

- Search(Window).bat)

4. Spielprinzip

=====

Der Name ist Programm. Search heißt übersetzt "suchen" und beschreibt damit die Hauptaktivität in diesem Spiel. Der Anwender steuert eine kleine Spielfigur mit den Pfeiltasten, um damit die Level zu erkunden. Gesucht werden zu aller erst all die Geldsäcke, welche in den Leveln verteilt sind. Hat man alle Geldsäcke eines Levels gefunden, muss man diese nun zum Ziel bringen. Sind die ersten Level noch überschaubar klein, werden diese später zu richtigen Irrgärten.

Auch Schlüssel und Schalter gibt es im Spiel zu entdecken. Um das Ganze noch etwas schwieriger zu gestalten, gibt es in den späteren Leveln zudem Fallen.

Bevor man ein Level starten kann, gelangt die Spielfigur in die Hauptkarte. Hier wird vor jedem Level die Arbeitsweise neuer Elemente demonstriert. Auf der Hauptkarte kann die Spielfigur weder Energie verlieren, noch sind die Geldsäcke von Bedeutung. Läuft die Zeit allerdings aus, erscheint die "Game Over"-Meldung. Da jedes Spiel gespeichert wird, sobald es geschafft ist, muss aber deswegen keiner Panik in Panik geraten. :-)

Zusätzlich bietet das Spiel einen eigenen Editor, mit dem Du neue Karten erstellen kannst. Mit jedem erfolgreich durchgespielten Level werden die dort eingesetzten Elemente im Editor nutzbar. Die ersten Elemente sind z. B. erst nutzbar, wenn das 1. Level bestanden ist. Mit fortschreitenden Leveln können also auch immer schönere und umfangreichere Karten im Editor erstellt werden.

5. Vorkonfigurierte DOSBox V0.73

=====

Das Downloadpaket enthält den MS-DOS-Emulator "DOSBox", mit dessen Hilfe Search auch unter modernen Windows-Betriebssystemen (XP, Vista, 7 usw.) spielbar ist, sogar unter 64-Bit-Systemen, die sonst die Ausführung jeglichen 16-Bit-DOS-Codes verweigern. Mehr zum Start des Spiels mit und ohne DOSBox findest Du unten in Kapitel 6.

"DOSBox ist ein freier x86-Emulator, der das Betriebssystem DOS und die in dessen Ära gebräuchliche Hardware nachbildet. Ziel ist das Ausführen älterer, DOS-basierter Software, die mit modernen Computersystemen nur eingeschränkt oder gar nicht kompatibel ist."
(Quelle des Zitats: <http://de.wikipedia.org/wiki/Dosbox>)

Innerhalb dieses Spielpakets ist im Ordner "DOSBox\" eine vorkonfigurierte DosBox V0.73 beigelegt. Es handelt sich hierbei um die Windows-Version. Für andere Betriebssysteme bitte ich, auf der Internetseite der Entwickler-Crew www.dosbox.com die entsprechende Version selber herunterzuladen.

Da eine Emulation immer sehr viel Rechenleistung benötigt und Search selber bereits recht aufwändig ist, sollte bei Verwendung der DOSBox ein realer Prozessor mit mindestens 0,4 GHz - 1 GHz vorhanden sein. Ich empfehle aber 2 Ghz. Die DOSBox ist so vorkonfiguriert, dass diese sich dynamisch an die verfügbaren Rechenleistung anpasst und so schnell läuft wie möglich. Da das Spiel selber recht lange zum Aufbau der Bilder braucht, ist diese Einstellung am geeignetsten, um die Ladezeiten zu minimieren. Mit einem AMD Athlon 3,8+ konnte ich so das Spiel so flüssig spielen, wie noch nie. :-)

Ich habe zudem die deutsche Sprachdatei und das deutsche Tastaturlayout für DOSBox beigelegt und voreingestellt. Der Spieleordner "Search\" wird direkt beim Starten der DOSBox als Laufwerk "C:" eingebunden und kann somit direkt verwendet werden. Damit dies auch funktioniert, bitte ich, die Ordnerstruktur der kompletten ZIP-Datei beizubehalten, sofern die vorkonfigurierte DOSBox zum Ausführen von Search verwendet werden soll.

6. Spiel installieren und starten

6.1 Direktstart über Start.exe unter MS-DOS und 16/32-Bit-Windows (ohne DOSBox)

Wer das Spiel ohne die DOSBox starten möchte oder selber kompiliert hat, der kann natürlich auch das Spiel unter MS-DOS oder Windows 95/98/Me in der gewohnten Art starten.

Zur Installation von Search kannst Du das Download-Archiv Search.zip in einen beliebigen Ordner auf deine Festplatte entpacken. Lege z. B. den Ordner "C:\Search\" im Laufwerk C: an und entpacke das Download-Archiv dorthin.

Die Ordnerstruktur von Search ist umfangreich und fest vorgegeben. Sie sollte nicht geändert werden. Die Programmmodule (EXE-Dateien) befinden sich dabei im Hauptordner des Spiels. Das sind Start.exe, Menu.exe, Search.exe und Editor.exe. Diese Module rufen sich gegenseitig auf und sind nicht dazu gemacht, unabhängig voneinander zu funktionieren. Das Spiel selber wird mit dem Modul Start.exe gestartet.

Wichtig: Das Spiel funktioniert nur, wenn der Spielordner der aktuelle Ordner ist. In jedem anderen Fall muss erst in den Ordner gewechselt werden. Befindet sich das Spiel also z. B. im Ordner "C:\Spiele\", so müssten folgende Befehle eingegeben werden:

```
> cd C:\Spiele\Search
> start
```

Windows setzt dagegen den Pfad automatisch, weshalb hier sofort mit einem Doppelklick auf "Start.exe" das Spiel begonnen werden kann.

6.2 Start unter dem beiliegenden DOS-Emulator DOSBox

Ich empfehle, den beiliegende, vorkonfigurierte MS-DOS-Emulator "DOSBox" zu verwenden, da die aktuellen Windows-Versionen MS-DOS, bzw. dafür geschriebene Programme nur noch recht eingeschränkt unterstützen. Die modernen 64-Bit-Windows-Versionen unterstützen 16-Bit-Programme und damit DOS und Q(quick)Basic überhaupt nicht mehr !

In der vorkonfigurierten DOSBox ist der Search-Programmordner bereits richtig eingebunden.

Zur Installation von Search empfiehlt es sich, einen neuen Ordner "Search" anzulegen und das Download-Archiv Search.zip dorthin zu entpacken. Wird das Archiv z. B. nach "C:\Search\" entpackt, dann müsste unter Windows das ganze so aussehen:

```
+-- C: (Lokaler Datenträger)
|
|-- Search
|   |
|   |-- DOSBox
|   |   |-- ...
|   |   |-- ...
|   |
|   |-- Search
|   |   |-- ...
|   |   |-- ...
|   |
|   |-- Readme.txt
```

```

+- Search(HQ + Vollbild).bat
+- Search(HQ + Window).bat
+- Search(Vollbild).bat
+- Search(Window).bat

```

Um den Einstieg zu erleichtern, habe ich 4 zusätzliche BAT-Dateien beigefügt. Mit diesen kann Search sofort über die vorkonfigurierte DOSBox ausgeführt werden. Ein Doppelklick auf eine der BAT-Dateien genügt, um die DOSBox und das Spiel darin zu starten. Die verschiedenen BAT-Dateien starten die DOSBox in unterschiedlichen Grafikeinstellungen. Vorkonfiguriert ist eine Auflösung von 960x600, im Fenstermodus muss diese Auflösung also mindestens vorhanden sein. Im Vollbildmodus wird die DOSBox die nächst mögliche Auflösung verwenden. Um Verzerrungen vorzubeugen empfehle ich, die DOSBox im Fenster zu starten.

Und hier die Funktion der 4 BAT-Startdateien:

- Search(Vollbild).bat - startet Search in Vollbild
- Search(HQ + Vollbild).bat - startet Search in Vollbild mit besonders hoher Qualität
- Search(Window).bat - startet Search in einem Fenster
- Search(HQ + Window).bat - startet Search im Fenster mit besonders hoher Qualität

Wer mit den hier gebotenen Auswahlmöglichkeiten nicht zufrieden ist und gerne mit der DOSBox experimentieren möchte, der sollte sich die ausführliche Readme-Datei im DOSBox- Ordner anschauen.

