

Ro's Quest - Anleitung

Autor: Ulrich Hofmann

E-mail : 100610.2506@COMPUSERVE.COM

Um was für ein Spiel handelt es sich?

Sie kennen SOKOBAN? Nun, RO'S QUEST ist ähnlich. RO'S QUEST beinhaltet einen Videorecorder und einen Leveleditor, mit dem Sie eigene Levels erstellen können.

Ihre Aufgabe ist sehr einfach. Sie müssen die Kisten auf die Felder mit einem roten Kreuz schieben. Da die Kisten sehr schwer sind, können Sie diese nicht ziehen! Achten Sie also darauf, keine Kiste in eine Ecke zu bugsieren.

Der wichtigste Unterschied zu Sokoban ist, daß Sie bei RO'S QUEST verschiedenen Hindernissen wie wachsendem Käse, brüchigen Platten oder Einbahnstraßen begegnen. Welche Funktion die einzelnen Felder haben, wird am Ende des Textes erläutert.

Das Haupt-Menü

Nachdem Sie RO'S QUEST gestartet haben, befinden Sie sich im Hauptmenü, das in vier Abschnitte unterteilt ist

Im oberen Teil sehen Sie die Aktions-Knöpfe, die folgende Funktionen haben:

'PLAY RO' oder 'RESUME' läßt Sie den gewählten Level spielen.

'EDIT LEVEL' öffnet den Level-Editor.

'INFO' öffnet das Registrations-Menü (Ich hoffe, das geschieht oft ;-))

'VIDEO ON' schaltet den Videorecorder zum Aufzeichnen Ihrer Spiele ein und aus.

Darunter befindet sich der Level-Abschnitt.

Sie können zwischen den original Sokoban-Level (CLASSIC SET) oder Ihren Selbstentworfenen (PLAYERS SET) wählen.

Das LEVEL-Feld mit den Werten zwischen 01 und 50 gibt Ihnen an, welchen Level Sie momentan ausgewählt haben. Mit dem Schieberegler unterhalb der Vorschau-Fensters wählen Sie einen der 50 Level. Insgesamt hat das Spiel 100 Level (50 original und 50 eigene).

Das TIME-Feld (zu Beginn '00:00:00'), gibt Ihnen die Zeit an, in der Sie einen Level gelöst haben. 00:00:00 bedeutet, der Level wurde nicht gelöst, 99:99:99 zeigt Ihnen, daß Sie es mehr als 100 Stunden versucht haben (tolle Ausdauer ;-)) Alle Werte dazwischen zeigen die Stunden, Minuten und Sekunden Ihrer schweißtreibenden Arbeit bis zur Lösung an.

Im PLATFORM-Feld bekommen Sie angezeigt, mit wievielen Bodenplatten im Inventar Sie das Spiel beginnen.

Steht im PROTECTION-Feld ein 'X', so ist dieser Level editiergeschützt und kann im Editor nicht verändert werden. Klicken Sie trotzdem auf das Feld 'EDITOR' (nur bei eigenen Level möglich), erhalten Sie ein leeres Feld zum Bearbeiten.

Die unterste Reihe ist der Options-Abschnitt

'SMALL' 'MEDIUM' und 'BIG' läßt Sie die Größe des Spielfeldes wählen. Sollten eine oder mehrere Funktionen abgeschaltet sein, ist Ihre Bildschirmauflösung für diese Stufe zu gering. 'SMALL' bietet sich bei 640x480 oder mehr Pixel an, 'MEDIUM' ist für 800X600 oder mehr gedacht und 'BIG' für alle weiteren Auflösungen.

Rechts daneben können Sie SOUND hinzu- oder abschalten. Darunter befindet sich das AUTO-REDRAW-Kästchen. Ist das Kästchen aktiviert, wird das Spielfeld immer nachgezeichnet, sobald es durch ein anderes Fenster überlappt wird. Da dies nur sehr selten geschieht (während des Spiels eigentlich nie), empfiehlt es sich, diese rechenintensive Funktion zu deaktivieren. Sollte tatsächlich mal ein Teil der Grafik verlorengehen, können Sie mit der Taste 'r' das gesamte Bild wieder herstellen. Auf manchen PCs kann es leichte Grafikfehler geben, wenn Sie Auto-Rdraw aktiviert haben. In diesem Fall schalten Sie den Befehl einfach aus.

