

# **DiamondCaves V2.1 Anleitung**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> DiamondCaves V2.1 Anleitung		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>DiamondCaves V2.1 Anleitung</b>	<b>1</b>
1.1	DiamondCaves V2.1 deutsche Kurzanleitung	1
1.2	Diamond Caves	1
1.3	Diamond Prefs	2
1.4	Diamond Edit	2
1.5	Diamond Gfx	3
1.6	Diamond Sfx	3
1.7	Diamond Caves - Titelbild	5
1.8	Diamond Caves - Spiel	6
1.9	Diamond Prefs - Spiel	6
1.10	Diamond Prefs - Editor	7
1.11	Diamond Editor - Hauptfenster	8
1.12	Diamond Editor - Editfenster	9
1.13	Diamond Editor - Auswahlfenster	10
1.14	Diamond Editor - Statistikfenster	10
1.15	Diamond Editor - Eaterfenster	10
1.16	Diamond Editor - Wertefenster	10
1.17	Diamond Editor - Highscorefenster	11
1.18	Diamond Editor - Fehlermeldungen	11
1.19	Registrieren	12
1.20	Grüße und Danksagungen	13
1.21	Registrierung.txt	14

---

## Chapter 1

# DiamondCaves V2.1 Anleitung

### 1.1 DiamondCaves V2.1 deutsche Kurzanleitung

deutsche Kurzanleitung für Diamond Caves und alle ↔  
Zusatzprogramme

-----

(C) Copyright 1994/95 by Peter Elzner

- Shareware -

Diamond Caves  
Diamond Prefs  
Diamond Editor  
Diamond Gfx  
Diamond Sfx  
Registrieren  
Grüße

### 1.2 Diamond Caves

Diamond Caves

Aktuelle Version (Stand: 26.07.1995): Diamond Caves Version V2.1

Ich denke eine Beschreibung, worum es bei dem Spiel geht, kann ich mir sparen :-)

---

Titelbild

im Spiel

Ein häufige Frage: Wo ist die AGA-Version von Diamond Caves?

Antwort: Es wird keine spezielle AGA-Version von Diamond Caves geben, da dies gar nicht nötig ist. Das Programm ist schon dahingehen ausgelegt, auch mit 256 Farben zu arbeiten. Alles was noch fehlt ist jemand, der eine 256-farben Version der Grafik zeichnet. Alle dazu nötigen IFF-Bilder kann man im Archiv

DiamondGfx  
finden.

Wer als

registrierter Benutzer  
schon jetzt mit doppelt so viel Farben

spielen möchte wie bisher, muß einfach im

Voreinstellungsprogramm

unter misc das GfxFile "Diamond.32col" auswählen. Dieses File ist ↔  
ebenfalls

im

DiamondGfx  
Archiv enthalten.

### 1.3 Diamond Prefs

Aktuelle Version (Stand: 26.07.1995): Diamond Prefs Version V1.3

Das Voreinstellungsprogramm ist in zwei Teile aufgeteilt:

Voreinstellungen für das Spiel

Voreinstellungen für den Editor

### 1.4 Diamond Edit

Aktuelle Version (Stand: 26.07.1995): Diamond Edit Version V1.3

Der Diamond Editor benutzt MUI und ist in folgende Fenster unterteilt:

Das Hauptfenster:

Main window

Das Editfenster:

Edit window

Das Auswahlfenster:

Selection window

Das Statistikfenster:

Statistics window

Das Eaterfenster:

```
Eater window
  Das Wertefenster:
Value window
  Das Highscorefenster:
Highscore window
```

## 1.5 Diamond Gfx

Aktuelle Version (Stand: 26.07.1995): Diamond Gfx Version V1.0

Nur für  
registrierte Benutzer  
!

Diamond Gfx ist dazu da, Grafiken aus IFF-Bildern in ein für Diamond Caves verständliches Format umzuwandeln.

Im Hauptfenster kann hier das Directory eingestellt werden, das die IFF-Bilder enthält und der Filename der Zieldatei. Diese liegt üblicherweise in "DC:gfx/".

Start beginnt die Umwandlung, Exit verläßt das Programm.

