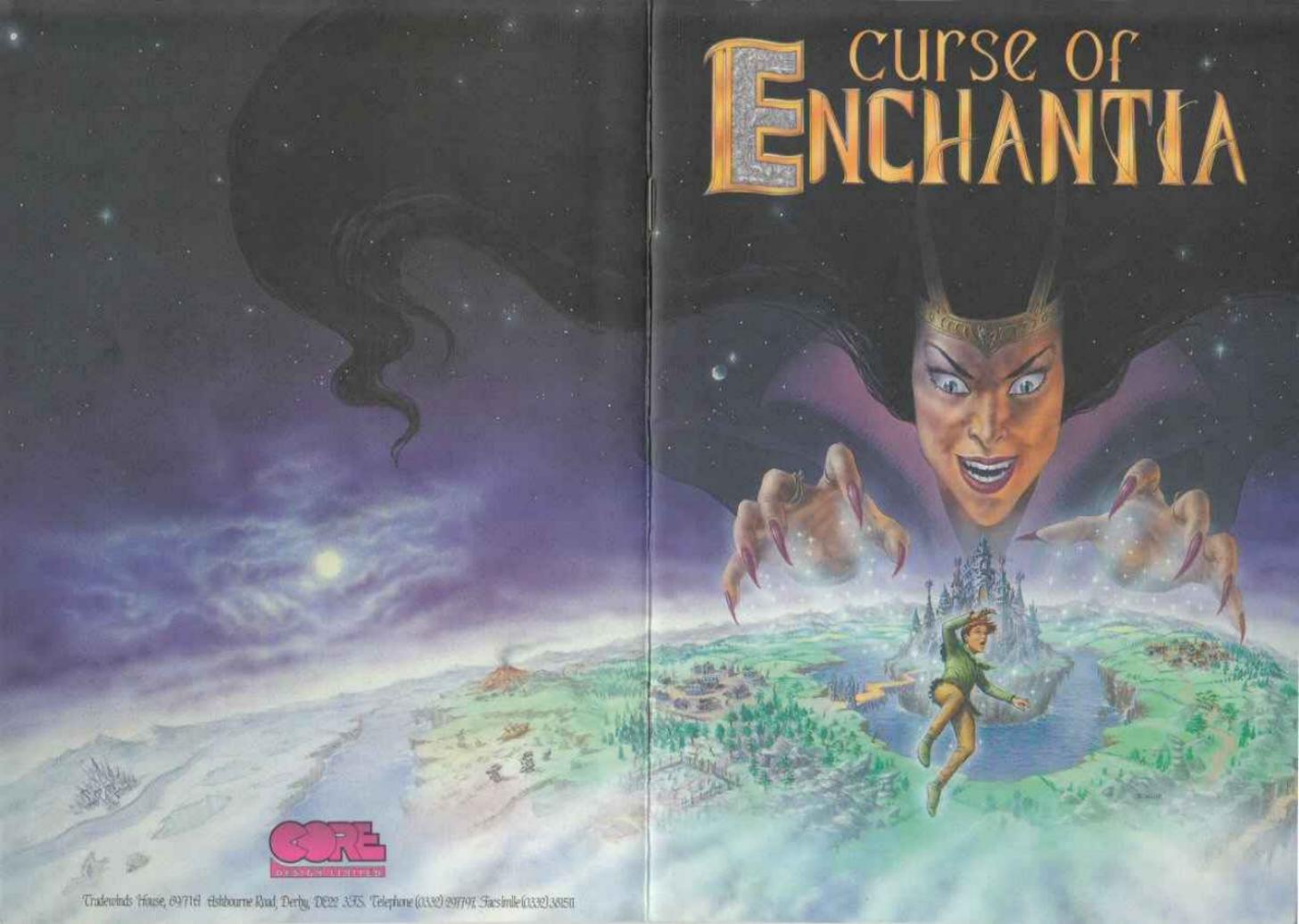


curse of ENCHANTIA



GORE
by ANIMATED PICTURES

E Curse of ENCHANTIA

Inhaltsverzeichnis

Page

Die Vorgeschichte	2
Das Spiel	4
Ladeanweisungen	4
IBM PC Version	4
Amiga Version	5
Steuerung	6
Mit Maus	6
Mit Joystick	6
Mit Keyboard	6
Der Cursor	7
Iconbeschreibungen	7
Nutzung der Icons	8
Tips und Hilfen	14
Mitarbeiterverzeichnis	14



Die Vorgeschichte

Vor langer Zeit lebten auf einer Welt weit von hier in Zeit, Raum und Dimension die schrecklichsten und gemeinsten Hexen des ganzen Universums. Diese Brut herrschte mit unglaublicher Grausamkeit über ein längst vergessenes Land namens Enchantia. Die Einwohner von Enchantia beteten für den Tag, an dem die bedrückende Herrschaft des Bösen bezwingen und endlich wieder in Frieden leben könnten.

