

Schiffbruch

von dP-Software

„Schiffbruch“ ist ein Mix aus Aufbau, Strategie und Adventure und wird in einer isometrischen 2D-Ansicht gespielt. Das Spiel handelt von den Folgen eines Schiffbruchs. Du bist auf einer einsamen Insel gestrandet und musst überleben. Dafür musst du die Insel erkunden, Nahrung finden, eine Behausung bauen und versuchen, auf dich aufmerksam zu machen, damit du gefunden wirst.

Systemanforderungen:

Pentium 166 Mhz oder ähnliches

32 MB RAM

Windows 95

Directx 6.0 (<http://www.microsoft.com>)

Maus

DirectDraw – kompatible Grafikkarte (800x600 Pixel und 16 Bit Farben)

Zusätzlich für Sound: DirectSound – kompatible Soundkarte (44100 Hz bei 16 Bit)

Eventuell läuft es auch auf schwächeren Systemen mit weniger Speicher.

Bedienung:

„Schiffbruch“ wird komplett mit der Maus bedient. Im Hauptfenster siehst du die Insel, auf der du gestrandet bist. Ein Klick auf eine Landschaftskachel erzeugt eine rotmarkierte Route zu diesem Punkt. Ein weiterer lässt die Figur dorthin laufen. Mit gedrückter rechter Maustaste wird gescrollt.

Auf der rechten Seite ist die Bedienleiste: Wenn man mit der Maus über einen Knopf fährt, steht in der Statusleiste unten, was dieser bewirkt. Die drei Flüssigkeitssäulen in der Mitte müssen immer beachtet werden, denn wenn Nahrung und Wasser unter 50% fallen, wird auch die Gesundheit abnehmen. Erreicht diese 0%, stirbst du. Objekte können im Inventar mittels Drag & Drop kombiniert werden. Ganz unten wird die Tageszeit angezeigt. Da es sich um eine Insel am Äquator handelt, wird es um 18 Uhr dunkel und um 6 Uhr hell. In der Nacht wird immer geschlafen.

Der Spielstand wird jeden Morgen und beim Beenden automatisch auf die Platte gespeichert, falls die Gesundheit über 10% ist und ein Schreiben in das Programmverzeichnis möglich ist. Beim Spielstart wird immer sofort der letzte Spielstand geladen und es kann gleich weitergespielt werden.

Achtung: „Schiffbruch“ ist nicht richtig multitaskingfähig: die Standard - Windowstasten funktionieren nicht, d.h. es kann nicht zu anderen Programmen gewechselt werden.

Troubleshooting:

Bitte habe Verständnis, dass ich das Spiel nicht auf allen möglichen Systemen testen konnte. Oft hilft es, die neusten Treiber für die Grafikkarte zu installieren und sich das neuste Directx von Microsoft zu holen. Auf folgenden Computern lief das Spiel ohne Probleme:

PII-400, 128MB, Matrox Millenium I, Windows 98, Directx 6.1

PII-400, 128MB, GeForce I, Windows 98, Directx 7.0a

PI-166, 40MB, No-Name-Grafikkarte, Windows 95, Directx 6.0

PI-166, 32MB, ATI Mach 64 2 MB, Windows 98, Directx 6.1

PII-300, 32MB,ATI Rage Pro 8 MB AGP2x, Windows 95, Directx 6.1

Ich hoffe du hast Spaß an „Schiffbruch“ und wirst es an alle Leute weitergeben, die du kennst. Es ist völlig kostenlos und ich habe es nur aus Spaß programmiert. Das soll dich aber nicht davon abhalten, so viel Geld wie du willst in einen Umschlag zu packen und mir zu schicken. ;-)

Programmiert habe ich mit MS Visual C++ und dem Directx SDK 6.1. Die Musik wurde von einem Yamaha Keyboard PSR8000 eingespielt.

Homepage: <http://dP-Software.home.pages.de>

Email: dP-Software@gmx.de

ICQ - Nummer: 32145062

Adresse: Dirk Plate

Schwaketenstr. 94
78467 Konstanz
Deutschland

Besonderen Dank an alle, die mitgeholfen haben (mehr oder weniger freiwillig):

- Matthias Buchetics, der ständig ein halb fertiges Programm testen musste.
- Tobias Tappel, der das gleiche gemacht hat, nur etwas seltener.
- Sigrid Plate, die das auch gemacht hat, nur noch seltener.
- John Lonningdal, der nichts davon weiß, das ich seine Pathfinding – Routine ‚geklaut‘ habe.
- Heiko Plate, der die Musik gemacht hat und im Dual-System rechnen kann.
- Gisela Plate, die mathematische Probleme lösen durfte.