

+-----+
| DIMONO VERS. 4.02 - ANLEITUNG |
+-----+
_

1. Vorwort
2. Systemvoraussetzungen
3. Installation
4. Programmaufruf
5. Spielverlauf
6. Troubleshooting
7. Was ist neu
8. Programmangaben
9. Programmübersicht

+-----+
| 1. Vorwort |
+-----+
_

Vielen Dank für Ihr Interesse an DIMONO 4.02 AE. Ich wünsche Ihnen mit dem Programm viele angenehme Stunden.

DIMONO Vers. 4.02 ist ein Brettspiel im VGA-Modus, bei dem es gilt, verschiedene Spielsteine nach Farbübereinstimmung zusammenzusetzen. Zahlreiche Aktionsfelder und ein Vorrundenspiel sorgen für einen langanhaltenden Spielspaß.

Das Programm selbst wird als Shareware vertrieben. Das heißt, daß Sie das Programm nach Herzenslust benutzen, kopieren und auch weitergeben dürfen. Wenn Sie das Programm allerdings über einen längeren Zeitraum einsetzen, so müssen Sie sich registrieren lassen.

Eine Registrierung bringt Ihnen folgende Vorteile:

- Sie bekommen bei der Registrierung automatisch die neueste Version zugeschickt.
- Sie können das Programm ohne schlechtes Gewissen einsetzen.
- Der Sharewarehinweis beim "normalen" Beenden entfällt.
- Es gibt einen Cheat-Modus, bei dem Sie das Vorrundenspiel ohne Punktverlust übergehen können.
- Die Vollversion besitzt insgesamt 30 verschiedene Figuren.
- Ein sogenannter CRAZY-Modus wird Ihre Hirnzellen noch mehr fordern.
- Ihnen steht ein kostenloser Update-Service für zukünftige Vollversionen via Mailbox zur Verfügung.

Das Programm unterliegt dem Urnehberschutz und darf in keiner Weise geändert werden. Das gleiche gilt für die hier vorliegende Dokumentation.

Übrigens: Anregungen und Tips zu diesem Spiel sind jederzeit herzlich willkommen.

Das Spiel wurde vor der Auslieferung intensiv auf Fehler überprüft, aber dennoch kann vom Autor keine Haftung für evtl. auftretende Schäden übernommen werden.

```
+-----+
| 2. Systemvoraussetzungen |
+-----+
_
```

DIMONO benötigt mindestens einen AT mit einer Maus und einer VGA-Grafikkarte. Ältere Maustreiber können u.U. Probleme aufwerfen. Als Betriebssystem muß DOS ab der Version 3.0 vorliegen. Ein freier Hauptspeicher von ca. 170 KB ist ausreichend.

```
+-----+
| 3. Installation          |
+-----+
_
```

Kopieren Sie einfach sämtliche Dateien in ein beliebiges Verzeichnis. Das ist auch schon alles. Alternativ dazu können Sie auch das Programm INSTALL.EXE aufrufen.

```
+-----+
| 4. Programmaufruf       |
+-----+
_
```

Sie rufen das Programm einfach über das mitgelieferte Menü durch die Eingabe von 'START' auf.

Möchten Sie das Erscheinen des Logos beim Programmstart verhindern, so müssen Sie den Programmaufruf innerhalb des Menüs folgendermaßen ändern:

DIMONO /NOLOGO

Aus Gründen der Vereinfachung ist dies bei dieser Version auch der einzige Kommandozeilenparameter (Schalter). Sämtliche andere Optionen können direkt aus dem Programm heraus aufgerufen werden.

```
+-----+
| 5. Spielverlauf         |
+-----+
_
```

Dimono besitzt sehr einfache Regeln, so daß Sie sofort mit dem Spielen anfangen können.

