

Inhaltsverzeichnis

Erste Schritte	2
Installation	2
Tastaturbelegung	3
Vorgeschichte	4
Hauptmenü	5
Neues Spiel	5
Spiel laden	5
Optionen	5
Schlüpfen Sie in die Rolle von Ash	6
Bildschirm-Informationen	6
Energie, Power-ups und Objekte	6
Inventar	7
Waffen	9
Speichern/Laden	10
Übersichtskarte	11
Der wahnsinnige Schriftsteller	11
Skizzen aus dem Buch der Toten	12
Tipps & Tricks	14
Mitwirkende	43



Erste Schritte

Glücklicherweise musste ich Greg in den letzten Jahren häufiger beim Umgang mit technischen Sachen vertreten – so wird es für mich eine Kleinigkeit sein, das Spiel zu installieren.

Systemvoraussetzungen

- 100% Windows 95/98/ME kompatibles Computersystem inklusive CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte, Soundkarte und Eingabegeräte.
- 300 MHz Pentium II Prozessor (400 MHz oder schneller empfohlen)
- 64 MB RAM (96 MB oder mehr empfohlen)
- 4fach CD-ROM-Laufwerk (8fach oder schneller empfohlen)
- DirectX 8.0 kompatible 3D-Grafikkarte mit 8MB VRAM (12 MB oder mehr empfohlen)
- DirectX 8.0 und SoundBlaster-kompatible Soundkarte
- Min. 600 MB freier, unkomprimierter Festplattspeicher
- Maus

Evil Dead: Hail to the King benutzt Microsofts DirectX 8.0. Aus diesem Grund müssen Sie die aktuellsten Windows 95/98/ME Treiber auf Ihrem System installiert haben.

Außerdem unterstützt dieses Produkt DirectX 8.0-kompatible 3D-Grafikkarten mit 8-MB Speicher. Unterstützte Chipsätze sind unter anderem: Voodoo, ATI Rage, Matrox, nVidia und S3.

Installation

Legen Sie die "Evil Dead: Hail to the King"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Sollten Sie die AutoPlay-Funktion aktiviert haben, erscheint nach wenigen Sekunden automatisch ein Installationsmenü. Wählen Sie INSTALL aus dem Menü und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sollte die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert sein, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Icon auf Ihrem Desktop und anschließend auf das CD-ROM-Icon. Doppelklicken Sie jetzt auf die Datei SETUP.EXE und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Nachdem das Spiel installiert wurde, werden automatisch die DirectX 8.0 Treiber installiert, sofern sie noch nicht auf Ihrem System installiert sind. Sobald die DirectX-Installation abgeschlossen ist, müssen Sie Ihren Rechner neu starten.

Nun, nachdem Evil Dead: Hail to the King installiert ist, müssen Sie CD 2 einlegen. Starten Sie das Spiel über START -> Programme -> Evil Dead -> Evil Dead. Wenn die AutoPlay-Funktion aktiv ist, startet das Spiel jedes Mal automatisch, wenn Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen. Aus dem Hauptmenü heraus können Sie anschließend Neues Spiel (NEW GAME) oder Spiel-laden (LOAD GAME) wählen.



Tastaturbelegung

Sie können die voreingestellte Tastaturbelegung ändern, indem Sie den Menüpunkt Optionen (Options) im Hauptmenü (Main title screen) wählen. Wenn Sie nun den Punkt Tastaturbelegung (Keyboard Configuration) auswählen, sehen Sie eine Liste von Tasten, denen bestimmte Funktionen zugeordnet sind. Möchten Sie Änderungen daran vornehmen, gehen Sie bitte wie folgt vor: Wählen Sie die Funktion, deren Tastenkürzel geändert werden soll, und drücken Sie die **[ENTER]**-Taste oder die linke Maustaste. Daraufhin wird das Gleichheitszeichen (=) und ein blinkender Cursor erscheinen. Drücken Sie nun die Taste, mit der diese Funktion ausgeführt werden soll. Wenn Sie die Standardeinstellung wiederherstellen möchten, drücken Sie auf die Schaltfläche Default Controls. Sind Sie jedoch mit der neuen Tastaturbelegung zufrieden, können Sie durch Drücken auf die Schaltfläche Save Ihre Einstellung speichern und zum Optionsmenü zurückkehren.

Standardeinstellung

[1] / [8] (Num Pad)	Vorwärts
[1] / [2] (Num Pad)	Zurückspringen
[3] / [6] (Num Pad)	(halten Sie sie gedrückt, um rückwärts zu gehen)
[3] / [4] (Num Pad)	Im Uhrzeigersinn drehen
[SPACE] (Leertaste)	Gegen den Uhrzeigersinn drehen
[A]	Benutzen/Aktivieren/Bestätigen
[B]	Kettensäge starten
[F]	Kettensäge benutzen
[E]	Kettensäge aussetzen
[D]	Waffe in der linken Hand benutzen
[G]	Spöttische Bemerkung
[0] (Num Pad)	Laufen (gedrückt halten)
[I]	Inventar
[P]	Spiel anhalten
	Spiel unterbrechen/Optionen

Finishing Move – Im Kampf gegen die verschiedenen Untoten werden diese verwundet und schließlich, wenn Sie schnell genug sind, auch kampfunfähig. Nun liegt es an Ihnen, diesen Geschöpfen endgültig den Garaus zu machen. Stellen Sie sich dazu vor sie, nehmen Sie Ihre Kettensäge zur Hand. Wenn die Untoten Sie dann überrascht anschauen, können Sie natürlich noch die Waffe in Ihrer linken Hand benutzen! Zum Schluss kommt dann noch eine spöttische Bemerkung, die den Untoten bestimmt den Rest geben wird.



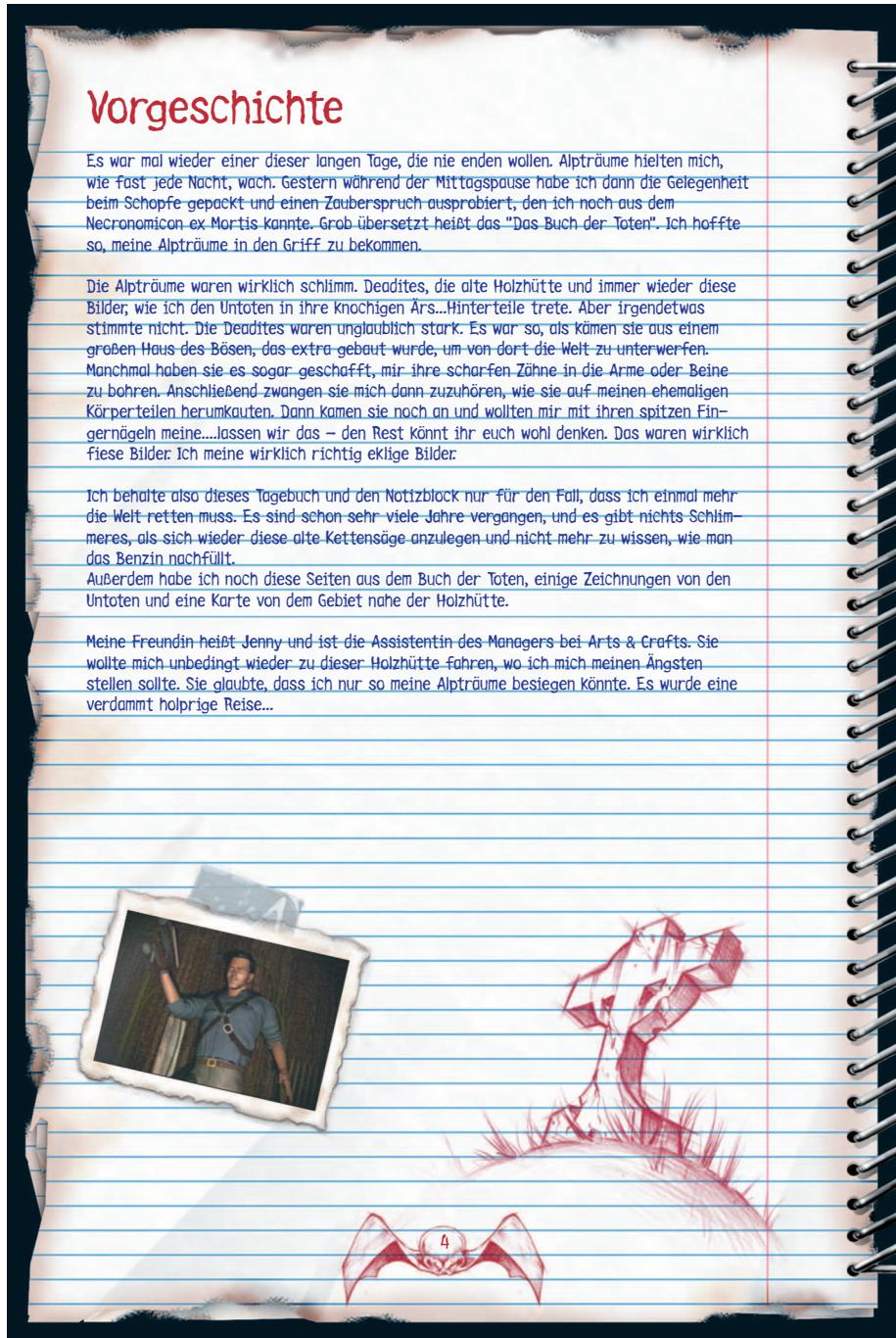
Vorgeschichte

Es war mal wieder einer dieser langen Tage, die nie enden wollen. Alpträume hielten mich, wie fast jede Nacht, wach. Gestern während der Mittagspause habe ich dann die Gelegenheit beim Schopfe gepackt und einen Zauberspruch ausprobiert, den ich noch aus dem Necronomicon ex Mortis kannte. Grob übersetzt heißt das "Das Buch der Toten". Ich hoffte so, meine Alpträume in den Griff zu bekommen.

Die Alpträume waren wirklich schlimm. Deadites, die alte Holzhütte und immer wieder diese Bilder, wie ich den Untoten in ihre knochigen Ar...Hinterpteile trete. Aber irgend etwas stimmte nicht. Die Deadites waren unglaublich stark. Es war so, als kämen sie aus einem großen Haus des Bösen, das extra gebaut wurde, um von dort die Welt zu unterwerfen. Manchmal haben sie es sogar geschafft, mir ihre scharfen Zähne in die Arme oder Beine zu bohren. Anschließend zwangen sie mich dann zuzuhören, wie sie auf meinen ehemaligen Körperteilen herumkauten. Dann kamen sie noch an und wollten mir mit ihren spitzen Fingernägeln meine....lassen wir das – den Rest könnt ihr euch wohl denken. Das waren wirklich fiese Bilder. Ich meine wirklich richtig eklige Bilder.

Ich behalte also dieses Tagebuch und den Notizblock nur für den Fall, dass ich einmal mehr die Welt retten muss. Es sind schon sehr viele Jahre vergangen, und es gibt nichts Schlimmeres, als sich wieder diese alte Kettensäge anzulegen und nicht mehr zu wissen, wie man das Benzin nachfüllt. Außerdem habe ich noch diese Seiten aus dem Buch der Toten, einige Zeichnungen von den Untoten und eine Karte von dem Gebiet nahe der Holzhütte.

Meine Freundin heißt Jenny und ist die Assistentin des Managers bei Arts & Crafts. Sie wollte mich unbedingt wieder zu dieser Holzhütte fahren, wo ich mich meinen Ängsten stellen sollte. Sie glaubte, dass ich nur so meine Alpträume besiegen könnte. Es wurde eine verdammt holprige Reise...



Hauptmenü (Main Menu)

Menüpunkte auswählen

Im Hauptmenü können Sie aus drei Optionen wählen.

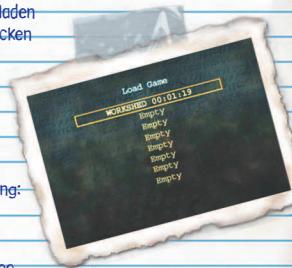
Neues Spiel (New Game)

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten. Sie beginnen jedesmal, wenn Sie diese Option wählen, von vorne.



