

# **DiamondGfx V1.1 documentation**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> DiamondGfx V1.1 documentation		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 4, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>DiamondGfx V1.1 documentation</b>	<b>1</b>
1.1	DiamondGfx V1.1 documentation . . . . .	1
1.2	Einleitung . . . . .	1
1.3	Voraussetzungen . . . . .	2
1.4	Installation . . . . .	2
1.5	Das hauptfenster . . . . .	2
1.6	Eigene Grafiken erstellen . . . . .	3
1.7	History . . . . .	3
1.8	Zukunftspläne . . . . .	3
1.9	About MUI . . . . .	4

---

## Chapter 1

# DiamondGfx V1.1 documentation

## 1.1 DiamondGfx V1.1 documentation

Diamond Gfx

Version V1.1 (14.05.1996)

(C) Copyright 1994-96 by Peter Elzner  
neXus software

- nur für registrierte Benutzer -

Eine kurze Zusammenfassung, was man wissen sollte:

Einleitung

Technisches:

Voraussetzungen

Installation

Copyright & Verbreitung

Das Programm und wie man ihn benutzt:

Das Hauptfenster

Eigene Grafiken erstellen

Vergangenheit und Zukunft:

History

Zukunftsmusik

Über MUI

Über Diamond Caves

## 1.2 Einleitung

---

Willkommen zu DiamondGfx V1.1

Mit diesem programm ist es möglich, eigene Grafiken in Diamond Caves einzubinden.

Bitte lesen sie

Das hauptfenster  
um mit der Funktionsweise vertraut

zu werden.

Das Programm benutzt

MUI

.

## 1.3 Voraussetzungen

Voraussetzungen

DiamondGfx V1.1 benötigt:

- Kick 2.0
- MUI 2.3 (3.x empfohlen)
- eine registrierte Version von Diamond Caves
- Commodore's Installer (ist auf der Workbench-Install-Disk zu finden)

Dieses Programm wurde mit Enforcer, Mungwall und CodeWatcher getestet.

## 1.4 Installation

Installation

Das Programm Diamond Caves Gfx wird zusammen mit einem Installer-Skript für den Installer von Commodore ausgeliefert. Einfach das entsprechende Icon anklicken und den Anweisungen im Fenster folgen.

## 1.5 Das hauptfenster

Im Hauptfenster kann zum einen das Verzeichniss ausgewählt werden ↔

indem die benötigten IFF-Bilder zu finden sind, zum anderen kann die Zieldatei eingegeben werden.

Start startet den Konvertierungs-Prozess, indem die Daten aus den Bildern in ein für Diamond Caves lesbares Format umgewandelt werden.

Beenden verläßt das Programm.

Wenn sie zum ersten Mal eigene Grafiken einbinden, lesen sie bitte

hier  
nach.

Wie man das erstellte gfx-file in Diamond Caves benutzt, kann in Diamond Prefs nachgelesen werden.

## 1.6 Eigene Grafiken erstellen

Eigene Grafiken in Diamond Caves einzubinden ist nicht schwer,  $\leftrightarrow$  solange man die folgenden Hinweise beachtet:

- jedes der Bilder muß genau 320x256 Punkte groß sein.
- das Bild Score.br muß genau 320x14 Punkte groß sein.
- jedes Bild muß dieselbe Anzahl Farben<sup>ub</sup> besitzen. Diamond Caves unterstützt Bilder mit 2 Farben bis hin zu 256 Farben.
- die Farben werden dem Bild Earth.br entnommen, es sollten also alle Bilder die Farben dieser Datei besitzen.
- auch der Pinsel Score.br muß dieselben Farben wie alle anderen besitzen
- die Bilder nicht mit einer Maske abspeichern.
- wichtig: Einige Dinge (wie z.B. Steine oder Emeralds) sind in mehreren Bildern vorhanden, und nicht nur im eigenen.

Das Hauptfenster

## 1.7 History

V1.0 (04.06.1995)

- erste veröffentlichte Version

V1.1 (14.05.1996)

- local-Unterstützung und deutscher Katalog hinzugefügt

## 1.8 Zukunftspläne

Pläne für die Zukunft:

- Unterstützung für größere Kästchen, wie z.B 24x24 oder 32x32

## 1.9 About MUI

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY