



## Die Story

Der Morgen dämmert. Ein rosarotes Cabriolet donnert über eine verlassene Nebenstraße, die durch die Sümpfe von Louisiana führt. Am Steuer die Heldin unseres Spiels - Bazooka Sue auf der Flucht vor einem niggeligen Gesetzeshüter, der sie wegen einer läppischen Geschwindigkeitsübertretung verfolgt. Aber nicht nur dieser vertrottelte Dorfscherriff jagt sie, sondern auch das FBI, dem ihre Karriere als Schnapsbrennerin gar nicht gefiel. Dabei war ihre Spezialität, ein selbstgebrannter Schnaps aus Reinigungsbenzin, Wasser und zerquetschten Äpfeln, einfach teuflisch gut, aber leider illegal. Unglücklicherweise geht ihr Benzin zu Ende. Aber irgendwie muß sie dem Sheriff entkommen. Zum Glück taucht ein Schild auf, das auf das Städtchen Swamp Rock hinweist. Geld hat sie keins, dafür aber noch eine Handvoll Magazine aus ihrer früheren Tätigkeit als Modell - ihrem bisher lukrativsten Job. So bewaffnet erreicht sie das kleine Kaff. Sie ahnt nicht, daß hier das Abenteuer ihres Lebens beginnt. Trotz eines unguten Gefühls beschließt sie, sich in Swamp Rock einzunisten. Sie erfährt von dunklen Gerüchten in der Stadt, die besagen, daß die mysteriösen Vorfälle, die die Gegend um Swamp Rock herum seit einiger Zeit erschüttern, hier ihren Ursprung haben.



Zunächst schaut sich Sue in der Town um. Vielleicht lassen sich hier ja ein paar Dollar locker machen, denn: ohne Moos nix los! Da die Stadterkundung hungrig macht, schaut Sue im Café vorbei und trifft dort auf schwere Jungs, denen sie zeigt, wo der Hammer hängt. Auch in der Music Hall hat Sue Glück: der dortige Star ist verschwunden und kein Ersatz ist weit und breit in Sicht. Kann sie den verzweiferten Besitzer von ihren gesanglichen Qualitäten überzeugen? Und wo soll sie eine Begleitband für die Show herbekommen?

Übrigens: Kennen Sie den Verkaufshit aus der Kosmetikbranche, das berühmte Mexican Mosquito, dem kein Mann widerstehen kann oder Jumbo Gro, das sagenhafte Wachstumsmittel besonders für Kinder. Die Wirkungen sind phänomenal, probieren Sie aus.

Nachdem Sue die Stadt ausführlich ausgekundschaftet hat trifft sie müde am Motel ein, das am Fuß der geheimnisvollen Villa Bruth liegt. Leider sind alle Türen verschlossen, aber Sue will nicht länger in der Gegend herumfahren. Findet sie den Zugang ins Motel?

Am nächsten Morgen macht sich Sue wieder auf nach Swamp Rock. In Gesprächen mit den unterschiedlichsten Leuten über „Gott und die Welt“ kommen wichtige Informationen zutage.

Am dritten Tag erreicht Sue die Bruth'sche Villa. Jetzt wird ihr erst richtig klar, welche Bedrohung für die Welt von dem kranken Hirn des einst genialen Erfinders und Wissenschaftlers Dr. Bruth ausgeht. Es muß ihr gelingen, dem verrückten Gnom das Handwerk zu legen und die Welt zu retten. Es wird nicht einfach sein, denn sie muß auf „verschlungenen Pfaden“ wandeln.

Also auf geht's.



## SWAMP ROCK - ICH KOMME!!!

### Installation

Um Bazooka Sue zu installieren, legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk, wechseln zu diesem Laufwerk und geben INSTALL <Eingabetaste> ein. Ein graphisches Menü erscheint, das Sie durch die Installation führt.

### Installationsmenü

Es stehen mehrere Varianten der Installation zur Auswahl:

#### Minimale Installation

Diese Option sollten Sie nur wählen, wenn Sie sehr wenig Platz auf ihrer Festplatte haben und ein schnelles CD-ROM-Laufwerk besitzen, da im Spiel alle Daten von diesem gelesen werden müssen. Außerdem entgeht Ihnen so die Einführungssequenz (Intro).

