

Color Attack

ein Spiel von  XLM Software

Einführung

Welche Vorteile bietet die Vollversion?

Wie bestelle ich die Vollversion?

Welche anderen Spiele kann ich bestellen?

Bestellformular

Das Ziel des Spieles

Die Steuerung

Die Power-Ups

Die Anzeigen

Die Menübefehle:

Spiel-Menü

Optionen-Menü

Hilfe-Menü

Die Dialogfenster:

Schummeltricks

Geschwindigkeit

Soundeffekte

Musik

Einführung

Color Attack ist ein tolles Actionspiel für Windows® 95/98 und Windows® NT 4.0, das auch eine gehörige Portion strategisches Denken erfordert. Sie müssen farbige Objekte abschießen, die in zahllosen verschiedenen Formationen auf Ihr Raumschiff zufliegen. In vielen Leveln darf nach Herzenslust geballert werden, in anderen darf nur eine bestimmte Anzahl bestimmter Farben getroffen werden, um nicht zu verlieren. Jeder Level erfordert daher eine andere Strategie. Viele verschiedene Power-Ups, die Sie mit Ihrem Raumschiff einsammeln können, verhelfen Ihnen zu besseren Waffen und bringen andere Vorteile.

Eine fantastische 256-Farben-Grafik mit animierten Objekten und ein butterweich scrollender Hintergrund werden Sie für viele Stunden vor den Bildschirm fesseln. Tolle Soundeffekte und die Unterstützung von MIDI-Musik und Audio-CDs sorgen für die richtige Geräuschkulisse.

Color Attack ist ein Shareware-Programm. Die Shareware-Version von Color Attack dürfen Sie an zehn Tagen testen, um festzustellen, ob Ihnen das Spiel gefällt.

Wenn Sie Color Attack auch nach der Testphase spielen möchten, können Sie die Vollversion mit vielen weiteren Leveln für nur DM 29,90 bestellen. Um zu erfahren, wie Sie die Vollversion von Color Attack bestellen können und welche Vorteile Sie dadurch erhalten, wählen Sie bitte 'Wie bestelle ich die Vollversion?' aus dem Hilfe-Menü.

Die Shareware-Version von Color Attack darf ohne spezielle Genehmigung auf CD-ROMs, Disketten, über elektronische Netze und andere Medien vertrieben werden, solange alle Dateien komplett und unverändert bleiben.

Die neueste Version finden Sie im Internet unter

<http://www.xlmssoft.de>

Welche Vorteile bietet die Vollversion?

Wie bestelle ich die Vollversion?

Welche anderen Spiele kann ich bestellen?

Bestellformular

Vorteile der Vollversion



Wenn Sie die Vollversion bestellen, erhalten Sie umgehend eine Registriernummer, die es Ihnen ermöglicht, die Shareware-Version zur Vollversion zu machen und somit sämtliche Beschränkungen der Shareware-Version aufzuheben. Wenn Sie im Hilfe-Menü den Punkt 'Freischalten mit Registriernummer ...' wählen, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie Ihren Namen und Ihre persönliche Registriernummer eingeben können. Dadurch wird Color Attack freigeschaltet und damit zur Vollversion.

Die Vollversion bietet Ihnen viele Vorteile:

- Sie können **alle 100 Level** spielen, und nicht nur die 10 Testlevel der Shareware-Version. Die farbigen Objekte greifen Ihr Raumschiff in jedem Level in anderen Formationen an. Das müssen Sie einfach gesehen haben!
- Durch **weitere Power-Ups** erhalten Sie noch leistungsfähigere Waffensysteme (**Doppel-Kanone** in vielen verschiedenen Leistungsstärken, **Dauerfeuer**) und andere Vorteile.
- Die **Shareware-Hinweise entfallen**. Beim Start und beim Beenden des Programms werden Sie also in der Vollversion nicht mehr durch diese nervigen Hinweise belästigt.
- Mit Hilfe verschiedener **Schummeltricks** können Sie direkt zu jedem Level springen oder Level überspringen, die Sie nicht schaffen. Außerdem können Sie sich mit den Schummeltricks leistungsfähigere Waffen besorgen oder Ihren Lebens- und Energievorrat auffrischen.
- Mit der Registriernummer, die Sie bei der Bestellung der Vollversion erhalten, können Sie auch **alle Folgeversionen (Updates)** von Color Attack freischalten, selbst wenn die neuen Versionen zusätzliche Level, neue Spielelemente und neue Funktionen enthalten. Sie brauchen also keine teuren Updates zu erwerben und profitieren kostenlos von den Weiterentwicklungen. Die neueste Version erhalten Sie immer über das Internet unter <http://www.xlmssoft.de>.
- Sie erhalten **Support** bei Problemen mit dem Programm per Telefon und E-Mail.
- Sie können gleichzeitig zwei weitere Spiele zu einem **äußerst günstigen Paketpreis von nur DM 39,90** erwerben.
- Sie unterstützen die Entwicklung von **weiteren Spielen und Programmen**.

