

Hydrocis

Sebastian Winkel

Copyright © 1995 by Sebastian Winkel - Hydrocis 1.8

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|----------------------------|-------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> Hydrocis | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | Sebastian Winkel | February 10, 2022 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | |
|---|----------|
| 1 Hydrocis | 1 |
| 1.1 Infos zu Hydrocis | 1 |
| 1.2 Einführung und Installation | 1 |
| 1.3 Bedienung | 2 |
| 1.4 Ventile und Pumpen | 3 |
| 1.5 Wasserbomben | 3 |
| 1.6 Netze | 3 |
| 1.7 Levelcodes | 4 |
| 1.8 Tips zum Spiel | 4 |
| 1.9 Technische Hinweise | 5 |
| 1.10 Danksagungen | 5 |
| 1.11 FIDO - Kontakt | 6 |
| 1.12 Shareware | 6 |

Chapter 1

Hydrocis

1.1 Infos zu Hydrocis

Hydrocis V1.8

Bedienungshinweise und Tips
von Sebastian Winkel

Inhalt dieses Guides

Einführung und Installation

Bedienung
Ventile und Pumpen
Wasserbomben
Netze
Levelcodes

Tips zum Spiel

Technische Hinweise

Danksagungen

FIDO - Kontakt

Shareware-Information

1.2 Einführung und Installation

Hallo Amiga-Freaks!

Hydrocis ist mal eine neue Spielidee, auch wenn es manche an das Vorbild Lemmings erinnert: Statt Lemminge muß man Wasser lotsen, das mit den Lemmingen zumindest mangelnde Intelligenz und Orientierungssinn gemeinsam hat. Wie man diese schwierige Aufgabe in dreißig abwechslungsreichen Leveln bewältigen kann, lesen Sie am besten in der Online-Hilfe des Programms,

die durch den Knopf "Hilfe" aktiviert wird. Alle wichtigen Elemente, die hier im Kapitel Bedienung vorgestellt werden, finden Sie dort bebildert, und damit besser erklärt. Ganz überflüssig ist diese Anleitung aber auch nicht: Levelcodes werden hier hier ebenso wie einige interessante Tips und Erklärungen und einige Technische Hinweise. erklärt.

Übrigens: Am einfachsten ist es, Hydrocis von der eigenen Diskette booten zu lassen. Festplattenbesitzer können das Spiel mit dem Installer-Skript bequem installieren lassen, wenn sie Commodores Installer besitzen. Sie finden diesen u.a. auf der Install2.1/3.0/3.1 Diskette oder auf der Fish-Disk 870 und sollten ihn in ihr Utilities-Verzeichnis kopieren. Das Installer-Skript klärt auch über einige Probleme auf, die bei einer Festplatten-Installation vorkommen können.

Um Hydrocis auf Diskette zu installieren, formatieren Sie zunächst eine und nennen Sie sie "Hydrocis1.8r". Dann kopieren Sie mit Hilfe des Installers alle Files des Spiels darauf.

Hydrocis benötigt zusätzlich von Ihrer Systemsoftware:

- Die diskfont.library im Verzeichnis libs:
- falls vorhanden, die lowlevel.library im selben Verzeichnis
- den Zeichensatz Ruby (Schublade und .font-Datei) im Verzeichnis fonts:
- im Verzeichnis S eine startup-sequence mit:

Hydrocis

Wenn Sie jetzt noch einen Bootblock mit "install" auf die Diskette schreiben, kann ihr Rechner von der Diskette booten.

Noch ein kleiner Hinweis: Hydrocis ist Shareware. Lesen Sie also bitte die entsprechende Tafel.

1.3 Bedienung

Bedienung

Das Spielprinzip von Hydrocis besteht darin, Wasser von einer obenliegenden Quelle (der längliche Wasserspeicher) durch einen Parcours von Ventilen und Pumpen, Wasserbomben, Netzen und anderen Hindernissen in einen vorgegebenen Hohlraum zu dirigieren. Sie sollten versuchen, möglichst viel Wasser zum Zielort fließen zu lassen, bis es dort an eine gelbe Marke schwappt - dann haben Sie den Level geschafft.

Dazu steht ihnen nur ein Hilfsmittel zur Verfügung:

Barrieren, mit denen Sie das Wasser stauen oder umlenken können. Sie können sie setzen und wieder löschen.

Die Barrieren sind neun Pixel hoch und können gesetzt werden, indem man den Schalter ganz links anwählt. Der Mauszeiger nimmt die Form zweier Balken an, zwischen denen die Barriere erscheint, wenn Sie die linke Maustaste drücken. Allerdings kann keine Barriere gesetzt werden, wenn sich der Mauszeiger im vollkommen freien Raum befindet und der untere Teil der Balken

nicht den Rand einer Fläche berührt.