#### Normale Installation

Dies ist die richtige Wahl für die meisten Benutzer.

#### Maximale Installation

Diesen Punkt sollten Sie wählen, wenn Sie genug Platz oder ein langsames CD-ROM-Laufwerk besitzen.

## Start

Dies ist eine kurze Beschreibung, wie Sie das Spiel starten können. Bei Schwierigkeiten lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt unter „Konfiguration“ oder „Probleme“ bzw. „Fehlermeldungen“.

### Los geht's

1. Vergewissern Sie sich, daß die CD eingelegt ist.
2. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie Bazooka Sue installiert haben.
3. Geben Sie SUE <Eingabetaste> ein.

Es gibt eine Reihe von Parametern, mit denen Sie SUE starten können. Geben Sie dazu SUE <Parameter> <Eingabetaste> ein. Diese sollten allerdings im Regelfall nicht notwendig sein.

### Die Parameter:

- n „nosound“ ohne Musik und Sprachausgabe starten
- fa „force audio c.“ Die Konfiguration der Soundhardware wiederholen
- fv „force video a.c.“ Die automatische Konfiguration der Grafikhardware erzwingen.

Wir wünschen Ihnen nun mindestens ebensoviel Vergnügen mit diesem Spiel, wie wir es bereits im Vorfeld hatten...



## Intro

Beim Start von Bazooka Sue wird zunächst automatisch das Intro gestartet. Dieses können sie jederzeit mit der linken Maustaste abbrechen. (Sie hören die Musik nur wenn Sie ihr CD-ROM-Laufwerk mittels eines Audiokables mit Ihrer Soundkarte verbunden haben.)

## Die Steuerung



Das ganze Spiel wird über Mauscursor gespielt. Dieser stellt sich normalerweise als kleiner Schweinskopf dar.



Wenn dieser Mauscursor über Gegenstände oder Personen gezogen wird, blinken die Augen auf. Dies ist ein Zeichen dafür daß etwas anzuschauen, bzw. das eine Aktion zu tätigen ist. Wenn bei geöffneten Augen die linke Maustaste getätigt wird, betrachtet SUE den Gegenstand. Wenn die linke Taste erneut gedrückt wird, untersucht SUE den Gegenstand.



Während ein Dialog oder ein Text eingespielt wird, verwandelt sich der Mauscursor in Lippen. Dies zeigt an, daß momentan keine anderen Aktionen möglich sind. Die Texte können jederzeit durch Betätigung der linken (aktueller Satz) oder rechten Maustaste (ganzer Dialog) abgebrochen werden.



Wenn Sie den Mauscursor über den Bildschirm ziehen und der Cursor sich in Füße verwandelt, zeigt dies an, daß Sie SUE durch Betätigung der linken Maustaste zu dieser Stelle bewegen können. Das Laufen kann durch betätigen der linken Maustaste gestoppt werden.



Wenn der Cursor als roter EXIT-Pfeil erscheint, können Sie durch betätigen der linken Maustaste den Raum wechseln.

Wenn Sie ein Objekt mit der rechten Maustaste anwählen, erscheinen ggf. entsprechende Aktions-Icons. Sollte eine Aktion möglich sein, kann man diese auch sofort mit der linken Maustaste auslösen.



„Nehmen“ einen Gegenstand einsammeln (in das Inventory)



„Benutzen“ etwas benutzen oder eine Aktion ausführen



„Sprechen“ mit einer anderen Figur sprechen



„Untersuchen“ einen Gegenstand naher begutachten



„Inventory“ einen Gegenstand aus dem Inventory einsetzen



„Strip“ Sue folgt der „wahren Bestimmung einer Blondine“



## Das Inventory

Wenn Sie für eine Aktion einen Gegenstand auswählen oder Sue im Spiel mit der rechten Maustaste anklicken, erscheint ein Bildschirm mit den Gegenständen, die Sie im Laufe des Spieles eingesammelt haben. Einige davon können Sie sich genauer ansehen (gewisse Zutatenlisten). Über die Taste „Game Options“ erreichen Sie einen Bildschirm, in dem Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können. Mit den Pfeiltasten oben und unten lassen sich weitere Gegenstände anzeigen, sofern mehr als 20 vorhanden sind. Sie können diesen Bildschirm mit dem EXIT oben links oder der rechte Maustaste verlassen.

