

Einleitung	3
Systemvoraussetzungen	
Installation, Start und Deinstallation	
Hauptmenü	5
Neues Spiel	
Charakterauswahl	
Zuvor gespeichertes Spiel laden	
Optionsmenü	6
Server	
Intro	
Exit	
Spielmenü	
Spiel-Interface	
Mauszeiger	
Reise um die Erde	15
Das Leben auf dem Campus	
Mit anderen sprechen	
Deinen Charakter steuern	
Wie man sich immatrikuliert	17
Wie man lernt	
Wie man Examen besteht	
Wie man Diplome bekommt	
Diplome	25
Wie man eine Entdeckung macht und eine Doktorarbeit verteidigt	
Geld verdienen	
Wohin mit dem Geld?	
Wo bekomme ich Gegenstände her?	
Wohin mit dem Kram?	
Wie man den Kram benutzt	
Wie man sein Leben plant	
Kostenlos essen und trinken?	
Zwischenmenschliches	
Verhaftet!	
Wo pennen?	
Mini-Spiele	40
Sudoku	
Schachprobleme	
Memory	
Dart	
Aufgaben statt Aufgeben	44
Spielende	
Online	
Credits	

Bitte beachte folgende Dinge

- Beim Spielen bitte nicht zu nah vor dem Bildschirm stehen oder sitzen, sondern so weit weg wie möglich.
- Computerspiele besser auf möglichst kleinen Monitoren spielen.
- Bei Müdigkeit oder Schlafmangel nicht spielen.
- Stets in einem gut beleuchteten Raum spielen.
- Pro Spielstunde 10 bis 15 Minuten Pause einlegen.

Dauerspielwarnung

Manche Spieler werden nach längerem Spielen extrem müde oder bekommen andere Beschwerden.

Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du IMMER 10 bis 15 Minuten pro Stunde pausieren. Bei Müdigkeit oder Schmerzen in Händen oder Armen sofort mit dem Spielen aufhören und ausruhen. Bei anhaltenden Symptomen höre auf das, was dein Körper dir sagt. Höre auf zu spielen und konsultiere einen Arzt, um Langzeitschäden zu vermeiden. Wenn ohnehin schon Verletzungen oder ähnliches an Händen, Armen oder Gelenken vorliegen, können diese durch langes Spielen verschlimmert werden. In diesem Fall vor dem Spielen einen Arzt konsultieren.

Einleitung

Campus ist eine Kombination aus Simulation des Studentenlebens, Adventure-mäßigen Rätseln und einer Reihe Wissenstests, die alle zum Ziel des Spiels führen – eine erfolgreiche wissenschaftliche Karriere beginnen. Dein Charakter beginnt an einem Campus in England. Im Laufe des Spiels besuchst du aber auch andere Länder, um zu Studieren und Rätsel zu lösen. Du wirst Freunde gewinnen, die dir bei deinen Problemen helfen oder aber diese verursachen. Studiere gründlich und du hast eine erfolgreiche Karriere vor dir. Und wenn du dich richtig reinhängst, kannst du die üblen Pläne internationaler Geheimgesellschaften verhindern und sogar einen Nobelpreis erhalten. Um das zu schaffen, musst du aber alle Aufgaben erledigen und alle Prüfungen absolvieren.

Systemvoraussetzungen

Prozessor: Intel Pentium 4 Prozessor 1.5 GHz oder vergleichbar

Speicher: 512 MB

Platz auf der Festplatte: 3.0 GB benötigt

Videokarte: 64 MB VRAM-Karte mit DirectX 8 oder höher

Monitor: Auflösung von 1024x768, 16-bit Farbe oder besser

Maus, Soundkarte und CD-ROM/DVD-ROM: 8fach Speed

Unterstützte Plattformen: Microsoft Windows XP, Vista

Installation, Start und Deinstallation

Das Programm startet automatisch. Lege die CD in das Laufwerk und der Installer legt nach wenigen Sekunden los. Klicke auf „Installation“ und folge den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

Manuelle Installation:

1. Lege die Campus-CD ins Laufwerk ein. Klicke im Startmenü auf „Ausführen“.
2. Gib in das nächste Fenster „D:\setup“ ein, sofern D das entsprechende Laufwerk ist (ansonsten nimm den entsprechenden Laufwerksbuchstaben).
3. Drücke auf „OK“.

Folge nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Zum Starten:

1. Öffne das Startmenü
2. Wähle < **Programme** / **ND Game** / **Campus**.>
3. Klicke auf <Campus>.

Zur Deinstallation:

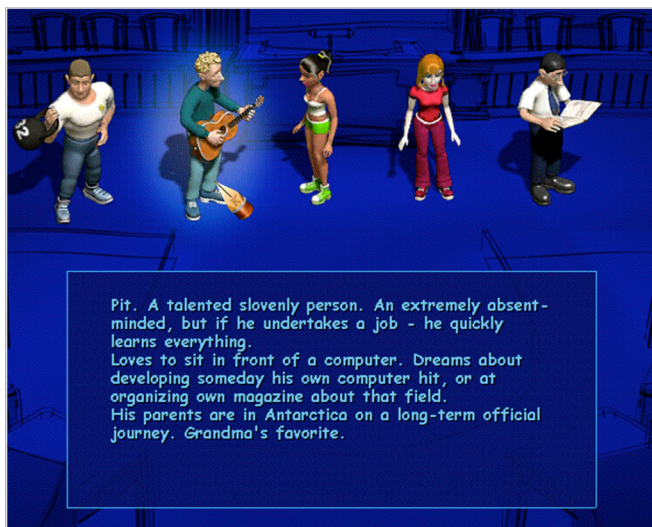
1. Öffne das Startmenü
2. Wähle <**Programme** / **ND Game** / **Campus**.>
3. Klicke auf <Deinstallation>

Hauptmenü



Neues Spiel

Charakterauswahl



Zuvor gespeichertes Spiel laden



Wähle mit dem Mauszeiger den gewünschten Spielstand aus (der Name wird automatisch nach unten kopiert). Klicke mit der linken Maustaste auf „Spiel laden“ und das Spiel wird an der gespeicherten Stelle fortgesetzt. Der „Exit“-Button führt zurück ins Hauptmenü. Zu allen Spielständen existiert auch ein Screenshot, der im Moment des Speichern aufgezeichnet wurde. Um einen Spielstand zu löschen, klicke mit der linken Maustaste auf „Löschen“.

Optionsmenü

Im Optionsmenü kann die Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe sowie die Bildschirmauflösung geändert werden. Um eine Einstellung zu ändern, klicke mit der linken Maustaste die Pfeile nach oben oder unten, die sich neben der aktuell ausgewählten Option befinden. Außerdem kann durch das Anklicken der untersten Box der Ton vollständig ausgeschaltet werden.

