

INHALT

DIE GESCHICHTE DES MEERES VON UNDAED	02
SPIELVORBEREITUNG	03
TECHNISCHE ANFORDERUNGEN	03
INSTALLATION	03
DEINSTALLATION	04
DIRECTX INSTALLIEREN	04
NAVIGATION DER MENÜS	05
PROBLEMBESEITIGUNG	05
DAS AUTOSTARTMENÜ	06
DAS HAUPTMENÜ	06
DAS OPTIONSMENÜ	06
SPEICHERN / LADEN	08
WILBUR & SPEICHERN	08
SPIELSTAND LADEN	09
CYPRISNS POTIZBUCH	09
DIE FRAGEZEICHEN	09
DER SPIELBILDSCHIRM	10
STEUERUNG VON CYPRIEN UND SUPERCYP	11
CYPRIEN	11
SUPERCYP	13
KAMERA STEUERUNG	15
DIE 4 KRÄFTE DER FREUNDE	15
DIE BÖSI	16
DIE OBJEKTE IM ABENTEUER UND IM INVENTAR	17
DIE SCHLEUDER-EXTRAS	18
CYPRIENS FREUNDE	19
DIE VÖLKER DES MEERES VON UNDAED	19
CYPRIENS VERBÜNDETE	20
CYPRIENS FEINDE	22
TIPPS, DIE DAS ABENTEUER ERLEICHTERN	24
CREDITS	27

DIE GESCHICHTE DES MEERES VON UNDABED

Zu den ältesten Geschichten von Undabed gehört jene, die besagt, dass eines Tages eine riesige und furchterregende schwarze Welle mit solcher Gewalt über die Welt rollte, dass nichts und niemand in ihrem Weg verschont blieb. Diese Welle brachte so viel Wasser mit sich, dass das Land Undabed für immer unterging. Und aus dieser riesigen Flutwelle trat plötzlich ein hoher Turm heraus, wuchs höher und höher hinauf, als würde er ewig weiterklettern. Dann hielt er auf einmal inne, doch die Spitze des Turmes war schon so hoch oben in den Wolken, dass sie nicht mehr zu sehen war. Die Überlebenden der Katastrophe betrachteten das seltsame Gebäude voller Neugier, doch sobald sie es zum ersten Mal in Augenschein genommen hatten, war ihnen klar, dass es nichts als Unglück und Leid bedeuten würde. So entstand Loren Darith - das Zentrum von Undabed, sein Ankerpunkt, eine gigantische, gekrümmte Achse, deren beide Enden so weit in die Dunkelheit hineinreichten, dass man versucht war, zu glauben, dass die Ausmaße des Turms unendlich seien. Von der Spitze dieses grausigen Bauwerks hielt sein Erschaffer, der Meister, die Menschen Undabeds in einem Zustand ständiger Furcht und befahl seinen bössartigen Handlangern, den Meeresabsaugern, jegliche Spur der alten Welt - und damit jede Hoffnung, sie je wiederzusehen - mit brutaler Gewalt auszumerzen.

Der Meister ist nach wie vor äußerst geheimnisvoll, niemand weiß genaueres über ihn, doch man sagt, er sei wie ein kolossales Auge, das alle Bewohner des Landes ständig beobachtet. Und auf einem der zahllosen Stockwerke des Turms hält der Meister Lenny gefangen und wartet geduldig darauf, dass Cyprien sich zeigt...

SPIELVORBEREITUNG

Technische Anforderungen:

Computer :	Um Evil Twin spielen zu können, muss Ihr PC mindestens mit einem Pentium II-Prozessor mit 400 MHz ausgerüstet sein.
Speicher :	Mindestens 64 MB RAM.
Konfiguration :	Evil Twin kann auf folgenden Betriebssystemen installiert werden: Windows 95, Windows 98 und Windows 2000.
Festplatte :	Die Minimalinstallation von Evil Twin benötigt mindestens 700 MB Festplattenspeicher.
Steuerung :	Eine Tastatur muss vorhanden sein. Evil Twin kann auch mit Joystick oder Gamepad gespielt werden.
CD-ROM-Laufwerk :	4X-CD-ROM-Laufwerk oder schneller.
Benötigte Beschleunigerkarte :	Sie müssen über eine 3D-Beschleunigerkarte mit mindestens 16MB Video-RAM verfügen. Außerdem muss DirectX8 auf ihrem Computer installiert sein (auf der Evil Twin-CD enthalten).
Sound :	Evil Twin unterstützt 16-bit Stereo-Soundkarten und ist kompatibel mit DirectX.