Im Titelbild können Sie anhand eines Menüs folgende Optionen auswählen:

- Die Mausgeschwindigkeit
Sie ist in fünf Stufen einstellbar.
- Die Spielregel
Es stehen zwei Regeln zur Auswahl. Die erste Regel (Standardregel) erlaubt nur passende Steine anzusetzen. Bei der zweiten Regel können im Hauptspiel auch nicht passende Steine angesetzt werden. Allerdings gibt es dafür Punkteabzug und das Spiel muß bis zum letzten Spielstein durchgespielt werden. Der Bonus ist auf 10.000 (Regel 1: 30.000) Punkte gekürzt.
- Die Spezial-Variante
Beim Invertieren werden - statt des aktuellen Spielsteines - sämtliche, sich bereits auf dem Spielfeld befindliche, Spielsteine invertiert. Was auf den ersten Blick etwas verwirrt, hilft dem erfahrenen Spieler, mehr Steine zu setzen.
- Den Figuren-Modus
Fünf Figuren (= Anordnung der Aktionsfelder im Hauptspiel) stehen zur Auswahl. Man kann eine bestimmte Figur immer wieder spielen oder sich im Wettbewerb mit einem Gegner messen. Die Auswahl der Figuren erfolgt im Hauptspiel mit Hilfe der Spacetaste oder den Tasten "+" und "-". In der Vollversion haben Sie die Auswahl unter 30 verschiedenen Figuren.
- Den Sprite-Satz
Es stehen zwei unterschiedliche Spritesätze (= Bilder der Aktionsfelder) zur Verfügung. Wählen Sie hier Ihre Lieblingsmotive aus.
- Den Start
Hiermit starten Sie das Programm. Alle Änderungen des Menüs werden beim Beenden des Programmes gespeichert und stehen beim nächsten Aufruf als Vorschlagswerte zur Verfügung.
- Die Funktion ERNEUT
Falls Sie nicht den Figuren-Modus gespielt haben, können Sie hiermit auswählen, ob Sie bei dem nächsten Spiel mit der gleichen Anordnung der Aktionsfelder starten möchten. Das ganze ist z.B. sehr interessant, wenn Sie vorher einen groben Fehler gemacht haben, gegen einen Gegner spielen, mit einer anderen Spieloption spielen möchten, oder wenn Sie ganz einfach versuchen möchten, ob Sie bei einem zweiten Versuch mehr Punkte erreichen können.

Zum Spielen stehen Ihnen 64 Spielsteine mit insgesamt sechzehn unterschiedlichen Farbkombinationen zur Verfügung; also gibt es jeden Stein genau viermal.

Die Steine müssen so gesetzt werden, daß jedesmal mindestens ein anderer Stein berührt wird. Dabei dürfen sich aber nur gleiche Farben gegenüberliegen. Spielen Sie mit der zweiten Regel, so müssen sich nicht unbedingt gleiche Farben gegenüberliegen. Allerdings bekommen Sie dann genau die Punkte abgezogen, die

Sie bei einem passenden Stein hätten gutgeschrieben bekommen.

Der erste Stein kann weder in die Zwischenablage genommen werden noch auf ein Aktionsfeld gesetzt werden.

Das Spiel selbst gliedert sich in zwei Spielabschnitte: Das Vorrundenspiel und das Hauptspiel.

Das Vorrundenspiel

Hier gilt es, alle 28 freien Felder zu besetzen. Punkte gibt es nur, wenn alle Felder geschafft sind. Es empfiehlt sich, häufig mit der Zwischenablage zu arbeiten. Da dieses Spiel schwieriger sein kann, als man zuerst glaubt, kann es auf Wunsch übergangen werden.

Vier spezielle Aktionsfelder belegen die Eckpositionen des Spielfeldes. Für diese Felder gilt:

- Setzt man einen Spielstein auf ein Aktionsfeld, so verschwindet das Aktionsfeld mitsamt dem Spielstein. Man muß also solche Felder zweimal besetzen.

In der Vollversion kann das Vorrundenspiel - ohne den Punktverlust von 15.000 Punkten - übergangen werden (Cheat-Modus).