Server

Mit dieser Option kannst du deine persönlichen Spielwerte auf den Server laden. Natürlich musst du dich hierzu erst registrieren – mehr dazu findest du unter „Onlineoptionen“. Eine Internetverbindung ist erforderlich.

Intro

Mit dieser Option kannst du dir das Intro erneut anschauen. Beim ersten Spielstart läuft es automatisch, danach wird es aber deaktiviert, um dich nicht zu nerven.

Exit

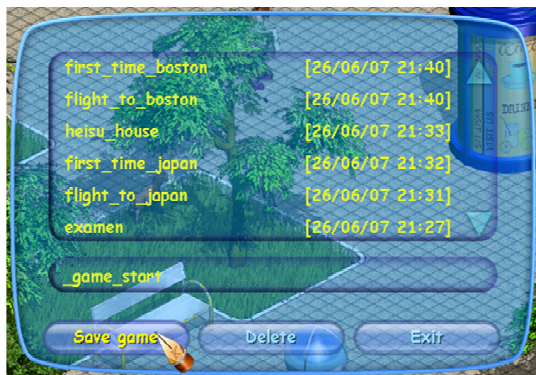
Klicke mit der linken Maustaste auf „Exit“, um das Spiel zu verlassen.

Spielmenü

Das Menü während des Spiels bietet fünf Optionen:



Spiel speichern



Um abzuspeichern, gib den Namen des neuen Spielstands in die Eingabebox ein und bestätige mit einem Klick auf „Spiel speichern“. Du kannst auch ein schon bestehendes Spiel auswählen, einen neuen Namen eingeben und es somit überschreiben, wenn du es nicht mehr brauchst. In diesem Fall fragt dich das Spiel aber noch mal nach deiner Bestätigung. Ein Screenshot deiner aktuellen Position wird mit abgespeichert, damit du einen Spielstand auch findest, wenn du den Namen vergessen hast.



1. Charakterstatistik.

35 Hunger	10 Sleep
43 Thirst	30 WC
100 Health	10 Muscles
100 Endurance	30 IQ

- 1.1. Der **Hunger** steigt beständig an. Er sinkt, wenn du etwas isst, beispielsweise in der Mensa oder an einem Fastfood-Stand. Wenn der Hunger zu hoch steigt, ist das ungesund – deine Gesundheit sinkt.
- 1.2. Der **Durst** steigt ebenfalls konsequent. Du kannst ihn mit Getränken (Tee, Kaffee, Cola etc.) und durch das Essen mancher Speisen (Obst, Eis) senken, wobei Essen natürlich nicht unbedingt der effektivste Weg zur Durstlöschung ist. Wenn du dir keine Sorgen um deine Verdauung machst, kannst du einen Trinkbrunnen benutzen. Auch zu wenig trinken ist ungesund – deine Gesundheit sinkt ab einem bestimmten Durst.

- 1.3. Deine **Gesundheit** sinkt bei zu hohem Hunger, Durst oder Toilettendrang. Schlafen an unbequemen Orten wird dich ebenfalls nicht erholen. Deine Gesundheit kann außerdem durch Lebensmittelvergiftung oder eine Infektion in Mitleidenschaft gezogen werden.
- 1.4. **Schlaf** steigt ebenfalls kontinuierlich. Wenn er das Maximum erreicht, musst du dich unbedingt mal aufs Ohr hauen, sonst kann dein Charakter nichts mehr tun.
- 1.5. Deine **Ausdauer** sinkt beim Rennen. Um deine Energie zu erholen, kannst du ein wenig ruhig stehen bleiben oder dich hinsetzen. Die Ausdauer bestimmt außerdem deine Fähigkeiten im Heben schwerer Gegenstände, Rennen und deinen Hang zur Schläfrigkeit.



- 1.6. **WC** zeigt an, wie dringend dein Charakter ein stilles Örtchen benötigt. Der Wert steigt kontinuierlich an, wenn er zu hoch wird, solltest du schleunigst eine Toilette finden und benutzen. Wenn du möchtest, kannst du dir aber auch Windeln besorgen...



- 1.7. Deine **Muskeln** kannst du aufbauen, indem du in der Sporthalle trainierst, eine Hantel stemmst (sofern du eine besitzt) oder Klimmzüge machst.



- 1.8. Dein **IQ** steigt oder sinkt, je nach deinen Leistungen in den Tests. Durch das

erfolgreiche Absolvieren der Minispiele trainierst du dein Gehirn ebenfalls. Die Intelligenz bestimmt, wie sehr dein Wissen in einem Fach in der Vorlesung steigt.

2. **Automatische Planerfüllung ein/aus.**

Wenn du das Steuerrad mit der linken Maustaste anklickst, befolgt dein Charakter automatisch ihren oder seinen Stundenplan.

3. **Datum und Wochentag.**

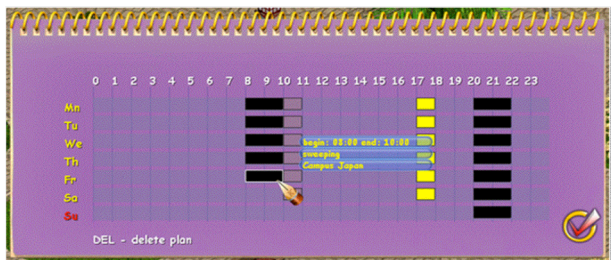
Zeigt Datum und Wochentag an, damit arme Studenten vor lauter Studiererei nicht übersehen, wie schnell die Zeit vergeht.

4. **Uhr.**

Du wirst es nicht glauben, aber die Uhr zeigt die aktuelle Uhrzeit an. Mit einem Linksklick kannst du ihren Verlauf beschleunigen, ein weiterer Klick lässt sie wieder normal ablaufen.

5. **Wochenplan.**

Zeigt den Wochenplan deines Charakters. Ein Linksklick darauf ruft den detaillierten Plan auf.



Um einen Eintrag zu löschen, klicke ihn an und drücke dann die „Entfernen“-Taste auf deiner Tastatur.

6. **Geld.**

Zeigt die Geldmenge an, die dein Charakter zur Zeit besitzt.

7. **Inventar.**

Zeigt die Gegenstände an, die du momentan mit dir herumschleppst.

8. **Tagesplan.**

Zeigt die für heute geplanten Einträge.

9. **Posteingang.**

Das Menü besitzt 4 Abteilungen:

- Eingegangene Schecks. Schecks, die du in der Bank zu Geld machen kannst.
- E-Mail. E-Mails, die du von anderen Figuren bekommen hast.
- Unbezahlte Rechnungen. Strafen und ausstehende Zahlungen, die du noch begleichen musst.
- Meine Tickets. Alle Flugtickets, die du momentan besitzt.

10. Wissenschaftsstufe.

Zeigt an, wie weit du schon in die Wunderwelt der Wissenschaften vorgedrungen bist.

