenden Menü kannst Du alle erdenklichen Einstellungen zum Flugverhalten deines Schiffes einstellen. (siehe Flugeigenschaften)
- Standard Sicht: Wähle hier zwischen der Cockpit- und "Hinter dem Schiff" Ansicht
- Pilotname: Wenn Du sehen willst, wer gerade im Spiel an Dir vorbeigeflogen ist oder wir Dir die Bälle geklaut hat, dann stelle die Wahl auf JA.
- Equip Aufnahmemodus: Hier kannst Du die Reihenfolge der EDU einstellen. Dies bedeutet, wenn Du Equipment aufnimmst wählt Dein Schiff Nie, Immer oder Priorität. Nach Priorität werden folgende Waffen eingestellt:

- 1: Ball Snatcher,
- 2: Inverse Kontrolle,
- 3: Backdraft,
- 4: Gravitator,
- 5: Inflator,
- 6: Spaghetti String,
- 7: Tractor Beam,
- 8: Shockwave,
- 9: Smoke Puffs.

In der config.cfg Datei kannst Du die Prioritäten ändern.

- Auto-Wechsel Equip: Wenn Du hier JA eingestellt hast wird die EDU automatisch eine Waffe weiterschalten, wenn die Munition aufgebraucht ist.
- Mausgeschwindigkeit: Hier kannst Du, ähnlich wie in Windows, die Maussensitivität einstellen.
- Tausche Vertikale Achse: Wenn Du diese Option auf JA setzt werden die Achsen vertauscht
- Force Feedback: Stellst Du hier auf AN bekommst Du das ultimative Fluggefühl, vorausgesetzt, Du hast einen FF Joystick
- FF Stärke: Hier kannst Du die Stärke deines FF Joystick einstellen
- Schnelle Chat-Nachricht(1-10): Hier kannst Du die Schnell Chat Nachricht einstellen, die auf deinen F Tasten hinterlegt werden

Steuerung:

Jeder hat seine eigene bevorzugte Einstellung bei der Steuerung, hier kannst Du sie einstellen

- nach links/rechts (Linker Pfeil/Rechter Pfeil): Hier kannst Du mit der linken und rechten Pfeiltaste die Richtung ändern, ohne an Höhe zu verlieren
- nach oben/unten (Pfeil oben/Pfeil unten): Mit diesen beiden Pfeiltasten kannst Du die Höhe Deines Gleiters ändern, ohne die Richtung zu ändern.
- Rollen (C): Drücke die Taste (C) um mit Deinem Schiff eine Rolle zu machen (Special Move)
- Beschleunigen (X): Hier stellst Du die Taste ein, mit der Du Gas gibst.
- Bremsen (Z): Hier stellst Du die Taste ein, mit der Du Deinen Gleiter bremst.
- Superboost (STRG links): Drücke die linke STRG Taste um den Superboost zu verwenden. Damit kannst Du sofort für eine kurze Zeit Deine Geschwindigkeit erheblich erhöhen.
- Feuern (Leertaste): Drücke die Leertaste, um die gerade aktivierte Waffe abzufeuern. Hältst Du die Taste gedrückt, kannst Du Dauerfeuern.
- Nächstes Equipment (S): Drücke die Taste (S) um durch Deine Waffen weiter zu schalten (vorwärts).
- Vorheriges Equipment (A): Drücke die Taste (A) um durch Deine Waffen weiter zu schalten (rückwärts)
- Ziel wechseln (T): Drücke die Taste (T) um das aktuell anvisierte Ziel zu ändern, wenn Du die Auto-Zielfunktion aktiviert hast
- Decoy Ball (R): Drücke die Taste (R) um einen "Decoy Ball" (Köder Ball) abzuwerfen um automatisch gelenkte Waffen abzuwehren
- Spielchat(T): Drücke die Taste (T) um den Chatmodus innerhalb des Spiels zu aktivieren. Gebe dann Deine Nachricht ein und drücke Return um die Nachricht abzuschicken.
- Wechsel Punkteübersicht (D): Mit der Taste (D) kannst Du die Anzeige des Scores während des Spiels ein- und ausschalten.
- Sicht wechseln (V): Mit der Taste (V) kannst Du zwischen der Außenansicht und der Cockpit-Ansicht wechseln.
- Fast Equip (1-9): Du kannst neben den Tasten (A) und (S) auch direkt Deine Waffen auswählen, indem Du die Tasten 1 bis 9 drückst.