Eine der Hexen war noch viel bössartiger als alle anderen. Ihr größtes und gefährlichstes Geheimnis war die Formel des Trankes der ewigen Jugend. Krötenbein und Spinnenfuß brodelten immer in ihrem Kessel, aber die wichtigste Zutat 'fehlte': ein lebendiges, männliches Menschenkind. Die Hexe wußte auch, daß Menschenkinder in einer ganz anderen Dimension, Zeit und Welt lebten. Sie würde also ein Tor in unsere Welt brauchen, und viel mehr Zauberkraft.

Von solchen Kleinigkeiten ließ sie sich nicht lange aufhalten. Sie überzeugte zwei andere Hexen, daß sie genug Kraft hätten, die mittelalterliche Erde zu besuchen und das Tor einzurichten. Die böse Hexe wußte natürlich, daß die beiden nie zurückkehren würden, aber Zerstörung, Mord und Totschlag waren nun einmal die Voraussetzungen für ihren Plan. Als die beiden Hexen ihre Aufgabe auf der Erde erfüllt hatten, waren sie

vollkommen entkräftet und konnten sich nicht gegen den verheerenden Zauber der bösen Hexe wehren, den sie nun auf sie zuschickte. Der Zauber vertilgte sie und verstreute ihre Seelen über das Feld, in dem sie standen. Die Augen der bösen Hexe von Enchantia funkelten, als ihre grauenhafte Stimme erschallte: "Von diesem Tag an gibt es für immer eine Verbindung von diesem Feld zu Enchantia!"



Nun mußte sie die nötige Zauberkraft für die Beschwörung der Formel für ewige Jugend aufbringen, ehe sich das Sammeln der Zutaten lohnte. Dazu brauchte sie die Zauberkraft aller anderen Hexen in Enchantia. Hexen sind eitel und alt, daher war das Versprechen ewiger Jugend so wirksam, daß ihr alle der bösen Hexen ihre Zauberkraft liehen. So wurde sie stark genug, um die Beschwörung zu vollziehen.

Diese kurze Zeit in Enchantia entsprach Hunderten von Jahren auf der Erde. Inzwischen wuchs rings um das verzauberte Feld eine große Stadt. Auf dem Feld wurde aber nie gebaut, denn die Anwohner fürchteten sich vor den merkwürdigen Ereignissen, die dort geschahen. Nur den Kindern gruselte es nicht, und sie spielten dort Baseball.



Eines Tages spielt unser Held Brad mit seiner Schwester Jenny auf dem Feld. Sie wissen nicht, daß die böse Hexe in Enchantia sie durch ihr Tor beobachtet. Voller Gier und Aufregung spricht sie ihre Herberufungsformel. Auf dem Feld wirft Jenny Brad den Ball zu. Er holt mit seinem Baseballschläger weit aus und.....

BANG!

Das Spiel

Als Brad erwacht, hängt er in Ketten in einem Burgverlies. Deine Aufgabe ist es nun, Brad bei der Flucht aus diesem unerklärlichen Land zu helfen und ihn wieder nach Hause zu bringen. Er ist nicht für irgendwelche Abenteuer ausgerüstet - schließlich kam seine Reise nach Enchantia etwas unerwartet. Wenigstens hat er es geschafft, seinen Rucksack von dem Feld mitzunehmen.

Brads Auftrag ist um so schwieriger, da eine Vielzahl von Rätseln gelöst werden müssen, wenn er unversehrt in die Höhle der Hexe gelangen soll. Manche dieser Rätsel sind ganz logisch, andere etwas schwieriger.

Natürlich muß Brad sich als allererstes aus seinen Ketten befreien. Mit ein wenig Hilfe solltest Du ziemlich leicht einen Schlüssel aufreiben können - aber damit gelangst Du noch lange nicht aus diesem modrigen, zerfallenen Verlies.