Das Hauptspiel

Hierbei stehen Ihnen nun alle 64 Felder des Spielfeldes zur Verfügung. Ihr Ziel ist es, die Steine so zu plazieren, daß eine max. Punktzahl erreicht wird. Dabei gilt folgende Regel: Je schwieriger der einzelne Stein zu setzen ist, umso mehr Punkte gibt es.

Weiterhin befinden sich auf dem Brett mehrere Aktionsfelder, deren Bedeutung man sich gut merken sollte (Erläuterung anhand der Auswahl SPRITES 1):

Herz Die Punktzahl für den Zug wird verdoppelt. Gleichzeitig werden die restlichen Herzen und Flaschen vertauscht.

Flasche Für den Zug erhält man überhaupt keine Punkte. Gleichzeitig werden die restlichen Herzen und Flaschen vertauscht.

Puppe Die Farbe des Spielsteines wird umgedreht. Aus gelb wird also rot und umgekehrt. Der zu setzende Stein muß demnach genau die entgegengesetzten Farben aufweisen.

Pistole Das Aktionsfeld verschwindet, und der Spielstein selbst wird an die letzte Stelle der noch zur Verfügung stehenden Spielsteine gesetzt. Es werden keine Punkte gezählt.

Absperrung .. Diese Felder können erst besetzt werden, wenn man mindestens 60.000 Punkte auf seinem Konto hat. Spieler, die das Vorrundenspiel übergangen haben, müssen hierfür dementsprechend

nur 45.000 Punkte erbringen.

Tulpe Für den nächsten Spielzug erhält man die doppelte Punktzahl.

Krone Dies ist der Joker des Spiels. Hier paßt jeder Spielstein.

Kelch Dieser Stein beendet das Spiel und man bekommt genau 8.000 Punkte gutgeschrieben. Bei der zweiten Spielregel muß dieses Aktionsfeld auch wirklich das letzte unbesetzte Feld darstellen. Bei mehreren Kelchen wird man nicht umhin kommen, die Aktionsfelder irgendwann auszublenden.

Liegen die Aktionsfelder nicht optimal, so können sie mit Hilfe der SPACE-Taste genau einmal neu gesetzt werden. Diese Aktion kann allerdings nur am Anfang des Hauptspiels stattfinden.

Betätigen Sie die Space-Taste zum zweiten Mal (nur in der Vollversion möglich), so gelangen Sie - nach einer Rückfrage - in den CRAZY-Modus. Hierbei können Sie zwar die Positionen der einzelnen Aktionsfelder erkennen, nicht aber deren Bedeutung. Interessant ist dieser Modus bei der zweiten Spielregel, da man hier die 'Invertierer' leichter identifizieren kann. Da dieser Modus wesentlich schwieriger ist, bekommen Sie für die fünf verschiedenen Grundzüge jeweils eine um 50% erhöhte Punktzahl. Das Ausblenden der Aktionsfelder beendet übrigens diesen Modus.

Spielen Sie den Figuren-Modus, so können Sie hier Ihre Figur auswählen. Weiterhin besteht die vereinfachte Möglichkeit, die Figur anhand der '+' und '-' Tasten auszuwählen.

Hinweis: Mit F1 oder durch Anklicken des Feldes mit dem Fragezeichen können Sie sich jederzeit die Bedeutung der Aktionsfelder anzeigen lassen. Weiterhin wird Ihnen die Belegung der Tasten und die Punktevergabe angezeigt.

So bewegt man die Steine:

- Oberes Kästchen anklicken Stein bewegt sich ins zweite Kästchen und man sieht bereits den nächsten Stein.
- Feld auf dem Brett anklicken .. Stein bewegt sich vom zweiten Kästchen auf das Feld.
- Stein in Zwischenablage Freies Feld der Zwischenablage anklicken (gilt nicht für den ersten Stein).
- Stein aus Zwischenablage Belegtes Feld der Zwischenablage anklicken.
- Mit rechter Maustaste klicken . Der letzte auf das Spielfeld gesetzte Stein wird zurückgenommem (Undo-Funktion). Dies funktioniert jedoch nur unmittelbar nach dem getätigten Zug.