Wie bestelle ich die Vollversion?



Überzeugen Sie sich, wie einfach, schnell und bequem Sie bei uns bestellen können:



Um in den Genuß der Vollversion zu kommen, benötigen Sie nur eine **Registriernummer**, die Sie nach Auswahl von 'Freischalten mit Registriernummer ...' aus dem Hilfe-Menü eingeben können. Dadurch wird die Shareware-Version von Color Attack zur Vollversion freigeschaltet. Diese Registriernummer kostet **nur DM 29,90**. Wenn Sie zusätzlich noch Registriernummern für die Spiele Mad Robots und Crazy Gravity bestellen, bezahlen Sie für alle drei Spiele zusammen **nur DM 39,90**.

Preisübersicht:

- Registriernummer für Color Attack:
DM 29,90 (ab 1.1.2002 EUR 14,95)
- Registriernummer für Color Attack, Mad Robots und Crazy Gravity:
DM 39,90 (ab 1.1.2002 EUR 19,95)
- Neueste Version von Color Attack auf einer 3,5"-Diskette:
DM 10,-- zusätzlich (ab 1.1.2002 EUR 5,--)
- Aktuelle Shareware-Versionen aller Programme und Spiele von XLM Software auf CD-R:
DM 20,-- zusätzlich (ab 1.1.2002 EUR 10,--)

Es fallen **keine** weiteren Kosten für Porto, Verpackung und Versand an.

Bestellmöglichkeiten:

- **Telefon:** Wenn Sie mit Kreditkarte bezahlen, erhalten Sie Ihre Registriernummer **sofort** am Telefon:
Telefon: 09822/298 (Ausland: +49 9822 298)
Eventuell bestellte Disketten werden dann per Post nachgeliefert. Natürlich können Sie auch dann per Telefon bestellen, wenn Sie per Überweisung bezahlen möchten. Dann erhalten Sie Ihre Registriernummer(n) und/oder Datenträger nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto.
- **Fax:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es (möglichst direkt am Bildschirm) aus und faxen Sie es dann an:
Fax: 09822/605991 (Ausland: +49 9822 605991)
Wenn Sie nur Registriernummern und keine Disketten/CDs bestellen, erhalten Sie diese auf Wunsch gerne per Fax oder E-Mail (bei Zahlung per Kreditkarte meist **innerhalb von 24 Stunden**, bei Zahlung per Überweisung nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto). Wenn Sie auch Disketten/CDs bestellen, erhalten Sie Ihre Bestellung immer per Post.
- **Post:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es (möglichst direkt am Bildschirm) aus, drucken Sie es aus und senden Sie es dann an:

Axel Meierhöfer
Eisenbahnstraße 2
91572 Bechhofen
Deutschland

- **E-Mail:** Verwenden Sie bitte das Bestellformular, füllen Sie es aus und senden Sie es dann per E-Mail an:

XLMSOft@compuserve.com

Wenn Sie nur Registriernummern und keine Disketten/CDs bestellen, erhalten Sie diese auf Wunsch gerne per E-Mail oder Fax (bei Zahlung per Kreditkarte meist **innerhalb von 24 Stunden**, bei Zahlung per Überweisung nach Eingang der Zahlung auf unserem Konto). Wenn Sie auch Disketten/CDs bestellen, erhalten Sie Ihre Bestellung immer per Post.

- **Online über unsere Internet-Homepage:**

<http://www.xlmsoft.de>

Das Online-Bestellformular können Sie direkt aufrufen mit:

<http://www.xlmsoft.de/bestell.htm>

Wenn Sie mit Kreditkarte bezahlen, erhalten Sie Ihre Registriernummer normalerweise **innerhalb von 24 Stunden** per E-Mail (gerne auch per Fax oder per Post). Auf unserer Homepage stehen natürlich auch die neuesten Versionen aller unserer Programme zum Download bereit.

Zahlungsvarianten:

- **Kreditkarte** (Eurocard, VISA, MasterCard, Diners Club): Wir benötigen die 16-stellige Kartennummer, Verfalldatum und den Namen des Karteninhabers.
- **Überweisung** auf unser **Konto Nr. 430 828 996** bei der **Sparkasse Ansbach (BLZ 765 500 00)**. Vermerken Sie auf der Überweisung bitte deutlich Ihren Namen und Wohnort, so dass sich die Überweisung ohne Probleme Ihrer Bestellung zuordnen lässt. (Achtung: Hohe Gebühren bei Überweisungen aus dem Ausland!)
- **Bankeinzugsermächtigung:** Dazu benötigen wir eine unterschriebene Bestellung per Post oder Fax mit Angabe von Kontonummer, Bankleitzahl, dem Namen des Kreditinstituts und dem Namen des Kontoinhabers.
- **Euro- oder Verrechnungsscheck** (aus dem Ausland bitte nur Euroschecks mit Beträgen in DM)
- **Bargeld** (DM, ATS [8 ATS=1 DM], SFR [1 SFR=1 DM], andere Währungen: aktueller Wechselkurs + 10% Umtauschgebühr)