Ladeanweisungen

IBM PC Version

Diese Version benötigt einen IBM-kompatiblen Computer mit mindestens 640KB RAM, einem 3.5 oder 5.25 Zoll Diskettenlaufwerk, eine Festplatte und eine 256-Farben-VGA-Grafikkarte.

Wir empfehlen einen Prozessor mit einer Leistung von mindestens 12 Mhz und eine Microsoft-kompatible Maus oder entsprechenden Joystick. 'Curse of Enchantia' unterstützt zusätzlich zum PC-Lautsprecher auch Roland-, Adlib- und Soundblaster-Soundkarten.

Bitte beachte, daß 'Curse of Enchantia' auf der Festplatte installiert werden muß. Auf einem IBM-kompatiblen Computer kann das Spiel nicht von Diskette betrieben werden.

Um 'Curse of Enchantia' auf der Festplatte eines IBM-kompatiblen Computers zu installieren, befolge bitte die folgenden Anweisungen:-

1. Schalte den Computer und Monitor ein.
2. Lege die Diskette 1 von 'Curse of Enchantia' ein.
3. Tippe 'A:' (oder die entsprechende Bezeichnung des gewünschten Laufwerks), gefolgt von einem Doppelpunkt und drücke dann die Eingabetaste.
4. Tippe 'Install' und drücke dann die Eingabetaste.
5. Folge den Bildschirmanweisungen und wechsel die Diskette erst, wenn die entsprechende Aufforderung erscheint.

Wenn Du 'Curse of Enchantia' auf Deiner Festplatte installiert hast, befolge bitte die folgenden Anweisungen:

1. Tippe 'CD C:/Curse' (oder den entsprechenden Buchstaben des Laufwerkes und Verzeichnisses, auf dem Du das Spiel installiert hast), gefolgt von einem Doppelpunkt und drücke die Eingabetaste.
2. Tippe 'SETUP' und drücke die Eingabetaste.
3. Betätige die Auf- und Ab-Pfeiltasten, um durch die Optionen zu gehen, und die Leer- oder Eingabetaste zum Treffen Deiner Wahlen.
4. Wenn Du Deine Wahlen getroffen hast, bewege den Cursor auf 'Exit Config' und betätige die Leer- oder Eingabetaste, um das setup-Programm zu beenden.
5. Tippe 'Curse', und 'Curse of Enchantia' wird automatisch laden und laufen.

Commodore Amiga Version

Für 'Curse of Enchantia' braucht Dein Amiga mindestens 1 MB RAM. Um das Spiel auf Deinem Commodore Amiga zu laden, befolge bitte die folgenden Anweisungen:

1. Schalte Deinen Computer ab.
2. Schließe eine Maus an Port 1 oder einen Joystick an Port 2 an.
3. Schalte den "Computer wieder ein.
4. Beim Amiga 1000 lege die Amiga KICKSTART-Diskette in das Laufwerk ein.
5. Wenn das 'Workbench'-Icon erscheint, lege Diskette 1 von 'Curse of Enchantia' in das Laufwerk ein.
6. 'Curse of Enchantia' lädt und läuft nun automatisch. Wechsel die Disketten erst, wenn die Aufforderung erscheint.

Steuerung

Du kannst "Curse of Enchantia" über Maus, Joystick oder bestimmte Tasten Deiner Tastatur spielen.

Mit Maus

Tippe 'M' um Steuerung mit Maus zu wählen. Damit setzt Du die Steuerungen durch Joystick oder Tastatur außer Kraft.

Bewege den Mauszeiger auf die Stelle, zu der Brad sich bewegen soll, und klicke die linke Maustaste. Brad wird daraufhin auf die angezeigte Stelle gehen.

Um bei Maussteuerung die Icons aufzurufen, klicke einfach die rechte Maustaste. Zum Löschen der Icons klicke die rechte Maustaste noch einmal.

Mit Joystick

Tippe 'J', um Steuerung mit Joystick zu wählen. Damit werden die Steuerungen durch Maus oder Tastatur außer Kraft gesetzt.

Brads Bewegungen sind analog zu denen des Joysticks.

Um bei Joysticksteuerung die Icons aufzurufen, betätige entweder den Feuerknopf oder die Esc-Taste. Um die Icons zu löschen, betätige die Esc-Taste noch einmal.