Installation:

• Beenden Sie alle anderen Anwendungen, bevor Sie mit der Installation von Evil Twin beginnen.

• Legen Sie die Installations-CD in das Laufwerk. Wenn die Autostart-Funktion aktiviert ist, erscheint automatisch das Installationsmenü für Evil Twin.

• Wenn die Autostart-Funktion nicht aktiviert ist, gehen Sie folgendermaßen vor: Doppelklicken Sie auf das Symbol „Arbeitsplatz“ auf ihrem Desktop und wählen Sie dann das CD-ROM Laufwerk. Doppelklicken Sie dann auf die Datei „Splash.exe“.

• Wählen Sie „Evil Twin installieren“, um den Installationsvorgang zu beginnen und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Das Installationsprogramm stellt sich automatisch auf die Hardware ihres PCs ein. Die gewählten Optionen (minimale oder Vollinstallation) haben direkten Einfluss auf die Qualität des Spielablaufs. Die Vollinstallation benötigt mehr Festplattenspeicher – das Spiel läuft dann allerdings flüssiger und mit kürzeren Ladezeiten.

Standardmäßig wird Evil Twin im Verzeichnis C:\UbiSoft\Evil Twin installiert. Nach der Installation wird dem Startmenü eine entsprechende Verknüpfung hinzugefügt.

Wenn die Installation beendet ist, wählen Sie „**Evil Twin spielen**“, um das Spiel zu beginnen oder „**Beenden**“, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt starten wollen, können Sie die Verknüpfung im Startmenü wählen.

Deinstallation:

Wählen Sie die Option „**Evil Twin entfernen**“ in Start/Programme/Ubi Soft Games/Evil Twin <oder>

Legen Sie die Installations-CD ein und wählen Sie „**Deinstallieren**“. Damit entfernen Sie das Spiel komplett von Ihrer Festplatte.

DirectX installieren:

Stellen Sie sicher, dass sich die für Evil Twin-CD in Ihrem Laufwerk befindet.

Sobald Sie den Installationsvorgang starten, überprüft das Programm, ob DirectX auf Ihrem PC installiert oder aktualisiert werden muss und bietet Ihnen gegebenenfalls an, die notwendigen Schritte auszuführen. Falls Sie Probleme bei der Ausführung von Evil Twins haben, lesen Sie bitte erst den Abschnitt zur Problembeseitigung, bevor Sie sich an unseren Kunden-Support wenden.

Nach Abschluss der Installation müssen Sie Ihren PC neu starten, damit die erforderlichen Treiber ordnungsgemäß geladen werden können.

Navigation der Menüs:

Menüsteuerung mit der Tastatur:

Benutzen Sie die **Pfeiltasten**, um sich durch die Menüs zu bewegen. Ihre Auswahl wird weiß hervorgehoben oder mit einem Effekt versehen. Drücken Sie die Taste <**Strg**>, um ihre Auswahl zu bestätigen.

Hinweis :

Sie können auch einen Joystick oder ein Gamepad verwenden. Abhängig vom Modell können Sie dann den analogen Steuerknüppel oder das digitale Steuerkreuz verwenden. Der Knopf, mit dem Sie ihre Auswahl bestätigen, hängt von der Konfiguration des Joysticks ab.