Weitere Spiele, die Sie bestellen können

Wenn Sie folgende Spiele gleichzeitig mit Color Attack bestellen, kosten alle drei Spiele zusammen **nur DM 39,90**:

Mad Robots
Crazy Gravity

Besuchen Sie uns im Internet unter

<http://www.xlmssoft.de>

Dort erhalten Sie immer die neuesten Versionen, zusätzliche Level und viele andere Spiele und Programme.

Mad Robots



Führen Sie Doc Harry in diesem fantastischen Action- und Strategiespiel durch viele aufregende Level und zerstören Sie Hunderte von durchgeknallten Robotern. Doc Harry muß sich bis zum Ausgang jedes Levels durchkämpfen. Der Weg dorthin wird durch verschiedenfarbige Schlösser versperrt, für die erst die passenden Schlüssel gefunden werden müssen. Doc Harry kann die Roboter vernichten, indem er ihnen Bomben in den Weg legt, die natürlich auch erst gefunden werden müssen. Pfeile, über die Doc Harry nur in einer Richtung laufen kann, Teleporter, die Doc Harry blitzschnell an andere Orte befördern, und viele andere Spielelemente sorgen für lange anhaltenden Spielspaß.

Mit dem beiliegenden Level Editor können Sie darüberhinaus Ihre eigenen Spielebenen entwerfen.

Eine beeindruckende 256-Farben-Grafik mit Parallax-Scrolling und vielen animierten Objekten erwartet Sie. Tolle Soundeffekte und die Unterstützung von MIDI-Musik und Audio-CDs sorgen für die richtige Geräuschkulisse. Mit Tastatur- und Joysticksteuerung.

Crazy Gravity



Erleben Sie mit Crazy Gravity die wunderbare Welt der Schwerkraft so atemberaubend realistisch wie nie zuvor. Mit Ihrem silbernen Raumtransporter müssen Sie ein Höhlensystem durchfliegen, Fracht aufnehmen und diese zu Ihrer Heimatbasis transportieren. Unterwegs müssen Sie viele Hindernisse überwinden. Gebläse pusten Sie gegen den nächsten Felsen, Magneten ziehen Sie mag(net)isch an, bewegliche Stäbe schieben sich Ihnen immer zum ungünstigsten Zeitpunkt in den Weg und Kanonen bombardieren Sie mit Feuerbällen. Zu allem Überfluß zieht Sie die Schwerkraft ständig erbarmungslos nach unten. Viele weitere Spielelemente, die sich Ihnen in immer neuer Anordnung präsentieren und mit immer neuen Problemen konfrontieren, machen Crazy Gravity zu einem spektakulären Spielerlebnis.

Eine fantastische 256-Farben-Grafik, schnelle Animationen und Parallax-Scrolling werden Sie für viele Stunden vor den Bildschirm fesseln. Soundeffekte und Musikunterstützung sorgen für die richtige Geräuschkulisse. Mit dem Level Editor können Sie darüberhinaus Ihre eigenen Level erstellen. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und entwerfen Sie Ihre eigenen Höhlensysteme.

Crazy Gravity wurde unter anderem in folgenden Computermagazinen vorgestellt:

- **In'side Multimedia 9/96**, S.26 (Version 1.0): "... fulminante 3D-Grafik ..."
- **PCgo! 12/96**, S.102 (Version 1.0): "Das auch für Kinder geeignete Spiel macht großen Spaß.", "PCgo! Wertung: SEHR GUT"
- **Fair Play 1/97**, S.20-22 (Version 1.1): "Fair Play-Wertung: 5 von 5 möglichen Sternen"

Hier nur einige von vielen Anwenderkommentaren:

"Gratulation zu der phantastischen Arbeit. Ein tolles Spiel!"

"Ich bin von dem Programm restlos begeistert ..."

"Einfach genial!!!"

"Super! Gut gemacht."

"Ein hervorragendes Geschicklichkeitsspiel. Es ließ mich nicht mehr los."

"Gutes Spiel mit wirklichem Suchtpotential, weiter so!"

"... bin äußerst überrascht über die Qualität dieses Shareware-Spiels."