Mit Tastatur

Zur Wahl der Tastatursteuerung tippe 'K' ein.

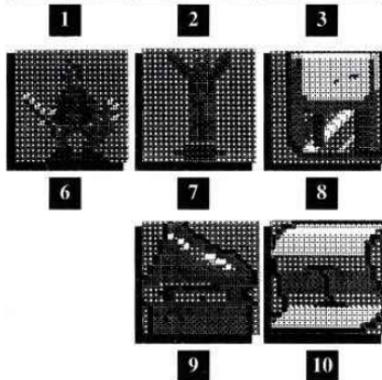
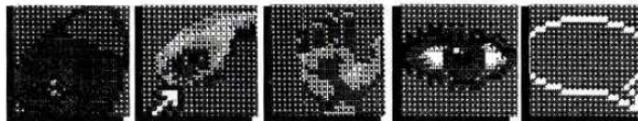
Um Brad in die gewünschte Richtung zu bewegen, benutze die Cursortasten (Pfeiltasten). Diagonale Bewegungen erreichst Du durch gleichzeitige Betätigung von zwei Tasten.

Um bei Tastatursteuerung die Icons aufzurufen, betätige die ESC-Taste. Zum Löschen der Icons betätige die Esc-Taste ein zweites Mal.

Der Cursor

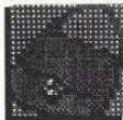
Der Cursor erscheint normalerweise als eine Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger. Wenn Du aber Icons anwählst, ändert sich die Form des Cursors. Ein nach oben gerichteter Daumen bedeutet, daß Deine Wahl erfolgreich war oder daß Du eine richtige Handlung ausgeführt hast. Ein nach unten gerichteter Daumen bedeutet, daß Deine Wahl nicht erfolgreich war oder Du etwas falsch gemacht hast. Eine offene Hand teilt Dir mit, daß hier weiter nichts zu tun oder zu sehen ist.

Iconbeschreibung



1. Inventar
2. Aufheben/Nehmen
3. Bewegen/Benutzen
4. Schen
5. Sprechen
6. Kämpfen
7. Springen
8. Diskettenfunktionen
9. Sound
10. Info

Benutzung der Icons



1. Inventar

Beim Anklicken dieses Icons erscheint eine neue Iconleiste. Diese enthält Bilder aller Gegenstände, die Du zur Zeit bei Dich trägst.



2. Aufheben/Nehmen

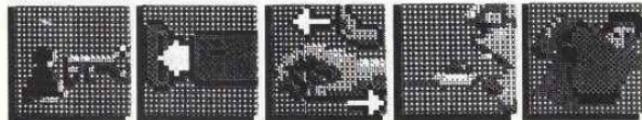
Beim Anklicken dieses Icons erscheint eine neue Iconleiste. Wenn es an Deinem gegenwärtigen Aufenthaltsort etwas zum Aufheben gibt, erscheint das als Bild in der Iconleiste. Zum Aufheben klicke einfach das Icon des gewünschten Gegenstandes an, und er wird in Dein Verzeichnis aufgenommen.

Du kannst maximal 10 Gegenstände tragen. Wenn ein Gegenstand korrekt eingesetzt ist, wird er automatisch vom Inventar entfernt, also solltest Du kaum in die Lage geraten, einen Gegenstand nicht aufheben zu können.

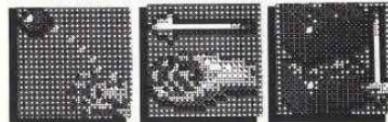


3. Bewegen/Benutzen

Wenn Du dieses Icon anklickst, erscheint eine neue Leiste mit act weiteren Icons:



a b c d e



f g h

a. Aufschließen
b. Einschieben
c. Schieben/Ziehen
d. Essen/Trinken
e. Anziehen
f. Werfen
g. Geben
h. Anfügen/
Anbinden

Die Funktionen der Icons unter Bewegen/Benutzen sind wie folgt:



a. Aufschließen

Um einen Gegenstand aufzuschließen, folge bitte diesen Schritten:

Klicke das Bewegen/Benutzen-Icon an.

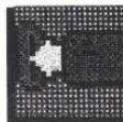
Klicke das Aufschließen-Icon an.

Klicke auf das Verzeichnis-Icon.

Klicke den zum Aufschließen benötigten Gegenstand an.

