

## **DIAMONDS for Windows**

Anleitung

Menü von DIAMONDS

Tastenkürzel von DIAMONDS

Dialoge von DIAMONDS

## **Anleitung**

Bei DIAMONDS fliegt ein farbiger Ball zwischen oberem und unterem Spielfeldrand hin und her. Sie steuern lediglich die Richtung. Durch Drücken der Taste "Cursor LEFT" lenken Sie den Ball nach links, die Taste "Cursor RIGHT" steuert ihn nach rechts, und zwar jeweils so lange, wie die entsprechende Taste gedrückt ist. Ihre Aufgabe ist es, mit dem Ball die farbigen Steine zu treffen. Ist ein Stein getroffen, so verschwindet er und es gibt jeweils 10 Punkte.

### **Dabei treten folgende Schwierigkeiten auf:**

- > Es können nur Steine abgeschossen werden, die dieselbe Farbe haben wie der Ball. Um die Farbe des Balls zu wechseln, steuern Sie den Ball auf einen Farbtopf in der gewünschten Farbe.
- > Der Ball ist zu Beginn jedes Levels rot. Leider befindet sich aber nicht in jedem Level ein roter Farbtopf. Das heißt, wenn Sie den Ball umgefärbt haben, in dem Level aber noch rote Steine vorhanden sind, so können Sie den Level nicht mehr lösen. Drücken Sie in diesem Fall die Taste ESC um abzubrechen, oder spielen Sie noch weiter um wenigstens noch Punkte zu machen.
- > Graue Steine mit einem Kreuz sind gefährlich. Der Ball darf diese Steine nicht berühren. Tut er es doch, so wird der Ball zerstört und der entsprechende Level muß erneut von Anfang an durchgespielt werden.
- > Graue Steine mit einem schwarzen Doppelpfeil <-> bringen 100 Punkte, drehen jedoch die Richtung der Steuertasten um, d.h. links und rechts werden vertauscht! Diese Richtungsumkehr bleibt so lange bestehen, bis entweder der Level komplett abgeräumt ist oder erneut ein solcher Richtungsumkehrstein getroffen wird.
- > Schlösser können nur geöffnet werden, wenn sie erstens die gleiche Farbe wie der Ball haben und Sie zweitens einen Schlüssel in der passenden Farbe besitzen. Einen Schlüssel holen Sie, indem Sie das entsprechende Schlüsselsymbol mit dem Ball treffen. Der Schlüssel erscheint daraufhin in der Informationsleiste oben außerhalb des Spielfeldes. Ein vorhandener Schlüssel bleibt so lange vorhanden, bis er benutzt wird, d.h. bis ein passendes Schloß geöffnet wurde. Solange Sie einen Schlüssel besitzen, können Sie sich keinen zweiten, andersfarbigen Schlüssel holen!
- > 20 Level sind vorhanden, weitere Level sind in Vorbereitung. Haben Sie alle Level abgeräumt, so beginnt das Spiel bei Level 1, jetzt jedoch mit erhöhter Ballgeschwindigkeit.

### **Unterschiede zwischen der Shareware- und der Vollversion:**

Die Vollversion besitzt 20 Level. Die Shareware-Version nur 5 Level.

## Menü von DIAMONDS

Spiel

Optionen

Hilfe

## Dialoge von DIAMONDS

- > Start - Level
- > Start - Geschwindigkeit
- > Anzahl der Bälle

## Tastenkürzel von DIAMONDS

Taste	Funktion
F1	Hilfe   <u>Index</u>
F2	Spiel   <u>Neu</u>
ALT + F4	Spiel   <u>Beenden</u>

## **Spiel Menüpunkt**

Neu

High Scores

Beenden

## **Spiel | Neu (Befehl)**

Erzeugen eines neuen Spiels, mit den entsprechenden Werten.

## **Spiel | High Scores (Befehl)**

Öffnet einen Dialog in dem die besten Spieler angezeigt werden.

**Spiel | Beenden (Befehl)**

Beendet das Programm DIAMONDS.

## **Optionen Menüpunkt**

Start-Level

Start-Geschwindigkeit

Anzahl der Bälle

## **Optionen | Start-Level (Befehl)**

> Öffnet einen Dialog in dem der Anfangs-Level spezifiziert werden kann.

Siehe auch: [Start - Level](#)

## **Optionen | Start-Geschwindigkeit (Befehl)**

> Öffnet einen Dialog in dem man die Geschwindigkeit der Ballbewegung spezifizieren kann.

Siehe auch: [Start - Geschwindigkeit](#)

## **Optionen | Anzahl der Bälle (Befehl)**

> Öffnet einen Dialog in dem man die Anzahl der Spielbälle spezifizieren kann.

Siehe auch: [Anzahl der Bälle](#)

## Hilfe Menüpunkt

Index

Anleitung

About

## Hilfe | About.... (Befehl)

- > Öffnet einen Dialog in dem Informationen über Copyright und Version zu finden sind.

## **Dialogfenster "Start - Level"**

Hier hat man die Möglichkeit den Anfangs-Level zu definieren.

### **Level:**

Anzeige der aktuellen Levelauswahl.

### **OK:**

Durch das Drücken des Schalters OK wird die Eingabe bestätigt.

### **Abbruch:**

Durch das Drücken des Schalters Abbruch wird der Dialog beendet.

## **Dialogfenster "Start-Geschwindigkeit"**

Hier hat man die Möglichkeit die Geschwindigkeit, mit der sich der Ball bewegt, zu ändern.

### **Zusatzgeschwindigkeit:**

Je höher der Wert, desto schneller bewegt sich der Ball.

### **OK:**

Durch das Drücken des Schalters OK wird die Eingabe bestätigt.

### **Abbruch:**

Durch das Drücken des Schalters Abbruch wird der Dialog beendet.

## **Dialogfenster "Anzahl der Bälle"**

Hier hat man die Möglichkeit die Anzahl der Spielbälle zu ändern.

### **Anzahl:**

Aktuelle Auswahl.

### **OK:**

Durch das Drücken des Schalters OK wird die Eingabe bestätigt.

### **Abbruch:**

Durch das Drücken des Schalters Abbruch wird der Dialog beendet.