Spiel laden (Load Game)

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie einen Spielstand von Evil Dead: Hail to the King laden möchten. Sobald dieser Bildschirm erscheint, müssen Sie den Spielstand, den Sie laden möchten, markieren und anschließend Ihre Wahl durch Drücken der [ENTER]-Taste oder der linken Maustaste bestätigen. Sie können dann das abgespeicherte Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Sie es beendet haben.



Optionen (Options)

In diesem Menü stehen Ihnen sechs Optionen zur Verfügung:

Controls (Steuerung) – Standardeinstellung ändern

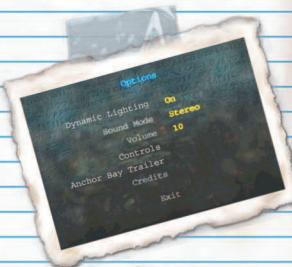
Sound (Sound mode) – Wählen Sie zwischen Mono und Stereo.

Lautstärke (Volume) – Bestimmen Sie die Lautstärke.

Mitwirkende (Credits) – Schauen Sie sich die Liste der Mitwirkenden an.

Quit Game (Spiel verlassen) – Evil Dead: Hail to the King verlassen

Ausgang (Exit) – Kehren Sie zum Hauptmenü zurück.



Schlüpfen Sie in die Rolle von Ash

Ash zu sein, ist gar nicht so schlimm... mal abgesehen davon, dass man eine Horde von Untoten zum Feind hat.

Energie-Anzeige Bildschirm-Informationen

Die Energie-Anzeige informiert Sie darüber, wie viel Energie Ash noch hat. Diese Anzeige wird nur eingeblendet, wenn sie benötigt wird (z. B. wenn Sie angegriffen werden). Je voller der grüne Balken ist, desto mehr Energie steht Ash zur Verfügung.

Energie, Power-ups und Objekte

Immer wenn Sie glauben, dass Ihre Hoffnung (bzw. Ihre Munition) dem Ende entgegengesetzt, könnten Sie ganz in der Nähe Objekte finden, die Ihnen nützlich sein werden. Gehen Sie auf einen Gegenstand zu und drücken Sie die **SPACE**, um ihn aufzuheben. Daraufhin erscheint der Inventar-Bildschirm, und Sie können entscheiden, was Sie mit dem Gegenstand anstellen möchten.

Folgende Gegenstände können gefunden werden:

Energie – Erste-Hilfe-Kästen, verschiedene Zutaten, wie Pilze, die, sobald Sie den Handy-Dandy-Wolverine-Survival-Guide gefunden haben, zu speisen zubereitet werden können.



Munition – Neben der Standardmunition, wie Patronen und Schrotkugeln, können Sie auch Aufsätze für Ihre Waffen finden. Erst sobald Sie Ihre Waffen aufgerüstet haben, können Sie die entsprechende Munition finden.

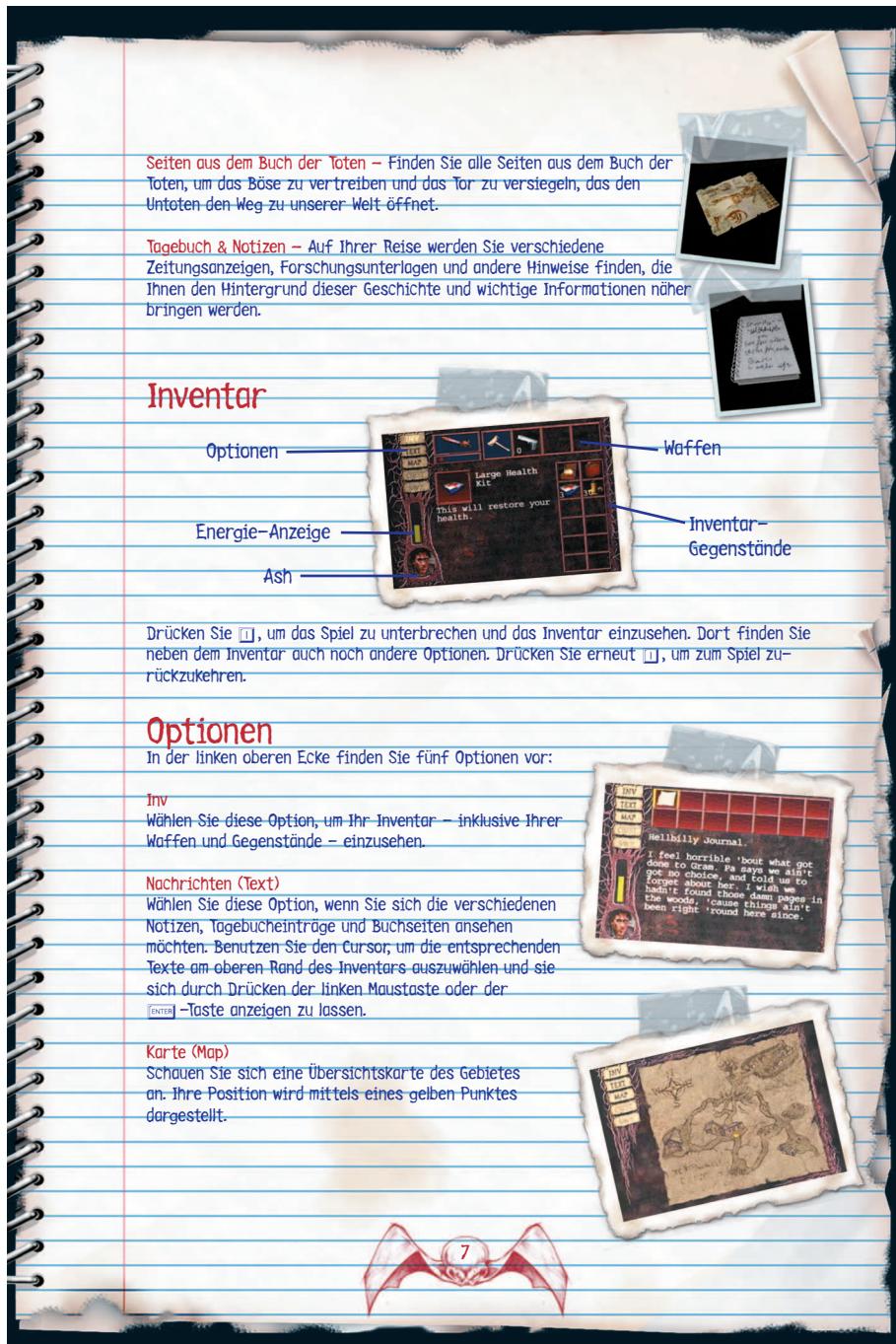
Leere Kassetten – Benutzen Sie die Kassetten dazu, um Ihre Spielstände zu speichern.

