

GHS-Jewels

Ein Spiel von GisChem, dem Gefahrstoffinformationssystem Chemikalien der BG RCI und BGHM

(ReadMe-Dokument)

Spielregeln (kurz zusammengefasst):

- Das vorliegende GHS-Jewels-Spiel basiert auf dem Spielprinzip, auf einem Spielfeld von 8x8 Steinen immer zwei nebeneinander liegende Symbole so zu vertauschen, dass sich daraus resultierend eine horizontale oder vertikale Reihe von mindestens 3 gleichen Spielsteinen bildet. Ein Austausch findet nur statt, wenn sich eine gültige Kombination daraus ergibt, ansonsten tauschen die Spielsteine wieder in ihre ursprüngliche Position zurück. Die Felder des Spielfeldes, an denen eine gültige Kombination entstanden ist, werden dadurch „umgefärbt“. Ziel des Spiels ist es, innerhalb des Zeitlimits alle Zellen des Rasters umzufärben.

Kombination	3-fach (horizontal und vertikal)	4-fach (horizontal und vertikal)	5-fach (horizontal und vertikal)
Beschriftung	„Persönliche Schutzausrüstung“	„Techn. Und Org. Schutz“	„Substitution“
Sprachausgabe („Street Fighter Style“)	"Protect"	"Technical"	"Substitute"
Punkte	50	75	100
Symbole	- Helm - Brille - Schuhe - Handschuhe - Atemschutz	- Stoppuhr - Lüftung - Stophand - geschlossene Anlage	- Vierblättriges Kleeblatt

Start des Programms:

Das Programm wird über die entsprechende ausführbare Datei („*.exe“) im Hauptordner des Programms gestartet.

Es öffnet sich zunächst ein Startmenü, in dem aus allen verfügbaren Systemauflösungen eine ausgesucht werden kann.

Achtung: Systembedingt werden hier **alle** unterstützten Auflösungen dargestellt. Es sollte jedoch eine dem Seitenverhältnis des Ausgabemonitors entsprechende Auflösung gewählt werden, da das Bild sonst naturgemäß verzerrt dargestellt wird.

Beispiel: 1024x768 würde auf einem 4:3-Monitor unverzerrt dargestellt werden, 1920x1080 auf einem 16:9-Monitor

Wenn betriebsystemseitig eine Auflösung mit Hochformat angeboten wird, wird diese hier angeboten. Wählt man eine entsprechende Auflösung aus, erkennt das Programm dies automatisch und stellt seine Anzeige entsprechend um

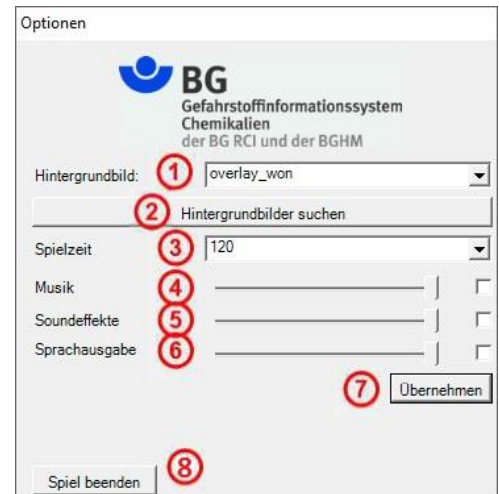
Hotkeys:

Nach dem Start des Programms stehen folgende Hotkeys zur Verfügung:

Funktion	Hotkey	Alternativ
Optionsmenü öffnen	STRG + O	Rechtsklick auf Fläche neben dem Spielfeld
Spiel beenden	STRG + Q	
Neustart eines Matches	STRG + N	

Optionsmenü:

- 1.) Siehe Abschnitt „Hintergrundbild“
- 2.) Siehe Abschnitt „Hintergrundbild“
- 3.) Maximale Spielzeit
- 4.) Stufenlose Regelung der Musik-Lautstärke (bzw. komplettes Ausschalten über das Häkchen)
- 5.) Stufenlose Regelung der Soundeffekt-Lautstärke (bzw. komplettes Ausschalten über das Häkchen)
- 6.) Stufenlose Regelung der Sprachausgaben-Lautstärke (bzw. komplettes Ausschalten über das Häkchen)
- 7.) Übernehmen und zurück ins Spiel
- 8.) Spiel beenden



Hintergrundbilder:

Im Optionsmenü lässt sich auf zwei Möglichkeiten ein Hintergrund auswählen, der dem Spieler präsentiert wird, wenn er es schafft das Spielfeld innerhalb des Zeitlimits aufzudecken.

- 1.) Über das Drop-Down-Menü werden dem Spieler alle PNG-Dateien präsentiert, die in dem Ordner „Match3“ im Systemordner „Eigene Bilder“ bei Spielstart gefunden werden (Dieser Ordner wird beim ersten Start des Programms automatisch angelegt).
- 2.) Alternativ kann von einem beliebigen Ort auf dem System ein PNG-Bild ausgewählt werden. Dieses Bild gilt dann nur bis zum Beenden des Programms ausgewählt.

In beiden Fällen müssen die Bilddateien folgende Kriterien erfordern:

- PNG-Dateiformat
- Quadratisch (ansonsten werden sie verzerrt dargestellt)

Ini-Datei:

Im Programmordner findet sich die Datei „Settings.ini“. Hierin lassen sich Default-Werte im vornhinein einstellen. Die Datei muss als einfache ASCII-Text-Datei gespeichert werden, beispielsweise mit dem Notepad-Editor von Windows.

Fehlt diese Ini-Datei bzw. ist sie korrupt wird beim nächsten Spielstart eine neue Default-Ini erstellt. Über diese Ini-Datei lässt sich auch das Logo ändern, das im Spiel rechts oben sowie im Optionsmenü dargestellt wird (LOGO=BG_RCI oder LOGO=BG_GIS_CHEM)

Standardmäßig sieht die Ini-Datei folgendermaßen aus:

```
[SETTINGS]
LASTBACKGROUND=overlay_won
LOGO=BG_RCI
MUSICMUTE=False
MUSICVOLUME=1 PLAYTIME=120
SFXMUTE=False
SFXVOLUME=1 SPEECHMUTE=False
SPEECHVOLUME=1
```