-----

Was man bei eigenen Bildern beachten sollte:

- jedes der Bilder muß 320x256 Punkte groß sein
- das Bild "Score.br" muß 320x14 Punkte große sein
- jedes Bild muß dieselbe Anzahl an Farben haben. Möglich sind Bilder mit bis zu 256 Farben.
- die Farben, die im Spiel benutzt werden, werden dem File "Earth.br" entnommen.
- auch das File "Score.br" muß dieselben Farben wie alle anderen Bilder haben.
- die Nummern (0,1,..9) im Bild "Earth.br" dürfen nur 14 Punkte hoch sein, mit je einer freien Zeile oben und unten. Das ist nötig, damit sie in die Punktanzeige passen.

## 1.6 Diamond Sfx

Aktuelle Version (Stand: 26.07.1995): Diamond Sfx Version V1.1

Nur für  
registrierte Benutzer  
!

---

Mit Diamond Sfx kann man eigene Samples in Diamond Caves einbinden.

Ganz oben im Fenster befindet sich ein Rollbalken, mit dem man alle Effekte einzeln anwählen kann.

Darunter befinden sich folgende Eingabeelemente:

Filename: Hier bitte den Filenamen des Samples eingeben.

----- Wichtig: Es wird nur der Filename gespeichert, nicht das ganze Sample! Das File muß also auch später noch auf der Platte unter diesem Namen vorhanden sein.

Samplingrate: Ist die Frequenz, mit der das Sample abgespielt wird  
----- (in 10Hz).

Volume: Lautstärke. Je höher, desto lauter.  
-----

Play Sample: Spielt das Sample ab.  
-----

Save: Speichert alle Einstellungen ab (wie gesagt: Nur die Filenamen der  
---- Samples, nicht die Samples selbst!)

Default: Stellt alle Eingaben auf die Standardwerte zurück.  
-----

Exit: Programm verlassen.  
-----

Was man unbedingt beachten sollte:

- die Samples dürfen nicht zu lang sein, da sie im Spiel nur etwa 8/50 Sekunden (0.16 sec) haben. Nur die Explosion ist doppelt so lang.

- wichtig ist, daß die Samples auch auf der Festplatte vorhanden sind, da nur die Filenamen gespeichert werden.

- die Reihenfolge im Rollbalken stellt gleichzeitig die Priorität im Spiel dar, je höher, desto höher die Priorität. Schließlich stehen nur vier Soundkanäle zur Verfügung.

Was die Texte bedeuten:

Timeout - Sound für die letzten 10 Sekunden

Deathcry - Todesschrei

Explosion - Explosion :-)

Boulder - Stein fällt

Dynamite drop - Dynamit wird hingelegt

Gate - Spieler geht durch Tor

cracking a Nut - eine Nuß wird aufgeschlagen

Diamond getting smashed - ein blauer Diamant wird zerdrückt

Nut - eine Nuß fällt

Diamond - eine Diamant/Emerald fällt

Collect item - der Spieler sammelt etwas ein

move Boulder - der Spieler bewegt einen Stein/eine Bombe

Dynamite tick - das Dynamit tickt

---

Acid - etwas fällt in die Säure  
Amoeba - die Amöbe breitet sich aus  
Eater - das typische "jam-jam"  
magic wall - die magische Mauer rotiert  
Robot - ein Roboter bewegt sich  
Wheel - das Rad dreht sich  
Bug - ein Käfer bewegt sich  
Spaceship - ein Raumschiff bewegt sich  
enter Exit - der Spieler erreicht den Ausgang  
move through earth - der Spieler bewegt sich durch Erde  
end of Forcefield - das Schutzschild ist zuende  
opening/closing door - eine Schalter-Tür öffnet sich  
conveyor belt - das Laufband bewegt sich  
growing wall - die Mauer erweitert sich zu den Seiten  
Switch - der Schalter  
move through empty space - der Spieler bewegt sich durch Luft

## 1.7 Diamond Caves - Titelbild

Titelbild:

Quit (links oben) : Spiel beenden und zurück zur Workbench  
----  
Get Levels: Hier kann ein Leveldirectory ausgewählt werden. Jedes dieser  
----- Directorys kann bis zu 99 Levels enthalten. Es werden alle  
momentan verfügbaren Directorys angezeigt.

One Player/Two Player: Wechsel zwischen Einspielermodus und Teammodus,  
----- bei dem zwei Spieler gleichzeitig spielen.