11. Laptop

Dein Laptop hat mehrere Funktionen:

- Nachrichten. Alle Neuigkeiten auf dem Campus.
- FTP-Client. Dateien und Informationen im Intranet der Uni.
- Online-Shop. Hier kannst du per Internet einkaufen.

Diese Optionen stehen zur Verfügung, wenn du einen Laptop im Inventar hast.

13. Handy



Mit deinem Handy kannst du mit allen Menschen in deinem Telefonbuch kommunizieren (natürlich nur, wenn du überhaupt ein Handy hast). Dein Handy hat folgende Funktionen:

- SMS schicken. In diesem Menü kannst du jemandem eine SMS schicken.
- Alle Nachrichten lesen. Dieses Menü enthält alle SMS, die dir jemand anderes geschickt hat.
- Fragen/Antworten. Diese Taste schaltet zwischen Fragen stellen und Antworten formulieren mit der „SMS schicken“-Funktion um.
- Chat-Messages. Enthält alle Messages des Chat-Log im Spiel.

14. Akten kaufen und verkaufen



Die vier Knöpfe sind:

- Aktien kaufen. Öffnet ein Fenster, aus dem du Aktien zu ihrem aktuellen Marktwert kaufen kannst.
- Aktien verkaufen. Hier kannst du sie verkaufen.
- Eilmeldung. Alle Nachrichten, die den Marktwert von Aktien beeinflussen können.
- Exit.

Aktien kannst du nur dann kaufen und verkaufen, wenn du ein Bankkonto besitzt.

Automatisches Verkaufen von Aktien – wenn der Marktwert die Verkaufsgrenze erreicht.

Der Grenzpreis für Aktien kann mit einem Linksklick auf das Preisfeld eingestellt werden. Der Preis wird im Tagebuch erfasst.



15. Finanzbericht

Zeigt dir einen detaillierten Bericht über deine finanzielle Lage. Diese Funktion ist verfügbar, sobald dein Charakter ein Bankkonto besitzt.

16. Tagebuch

- Aktuelle Aufgaben. Zeigt alle aktuell laufenden Aufgaben. Um mehr über eine Aufgabe herauszufinden, klicke einfach mit der linken Maustaste darauf.
- Erfüllte Aufgaben. Zeigt alle bereits erledigten Aufgaben.
- Persönliches Tagebuch. Enthält Informationen über wichtige Ereignisse im Leben deines Charakters.

17. Scheine und Preise

- Scheine. Zeigt die Scheine an, die du durch erfolgreiches Absolvieren einer Vorlesung erarbeitet hast.
- Diplome. Zeigt die erlangten Diplome.
- Dokortitel. Zeigt die Dokortitel deines Charakters.
- Preise. Zeigt Auszeichnungen an, die du für besondere Leistungen oder durch das Erfüllen von Aufgaben erlangt hast.

18. Campus-Glossar

Datenbank der auf dem Campus alltäglichen Begriffe. Die Datenbank wird automatisch aktualisiert, sobald dir ein neuer Begriff unterkommt.

Mauszeiger



Dieser Mauszeiger bedeutet, dass du problemlos zu diesem Ort laufen kannst. Klicke links und dein Charakter **geht** dorthin, ein Doppelklick lässt ihn dorthin **rennen** (vorausgesetzt, er oder sie ist nicht erschöpft oder überladen).



Dieser Mauszeiger markiert einen Übergang zu einem anderen Ort. Klicke einmal oder doppelt mit der linken Maustaste, um dorthin zu laufen.



Dieser Mauszeiger bedeutet, dass du einen Schlüssel benutzen musst, den du bedauerlicherweise noch nicht besitzt.



Dieser Mauszeiger bedeutet, dass du einen Schlüssel aus deinem Inventar benötigst. Klicke einfach links darauf und der Charakter öffnet die Tür automatisch.



Dieser Mauszeiger zeigt, dass ein Objekt in irgend einer Art benutzt werden kann. Die detaillierte Beschreibung, was damit möglich ist, wird im Textfenster unter dem Mauszeiger angezeigt.



Dieser Mauszeiger zeigt an, dass du mit einer Person sprechen kannst, allerdings befindest du dich noch zu weit weg. Klicke links, dann versucht dein Charakter, auf die Person zuzugehen und dann ein Gespräch zu beginnen.



Dieser Mauszeiger bedeutet, dass du mit einer Person sprechen kannst und dazu auch nahe genug bist. Ein Linksklick beginnt ein Gespräch.



Dieser Mauszeiger zeigt an, dass du einen Gegenstand aufheben kannst.



Dieser Mauszeiger markiert etwas, dass du dir genauer ansehen kannst.



Dieser Mauszeiger markiert, dass du an diese Stelle nicht gelangen kannst.



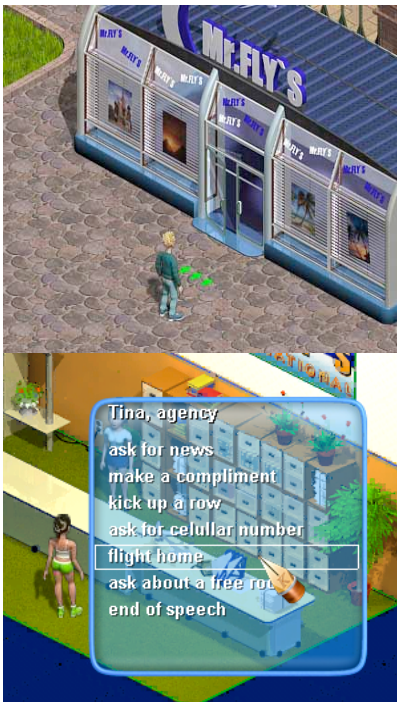
Dieser Mauszeiger erscheint, wenn du den Zeiger auf die Hauptfigur richtest (es erscheint dann eine Liste mit möglichen Handlungen).

Reise um die Erde

Dein Charakter reist mit dem Flugzeug um die Welt.



Manchmal kannst du ein Flugticket als Belohnung bekommen, in den meisten Fällen aber wirst du es am Flughafen teuer kaufen müssen. Um in ein Flugzeug einzusteigen, zeige das Ticket dem Personal. Studenten erhalten (manchmal sehr großzügige) Ermäßigungen.



Um „nach Hause“ zu fliegen, kannst du das Netzwerk der Reisebüros benutzen. Es hat Niederlassungen in allen Städten, die du besuchen wirst.

Sprich einfach mit dem örtlichen Büroangestellten und das Spiel nimmt an, dass du ein Rückflugticket hast.

Das Leben auf dem Campus

Ziel des Spiels ist es, Wissen zu sammeln und eine wissenschaftliche Karriere zu beginnen. Dazu gehört aber auch, dass du Geld für das Studium und zum Leben verdienst und Beziehungen zu anderen Menschen aufbaust. Manchmal werden sich deine Ziele verbinden lassen – um ein Problem zu lösen, wirst du bestimmtes Wissen benötigen, das du nur von anderen bekommen kannst.

