

# RUDI

## Spielanleitung

RUDI © 2007-2008 Christian Behrenberg. Alle Rechte vorbehalten.

Bitte besuche: <http://www.christian-behrenberg.com>

*Wenn Sie an dem Projekt etwas beisteuern wollen, schicken Sie mir doch bitte eine E-Mail oder spenden Sie via via Paypal (ID: christian@behrenberg.de)*

# Inhaltsverzeichnis

RUDI	3
Installation	3
Die Geschichte	4
Das Hauptmenü	4
Wie man das Spiel spielt	5
Bildschirmelemente	7
Weitere Menüs	8
FAQ	9
Abspann	11
Lizenzinformationen	13

# RUDI

*"Kurz vor Heiligabend lief etwas gewaltig schief..  
und nur ein einziges Rentier kann alles wieder geradebiegen."*

RUDI - ein open source Weihnachtsspiel. Erlebe Spaß und Action in einer lebendigen, grafisch beeindruckenden Spielwelt voller Wunder, Elfen, süßen Pinguinen, Eskimodörfern und vielen Geschenken, die Du einsammeln musst. Reise um die ganze Welt mit Rudi - die Geschenke sind einfach überall auf der Welt verteilt. Jedes Paket, das Du wiederfindest, wird Rudi als Geschenkeschlitten an seinen Rücken anhängen. Aber achte darauf, nicht deine eigene Schlange zu durchkreuzen! Du würdest viele Punkte verlieren. Der Weihnachtsmann schenkt dir am Ende jedes Levels für jeden deiner Schlitten ein leckeres Lebkuchenherz! um, also sammle so viele Geschenke wie möglich!

Rudi ist ein Spiel für jedes Alter. Einsteiger können sofort loslegen, ohne ein Handbuch zu lesen, man steuert Rudi lediglich über die vier Cursortasten. Doch auch Hardcorespieler kommen auf ihre Kosten, einige Pakete sind gut versteckt und verlangen Dir einiges an Geschicklichkeit ab. Einfach zu lernen, schwer zu meistern.

## Installation

Nachdem Sie die Installationsdatei heruntergeladen haben, machen Sie einen Doppelklick auf die Datei, um den Installationsprozess zu starten. Nach einigen Sekunden sollte der Installationsbildschirm erscheinen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und installieren Sie das Spiel irgendwo auf Ihrer Festplatte. Zusätzlich wird der Installer Sie fragen, ob Sie die sogenannten OGG Vorbis Sound Treiber installieren wollen. Diese sind wichtig für den Betrieb des Spiels – andernfalls können Sie das Spiel nicht starten oder es ruckelt sehr stark. Stellen Sie außerdem sicher, dass die aktuellste Version von DirectX auf Ihrem Rechner installiert ist.

Nach der Installation werden Sie außerdem gefragt, ob Sie die Bedienungsanleitung in elektronischer Form lesen wollen und ob Sie das Spiel starten wollen. Entscheiden Sie sich für eine oder keine dieser Optionen und schließen Sie den Installationsvorgang.

# Die Geschichte

Die Elfen wollten gerade die letzten Geschenke zum Weihnachtsmann bringen, als das Unglück geschah – sie haben es nicht bemerkt, aber alle Geschenke sind vom Schlitten gefallen...Rudi, das Rentier mit der roten Nase ist das richtige Rentier zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Sie spielen Rudi und sind unsere letzte Hoffnung! Sammeln Sie alle Geschenke ein und retten so das Fest! Rudis Reise geht rund um die Welt und startet direkt nebenan – am Nordpol!

# Das Hauptmenü

Nachdem Sie das Spiel gestartet und demnach auch die Einführungsbildschirme und das Video gesehen haben (überspringbar mit einer beliebigen Taste), gelangen Sie in den Menübildschirm. Dort können Sie das Spiel starten, es konfigurieren, den Abspann anschauen oder das Spiel verlassen.



- „StartGame“ Führt Sie in eine kleine Sequenz in der die Geschichte erzählt wird. Daraufhin startet das Spiel– am Nordpol.
- „Game Options“ Öffnet den Konfigurationsbildschirm, indem Sie zwischen unterschiedlichen Detailstufen und Bildschirmauflösungen wählen können. Außerdem können Sie die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte einstellen. **Neu: die Einstellungen werden automatisch gespeichert und geladen.**
- „Who made this?“ Zeigt den Abspann des Spiels an. Dort werden alle Personen aufgelistet, die mehr oder weniger zu dem Spiel, bzw. dem Workshop beigetragen haben.
- „Lets go home!“ Damit verlassen Sie das Spiel und kehren zu Windows zurück.

## Wieman das Spielspielt

RUDI ist ein Spiel, das sehr einfach zu spielen ist. Sie können auch ohne die Bedienungsanleitung zu lesen das Spiel spielen und meistern. Die Bewegung von RUDI ist sehr simpel und intuitiv gehalten:



Drücken Sie die Cursor-Tasten, um Rudi dementsprechend rauf, runter, nach links oder nach rechts laufen zu lassen. Rudi sprintet automatisch in die Richtung, die Sie als letztes angegeben haben. Sie können auch die Tasten kombinieren, um diagonal zu laufen. Um zum Beispiel nach oben links zu laufen, drücken Sie  und  gleichzeitig. Sie können

auch die WASD Tasten oder einen Joypad benutzen, um Rudi zu steuern. **Neu: Wenn Sie mit dem Analogstick Ihres Joypads steuern, haben Sie eine echte 360° Steuerung und sind nicht auf die 4 Richtungsachsen begrenzt!**

Rudis Aufgabe ist es, alle Weihnachtsgeschenke einzusammeln, die sich über die Welt verteilt haben. Rudi besucht viele unterschiedliche Orte, wie z.B. den Nordpol, den er als allererstes besucht. Um ein Level abzuschließen, muss er „nur“ alle Geschenke einsammeln. An jedem Ort findet er zahlreiche Geschenke, die manchmal leicht zu erreichen sind; manche sind aber auch gut versteckt und erfordern Können, um Sie einzusammeln. **Neu: um Geschenke leichter zu finden, leuchtet ein Lichtstrahl auf jedes neue Paket.**



An jedem Ort gibt es ein goldenes „Weihnachts-Tor“, welches sich öffnet, wenn Rudi alle Geschenke gefunden hat. Wenn dies geschieht, hören Sie auch einen Klingelsignal, damit Sie das auch auf jeden Fall merken. In diesem Fall gibt es keine Geschenke mehr zu finden und Sie können das Level abschließen, indem Sie einfach durch das offene Tor laufen. **Neu: wenn Sie das Tor nicht finden, zeigt ein grüner Pfeil dort hin.**



Wenn Rudi durch das Tor läuft, erhält er für jeden Schlitten eine handvoll Lebkuchenherzen vom Weihnachtsmann. Wenn Sie also zufällig mit Rudi durch seine eigene Schlittenschlange laufen, dann sterben Sie zwar nicht, aber die Schlitten der

restlichen Schlange sind dann kaputt – und Sie erhalten keine Herzen dafür. Wenn Sie das Tor passiert haben, gelangen Sie dann zum nächsten Schauplatz.

**Wichtig:** diese Version von RUDI (Version 0.11) besitzt nur einen Schauplatz – den Nordpol. Wenn Sie den Level abgeschlossen haben, gelangen Sie dann sofort zum Abspann).

**Neu in dieser Version 0.11 ist, dass Sie, wenn Sie sterben (also gegen ein Hindernis laufen), die alte Zahl der Schlitten wiederhergestellt wird und Sie nur noch die restlichen Schlitten einsammeln müssen!**

## Bildschirmelemente

Es gibt nur einige wenige Elemente, die sich auf dem Bildschirm befinden, die aber dann doch recht wichtig sind.



### **Pakete (NEU)**

Oben links finden Sie eine Paket-Anzeige, die Ihnen sagt, wieviele Pakete Sie noch sammeln müssen und wieviele Sie schon gesammelt haben. Wenn Sie alle gesammelt haben, öffnet sich das Level-Tor.

## Leben

Unten links sehen Sie ein Rudi-Symbol zusammen mit einer Ziffer. Diese gibt darüber Aufschluss, wieviele Leben Sie noch haben. Wenn Sie nur noch ein Leben haben und dann gegen eine Wand laufen, sind sie tot und das Spiel ist vorbei.

