

DUCKMAN™

Ente süß-sauer



PC CD-ROM Handbuch

FUNSOFT.

DUCKMAN™

Ente süß-sauer



INHALT

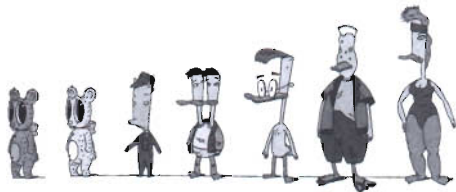
Starten des Spiels. 4

Was machen wir hier eigentlich?. 5

Menüs. 6 bis 7

Keine gesichtslose Benutzeroberfläche. 8 bis 10

Playmates/Softgold Website-Information. 11



STARTEN DES SPIELS

Installation des Programms

Legen Sie die Duckman-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Sofern die Option 'AutoStart' bereits aktiviert worden ist, wird das Installationsprogramm automatisch gestartet. Sollte dies nicht der Fall sein (seufz), öffnen Sie mit Hilfe des Windows-Explorers das Hauptverzeichnis Ihrer CD, und klicken Sie das Setup-Symbol an. Befolgen Sie dann die 'typischen' Installationsanweisungen.



Starten des Programms

Öffnen Sie über das Start-Menü den Windows-Programmordner, danach den Duckman-Ordner, und wählen Sie dann das Symbol 'Duckman' an. Duckman wird nun gestartet. Nach der Einleitungssequenz wählen Sie START NEW GAME an, um ein neues Spiel zu beginnen.

WAS MACHEN WIR HIER EIGENTLICH?



Nicht, daß wir jetzt metaphysisch werden wollen, aber Sie sollten schon eine ungefähre Vorstellung von der Rahmenhandlung haben, bevor Sie sich unvorbereitet in ein derartiges Abenteuer stürzen.

Hier also die Kurzfassung: Duckman hat seinen Job, seine Familie und den Großteil seines Sinnes für Humor verloren. Zeit für eine lange wundersame Reise - schließlich muß unser Held nach den Schlaumeiern suchen, derentwegen er so viele Federn lassen mußte!

Unterwegs werden Sie viele bekannte Gesichter sowie einige Neulinge treffen, die darauf aus sind, von Ihnen aufgemischt zu werden. Desweiteren erwarten Sie allerlei Rätsel, schwierige Situationen und vielleicht hin und wieder ein paar tödliche Fallen, aber wen stört das schon.

So, noch schnell den 'Meinungsverstärker' eingepackt, und los geht die Suche nach dem Oberschurken, der im Hintergrund die Fäden zieht!

MENÜS



Das Start-Menü

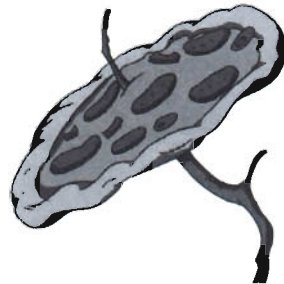
Nach der Einleitungssequenz erscheint das Start-Menü. Hier können Sie unter den folgenden Optionen wählen:

START NEW GAME: Ein neues Spiel beginnen (oder hatten Sie an dieser Stelle etwas anderes erwartet?).

LOAD SAVED GAME: Es wird eine Liste bereits abgespeicherter Spielstände angezeigt, aus der Sie das Spiel, welches Sie fortsetzen möchten, anwählen können. Deja Vu ...

OPTIONS: Hier können Sie die Lautstärke der Sound-Effekte, Musik und Sprachausgabe einstellen.

QUIT GAME: Schreiend hinaus in die Nacht rennen. Eigentlich wird das Spiel beendet und der Computer kehrt in den Windows®95-Modus zurück (also im Prinzip dasselbe, wenn Sie mich fragen).



Das Pausen-Menü

Drücken Sie hierzu einfach die ESC-Taste, um unter den folgenden Auswahlmöglichkeiten wählen zu können:

RESUME: Weiterspielen!

LOAD GAME: Bedeutet dasselbe wie im Start-Menü. Deja Vu II ...

SAVE GAME: Irgend jemand oder irgend etwas versucht Sie von Ihrem Computer wegzuzerren. Wirklich toll. Rufen Sie also schnell diesen Menüpunkt auf, so daß Sie auf einem der nun angezeigten Speicherplätze den aktuellen Spielstand speichern können.

RESTART GAME: Startet den aktuellen Spielstand erneut.

QUIT GAME: Sie haben gekämpft, haben alles gegeben. Sie können einfach nicht mehr weiter! Die Nieten Ihrer Jeans hinterlassen Schwielen von der Größe vollgesogener Blutegel. Jetzt wollen Sie nur noch eines - zurück in die Geborgenheit Ihres Windows®95!



KEINE GESICHTSLOSE BENUTZEROBERFLÄCHE

Der 'Aktions-Cursor'

Während des Spiels benutzen Sie in den meisten Fällen einen Cursor in Form eines genauso männlichen wie gutaussehenden und prominenten Detektivs (und falls Sie jetzt auf die Idee kommen sollten, mich fragen zu wollen, wen ich damit meine, dann gibt's eins hinter die Ohren).

Diesen Cursor nennen wir den Aktions-Cursor (wahrscheinlich deswegen, weil auch Flüche eine Menge Aktionen nach sich ziehen können). Solange der Aktions-Cursor auf dem Bildschirm zu sehen ist, haben Sie die Kontrolle. Wenn nicht, dann nicht. Alles klar?

Es gibt insgesamt drei (3) verschiedene Arten des Aktions-Cursors:

'Neugierig', 'Aggressiv' und 'Gegenstand benutzen'. Drücken Sie die RECHTE Maustaste, um zwischen diesen drei Arten hin- und her zu schalten.