Das Ziel des Spieles

Sie steuern ein Raumschiff und müssen farbige Objekte abschießen, die sich Ihnen von oben in den verschiedensten Mustern und Formationen nähern. Zu Beginn jedes Levels erfahren Sie in einer Intro-Sequenz (diese können Sie mit der **Leertaste** abkürzen oder mit **ESC** ganz überspringen), wieviele dieser farbigen Objekte Sie mindestens zerstören müssen, um den Level zu beenden. Oft gibt es Obergrenzen, die Sie nicht überschreiten dürfen. Zerstören Sie mehr Objekte als erlaubt, haben Sie den Level verloren. Objekten, von denen Sie höchstens eine bestimmte Anzahl vernichten dürfen, sollten Sie möglichst oft geschickt ausweichen und sie am unteren Spielfeldrand verschwinden lassen, anstatt sie zu zerstören.

Weiterhin dürfen Sie häufig nur eine bestimmte Menge dieser Objekte verfehlen, um nicht zu verlieren. Ein Objekt gilt als verfehlt, wenn es am unteren Spielfeldrand verschwunden ist. Während des Spiels können Sie jederzeit an der Objekt-Anzeige ablesen, wieviele Objekte Sie noch zerstören müssen und verfehlen dürfen.

Um Ihre Waffensysteme aufzurüsten und um andere Vorteile zu erhalten, können Sie Power-Ups einsammeln, indem Sie sie mit dem Raumschiff berühren.

Nehmen Sie sich auf jeden Fall vor herumfliegenden Trümmern der abgeschossenen Objekte in acht. Genauso wie die farbigen Objekte können diese Ihr Raumschiff beschädigen oder zerstören, wenn Sie mit ihnen zusammenstoßen. Bei jeder Kollision verlieren Sie einen Teil Ihrer Energie. Sollten Sie alle Energie verloren haben, verlieren Sie ein Leben. Solange Sie noch Leben übrig haben, können Sie zwar weiterspielen, verlieren aber einen Teil Ihrer Waffen und auch der Aktionsradius Ihres Raumschiffs wird eingeschränkt. Haben Sie alle Leben aufgebraucht, ist das Spiel zu Ende. Nach jeder Kollision wird Ihr Schiff für kurze Zeit unverwundbar und blinkt während dieser Zeit. Ihre verbleibenden Leben, die Energie und weitere Informationen werden am oberen Spielfeldrand angezeigt.



Dies ist Ihr **Raumschiff**.



Diese **farbigen Objekte** müssen Sie zerstören, indem Sie mit den Kanonen Ihres Raumschiffs auf sie schießen.

Die Steuerung

Die Steuerung des Raumschiffs erfolgt mit einem Joystick oder mit der Tastatur. Im Optionen-Menü können Sie das gewünschte Eingabegerät auswählen.

Tastatursteuerung:

Mit der Cursortaste **Pfeil oben** (Alternativen: Taste **8** des numerischen Ziffernblocks, Taste **D**) bewegen Sie das Raumschiff nach oben. Die roten Pfeile am linken und rechten Spielfeldrand begrenzen den Aktionsradius des Raumschiffs. Durch Einsammeln bestimmter Power-Ups können Sie den Aktionsradius erweitern.

Mit der Cursortaste **Pfeil links** (Alternativen: Taste **4** des numerischen Ziffernblocks, Taste **S**) bewegen Sie das Raumschiff nach links, mit der Cursortaste **Pfeil rechts** (Alternativen: Taste **6** des numerischen Ziffernblocks, Taste **F**) bewegen Sie das Raumschiff nach rechts.

Mit der Cursortaste **Pfeil unten** (Alternativen: Taste **2** des numerischen Ziffernblocks, Tasten **X** oder **C**) bewegen Sie das Raumschiff nach unten.

Mit der **Leertaste** feuern Sie einen Schuß ab.

Joysticksteuerung:

Das Raumschiff steuern Sie mit Joystickbewegungen. Um einen Schuß abzufeuern, müssen Sie einen der Joystickknöpfe drücken.

Folgende Befehle funktionieren nur über die Tastatur:

Mit den Tasten **1**, **2**, **3**, **4**, **5** und **6** können Sie sich die gewünschte Waffe auswählen (Einzel-Kanone oder Doppel-Kanone mit jeweils drei verschiedenen Schußgeschwindigkeiten). Die gewählte Waffe ist in der Waffen-Anzeige besonders hervorgehoben.

Mit der Funktionstaste **F3** (Alternative: Taste **P**) können Sie das Spiel jederzeit pausieren bzw. fortsetzen.

Zu Beginn jedes Levels erscheint eine Intro-Sequenz, die Sie darüber informiert, wieviele Objekte Sie in diesem Level mindestens bzw. höchstens zerstören müssen bzw. dürfen und wieviele Sie maximal verfehlen dürfen. Diese Intro-Sequenz können Sie mit der **Leertaste** abkürzen oder mit der Taste **Esc** ganz überspringen.

