

Anleitung für Stripoid für Windows

Das Spiel hat insgesamt 50 verschiedene Spielstufen. Mit dem Leveleditor (nur registrierte Version) können von Ihnen selbst kinderleicht, in Sekundenschnelle und auf engstem Plattenplatz (50 Stufen gleich ca. 9 KB) weitere Spielstufen entwickelt werden. Der Sinn des Spieles ist alle Steine abzuschießen. Sind alle Steine entfernt kommen Sie in die nächste Spielstufe.

Sobald einer der drei Steine mit dem Buchstaben S getroffen wird, wird eine der Marken auf dem Bild links vom Spielfeld entfernt. Vorsicht! Dadurch sollten Sie sich nicht ablenken lassen. Für ungestörtes Betrachten der Fotoreproduktionen steht die Taste (P)ause zur Verfügung.

Schalter im Hauptfenster:

+, - stellt die Spielerzahl ein (1 Spieler bis 4 Spieler sind möglich).

GO startet das Spiel.

Sound schaltet die Geräusche entweder an oder aus.

Music schaltet die Musik an, aus oder falls Sie Musik während des Spielens hören wollen an. Leider ist es aus Geschwindigkeitsgründen nicht möglich Wave-Dateien während der Laufzeit zu mischen, deshalb haben Sie nicht die Möglichkeit die Ballgeräusche zu hören, wenn Musik während des Spieles angeschaltet ist.

Info zeigt Programminformationen an.

Wenn Sie das Spiel gestartet haben wird der Mauszeiger unsichtbar. Mit der Maus wird nun der Schläger bedient. Mit der linken Maustaste starten Sie das Spiel.

Tastaturbelegung während des Spieles:

ESC beendet das laufende Spiel.

P hält das laufende Spiel an.

C läßt ein angehaltenes Spiel wieder anfangen.

M Schalter für Musik s.o.

S Schalter für Geräusche s.o.

I Schaltet die Musik aus und verkleinert das Fenster zum Symbol (Icon).

Sonderspielsteine:

Mauersteine können nicht abgeschossen werden.

Graue Steine sind je nach Spielstufe 1 bis 5 mal zu treffen bevor sie verschwinden.

Smiley Steine schießen den Ball in die Richtung zurück, aus der er gekommen ist. Smiley Steine können nicht abgeschossen werden.

Wassersteine	sollten möglichst nicht getroffen werden, da der Ball darin verschwindet und das Leben verloren ist.
Schlüsselsteine	verleihen einen Schlüssel, um einen Schloßstein zu öffnen.
Schloßsteine	können wenn ein Schlüssel vorhanden ist abgeschossen werden.
Schlägersteine	Sie erhalten ein zusätzliches Leben.
G-Steine	Der Ball bleibt am Schläger für eine Weile kleben bis die linke Maustaste gedrückt wird oder die Zeit abgelaufen ist. Die
Funktion	bleibt aktiv, bis der nächste Aktionsstein getroffen wurde.
S-Steine	Enthüllen einen Teil des Bildes... (Welches Bildes?).
L-Steine	Fangen den Ball solange ein bis er nochmals getroffen wird (Lock) und geben ihn bei nochmaligem Treffer zum Doppelballspiel frei.
Pfeilsteine	wird ein Pfeilstein zweimal getroffen wird der Schläger an der Stelle, wo sich der Stein befand blockiert.
F-Steine	verwandelt den Schläger, falls er durch einen Pfeilstein blockiert ist für ca. 5 Sekunden in einen schußbereiten Zylinder. Mit der
linken	oder rechten Maustaste können Sie nun die Blockade entfernen.