

Run, Ron, Run!

Anleitung

1. Bevor du spielst

Im Spielordner findest du die Datei „winsetup.exe“. Sollte das Spiel anfangs nicht richtig funktionieren, lohnt sich ein Blick in dieses Menü, da hier manche Einstellungen wie z.B. Grafikqualität vor Spielstart verändert werden können.

2. Spielstart

Wähle im Spielordner die Datei „RLT QUEST.exe“ an. Das Spiel startet dann automatisch.

3. Menü

In der oberen linken Ecke des Bildschirms findest du das Menü. Hier können jederzeit folgende Dinge eingestellt werden:

- Speichern: Speichert den aktuellen Spielstand
- Laden: Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand
- Beenden: Das Spiel beenden
- Zurück zum Spiel: Schließt das Menü wieder
- Lautstärke Sprache: Passt die Lautstärke der Sprache an
- Lautstärke Musik: Passt die Lautstärke der Musik an
- Über: Erfahre Hintergrundinformationen über das Spiel
- Neu starten: Lädt das Spiel noch einmal von vorne

4. Steuerung

Das komplette Spiel wird mit der Maus gesteuert.

Ron kann durch das Theater laufen, indem man mit der Maus auf einen beliebigen Punkt auf dem Bildschirm klickt.

4.1. Hotspots

Fährt man mit der Maus über Gegenstände oder Charaktere, färbt sich der Mauszeiger rot. Dies bedeutet, dass man hier mit der Umgebung interagieren kann. Klickt man auf diesen sogenannten „Hotspot“, wird Ron Gegenstände aufheben, Kommentare abgeben oder eine Unterhaltung anfangen.

Wird aus dem Mauszeiger eine Tür, kann Ron an dieser Stelle den Raum wechseln.

Es ist ratsam, sich alle Hotspots in einem Raum genau anzusehen, da manchmal auch unauffällige Gegenstände wichtig für den Spielfortschritt sind.

4.2. Inventar

Dinge, die Ron unterwegs im Theater aufsammelt oder von seinen Gesprächspartner erhält, landen in seinem Inventar.

Das Inventar öffnet sich, indem man die Schaltfläche in der rechten oberen Ecke anklickt.

Wenn man einen Gegenstand im Inventar auswählt, verändert sich der Mauszeiger zu einem Bild des jeweiligen Gegenstands.

Nun ist es möglich, Gegenstände

- anderen Charakteren zu geben,
- miteinander zu kombinieren (z.B. Flasche + Flaschenöffner = offene Flasche)
- und mit der Umgebung zu benutzen (z.B. Magnetkarte + Magnetfeld an der Tür = offene Tür).

Ein Rechtsklick reicht, um wieder zum normalen Mauszeiger zu wechseln.

4.3. Dialoge

Die Dialoge mit den Angestellten des Theaters treiben die Handlung voran. Die Gesprächspartner geben Ron Aufgaben oder wichtige Gegenstände. In einem Dialog hat man manchmal mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl, die den Gesprächsverlauf beeinflussen.

Die Dialogzeilen können mit einem Klick auf die linke oder rechte Maustaste übersprungen werden.