Problembeseitigung:

Sie benötigen eine 3D-kompatible Beschleunigerkarte mit mindestens 16MB Video-RAM. Außerdem muss DirectX 8 auf Ihrem PC installiert sein. DirectX 8 befindet sich auf der Installations-CD für Evil Twin und kann installiert werden, indem Sie im Installationsmenü die Option „**DirectX8 installieren**“ wählen.

Die meisten Schwierigkeiten bei der Ausführung von Spielen mit DirectX sind auf veraltete Sound- und Grafikkarten-Treiber zurückzuführen. Wenn Sie Probleme mit Evil Twin haben, finden Sie in der Datei liesmich.txt die Internet-Adressen vieler verschiedener Hardware-Hersteller. Dort erhalten Sie die neuesten Versionen der Treiber für Ihre Hardware.

Sollten Sie über mehrere 3D-Beschleunigerkarten verfügen, wählen Sie bitte diejenige, die von Evil Twin verwendet werden soll.

Das Autostartmenü :

Im Autostart-Menü Sie vor Spielbeginn einige Einstellungen vornehmen, um den bestmöglichen Spielablauf zu gewährleisten:

- Auflösung :** Über diese Option können Sie die Bildschirmauflösung für das Spiel festlegen.
- Steuerung :** Mit dieser Option können Sie zwischen „Tastatur“ und „Joystick“ wählen.
- Ubi Soft-Internetseite :** Dieser Link bringt Sie direkt auf Ubi Softs Internetseite zu Evil Twin.
- Evil Twin spielen :** Diese Option startet das Spiel.

Das Hauptmenü :

- Neues Spiel :** Mit dieser Option beginnen Sie ein neues Spiel.
- Spiel fortsetzen :** Diese Option wird angezeigt, wenn das Spiel bereits läuft und unterbrochen wurde.
- Album :** Sobald Sie Wilbur getroffen und die erste Kamera gefunden haben, können Sie ihren Spielstand abspeichern. Sie können entscheiden, welcher der vier verfügbaren Speicherplätze verwendet werden soll (vgl. Speichern/Laden).



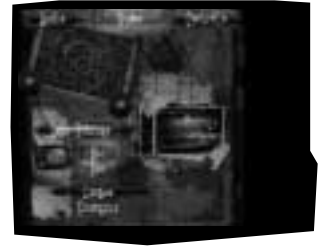
Das Optionsmenü :

In diesem Menü können Sie verschiedene Einstellungen für das Spiel nach Ihren Wünschen verändern:



(1) Video :

Hier können Sie die Sprache für das Spiel einstellen und entscheiden, ob Untertitel angezeigt werden sollen.



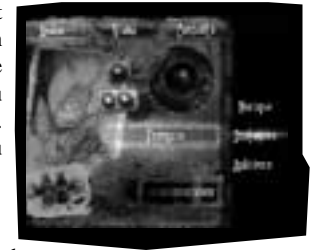
(2) Audio :

Wählen Sie „Musik“, um die Lautstärke der Musik zu verändern.

Wählen Sie „Dialoge“, um die Lautstärke der Dialoge zu verändern. Außerdem können Sie hier die Sprache in den Dialogen auswählen.

Wählen Sie „Geräusche“, um die Lautstärke der Soundeffekte zu verändern.

Sie können auf das Optionsmenü nicht direkt vom laufenden Spiel aus zugreifen – Sie müssen zuerst zurück zum Hauptmenü. Wählen Sie „Beenden“ im Inventar, um das Spiel zu verlassen oder zum Hauptmenü zu gelangen. Vergessen Sie nicht, vorher Ihren Spielstand zu speichern!



(3) Steuerung :

Hier können Sie die Steuerung für Cyprien verändern:

Standard-Tastatursteuerung:

Pfeiltasten : Menüsteuerung und Bewegung im Spiel

<Strg> : springen, hangeln, klettern und Bestätigung einer Auswahl.

<Alt> : schießen oder Auswahl abbrechen

- <Umsch> : mit einer Figur sprechen, einen Mechanismus auslösen oder ein Objekt aus dem Inventar nehmen.