Standardeinstellung ist:

- 1. Smoke Puffs
 - 2. Inflator
 - 3. Ball Snatcher
 - 4. Spaghetti String
 - 5. Backdraft
 - 6. Inverse Control
 - 7. Tractor Beam
 - 8. Shockwave
 - 9. Gravitator
- Schnelle Chat-Nachricht (F1-F10): Drücke einfach eine der Funktionstasten F1 bis F10 um die voreingestellten Nachrichten an Deine Mitspieler zu schicken.

SYSTEM

Hier kannst Du Einstellungen für Audio, Grafik und das Netzwerk einstellen.

- Audio: Wenn Deine Soundkarte mit a3d ausgestatte ist, dann schalte diese Option ein, ansonsten wähle die a2d (Software Emulation a3d) ein. Wenn Du gar keinen Sound haben möchtest, schalte hier auf AUS.
- Lautstärke: Hier kannst Du die Lautstärke des Sounds einstellen.
- Musik: Hier kannst Du die Musik An oder Aus stellen
- Nachrichten: Wenn Du die Stimme Deines Bordcomputers hören möchtest, wenn Nachrichten anderer Spieler eintreffen, dann Schalte hier auf AN.
- Grafikqualität: Hier kannst Du die Grafikqualität des Spiels einstellen. Eine niedrigere Auflösung bringt höhere Geschwindigkeit im Spiel.
- EDU sichtbar: Schalte den EDU aus um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.
- Grafikmodus: Wähle hier die Art deiner Grafikkarte, 3dfx oder Open GL - Auflösung: In diesem Menüpunkt kannst Du die Auflösung des Spiels einstellen entsprechend Deiner Computerperformance. Eine niedrigere Auflösung bedeutet eine höhere Geschwindigkeit während des Spiels
- Netzwerk Geschw.: Gebe hier Deine Netzwerk Anbindung an, damit das Spiel die optimale Datenübertragung einstellen kann.
- Proxy verwenden: Wenn Dein Computer hinter einer Firewall angeschlossen ist und Du Probleme hast, den Clusterball Master Server zu konnektieren, dann kannst Du Deinen Proxy und Port öffnen wenn Du diese Option auf JA stellst. (Jetzt wird der Proxy von der Systemregistrierung ermittelt)
- Proxy: Wenn nötig, kannst Du hier direkt den Proxy angeben
- Port: Wenn nötig, kannst Du hier direkt den Port angeben

ENDE

Nun, wenn Du aus irgendwelchen, unerfindlichen Gründen nicht mehr Clusterball spielen willst, dann bringt Dich dieser Button wieder zurück zu Deinem Desktop.

ESC SETUP MENÜ

Du kannst die Taste ESC jederzeit während des Spiels drücken um in das ESC Menü zu gelangen.

- Welt verlassen: Hiermit kannst Du das aktuelle Spiel verlassen. Du kommst wieder zurück in das vorhergehende Menü.
- Setup: Hier kommst Du in das, im Funktionsumfang reduziertes Setup Menü, wo Du Spieleinstellungen verändern kannst.

BILDSCHIRMANSICHT (WÄHREND DES EIGENTLICHEN SPIELS)