Die Power-Ups

Power-Ups können Sie einsammeln, indem Sie sie mit Ihrem Raumschiff berühren. Dadurch erhalten Sie bessere Waffen, zusätzliche Energie und viele andere Vorteile. Sie sollten die Power-Ups aber nicht wahllos einsammeln, denn einige können Ihnen auch schaden. Solchen Power-Ups sollten Sie ausweichen oder sie abschießen. Die Trümmer abgeschossener Power-Ups können allerdings Ihr Raumschiff treffen und beschädigen. Seien Sie also vorsichtig.

Die folgenden **Power-Ups** wirken sich auf Ihre Bewaffnung aus:



Sie erhalten die Einzel-Kanone mit der einfachsten Ausstattung (niedrige Schußgeschwindigkeit und Schußanzahl). Mit den weiteren Power-Ups kann diese Kanone aufgerüstet werden.



Sie erhalten die Doppel-Kanone mit der einfachsten Ausstattung (niedrige Schußgeschwindigkeit und Schußanzahl). Mit den weiteren Power-Ups kann diese Kanone aufgerüstet werden.



Die Schußgeschwindigkeit der aktiven Kanone (Einzel- bzw. Doppel-Kanone) wird verringert (3 Ausbaustufen).



Die Schußgeschwindigkeit der aktiven Kanone (Einzel- bzw. Doppel-Kanone) wird erhöht (3 Ausbaustufen).



Die Schußanzahl der aktiven Kanone (1 bis 6) wird verringert (5 Ausbaustufen).



Die Schußanzahl der aktiven Kanone (1 bis 6) wird erhöht (5 Ausbaustufen).



Dauerfeuer für die aktive Kanone (1 bis 6) wird ein- bzw. ausgeschaltet.

Die folgenden **Power-Ups** wirken sich auf Ihr Raumschiff aus:



Sie erhalten neue Energie.



Sie erhalten ein zusätzliches Leben.



Der Aktionsradius Ihres Raumschiffs wird vergrößert.



Sie werden für einige Zeit unverwundbar.

Die folgenden **Power-Ups** wirken sich auf die farbigen Objekte aus:



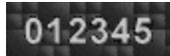
Alle gerade sichtbaren farbigen Objekte, die beliebig oft zerstört werden dürfen, werden vernichtet.

Die Anzeigen

Anzeigen am oberen Rand des Spielfelds:



Die einzelnen Anzeigen haben folgende Bedeutung:



Die bisher erzielten Punkte. Für jedes zerstörte Objekt erhalten Sie eine bestimmte Anzahl von Punkten, die von der Farbe des Objekts und dem gewählten Schwierigkeitsgrad abhängt.

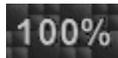


Die Balken stellen die Anzahl der Schüsse dar, die Sie im Moment abfeuern können. Je leistungsfähiger die momentan ausgewählte Kanone ist, desto mehr Schüsse können gleichzeitig aktiv (auf dem Spielfeld sichtbar) sein. Ihre Kanonen können Sie durch das Einsammeln von Power-Ups aufrüsten.



Zeigt an, wie lange Ihr Raumschiff noch unverwundbar ist. Je mehr grüne Ringe hier sichtbar sind, desto länger bleiben Sie unverwundbar. Wenn nur noch ein roter Punkt sichtbar ist, sollten Sie das Raumschiff schleunigst an eine sichere Stelle bringen. Unverwundbar werden Sie für kurze Zeit nach jeder Kollision

oder für längere Zeit, wenn Sie dieses Power-Up  eingefangen haben.



Diese Anzeige ist nur sichtbar, wenn Sie die Option 'Performance anzeigen' im Dialogfenster 'Geschwindigkeit' aktiviert haben. Hier wird angezeigt, wieviel Prozent der Grafik-Frames angezeigt werden können.



Ihr Energievorrat. Wenn kein Balken mehr sichtbar ist, verlieren Sie ein Leben. Zusätzliche Energie erhalten Sie durch dieses Power-Up , sofern sich Ihr Energievorrat noch weiter auffüllen läßt.



Ihre restlichen Leben, die Sie dringend benötigen werden, wenn Ihr Raumschiff zerstört wird. Weitere Leben erhalten Sie durch Einsammeln dieses Power-Ups . Sie können maximal neun zusätzliche Leben besitzen.

Anzeigen am linken und rechten Spielfeldrand:



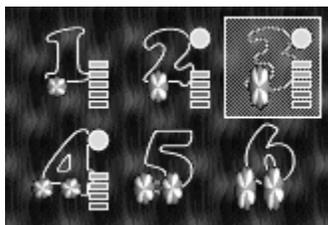
Die roten Pfeile am linken und rechten Rand des Spielfelds begrenzen den Aktionsradius des Raumschiffs. Den Aktionsradius können Sie erweitern, indem Sie diese Power-Ups  einsammeln.