Benzinkanister – Sie müssen die Benzinkanister aufsammeln, damit Ihrer Kettenäge nie der Sprit ausgeht.



Puzzleteile – Während des Spiels ist es Ihre Aufgabe, Gegenstände zu finden, die Ihnen helfen, Rätsel zu lösen, um im Spiel vorwärts zu kommen. In den Zwischensequenzen werden Ihnen oft Tipps gegeben. Also passen Sie gut auf!





Kiste (Chest)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie Gegenstände aus diesen Kisten ins Inventar aufnehmen oder vom Inventar in die Kisten legen möchten. Stellen Sie sich dazu unmittelbar vor die Kiste und drücken Sie die **[Space]**. Nun können Sie sowohl den Inhalt des Inventars als auch der Kiste sehen. Um einen Gegenstand auszuwählen, müssen Sie diesen mit dem gelben Cursor markieren und anschließend die linke Maustaste oder die **[Enter]**-Taste drücken. Mit dem blauen Cursor markieren Sie nun die Stelle, an die der Gegenstand gelegt werden soll. Durch Drücken der linken Maustaste oder der **[Enter]**-Taste bewegen Sie das Objekt. Drücken Sie **[Esc]**, um in den Hauptinventar-Bildschirm zurückzukehren.

Speichern (Save)

Auch sollten Sie die Gelegenheit nutzen, Ihren Spielstand abzuspeichern. Dies geht nämlich nur, wenn Sie eine Inventar-Kiste gefunden haben und eine leere Speicher-Kassette besitzen. Bewegen Sie den Cursor auf einen verfügbaren Speicherplatz und drücken Sie anschließend die linke Maustaste oder die **[Enter]**-Taste. Wenn Sie sich für einen Speicherplatz entscheiden, auf dem bereits ein Spiel gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie den Spielstand überschreiben möchten. Wählen Sie OK oder Cancel (Abbrechen).

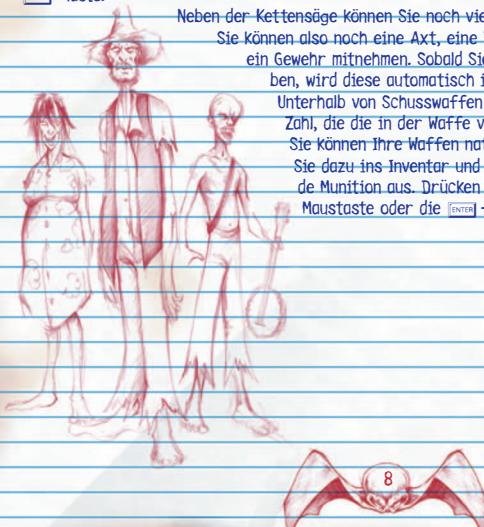
Gesundheitsanzeige

Im Inventar-Bildschirm sehen Sie zwei Gesundheitsanzeigen: Einen Energiebalken und Ashs Gesicht. Je mehr Wunden das Gesicht von Ash aufweist, desto schlechter geht es ihm. Und je kürzer der grüne Balken ist, desto weniger Energie hat er. Mit Gegenständen, die die Gesundheit fördern (Erste-Hilfe-Kosten, etc.), können Sie Ashs Energie wieder erhöhen.

Waffen

Im oberen Teil des Inventar-Bildschirms können bis zu fünf Waffen platziert werden. Ihre Hauptwaffe ist die Kettenäge. Unterhalb der Kettenäge befindet sich ein kleiner roter Balken, der den Benzinstand anzeigt. Wenn der Balken leer ist, braucht die Kettenäge neues Benzin. Benzin können Sie nur dann auffüllen, wenn Sie im Besitz von Benzinkanistern sind. Markieren Sie diese im Inventar und drücken Sie die linke Maustaste oder die **[Enter]**-Taste.

Neben der Kettenäge können Sie noch vier weitere Waffen mitführen. Sie können also noch eine Axt, eine Pistole, eine Schrotflinte und ein Gewehr mitnehmen. Sobald Sie eine Waffe gefunden haben, wird diese automatisch in Ihr Inventar aufgenommen. Unterhalb von Schusswaffen sehen Sie eine kleine weiße Zahl, die die in der Waffe verbleibende Munition anzeigt. Sie können Ihre Waffen natürlich auch nachladen. Gehen Sie dazu ins Inventar und wählen Sie die entsprechende Munition aus. Drücken Sie anschließend die linke Maustaste oder die **[Enter]**-Taste.



Im Spiel können Sie auch Aufsätze für Ihre Waffen finden. Um einen solchen Aufsatz benutzen zu können, müssen Sie ihn auswählen und mit dem blauen Cursor die Waffe im Inventar markieren, auf die dieser aufgesetzt werden soll. Drücken Sie anschließend die linke Maustaste oder die **ENTER**-Taste. Das Waffen-Icon ändert sich, sodass Sie sicher sein können, dass sich der Aufsatz nun auf der Waffe befindet. Sobald Sie eine Waffe mit einem Aufsatz bestückt haben, können Sie nun auch die entsprechende Munition im Spiel finden.

Gegenstände

Auf der rechten Seite des Inventars finden Sie zwölf Plätze vor, wo Sie Gegenstände und Objekte abladen können, die Sie im Verlauf des Spiels finden. Dazu gehören unter anderem Erste-Hilfe-Kästen, Munition, Puzzleteile und vieles mehr. Sie können ein Objekt benutzen, indem Sie den Cursor über das entsprechende Objekt bewegen und die linke Maustaste oder die **ENTER**-Taste drücken. Der entsprechende Effekt tritt sofort auf.