So kommt man zu seinen Punkten:

- Den ersten Stein setzen 200 Punkte
- Einen Stein an einen anderen anlegen 400 Punkte

- Einen Stein an zwei andere anlegen 800 Punkte
- Einen Stein an drei andere anlegen 2.000 Punkte
- Einen Stein an vier andere anlegen 5.000 Punkte
- Das Vorrunden-Spiel schaffen 15.000 Punkte
- Den letzten Stein setzen (Regel 1) 30.000 Punkte
- Den letzten Stein setzen (Regel 2) 10.000 Punkte
- Auf ein Aktionsfeld mit einem Herz setzen doppelte Punkte
- Auf ein Aktionsfeld mit einer Flasche setzen 0 Punkte
- Einen falschen Stein setzen (Regel 1) - 1.000 Punkte
- Einen falschen Stein setzen (Regel 2) - o.g. Gutschrifts Punkte

ACHTUNG :

Damit man sich auch wirklich jedesmal von der Richtigkeit seines Zuges überzeugt, bekommt man im Hauptspiel bei jedem falschen Klick 1.000 Minuspunkte. Trotzdem sind in der Testphase schon über 200.000 Punkte erreicht worden.

```

+-----+
| 6. Troubleshooting          |
+-----+

```

Falls wider Erwarten bei Ihnen eine Unregelmäßigkeit auftreten sollte, beachten Sie bitte zuerst die unten stehenden Punkte:

- Das Spiel ist primär für das DOS-Betriebssystem ausgelegt. Andere Betriebssysteme beeinflussen möglicherweise aufgrund ihrer Multitaskingfähigkeiten das Timingverhalten. Unter Windows dürfte das Problem durch die mitgelieferten PIF-Dateien gelöst sein, unter OS/2 müssen Sie u.U. etwas an Ihren Einstellungen herumexperimentieren.
- Das Programm führt beim Start einen internen Virentest durch; dennoch kann eine max. 20 Byte lange Checksumme eines externen Virencheckers an das EXE-File gehängt werden. Ein längeres 'Anhängsel' führt unweigerlich zu einer Warnmeldung.
- Benutzen Sie immer aktuelle Treiberversionen.
- Die TAB-Taste dient als NOTAUS (Cheftaste). Hierbei wird ein ERRORLEVEL zurückgegeben. U.U. muß man diese Taste etwas länger betätigen.
- Die Highscore-Liste wird nur beim Beenden gespeichert, deshalb muß das Programm immer ordnungsgemäß verlassen werden. Die Datei DIMONO.SCR darf selbstverständlich nicht schreibgeschützt sein.
- Bei Cache-Betrieb (z.B. SMARTDRV.EXE) sollte man den Computer nicht sofort nach dem Beenden von DIMONO ausschalten.

```

+-----+
| 7. Was ist neu              |
+-----+

```

+-----+
_

- DIMONO 4.02 AE

- Das Infofenster wurde erweitert.
- Der CRAZY-Modus (Vollversion).
- Es gibt fünf weitere Figuren (Vollversion).
- Die UNDO-Funktion wurde um die Aktionsfelder erweitert.
- Die Auswahl der Figuren wurde verbessert.
- Die zweite Spielregel hat nur noch im Hauptspiel Gültigkeit.
- Die Mausabfrage wurde im Bereich der Zwischenablage optimiert.
- Die Punkteanzeige wurde optimiert.
- Das Hilfefenster wurde optimiert.
- Die Punktevergabe wurde optimiert.
- Die PIF-Dateien für Windows.
- Das Ausblenden läuft jetzt flüssiger ab (Echtzeitsteuerung).
- Es wurden kleinere Animationen eingebaut (Ausblendeffekte).
- Die Dokumentation wurde überarbeitet.