- Bälle: Oben in der linken Ecke des Bildschirms siehst Du die aktuelle Anzahl der Bälle, die Du gesammelt hast.
- Punkte: in der linken oberen Ecke des Bildschirms siehst Du die Anzahl Deiner Punkte.
- Restzeit: Hier wird die verbleibende Zeit des Spiels angezeigt. Wenn im Modus "Limitierte Punktzahl" gespielt wird, wird die maximal zu spielende Zeit angezeigt
- Radar: Der Radarschirm in der oberen rechten Ecke des Bildschirms zeigt Deine Gegner als farbige Vierecke, wenn Sie denn in Deiner Nähe sind. Außerdem siehst Du, wenn Deine Gegenspieler schon Bälle gesammelt haben, deren Anzahl (eine lange farbige Kette). Der gelbe Pfeil zeigt Dir immer die Richtung an, in der die Arena ist.
- Status: Dieser Balken zeigt den Status Deines Schiffes an. Wenn der Balken 0 erreicht, stürzt Dein Schiff ab und explodiert. Du mußt dann wieder vom Hangar mit einem neuen, reparierten Schiff starten (Alle Waffen sind dann auch weg und es steht nur ein Booster zur Verfügung)
- Tempo: Dieser Balken zeigt Dir die aktuelle Geschwindigkeit Deines Schiffes an. Die Höchstgeschwindigkeit wird reduziert, je mehr Bälle Du gesammelt hast. Du kannst dann mit dem Booster nur eine sehr kurze Zeit die maximal erreichbare Geschwindigkeit erreichen.
- Equip: In der unteren Mitte des Bildschirms siehst Du die aktuell gewählte Waffe und die dafür vorhandene Munition.
- Super Boost: rechts unten siehst Du die Anzahl der zur Verfügung stehenden Super Boosts. Ein weißes Viereck bedeutet einen SuperBoost. Du kannst maximal 20 SuperBoost aufnehmen.
- Zielkreuz: Wenn Du nicht selbstgelenkte Waffen verwendest (siehe Equipment), dann siehst Du nur das Standardfadenkreuz in der Mitte des Bildschirms (wenn du das denn auch so eingestellt hast). Wenn Du eine selbst lenkende Waffe gewählt hast, dann wird das Fadenkreuz zu einer rotierenden Raute, die um deinen Gegenspieler angezeigt wird, sobald dieser in Deinem Sichtbereich ist. Sollten mehrere Gegenspieler in Deinem Sichtfeld sein, kannst Du zwischen den verschiedenen Zielen hin und herschalten (Braucht man z.B. im Team-Modus)
- Nachrichten: Das Nachrichtenfeld ist im unteren, mittleren Bildschirmbereich angebracht. Drücke die Taste (T) um eine Nachricht zu schreiben und Return, um diese abzusenden. Sie wird dann an der gleichen Stelle als Nachricht für alle Spieler sichtbar dargestellt, genauso wie Nachrichten Deines Bordcomputers.
- Punkteübersicht: Wenn ein Spieler Punkte macht, erscheint die Punkteübersicht (Punktetabelle) für eine kurze Zeit auf dem oberen, mittleren Bildschirmbereich. Die Punkteübersicht zeigt die aktuelle Position aller Spieler an und deren erreichte Punktzahl. Wenn mit dem Punktlimit (begrenzte Punktzahl) gespielt wird, zeigt die Punkteübersicht außerdem auch noch den oder die Spieler an, die nahe oder bestimmt an der zu erreichenden Punktzahl sind. Das Punkteübersicht kann ein- und ausgeschaltete werden (siehe Steuerung)

FLUGEIGENSCHAFTEN

Du kannst Dein Schiff mit der Tastatur, der Maus, dem Game Pad, Joystick oder auch einem Lenkrad steuern. Jeder sollte für sich herausfinden, womit er am besten fliegen kann. DayDream empfiehlt, einen Joystick zu benutzen ande gute Spieler benutzen aber auch nur die tastatur oder eine Kombination aus den vorhandenen.

Folgendes musst Du noch beachten:

- Es kann nur einer Taste oder einem Button eine Funktion zugewiesen werden
- Es kann nur eine Taste oder ein Button einem bestimmten Steuerungsgerät zugewiesen werden
- Steuerungsgeräte, die nicht definiert werden, können im Spiel nicht verwendet werden.

Es gibt mehrere unterschiedliche Flugarten, die Du in Clusterball anwählen kannst. Diese Flugarten geben dem Schiff verschiedene Eigenschaften wenn Du fliegst. Zum Beispiel hat Anfänger eine langsame und sehr einfach zu fliegende Flugeigenschaft. Einige Flugmanöver können mit dieser Einstellung aber nicht durchgeführt werden. Diese Einstellung sollte von Neulingen benutzt werden, um ein Feeling für das Spiel zu bekommen. Die Pro Variante ist dagegen sehr flexibel und hat sehr schnelle Flugeigenschaften. Es braucht schon ein wenig Training, um damit fliegen zu können, es macht aber auch garantiert mehr Spaß. Die Flugarten, die standardmäßig eingestellt sind, sind folgende: Anfänger, Normal, Fortgeschritten, Semi Pro und Pro. Wenn Du Eigene 1-3 auswählst, kannst Du so ziemlich jede Einstellung für Dein Schiff selber einstellen oder auch die vorhandenen Standardeinstellungen verändern.(Einfach ein Model unten auswählen und "Kopieren von" anklicken). Die Einstellungsmöglichkeiten in Custom sind sehr umfangreich und werden hier noch einml erläutert:

- Stabilisierer: Wenn Du willst, kann dein Bordcomputer die horizontale Stabilität Deines Schiffes automatisch ausgleichen. Du kannst einstellen, ob er das vollständig machen soll oder nur teilweise. Voll stabilisiert das Schiff aus jeder Situation heraus wieder in eine stabile, horizontale Lage, während Partiell Dein Schiff weniger stabilisiert (z.B. wenn Du kopfüber fliegst). Wähle Nie, wenn Du nicht willst, das der Computer Dein Schiff stabilisiert.
- Stabilisierer Stärke: Eine hohe Prozentanzahl stabilisiert Dein Schiff mehr, eine niedrigere stabilisiert weniger.
- Rollschutz : Wenn Du Dein Schiff davor bewahren willst zu Rollen (um die Längsachse) wenn Du nach rechts oder links lenkst, dann wähle hier die Option Voll, Partiell oder Limitiert. Voll bedeutet, das Dein Schiff immer so stabilisiert ist, das Du nicht Kopfüber rollen kannst (ausser bei einer Kollision). Partiell und Limitiert kann verschieden eingestellt werden, so dass je nach Einstellung das Schiff rollen kann. Wähle Nie, wenn Du keine Stabilisierung möchtest.

- Rollschutz Winkel: Geb hier den Winkel an, wie stark sich dein Schiff neigen soll, Nie (360 Grad), 90 oder 45 Grad.

- Front Spoiler Einstell.: Gebe hier einen hohen Prozentsatz an, wenn Dein Schiff die Luft wie ein Messer schneiden soll. Dazu musst Du auch den Heckspoiler einstellen, um Turbulenzen zu vermeiden.

- Heckspoiler Einstellung: Gebe hier einen hohen Prozentsatz an, wenn Dein Schiff die Luft wie ein Messer schneiden soll. Dazu musst Du auch den Frontspoiler einstellen, um Turbulenzen zu vermeiden.

- Seitenruder: Gebe hier einen höheren Prozentsatz an, um das Seitenruder zu vergrößern und zu verstärken. Dies ermöglicht erheblich schnelleres Wenden in eine andere Richtung

- CPU Ruder Kontrolle: Je höher hier der Prozentsatz ist, desto mehr unterstützt Dich Dein Bordcomputer bei der Stabilisierung bei Richtungsänderungen.

- Magnetstärke: Je höher der Prozentsatz hier ist, desto stärker ist der Magnet an der Unterseite Deines Schiffes. Dies ermöglicht Dir erheblich schnelleres Gleiten auf den Bahnen, um in der Spur zu bleiben (super geeignet bei Kurvenbahnen)

- Aufstiegswinkel: je höher der Prozentsatz, desto schneller kannst Du Höhenunterschiede bewältigen.

- Querruder: Eine höhere Prozentzahl verstärkt und vergrößert Dein Querruder, so kannst Du schneller Rollen.

- Rollstärke: Je höher der Prozentsatz ist, umso mehr Rollen kannst Du machen

- Vertikaler Jet Booster: Je höher die Prozentzahl hier ist, umso stärker wirkt sich Dein Vertikaler Jet Booster aus, verbunden mit einem vertikale Gleiteneffekt.

- Seitlicher Jet Booster: Gebe hier einen hohen Prozentsatz an, wenn Du die Booster Stärke vergrößern willst, verbunden mit einem horizontalem Gleiteneffekt.

- Bremsklappen: Je höher der Prozentsatz hier ist, umso schneller und stärker kannst Du Bremsen und kommst zum Stehen.

- Tastenstärke: Gebe hier einen höheren Prozentsatz an, um die Sensivität des Tastendrucks zu erhöhen, wenn Du die Tastatur benutzt.

