

RETURN to MARCHFELD

von Mario Zechner

August 2002

Mariozecher@hotmail.com

PDF-Konvertierung von Thomas Antoni

<http://www.qbasic.de> +++ Hottest Qbasic Stuff on Earth

Systemvoraussetzungen:

- Pentium 300 Mhz
- VGA-Karte
- EMS-Speicher-Unterstützung
- 5 Mbyte Speicher auf der Festplatte (ha, ha)

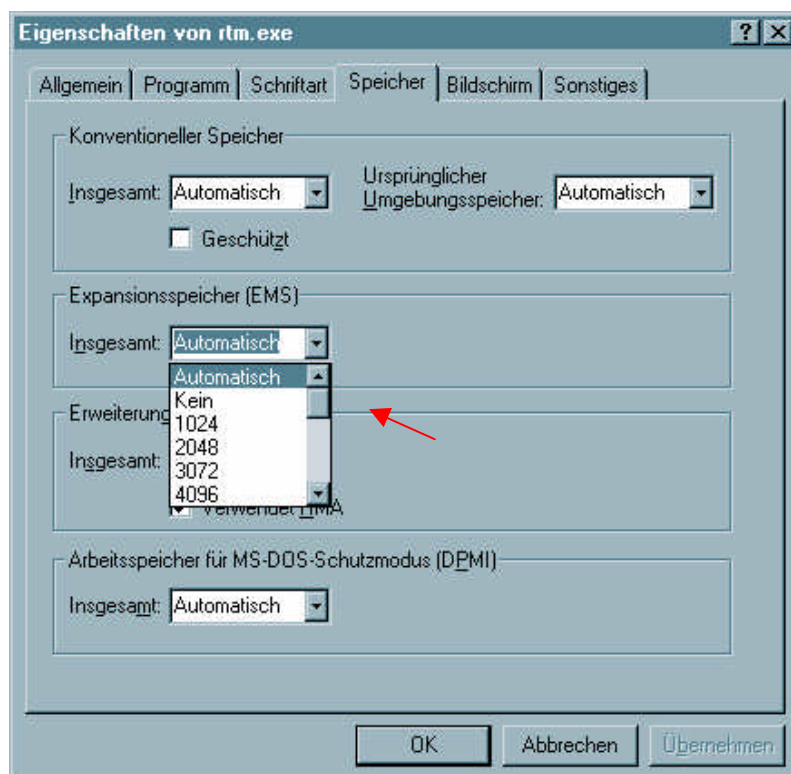
INSTALLATION

Kopieren sie einfach den Inhalt der CD in einen Ordner auf die Festplatte. Der Pfad ist dabei unerheblich. Starten sie das Spiel von CD, so ist es nicht möglich zu speichern. Versuchen sie es trotzdem wird sie das Programm mit einem Absturz belohnen.

STARTEN DES SPIELS:

Bevor sie das Spiel starten können, müssen sie sich vergewissern ob dem Spiel EMS-Speicher zur Verfügung steht. Gehen sie dabei wie folgt vor.