Die Objekt-Anzeige:

	HITS	MIN	MAX	MISS
	4		56	
	2	28		3
	8	22		9

In der Spalte **HITS** können Sie ablesen, wieviele Objekte jeder Farbe Sie in diesem Level bereits zerstört haben. Die Spalte **MIN** gibt an, wieviele Objekte Sie noch mindestens zerstören müssen, um den Level zu beenden. Die Spalte **MAX** zeigt Ihnen, wieviele Objekte Sie höchstens noch zerstören dürfen, um nicht zu verlieren, und in der Spalte **MISS** wird angezeigt, wieviele Objekte Sie noch verfehlen dürfen. Sie haben ein Objekt dann verfehlt, wenn es am unteren Spielfeldrand verschwunden ist, ohne daß Sie es vorher getroffen haben. In den Spalten MAX und MISS werden kritische Werte durch Rahmen gekennzeichnet, so daß bereits ein kurzer Blick auf die Objekt-Anzeige genügt, um sich einen Überblick über den Spielstand in diesem Level zu verschaffen.

Die Waffen-Anzeige:



An dieser Anzeige können Sie den Status Ihrer Waffensysteme ablesen. Mit den Tasten **1** bis **6** auf der Tastatur können Sie die Waffe auswählen, die Sie verwenden möchten, also die Einzelkanone (**1** bis **3**) oder Doppelkanone (**4** bis **6**) mit der gewünschten Schußgeschwindigkeit (**1, 4**: langsam; **2, 5**: mittel; **3, 6**: schnell). Die gewählte Waffe wird besonders hervorgehoben. Die Balken  zeigen an, wieviele Schüsse gleichzeitig aktiv (auf dem Spielfeld sichtbar) sein dürfen. Sie können eine Kanone erst dann auswählen, wenn neben der entsprechenden Zahl mindestens einer dieser Balken sichtbar ist. Das Symbol  wird angezeigt, wenn für eine Waffe Dauerfeuer eingeschaltet ist. Wenn Sie bei aktiviertem Dauerfeuer die **Leertaste** gedrückt halten, werden regelmäßig Schüsse abgefeuert. Um Ihre Waffensysteme mit besseren Kanonen und Dauerfeuer auszurüsten, müssen Sie Power-Ups einsammeln.

Spiel-Menü

Das Spiel-Menü enthält folgende Befehle:

- **Neu:** Damit starten Sie ein neues Spiel, beginnend beim ersten Level. Nach Auswahl dieses Menübefehls erscheint zunächst ein Dialogfenster, in dem Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen können.
- **Level neu starten:** Sollten Sie während des Spiels den Wunsch verspüren, den Level, in dem Sie sich befinden, noch einmal von vorne beginnen zu wollen (z. B. weil Sie nach mehreren Kollisionen das Gefühl haben, daß Sie das eigentlich besser können), dann wählen Sie einfach diesen Menübefehl. Der Level wird dann noch einmal neu gestartet mit der Bewaffnung, der Energie und den Punkten, die Sie zu Beginn des Levels hatten.
- **Spielstand laden ...:** Mit diesem Befehl können Sie einen gespeicherten Spielstand laden, um an dieser Stelle weitermachen zu können. Wählen Sie einfach den Dateinamen aus, unter dem Sie den Spielstand vorher gespeichert hatten.
- **Spielstand speichern ...:** Dieser Befehl ermöglicht es Ihnen, den aktuellen Spielstand zu speichern, um zu einem anderen Zeitpunkt (z. B. am nächsten Tag) in diesem Level weitermachen zu können. Sie brauchen also nicht jedesmal wieder mit dem ersten Level zu beginnen, wenn Sie Color Attack starten. Geben Sie einen Dateinamen an, unter dem Sie den Spielstand speichern möchten. Achtung: Es wird immer der Spielstand zu Beginn des Levels gespeichert, auch wenn Sie diesen bereits halb zu Ende gespielt haben.
- **Schummeltricks ...:** Mit diesem Befehl können Sie die nach Herzenslust schummeln, aber nur in der Vollversion. In einem Dialogfenster können Sie z. B. Ihre Bewaffnung verbessern oder direkt zu jedem Level springen.
- **Bestenliste ...:** Dieser Befehl zeigt die Bestenliste an, in der sich die zehn besten Spieler verewigen können. Mit 'Löschen' können Sie sämtliche Einträge wieder löschen.
- **Beenden:** Mit diesem Befehl beenden Sie Color Attack.