Als Tip: Anfänger und Normal sind gut geeignet um mit der Tastatur zu spielen, während Fortgeschritten und Pro mit der Maus gespielt werden sollte.

BÄLLE

In Clusterball bekommst Du für Bälle Punkte und die sind somit natürlich ein primäres Ziel. Es gibt drei unterschiedliche Arten von Bällen, Rote, Blaue und Gelbe. Der Unterschied zwischen den Bällen ist, natürliche neben den Farben, dass Du unterschiedliche Punkte für die jeweiligen Bälle bekommst.
Also

Roter Ball: 1 Punkt
Blauer Ball: 2 Punkte
Gelber Ball: 3 Punkte

Die Bälle sind hauptsächlich auf den Bahnen zu finden, aber auch an anderen Orten (z.B. in Hallen) Die Blauen und die Gelben Bälle sind normalerweise weiter entfernt von der Arena zu finden oder an eher schwer zugänglichen Stellen.

Decoy Ball: Wenn Du in der misslichen Lage bist, von einer selbstgelenkten Waffe verfolgt zu werden, dann kannst Du einen Decoy Ball (Köder Ball) mit der Taste (R) abwerfen, und somit versuchen, die Waffe damit von Dir abzulenken. Dabei wird der letzte Ball in Deiner anhängenden Ballkette abgeworfen und verwandelt sich so in einen Köder Ball. Ein Köder Ball kann nicht aufgenommen werden.

EQUIPMENT

Zur Unterstützung gegen Deine Konkurrenz gibt es im Spiel verschiedene Waffen und Zusätze, die Du als Angriffs- oder Verteidigungswaffe einsetzen kannst. Die Waffen und Booster-Ups findest Du in Depots und auf sogenannten Quickstops. Depots sind kleine Gebäude (in Egypt z.B. die Tempel), in denen Du die Waffen und Superboosts finden kannst. Quickstops sind kleine Landeflächen, verteilt im Gelände oder versteckt auf Gebäuden. Dort findest immer nur einen Gegenstand.

Hier nun eine kurze Übersicht der Waffen bzw. Ausrüstung von Clusterball:

- Smoke Puffs: Die ist die Standard Waffe, kleine schnelle Geschosse aus Rauch und Luft, die wegen ihrer hohen Dichte das Schiff Deines Gegners zerstören und dessen Bälle zerplatzen lassen können.

Automatische Zielsuche: Nein

- Ball Snatcher: Der Ball Snatcher stiehlt die Bälle von Deinem Gegner (zu dessen Riesefrustration, hehe) und hängt diese dann an Dein Schiff an. Du mußt dem Ball Snatcher aber eine gewisse Zeit geben, um zu Dir zurückzukehren.

Automatische Zielsuche: Ja

- Inflator: Diese Waffe schießt eine Gaspatrone in einen Ball Deines Gegners und bläst diesen dann unaufhörlich auf. Dabei fliegt der Gegner hoch in die Luft, ohne sich dagegen wehren zu können, bis der besagte Ball explodiert.

Automatische Zielsuche: Ja

- Inverse Control: Sobald Dein Gegner damit getroffen wird, wird dessen Steuerung komplett vertauscht. Bremsen ist Gasgeben, usw.

Automatische Zielsuche: Ja

- Backdraft: Diese Rakete läßt Deinen Gegner mit einer ziemlich hohen Geschwindigkeit rückwärts fliegen. Einen schönen Flug kann man da nur wünschen!

Automatische Zielsuche: Ja

- Spaghetti String: Ein klebriger, elastischer grüner Strang, der Deinen Gegner auf der Stelle gefangen hält, indem der Strang vom Boden bis zum Schiff reicht (ähnlich dem Tractor Strahl bei StarTrek). Der Strang ist sensibel gegenüber Streckung und Spannungserhöhung. Automatische Zielsuche: Nein

- Tractor Beam: Mit dem Tractor Beam kannst Du mittels eines Energiestrahls die Kontrolle über das Schiff Deines Gegners erlangen. Aber nur solange, wie Du den Strahl aktiviert läßt, Du noch genügend Energie dafür hast und er nicht irgendwie unterbrochen wird. Automatische Zielsuche: Nein

- Gravitator: Ein superschwerer Blob (Gelartig), der das Schiff Deines Gleiters unweigerlich nach unten zieht und die Steuerung erheblich erschwert.