## Der Optionsbildschirm



In diesen Bildschirm gelangen Sie, wenn Sie im Inventory mit der linken Maustaste „Game Options“ wählen. Wenn Sie dorthin nicht über das Sue-Inventory gelangen, stehen einige der Funktionen aus technischen Gründen nicht zur Verfügung.

Hier haben Sie die Möglichkeit, einige Parameter des Spieles einzustellen, und Spielstände verwalten (s.u.). Sie können diesen Bildschirm über den EXIT oben rechts oder die rechte Maustaste verlassen.

## Spielstände

Sie können den aktuellen Stand des Spieles mit der Taste SAVE abspeichern. Wählen Sie diese dazu mit der linken Maustaste, und geben über die Tastatur einen Namen für den Spielstand ein. Mit der Eingabetaste bestätigen Sie ihre Eingabe. Sie können diesen Vorgang mit der rechten Maustaste abbrechen.

Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, wählen Sie diesen mit der linken Maustaste (und ggf. über die Pfeiltasten) und klicken mit dieser die Taste LOAD an.



## Sound

Über die Schieberegler unten links haben Sie die Möglichkeit, die Lautstärke der Sprachausgabe, Musik und Effekte getrennt einzustellen. Beachten Sie bitte, daß sich diese Änderungen abhängig von ihrer Soundhardware eventuell etwas verzögert auswirken. Mit der Sprachausgabe-Taste können Sie zwischen der Sprachausgabe und einer Textanzeige wählen.

## Scrolling

Mit der Taste Hardwarescrolling können Sie das Scrollen mittels der Grafikkarte aktivieren/deaktivieren. Im eingeschalteten Zustand erscheint diese Taste rot umrandet.

In dem Fenster darunter wird die Anzahl der Pixel, über die der Bildschirm verschoben wird, angezeigt. Diese kann mit den Pfeiltasten daneben eingestellt werden. (Beachten Sie zu diesen Einstellungen auch den Abschnitt „Konfiguration der Grafik“)

## Konfiguration der Soundhardware

Beim ersten Start fragt Bazooka Sue Sie nach Ihrer Soundkarte. Geben Sie den entsprechenden Kennbuchstaben ein (beispielsweise „A“ für SoundBlaster und Kompatible). Sofern Ihre Karte nicht automatisch erkannt wird, werden Sie zur Eingabe weiterer Parameter aufgefordert. Sollten Sie hier unschlüssig sein, schlagen Sie im Handbuch Ihrer Soundkarte nach (installieren Sie gegebenenfalls die DOS-Treiber Ihrer Karte vollständig).

Bei Problemen überprüfen Sie bitte zunächst die korrekte Installation Ihrer Soundkarte und Ihrer Treiber (im günstigen Fall unter DOS). Bei Soundblaster-Karten sollte z.B. die Umgebungsvariable BLASTER die korrekten Einstellungen (inklusive des T-Parameters) enthalten. Dies können Sie durch Eingabe von SET <Eingabetaste> überprüfen. Bei Plug’n’Play-Karten sollte ein entsprechender PNP-Treiber installiert sein und das BIOS ihrer Mutterplatine (Mainboard) die Karte optimal unterstützen.

Um das Spiel ohne Sound zu starten, geben Sie beim Start den Parameter -n (no sound) an. Um die Einstellungen der Soundhardware zu wiederholen, verwenden sie Bitte den Parameter -fa (force audio configuration).