## Der Geschenke-Pfeil

Unten gibt es einen roten Pfeil, der immer auf den nächsten Geschenkehaufen zeigt. Dies tut er aber nur dann, wenn der Geschenkehaufen sich außerhalb des Bildschirms befindet. Kann man ihn sehen, verschwindet der Pfeil.

## Lebkuchenherzen

Unten rechts sehen ein leckeres Lebkuchenherz. Die Zahl daneben zeigt an, wieviele von diesen Herzen Sie bereits gesammelt haben.

**Wichtig:** das Spiel wird in zukünftigen Versionen (ab v0.2) einsammelbare Herzen und weitere Ereignisse und Objekte im Spiel anbieten für noch mehr Punkte.

# Weitere Menüs

## Das Spielmenü



Wenn Sie das Spiel spielen, können Sie eine kleine Pause einlegen, wenn Sie die Escape-Taste () drücken. Wenn Sie das tun, gelangen Sie in das Spielmenü. Dort können Sie wieder ins Spiel zurückgelangen („continue“ oder ) , den Konfigurationsbildschirm aufrufen („game options“) oder das Spiel verlassen („leave game“). Dies bedeutet, dass

Sie zum Hauptmenü zurückgelangen.

## Game Over



Wenn Sie sooft gestorben sind, dass Sie kein Leben mehr übrig haben, gelangen Sie in den Game Over („Spiel vorbei“) Bildschirm. Dort können Sie das Level neu starten („retry level“), zum Hauptmenü zurückkehren („main menu“) oder das Spiel komplett verlassen („exit“).

## FAQ

Manchmal stellen sich Fragen während des Spiels oder bezüglich des Spiels. Wir hoffen, Ihre Fragen können hier geklärt werden:

- **F: Wenn ich das Spiel spiele, läuft es nur sehr sehr ruckelig (2 oder 3 Bilder pro Sekunde). Das Spiel ist unspielbar, wie kann ich es flüssiger machen? Ich hab gestern noch <beliebiges hochklassiges anderes Spiel einsetzen> gespielt und das läuft prima?!?! Wieso ruckelt RUDI obwohl ich einen total starken PC habe?**

A: Wenn Sie einen schnellen PC besitzen, sollte RUDI auch schnell und flüssig laufen, korrekt. Meistens treten solche Probleme auf, wenn die OGG Vorbis Sound Treiber nicht installiert sind, die aber von RUDI benötigt werden (zum Abspielen von Musik und Soundeffekten). Die Spielinstallation (im Gegensatz zum Quellcode des Spiels!) beinhaltet eine automatische Installation dieser Treiber. Installieren Sie das Spiel erneut und stellen Sie sicher, dass diese Treiber mitinstalliert werden.

- **F: Das Spiel ist recht schwer, wenn ich Rudi mit den vier Cursortasten in nur 4 Richtungen lenken kann (hoch, runter, links, rechts). Es ist unspielbar!**

A: Wie bereits oben gesagt, können Sie auch die Tasten kombinieren, um diagonal zu laufen. Wir empfehlen desweiteren, die Finger auf den Tasten zu lassen und ständig in die gewünschte Richtung zu drücken, als einzeln die Tasten anzutippen. Dies ermöglicht schnelle Drehungen und präzise Bewegungen.

- **F: Das Spiel läuft langsam. Was kann ich dagegen tun?**

A: Versuchen Sie die Detailstufe herunterzusetzen. Experimentieren Sie außerdem mit einer anderen Bildschirmauflösung. Wenn dies nicht hilft, überprüfen Sie auch, ob Sie nicht dasselbe Problem mit den OGG Vorbis Sound Treibern haben (s.o). Wenn Sie allerdings einen PC besitzen, der nur eine 100 Mhz CPU und keine Hardware-beschleunigte 3D Grafikkarte hat, dann können wir Ihnen leider auch nicht helfen 😊

- **F: Gibt es bald einen weiteren oder noch mehr Levels?**

A: Sie haben es vielleicht schon gelesen, aber dieses Spiel ist ein Open-Source Projekt. Das bedeutet, dass es davon lebt, dass es Personen gibt, die ihren Teil zum Projekt beisteuern und mir helfen. Ich würde gerne weitere Levels produzieren und weitere Spielelemente hinzufügen, aber wenn mir keiner hilft, dann ist das eine wahrliche schwierige Aufgabe. So gesehen kann ich die Frage mit einerm vagen „Ja“ beantworten.

