

Bedienungsanleitung zu CEDRIC

Systemvoraussetzungen

Amiga 500-4000 mit mindestens 1MB RAM. Es werden bis zu 3 zusätzliche Diskettenlaufwerke unterstützt. Wenn Ihr Amiga mindestens 2MB RAM besitzt, davon mindestens 1MB Chip-RAM, so können Sie CEDRIC auch vollständig auf Festplatte installieren. Besitzer eines CD-ROM Laufwerks können die CD-Version direkt von CD spielen.

CD-ROM-Version:

Booten Sie Ihren Amiga, so daß Sie in die Amiga-Workbench gelangen. Anschließend legen Sie die CEDRIC-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und öffnen das erscheinende Disketten-Icon mittels Doppelklick. Starten Sie CEDRIC wiederum mittels Doppelklick auf das große CEDRIC-Icon im Laufwerkfenster.

Disketten-Version:

Starten des Spiels von Diskette:

Legen Sie Diskette 1 von CEDRIC in das interne Diskettenlaufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Das Spiel wird anschließend automatisch geladen.

Harddisk-Installation:

CEDRIC belegt auf Ihrer Festplatte ungefähr 5 MB Speicher. Die **automatische Installation** funktioniert nur, wenn Sie auf Ihrer Festplatte die Amiga-Workbench installiert haben. Booten Sie Ihren Amiga von der Festplatte (wenn Sie Ihren Rechner so konfiguriert haben, daß die Workbench nicht geladen wird, so geben Sie im CLI-Fenster den Befehl "LOADWB" ein), legen Sie Diskette 1 von CEDRIC in ein beliebiges Diskettenlaufwerk ein. Öffnen Sie das Disketten-Icon mittels Doppelklick und wählen Sie aus dem nun aufgegangenen Disketten-Fenster das Icon "HD-Installation.deutsch" (oder "HD-Installation.english") ebenfalls mittels Doppelklick aus.

Im Installationsprogramm können Sie alle Aktionen durch Anklicken des "Weiter"-Buttons bestätigen. Wählen Sie im Installationsprogramm, nachdem Sie einmal auf "Weiter" geklickt haben, das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte aus, in dem die Schublade "CEDRIC" angelegt werden soll. Alle zum Spiel gehörigen Dateien werden in diese Schublade kopiert. Befolgen Sie danach alle auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen bezüglich Diskettenwechsel, etc.. Nach erfolgreicher Installation befindet sich in der soeben erstellten Schublade ein CEDRIC-Icon, das Sie mittels Doppelklick anwählen müssen, damit das Spiel gestartet wird.

(Wenn oben von "Joystick" die Rede ist, so gilt analoges selbstverständlich auch für das Joypad des CD 32. Der Begriff "Feuerknopf" bezieht sich dabei im Speziellen auf den roten Knopf des Pads.)

Der Hauptbildschirm

Der Aufbau des Hauptbildschirms kann durch Drücken des Feuerknopfes beschleunigt werden. Hier haben Sie **zwei Möglichkeiten**:

- Sie können durch Auswahl von "Spielstart" das Spiel beginnen (ach!) oder

- durch Auswahl von "Passwort" ein Levelcode-Passwort eingeben. Dieses erhalten Sie jedoch erst, wenn Sie einen Level von CEDRIC gemeistert haben. So können Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen und brauchen nicht immer ganz von vorne zu beginnen.

Steuerung:

- Joystick rauf/runter: Bewegen der Auswahlpfeile
- Feuerknopf: Auswahl des Menüpunktes

Steuerung bei Passworteingabe:

- Joystick links/rechts
- bzw. Cursortasten links/rechts: Bewegen des Textcursors
- Joystick rauf/runter: Auswahl des Zeichens an der Cursorposition
- Tasten A-Z, SPACE: Direkte Zeicheneingabe
- Feuerknopf bzw. RETURN: Paßwort übernehmen und zurück ins Hauptmenü

Die Zwischenbilder

Das aufgeschlagene Buch, das Sie während des Ladevorgangs eines Levels sehen, gibt Ihnen kurze Informationen über den folgenden Level.

Steuerung im Lauf-Modus:

- Joystick links/rechts: CEDRIC bewegt sich in die entsprechende Richtung.
- Joystick rauf: Unsere Figur vollführt einen Luftsprung
- Joystick runter: Bringt CEDRIC dazu, sich zu ducken.
- Feuerknopf: Dient zur Selbstverteidigung.