Optionen-Menü

Das Optionen-Menü enthält folgende Befehle:

- **Eingabegerät > Tastatur | Joystick:** Wählen Sie hier das Eingabegerät, mit dem Sie das Raumschiff steuern möchten. Zur Steuerung mit einem Joystick muß ein Joystick-Treiber installiert und natürlich ein Joystick angeschlossen sein.
- **Geschwindigkeit ...:** Ruft das Dialogfenster 'Geschwindigkeit' auf, in dem Sie die Geschwindigkeit der Grafik und damit auch die des Spiels festlegen können. Außerdem können Sie dort die Schatten- und Schrifteffekte ein- und ausschalten.
- **Soundeffekte ...:** Mit diesem Befehl rufen Sie das Dialogfenster 'Soundeffekte' auf, in dem Sie die Soundeffekte ein- und ausschalten können. Außerdem können Sie dort festlegen, wann ein Soundeffekt abgespielt werden soll.
- **Musik ...:** Dieser Menübefehl ruft das Dialogfenster 'Musik' auf, in dem Sie die Hintergrundmusik für das Spiel auswählen können.
- **Fenster zentrieren:** Dieser Menübefehl bewegt das Programmfenster genau in die Mitte des Bildschirms.

Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü enthält folgende Befehle:

- **Inhalt:** Mit diesem Befehl rufen Sie die Online-Hilfe von Color Attack auf, in der Sie genaue Informationen über die Spielsteuerung, die verschiedenen Spielelemente und über die Bedienung des Programms erhalten.
- **Beschreibung der Power-Ups:** Mit diesem Befehl können Sie direkt das Thema der Online-Hilfe anzeigen lassen, in dem die Bedeutung der verschiedenen Power-Ups beschrieben wird.
- **Hilfe verwenden:** Mit diesem Menüpunkt rufen Sie Informationen zur Benutzung der Hilfe auf.
- **Kurzinfo ...:** Dieser Menübefehl zeigt eine Kurzanleitung an, die Sie schnell über das Ziel des Spiels und über die wichtigsten Tastaturkommandos zur Spielsteuerung informiert. Diese Kurzanleitung erscheint normalerweise auch bei jedem Start von Color Attack. Dies lässt sich verhindern, wenn Sie die Option 'Kurzinfo beim Start nicht anzeigen' aktivieren.
- **Wie bestelle ich die Vollversion?:** Bei Aufruf dieses Befehls erhalten Sie detaillierte Informationen, wie Sie die Vollversion von Color Attack und andere Spiele bestellen können.
- **Bestellformular ...:** Mit diesem Befehl können Sie das Bestellformular für die Vollversion von Color Attack aufrufen. Anschließend können Sie das Formular dann ausfüllen und ausdrucken.
- **Freischalten mit Registriernummer ...:** Dieser Befehl öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie Ihren Namen und Ihre persönliche Registriernummer eingeben können. Damit können Sie die Shareware-Version von Color Attack freischalten und somit zur Vollversion machen. Dadurch werden sämtliche Beschränkungen der Shareware-Version beseitigt. Wenn Sie wissen wollen, wie Sie Ihre persönliche Registriernummer bestellen können, wählen Sie bitte den Menüpunkt 'Wie bestelle ich die Vollversion?' aus dem Hilfe-Menü.
- **Info über Color Attack ...:** Mit diesem Menüpunkt erhalten Sie Informationen über Color Attack.

Schummeltricks

Das Dialogfenster 'Schummeltricks' können Sie mit dem Befehl 'Schummeltricks ...' aus dem Spiel-Menü aufrufen.

Mit den Schummeltricks in diesem Dialogfenster können Sie nach Herzenslust schummeln, allerdings nur in der Vollversion.

- **Springe zu Level:** Sie können in das Feld 'Level-Nummer' die Nummer des Levels eingeben, den Sie spielen möchten. Zusätzlich können Sie einen Schwierigkeitsgrad auswählen und Bewaffnung, Leben, Energie und Aktionsradius festlegen. Durch Drücken des OK-Schalters neben der Level-Nummer können Sie schließlich zu dem gewählten Level springen.
- **Bewaffnung:** Hier können Sie die Bewaffnung des Raumschiffs manipulieren. Für jede der sechs verschiedenen Kanonen können Sie die Schußanzahl (0 bis 5) eingeben. Mit 'DF' aktivieren Sie das Dauerfeuer.
- **Leben/Energie/Aktionsradius:** In diesen drei Feldern können Sie die Anzahl der restlichen Leben, sowie die Energie und den Aktionsradius des Raumschiffs bestimmen.

Mit dem OK-Schalter am unteren Rand des Dialogfensters werden nur die Änderungen an der Bewaffnung, an Leben, Energie und Aktionsradius wirksam.

Geschwindigkeit

Das Dialogfenster 'Geschwindigkeit' können Sie mit dem Befehl 'Geschwindigkeit ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

Die **Geschwindigkeit** der Grafik können Sie mit dem Schieberegler festlegen. Dadurch bestimmen Sie, wie viele Einzelbilder (Frames) in jeder Sekunde dargestellt werden sollen bzw. wie häufig das Bild neu aufgebaut werden soll. Je höher dieser Wert ist, desto beeindruckender ist die Grafik von Color Attack, da das menschliche Auge mit zunehmender Geschwindigkeit die Abfolge der Einzelbilder als flüssige Bewegung wahrnimmt. Je höher die Geschwindigkeit ist, desto schneller wird auch das gesamte Spiel und Sie müssen schneller reagieren. Eine höhere Animationsgeschwindigkeit beansprucht aber auch die Rechenleistung Ihres Computers wesentlich stärker, so daß es bei langsameren Rechnern passieren kann, daß nicht alle Frames dargestellt werden können. Dies hat eine ruckelnde Grafik zur Folge. Wählen Sie eine hohe **Auflösung**, um das Ruckeln zu minimieren.