Mit anderen sprechen



Reden ist leicht – gehe auf eine Person zu und richte den Mauszeiger auf sie. Wenn du zu weit weg bist, sieht der Mauszeiger wie folgt aus:



Wenn du mit der linken Maustaste klickst, kommt dein Charakter näher. Wenn der Lippen-Mauszeiger erscheint, öffnet sich ein Konversationsmenü, in dem du verschiedene Fragen und Gesprächsthemen auswählen kannst. Welche Fragen verfügbar sind, ist abhängig von der Spielsituation (also zum Beispiel davon, ob du eine bestimmte Aufgabe schon gelöst hast, wie das Verhältnis zu dieser Figur ist, und so weiter).



Deinen Charakter steuern



Um deinen Charakter zu steuern, klicke mit der linken Maustaste auf sie oder ihn und wähle eine Option aus dem Menü. Welche Optionen offen stehen, ist abhängig von der Spielsituation und dem Inhalt deines Inventars.

Wie man sich immatrikuliert

Um dich immatrikulieren, also einschreiben zu lassen, musst du ein Abschlusszeugnis der Schule haben. Wenn du das besitzt, besuche das Studentensekretariat und sprich mit Stella. Nun wirst du immatrikuliert und erhältst deinen Studentenausweis. Jetzt kannst du die Lehrveranstaltungen belegen, die du besuchen möchtest.



Wenn du das Zeugnis nicht hast, musst du es wohl erst mal besorgen.

Wie man lernt

Der Campus hat ein kontinuierliches Lehrsystem. Vorlesungen und praktische Kurse finden regelmäßig statt, deswegen musst du dich einfach für eine Veranstaltung anmelden, studieren und den Test am Ende bestehen, um einen Schein zu erhalten.

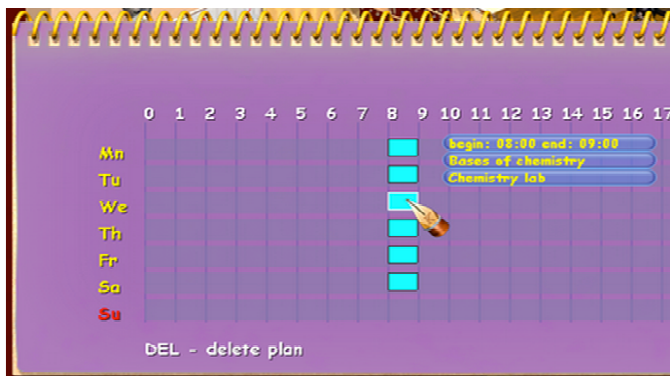
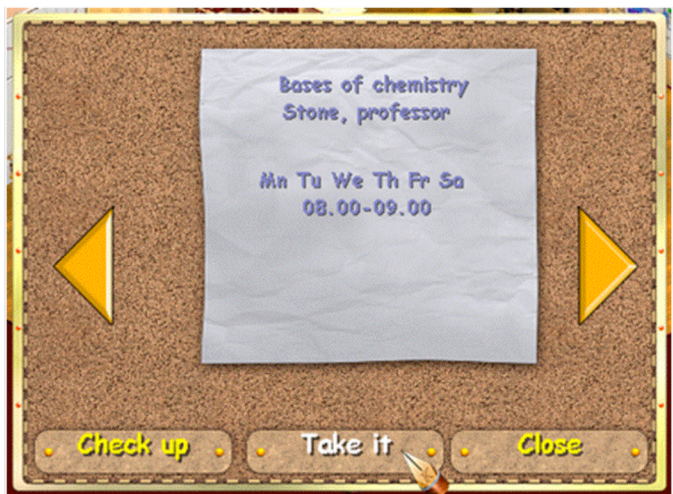
Manche Veranstaltungen können nur belegt werden, wenn du bereits andere Veranstaltungen absolviert hast. Jeder Kurs hat seinen eigenen Wochenplan. Manche Fächer können nur an anderen Unis besucht werden, den Transport dorthin zahlst je nach Situation entweder du oder die Universität.

Du kannst dich am Schwarzen Brett im Studentensekretariat im Hauptgebäude der Uni für Veranstaltungen anmelden. Andere Universitäten haben ebenfalls Schwarze Bretter.



Am Schwarzen Brett kannst du dir ansehen, welche Veranstaltungen angeboten werden und sie belegen.

Mit dem Button „**Checken**“ kannst du überprüfen, ob die ausgewählte Lehrveranstaltung überhaupt noch in deinen Stundenplan passt.

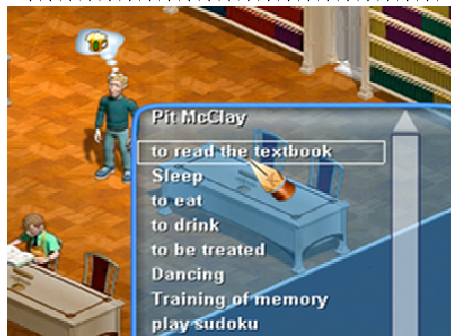
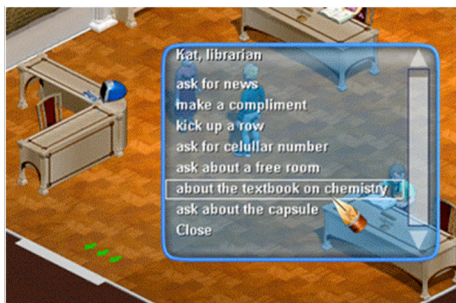


Durch den Besuch der Vorlesungen gewinnst du das Wohlwollen der Professoren. Außerdem erhöhst du dein Wissen in dem Fach (gemessen in Stunden), je nachdem wie hoch die **Intelligenz** deines Charakters ist.

Maximal kannst du 6 Veranstaltungen gleichzeitig belegen.



Dein Wissen kannst du außerdem vermehren, indem du in der Bibliothek Bücher wälzt. Frage einfach die Bibliothekarin nach dem benötigten Buch, dann kannst du es über das Charaktermenü lesen.

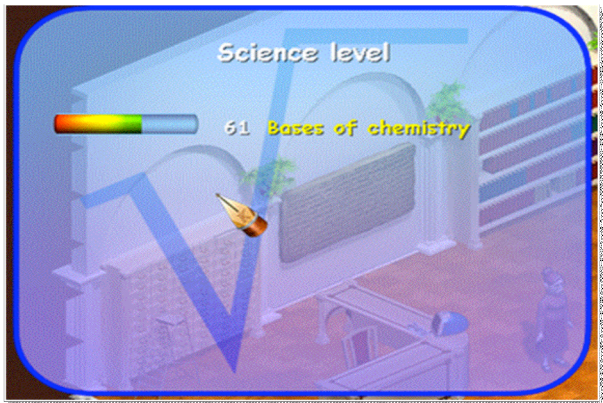


Deine erste Zahlungserinnerung für deine Studiengebühren erhältst du eine Woche nach Studienbeginn. Die folgenden Rechnungen kommen dann wöchentlich.