## Konfiguration der Grafik ( Kompatibilität )

Bazooka Sue arbeitet auf jeder Grafikkarte, die den VESA - Standard unterstützt. Sollte ihre Grafikkarte nicht VESA-Kompatibel sein, müssen sie einen VESA-Treiber verwenden, um das Spiel starten zu können. Ein solcher wird meist vom Grafikkartenhersteller mitgeliefert, es gibt aber auch eine Vielzahl von Shareware-Treibern (SciTec Display Doctor UniVBE...), die über das Internet, Mailboxen oder auf CD-ROM verschiedener Zeitschriften verfügbar sind. Selbst wenn ihre Grafikkarte bereits VESA-Kompatibel ist, kann ein solcher Treiber die Kompatibilität z.B. von VESA 1.0 auf 2.0 heraufsetzen, was es dem Spiel unter Umständen ermöglicht, die Grafikkarte geschickter anzusprechen.





## Geschwindigkeit

Um die schnellste Grafikwiedergabe zu erreichen, sollten Sie das Spiel unter purem DOS starten. Bei „älteren“ Grafikkarten ist der Zugriff auf den Videospeicher mit einem VESA-Treiber meist schneller.

## Scrolling

Bazooka Sue stellt das Scrolling beim ersten Start automatisch auf „sichere“ Werte, die der Geschwindigkeit ihres Systems angepaßt sind. Um das Scrolling zu verbessern, können Sie im Optionsbildschirm mit dem Schalter „Hard.Scr“ das Hardwarescrolling aktivieren. Sofern Ihre Karte in der Lage ist, diese Option zu unterstützen, sollte das Scrolling deutlich flüssiger erscheinen. Es lohnt sich, diese Option einmal mit den Scrollschritten 1 und 2 zu testen (in dem Sie in einer scrollenden Szene Sue hin und her laufen lassen). Wenn ein Zittern des Mausursors oder gar Grafikfehler am Bildschirmrand auftreten, ist ihre Hardware leider so nicht in der Lage, diesen Modus zu unterstützen. (Bei einigen älteren Karten kann auch ein VESA-Treiber dies ermöglichen, bei neuen Karten kann auch der umgekehrte Effekt auftreten.) Falls sie keine Verbesserung erreichen, sollten Sie das Hardwarescrolling deaktivieren und die Scrollschritte zurück auf den automatisch eingestellten Wert setzen. Dies können Sie auch erreichen, in dem Sie das Spiel mit dem Parameter „-fv“ (force video auto-configuration) starten.

## Probleme?

Wir haben uns bemüht, das Spiel auf möglichst vielen verschiedenen Rechnern und mit verschiedensten Konfigurationen/Betriebssystemen zu testen. Das Ergebnis sind die folgenden Zeilen, die Ihnen helfen sollen, auftretende Probleme zu beseitigen. Auf Grund der großen Bandbreite der verfügbaren Hardware und der Fülle der möglichen Konfigurationen, ist es uns nicht möglich, hier auf jeden Spezialfall einzugehen, dennoch haben wir uns bemüht, alle wichtigen Punkte zu erwähnen und Ihnen einen Leitfaden zur Fehlerbeseitigung zu geben.

Bitte würdigen Sie unsere Mühe, in dem Sie sich bei Schwierigkeiten diese Zeilen in Ruhe durchlesen, und die gepeinigten Mitarbeiter unserer Hotline erst konsultieren, wenn sie auch dann nicht mehr weiterkommen.

Bei allen Problemen versuchen Sie bitte zunächst, Bazooka Sue ohne Sound (Parameter -n) zu starten. Sollten sich die Schwierigkeiten nicht wiederholen, handelt es sich wahrscheinlich um ein Problem mit Ihrer Soundkarte (eventuell ein Hardwarekonflikt zwischen Soundkarte und anderen Hardwarekomponenten) oder ein Speicherproblem. Lesen Sie bitte in den entsprechenden Abschnitten nach, um das Problem zu lösen.



