

Dodatkowo: Bastion, Carnage, Noc, Santas's, Wolfsbane

SFINX

Nowa gra twórców "Sołtysa"

PC
CD-ROM



LK AVILON

Handbuch für die ScummVM-Version von

SFINX

Abenteuerspiel

Laboratorium Komputerowe AVALON, Rzeszów 1997

Copyright © 1997 LK AVALON

Programmierung: Janusz B. Wiśniewski

Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Klaus

HANDLUNG

Als plötzlich der Strom ausfällt wo Anna und wohnen, machen sie einen Spaziergang und treffen in einen Labor einen älteren Professor. Laut diesen hat ein junger Außerirdischer, auf einer Spritztour mit einer fliegenden Untertasse, eine Kurve im Weltall übersehen und ist über ein schwarzes Loch auf die Erde gestürzt.

Ihre Aufgabe ist es, abwechselnd als Anna und Vinzenz bestimmte Aufgaben zu meistern um den jungen Außerirdischen zu finden und ihm zu helfen.

Zusammen mit den Spielfiguren können Sie sich in der Stadt und ihrer Umgebung bewegen. Alle Mitwirkenden helfen Ihnen bei der Lösung der Rätsel, aber nicht sofort. Einige müssen Sie überzeugen, anderen müssen Sie helfen.

Während Anna sich nicht schmutzig machen will, ständig ihre Fingernägel manikürt, Katzen mag und modebewusst ist, so ist es bei Vinzenz der Gegenteil der Fall. Beide müssen zusammenarbeiten um an das Ziel zu kommen.

SPIELANLEITUNG

Tastenkombinationen

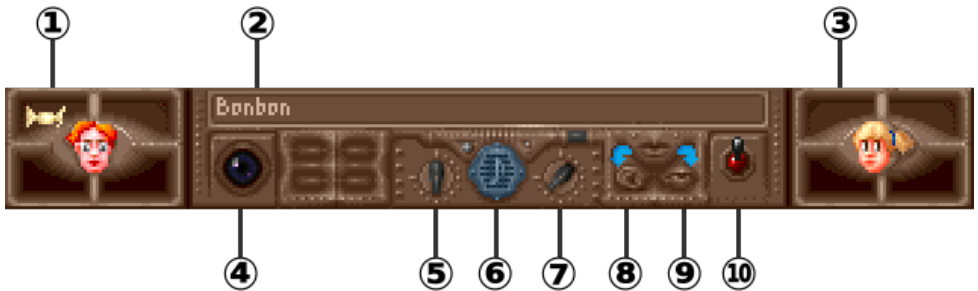
F1 = Information über das Spiel

F5 = Spielstand speichern

F7 = Spielstand laden

Bedienung des Spiels

Der Bildschirm ist in zwei Teile unterteilt: das Spielfeld oben und das Bedienfeld unten. Nachfolgend wird das Bedienfeld beschrieben:



- (1) **Gegenstand im Inventar von Vinzenz.**
- (2) **Beschreibungsfeld von einer Figur oder einem Gegenstand.**
- (3) **Inventar von Anna.**
- (4) **Umschalter für den Bildmodus Monochrom/Farbe.**
- (5) **Lautstärkeregler für Soundeffekte und Dialoge.**
- (6) **Schalter zum Ein- und Ausschalten der Musik.**
- (7) **Lautstärkeregler für Musik.**
- (8) **Ein- und Ausschalter für den hörbaren Dialog.** Wenn dieser Schalter leuchtet, wird der gesprochene Dialog abgespielt.
- (9) **Ein- und Ausschalter für den lesbaren Text.** Wenn dieser Schalter leuchtet, erscheint der Text in einer Sprechblase.
- (10) **Ausschalter zum Beenden des Spiels**

Spielsteuerung

Der Bildschirm ist in zwei Teile unterteilt: das Spielfeld und das Bedienfeld. Das Spiel wird mit der Maus gespielt. Die aktuell gesteuerte Figur wird ausgewählt, indem man mit dem Mauszeiger auf sie (oder auf das entsprechende Bild auf dem Bedienfeld) zeigt und die linke Maustaste drückt. Das Bild der Figur, die gerade im Spiel aktiv ist, wird auf dem Bedienfeld hervorgehoben **(1)** bzw. **(3)**. Die Figur wird gesteuert, indem man mit dem Cursor auf den Ort, das Objekt oder die Person zeigt, die erreicht werden soll. Wenn mit der Maus auf einen Gegenstand im Inventar gedrückt wird, dann blinkt dieser, ist aktiv und kann – wenn möglich – auf eine Person oder einen Gegenstand angewendet werden.

Anna und Vinzenz haben jeweils nur vier Felder im Inventar zur Verfügung. Das macht es für den Spieler etwas schwierig, denn es ist somit nicht möglich, beliebig viele gefundene Gegenstände zu sammeln.

Um im Inventar Platz zu machen, können Sie in einen bestimmten Spielfeld gehen, wo ein Inventar-Gegenstand abgelegt werden kann. Oder Sie versuchen, die gesammelten Gegenstände, an den Stellen zu lassen, wo sie gefunden wurden.

Hinweis: Es ist nicht möglich, das Spielfeld zu verlassen, wenn einer der Gegenstände in einer Tasche aktiv ist (blinkt). Dies wird als Versuch interpretiert, diesen Gegenstand auf den aktuellen Spielfeld zu benutzen. Um zum nächsten Spielbrett zu gelangen, muss zunächst das aktive Objekt in der Tasche deaktivieren (mit der Maus anklicken) werden.

Lesen Sie alle Texte sorgfältig. Manche Hinweise erhalten Sie, wenn Personen mehrmals angesprochen werden. Einige von ihnen enthalten wertvolle Hinweise. Viele der Rätsel erfordern es, Elemente aus verschiedenen Stellen des Spiels zu verbinden.



ScummVM