

Gespielt wurde mit einem GameBoy-Emulator auf Win98 mit der 4-Fachen Vergrößerung des Spielfensters (etwas besser für die Augen). Auflösung des Win98 17" (17 Zoll) Bildschirm war: 1024x786.

### Um ein Bild zu machen, war folgende Vorgehensweise nötig:

1. Spielfigur im Raum so hinstellen, dass man diese mit kopierten Rauminhalten verdecken kann
2. Spielfenster auf 1:1 einstellen
3. Bildschirmfoto machen (**Alt+Druck**) bzw. (**Alt+PrtScr**)
4. Im MS-Paint-Programm "Einfügen" (**Strg+V**)
5. Dialog: "**Das Bild in der Zwischenablage ist größer als die Bitmap. Soll die Bitmap vergrößert werden?**" mit "**Ja**" bestätigen
6. Menü: **Ansicht** => **Zoomfaktor** => **Stark vergrößert** auswählen
7. Passenden Rauminhalt auswählen kopieren und gleich einfügen (**Strg+C**) und (**Strg+V**)
8. Spielfigur mit eingefügtem Inhalt verdecken (Falls die Figur nicht komplett verdeckt werden kann, weiteren Rauminhalt kopieren und einfügen, oder wieder zu Punkt **1** und die Figur an einen anderen Platz hinstellen)
9. Nur das Bild des Raums auswählen und kopieren (ohne die Energieanzeige und den Spielfensterinhalten wie Menü etc.)
10. Im MS-Paint Menü: **Datei** => **Neu**
11. Dialog: "**Änderungen an Unbenannt speichern?**" mit "**Nein**" bestätigen
12. Einfügen (Strg+V)
13. Dialog: "**Das Bild in der Zwischenablage ist größer als die Bitmap. Soll die Bitmap vergrößert werden?**" mit "**Ja**" bestätigen
14. Das korrigierte Bild des Raums, ohne der Spielfigur, abspeichern (korrekten Ordner auswählen, eindeutige Bezeichnung eingeben, speichern)
15. Spielfenster evtl. auf 4-fache Vergrößerung einstellen und weiter gehts