Klicke auf den aufzuschließenden Gegenstand.

Solltest Du beim Aufschließen keinen Erfolg haben, muß einer der gewählten Gegenstände falsch sein.



b. Einschieben

Um einen Gegenstand aufzuschließen, folge bitte diesen Schritten:

Klicke das Bewegen/Benutzen-Icon an.

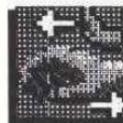
Klicke das Einschieben-Icon an.

Klicke auf das Verzeichnis-Icon.

Klicke auf den einzuschubenden Gegenstand.

Klicke den Gegenstand an, in den eingeschoben werden soll.

Solltest Du beim Einschieben keinen Erfolg haben, muß einer der gewählten Gegenstände falsch sein.



c. Schieben/Ziehen

Dies sind die erforderlichen Schritte, um einen Gegenstand zu schieben oder zu ziehen:

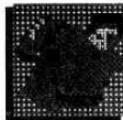
Klicke das Bewegen/Benutzen-Icon an.

Klicke das Schieben/Ziehen-Icon an.

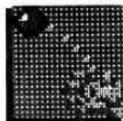
Klicke auf den zu schiebenden/ziehenden Gegenstand.

**d. Essen/Trinken**

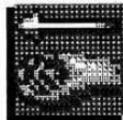
Um einen Gegenstand zu essen oder trinken, klicke zuerst dieses Icon an und dann im Inventar auf den entsprechenden Gegenstand. Sollte ein Gegenstand nicht genießbar sein, wird der nach unten gerichtete Daumen erscheinen.

**e. Anziehen**

Um einen Gegenstand anzuziehen, klicke zuerst das Bewegen/Benutzen-Icon an und dann den gewünschten Gegenstand in Deinem Inventar. Sollte ein Gegenstand nicht als Bekleidungsstück geeignet sein, wird der nach unten gerichtete Daumen erscheinen.

**f. Werfen**

Um einen Gegenstand zu werfen, klicke zunächst das Bewegen/Benutzen-Icon an und wähle dann den zu werfenden Gegenstand. Ist ein Gegenstand nicht zum Werfen geeignet, erscheint der nach unten gerichtete Daumen.

**g. Geben**

Um jemandem einen Gegenstand zu geben, klicke zuerst das Bewegen/Benutzen-Icon an, dann das Geben-Icon. Klicke nun auf den gewünschten Gegenstand und die Person, der Du etwas geben möchtest. Wenn ein Gegenstand nicht überreicht werden kann, erscheint der nach unten gerichtete Daumen.

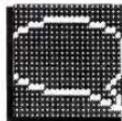
**h. Anfügen/Anbinden**

Um zwei Gegenstände zu verbinden, klicke zuerst auf das Bewegen/Benutzen-Icon und wähle dann den ersten und den zweiten zu verbindenden Gegenstand. Du kannst immer nur zwei Gegenstände auf einmal verbinden. Es ist jedoch möglich, später auf demselben Weg weitere Gegenstände dazuzufügen.

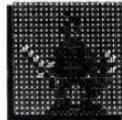
z.B. Binde ein Seil an einen Stock und füge dann ein Gewicht an die Stock/Seil-Verbindung.

**4. Sehen**

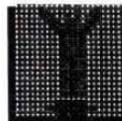
Wenn Du dieses Icon anklickst, erscheint eine neue Iconleiste. Diese enthält Bilder aller Gegenstände, die Du zur Zeit sehen kannst. In einigen Fällen kannst Du Dir durch Anklicken das entsprechenden Bildes einen Gegenstand näher ansehen.

**5. Sprechen**

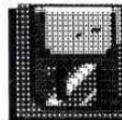
Wenn Du das Sprechicon anklickst, erscheint eine neue Iconleiste mit Deinem momentan verfügbaren Vokabular. Zum Sprechen klicke einfach das gewünschte Icon an.

**6. Angreifen**

Wenn Du auf das Angreifen-Icon klickst, erscheinen im Inventar alle zur Zeit mitgeführten Gegenstände, aus denen Du Deine Waffen wählst. Hast Du einen Gegenstand gewählt, erfolgt der Angriff auf die Gestalten in Deiner unmittelbaren Umgebung.

**7. Springen**

Durch Anklicken dieses Icons erscheint ein Verzeichnis aller Gegenstände in Deiner Umgebung, und Du kannst auswählen, worüber oder worauf Du springen möchtest.