Waffen

Es gibt fünf Standardwaffen in diesem Spiel: Kettensäge, Axt, Pistole, Schrotflinte und Gewehr. Alle Waffen, bis auf die Axt, können durch Aufsätze, die Sie im Verlauf des Spiels finden, erweitert werden. Für jede Waffe gibt es genau einen Aufsatz, der deren Durchschlagskraft erhöht.



Kettensäge

Das Erkennungszeichen von Ash. Nicht nur dass diese Waffe viel Lärm macht – nein, sie eignet sich auch hervorragend dazu, um Untote unschädlich zu machen.

Axt

Zu Beginn des Spiels steht Ash bereits eine Axt zur Verfügung. Diese Axt ist sehr gut zum Holzfällen geeignet. Allerdings ist sie im Einsatz gegen Untote auch nicht zu unterschätzen. Leider kann man diese Waffe nur für den Nahkampf gebrauchen.



Pistole
Das ist Professors Knobys alte .45 Pistole. Neben der Axt hat Ash auch diese von Anfang an.

Schrotflinte
Dies ist eine doppelläufige, 12-Gauge-Kalibrige, blaue Bohnen spuckende, große Löcher machende Schrotflinte. Besser auch bekannt unter dem Namen Boombüchse. Sie kann nicht viel Munition aufnehmen, richtet dafür aber umso mehr Schaden an.

Gewehr
Diese Waffe kann nicht so viel Munition aufnehmen wie eine Pistole, aber ein bisschen mehr als die Schrotflinte. Und die Durchschlagskraft ist nicht von schlechten Eltern. Unter Umständen finden Sie ja möglicherweise ganz in der Nähe des alten Campingplatzes.

Speichern/Laden

In ganz seltenen Fällen kann es mal vorkommen, dass selbst Sie eine kurze Pause benötigen, um sich vom Kampf gegen das Böse und dem Auftrag, die Welt zu retten, zu erholen. Genau dann kommt das Save "(Speichern)/Load (Laden)"-Feature zum Zuge.

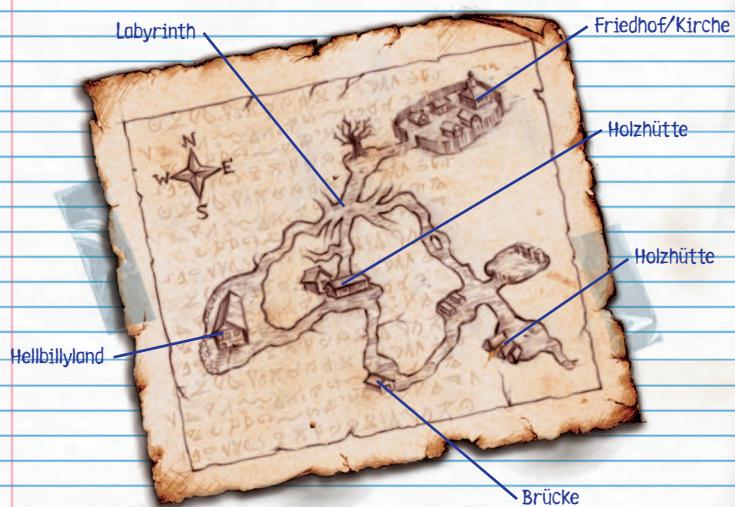
Speichern – Sie können den Spielstand nur dann speichern, wenn Sie eine Inventarkiste finden und Sie in Ihrem Inventar noch eine freie Speicherkassette haben. Rufen Sie den Inventar-Bildschirm auf und wählen Sie die Save (Speicher)-Option aus. Bewegen Sie anschließend den Cursor auf eine verfügbare Speicherstelle und drücken Sie die linke Maustaste oder die **[ENTER]**-Taste. Wenn Sie sich für einen Speicherplatz entschieden, auf dem bereits ein Spiel gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie den Spielstand überschreiben möchten. Wählen Sie OK oder Cancel (Abbrechen).

Laden – Wenn Sie zuvor gespeicherte Spielstände von Evil Dead: Hall to the King laden möchten, müssen Sie die Load (Lade)-Option wählen. Dort können Sie dann den gewünschten Spielstand laden, indem Sie ihn mit dem Cursor markieren und anschließend die linke Maustaste oder die **[ENTER]**-Taste drücken.

10

Übersichtskarte

Ich fand diese alte Karte in Knowbys Holzhütte. Es scheint so, als ob diese Karte das Gelände rund um die Hütte beschreibt. Die Karte könnte mir noch einmal hilfreich sein, wenn ich mich mal wieder in diesem tiefen, dunklen Wald verirrt habe.



Der wahnsinnige Schriftsteller

Der wahnsinnige Schriftsteller: So wird er genannt – Abdul Alzeez von Damaskus. Das Lebenswerk dieses primitiven Geizhalses war das "Necronomicon ex Mortis" – das Buch der Toten. Er ist der Holzkopf, der diese antiken Schriften über das Böse übersetzt hat und die Heldentaten eines Kämpfers beschreibt, der von den Wolken herabsteigen würde, um die Welt vor den Dämonen zu retten.

Vor langer Zeit herrschten einst die Untoten über die Welt. Das war noch bevor sie in ihr jetziges Reich verbannt wurden. Nun scheint es aber so, als ob sie Heimweh bekommen hätten und an die Oberfläche zurückkehren wollten. Und wie sollte es anders sein – das Buch der Toten ist ihr Schlüssel zu unserer Welt. Das und meine Freundin Jenny. Aber glaubt mir, ihre Bemühungen werden nicht von Erfolg gekrönt sein. Nicht solange ich etwas dagegen unternehmen kann.



Skizzen aus dem Buch der Toten

Böse Hand

Ganz genau, das ist meine Hand. Während meiner ersten Reise zu dieser Holzhütte drang das Böse in meine Hand, und ich entschloss mich dazu, mich von ihr zu trennen. Wie? – das möchte ich hier lieber nicht näher beschreiben.