'Gegenstand benutzen' läßt Duckman einen Gegenstand im aktuellen Bild benutzen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn er diesen Gegenstand in der Hand hält - andernfalls kann diese Funktion erst gar nicht angewählt werden. Mit 'Neugierig' können Gegenstände betrachtet werden (eventuell wird Duckman dabei auch entsprechende Kommentare abgeben).

Wird 'Aggressiv' angewählt, nimmt Duckman den Gegenstand an sich, redet mit ihm oder - was wohl seiner häufigsten Vorgehensweise entsprechen würde - vertrimmt ihn ordentlich.

Sobald Sie sich entschieden haben, was Sie mit dem Gegenstand im aktuellen Bild anstellen möchten, bewegen Sie den Cursor auf den besagten Gegenstand.

Wenn der Cursor hervorgehoben ist, bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Klicken mit der linken Maustaste.

Hinweis: Der Cursor wird hervorgehoben, wenn Sie während des Auswählens von einem unbeweglichen zu einem animierten Bild gelangen.

Falls Sie zu diesem Zeitpunkt den Modus 'Gegenstand benutzen' gewählt haben, bekommt der hervorgehobene Cursor zusätzlich noch einen violetten Farbton.

Der 'Zeiger-Cursor'

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, daß Sie über etwas weniger Möglichkeiten verfügen (jaja, Programmierer). Wie dem auch sei - in einem solchen Fall wird der Duckman-Cursor zu einer Hand. Dies bedeutet, daß Sie in diesem Bild lediglich mit dem Cursor auf einen Gegenstand zeigen und diesen dann aufnehmen können.

Der 'Raus-Hier-Cursor'

Sobald Sie mit dem Cursor innerhalb eines Bildes über eine Tür oder einen sonstigen Ausgang fahren, verwandelt sich der Cursor in eine Hand mit hochgerecktem Daumen - die typische Anhalter-Geste eben. Klicken Sie in diesem Fall die Tür bzw. den Ausgang an, um das Bild zu verlassen.



Die Konversations-Symbole

Wenn Sie sich mit jemandem in diesem Spiel unterhalten, erscheinen dabei am unteren Bildschirmrand mehrere Ballons mit Antwortmöglichkeiten (wir beide wissen natürlich, daß die Dinger auch Icons genannt werden). Bewegen Sie den Cursor einfach auf das Symbol, welches Ihren Vorstellungen von einer passenden Aussage am nächsten kommt, und drücken Sie dann die LINKE Maustaste.

Bedenken Sie die Konsequenzen, die einige davon haben werden - aber die finden Sie wahrscheinlich schon früh genug heraus.

Das Inventar

Im Verlauf des Spiels wird Duckman zahlreiche mehr oder weniger nützliche Gegenstände einsammeln, die er in einer Art Körperhöhle verstaut.

Dieses Inventar können Sie jetzt näher betrachten, indem Sie den Aktions-Cursor auf Duckman halten und die LINKE Maustaste drücken. Nun werden alle bisher eingesammelten Gegenstände angezeigt.

Wenn Sie sich einen dieser Gegenstände genauer

ansehen wollen, ändern Sie den Cursor auf 'Neugierig'. Wird der Cursor auf 'Aggressiv' geändert, nimmt Duckman diesen Gegenstand in die Hand. Sie können diesen Bildschirm verlassen, indem Sie den Cursor in eine beliebige Ecke des Bildschirms bewegen und dann die LINKE Maustaste drücken.



GAME HOTLINE FUNSOFT

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie technische Probleme mit diesem Spiel haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: 0 21 31 - 965 110 (montags bis freitags 9.00 - 17.00 Uhr).

HOTLINE

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.
Telefon: 0 21 31 - 965 111. Bitte haben Sie etwas Geduld.

MAILBOX

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie allerlei nützliches in unserer Mailbox erhalten, z.B. Updates, Lösungen, technische Hinweise und Erscheinungstermine.
Die analoge Modem-Nummer ist: 0 21 31 - 965 222
Die ISDN-Nummer ist: 0 21 31 - 965 223

Sie können uns natürlich auch eine E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse lautet: support@softgold.com

WWW-SEITE

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.
World Wide Web: <http://www.funsoft-online.com/>
FTP: <ftp://ftp.funsoft-online.com/pub/>

BESTELLSERVICE

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette? Rufen Sie unsere Spiele-Infoline an unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 112 oder bestellen Sie direkt bei unserem Bestellservice: montags bis freitags von 9.00 - 17.00 Uhr unter 0 21 31 - 965 113.

CREDITS

DEUTSCHE VERSION:

Projektleitung: Susanne Dieck
Übersetzung: Markus Ludolf, Andreas Herbertz
Handbuchübersetzung: Susanne Dieck
Lektorat: Annette Janke, Max Steller
Qualitätssicherung: André "Hicks" Dorfmueller, Michael Milan,
Thomas Baedorf, Mike Biniasch, Stephan Beck, Nils Beatty,
Stefan Huppertz
Produktmanager: David Weiler
Produktion/Layout und Satz: Jörgen Schlegel
Litho: Zero, Moers (Ché!)
Produktionslogistik: Olaf Herrmann



Item No. 6574

Playmates Interactive Entertainment
611 Anton boulevard, suite 500,
Costa Mesa, Ca 92626
(714) 428-2100

FUNSOFT.
www.funsoft-online.com



Duckman™ and © Paramount Pictures. All rights reserved.
Software created by Illusions Gaming Company.
Art and design © 1997 Playmates Interactive Entertainment, Inc.
PIE is a registered trademark of Playmates Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved.



Published by **FUNSOFT.**



Illusions