



Amiga Referenz-Karte



Scanned
by
405k

Inhalt

In Ihrer Monkey Island 2: LeChuck's Revenge Schachtel sollten folgende Dinge enthalten sein:

- Die Disketten
- Eine Anleitung mit Referenzkarte
- Ein Mix'n'Mojo Code-Rad

Vielleicht noch ein paar andere Dinge, die dann aber wirklich nichts mit diesem Spiel zu tun haben

So geht's los

Bitte beachten Sie, daß die Disketten dieses Programms nicht kopiergeschützt sind.

Deswegen sollten Sie sich in jedem Fall eine Sicherheits-Kopie anlegen und das Original sicher aufbewahren. Machen Sie dies SOFORT, bevor Sie beginnen, das Spiel zu spielen!! Es ist äußerst wichtig, daß Sie sich zunächst eine Sicherheits-Kopie anlegen, da die Originaldisketten beschädigt werden können, wenn Sie damit spielen.

Wie Sie die Disketten kopieren, erfahren Sie aus dem Handbuch Ihres Computers. Wenn Sie das Workbench-Programm benutzen, um die Disketten zu kopieren, haben Ihre kopierten Disketten die Namen „Copy of ...“ erhalten. Bitte löschen Sie den Ausdruck „Copy of“ aus dem Namen, sonst wird das Spiel Ihre kopierten Disketten nicht akzeptieren.

Von Diskette spielen

Legen Sie die erste Diskette (Monkey2 Disk1) in das Laufwerk df0: und booten Sie Ihren Amiga (Einschalten oder Ctrl-Amiga-Commodore drücken). Wenn das Programm Sie auffordert, andere Disketten einzulegen, legen Sie die Disketten in ein beliebiges Laufwerk.

Auf Festplatte installieren

- 1) Booten Sie Ihren Amiga.
- 2) Legen Sie die erste Diskette (Monkey2 Disk1) in ein Laufwerk.
- 3) Auf der Workbench klicken Sie auf das Disketten-Symbol der Diskette „Monkey2 Disk1“.
- 4) Klicken Sie auf das Icon mit dem Namen „Install“ - die Installation läuft automatisch ab, nachdem Sie angegeben haben, auf welchem Teil der Festplatte das Programm installiert werden soll. Um beispielsweise auf der Festplatte „dh1:“ im Verzeichnis „Spiele/Besonders Gute“ zu installieren, tippen Sie auf Aufforderung „dh1:Spiele/Besonders Gute“ ein.
- 5) Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm!

Spielen von Festplatte

Öffnen Sie auf der Workbench die „Monkey-Island2“-Schublade und klicken Sie auf das „Monkey2“ Symbol.

Tastatursteuerung

Um den Mauszeiger zu bewegen, benutzen Sie die Amiga-Taste in Verbindung mit den Pfeil (Cursor) Tasten. ENTER entspricht dem linken Mausknopf, TAB dem rechten.

Speichern / Laden von Spielständen

Wenn Sie von Diskette spielen, müssen sie VOR DEM START von Monkey2 mindestens eine Spielstand-Diskette formatieren. Der Name der Diskette ist beliebig, aber sie sollte ratzeputz leer sein, also möglichst frisch formatiert. Auf diese Diskette werden etwa 20 Spielstände passen. Wenn Sie von Festplatte spielen, brauchen Sie keine leere Extra-Diskette.

Drücken Sie F5, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern wollen. Sobald das entsprechende Menü erscheint, haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Knöpfen, die Sie anklicken kön-

nen: **SPEICHERN**, **LADEN**, **SPIELEN**, (um wieder zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie F5 gedrückt hatten) oder **ENDE**, (um zum DOS zurückzukehren).

WICHTIG: Warten Sie **IMMER** darauf, daß **ALLE** Disketten-Lämpchen aus sind, bevor Sie eine Diskette auswechseln. Nehmen Sie **NIEMALS** eine Diskette bei eingeschaltetem Laufwerk heraus. Sie können sonst die Daten der Diskette zerstören und müssen vielleicht wieder ganz von vorne anfangen!

Um zu Speichern: Klicken Sie auf den **SPEICHERN** Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Nun können Sie einen Namen für diesen Spielstand eintippen. Stand dort schon ein Name geschrieben, können Sie diesen mit der „Backspace“-Taste löschen und dann einen neuen eingeben. Drücken Sie **RETURN**. Klicken Sie danach auf **OK**, um wirklich zu speichern, oder auf **ABBRUCH**, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen.

Um zu Laden: Klicken Sie auf den **LADEN** Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Klicken Sie danach auf **OK**, um wirklich zu laden, oder **ABBRUCH**, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen. Achtung: Wenn Sie einen Spielstand laden, geht natürlich die Situation, in der Guybrush sich befand, als Sie F5 drückten, verloren, **AUSSER**, Sie haben vorher den Spielstand gespeichert. Wenn Sie also auf Nummer Sicher gehen wollen, daß Ihnen nichts verloren geht, speichern Sie erst, bevor Sie einen alten Spielstand laden.

Speicherverwaltung

Monkey2 ist unser bisher größtes Amiga-Spiel und braucht jede Menge Speicher. Wenn Sie nur ein Megabyte haben und von Festplatte spielen wollen, ist der Platz schon sehr knapp! Drücken Sie am Anfang des Spiels die Tastenkombination **CTRL-K**. Ihnen wird der „Heap Space“ angezeigt. Wenn die Zahl kleiner als 380K ist, haben Sie zur Zeit zu wenig Speicher. Das Spiel könnte Ihnen bald abstürzen. Speichern Sie sofort den Spielstand. Um das Problem zu beheben können Sie

- von der Diskette 1 booten (natürlich nur, wenn Sie **NICHT** von Festplatte aus spielen)
- alle externen Laufwerke abschalten / vom Amiga trennen (bringt etwa 20 K pro Laufwerk)
- die Programme der Startup-Sequenz auf ein Minimum reduzieren. Im schlimmsten Fall sollten in Ihrer Startup-Sequenz nur die Befehle „**LOADWB**“ und „**ENDCLI**“ enthalten sein. Wenn Sie mit diesem Rat nichts anfangen können, lassen Sie sich bitte von einem Fachmann helfen.
- die Buffer der Festplatte reduzieren. Das hängt vom Festplatten-Typ und -Hersteller ab. Prüfen Sie in der Anleitung der Festplatte, ob es eine solche Funktion gibt.

Tastatur-Funktionen

Spiel laden oder speichern	F5
Schnitt-Szene überspringen	ESC oder beide Knöpfe gleichzeitig
Spiel neu beginnen	F8
Spielpause	Leertaste
Sound lauter / leiser	Ü / *
Texte schneller	+
Texte langsamer	-
Spiel beenden	ALT-X oder CTRL-C
Versions-Nummer	CTRL-V
Dialogzeile ausblenden	. (Punkt)