Wenn Sie die Option '**Performance anzeigen**' einschalten, sehen Sie während des Spiels eine Prozentanzeige am oberen Spielfeldrand, die Sie darüber informiert, ob wirklich alle Frames dargestellt werden können. Dieser Wert sollte immer über 90% liegen, andernfalls sollten Sie die Optionen '**Schatteneffekte**' und '**Schrift auf Hintergrund**' ausschalten. Dadurch beansprucht der Bildaufbau wesentlich weniger Rechenzeit.

Sie erzielen die beste Performance, wenn Sie Windows im 256 Farben-Modus betreiben.

Soundeffekte

Das Dialogfenster 'Soundeffekte' können Sie mit dem Befehl 'Soundeffekte ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

Hier können Sie die **Soundeffekte ein- und ausschalten**, die verschiedene Ereignisse während des Spiels akkustisch untermalen.

Außerdem können Sie festlegen, wann ein neuer Soundeffekt gestartet werden soll, während noch ein anderer abgespielt wird:

- **laufenden Sound abbrechen:** Sobald ein Ereignis eintritt (z. B. Schuß wird abgefeuert, Objekt wird zerstört), wird der passende Soundeffekt abgespielt, auch wenn zu diesem Zeitpunkt bereits ein anderer Soundeffekt läuft. Dieser wird dadurch gestoppt. Dadurch wird jedes Ereignis sofort akkustisch untermalt, durch das Stoppen der Soundeffekte können aber Knackgeräusche entstehen. Sollten Sie diese Knackgeräusche stören, wählen Sie bitte eine andere Einstellung.
- **bei wichtigen Ereignissen laufenden Sound abbrechen, sonst neuen Sound danach starten:** Laufende Soundeffekte werden nur bei wichtigen Ereignissen unterbrochen (z. B. Power-Up zerstört oder eingesammelt), ansonsten wird der neue Sound erst nach Beendigung des laufenden gestartet. Dadurch werden Schüsse und Objektzerstörungen manchmal nicht oder nur zeitversetzt akkustisch dargestellt, Knackgeräusche aber weitestgehend vermieden.
- **bei wichtigen Ereignissen laufenden Sound abbrechen, sonst neuen Sound unterdrücken:** Laufende Soundeffekte werden nur bei wichtigen Ereignissen unterbrochen (z. B. Power-Up zerstört oder eingesammelt), damit ein neuer Sound abgespielt werden kann. Ansonsten wird der neue Soundeffekt gar nicht gespielt. Knackgeräusche werden weitestgehend vermieden.
- **neuen Sound danach starten:** Der neue Soundeffekt wird erst nach Beendigung des laufenden gestartet. Knackgeräusche werden vollständig verhindert.
- **neuen Sound unterdrücken:** Ein neuer Soundeffekt wird nur gestartet, wenn gerade kein anderer abgespielt wird. In Einzelfällen werden dadurch auch wichtige Ereignisse nicht akkustisch dargestellt, Knackgeräusche aber vollständig verhindert.

Musik

Das Dialogfenster 'Musik' können Sie mit dem Befehl 'Musik ...' aus dem Optionen-Menü aufrufen.

In diesem Dialogfenster können Sie die Hintergrundmusik für das Spiel auswählen. Sie können dazu jede beliebige MIDI-Datei verwenden und auch Audio-CDs werden unterstützt.

- **keine:** Diese Option schaltet die Musik aus.
- **MIDI-Datei:** Wenn diese Option ausgewählt ist, wird eine MIDI-Datei als Hintergrundmusik abgespielt. Im Feld 'Name:' können Sie direkt einen Dateinamen eingeben. Der Schalter 'Durchsuchen ...' öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie sehr einfach eine MIDI-Datei auswählen können.
- **Audio-CD:** Falls Sie ein CD-ROM-Laufwerk besitzen, das über ein Kabel mit Ihrer Soundkarte verbunden ist, können Sie mit dieser Option jede normale Musik-CD als Hintergrundmusik abspielen. Zusätzlich können Sie in den Feldern 'Von Titel' und 'bis Titel' angeben, welche Titel der CD gespielt werden sollen. Wenn Sie einen Level erfolgreich beendet haben, können Sie im nächsten Level dann auch den nächsten Titel der Audio-CD hören.