Wenn du die Rechnung nicht bis zum Anfang der nächsten Woche begleichst, darfst du dich nicht für neue Veranstaltungen anmelden und kein Examen ablegen. Außerdem kannst du deinen Wissensgrad nicht mehr anzeigen lassen.

Wie man Examen besteht

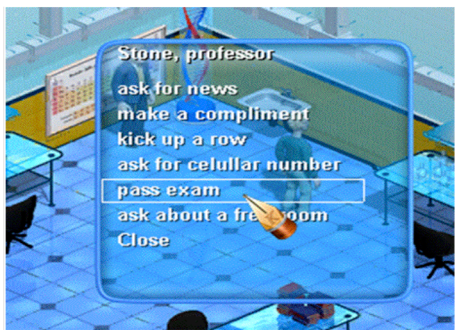
Um zum Examen zugelassen zu werden, musst du dich eine bestimmte Anzahl Stunden mit dem Fach auseinandergesetzt haben. Hierzu zählt der Besuch von Vorlesungen und das eigenständige Lernen in der Bibliothek oder bei Besprechungen mit Freunden.



Wenn du die erforderliche Lernzeit geleistet hast, wirst du per E-Mail zum Examen eingeladen. Das Examen ist ein Quiz, bei dem du mehrere Fragen beantworten musst. Zeit und Ort des Examens sind mit denen der Vorlesung identisch. Wenn du im Hörsaal ankommst, sprich die Professorin oder den Professor an und gib Bescheid, dass du zur Prüfung bereit bist.

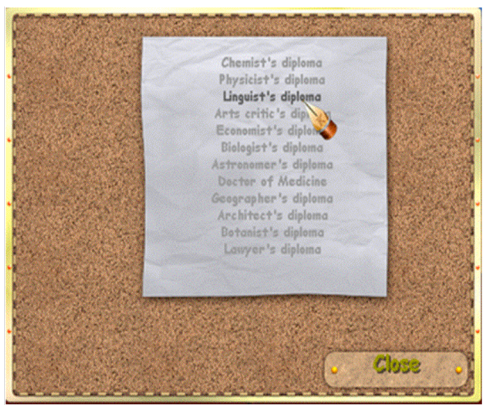
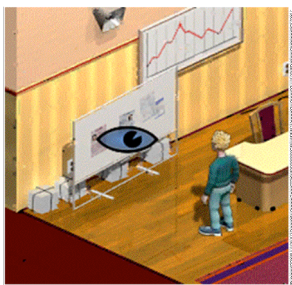
Mit Spickern kannst du deine Erfolgschancen erhöhen (dir werden automatisch die richtigen Antworten angezeigt), aber sei vorsichtig – die Professoren können bemerken, dass du schummelst! Spicke nur dann, wenn du völlig verzweifelt bist.

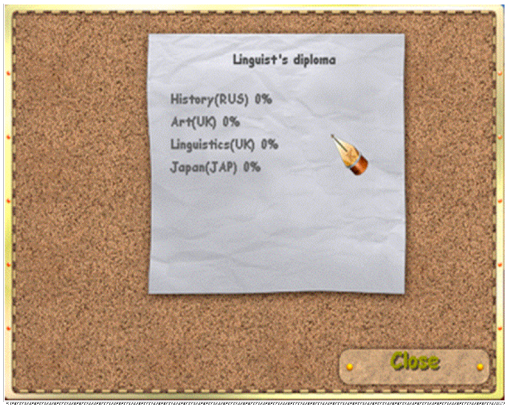
Nach dem Examen erhältst du entweder den Schein oder wirst gebeten, noch etwas zu lernen und die Prüfung in einer Woche zu wiederholen. Jede vergebte Prüfung senkt den Wissensstand im entsprechenden Fach, sodass du auf jeden Fall noch mal mehr lernen musst.



Wie man Diplome bekommt

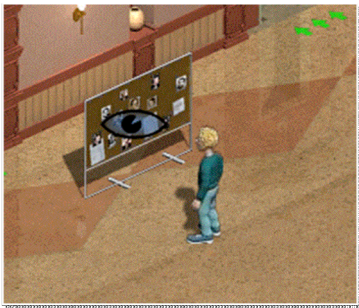
Um ein Diplom zu bekommen, musst du eine bestimmte Anzahl an Scheinen besitzen. Am Schwarzen Brett im Studentensekretariat kannst du dich darüber informieren, welche Diplome es gibt, welche Scheine für welches Diplom erforderlich sind und wo du sie bekommen kannst.





Wenn dein Charakter die nötigen Scheine zusammengesammelt hat, bekommt sie oder er eine Einladung. Die Zeremonie findet im Büro des jeweiligen Unikanzlers statt. Festkleidung ist erforderlich (den traditionellen Mantel solltest du dir im Voraus besorgen).

Im Verlauf des Spiels kannst du einige Diplome erwerben und so deinen Ruf an der Uni verbessern. Dein Porträt erscheint an den Ehrungsbrettern und der Weg in die Welt der Wissenschaften steht dir offen.



Wenn du mehr als ein Diplom besitzt, erscheint dein Bild hier:



Diplome

Chemiediplom

- Einführung in die Chemie
- Physik
- Geschichte der Erfindung
- Geheimnisse der Biologie

Physikdiplom

- Elektrotechnik
- Physik
- Geschichte der Erfindung
- Einführung in die Informatik

Linguistikdiplom

- Geschichte
- Kunst
- Linguistik
- Japan

Kunstdiplom

- Kunst
- Japan
- Geschichte

Ökonomiediplom

- Einführung in die Ökonomie
- So einfach ist die Börse!
- Geheimnisse der Psychologie
- Jura

Biologiediplom

- Geheimnisse der Biologie
- Geographie
- Medizin
- Botanik

Astronomiediplom

- Astronomie
- Astrophysik
- Elektrotechnik
- Physik

Medizindiplom

- Geheimnisse der Biologie
- Geheimnisse der Psychologie
- Einführung in die Psychologie
- Antike Medizin
- Medizin

Geographiediplom

- Geographie
- Geschichte
- Einführung in die Informatik

Architekturdiplom

- Architektur
- Einführung in die Ökonomie
- Geschichte der Erfindung
- Einführung in die Informatik

Juradiplom

- Jura
- Geschichte
- Einführung in die Psychologie
- Einführung in die Ökonomie

Musikdiplom

- Musik
- Kunst

Wie man eine Entdeckung macht und eine Doktorarbeit verteidigt

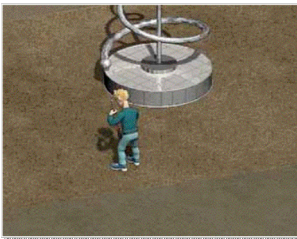
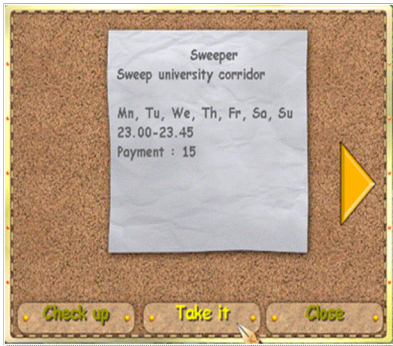
Bekanntermaßen sind viele Entdeckungen und Erfindung interdisziplinär entstanden. Aus diesem Grund ist es so wichtig, dass du dir mehrere Diplome erarbeitest und nicht nur an deiner Alma Mater, sondern auch an anderen Unis studierst. Durch die Erledigung diverser Aufgaben kann dein Charakter mehrere interdisziplinäre Entdeckungen machen (in Chemie und Biologie; in Archäologie und Linguistik, etc.).