Name: Hier kann jeder Spieler (Einspielermodus) oder jedes Team  
---- (Teammodus) einen Namen auswählen. Für jeden Namen wird genau  
buchgeführt, z.B. welche Levels schon gelöst wurden etc. Jedes  
Leveldirectory hat eine eigene Liste an Namen.

Level/Max: Hier steht, welchen Level man gerade Spielen möchte (Level)  
----- und bis zu welchem Level man bisher gekommen ist (Max).  
Jedesmal, wenn man den höchsten Level erfolgreich beendet, erhöht sich  
die maximal Zahl.

Games played: Gesamtanzahl der bisherigen Versuche  
-----

Score: Gesamte Punktzahl  
-----

Highscores: Zeigt die zehn höchsten Punktzahlen, sowie die Zeiten an.  
-----

Play game: Tja, was wohl? Startet das Spiel mit der bei Level angewählten  
----- Spielstufe.

Record game: Das Spiel startet ganz normal, nur daß jetzt jede Bewegung  
----- aufgezeichnet wird. Diese Aufnahme wird abgespeichert, man  
kann sie sich später mit "Replay Level" wieder ansehen.  
Nur für  
                  registrierte Benutzer

---

!

Replay game: Wenn vorhanden, wird ein früher aufgezeichnetes Spiel  
----- angezeigt. Für alle Level in der unregistrierten Version sind  
schon vorgefertigte Aufzeichnungen vorhanden.

das große Logo (unten): Zeigt Informationen über das Programm, wie z.B.  
----- den registrierten Benutzer oder die  
Versionsnummer.

im Spiel

## 1.8 Diamond Caves - Spiel

im Spiel können folgende Tasten benutzt werden:

ESC - beenden des Spiels

P - Pause. Der Screen wird dunkel und er Mauszeiger erscheint. Um ins  
Spiel zurückzukehren, einfach irgendwo in das Spielfeld klicken (um das  
Window zu aktivieren) und dann nochmals P drücken.

für den Zweispielermodus:

F1 - der Bildschirm verfolgt nur Spieler 1

F2 - der Bildschirm verfolgt nur Spieler 2

F3 - der Bildschirm verfolgt beide Spieler, allerdings kann man bei  
dieser Einstellung nicht über den Bildschirmrand hinaus gehen.

Spielt ein Spieler über die Tastatur, kann er seine Figur über die  
Pfeiltasten steuern, die Leertaste oder die rechte Shift-Taste können als  
Feuerknopf verwendet werden.

Titelbild

## 1.9 Diamond Prefs - Spiel

Screenmode:

=====

Public Screen: ermöglicht es, Diamond Caves in einem Window auf einem  
----- Public Screen zu starten, z.B. der Workbench.

Wenn sich Diamond Caves auch die Windowgröße merken soll, kann das hier  
angegeben werden. Ansonsten wird das Window in der Standardgröße  
geöffnet. Die Windowkoordinaten werden immer gemerkt.

own Screen: Startet Diamond Caves wie gehabt auf einem eigenen Screen.  
----- Dazu können hier die Screenmodes für das Titelbild und das

Spiel ausgewählt werden.

Control:

=====

Hier kann ausgewählt werden, womit die Spieler gesteuert werden.

PreSets:

=====

Leveldirectory: Ermöglicht es, sofort nach dem Start schon ein  
----- Leveldirectoy eingestellt zu haben.

Number of Players: Anzahl der Spieler beim Start  
-----

Name: Voreingestellter Name beim Start  
-----

Misc (diverses):

=====

gameport.device: Hier kann auf die Benutzung des gameport.devices  
----- umgestellt werden. Sollte man nur bei einem guten Grund  
machen.

status line: Hier kann man die Statuszeile (also dort, wo die Punktzahl  
----- usw. angezeigt wird) entweder über oder unter das Spielfeld  
legen.

Timing: Stellt das interne Timing auf VBI oder timer.device. Sollte nur  
----- der ändern, der weiß, was er tut. Der Wert wird normalerweise  
automatisch an die eingestellten Werte angepaßt.

Speed: Falls Timing auf "timer.device" steht, kann hier die  
----- Spielgeschwindigkeit reguliert werden. 1 ist sehr schnell, 50  
normal und 200 langsam.

Gfxfile: Hier kann die Grafik für Diamond Caves ausgewählt werden.