7. Vor dem Spaß: das Setup

Das Spiel benötigt temporäre Dateien. Da man im Setup keine Unterverzeichnisse angeben kann, schreibt das Spiel diese immer direkt in das Hauptverzeichnis eines Laufwerks. Um das dafür vorgesehene Laufwerk zu ändern, muss im Startbildschirm auf die "ESC"-Taste gedrückt werden. Nun wird das Setup angezeigt und das Laufwerk lässt sich mit den Pfeiltasten Hoch und Runter ändern. Mit "Enter" muss diese Änderungen bestätigt werden. Das aktuell ausgewählte Laufwerk wird schon im Anfangsbildschirm angezeigt. Wird ein Laufwerk ausgewählt, dass tatsächlich gar nicht verfügbar ist, wird das Setup mit einer Fehlermeldung abgebrochen. Das Spiel (Start.exe) muss nun erst wieder gestartet werden.

Mit den Tasten "0", "1" und "2" kann zudem der Übergangsmodus zwischen den Modulen geändert werden. Diese Einstellungsmöglichkeit ist nur dann änderbar, wenn das Spiel beim Wechseln von Spielmenü zum tatsächlichen Spiel und umgekehrt hängen bleibt und nicht mehr reagiert. In diesem Fall können hier die Einstellungen auf Taste "0" für automatisches Starten ausgewählt werden. Es wird dabei nicht explizit angezeigt, dass ein anderes Modul gestartet wird. Die Taste "1" schaltet auf den Benachrichtigungsmodus. Jedesmal, wenn nun ein anderes Modul gestartet werden muss, wird dies kurz angezeigt. Mit der Taste "2" wird in den manuellen Modus gewechselt. Das Spiel zeigt nun nur noch an, welches Modul gestartet werden muss; es startet dieses aber nicht selber. Das entsprechende Modul muss noch von Hand ausgeführt werden. Diese Einstellung ist wirklich nur für äußerste Notfälle gedacht und war für mich zum Aufspüren von Fehlern in der Entwicklungsphase hilfreich.

Im Startbildschirm kann direkt durch Drücken der "Enter"-Taste ins Spielmenü gesprungen werden.

8. Das Spielmenü

Hier möchte ich als erstes die Hilfe ansprechen. Diese Readme.txt enthält zwar selber schon viele wichtige Informationen, die interne Hilfe bietet aber noch mehr. Außerdem habe ich mir damals so viel Mühe gegeben, dass es doch schade

wäre, wenn diese Mühe nun keiner würdigen würde. :-)) Die Hilfe startet man vom Hauptmenü aus über "Hilfe". In den Hilfe-Seiten (1) bis (9) verwendest Du die Pfeil-Hoch-Taste zum Scrollen der Anzeige.

Das Menü besteht aus mehreren Untermenüs. Im Hauptmenü gibt es die Menüpunkte "Optionen", "Bigscore", "Demo", "Highscore" und die bereits angesprochene "Hilfe". Während die Menüsteuerung in der Themenübersicht der Hilfe mit den Zahlentasten 1-9 geändert wird, erfolgt die Steuerung bei den Untermenüs mit den Pfeiltasten Hoch und Runter, wobei die Menüpunkte über der Taste "Enter" aktiviert werden.

Die nächsten Stufe von Untermenüs sind nicht mehr so intuitiv bedienbar. Die Spielerliste besteht aus 2 parallelen Menüs. Das obere Menü wird mit dem Pfeiltasten Hoch und Runter navigiert, das untere Menü mit den Pfeiltasten Rechts und Links. Mit der Taste "Enter" wird die KOMBINATION aus beiden Menüauswahlen bestätigt. Das obere Menü zeigt an, welcher gespeicherte Spieler ausgewählt ist, das untere Menü zeigt die Aktivität an, die ausgewählt werden soll. Mit "ESC" springt man wieder zurück zum Hauptmenü. Unter dem Menü wird angezeigt, welcher Spieler gerade ausgewählt ist. Der Menüpunkt "Bigscore" kann nur ausgewählt werden, wenn ein Spieler ausgewählt wurde.

9. Spiel starten

=====

Wer spielen möchte, muss zunächst einen Spieler anlegen. Dafür muss zum Menü "Spielerliste" navigiert werden. Dort angekommen sollte ein unbenannter Spielstand ausgewählt (Pfeiltasten Hoch/ Runter) und darauf die Aktivität "neu" (Pfeiltasten Links/Rechts) angewendet werden. Ausgehend vom Hauptmenü sind das folgende Schritte:

- > Optionen
- > Spielerliste
- > einen "Unbenannten" Speicherstand auswählen (Pfeiltasten hoch/ runter) und
- > die Aktivität "neu" (Pfeiltasten links/ rechts)
- > Taste "Enter" Auswahl bestätigen
- > mit Taste "j" Sicherheitsabfrage bestätigen
- > einen gewünschten Namen eingeben
- > mit "Enter" bestätigen
- > nun die Aktivität "wählen" auswählen (Pfeiltasten links/ rechts)
- > Taste "Enter"
- > unter dem Menü sollte nun neben "Spieler:" der gerade eingegebene Name stehen
- > zurück zum Hauptmenü (Taste "ESC" -> Menüpunkt "zurueck")