Wenn dein Charakter einen Dokortitel bekommt, wirst du zur Verleihung am Sonntag zum Rektor geladen. Besuche ihn und verteidige deine Doktorarbeit (bleibe einfach dort, bis die Verleihung zu Ende ist).

Geld verdienen

Es gibt mehrere Wege, in CAMPUS Geld zu machen:

- Aushilfsjobs (Bezahlung erfolgt cash oder in Form von Schecks)



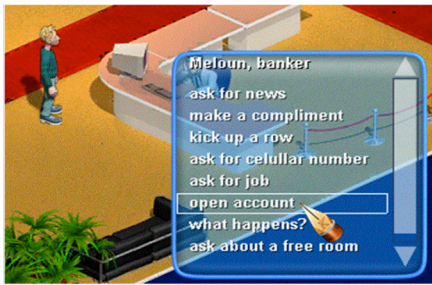
- Finanzielle Unterstützung durch die Eltern
- Lotto – kaufe ein Ticket am Kiosk, wähle im Inventar „benutzen“ aus, klicke deine Glückszahlen an und verschicke den Lottoschein. Die Ziehung ist jeden Samstag um 18:00 Uhr, die Sieger werden um 18:30 Uhr bekannt gegeben. Wenn deine Glückszahlen gezogen wurden, erhältst du einen Scheck über 100 Münzen.



- Aktienhandel



Eröffne ein Bankkonto. Der Bankmitarbeiter gibt dir eine Kreditkarte und ein Gerät, mit dem du jederzeit mit der Börse in Kontakt stehst. Die Regeln sind einfach: kaufe niedrig, verkaufe hoch. Aber nimm dich in Acht vor Börsencrashes und setze nicht all dein Geld auf eine Karte.



Wenn gar nichts mehr hilft, kannst du immer noch andere Glücksspiele probieren: am einarmigen Banditen, dem Asteroid-Wars-Automat oder beim Hütchenspiel mit dem Hippie am Bahnhof.



Das Schiff wird mit den Pfeiltasten auf der Tastatur gesteuert, feuern kannst du mit der Taste Strg.



Der Asteroid-Wars-Automat kostet dich nur dann etwas, wenn du mehr als 50 Mücken besitzt. Wenn du weniger hast, ist das Spiel kostenlos – also eine gute Art, ein wenig Geld zu machen.

Wohin mit dem Geld?

- Waren und Nahrungsmittel kaufen
- Miete bezahlen
- Arztrechnung bezahlen

Campus Bank
CREDIT TRANSFER
Kelly Great

Receiver: Kelly Great

Object: healing

Date: 4/ 1/2007

Amount: 100 \$

Depositor: _____

Your Signature: [Signature]

Transfer No. 15557635 Amount 452 B Text XXX

- Strafen bezahlen
- Versicherungsbeiträge
- Bezahlung diverser Kosten beim Lösen von Aufgaben

Wo bekomme ich Gegenstände her?

- in Geschäften
- im Onlineshop (du benötigst einen Laptop und eine Kreditkarte, um im Internet einzukaufen)



- in Mülltonnen



- aus den Schränken anderer Leute klauen
- schicken lassen

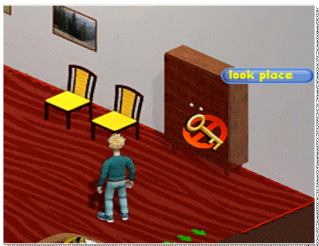
Freunde und Verwandte des Protagonisten schicken ihr/ihm manchmal Pakete, also vergiss nicht, den Postboten ab und zu danach zu fragen. Wenn du etwas über das Internet gekauft und bezahlt hast, sprich mit dem Postboten, vielleicht hat er deine Lieferung schon dabei.

Wohin mit dem Kram?

- in das Inventar
- in die Gepäckaufbewahrung am Bahnhof (die Kombination besteht nur aus Zweien)



- in den Schrank in deinem Zimmer



Achte auf das Gewicht, das du in deinem Rucksack umherschleppst. Wenn du zu viel trägst, lässt dich der Charakter das schon wissen.

Wie man den Kram benutzt



Manche Gegenstände können kombiniert werden, sodass ein neuer Gegenstand entsteht. Du kannst beispielsweise versalzenes Essen herstellen oder ein Getränk mit Abführmittel versetzen. Diese und andere Kombinationen können benutzt werden, um Aufgaben zu lösen oder einfach nur um anderen Campusbewohnern Streiche zu spielen.

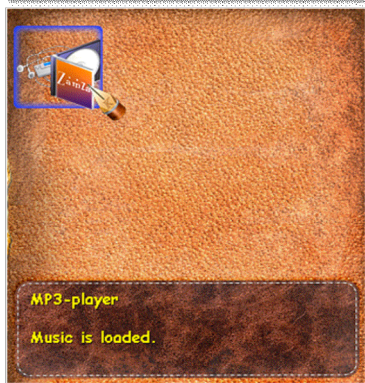
Um zwei Gegenstände zu kombinieren, klicke mit der rechten Maustaste auf den ersten, dann richte den Mauszeiger auf den anderen und klicke mit der linken Maustaste.

Um einen Gegenstand zu benutzen, wähle ihn im Inventar aus und klicke auf „Benutzen“. Wenn ein Gegenstand ausgewählt ist, der „Benutzen“-Button aber nicht erscheint, kann der Gegenstand nicht benutzt werden. Versuche in diesem Fall den Gegenstand zu verkaufen oder jemandem zu geben.

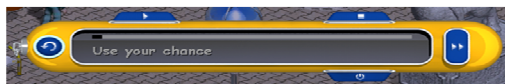
Um einen Gegenstand weiterzugeben, wähle ihn im Inventar aus. Im Gespräch mit einer Person hast du nun zwei neue Optionen („Gegenstand geben“ und „Gegenstand verkaufen“).

Tauschen kannst du nur mit anderen Studenten und auch nur dann, wenn sie etwas anderes zum Tauschen dabei haben.