Wenn Sie den zweiten Schalter von links betätigen, können Sie mit dem Kreuz Barrieren löschen. Positionieren Sie es dazu genau, wenn sich mehrere Barrieren auf kleinem Raum befinden.

Es stehen ihnen aber nur sovielen Aktionen zu, wieviele in der Zahl unter den Gadgets angegeben sind.

Wenn Sie genug Wasser gesammelt haben, wird ihnen durch einen Fisch klar gemacht, daß Sie den Level geschafft haben. Über den Exit-Button kommen Sie zurück ins Hauptmenü.

1.4 Ventile und Pumpen

Ventile und Pumpen

Ventile steuern den Wasserfluß mit Hilfe von Wasser, daß man auf sie fließen läßt.

Pumpen befördern Wasser automatisch vom Eingang des Pumpengehäuses zum Ausgang, der an einer anderen Stelle liegt.

Ventile und Pumpen werden in der eingebauten Hilfsfunktion von Hydrocis ausführlich erklärt, weshalb ich hier darauf verzichte.

1.5 Wasserbomben

Wasserbomben

Weiterhin gibt es in einigen Levels, z.B. Level 3, Wasserbomben. Von den gelben Quadraten geht eine Leitung aus, an deren Ende Wasser den Flugvorgang auslöst. Das Quadrat fliegt dann in eine Richtung, bis es auf ein Hindernis oder eine andere Wasserbombe stößt - Wasser selbst überfliegt es aber. Wenn es anstößt, löst es sich in Wasser auf, daß Sie dann zu verschiedenen Aktionen benutzen können. Die Richtung, in der sie losfliegen, ist durch kleine Pfeile neben der Bombe angegeben.

1.6 Netze

Netze

Netze finden Sie z.B. in Level 5. Sie bestehen aus roten Linien, die normalerweise wasserdurchlässig sind. An deren Enden befinden sich Knöpfe, mit denen man die einzelnen Linien beliebig oft ein und ausschalten kann. Im aktivierten Zustand (die Linie wird hellgelb) lassen sie dann kein Wasser durch.

1.7 Levelcodes

Levelcodes

Normale Menschen werden das Spiel wohl nicht in einem Rutsch durchspielen - deshalb gibt das Programm Levelcodes aus, mit denen man immer wieder auf den aktuellen Level zugreifen kann.

Sie finden den Zahlencode in dem Stringgadget auf dem Menübildschirm. Dort befindet sich immer der Levelcode des aktuellen Levels. Sie können sich ihn notieren und später wieder eingeben, indem Sie

- das Stringgadget anklicken,
- den alten Code löschen (z.B. mit Amiga-rechts-x),
- den Notierten eingeben
- und mit Enter bestätigen.

Der neue Level wird dann geladen.

1.8 Tips zum Spiel

Tips zum Spiel

Tips und Hinweise, die Ihnen beim Rätseln vielleicht weiterhelfen:

-Das Wasser kann nie nach oben fließen. Sie können einen Raum also nur von oben füllen, es kommt so in manchen Fällen nicht zu einem realistischen Ausgleich des Wasserspiegels, wie es nach den Druckverhältnissen nötig wäre. Das stört aber nur selten, würde man die komplizierte Physik hier berücksichtigen, wäre jeder Amiga zu langsam!

-Eine waghalsige Überlistung der eingebauten Mechanismen mit riesigen Mauern aus Barrieren usw., wie sie die Testpersonen anscheinend sehr reizvoll fanden, hat meistens doch irgendwo einen Haken. Probieren Sie es doch lieber, den Level mit Denken und unter Einbeziehung der vorhandenen Ventilen und Pumpen zu lösen, das macht auch mehr Spaß. ;-)

"Denken macht das Leben schön!" (mein Geschichtslehrer)

Nur selten dienen einige Pumpen und Ventile nur der Irreführung.

Das merken Sie dann aber schon selbst.

-Manchmal ist es sinnvoll, Wasser irgendwo einzusperren und später, wenn man es braucht, um z.B. ein Ventil zu heben, wieder freizuklicken. Solche Reserven können Sie mit Sicherheit irgendwo verwenden.

-Vielleicht können die ollen Kommentare, die diese Comicfigur immer von sich gibt, auch ganz nützlich sein...

-Mit Sicherheit haben Sie schon bemerkt, daß man Pumpen, Ventile und Wasserbomben mit Barrieren blockieren kann.

-Ärgern Sie sich nicht, wenn kleine Wasserpfützen nicht dorthinfließen, wohin sie sollen. In der Realität schwirren sie ja auch nicht überall herum! Sie müssen hier mehr Wasser einsetzen.

-Beim "Klicken" von Netzen sollten Sie nichts überstürzen, da sehr schnell ein Fehler geschehen ist.