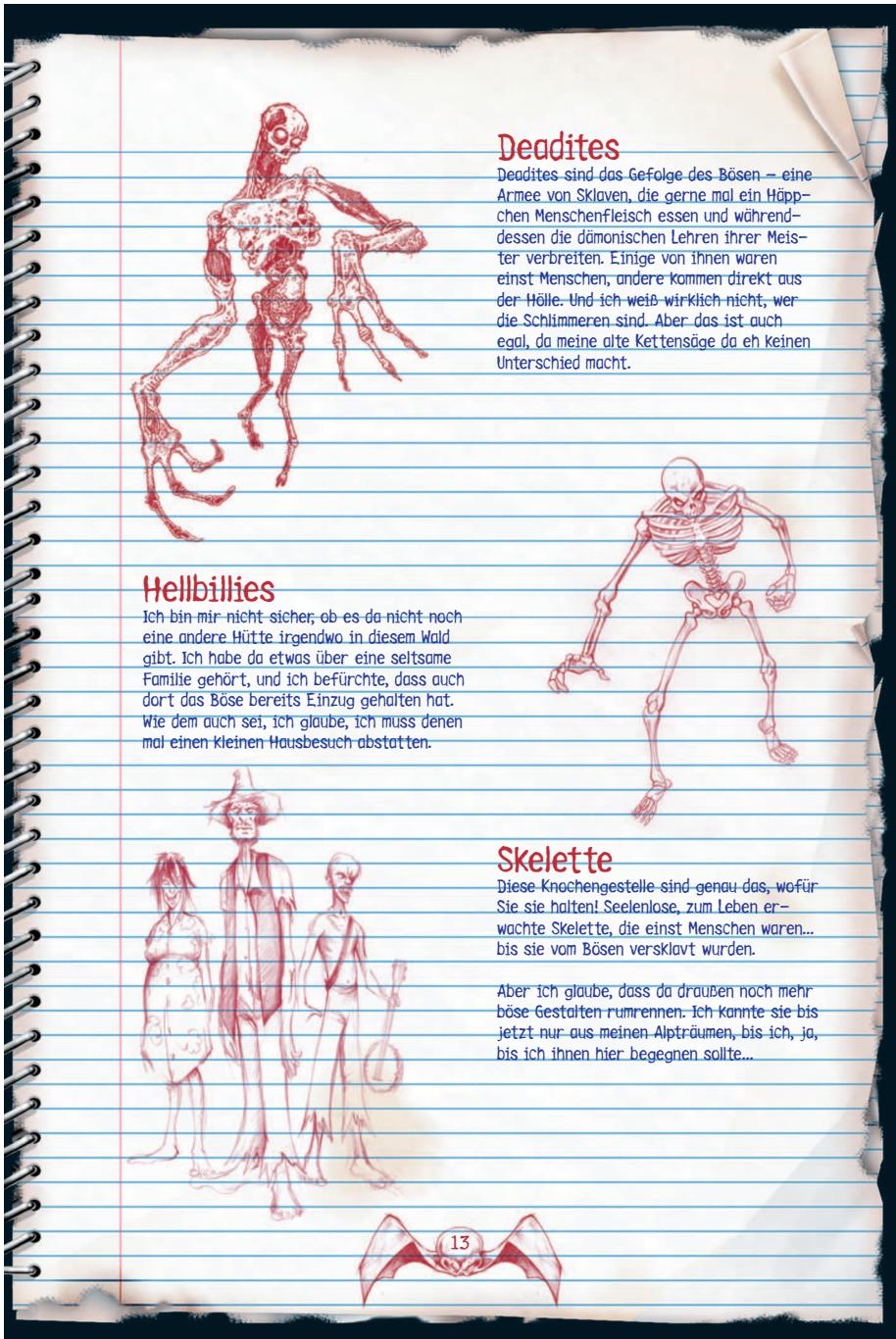
Böser Ash

Die Untoten wissen um meine Verbindung zu dem Buch der Toten, und so dachten sie, dass es keine schlechte Idee wäre, mein böses ICH auf ihre Seite zu holen. Doch da haben sie falsch gedacht. Gut, er mag vielleicht größer und stärker sein als ich, allerdings ist er nicht halb so sehr der Mann, der ich bin.

Die Wolverines

Berichten zufolge soll eine nicht ganz kleine Anzahl der Wolverines auf einem kleinen Campingausflug in den Wäldern sein. Aber schließlich ist das ja nicht mein Problem... es sei denn, sie wollen es zu meinem Problem machen. In diesem Fall könnten sie sich dann auf eine ganz besondere Behandlung durch Onkel Ash freuen.





Tipps & Tricks

Einleitung

Ihr Fortschreiten im Spiel wird bei Evil Dead durch eine Reihe von Filmsequenzen und den Erhalt nützlicher Hinweise begleitet.

Diese Hinweise dienen Ihnen als erstes Hilfsmittel, um Ihre Fragen zum Spiel zu beantworten. Aber natürlich werden hier nicht alle Antworten gegeben. Sie können diesen Abschnitt ohne Bedenken lesen, da keine Lösungen vorweggenommen werden.



Filme



Genießen Sie die Filmsequenzen von Evil Dead und tauchen Sie mehr und mehr in die Welt der Deadites und Hellbillies ein. Lesen Sie sich die folgenden Abschnitte gut durch, um möglichst viele Informationen zu den Filmen zu erhalten.

Was bisher geschah!

Ash denkt zurück an seine früheren Begegnungen mit dem Necronomicon – dem Buch der Toten – und an seine bizarren Abenteuer, die er wegen diesem Buch bereits meistern musste.

Laut seinen Erzählungen begann alles, als Professor Raymond Knowby das Buch ausgrub und mit der Übersetzung begann. Doch das Unheil, was er beschwore, war größer, als es sich irgendjemand jemals ausmalen könnte, und völlig unkontrollierbar. Der Professor wurde getötet, und Ash entkam nur knapp. Er verlor dabei allerdings seine Hand, aber dies war ein geringer Preis, wenn man bedenkt, dass er nur knapp dem Tod entkommen war.

Von da an kämpfte Ash zusammen mit Annie, der Tochter des Professors, gegen das Böse. Zusammen haben sie es geschafft, einen Strudel zu öffnen, der das Böse verbannen sollte. Es funktionierte – zumindest teilweise. Annie starb, und Ash wurde zurück ins 12. Jahrhundert geschickt.