- **F: Wie kann ich helfen, damit das Projekt weitergeht?**

A: Das geht auf vielfache Weise. Die einfachste Möglichkeit besteht darin, Ihren Freunden und Verwandten von dem Projekt zu erzählen, sodass immer mehr Leute davon wissen. Die nächstmögliche einfachste Lösung – und auch einer sehr zuvorkommende dazu! - ist, eine Spende über Paypal zu leisten, denn alle Spenden werden dazu benutzt, gekaufte Software und Tools, die für dieses Projekt angeschafft wurden, zu refinanzieren und neue Dinge zu kaufen, die den Fortbestand des Projektes sichern (ID: christian@behrenberg.de). Alle Leute, die

spenden, werden natürlich auch im Abspann verewigt! Zusätzlich können Sie sich auch einbringen, wenn Sie in der Lage sind, 2D oder 3D Grafiken beizusteuern. Es gibt eine Menge zu tun für jedes weitere Level und daher gibt es immer Platz für Künstler, die sich einbringen wollen.

# Abspann

*Im Folgenden finden Sie eine Liste aller Personen, die sich mehr oder weniger an dem Project beteiligt haben. Diese Liste finden Sie auch im Spiel wieder, wenn Sie das letzte Level beenden.*

## **GAMECREDITS**

(in alphabetical order)

### **original concept**

Marius Bartzsch  
Olliver Berg  
Christian Behrenberg  
Benjamin Köppchen  
Tobias Runde  
Lutz Tewes

### **project lead & programming**

Christian Behrenberg

### **shaders**

Christian Behrenberg  
Nils Daumann  
Eric Hendrickson-Lambert

### **2d and 3d art**

Christian Behrenberg

### **characters**

Felix Caffier

## **art influences, hints & ressources**

Laura Reading  
Irmina Kasprzak  
Caitlyn Meeks-Klöcker  
Sven Paroth

## **additional graphics**

Felix Caffier  
Thomas Kössler  
Lukas Lindenmaier

## **music**

Kevin MacLeod - <http://www.incompetech.com>

## **narrator**

Ed Mace - <http://www.edmace.voices.com>

## **sound ressources**

SoundSnap.com  
grsites.com

## **tool programming**

Timo Stark

## **thanks to**

Torsten Fock, Frank Geppert, Kai Hiller, Achim Lübbecke, Johann C. Lotter, Martin A. Reinhart, André Weinhold. Greetings to the whole GS Community.

## **WORKSHOP CREDITS**

(in alphabetical order)

## **written by**

Christian Behrenberg

## **additional chapters**

Ulf Ackermann  
Felix Caffier

## **proofreading and feedback**

Felix Caffier  
Thomas Kössler

# Lizenzinformationen (gilt nicht für v0.11!)



Die kompilierte Version von RUDI v0.1 ist **kostenlose Software**, wobei der Quellcode des Spiels **durch die GPL geschützt ist**. Sie sind nicht dazu berechtigt, Elemente aus der Software (weder aus dem Kompilat noch aus dem Quellcode) für kommerzielle Zwecke zu benutzen – dies betrifft auch Einsendungen zu Wettbewerben. Weitere Details zur GPL finden Sie in der Datei „GNU General Public License.pdf“ (Die Datei ist nur dem Quellcode beigelegt). Eine allgemein verständliche Version der GPL finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/GPL/2.0/>

die rechtwirkende, juristische Version finden Sie hier:

<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>

Alle oder einzelne Einschränkungen können für Sie aufgehoben werden, wenn Sie die Zustimmung des Urhebers besitzen (Christian Behrenberg).

Sie können ihn über E-Mail erreichen, wenn Sie weitere Informationen wünschen oder spezielle Anliegen haben: [contact@christian-behrenberg.de](mailto:contact@christian-behrenberg.de)

# ENDE