1.9 Technische Hinweise

Technische Hinweise

Besitzer eines Turbo-Amigas (>68000) können die Geschwindigkeit des Wassers mit den +- Knöpfen auf dem Hauptbildschirm regulieren, falls es ihnen zu schnell zugeht. Die Geschwindigkeit wird übrigens in den Levelcodes gespeichert.

Falls es mal kurzzeitig etwas schneller gehen soll, kann man durch einem Klick mit der rechten Maustaste automatisch auf volle Geschwindigkeit schalten. Bei einem weiteren Klick oder einer anderen Aktion wird wieder die alte Geschwindigkeit hergestellt.

Leider MUSS das Programm bei einem 68000er das Multitasking ausschalten, wenn das Wasser eine akzeptable Geschwindigkeit haben soll. Dazu muß schließlich der Bildschirmspeicher sechzigmal pro Sekunde nach Wassertröpfchen abgesucht werden. Trotz aufwendigen Optimierungen und Verwendung von Tabellen statt Berechnungen muß man bei einem 68000er auf das Multitasking verzichten! Wie allein die Bewegung des Mauszeigers die Geschwindigkeit verringert, können Sie an der Anfangsanimation selbst beobachten.

Besitzen Sie einen Amiga mit 68020 und höher, wird automatisch volles Multitasking erlaubt.

Ansonsten ist das Programm aber relativ betriebssystemnah geschrieben worden und wurde von Kickstart 1.3 bis 3.1 getestet sowie auf Enforcer-Hits kontrolliert. Es nutzt zahlreiche neue Features, wie z.B. Child-Screens. Trotzdem ist es wegen der Rücksichtnahme auf OS 1.3 und 2.04 längst nicht so gut in das Betriebssystem integriert, wie es das z.B. als nur-3.1-Programm könnte - dank CD³² wäre ab OS 3.1 das perfekte Spiel im Multitasking möglich.

Da Hydrocis eine sehr lange Entwicklungsphase hinter sich hat (über zwei Jahre), war aber OS1.3-Kompatibilität unumgänglich, und ich wollte sie später auch nicht mit ein paar Zeilen Code über den Haufen werfen.

Hydrocis nutzt die lowlevel.library von OS3.1, sofern vorhanden.

Leider enthält Hydrocis keinen Sound. Ich empfehle zur passenden Einstimmung aber für Klassikliebhaber "Die Moldau" oder für Rockliebhaber "November Rain" aus der Stereoanlage. Das ist sicher besser als irgendeine 8-bit-Eigenkomposition von mir :) .

1.10 Danksagungen

Zum Schluß möchte ich mich noch bedanken bei:

- Georg Winkel für das Testspielen
- Carsten Gerhards und Gereon Quint für die Hilfe zur OS1.3-Kompatibilität
- Ingo Jürgensmann für seine Hilfe bei der Sprite-Problematik
- David Pleasance - oder sollte man den Tag nicht vor dem Abend loben - ?

Und vielleicht auch Ihnen >>>

1.11 FIDO - Kontakt

Bugreports, Kritik & Fragen können Sie mir per DFÜ zuschicken:

Meine Adressen:

Fido:

2:2452/351.28

Internet:

Sebastian_Winkel@p28.highlands.fido.de

Ich freue mich über jede Kritik....;-)

1.12 Shareware

Hydrocis ist Shareware. Die vorliegende Version enthält nur die ersten sechs Level; wenn Ihnen das Spiel gefällt und sie die restlichen 24 Level spielen wollen, registrieren Sie sich bitte.

Die Mühe, die ich in dieses Spiel gesteckt habe, war einfach enorm. Ich möchte deshalb eine kleine Anerkennung.
(Die kann ich als 17jähriger Schüler auch gebrauchen, schnüff)

Die Sharewaregebühr beträgt 15-20 DM inkl. Porto & Diskette.

(Oder vom Ausland aus wegen des höheren Portos 20-25 DM,
15-20 Dollar, £ 8, oder ein korrespondierender Betrag in Schilling,
Franken, France...)

Schicken Sie mir das Geld bar (bei diesen kleinen Summen kein zu großes Risiko) oder machen Sie im Inland eine Überweisung:

Winkel, SSK Trier 585 500 80, Konto Nr, 3814498

Ich schicke Ihnen die Vollversion dann zu - denken Sie unbedingt an ihren Absender!

Am besten ist es, wenn Sie das Registrationsformular in diesem Verzeichnis ausdrucken; Dann kann ich Ihnen auch eine auf Ihre Betriebssystemversion zugeschnittene Version zuschicken.

Starten Sie dazu einfach das Icon "Registrationsformular".

Erweiterte Versionen von Hydrocis kann ich zwar nicht versprechen, falls es welche geben wird, werden sie registrierte Anwender je nach Umfang kostenlos oder gegen eine geringe Summe erhalten.

Da ich ständig zu Hause bin, treten mit der Registration keine Wartezeiten auf.