<I> : Inventar anzeigen

• **Tabulatortaste :** zwischen Normalansicht und subjektiver Ansicht wechseln.

Leertaste : Pause an/aus.

<Bild auf>, <Bild ab>: zwischen den von Freunden erhaltenen Spezialangriffen wählen.

<A>, <W>, <S> und <Y> : Kamerabewegung.

<Q> : Kamera wieder auf die Ausgangsposition hinter dem Charakter setzen

Eingabetaste : Cyprien in SuperCyp verwandeln und umgekehrt.

Standard-Joysticksteuerung:

Sie können Ihren Joystick frei konfigurieren.

SPEICHERN / LADEN :

Wilbur & Speichern :

Um einen Spielstand speichern zu können, muss Cyprien erst eine **Bonus-„Kamera“** finden. Auf jeder der acht Inseln wartet Wilbur an einem vorgegebenen Platz auf ihn. Nur an diesem Ort kann Cyprien die **Bonus-„Kamera“** an Wilbur übergeben. Im Gegenzug erhält er das Recht, seinen Fortschritt im Abenteuer festzuhalten.

Die gespeicherten Spielstände werden direkt in Wilburs „Album“ abgelegt. Sie können einen Spielstand laden, indem Sie während des Spiels die Taste <I> drücken oder im Hauptmenü die entsprechende Option wählen.



Hinweis :

Immer wenn Sie eine neue Insel erreichen, führt Wilbur eine automatische Speicherung durch, d. h. es ist nicht nötig an dieser Stelle eine **Bonus-„Kamera“** zu verschwenden.

Die Monde von Undabed : Diese Monde sind eigentlich Markierungspunkte, von denen aus Cyprien erneut starten muss, wenn er in einem Level stirbt. Die Monde werden nur aktiviert, wenn Cyprien sich durch sie hindurchbewegt. Wenn er ein Leben verliert, beginnt das Spiel wieder beim letzten aktivierten Mond.



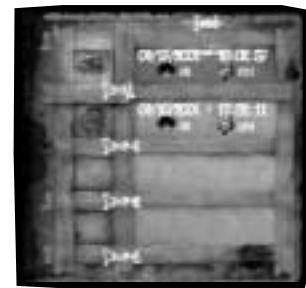
Game Over : Wenn Sie alle Leben verlieren (Game Over), haben Sie die Möglichkeit „Spiel fortsetzen“ zu wählen und damit das Spiel am Beginn des aktuellen Levels wieder aufzunehmen. Diesen Vorgang können Sie höchstens drei Mal ausführen.

Infra-Game Over : Nachdem Sie drei Mal „Spiel fortsetzen“ gewählt haben, gelangen Sie in das endgültige Game Over-Menü. Hier können Sie nur noch einen der von Wilbur gespeicherten Spielstände abrufen. Achten Sie also immer darauf, Ihren Spielstand regelmäßig bei Wilbur speichern.

Spielstand laden :

Sofern Sie bereits ein Spiel gespeichert haben, können Sie im Hauptmenü auf Wilburs „Album“ zugreifen und einen gespeicherten Spielstand auswählen.

Sie können auf den zuletzt gespeicherten Spielstand auch zugreifen, ohne Wilburs „Album“ zu öffnen. Wählen Sie dazu einfach „Fortsetzen“.



Während des laufenden Spiels können Sie einen Spielstand laden, indem Sie die Taste <I> drücken. Mit <A> oder <S> können Sie sich durch die Menüs bewegen, Wilburs „Album“ öffnen und dort einen der vier gespeicherten Spielstände auswählen – vorausgesetzt es wurde bereits einer abgespeichert.

Cypriens Notizbuch :

In „Cypriens Notizbuch“ können Sie sich jederzeit einen Überblick über die Steuerung und die Aufgaben, die Sie auf den einzelnen Inseln ausführen müssen, verschaffen.

Erledigte Aufgaben werden grau angezeigt.