**8. Diskettenfunktionen**

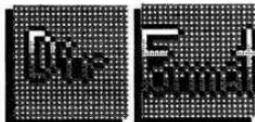
Wenn Du dieses Icon anklickst, erscheint eine neue Iconleiste mit den folgenden Wahlmöglichkeiten:



a

b

c



d

e

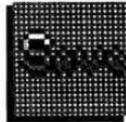
- a. Laden eines gesicherten Spiels
- b. Sichern eines Spiels
- c. Löschen eines gesicherten Spiels
- d. Verzeichnis (nur Amiga)
- e. Diskette formatieren (nur Amiga)

Die Funktionen der Icons im Diskettenabschnitt sind wie folgt:



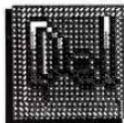
a. Laden

Durch Anklicken dieses Icons erscheint eine Liste aller bereits gesicherten Spiele. Klicke den Namen des gewünschten Spiels an. Wenn das gesicherte Spiel geladen ist, nimm das Spiel an dem Punkt auf, an dem es gesichert wurde.



b. Sichern

Durch Anklicken dieses Icons erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Raster von Buchstaben und Zahlen. Gib den Namen des zu sichernden Spiels ein, indem Du die entsprechenden Buchstaben anklickst. Wenn Du den Namen geschrieben hast, klicke auf 'End', und das Spiel wird gesichert.



c. Löschen

Bei Anklicken dieses Icons erscheint eine Liste der gesicherten Spiele. Klicke den Namen des zu löschenden Spiels an, und es wird aus dem Verzeichnis entfernt.

Wenn Du ein Spiel sicherst, solltest Du einen leicht verständlichen Namen wählen, sodaß Du auf einen Blick erkennen kannst, wann da Spiel gesichert wurde. Solltest Du das Datum als Dateinamen wählen, werden dann bei vollem Verzeichnis einfach die Spiele mit den ältesten Daten gelöscht.



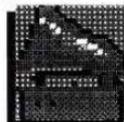
d. Verzeichnis (nur Amiga)

Durch Anklicken dieses Icons werden alle auf der entsprechenden Diskette gesicherten Spiele angezeigt.



e. Formatieren (nur Amiga)

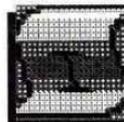
Durch Anklicken dieses Icons erscheint die Aufforderung, eine neue Diskette in Laufwerk O einzulegen. Wenn Du die neue Diskette eingelegt hast, klicke 'Format' an, und die Diskette wird formatiert, damit Du dort ein Spiel sichern kannst.



9. Sound (nur Amiga)

Mit diesem Icon wählst Du Dir den Sound aus.

Dasselbe Icon erscheint zwar auch in der PC-Version von 'Curse of Enchantia', hat jedoch keine Funktion. In jener Version triffst Du Deine Wahl durch das SETUP-Programm.



10. Info

Dieses Icon klickst Du an, um Deinen Punktestand, die Liste der Mitarbeiter und allgemeine Informationen über 'Curse of Enchantia' zu sehen.

Tips und Hilfen

1. Durchsuche alle Zimmer gründlich, besonders in den Ecken und hinter Gegenständen.
2. Denke daran, daß Du nicht mehr als 10 Gegenstände tragen Kannst.
3. Wenn eine Bewegung nicht funktioniert, probiere eine andere Methode.
4. Bewege den Zeiger auf den Punkt, auf dem Brads Füße sein sollen.
5. Sichere das Spiel in regelmäßigen Anständen - man wieß nie, was als nächstes passiert.

Mitwirkende an diesem Programm

Produzent:

Jeremy
Heath-Smith

Testspieler:

Darren Price
Kevin Norburn
Lyle J. Hall

Spielentwurf:

Rob Toone
Ian Sabine
Chris Long

Handbuch:

Kevin Norburn
Rob Toone

Programmierer

IBM PC-Version: Ian Sabine
Amiga-Version: Rob Toone

Grafiken

Hintergründe:

Rolf Mohr

Sprites:

Billy Allison
Stuart Atkinson

Musik & Sound:

Martin Iveson (mit Hilfe von Ken!)

Besonderen Dank an Rob Northen und allen bei Core Design für ihre Ideen und Hilfe bei der Herstellung dieses Spiels.

Notes

Notes