Mit dem nun ausgewählten Spielstand kannst Du jetzt ein Spiel starten. Dazu ist der Hauptmenüpunkt "Bigscore" auswählbar. Die Unterpunkte sind hier "Eigenes Spiel", "Search Spiel", "Editor" und "Beschreibung". Unter "Eigenes Spiel" können eigene Karten gespielt werden, welche mit dem "Editor" selber zusammengebaut wurden. Durch "Search Spiel" gelangst du in die Hauptkarte, wo du dann ein Level starten kannst. Die "Beschreibung" zeigt zusätzlich einen Text an für das nächste zu bestreitende Level. Um nun endlich das Spiel erleben zu können, sind ausgehend vom Hauptmenü folgende Schritte notwendig:

- > Bigscore
- > Search Spiel
- > neu (Pfeiltasten Links/ Rechts)
- > warten bis die Hauptkarte geladen wurde
- > Pfeiltasten (Hoch, Runter, Links, Rechts)
- > läuft man auf das 1. Level-Element, wird dieses sofort gestartet
- > viel Spaß beim Erkunden

10. "Versteckte" Features

Wenn Du 30 Sekunden untätig im Hauptmenü verharrst, startet automatisch eine Demo(nstration) für die ersten Level. Ähnlich wie beim Menüpunkt "Demo" wird nun die Spielfigur wie von Geisterhand durch die Anfänge der ersten Level geführt.

Die automatisch gespielte Karte unter dem Hauptmenüpunkt "Demo" kann auch selber gespielt werden. Diese befindet sich bereits zu Beginn unter "Eigenes Spiel".

Für jedes Level gibt es eine extra "Beschreibung" der neuen Elemente, die dort auf dich warten. Diese Beschreibung wird aber nicht automatisch ausgewählt, sondern muss im "Bigscore"-Menü explizit ausgewählt werden. Um dort hin zu kommen, musst du nach dem Bestehen eines Level zurück zum Hauptmenü gehen.

Nach jedem Level wird automatisch der Spielstand gespeichert. Es ist also nicht nötig, hier selber zu speichern. Im Hauptmenü kann man nun als Untermenüpunkt von "Bigscore" die "Beschreibung" auswählen und durchlesen. Hier werden alle neuen Elemente aufgelistet und deren Funktionalität beschrieben.

ACHTUNG: Speichern über die Taste "s" (sofern nicht geändert) ist jederzeit möglich. Ich rate aber davon ab! Es kann für jeden Spieler nur 1 Spielstand gespeichert werden. Wird zu einem falschen Zeitpunkt gespeichert, ist der Spielstand unbrauchbar, da nicht schaffbar!!!! Ich persönlich rate von der Abspeicherung von Spielständen bei laufendem Spiel dringend ab, weil nach Beenden eines Levels sowieso automatisch gespeichert wird. Man braucht normalerweise sowieso mehrere Versuche für ein Level, da ab Level 5 der Schwierigkeitsgrad wesentlich ansteigt.

11. Der Editor

Alle im Spiel befindlichen Karten sind mit diesem Level-Editor entstanden. Die Bedienung ist etwas kompliziert. Daher möchte ich hier diese noch etwas erläutern. Geschenkelemente wie Fragezeichenelemente sind noch nicht frei gespielte Elemente. Um diese nutzen zu können muss ein entsprechendes Level geschaffen werden. Erst wenn alle 10 Level geschaffen sind, sind auch alle Elemente frei gespielt. Wer sich überraschen lassen möchte, welche Elemente es tatsächlich gibt, sollte zum nächsten Punkt springen und hier nicht weiter lesen. Hier folgt nun der überarbeitete Text der spielinternen Hilfe zum Thema "Editor":