Das kleine Ansichtsfenster des Levels bleibt von dieser Funktion unberührt. Sollte diese Grafik einmal durch ein anderes Fenster gelöscht werden, klicken Sie einfach in das Ansichtsfenster und die Grafik wird wiederhergestellt.

Der breite Schalter 'ONLINE-MANUAL' zeigt Ihnen die Tastaturbelegung, mit der Sie das Spiel steuern.

Mit dem Schalter VIDEO ON / OFF können Sie die Aufzeichnung eines Spieles aktivieren oder deaktivieren.

Am rechten Rand sehen Sie den Abschnitt, um Spiele fortzusetzen.

Oben befinden sich 8 Schalter (LOAD 1 bis LOAD 8). Hiermit können Sie bereits gespeicherte Spiele laden. Auch hier erhalten Sie, wenn Sie darauf klicken, eine Vorschau über den gespeicherten Level. Die Schaltfläche 'PLAY RO' ändert sich in 'RESUME'. Klicken Sie auf RESUME, um das Spiel fortzusetzen. Aber Achtung! Ein auf diese Weise geladenes Spiel deaktiviert die Videofunktion. Wie Sie ein aufgezeichnetes Spiel fortsetzen, erfahren Sie weiter unten.

Das darunterliegende, langgezogene Auswahlfenster zeigt Ihnen die Videos an. Sie können unerwünschte Videos löschen, indem Sie auf deren Dateinamen klicken und anschließend auf das Feld 'KILL'. Wenn Sie ein Video auswählen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Sie haben auf ein abgeschlossenes Video angeklickt. In diesem Fall sehen Sie im Vorschau-Feld den Anfang der Aufzeichnung. Wenn Sie es zweimal kurz hintereinander anklicken, können Sie den Film vom Anfang an sehen. Abgeschlossene Videos haben keine Zeitangabe. Im Zeit-Feld sehen Sie demnach 'xx:xx:xx'. Sie können das Video ohne Unterbrechung und sehr schnell ansehen (sobald Sie den Dateinamen 2x angeklickt haben und Sie sich auf dem Spielfeld befinden), indem Sie die Taste 'q' (ohne Shift) betätigen. Noch schneller, und ich meine: WIRKLICH schnell, erleben Sie die Aufzeichnung bei abgeschaltetem Sound. Mit 'SPACE' unterbrechen Sie die Aufzeichnung (funktioniert nicht beim Schnelldurchlauf) und kehren zum Hauptmenü zurück. Jede andere Taste spielt das Video Schritt für Schritt ab.
- Oder Sie haben auf ein Video geklickt, das sich noch in der Entstehung befindet (das Wort 'VIDEO' unter dem Auswahlfenster ändert sich in 'RESUME') und im Vorschau-Feld sehen Sie die Stelle, an der Sie die Aufzeichnung unterbrochen haben. Wenn Sie auf den Filenamen doppelklicken, können Sie die Aufzeichnung fortführen (Der Videorecorder (VIDEO ON) muß aktiviert sein).

Das Spiel spielen

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, befinden Sie sich im Pausen-Modus, bis Sie eine Cursortaste gedrückt haben. Sie können das Spielfeld zu Beginn so lange anschauen, wie Sie wollen. Nachdem Sie eine Cursortaste gedrückt haben, ändert sich die Statusleiste und zeigt Ihnen folgende Werte an:

00:00:02 - die verstrichene Zeit

(00:23:41) - sollten Sie ein angefangenes Spiel fortsetzen, wird Ihnen in Klammern die vorangegangene Spielzeit gezeigt. Bei mehrmaligem Abspeichern, wird die aktuelle Zeit mit der in den Klammern aufaddiert.