Wird der Feuerknopf kurz gedrückt, so wird CEDRIC (auch im Sprung) einen Schlag vollführen. Wenn Sie den Knopf etwas länger gedrückt halten, geht CEDRIC in den Abwehrmodus, in welchem Sie ihn, solange Sie den Knopf gedrückt halten, durch Bewegen des Joysticks in nahezu alle entsprechenden Richtungen schlagen lassen können oder ihn mittels Runter-Raufbewegung sich ducken bzw. wieder aufstehen lassen.

Neben dem Lauf-Modus gibt es auch noch einen anderen Modus: Wenn sie die Leer- (SPACE-) Taste (oder, wenn Sie einen Joystick mit zwei getrennten Feuerknöpfen besitzen, den zweiten Feuerknopf) drücken, können Sie CEDRIC nicht mehr direkt kontrollieren. Sie befinden sich vielmehr in der **Statusleiste** am unteren Rand des Bildschirms, wo Sie mittels Joystickbewegungen und Drücken des Feuerknopfes die **Objekt-Aktionen** anwählen können. Das momentan aktive Icon wird dabei farbig dargestellt, während die inaktiven Icons in Grau gehalten sind. Dieser Modus ist vor allem dann relevant, wenn Sie einen der zahlreich im Level verstreuten Gegenstände benutzen oder mit anderen kombinieren wollen. Ein solches Objekt wird dadurch kenntlich gemacht, daß, wenn Sie CEDRIC daran vorbeilaufen lassen, er urplötzlich "zu denken" beginnt, was Sie deutlich an der aufgehenden Gedankenblase (mit seinen im Gehirn rotierenden Zahnrädern) über seinem Kopf und der zusätzlichen verbalen Beschreibung in der Textzeile der Statusleiste erkennen können. Wollen Sie mit einem solchen Objekt irgend etwas anstellen, so wechseln Sie per SPACE-Taste wie beschrieben in den **Objekt-Modus**, und Sie haben sogleich unterschiedliche Möglichkeiten, mit dem Objekt etwas anzufangen.

Links oben in der Statusleiste befindet sich eine Art Glaskugel, in der das gerade aktive Objekt durch ein kleines Icon dargestellt wird. Alle Objekt-Aktionen beziehen sich auf GENAU DIESES Objekt. Ist die Kugel leer, so haben Sie kein aktives Objekt angewählt bzw. es ist kein Objekt in Reichweite.

Am rechten Rand der Statusleiste befindet sich eine Gruppe von fünf Icons, die folgende Bedeutungen haben:

- **Auge** (links oben): Objekt ansehen bzw. untersuchen
- **Hand** (rechts oben): Objekt aufnehmen
- **Joystick** (Mitte): Zurück in den Lauf-Modus wechseln oder auch durch erneutes Drücken der SPACE-Taste
- **Mund** (rechts): Mit Leuten (bzw. auch Objekten!) reden
- **Hand mit Schraubenschlüssel** (unten): Objekt benutzen.

Am oberen Rand der Leiste, ungefähr in der Mitte, befinden sich drei (anfangs leere) Quadrate, die CEDRICs **Inventar** darstellen. Wenn Sie ein Objekt aufnehmen, so verschwindet es aus dem Level und taucht zugleich als Icon im Inventar wieder auf. Nicht alle Objekte lassen sich mitnehmen, viele sind zu schwer oder irgendwo festgemacht. Nachdem Sie mehr als drei Objekte aufgenommen haben, haben Sie die Möglichkeit, durch Anwahl der Pfeile links und rechts des Inventar-Displays durch Ihr Inventar "durchzuscrollen". Keine Angst! Sie können beliebig viele Objekte mitnehmen, ohne daß sie CEDRIC zu schwer werden.

Wollen Sie nun ein Objekt, das Sie mit sich führen, ansehen, so wechseln Sie, wenn Sie sich noch nicht in der Statusleiste befinden, mittels SPACE-Taste dorthin. Bewegen Sie den "farbigen" Cursor auf das gewünschte Objekt im Inventar und drücken Sie den Feuerknopf, um es zum aktiven Objekt zu deklarieren. Wählen Sie danach das Auge (Objekt ansehen) an. Schon sollte Ihnen CEDRIC mitteilen, was es damit auf sich hat.

Sie werden wahrscheinlich im Laufe des Spiels in die Verlegenheit kommen, zwei Objekte miteinander kombinieren zu wollen. In so einem Fall müssen Sie wie folgt vorgehen: Plazieren Sie CEDRIC vor dem "stationären" Objekt, so daß er zu denken beginnt. Wechseln Sie in die Statusleiste, deklarieren Sie das gewünschte Objekt aus dem Inventar als **aktives Objekt** und wählen Sie das Icon "Benutze" (Schraubenschlüssel) an. Voilà! Sie können nur ein Objekt aus dem Inventar mit einem Objekt, vor dem CEDRIC gerade steht kombinieren. Es ist nicht möglich, zwei im Inventar befindliche Objekte miteinander zu benutzen.

