

diamondfever

bytefox

Copyright © 1999 Ronald Mayer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> diamondfever		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	bytefox	August 8, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	diamondfever	1
1.1	Diamond Fever	1
1.2	copyright	1
1.3	system	2
1.4	installation	2
1.5	anleitung	2

Chapter 1

diamondfever

1.1 Diamond Fever

Diamond Fever 1.81AP (11.01.1999)
(C) 1999 Ronald Mayer
Brainwave Dezign

1. Copyright
Was ist das?
2. System
Was braucht man?
3. Installation
Wie installiert man das Game?
4. Anleitung
Worum geht's?

1.2 copyright

Was Ist Das?

Dises Game ist nicht PD/Shareware oder Ähnliches. Es darf mit Erlaubnis des Autors
kopiert, bzw. weitergegeben werden. In diesem Fall müssen alle Files unverändert
bleiben.
Für Probleme oder Schäden, die auf Grund dieses Programmes verursacht werden
könnten,
ist der Autor nicht verantwortlich (Was soll auch schon passieren?). Der Autor
wünscht viel
Spass mit diesem Game.

1.3 system

Was braucht man?

Einen Amiga! Kick 1.2/1.3/2.0/3.0/3.1 und 512K ChipRAM. (Wow - eine High-End Maschine!) ↔

Das Game benötigt unbedingt einen PAL-Bildschirm (keine Mode-Promotion Utils verwenden!) ↔

1.4 installation

Installation:

Einfach das LHA-Archiv auf die Festplatte entpacken. "Start" doppelklicken und los geht's. ↔

1.5 anleitung

Anleitung:

"Diamond Fever" ist eine Breakout-Variante. Ziel jedes Levels ist es, alle Felder mit Diamanten abzuräumen. Das kann man aber erst wenn alle farbigen Steine entfernt wurden. In manchen Levels gibt es nur farbige Steine, und keine Diamanten. ↔

Man kann immer nur Steine in der Farbe des Balles abräumen. Die Farbe des Balles kann man ändern, indem man den Ball auf einen Pinsel der entsprechenden Farbe bewegt. Achte darauf, dass in manchen Levels keine türkisfarbigen Pinsel vorhanden sind. Da der Ball bei jedem Start türkis ist, kann man solche Steine aber trotzdem abräumen; man muss nur aufpassen, dass der Ball nicht versehentlich umgefärbt wird. ↔

Manche Steine sind durch Schlösser versperrt. Diese können nur geöffnet werden, wenn man vorher einen Schlüssel in der gleichen Farbe aufgenommen hat. ↔

Einen Schlüssel kann man aufnehmen, indem man ihn mit dem Ball (gleiche Farbe) berührt. Es kann immer nur ein Schlüssel getragen werden (also keinen falschen nehmen!). In der rechten unteren Bildschirmecke kann man sehen, welchen Schlüssel man gerade "trägt". ↔

Doppelpfeile ändern die Steuerung (seitenverkehrt!).

Kreuze sind absolut fatal - niemals berühren!

Nach jedem 5. Level erhält man ein Passwort. Das Passwort kann im Hauptbildschirm ←
mittels Joystick
eingestellt werden.

Belegung der Tasten:

F1: Hintergrundmusik ein

F2: Hintergrundmusik aus

F3: Geräusche ein

F4: Geräusche aus

F6: Spiel pausieren

F7: Spiel fortsetzen

F9: Spiel beenden

F10: Ball zerstören (in ausgeweglosen Situationen!)

ESC: Spiel verlassen (ist nur im Hauptbildschirm möglich!)

Noch Fragen: Dann schick doch ein e-mail an bwdeziagn@aon.at

Viel Spass!!!