----- Normal ist das File "Diamond.16col". Für  
registrierte User

gibt

es außerdem das File "Diamond.32col" mit doppelt so viel Farben.

Voreinstellungen für den Editor

## 1.10 Diamond Prefs - Editor

Screenmode:

=====

Public Screen: ermöglicht es, Diamond Edit in einem Window auf einem  
----- Public Screen zu starten, z.B. der Workbench.

own Screen: Startet Diamond Edit wie gehabt auf einem eigenen Screen.  
 ----- Dazu können hier auch der gewünschte Screenmodes ausgewählt  
 werden.

PreSets:

=====

Leveldirectory: Ermöglicht es, sofort nach dem Start schon ein  
 ----- Leveldirectoy eingestellt zu haben.

Nr. ist die voreingestellte Levelnummer  
 ---

Load Level: Ermöglicht es, den durch Leveldirectory und Nummer  
 ----- spezifizierten Level schon beim Start zu laden.

Voreinstellungen für das Spiel

## 1.11 Diamond Editor - Hauptfenster

Level:

=====

Nr. ist die Nummer des gerade geladenen Levels  
 --

Comment: Ist der Kommentar, der beim Spielen des Levels erscheint.  
 ----- Daneben ist ein Knopf, mit dem ein Hilfsfenster geöffnet werden  
 kann. Dort steht, welche Sonderzeichen man im Kommentar benutzen kann.

Directory: Hier steht das Leveldirectory für den gerade bearbeiteten  
 ----- Level

Create Directory: Erstellt ein neues Directory, der Name darf bis zu 10  
 ----- Zeichen lang sein

Import: Hier können Level von anderen Boulder Dash Spielen geladen  
 ----- werden. Einfach den Namen und den Typ einstellen. Es ist  
 möglich, den Level nur zu laden oder aber auch gleich abzuspeichern.  
 Dazu wird entweder die gerade eingestellte Levelnummer verwendet oder  
 aber (per Schalter zu aktivieren) die Nummer aus dem Filenamen (plus  
 eins, da EM-Level bei 0 anfangen).

Beispiel: Es soll der Emerald-Mine Level 0 geladen werden.

1. Typ auf "Emerald Mine" (oder auf "best guess") stellen
  2. Filenamen auswählen
  3. Auf "Load&Save" drücken:
- > der Level 0 wird geladen und als 01 abgespeichert

Load: Lädt den level mit der angegebenen Nummer aus dem angegebenen  
 ---- Leveldirectory.

Save: Speichert den Level unter "Nr." in "Leveldirectory" ab.

---- Stimmt der Level nicht, meldet der Editor eine Fehlermeldung

Nur für  
registrierte Benutzer  
!

Test: Lädt das eigentliche Spiel zum testen des hier erstellten Levels.  
---- Es kann zwischen Testen mit einem und zwei Spielern gewählt werden.

Nur für  
registrierte Benutzer  
!

Windows:

=====

Hier kann jedes einzelne Window geöffnet und geschlossen werden:

Das Editfenster:  
Edit window  
Das Auswahlfenster:  
Selection window  
Das Statistikfenster:  
Statistics window  
Das Eaterfenster:  
Eater window  
Das Wertefenster:  
Value window  
Das Highscorefenster:  
Highscore window

## 1.12 Diamond Editor - Editfenster

Im oberen Teil kann das Spielfeld editiert werden, darunter ↔ befinden sich folgende Schalter:

Undo: Nimmt die letzte Aktion zurück

----

Text: Man kann einen Text eingeben und ihn dann horizontal (von links nach  
---- rechts) oder vertikal (von oben nach unten) ins Spielfeld legen.

Clear: Löscht das gesamte Spielfeld mit dem gerade ausgewählten Feld.

-----

Random: Verteilt das gerade ausgewählte Feld zufällig auf dem Spielfeld.  
----- Die Menge läßt sich unter dem Schalter einstellen.

Auswahlfenster

### 1.13 Diamond Editor - Auswahlfenster

Hier kann man zwischen allen möglichen Feldern auswählen. Der Begriff "ausgewähltes Feld" betrifft das Feld, das in der Liste hervorgehoben wird, mit ihm werden alle Aktionen ausgeführt.

Statistikfenster

### 1.14 Diamond Editor - Statistikfenster

Dieses Window präsentiert eine kleine Statistik zum aktuellen Spielfeld.