F: 12 - Zeigt Ihnen die Anzahl der Bodenplatten an, die Sie mitführen.

C: 00:04 - Der Countdown warnt Sie davor, wann sich der Käse das nächste Mal ausbreitet.

Level: 22 - Der Level, den Sie momentan spielen (versuchen ;-))

- Mit den Cursortasten steuern Sie die Spielfigur. Kisten verschieben Sie mit denselben Tasten.

- SPACE legt eine Pause ein.

- r (ohne Shift) zeichnet das Spielfeld nach, falls Sie 'AUTO REDRAW' deaktiviert haben (Diese Funktion steht Ihnen auch beim Betrachten des Videos zur Verfügung).

- q (ohne Shift) öffnet das Speicher-Menü.

- u (ohne Shift) startet den aktuellen Level umgehend vom Anfang

Das Speicher Menü

Wenn Sie ein Spiel unterbrechen möchten, können Sie es speichern, indem Sie auf einen der 'SAVE'-Knöpfe klicken. Sie können zudem einen Kommentar in die lange Zeile darunter eingeben, damit Sie wissen, was Sie gespeichert haben. Natürlich müssen Sie die Anmerkung eingeben, bevor Sie speichern!

Im unteren, linken Feld können Sie einen Dateinamen eingeben, unter dem das Video gespeichert werden soll (nur höchstens 8 Zeichen, ohne die Endung '.ROV'). Möchten Sie das gespeicherte Video zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen, achten Sie darauf, daß das 'RESUME'-Kästchen unten rechts aktiviert ist. Möchten Sie hingegen die Aufzeichnung beenden, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen. Bedenken Sie: Abgeschlossene Videos können nicht fortgeführt werden; noch nicht beendete können nicht eingesehen werden.

Klicken Sie auf 'MENU', um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Der Editor

Der Editor ermöglicht es Ihnen, 50 eigene Level zu erstellen (nur drei in der Sharewareversion). Er funktioniert wie ein Malprogramm. Klicken Sie auf eine Plattform in der Auswahlleiste rechts oben, mit der Sie den Level bearbeiten möchten. Zur Kontrolle bekommen Sie die gewählte Bodenplatte unten rechts angezeigt. Mit einem Linksklick setzen Sie die Platte auf die gewünschte Position, mit einem Rechtsklick entfernen Sie sie wieder.

Tastaturbefehle (Hotkeys) stehen Ihnen im Editor nicht zur Verfügung. Alle nötigen Funktionen lassen sich mit der Maus aufrufen. Die 'L/S'-Schaltfläche ruft das Lade- und

Speichermenü des Editors auf. 'FILL' füllt das gesamte Feld mit der gewählten Bodenplatte und 'RDRW' zeichnet das Feld neu, sollte ein anderes Fenster Teile der Grafik gelöscht haben (nur bei abgeschaltetem 'AUTO-REDRAW').

Die Zahl zwischen 'FILL' und 'RDRW' zeigt Ihnen die aktuelle Mausposition an.

Im Lade- und Speichermenü haben Sie folgende Möglichkeiten:

- LOAD Ein neues Spiel laden, das Sie zuvor mit dem unteren Schieberegler ausgewählt haben.
- SAVE Den eben erstellten Level speichern (Schreiben Sie zuvor einen Kommentar in die letzte Zeile). Achtung, der Level, der im Vorschaufenster gezeigt wird, wird überschrieben!
- MENU Ruft das Hauptmenü auf.
- KILL Löscht den Level im Vorschaufenster (nicht im Editorfenster)
- <- kehrt zum Editor zurück

Wenn Sie das 'PROTECT AGAINST EDITING'-Feld aktivieren, können Sie den gespeicherten Level nicht mehr verändern! Die einzige Möglichkeit, einen geschützten Level zu entfernen, ist ihn zu löschen (KILL).

Mit dem linken, vertikalen Schieberegler stellen Sie die Zeit ein, in der Ihr Käse wachsen soll. Haben Sie keinen Käse in diesem Level, wird die Zeit beim Speichern automatisch auf Null gesetzt.