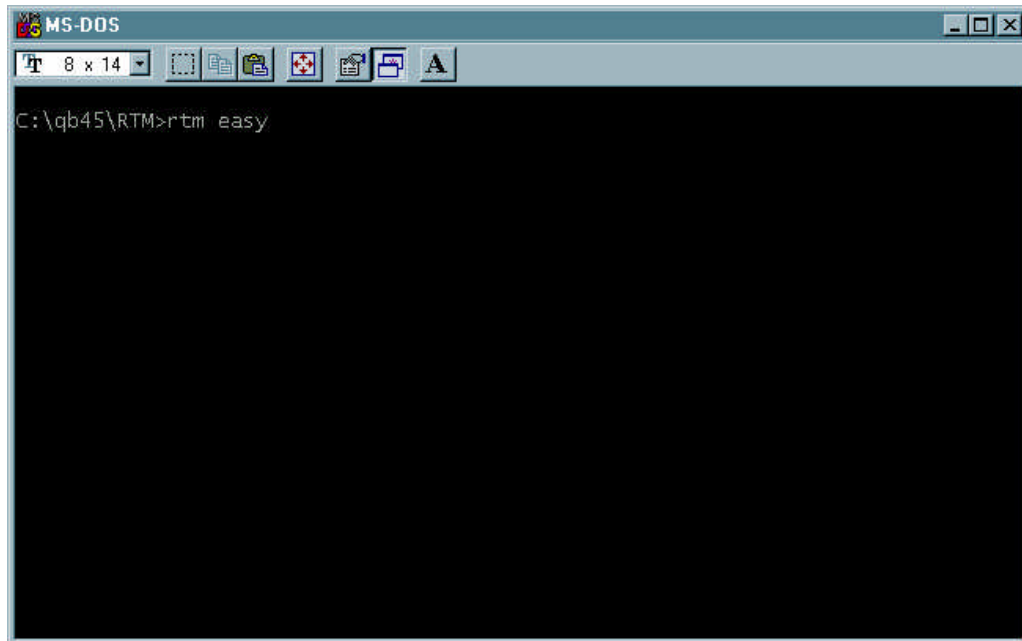
- 1) Öffnen sie den Ordner RTM und klicken sie mit der rechten Maustaste auf die Datei „RTM.EXE“.
- 2) Im Kontextmenü wählen sie Eigenschaften an.
- 3) Wählen sie denn Reiter SPEICHER und setzen das Feld EMS-SPEICHER auf AUTOMATISCH



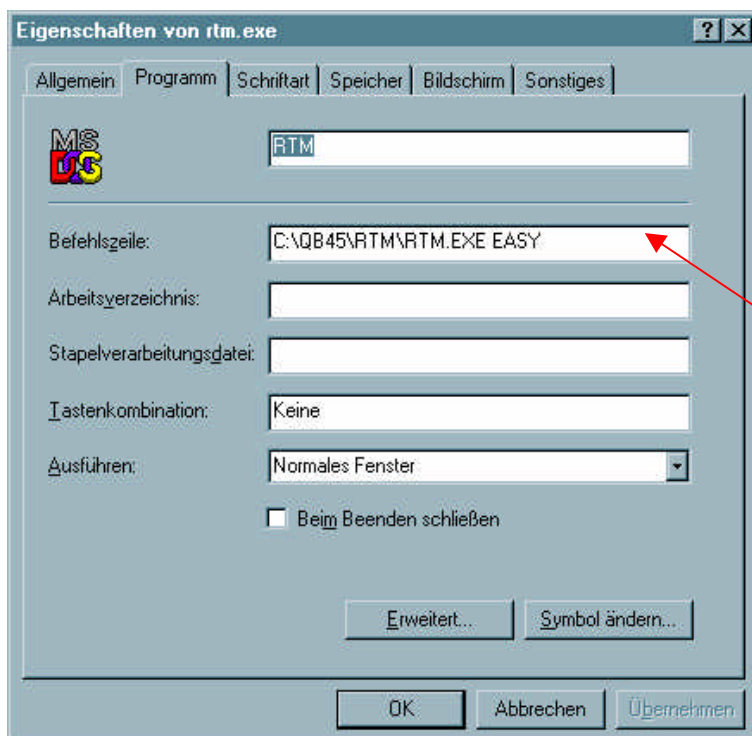
Um das Spiel zu starten führen sie die Datei „RTM.EXE“ im Hauptverzeichnis aus. Sie können dem Programm einen Parameter übergeben der den Schwierigkeitsgrad festlegt. Zur Auswahl stehen die Modi

EASY
MEDIUM
HARD

Im MS-DOS-Modus wählen sie den Schwierigkeitsgrad EASY z.B. so aus



Starten sie das Programm vom Explorer, müssen sie erneut das Eigenschaftsformular der Datei „RTM.EXE“ aufrufen, denn Reiter PROGRAMM auswählen und im Feld BEFEHLSZEILE dem gewünschten Schwierigkeitsgrad hinter die Datei RTM.EXE anfügen.