## Fehlermeldungen

### „No VESA-Support“

Sollte Ihre Grafikkarte nicht VESA-kompatibel sein, müssen Sie einen VESA-Treiber verwenden, um das Spiel starten zu können. (s. Konfiguration der Grafik)

### „Kein Maustreiber installiert“

Geben Sie MOUSE oder C:\DOS\MOUSE. Sollten Sie keinen Maustreiber auf Ihrer Festplatte haben, so installieren Sie ihn.

### „Error during SFX-Init“

Es ist ein Problem mit der Initialisierung Ihrer Soundhardware aufgetreten. Starten Sie noch einmal mit dem Parameter -fa oder -n, und überprüfen Sie die korrekte Installation Ihrer Soundkarte und Ihrer Treiber. (siehe Konfiguration der Grafik)

### „CD-Funktion wird nicht unterstützt“

Es ist ein Problem mit Ihrem CD-ROM oder dessen Treiber aufgetreten. Überprüfen Sie bitte die korrekte Installation und Konfiguration Ihres CD-ROM-Laufwerkes. Kontrollieren Sie auch, ob ein aktueller MSCDEX installiert ist.

### „Kann ...WAV nicht laden“

Sie haben entweder nicht genug freien Speicher oder das CD-ROM-Laufwerk arbeitet nicht korrekt. Überprüfen Sie auch die Einträge FILES und BUFFERS in der CONFIG.SYS. Hier sollte jeweils ein Wert größer 40 zu finden sein.

### „Kann ... nicht allocieren“

Es ist nicht genug erweiterter Speicher verfügbar.

### Schwere Fehler: Beim Vorspann (Intro) ist keine Musik zu hören

Entweder sind die Einstellungen Ihrer Soundhardware nicht korrekt (Mixer der SB 16), oder Ihr CD-ROM ist nicht über ein Audiokabel mit Ihrer Soundkarte verbunden.

### Das Spiel wird abrupt beendet oder startet erst gar nicht

Stellen Sie sicher, dass genügend Speicher zur Verfügung steht und die Soundhardware korrekt konfiguriert ist. Versuchen Sie das Spiel mit dem Parameter -n zu starten. Treten hier keine Probleme auf, so ist der Fehler bei der Soundeinstellung (s. Konfiguration der Soundhardware) oder im DOS-Speicherbereich (s. DOS-Speicher) zu suchen.

### Das Spiel bleibt stehen, die Maus lässt sich nicht mehr bewegen

Es liegt höchstwahrscheinlich ein Problem mit dem Maustreiber oder der Hardware Ihres Systems vor. (Stellen Sie sicher, dass Sie eine 100%-Microsoft-kompatible Maus verwenden)

### Das Spiel bleibt stehen (schwarzer Bildschirm, die Musik hört auf zu spielen)

Es ist vermutlich nicht genug DOS-Speicher verfügbar (s. dort) oder es liegt ein Adresskonflikt (Ports, Interrupts, DMA-Kanäle) oder anderes Hardwareproblem (defekter RAM-Baustein, nicht einwandfrei arbeitender CD-ROM Treiber...) in Ihrem System vor.



## Fehlerquellen

### DOS-Speicher

Stellen Sie sicher daß mindestens 500k DOS-Speicher für Bazooka Sue zur Verfügung stehen. Dies können Sie durch die Eingabe von MEM <Eingabetaste> überprüfen. In der Rubrik „maximale Größe für ausführbares Programm“ sollte ein Wert von über 500k (512000 Bytes) stehen. Um mehr DOS-Speicher zur Verfügung zu stellen, können Sie Programme wie MemMaker oder QEMM verwenden, oder nicht benötigte Programme aus Ihren Startdateien entfernen.

### Erweiterter Speicher

Stellen Sie sicher daß mindestens 7MB erweiterter Speicher für Bazooka Sue zur Verfügung stehen. Dies können Sie durch die Eingabe von MEM <Eingabetaste> überprüfen. In der Rubrik „freier erweiterter Speicher“ sollte ein Wert von über 7000k (7168000 Bytes) stehen. Um mehr erweiterten Speicher zur Verfügung zu stellen, können Sie den Smartdrive - Buffer heruntersetzen und nicht benötigte Programme aus Ihren Startdateien entfernen.