- DIMONO 4.01 AE (nur VV)

- Modifikation der Variante SPEZIAL.
- Neue Version von YOGI-MENUE.
- Kostenloser Update-Service via Mailbox.

- DIMONO 4.0 AE

- Das Logo beim Programmstart.
- Die Steuerung über ein Menü.
- Der Spriteeditor zum Bearbeiten / Neuerstellen von Sprites.
- Die Kurzanleitung.
- Die Punkte- und Steineranzeige besitzen größere Ziffern.
- Die zweite Spielregel steht nun auch in der SW-Version zur Verfügung.
- Der Hinweis beim versehentlichen Beenden (nur 2. Spielregel).
- Das einblendbare Infofenster.
- Es gibt 25 verschiedene voreingestellte Figuren (SW: 5).
- Die Highscoretabelle kann während dem Spiel aufgerufen werden.
- Die Highscoretabelle wurde auf 100 Einträge erweitert.
- Der letzte Tabelleneintrag wird markiert dargestellt, auch nach einem Neustart.
- Bei einigen, inkompatiblen Grafikkarten findet der Bildschirmaufbau jetzt auch im Hintergrund statt.
- Der Virentest beim Programmstart.
- Das Auswahlmenü im Titelbild.
- Die eingestellten Optionen werden automatisch abgespeichert.
- Die Spielvariante SPEZIAL.
- Die Funktion ERNEUT.
- Es gibt ein neues Aktionsfeld.
- Die Hilfefunktion wurde erweitert.
- Die Mausgeschwindigkeit ist jetzt in fünf Stufen einstellbar.
- Es stehen zwei unterschiedliche Bilderserien für die Aktionsfelder zur Verfügung.
- Es wurde ein optimierter Algorithmus zum Codieren der Highscoredatei implementiert.
- Bei einem Schreibfehler (Schreibschutz) wird ein Hinweis gegeben.

- Selbst bei einem Diskettenzugriff wird das evtl. Überlaufen des Tastaturpuffers verhindert.
 - Die NOTAUS-Taste wird wesentlich öfters abgefragt.
- DIMONO 3.0
- Der Vertrieb als Shareware.
 - Die Aufschlüsselung der gesetzten Steine.
 - Die Hilfe ist jetzt auch per Mausklick aufrufbar.
 - Es gibt zwei neue Aktionsfelder.
 - Die Aktionsfelder sind grafisch anspruchsvoller gestaltet.
 - Der Spielfeldhintergrund besitzt zur optischen Auflockerung Wolken.
 - Schlecht platzierte Aktionsfelder können neu gesetzt werden.
 - Die nicht mehr aktiven Blocker verschwinden vom Spielbrett.
 - Zwei Regeln (Vollversion).
 - Cheat-Modus (Vollversion).
- DIMONO 2.1
- Die Aktionsfelder können jederzeit ausgeblendet werden.
 - Als Chef-Taste dient jetzt die TAB-Taste, welche auch beim Ausblenden in Funktion ist.
 - Die Steineranzeige.
 - Die Undo-Funktion.
 - Die erreichten Punkte werden mit einem Tausenderpunkt dargestellt.
 - Mit F1 kann jederzeit die Bedeutung der Aktionsfelder aufgerufen werden.
 - Das 'aktive Feld' ist jetzt mit einem großen Pfeil gekennzeichnet.
 - Das Titelbild.
 - Geschwindigkeitsoptimierter Bildaufbau, teilweise im Hintergrund.
 - Bei der Namensangabe muß mindestens ein Zeichen eingegeben werden.
- DIMONO 2.0
- Die Aktionsfelder.

```

+-----+
| 8. Programmangaben      |_
+-----+

```

```

Name       : DIMONO
Version    : 4.02 AE
Erscheinungsdatum : Mai 1995
Art        : Shareware (SW)
Einzuordnen : Denkspiele / Brettspiele
Autor      : J. Heise, Roteichenring 32, 68167 Mannheim
Programmiersprache : Basic-PDS / Borland-Pascal / Assembler