Die einzelnen Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur in der Feuerkraft der Gegner. Übergeben sie keinen Parameter an das Programm wird automatisch der Schwierigkeitsgrad MEDIUM ausgewählt.

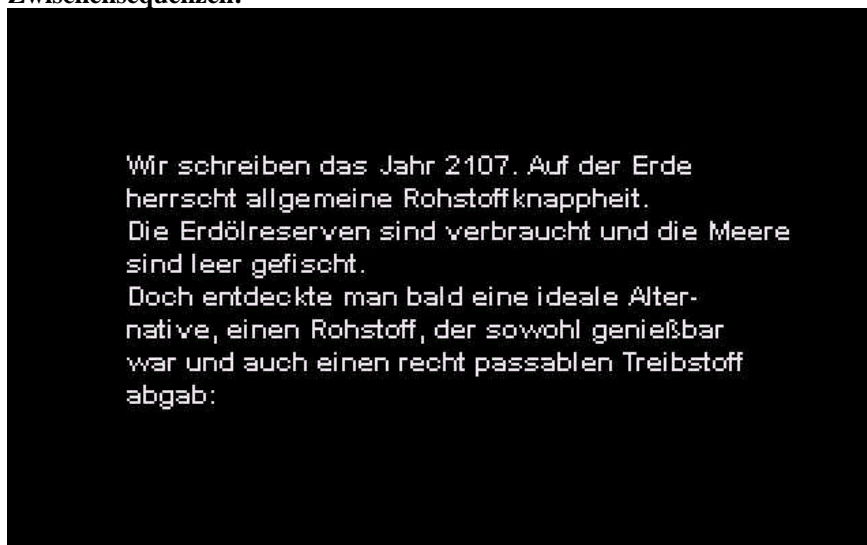
MENÜ

Nachdem sie das Programm gestartet haben, erscheint folgendes Menü.



Die Auswahl verändern sie mit Hilfe der Pfeiltasten AUF und AB. Um einen Punkt auszuwählen drücken sie ENTER. Haben sie noch keinen Spielstand gespeichert wird bei Auswahl des zweiten Punktes „LOAD GAME“ nichts geschehen. Haben sie den ersten Punkt ausgewählt folgt ein kurzes Intro.

Zwischensequenzen:



Um bei einer Zwischensequenz von einem Bild zum nächsten zu Wechseln drücken sie ESCAPE.

ZIEL DES SPIELS:

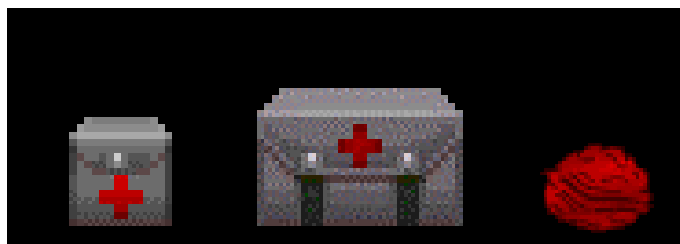
Nachdem sie die Geschichte im Intro erklärt bekommen haben müsste klar sein was ihre Aufgabe ist. Sie müssen aus dem Schiff entkommen. Dazu haben sie eine Holzflinte die Nüsse als Munition verwendet. Mit dieser Flinte können sie sich der Gegenscharen in Form von Matrosen erwehren. Weiters müssen sie den Ausgang aus jedem Level finden.

STATUSANZEIGE:



Am Bild des Eichhörnchens können sie erkennen wie es um ihre Gesundheit steht. Auserdem können sie den Zustand am Zahlenwert über dem Bild erkennen. 100 Lebenspunkte ist die höchstmögliche Energie die sie besitzen können. Das selbe gilt für die Munition. Haben sie 0 Lebenspunkte sind sie tot und ohne Munition können sie keinen Gegner angreifen. Achten sie also auf diese beiden Werte.

GEGENSTÄNDE:



Die ersten beiden Gegenstände liefern ihnen Lebensenergie. Das kleinere 20 Punkte das große 50. Die rote Nuß ist Munition und bringt 40 Munitionspunkte. Um einen Gegenstand aufzunehmen müssen sie nur drüber laufen. Funktioniert das nicht auf Anhieb versuchen sie es noch einmal. Die Routine die diesen Vorgang steuert ist leider etwas unausgewogen.