Doch einmal mehr schaffte es Ash, die Armee des Bösen zu besiegen und in sein eigenes Jahrhundert zurückzukehren. In die Zeit, in der er noch seinen alten Job (im Bereich Haushaltswaren) hatte und seine Traumfrau kennen lernte – Jenny.

Doch auch hier war noch nicht Schluss.

Ash wurde von schlimmen Alpträumen heimgesucht, und Jenny riet ihm dazu, zu der Hütte zurückzukehren, in der alles begann...
...und in der Tat – alles fing wieder von vorne an. Jenny verschwand, und nur das Necronomicon kannte die Antworten...



Hellbilly Haus 1

Dieser Film zeigt Gram zum ersten Mal, wie sie von ihren Söhnen – den Hellbillys – gefangen gehalten wird.

Gram ruft Ash um Hilfe und erzählt ihm, dass ihre Jungs einige Seiten aus einem Buch gefunden hätten, welches sie ganz in der Nähe der alten Hütte entdeckten.



Gram bietet Ash an, die Seiten (welche an der Wand hinter ihr hängen) zu behalten, wenn er sie befreien würde. Um dies zu bewerkstelligen, so glaubt Gram, muss Ash eine Art Amulett finden.

Und da ihre Jungs jeden Moment zurückkommen könnten, macht sie Ash auf einen Schlüssel aufmerksam, der ihm vielleicht helfen könnte.

Hellbilly Haus 2

Ash kehrt mit dem Amulett, mit dem er sie befreien soll, zu Gram zurück.

Alles was Ash nun will, sind seine Seiten, doch Gram fordert ihn auf, noch ein wenig näher zu kommen, da das Amulett sonst nicht seine Wirkung zeigen könnte.



Und noch näher...

...so nah, dass Gram endlich ihren Zug machen kann.

Ein Dolch für Vater Allard

Ash trifft sich mit Vater Allard und findet zu seinem Erstaunen auch Jenny dort. Aber Vater Allard warnt ihn, nicht näher zu kommen, da sie vom Bösen besessen sei.

Vater Allard benötigt den Dolch von Ash, da er ohne ihn nicht in der Lage ist, den Strudel zu öffnen, der das Böse verbannen soll. Ash ist, was den Strudel angeht, denkbar misstrauisch, doch angesichts der Lage, rückt er den Dolch schließlich heraus.



Was ganz bestimmt keine gute Idee war: Denn Vater Allard stellt sich schnell als getarnter Böser Ash heraus, der alles nur noch viel schlimmer macht.

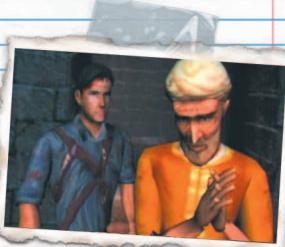




Treffen mit Alzeez

Ash trifft sich mit einem Mann namens Alzeez, der einen Teil des Necronomicons übersetzt hat. Dem Buch, das ihnen die Kraft gegeben hätte, das Böse zu besiegen.

Alzeez erzählt ihm, dass der Böse Ash sowohl das Buch als auch Jenny in seiner Gewalt hat. Doch wenn der Böse Ash besiegt werden würde, so sagt er, dann müsse Ash ihm helfen zu fliehen, indem er den Markplatz und den weißen Krumsäbel finden würde.



Alzeez Befreiung

Ash kehrt zu Alzeez zurück, um ihn zu befreien. Und da er immer noch weiß, in welchen Zusammenhang Alzeez mit dem Necronomicon steht, entschließt er sich dazu, ihm zu helfen, einen Weg, das Böse für immer zu verbannen, zu finden.

Alzeez erzählt Ash, dass er seine Aufzeichnungen, die sich im Himmelschen Tempel befinden, zurückbringen müsse. Außerdem muss Ash es irgendwie schaffen, das Wasser, welches ihnen ihren Weg versperrt, in den Griff zu bekommen.

Doch bevor er geht, erinnert Alzeez Ash noch einmal daran, dass er jetzt, auf Grund seines Wissens über das Buch, von den Mächten des Bösen gejagt werden würde.

Tipps

Überall im Spiel verstreut finden Sie Hinweise, die Ihnen helfen, den Kampf für das Gute fortzusetzen. Um diese Hinweise zu finden, sollten Sie die folgenden Abschnitte lesen.



Knowbys Notizen

Am Anfang des Spiels finden Sie Professor Knowbys Notizen. In ihnen erzählt er von dem Verschwinden der Seiten des Necronomicons und von einer seltsamen Familie, die in einer alten Baracke westlich der alten Holzhütte wohnt.



Knowby hat mit Vater Allard, einem Priester, zusammengearbeitet, doch wurde der Weg zu dessen Kirche vom Bösen unterbrochen. Knowby wusste, dass er einen anderen Weg zurück zur Kirche finden musste; doch war er bislang erfolglos.



Magazin für den modernen Alkoholschmuggler

Im Haus der Hellbillys finden Sie ein Magazin, das ein Rezept eines mächtigen Zaubertrankes beschreibt. Das Rezept benötigt Zutaten, die man normalerweise nicht miteinander vermischen würde. Nach Angaben des Magazins sollte man sich Pilze, Pflanzen sowie Putzmittel, Farbverdünner oder Benzin zusammensuchen.



Tagebuch der Hellbillys

In dem Haus der Hellbillys werden Sie ein Tagebuch finden, das von einem der Hellbillys geführt wurde. Darin beschreibt der Verfasser, dass etwas Furchtbbares mit Gram geschehen würde und dass man die Seiten des Necronomicons finden müsse.

Flugblatt der Kirche

Auf der Bogenschießanlage finden Sie das Flugblatt einer Kirche. Es ist eine Einladung zu einer Messe um 8, 10, 12 oder 17 Uhr. Das Flugblatt lädt zu der Predigt "Die Natur des Bösen" und dem anschließenden Zusammensein bei Saft und Kaltgetränken ein.

Brief der Wolverines

Auf dem Campingplatz finden Sie einen Brief von Matthew – einem der Wolverines – an seine Eltern. In dem Brief schreibt er, dass Mr. Nugent, der Anführer der Wolverines, sich sonderbar verhalten habe und in einer alten, verlassenen Mine verschwunden sei. Aber auch andere der Wolverines seien dort verschwunden.