Mit dem rechten, vertikalen Schieberegler geben Sie RO beim Start max.255 Bodenplatten.

ACHTUNG: Um einen Level zu beenden, muß auf jedes Kreuz eine Kiste gestellt werden. Sie dürfen mehr Kisten als Kreuze einfügen, aber auf keinen Fall mehr Kreuze als Kisten. Der Level wäre sonst unlösbar

Die Bodenplatten

Es gibt insgesamt 20 verschiedene Bodenplatten, die Sie im Editor sehen können.

- Die erste Platte ist das 'leere Feld', über das Sie nicht gehen können, aber weitere Platten anlegen dürfen (sofern Sie welche im Inventar haben).
- Über die zweite Platte können Sie laufen und Kisten verschieben.
- Die dritte zeigt Ihnen eine Kiste auf einer normalen Bodenplatte.
- Die vierte zeigt Ihnen eine geöffnete Kiste auf einem roten Kreuz.
- Auf der fünften Platte sehen Sie RO (die Spielfigur) auf einer normalen Platte stehen.
- Darunter steht RO auf einem Kreuz
- Platte 7 bis 11 zeigen Bodenplatten mit unterschiedlich starker Beschädigung. Jedesmal, wenn Sie so eine Platte betreten, wird sie ein wenig mehr zerstört, bis sie ganz abfällt.
- Platte 12 ist eine reparierte Platte, über die RO gehen kann, aber keine Kiste schieben darf.
- 13 bis 16 sind Einbahnstraßen, über die nur in Pfeilrichtung gegangen / geschoben werden kann.
- Die Platte 17 ist vereist und RO schlittert über diese hinweg.
- Auf der Platte 18 sehen Sie den wachsenden Käse.
- Auf der 19ten Platte liegen 4 weitere Platten, die Sie mitnehmen, sobald Sie darüber hinweggehen.
- Die letzte Platte ist eine heiße Platte. Damit RO sich nicht die Füße verbrennt, müssen Sie die Platte abkühlen, indem Sie eine Kiste darüberschieben.

Sounddateien ändern

Haben Sie in Ihrem PC eine 16Bit-Soundkarte, sollten Sie die Sounddateien im Verzeichnis FX_16BIT ins Hauptverzeichnis kopieren. Im Verzeichnis FX-8BIT liegen nochmals die Soundfiles in der 8Bit-Version.

Sollte der Sound nicht Ihren Geschmack treffen, können Sie die *.WAV-Dateien gegen beliebige Sounds austauschen. Die Datei RO-1.WAV beinhaltet das Geräusch, das beim Kistenschieben entsteht. RO-2.WAV wird abgespielt, sobald sich Ro über die Plattformen bewegt und RO-3.WAV hören Sie, wenn der Käse wächst.

Registrierung

Vielen Dank, daß Sie RO's QUEST spielen. Es hat mich viel Mühe gekostet, dieses Spiel zu schreiben und ich hoffe, daß es Ihnen gefällt. In der Demo können Sie nur die ersten drei 'Classic'-Levels spielen, sowie das erste 'Players'-Feld editieren (in der Typemania-Version haben Sie Zugriff auf die ersten 20 Classic-Level).

Wenn Ihnen das Spiel gefällt und Sie uneingeschränkten Zugriff auf alle Optionen haben möchten, dann seien Sie bitte so nett und honorieren meine Mühe. Ich denke 10.- DM (oder 8 Dollar) sind nicht zu teuer.

Schicken Sie das Geld bitte an folgende Anschrift:

Ulrich Hofmann
Thoenser Trift 14
30938 Burgwedel
(E-mail: 100610.2506@COMPUSERVE.COM)

Vergessen Sie nicht, mir in dem Brief Ihre E-Mail-Adresse mitzuteilen. Ich werde Ihnen umgehend den Registrier-Code in Ihr E-Mail-Postfach schicken. Sollten Sie keine E-Mail haben, legen Sie einen frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag bei.

Viel Spaß mit RO'S QUEST wünscht Ihnen,
Ulrich Hofmann