STEUERUNG

PFEILTASTEN > BEWEGUNG NACH VORN UND HINTEN, DREHUNG RECHTS/LINKS

Y / X TASTE > SCHRITT NACH LINKS / RECHTS

STRG > FEUERN

SPACE > TÜREN ÖFFNEN

P > SPIEL PAUSIEREN

ESC > Spiel verlassen (Zurück zum Menü)

TABULATOR TASTE > Karte anzeigen

Ich muß erwähnen das die Steuerung vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig ist. Laufen sie an einer Mauer nicht ohne Berührung vorbei bleiben sie hängen. Sie sollten daher versuchen so genau wie möglich durch Türen oder enge Stellen durch zu gehen. Durch einen Schritt nach Links / Rechts funktioniert das etwas leichter.

Beim Feuern auf einen Gegner sollte dieser ungefähr im Fadenkreuz sein. Wie im wirklichen Leben ist nicht jeder Schuß ein Treffer. So paradox es klingen mag, aber je öfter sie ihre Position zum Gegner verändern desto leichter treffen sie ihn. Bleiben sie auf der FEUER-TASTE (STRG) schießen sie in einem bestimmten Zeitintervall (ca. alle 0.4 Sekunden). Schneller feuern können sie indem sie die Taste schnell hintereinander betätigen.

Um eine Tür zu öffnen müssen sie so knapp wie möglich, dass heißt bis sie nicht mehr weitergehen können, an der Tür stehen. Nachdem sie die Taste SPACE betätigt haben öffnet sich die Tür nach oben. Sie können erst durch die Tür gehen wenn sie ganz geöffnet ist. Aus programmtechnischen Gründen können sie auch erst dann einen Gegner treffen.

Drücken sie während des Spiels die Taste P pausieren sie dieses. Um wieder zurück zum Spiel zu kommen drücken sie die FEUER-TASTE (STRG).

Mit ESCAPE kommen sie zurück zum Menü. **VORSICHT! SIE KÖNNEN NICHT WIEDER ZURÜCK ZUM EBEN GESPIELTEN LEVEL!** passiert ihnen dies ungewollt, können sie den zuletzt gespeicherten Spielstand laden oder ein neues Spiel beginnen.

Mit der TABULATOR-TASTE können sie die Karte des derzeitigen Level-Abschnitts anzeigen.

SPIEL SPEICHERN UND LADEN:

Drücken sie während des Spiels auf die F1-TASTE wird ihr Spiel gespeichert. Sie haben nur einen Speicherplatz zur Verfügung. Drücken sie die F1-TASTE während einem Spiel also zum zweiten mal, wird der alte Spielstand überschrieben. Sie können den Spielstand entweder im Menü laden oder während des Spiels mit der Taste F5

TOD:

Sind sie gestorben erscheint eine zweite Menü-Variante. Gehen sie hier analog zum Einstiegsmenü vor.

SPIELTIPPS:

Bleiben sie in Bewegung

Sammeln sie alles auf was sie finden können.

Durchforsten sie jeden Level-Abschnitt.

Verschwenden sie nicht unnötig Munition. Ist ihnen diese ausgegangen können sie sich nicht mehr verteidigen. Die Gegner schießen erst ab einer gewissen Distanz. Sie jedoch können von überall schießen. Nutzen sie diesen Vorteil aus.

Speichern sie nur wenn sie genügend Lebensenergie und Munition haben. Es kann sehr frustrierend sein mit 20 health und 0 ammo ein Level meistern zu müssen.

BEKANNTE BUGS:

Leider funktioniert das Z-Sorting nicht immer 100% genau. Das liegt an der Größe der verwendeten Polygone. Außerdem gibt es zeitweise Clipping-fehler wenn sie sich zu nahe an einer Wand befinden.

Manchmal sind die Sprites etwas in einer Mauer. Bitte dadurch nicht ablenken lassen.