Eaterfenster

### 1.15 Diamond Editor - Eaterfenster

Hier können die vier Felder der Eater verändert werden.

Solch ein Feld erscheint, wenn ein Eater (diese gelben PacMans) durch einen Stein erschlagen wird. Der erste Eater (egal welcher) hinterläßt Feld Nr.1, der zweite Eater (egal welcher) hinterläßt Feld Nr.2 usw..

Wertefenster

### 1.16 Diamond Editor - Wertefenster

Score:  
=====

Hier können die Punktzahlen für das Einsammeln von Gegenständen, das zerstören von Monstern und ganz unten auch für je 10s am Ende übriggebliebene Zeit eingestellt werden.

Misc (Verschiedenes):  
=====

Playfieldsize: Hier läßt sich die Spielfeldgröße zwischen 10x10 und ----- 100x100 feldern einstellen. Natürlich kommt zu diesen Werten noch der Stahlrahmen um jeden Level dazu.

Time:

====

in Game: Zeit im Spiel (in Sekunden). 0 bedeutet unendlich viel Zeit  
-----

magic Wall: Zeit für die magische Mauer, die Emeralds in Diamanten  
----- verwandelt (in 1/10 Sekunden!)

Wheel: Zeit für das Rad (in 1/10 Sekunden)  
-----

Amoeba: Eine Art Geschwindigkeitsanzeige für die Amöbe. Null bedeutet  
----- keine Bewegung, je höher der Wert, desto schneller die  
Ausbreitung

Forcefield: Zeit, die das Schutzschild anhält  
-----

Extratime: Zeit, die man beim Einsammeln einer Zeit-Münze erhält  
-----

Emeralds to collect: Die Anzahl, der Emeralds, die man braucht um den  
----- Ausgang aufzuschließen.

Highscorefenster

## 1.17 Diamond Editor - Highscorefenster

Nein, hier kann man keine Highscores verändern, einzig das ↔  
komplette  
Zurücksetzen aller Highscores auf Null ist möglich.

Hauptfenster

## 1.18 Diamond Editor - Fehlermeldungen

Beim Speichern von Levels können folgende Fehler auftreten:

no Startplace - Level enthält keine Startplätze für die Spieler

not enough Exits - nicht genügend Ausgänge vorhanden

incomplete conveyor belt - ein Laufband ist unvollständig

Eater contains incomplete conveyor belt - ein Eater enthält ein  
unvollständiges Laufband

no switch for conveyor belt - es ist kein Schalter für das Laufband da

no switch for switch-gate - es ist kein Schalter für die Schalter-Türen da

incomplete Acidpool - ein Säurebecken ist unvollständig

Eater contains incomplete Acidpool - ein Eater enthält ein unvollständiges Säurebecken

Hauptfenster

## 1.19 Registrieren

Wer sich registrieren lassen möchte füllt bitte den Registrierungstext

aus,

oder schickt mir die nötigen Daten in einem normalen Brief.

Die Gebühr beträgt 30DM, dafür erhält man:

- sein persönliches Keyfile
- Aufnahmen von Leven ist nun möglich
- bis zu 99 Level pro Leveldirectory
- der Editor ist voll funktionsfähig
- DiamondGfx und DiamondSfx ebenfalls voll funktionsfähig  
(eine fertige 32-farben-Version liegt DiamondGfx bei!)
- neue Level

meine Adresse:

Peter Elzner  
Grudene 6a  
58644 Iserlohn  
Tel.: 02374/84425  
E-Mail: Hawk@blanker.ruhr.de

Bezahlen kann man folgendermaßen:

Bar: Einfach 30DM in einen Umschlag und ab an mich  
===

Scheck: 30DM per Verrechnungsscheck ausgestellt auf Peter Elzner  
=====

Banküberweisung: 30DM auf mein Konto:  
=====

Peter Elzner  
Commerzbank Letmathe  
KontoNr.: 642 5000 104  
Blz: 445 400 22

Bitte unbedingt den Namen bei der Überweisung mit angeben! Außerdem sollte der Überweisung ein Brief oder zumindest eine E-Mail folgen.

Comics: Ich sammle amerikanische Superman Comics von DC. Wer davon welche

---

===== gegen eine registrierte Version tauschen möchte, kann mich gerne kontaktieren. Bitte nicht einfach so Hefte senden!