Wolverine-Guide

In einer Höhle finden Sie den Wolverine-Guide. Das ist ein Buch, das Ihnen beschreibt, wie man unter extremsten Bedingungen in der Wildnis überleben kann. Das Buch empfiehlt den Lesern herauszufinden, welche Pflanzen sie in der Wildnis essen können, um gesund und bei Kräften zu bleiben.

Brief an den Händler

Auf dem Marktplatz finden Sie einen Brief, der Ihnen über die Unruhen in der Stadt berichtet. Er besagt, dass sich die Händler zusammenschließen sollen. Außerdem beschreibt der Autor dieses Briefes, ein Mann namens Alt, dass er sich ein Treffen mit Shiraz wünsche, um über diese merkwürdigen Vorkommnisse zu sprechen.





Die Hinrichtung

An den Gitterstangen einer Gefängniszelle lesen Sie die Nachricht, dass Abdul Alzees am Mittwoch, den 23 Oktober um 11 Uhr morgens, wegen krimineller Handlungen gegen die Stadt Damaskus hingerichtet werden soll.



Astronomische Studie

Im Himmelschen Tempel finden Sie Notizen über eine astronomische Studie. Diese Notizen besagen, dass die Konstellation der Planeten sehr kritisch sei und dass man schon bald die Geheimnisse des Universums erfahren würde. Sie gehen sogar soweit zu sagen, dass zu dem Zeitpunkt, wenn die Erde durch die angrenzenden Himmelskörper am stärksten beeinflusst wird, Reisen in andere Dimensionen möglich sein werden. Des Weiteren besagen diese Notizen, dass dieser Zeitpunkt wohl während einer Sonnenfinsternis eintreten werde und dass bereits zur nächsten Sonnenfinsternis ein Experiment geplant sei.

Tagebuch eines Studenten

Das im Himmelschen Tempel aufgefondene Tagebuch eines Studenten warnt davor, das Böse zu untersuchen. Der Student sagt, dass ihr einziges Ziel jetzt nur noch darin bestehe, ihre wertvollen Gegenstände zu beschützen, und dass sowieso niemand in der Anwesenheit des Bösen überleben könne.



Logbuch des Kapitäns

Das Logbuch des Kapitäns, das Sie in der Waffenkammer finden, offenbart einen neuen Schutz, der so ziemlich alle Angriffe abblöcken kann. Nur starke Temperaturschwankungen können ihm etwas anhaben.



Tipps

- Wenn Ihnen die Untoten mal wieder zahlenmäßig überlegen sind, werfen Sie ihnen doch einfach gekonnt ein oder zwei spöttische Bemerkungen entgegen. Vielleicht hilft das ja??
- Sie brauchen die Untoten nicht zu schonen – die sind das gewohnt. Außerdem gibt es für besonders wirksame Aktionen eine kleine Belohnung!
- Wenn Sie sich bei manchen Sachen nicht sicher sind, werfen Sie doch mal einen Blick auf die Tagebucheinträge oder Notizen, die Sie im Spielverlauf finden. Vielleicht bekommen Sie ja ein paar wertvolle Informationen.
- Wenn Ihnen langsam die Vorräte ausgehen, sollten Sie sich einfach ein paar Untote vorknüpfen. Oft ist Angriff die beste Verteidigung!
- Benutzen Sie Ihren Verstand. Manchmal werden Gegenstände erst dann nützlich, wenn man sie gemeinsam oder an bestimmten Plätzen benutzt.
- Fürchten Sie sich nicht, die Gegend zu erkunden. Andernfalls könnten Sie etwas Wichtiges übersehen!



Kundenservice

0190 – 50 55 11 (EURO 0,62 pro Minute)

für spielinhaltliche Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich

(Mo.–Fr. von 16–20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 – 60 55 11 (EURO 0,12 pro Minute)

für technische Fragen zu THQ-Produkten

erreichbar Mo.–Fr. von 16–20 Uhr mit persönlicher Betreuung

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 – 50 55 12 (EURO 0,62 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf

erreichbar 24 Stunden täglich

KEINE persönliche Betreuung

(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

E-Mail:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen:

thq@maxupport.de



Lizenzbedingungen

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm
"Evil Dead: Hail to the King".

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher
(im Folgenden auch: "Lizenzennehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie die Software installieren, erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Produkt nicht.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Evil Dead: Hail to the King" der Firma THQ. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der THQ-Software "Evil Dead: Hail to the King" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfüllen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgedeckt, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile wie z. B. Logos oder die Software als Ganzes, die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Für den Fall, dass Sie Add-ons planen, halten Sie bitte Rücksprache mit THQ. Wir befürworten die Entwicklung von Add-ons, soweit diese den Qualitätsstandards unserer Produkte angemessen sind und zu unserer Produktilinie passen. Wir erklären uns nicht damit einverstanden, dass Add-ons auf dem Markt erscheinen, die nicht den Vorstellungen der Entwickler oder THQ entsprechen. Wenn THQ Ihnen ein Add-on zusagt, kann THQ Ihnen z. B. auch die Lizenz für die Benutzung von Titeln, Marken etc. erteilen. Ein Anspruch darauf besteht selbstverständlich nicht.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder andersvervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÖHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme von Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mängelgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Überführt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadensatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

Lizenzbedingungen

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ haftet nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen sind, z. B. besondere Natur- oder Kriegsergebnisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikations-einrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzeranleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungshelfer haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungshelfer verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadenseignis, soweit gesetzlich wirksam, begrenzt auf das gesetzliche Minimum; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch regelmäßig unsere Website zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTF

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Website von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erkennt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird wirksam durch die Aktivierung des Buttons "Zustimmen". THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Voreinkündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragsstücke abhängig durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld; Copyright September 2002



Evil Dead: Hail to the King © 2001 THQ Inc. Evil Dead and its related characters are trademarks of Renaissance Pictures Ltd., and licensed exclusively to THQ Inc.
Evil Dead 2: Dead by Dawn™ & © 2000 Canal+ DA. Evil Dead 2 is a trademark of Canal+ DA. Hail to the King, the Hail to the King logo, Heavy Iron Studios, the Heavy
Iron Studios logo, THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.