Wenn dein Charakter einen MP3-Player besitzt und du eine CD der örtlichen Band gekauft hast (nach dem Konzert wird sie im Kiosk verkauft), kannst du die CD in den Player legen und während des Spiels Musik hören.



Um den MP3-Player einzuschalten, klicke auf „Benutzen“.



Durch Drücken der Taste „O“ kannst du den Player noch einfacher auf den Bildschirm holen.

Wie man sein Leben plant

Wenn in deinem Tagesplan für den heutigen Tag ein Ereignis ansteht, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Aktiviere den Autopiloten, indem du auf das Steuerrad klickst. Dein Charakter begibt sich automatisch zu dem Ort, zu dem er muss.



- Öffne den Tagesplaner, wähle das Ereignis aus und klicke auf „Los!“. Auch so geht dein Charakter automatisch zum Ort des Geschehens.

Kostenlos essen und trinken?

Glücklicherweise gibt es auf dem Campus kostenlose Verpflegung. Allerdings stillt sie deinen Hunger und deinen Durst nicht besonders lange und du läufst Gefahr, dir eine Lebensmittelvergiftung einzufangen.

Wenn du dennoch Geld sparen möchtest, kannst du Sandwichs am Fastfood-Stand kaufen und Wasser am Trinkbrunnen trinken. Iss nur nicht zu viel Fastfood – es geht ein bisschen auf Kosten deiner Gesundheit.



Zwischenmenschliches

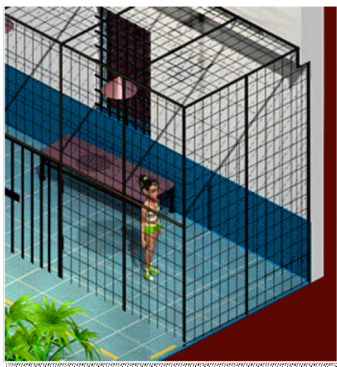
- Erst denken, dann sprechen. Ein gut platziertes Kompliment kann deine Beziehungen zu Menschen verbessern (aber übertreibe es nicht, das kann ins Gegenteil umschlagen), lautes Pöbeln wird die Beziehung verschlechtern.
- Hilf anderen bei ihren Problemen. Indem du ihnen damit behilflich bist, verbessert sich auch deine Beziehung zu ihnen.
- Besuche viele Leute und bring Geschenke mit.



Manche Probleme werden durch Mini-Spiele gelöst. Sprich beispielsweise in der Werkstatt mit Richard und er bittet dich, ein Puzzle für ihn zu lösen. Wenn dir das gelingt, verbessert sich deine Beziehung zu ihm. Wenn du aber mittendrin aufhörst, wird er nicht begeistert sein.



Verhaftet!



Wer gegen die Regeln verstößt, landet im Campus-Gefängnis. Wenn du beispielsweise von jemandem stiehlt, der neben dran steht, niemals deine Rechnungen bezahlst oder jeden anpöbelst, den du triffst, dann landest du für einen Tag im Kittchen. Bei jeder weiteren Verhaftung steigt deine Strafe um einen weiteren Tag.

Wenn du deine Zeit abgesessen hast *und* das dem Polizisten gesagt hast, wirst du freigelassen. Du bekommst noch eine Strafe von 100 Münzen aufgebremmt, die Zahlungsfrist für eine nicht bezahlte Rechnung wird um eine Woche verlängert.

Wenn du wieder nicht zahlst, landest du erneut im Knast. Mit einem Handy kannst du Freunde anrufen und fragen, ob sie für dich Kautions hinterlassen würden. Vielleicht hilft dir ja jemand.

Wo pennen?

Zu Beginn des Spiels bist du neu an der Uni und es gibt keine freien Zimmer in den Wohnheimen. Aber gib nicht auf. Frage mal ein bisschen herum, vielleicht kannst du eine nette Unterkunft finden.

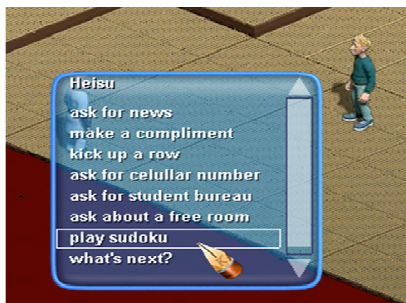
Vergiss außerdem nicht, regelmäßig bei Stella im Studentensekretariat nachzuhaken. Sie vergibt zwar die Plätze nicht, aber sie erfährt immer, wenn ein Zimmer frei wird.

Wenn du an einer anderen Uni bist, frage die Professoren oder Mitarbeitern der anderen Studentensekretariate nach einem Schlafplatz. Irgendjemand hat sicher ein Plätzchen für dich.

Mini-Spiele

Sudoku.

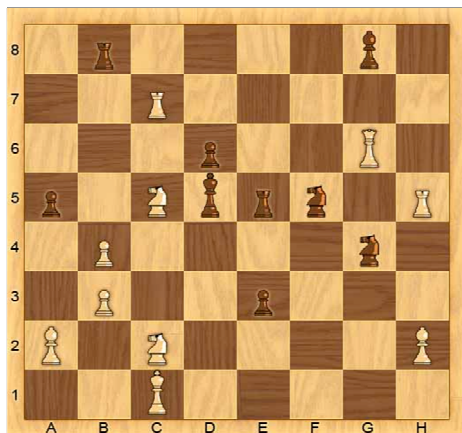
In Japan kannst du dieses süchtig machende Spiel mit einem örtlichen Weisen spielen.



Wenn du ein Sudoku löst, steigt deine Intelligenz um 5 Punkte (außer sie liegt schon bei über 70). Wenn du es nicht schaffst, sinkt sie um 3 Punkte.

Schachprobleme.

Wenn du mit dem Physikprofessor bei ihm zu Hause oder in der Nähe des großen Schachbretts auf dem Vorplatz sprichst, wird er dir ein Schachproblem anbieten – schachmatt in zwei Zügen.



Wenn du das Problem löst, steigt deine Intelligenz um 3 Punkte (sofern sie nicht schon bei über 80 ist).

Wenn du ein Mini-Spiel einmal gespielt hast, kannst du es jederzeit wieder spielen. Drücke einfach F5 (und F1 für die Spielhilfe).

Memory

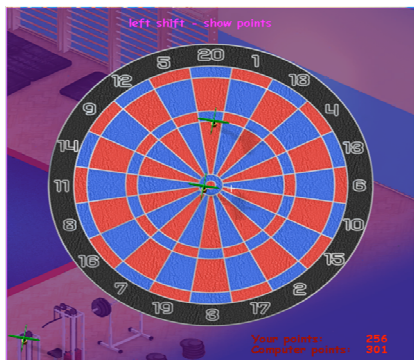
Enthülle die versteckten Gegenstandspaare, bis alle aufgedeckt sind.