Automatische Zielsuche: Ja

- Shockwave: Werfe diese Waffe ab und verschwinde dann ganz schnell aus dem Gefahrenbereich. Wenn die Waffe explodiert, setzt Sie eine zerstörerische Schockwelle frei. Automatische Zielsuche: Nein

- SuperBoost: Keine Waffe, aber unheimlich wichtig. Einmal aktiviert, bekommst Du einen kurzfristigen Geschwindigkeitszuwachs. Richtig eingesetzt, kann Dir der SuperBoost aus einer gefährlichen Situation helfen, zu einem falschen Zeitpunkt gezündet kann es aber auch das Ende für Dein Schiff bedeuten, wenn Du irgendwo mit riesiger Geschwindigkeit gegen knallst.

Die Waffen haben natürlich nicht nur diese Auswirkungen auf Deinen Gegner sondern auch auf Dich, sobald Du damit getroffen wurdest. Wenn ein Gegner mit einer automatisch Zielsuchenden Waffe auf Dich feuert, so meldet Dein Bordcomputer dies mit einem hohen Piepton. Je schneller die Pieptöne hintereinander erklingen, umso näher ist die Waffe hinter Dir.

WELTEN [Venues] (Welten / Gebiete)

Die Welten sind das Gebiet oder die Landschaft in denen Du fliegst. Viele Welten, die Du in Clusterball auswählen kannst, sind realen historischen Gebieten nachempfunden, z.B. die Pyramiden in Ägypten und Stonehenge in England.

In jedem Welt wirst Du diese Basis Strukturen finden:

- ARENA: Dort kannst Du Punkten
- HANGAR: Dort startest Du und beginnst von Neuem, wenn Du abgestürzt bist
- BAHNEN: Auf den Bahnen findest Du die Bälle
- DEPOTS: Kleine Gebäude in denen Du Waffen und SuperBoosts findest
- QUICKSTOPS: Kleine Plattformen, auf denen Du Waffen und SuperBoosts findest

Du kannst nicht aus dem Gebiet herausfliegen oder Dich außerhalb verstecken. Eine Unsichtbare Wand verhindert dieses unsportliche Verhalten.

SPIEL MODI

In Clusterball kannst Du folgende verschiedene Szenarien spielen:

- Free for all: Jeder spielt für sich, der Spieler mit der höchsten Punktzahl oder der erste, der den "limited score" erreicht, gewinnt das Spiel.
- Two Teams: Das reguläre Teamspiel beinhaltet zwei Teams. Die Teamfarben werden von den beiden Spielern bestimmt, die den Chatraum zuerst betreten. Alle weiteren Spieler werden auf die beiden Spieler gleich aufgeteilt. Das Team mit der höchsten Punktzahl oder das Erste, das den "limited score" erreicht, gewinnt das Spiel.
- JBC Teams (Join by Color): Dies ist ein Szenario, indem bis zu 8 verschiedene Teams (wie Free for all) spielen können. Es ist z.B. möglich, für 4 Zwei-Spieler-Teams gegeneinander zu spielen. Spieler mit der gleichen Teamfarbe spielen zusammen in einem Team. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.
- JBN TEAMS (JOIN BY NAME) In diesem Teamspiel Modus kannst Du mit Spielern mit Deinem Teamnamen zusammen spielen. Der erste Spieler aus Deinem Team bestimmt dabei die Farbe Deines Teams. Spieler mit dem gleichen Teamnamen bilden dabei ein Team. Alle individuellen Punkte der Spieler werden zusammengezählt zu der gesamten Team-Punkteanzahl. Das Team mit der höchsten Punktezahl bei Ende des Spiels gewinnt das Spiel.

MODUS

Du kannst bei Clusterball zwischen fünf verschiedenen Modi wählen. Die Modi unterscheiden sich in der Summe und im Ort der aufzunehmenden Bälle und Ausrüstung/Waffen in den Welten und in der Wiederkehrzeit. Aus diese fünf

verschiedenen Modi kannst Du wählen: Universal, International, National, Regional und Local. Hier findest Du die jeweiligen Eigenschaften der Modi:

- Universal: Du findest hier Ausrüstung und Bälle im Überfluss, was in einem Spiel mit 8 Spielern schon mal zum Superchaos führen kann.