### Maustreiber

Für Bazooka Sue benötigen Sie einen 100%-Microsoft-kompatiblen Maustreiber. Sollte keiner installiert sein (Meldung: „Kein Maustreiber installiert“), geben Sie MOUSE, C:\DOS\MOUSE oder C:\WINDOWS\MOUSE ein. Sollten Sie keinen Maustreiber auf Ihrer Festplatte haben, so installieren Sie ihn von der bei Ihrer Maus (ihrem Rechner) beigelegten Diskette oder CD, vorzugsweise den von Ihrer DOSDiskette, soweit vorhanden.

### Soundkarte

Wenn die Musik oder die Sprachausgabe fehlerhaft bzw. überhaupt nicht wiedergegeben wird, liegt dies höchstwahrscheinlich an der Konfiguration ihrer Soundkarte. Stellen Sie sicher daß alle benötigten Treiber korrekt installiert sind und sich die von der Soundkarte genutzten Ressourcen nicht mit anderen Hardwarekomponenten überschneiden

### Windows 95

Bazooka Sue wurde ausschließlich für den Betrieb unter MSDOS entwickelt. Starten Sie Bazooka Sue unter purem DOS (Startleiste/Beenden/Im MS-DOS - Modus starten bzw. beim Starten F4/F8 betätigen). Dazu müssen selbstverständlich alle benötigten Treiber unter DOS zur Verfügung stehen! Versuchen Sie nicht, das Spiel in einer Windows-DOS-Box zu starten.  
Beispielkonfigurationen





## Beispielkonfigurationen

486DX66,8MB,SB AWE 32 (nicht PNP)

### config.sys:

```
DOS=HIGH
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DEVICEHIGH=C:\CD-ROM\CDMKE.SYS /N:1 /D:MSCD000 /SBP
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
BUFFERS= 15,0
Files=40
fcbs=4,0
Lastdrive=E
```

### Autoexec.bat:

```
SET BLASTER=A220 15 DI HS P330 E620T6
KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
PROMPT $p$g
PATH C:\DOS;C:\;
SET TEMP=C:\TEMP
lh C:\DOS\MOUSE.COM
C:\SB16\DRV\MSCDEX.EXE /D:MSCDOOO /V /M:15
P100, 16MB, SB AWE32 (nicht PNP)
```

### Config.sys:

```
BUFFERS=40
FILES=40
STACKS=9,256
FCBS= 16,0
DOS=UMB
LASTDRIVE=K
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.exe NOEMS
DEVICEHIGH=C:\SB 1 6\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 1:5 D: 1 H:5
DEVICEHIGH=C:\SB 1 6\DRV\CTMMSYS.SYS
DEVICEHIGH=C:\SCSI\ASPI8DOS.SYS ID
DEVICEHIGH=C:\SCSI\ASPICD.SYS /D:ASPICDO
```

### Autoexec.bat:

```
@ECHO OFF
SET BLASTER=A220 15 DI H5 P330 E620T6 SET SOUND=C:\SB16
SET MIDI=SYNTH:I MAP:E MODE:0 C:\SB 1 6\DIAGNOSE /S
rem FM-Emulation initialisieren, TSR wird nicht geladen...
C:\SB 1 6\AWEUTIL /S
rem Einstellungen aus CTMIX.CFG setzen C:\SB 1 6\SET /P /Q PROMPT $p$g
PATH C:\DOS;C:\util\packer; C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S /D:ASPICDO /M: 12 /L:K
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE
C:\DOS\MOUSE keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

## Wichtige Hinweise

jede Ähnlichkeit mit existierenden Firmen, Institutionen sowie lebenden oder bereits verstorbenen Personen wäre rein zufällig und nicht beabsichtigt. Die in dieser Anleitung beschriebene Software sowie sämtliche dem Produkt beigelegten Texte unterstehen dem Urheberrecht. Das Duplizieren oder der gewerbliche Verleih der Software ist - außer zum Anfertigen einer Sicherungskopie für den Eigenbedarf untersagt. jegliches Copyright für die Software und die Dokumentation liegen bei.