Die Treffgenauigkeit beim schießen funktioniert teilweise nicht so toll. Wenn sie in Bewegung bleiben werden sie davon aber nichts sehr viel mitbekommen.

Ich hoffe ich habe nichts vergessen und wünsche gute Unterhaltung

Mario Zechner

```

*****
*
* \      (c) Thomas Antoni, 18.08.2002
* \ /\   Mailto:thomas@antonis.de
* ( )    Downloaded from www.antonis.de --- www.qbasic.de
* .( o ).
*
*          ----===== Hottest QBasic Stuff on Earth !!! =====
*
*****
*
* .------.
* | ENGLISH INFO | (Deutsche Info: Siehe unten)
* |-----|
*
* RTM - 3D Egoshooter "Return to Marchfeld" Written in QuickBasic 4.5
* =====
*
* By Mario Zechner, mariozechner@hotmail.com , 8.2002
*
*****

```

Professional 3D egoshooter written in QuickBasic using the DirectQB-Library.
 Better than Wolfenstein 3D" and nearly as good as DOOM !!! With a very nice
 story starring a funny rabbit which fights against wicked sailors with a
 wooden gun shooting acorns.

With Source and EXE program.

```

...::: System Requirements
- Pentium 60 MHz,Pentium 300 MHz recommended
- EMS memory (under Windows activate "Memory | EMS | automatic" in the
  "property" dialog.
- DOS, Windows 95/98/Me
- You may get trouble playing the game under Windows NT/2000/XP due to the
  direct hardware access of the DirectQB Library

```

```

...::: Command Line Parameters
- rtm easy
- rtm medium
- rtm hard

```

```

...::: The Most Important Control Keys
- Fire           : Ctrl
- Direction of movement : Cursor keys
- P              : Pause
- y              : One step left
- X              : One Step right
- Leertaste     : open the door

```

```

...:::

```

Please find more information in ther German-language Anleitung.pdf.

Rating: +++ (in a range of + to +++)

```

*****
*
* .------.
* | DEUTSCHE INFO |
* |-----|
*
* RTM - 3D-Egoshooter "Return to Marchfeld" programmiert in QuickBasic 4.5
* =====
*
* Von Mario Zechner, mariozechner@hotmail.com , 8.2002
*
*****

```

Professioneller 3D Egoshooter geschrieben in QuickBasic 4.5 unter Verwendung
 der Multimedia-Bibliothek DirectQB. Besser als "Wolfenstein 3D" und fast so
 gut wie Doom. Der reine Waaaaaaahnsinn !!! Wer hätte jemals gedacht, dass man
 so etwas cooles in QB programmieren kann? Auch die Story mit einem knuffigen
 Kaninchen ist vom Feinsten. Das einzige, was fehlt, ist die Sounduntermalung.

Mit Quellsprache- und EXE-Programm. Das EXE-Programm ist in einem beliebigen
 Verzeichnis ablauffähig.

```

...::: Story

```

Ein Kaninchen muss sich im dunklen Laderaum eines Schiffes gegen blutrünstige

Matrosen mit einem Holzgewehr zur Wehr setzen, das mit Eichel­n geladen wird.

...::: Systemvoraussetzungen:

- Pentium 60 MHz, empfohlen Pentium 300 MHz
- EMS-Speicher (unter Windows im Eigenschaftendialog über "Speicher | EMS | automatisch" aktivieren)
- DOS, Windows 95/98/Me
- Under Windows NT/2000/XP kann es Probleme geben, weil DirectQB direkt auf die PC-Hardware zugreift.

...::: Übergabeparameter an der Kommandozeile:

- rtm easy
- rtm medium
- rtm hard

...::: Die wichtigsten Steuertasten:

- Fire : Strg
- Bewegung : Cursortasten
- P : Pause
- y : Schritt nach links
- X : Schritt nach rechts
- Leertaste : Tür öffnen

.....

Weitere Hinweise findest Du in der beiliegenden Anleitung.pdf

Bewertung: +++ (in einer Skala von + bis +++)