Taste	Beschreibung
ESC	- Beenden des Editors
Leertaste	- Setzen eines Elementes
Enter	- wechselnde Bedeutung je nach dem, wo sich der Cursor gerade befindet <ul style="list-style-type: none">- Loch- und Pfeilgegner: ein Kontextmenue wird geöffnet.- Laden-, Schluessel-, Tuer-, Loch-, 90°-Dreh-Button-Element: nochmaliges Druecken von Enter auf einem der gerade genannten Elementen verbindet diese. Beim 90°-Dreh-Button-Element muss das andere Element ein gerades Rohrstueck sein. Waehrend die Enter-Taste aktiviert ist, sind die Leertaste und die +/- Tasten ohne Funktion. Man kann diesen diesem Modus nur durch nochmaliges Aktivieren verlassen.
+/-	- Elementauswahl vor-/ zurueck blättern (untere Leiste)
g	- eine neue Dateigruppe erstellen. Eine Dateigruppe beschreibt eine neue komplette Karte, welche aus mehreren Spielfeldern besteht.
l	- lädt ein Spielfeld. Bei einstelligen Spielfeldnummern immer eine Null vorne dran setzen!
e	- Loeschen des letzten Spielfeldes einer Dateigruppe. Wird das letzte Spielfeld (Nummer 1) geloescht, wird die ganze Dateigruppe entfernt.
f	- Drückt man die f-Taste, wird der Cursor fest gestellt und durch Druecken der Pfeiltasten das Rechteck vergroeuert. Drückt

man jetzt die Leertaste, wird allen markierten Kaestchen dasselbe Element zugeschrieben. Die Enter-Taste ist dann nur noch bedingt zu gebrauchen.

- n - erstellt ein neues Spielfeld
- w - befindet sich der Editorcursor auf dem Zwischenbodenelement, wird sein Bezug auf das Nachbarbodenelementen veraendert. Und zwar in der Reihenfolge: > Bezug Bodenelement oben/ unten
> Bezug Bodenelement links/ rechts
> Bezug Bodenelemente an den vier Kanten
- p - hier kann der Startpunkt und die Startzeit eingestellt werden. Mit den +/- Tasten lassen sich die Zahlen vergroeuern und verkleinern.
- a - Beim Laden einer Dateigruppe wird eine Statistik erstellt, die beinhaltet, wie viele Muenzen, (Pfeil)Gegner, Bomben und Spielfelder die Dateigruppe beim Laden beinhaltet. Veraenderungen nach dem Laden werden nicht gleich sondern erst nach dem naechsten Laden angezeigt.

Der Editor hat folgende Limitierungen:

- pro Spielfeld duerfen max. 100 Muenzen benutzt werden
- pro Spielfeld duerfen max. 10 Bomben benutzt werden
- pro Spielfeld duerfen max. 30 Pfeilgegner benutzt werden
- pro Spielfeld duerfen max. 20 Gruben benutzt werden
- pro Dateigruppe duerfen max. 30 90°-Buttons benutzt werden
- pro Dateigruppe duerfen max. 30 Schluessel und Tueren benutzt werden

Ist ein Limit ueberschritten, so wird dies erst beim Laden angezeigt. Der Ladevorgang wird dann abgebrochen, und das Spielfeld kann nicht gespielt werden. Daher bitte schon im Editor selber auf diese Limits achten.

12. Bekannte Fehler

=====

Richtig, es gibt keine *lol* ... Na gut, neben der ganzen ungeschickten Menü-/ Spielführung ^_^ gibt es auch einen Minibug, der aber keinen Einfluss auf das Spiel selber hat. Die "Hauptkarte" läuft auf der selben Engine wie die eigentlichen Spiel-Level, was in der Hauptkarte dazu führen kann, das die dort enthaltenen Türen nicht aufgehen oder schon offen sind. Irgend wie so was war da, auf jeden Fall kommt man dennoch weiter, und somit ist es eigentlich egal.

Die Spielzeiten sind (bzw. waren) unschaffbar. Ich hab mich nun doch dazu durchgerungen, die Originalzeiten abzuändern. Jetzt sollte es im Bereich des Möglichen liegen. Ja, ich hab das Spiel damals mit den Zeiten durch gespielt, etwas wundert mich das Problem ja schon ... aber was soll's ^_^

Die Sound-Einstellungen unterscheiden sich nicht nur wie gewünscht im Sound, sondern auch etwas im Zeitablauf. Ich glaube, der Speaker-Sound braucht am längsten, während "aus" die kürzesten "Zeitpausen" bewirkt. Das heißt, wenn kein Sound abgespielt werden soll, läuft die Figur wesentlich schneller.

=====

Ansonsten viel Spaß mit dem Spiel wünscht

Michael (PMV) Verhülsonk

PS: Rechtschreibung bitte ignorieren ... und damit mein' ich nicht nur die im Spiel *gg*