Spenden sind natürlich auch immer willkommen, wer möchte kann also mehr als 30DM bezahlen.

So kommt das Keyfile:

Post: Per Post bekommt man zwei Disketten, eine mit den neusten  
==== Versionen aller Diamond Caves Programme und eine mit den neusten  
Leveln.

E-Mail: Wer die neusten Versionen schon vom AmiNet hat, kann sein  
===== Keyfile auch per E-Mail bekommen. Dazu ist allerdings ein  
PGP-Schlüssel notwendig (PGP -kxa), den ich brauche, um das Keyfile  
wirksam vor Unbefugten zu schützen. Bezahlung siehe oben,  
Banküberweisung ist natürlich am praktischsten.

Neue Versionen/Levels:

Wer unabhängig von einer Registrierung die neuste Version oder neue  
Levels haben möchte, schaue bitte im AmiNet unter game/misc nach, im  
Fras in Bin/Spiele oder schreibe mir einen Brief:

Bitte entweder:

    einen mit 1,30DM frankierten, an sich selbst adressierten  
    Rückumschlag und je eine Leerdiskette für Programme und Level  
oder  
    3DM in Briefmarken  
an mich schicken, dann kommt die neuste Version per Post.

Achtung: Ich sammle natürlich auch neue Level. Wer eigene Levels erstellt  
hat kann sie mir gerne schicken (Post oder uuencoded per E-Mail). Ich  
werde bei genügen Levels ab und zu mal ein Packet davon aufs AmiNet legen.

Grüße

## 1.20 Grüße und Danksagungen

So, als allererstes natürlich einen kleinen Salut an Peter Liepa, der gute  
Mann hat nämlich damals auf dem C64 eine tolle Idee gehabt: Boulder Dash.  
Als zweite folgen dann selbstverständlich Klaus Heinz und Volker Wertich,  
die Programmierer des Amiga Originals von Emerald Mine, damals in 1987.

so, ansonsten gehen noch (alphabetische) Grüße an:

Tom Beuke  
Neil Brewitt  
Dietmar Eilert (GoldEd ist einfach klasse)  
Volker Elzner  
Udo Grundmann  
Alexander Ivanof (MasterBlaster!)  
Joerg Kluever

---

Niels Knoop  
Michael Menzel  
Sylvain Rougier  
Ulrich Sibiller (für die Emerald Mine entschlüsselung-Routine)  
Christian Stieber (für seine remapping-Routine)  
Stefan Stuntz (MUI ist super :-)

und alle die ich vergessen habe...

Spezieller Dank gebührt Peter Schulz, für seine unermüdlichen Anregungen

Für alle, die es interessiert: Das Spiel ist in AmigaOberon geschrieben worden, mein Amiga ist ein A3000/25 13MB Kick3.1.

## 1.21 Registrierung.txt

An: Peter Elzner  
Grudene 6a  
D-58644 Iserlohn  
Deutschland

JA, ich möchte mich für Diamond Caves registrieren lassen.  
Ich habe den Shareware Betrag folgendermaßen bezahlt:

- Bar (30 DM)
- Scheck (30 DM)
- Banküberweisung (30 DM)

Bitte die folgenden Felder unbedingt und in  
Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Die neuste Version von Diamond Caves, mein Keyfile und  
die Diamond Caves Tools werden an die obige Adresse geschickt.

Der Rest ist freiwillig:

Tel. Nummer : \_\_\_\_\_

E-Mail : \_\_\_\_\_

Amiga: \_\_\_\_\_

Kickstartversion : \_\_\_\_\_

Prozessor/Speicher : \_\_\_\_\_

Ich habe Diamond Caves von : \_\_\_\_\_

---

wie gefällt Ihnen Diamond Caves?

	durchschnitt					
	sehr gut-1	2	3	4	5	6-sehr schlecht
Grafik	0	0	0	0	0	0
Sound	0	0	0	0	0	0
Spielspaß	0	0	0	0	0	0
insgesamt	0	0	0	0	0	0

Hätten Sie später gerne einmal eine AGA-Version  
von Damond Caves?

- Ja, klar.
- Nein, Zeitverschwendung.
- mir egal.

Kommentare, Anregungen, Fehler,...:

---