Wenn du ein Memory löst, steigt deine Intelligenz um 1 Punkt (außer sie liegt schon bei über 50). Wenn du es nicht schaffst, sinkt sie um 1 Punkt.

Dart

In der Sporthalle des Londoner Campus kannst du Dart spielen.



Im Spiel trittst du gegen einen Computergegner an. Jeder Spieler hat 3 Pfeile und 301 Punkte. Geworfen wird abwechselnd. Der geworfene Wert wird von der Punktzahl abgezogen. Wer als erster 0 Punkte hat, gewinnt.

Aufgaben statt Aufgeben

Das Leben auf dem Campus läuft eigentlich ruhig ab. Deswegen löst man alle Aufgaben auch mit Köpfchen und Connections. Für gewöhnlich hast du für jede Aufgabe immer eine klare Person, an die du dich wendest. Um die Person persönlich zu sprechen, kannst du dir ihren Tagesablauf einprägen oder aber vorher schon ihre oder seine Telefonnummer besorgen. Letzteres ist bedeutend einfacher, denn du brauchst die Person nur nach ihrer Nummer zu fragen, wenn du sie irgendwann irgendwo triffst. Frage also am besten immer jeden, den du triffst, um die Handynummer.

Die dritte Variante kostet Geld, denn du kannst auch eine CD mit allen Telefonnummern am Kiosk kaufen.

Wenn du festsitzt und nicht weiterweißt, wirf einen Blick in dein Tagebuch. Dort findest du alles Wissenswerte über die Aufgaben verzeichnet.

Gib niemals Aufgaben-relevante Gegenstände weg! Es sei denn natürlich, die Person soll den Gegenstand bekommen. Und wenn du einen wichtigen Gegenstand verlierst wird der Besitzer natürlich erbost sein, um es freundlich zu formulieren.

Speichere oft ab, insbesondere wenn du nicht sicher bist, ob das, was du vorhast, hundertprozentig richtig ist!

Denke daran, dass sich in deinem Tagebuch Aufzeichnungen über wichtige Ereignisse, wie gehörte Vorlesungen, erlangte Scheine und Preise, aber auch Informationen über Aufgaben und in Examensprüfungen nicht beantwortete Fragen finden.

Spielende

Das Spiel endet, wenn du alle Diplome und Scheine besitzt und du fünf Dokortitel hast.

Online

Der Onlinemodus ermöglicht es dir, deine persönlichen Errungenschaften auf den Campusserver hochzuladen und sie mit anderen Spielern zu vergleichen. Außerdem kannst du andere Spieler auf einen Plausch in dein Spiel einladen. Natürlich brauchst du eine Internetverbindung dazu.

So aktivierst du den Onlinemodus:

1. Registriere dich beim Server indem du alle Felder des Formulars ausfüllst. Wenn alle Daten eingegeben sind, erscheint der Button „Senden“.
2. Nach einer erfolgreichen Registrierung kannst du dich mittels Passwort und Name, die du bei der Registrierung angegeben hast, auf dem Server einloggen.
3. Eine Spielerliste wird nun vom Server geladen. Du kannst dir ihre Leistungen ansehen, eine Nachricht schicken oder sie in dein Spiel einladen. Während du online bist, kannst du außerdem mit anderen Spielern chatten und ihren Status (online/offline) direkt im Spiel sehen.

Um den Onlinemodus im Spiel zu aktivieren, drücke F8.



Um deine Errungenschaften hochzuladen, öffne das Onlinemenü mit der Taste F8 und wähle „Person senden“. Das Spiel lädt deine aktuelle Statistik hoch und überschreibt dabei deinen vorherigen Status (sofern es einen gab).

Im Onlinemenü siehst du die Top Ten der besten Spieler, nach ihrer Punktzahl sortiert. Klicke eine Spielerin oder einen Spieler an, um mehr über ihre oder seine Errungenschaften zu erfahren.

Bei einer Server-Fehlermeldung, setze die Anwendung Campus auf die Liste der Ausnahmen für den Internetzugriff durch deine Firewall-Software.

Bei einer Fehlermeldung, nach der die Serververbindung nicht geschlossen werden konnte, überprüfe deine Internetverbindung.

Wenn du deinen Log-In oder dein Passwort vergessen hast, klicke auf die Funktion „Passwort anfragen“. Gib nun noch mal die E-Mailadresse an, mit der du bei Campus registriert bist, und das System schickt dir eine Mail mit allen wichtigen Infos.

Credits

Developer

Numlock Software GmbH

Story

W. FILATOV, V. SCHMICK

Art Directors

MR. ANIMA

Technical Director

P. LEVIN

Character Modeling

MR. ANIMA, Y. TAXIN

Introduction Movie

MR. ANIMA, K. FILATOV

Character Animation

Y. TAXIN, A. KREMEL

Artwork

P. STARK, S. TARAKHTY, K. FILATOV

UI Artwork

K. FILATOV, A. KREMEL

Location Design

R. FITZNER, V. PERMANN

Cover Art

MR. ANIMA

Core Programming

P. LEVIN

UI Programming

M. ZAREMBA

Mini-games Programming

W. FILATOV

Scripting

P. LEVIN, A. ISAYEV

Balancing

A. ISAYEV, M. URBAN

Missions and Dialogues

DR. LAKHNO, W. FILATOV, A. ISAYEV

Documentation

V. SCHMICK, A. ISAYEV

Sounds and music

M. _____

SCHALLDICHT MEDIA

The ZAMZA Band

Testing-NUMLOCK:
A. ISAYEV, M. URBAN, G. VIEDEM, V. PERMANN

Producer
M. ARONZON

Planning and Management
V. SCHMICK

Directed by
W. FILATOV

Special thanks to
DR. VELIKOTSKY

Publisher
ZAO NOVIJ DISK

The chief of game division
D. BURKOVSKY

Producer
M. KHRIPIN

PR & marketing
"Gaya" FJODOROVA, G. GORANSKAJA, S. UKRAINSKY,
V. TRIKOZ, S. PESTRECOVA

Design of polygraphy
J. SYA-JU-SHAN

The chief of a test department
L. Salavatov

Testers
A. Palashkin, M. Shesterikov, D. Nikonov, N. Semenuk, K. Ananjev
T. Kondratjeva, A. Gerceev, N. Nelubow, I. Nikolenko, A. Rasgulaev, A. Slukin

Special thanks to
I. "BlackWarrior" Moroz, E. "Aegir" Gricenko, E. "Grin" Sungurov
A. "Sher" Zelikin, A. "Pinky" Lukashenko, M. "Gonya" Gonsharova

VERLEGT DURCH KALYPSO MEDIA GMBH

Kalypso Media GmbH
- Support Center -
Prinz-Carl-Anlage 36
67547 Worms

tel. (06241) 50 22 40
fax. (06241) 50 22 41

email. support@kalypsomedia.com
web. www.kalypsomedia.com

www.campusgame.de