Selbstverständlich werden alle Aktionen in der Statusleiste auch im Klartext angezeigt.

Wollen Sie mit einer Person eine kleine **Plauderei** abhalten, so stellen Sie sich so vor die Person, so daß CEDRIC wieder mal zu denken beginnt, und wählen danach in der Statusleiste das Icon "Rede mit" (Mund) aus. Sodann wird die normale Statusleiste ausgeblendet, und es erscheint ein Textmenü, in dem Sie aus verschiedenen Sätzen auswählen können. Wollen Sie dieser Person vielleicht auch ein Objekt aus Ihrem Inventar anbieten, so wählen Sie statt "Rede mit" das gewünschte Objekt aus und wählen anschließend das "Benutze"-Icon.

Die Statusleiste enthält daneben auch noch einige für das Spiel wertvolle Informationen:

Links unten befindet sich ein Balken, der die momentane **Lebensenergie** unseres Helden darstellt. Anfangs ist dieser noch im grünen Bereich, was "volle Energie" bedeutet. Jede Kollision mit einem feindlich gesinnten Wesen bedeutet jedoch den Verlust von etwas Energie. Ist der Balken schon rötlich gefärbt und auf ein Minimum seiner ursprünglichen Größe geschrumpft, so ist es an der Zeit, eine der recht zahlreich in den Levels verteilten Energiepillen zur Auffrischung aufzusammeln, andernfalls droht der Verlust eines Lebens, deren verbleibende Anzahl übrigens gleich rechts davon angezeigt wird, oder, wenn keine mehr übrig sind, das herzerreißende GAME-OVER.

Neben den erwähnten Energiepillen sind auch noch einige Extraleben und haufenweise Bonussymbole und Münzen in den Levels versteckt, die unserem Helden sehr zugute kommen. Die Anzeige der aufgesammelten **Bonussymbole** befindet sich gleich rechts neben den noch verbleibenden Leben, wenn Sie mehr als 99 dieser Symbole gesammelt haben, winkt als Belohnung ein Freileben! Die Anzahl der eingesammelten Geldstücke wird gleich daneben angezeigt, es ist sehr von Vorteil, wenn Sie einen genügend großen Vorrat davon anlegen, sie werden ihn im Laufe des Spiels noch brauchen!

Falls Sie aus irgendwelchen Gründen vorhaben, das aktuelle Spiel abubrechen oder den aktuellen Level neu zu beginnen, so drücken Sie einfach die ESC-Taste, und Sie gelangen zurück ins Hauptmenü. Das **Paßwort** für den aktuellen Level wird dabei automatisch eingetragen, Sie brauchen nur "Spielstart" anzuwählen, und können den zuletzt gespielten Level neu beginnen.

Wir haben uns aufs äußerste bemüht, CEDRIC frei von unfairen und verwirrenden Stellen zu halten. Es gibt in diesem Spiel keinerlei Situationen, in denen Sie durch Einsatz eines falschen Objektes oder durch Verplappern in einem Dialog in eine Sackgasse gelangen könnten. Also zögern Sie nicht, untersuchen Sie jedes gefundene Objekt, wenn Sie nicht mehr weiter wissen sollten!

Abschließend noch ein paar Tips für den späteren Spielverlauf:

Die Wolken bergen unabsehbare Gefahren! Deshalb sollten Sie beim Flug durch himmlische Gefilde sehr darauf achten, daß Sie CEDRIC und den Adler sicher daran vorbeilotsen. Es könnte sonst sehr schmerzhaft für unseren Helden werden...

Steuerung des Adlers:

- **Joystick links/rechts:** Manövriert den Adler nach links bzw. rechts
- **Joystick runter:** Läßt den Adler eine rasche Tauchbewegung ausführen
- **Feuerknopf:** Flügelschlag, d. h. der Adler steigt auf.

Bergwerks-Loren stehen nicht nur zum bloßen Augenschmaus in der Gegend herum. Versuchen Sie doch mal, mit Schwung hinein- oder wieder herauszuspringen!

Helle, weiße **Lichtstrahlen**: Wie wir ja alle aus dem Physikunterricht wissen, läßt sich ein Lichtstrahl ja leicht mit einer polierten Oberfläche umleiten, z.B. mit einem Spiegel...

Übrigens: Nicht jedes Objekt, das Sie im Spielverlauf antreffen, hat auch eine praktische Bedeutung zur Lösung des Spiels! (Rote Heringe, das sind schöne Tiere...)