```

```

+-----+
| 9. Programmübersicht  |_
+-----+

```

Vom o.g. Autor sind bis heute folgende Programme erschienen (Stand 08/95):

- BlueMania 1.6 = Extrem kniffliges Denkspiel im VGA-Modus mit Tastatur- und Mausbedienung. Züge, die der Computer vorlegt, müssen zurückgenommen werden. (SW / VV = 10 DM)
- BRAIN 2.01 = Superhirn im Textformat mit zusätzlichen Features. Nur für Hektiker und solche, die es werden wollen, geeignet. (PD)
- DIMONO 4.02 = Kniffliges Brettspiel im VGA-Modus mit Mausbedienung. DIMONO wurde in der DOS-TREND und der PC-AKTIV vorgestellt. Verschiedene Spielsteine müssen nach Farbübereinstimmung zusammengesetzt werden. Ein Vorrundenspiel und zahlreiche Aktionsfelder sorgen für einen langanhaltenden Spielspaß. Jetzt komplett mit Sprite-Editor. Der Hit des Autors. (SW / VV = 10 DM)
- EXEPatch (EP1) = Verschlüsselungsprogramm für Programmautoren zum bequemen Weitergeben ihrer Updates. (PD)
- FunMenü 1.5b = Grafisches Menüsystem mit Mausbedienung. Stellt der Anwendung den vollen Hauptspeicherplatz zur Verfügung. (PD)
- GR 1.0 = Demo einer Grafikroutine für Q-, Quick- und MS-Basic. Dient als Ersatz für BSAVE / BLOAD im 640*480*16 Modus. Ein gesamtes Bildschirmbild wird komprimiert in einer einzigen Datei abgespeichert. (Demo / Source = 10 DM)
- SETTIME = Liest die Echtzeituhr aus und setzt die Systemzeit neu. Wird benötigt, wenn Programme (meist Spiele) die Systemuhr verstellen. (PD)
- TABS 1.5 = Zum Setzen / Entfernen beliebiger Tabstoppositionen in Textdateien und darüber hinaus zum Entfernen unnötiger Leerzeichen am Zeilenende. (PD)
- TEDIMO 2.51 = Ein Denkspiel, das eine Mischung aus DIMONO und Tetris darstellt und 10 verschiedene Levels bietet. Sich drehende, nach unten fallende Spielsteine müssen nach Farbübereinstimmung zusammengesetzt werden. Ein Spiel gegen die Zeit. (SW / VV = 10 DM)
- TMC1.01 = Ein kombiniertes Denk- / Geschicklichkeitsspiel. Als Fließbandarbeiter müssen Sie Zigaretten sortieren und u.a. Streichhölzer abschießen. (SW / VV = 10 DM)
- XMAS-DIMONO 95 = Fünf phantastisch neue Figuren (Level) mit weihnachtlichem Flair. Ein Muß für alle DIMONO-Fans. (FW)
- XY-VIEW 1.4 = Ein Textviewer mit Inhaltsverzeichnisverwaltung. Neben einer umfangreichen Ausstattung besitzt diese Version u.a. ein Biorhythmusprogramm für Windows. (FW)

- YOGI-MENUE I = Universelles Menüsystem für alle Gelegenheiten, jetzt komplett mit Textviewer. (PD)

- Jürgens Denkspiele = Die Vollversionen von BlueMania, DIMONO und TEDIMO, jetzt komplett mit Menüoberfläche und Installationsprogramm, zum Kampfpreis von nur 20 DM.

- Jürgens Programme = Sämtliche o.g. Programme (keine VVs) zum Kennenlernen. Absoluter Knüllerpreis: 5 DM.

Die Versandkosten betragen pro Bestellung 3 DM (Ausland 5 DM). Bitte benutzen Sie für Ihre Bestellung das Formular BESTELL.TXT.

Neu: Ab sofort für alle Programme kostenloser Update-Service via Mailbox.
Rufen Sie einfach unter der Nummer 0621 / 5296 -997 -998 -999 an.

□