Die Fakten: Maximum Anzahl Bälle, alle Waffen und SuperBoosts in verschiedenen Positionen, sehr schnelle Wiederkehrzeit sowohl für Bälle und Ausrüstung.

- International: Clusterball in der strikten und klassischen Art, das ist das Original. Die Fakten: Maximum Anzahl Bälle, alle Waffen und SuperBoosts an festen Positionen, langsame Wiederkehrzeit sowohl für Bälle und Ausrüstung.

- National: Ein Modi, der stark auf Waffengebrauch ausgerichtet ist. Dein Bordcomputer wird aus dem Warn-Piepen nicht mehr herauskommen.

Die Fakten: Mittlere Anzahl Bälle, vorzugsweise Waffen mit automatischer Zielsuche in verschiedenen Positionen, langsame Wiederkehrzeit für Bälle und schnelle Wiederkehrzeit für Waffen.

- Regional: Prädestinierter Modus für Luftkämpfe, in dem Du Deine Gegner lieber taktisch Klug mit dem Spaghetti String an den Boden klebst anstatt Punkte zu machen. Die Fakten: Minimum Anzahl Bälle, alle Waffen und SuperBoosts an festen Positionen, sehr schnelle Wiederkehrzeit sowohl für Bälle und Ausrüstung.

- Local: Ein verrückter, ziemlich Ballorientierter Spielmodus, der vorzugsweise von Spielern aus Schweden gespielt wird. Hier geht es eindeutig nur um Bälle.

Die Fakten: Mittlere Anzahl Bälle, wenige Waffen und SuperBoosts an verschiedenen Positionen, sehr schnelle Wiederkehrzeit für Bälle und langsame Wiederkehrzeit für Waffen/Ausrüstung.

RANG

Um Anteil an der Clusterball Community zu haben, musst Du Dich registrieren bei www.clusterball.com (ab November 2000 auch bei www.clusterball.de) um einen Usernamen und ein Passwort zu bekommen.

Wenn Du das erste Mal Clusterball spielst, solltest Du im Spieler Setup Deinen Usernamen und Dein Passwort eingeben (Dieses wird dann nicht geändert, bist Du das wieder tun solltest). Wenn Du die korrekten Daten eingegeben hast, nimmst Du am automatischen Rankingsytem auf dem Clusterball Master Server teil, immer wenn Du Online spielst. Dein aktueller Tabellenstand wird automatisch vom Server heruntergeladen wenn Du ein Spiel beginnst. Nach dem Spiel wird das Ergebnis an die Datenbank weitergeleitet und dort eingetragen.

In der Punkteübersicht steht die Abkürzung WP für Winner Points (Gewinner Punkte) und GP steht für Gegner Punkte, diese sind Bonuspunkte, wenn Du gegen einen stärkeren Gegner gewinnst). ZF steht für Zeit Faktor, das heißt, die totale Punktzahl, die Du erreichen kannst, hängt auch von der Dauer des Spiels ab oder wenn Du mit Punktelimit spielst, von der Punktezahl die Du erreicht hast).

Hier siehst Du die möglichen Titel , die Du erreichen kannst und die dafür nötige Punkteanzahl:

- 0 Newbie (0 Punkte)
- 1 Ball boy (25 Punkte)
- 2 Trainee (100 Punkte)
- 3 Reserve (250 Punkte)
- 4 Rookie (500 Punkte)
- 5 Pilot (1100 Punkte)
- 6 Pro (2000 Punkte)
- 7 Champ (3300 Punkte)
- 8 Star (5000 Punkte)
- 9 All-star (7500 Punkte)
- 10 Superfly (12000 Punkte)
- 11 Hotstick (20000 Punkte)
- 12 Ballbreaker (33000 Punkte)
- 13 Ring King (52000 Punkte)
- 14 Master * (80000 Punkte)
- 15 Master ** (117 000 Punkte)
- 16 Master *** (165 000 Punkte)
- 17 Grand Master * (nn)
- 18 Grand Master ** (nn)
- 19 Grand Master *** (nn)
- 20 Cluster King (nn)