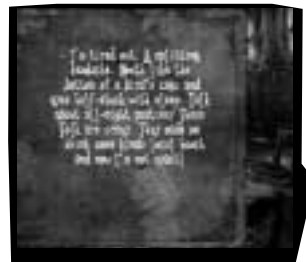
- Um auf „Cypriens Notizbuch“ zuzugreifen, drücken Sie die Taste <i> auf der Tastatur.
- Wählen Sie dann mit den Tasten <A> oder <S> „Cypriens Notizbuch“.

Immer wenn eine neue Information in „Cypriens Notizbuch“ auftaucht, wird Ihnen dies durch ein akustisches Signal und das Erscheinen eines Fragezeichens mitgeteilt.

Die Fragezeichen :



Offene Fragen gibt es viele – die Fragezeichen können ihnen vielleicht einige davon beantworten. Die Fragezeichen sind da, um Ihnen zu helfen. Sie sollen Ihnen die Suche erleichtern. Also zögern Sie nicht, sie im Zweifelsfall zu konsultieren! Die ersten Fragezeichen auf der Demi-Insel werden automatisch aktiviert. Die anderen können Sie mit der Taste „Aktion“ abrufen.



DER SPIELBILDSCHIRM



- (1) **Cypriens Kopf** : zeigt Cypriens Lebensenergie und die Anzahl der gesammelten Extra-Leben an.
- (2) **Munition für die Schleuder** : Dieses Symbol gibt Aufschluss über Art und Anzahl der vorhandenen Munition für die Schleuder (vgl. Die 4 Kräfte der Freunde)
- (3) **Objekt** : zeigt das gegenwärtig im Inventar gewählte Objekt an (vgl. Objekte im Abenteuer und im Inventar)
- (4) **SuperCyp-Balken** : dieser Balken zählt die bisher gesammelten SuperCyp-Bonusse. Je voller der Balken ist, umso länger können Sie im SuperCyp-Modus bleiben. Vorsicht: Der Stand des Balkens reduziert sich ständig – auch wenn Sie nicht im SuperCyp-Modus sind (vgl. SuperCyp)

STEUERUNG VON CYPRIEN UND SUPERCYP

Die hier beschriebene Steuerung entspricht der Standardbelegung. Informationen zur Änderung der Tastenbelegung finden Sie im Abschnitt über das Autostart-Menü.

Cyprien ist kein besonders schwieriger oder netter Junge. Aber er leidet unter der Abwesenheit seiner Eltern, die beide am seinem Geburtstag ums Leben kamen. Vielleicht fühlt er sich ja verantwortlich für ihren Tod. Auf jeden Fall hat das Ereignis dafür gesorgt, dass er schneller erwachsen wurde - was nicht unbedingt zu seinem Vorteil war. Unter diesen Umständen ist es kaum verwunderlich, dass Cyprien sich in seinem Leid von der Außenwelt abkapselt.

Cyprien



Allgemeine Bewegungen :



Benutzen Sie die **Pfeiltasten**, um Cyprien zu bewegen.

Drücken Sie **<Strg>**, um zu springen.

Um sich an der Kante von Wänden entlang zu hangeln, springen Sie gegen die Wand – Cyprien hält sich dann - zumindest bei den meisten Wänden - automatisch an die Kante fest. Benutzen Sie die **Pfeiltaste hoch** oder **<Strg>**, um zu klettern.



Mit der Eingabetaste verwandeln Sie Cyprien in SuperCyp.

Angriffe:



Drücken Sie **<Alt>**, um in der Normalansicht die Schleuder abzuschießen.

Um in der subjektiven Ansicht mit der Schleuder zu schießen, drücken Sie die **Tabulatortaste**. Zielen Sie mit der Mitte des Gummibandes und schießen Sie das Geschoss mit **<Alt>** ab. Der Schuss wird um so kraftvoller, je länger Sie **<Alt>** gedrückt halten.



Drücken Sie **<Umsch>**, um eine Rodeo-Attacke auszuführen.

Andere Aktionen:



Um an Wurzeln oder Leitern hochzuklettern, springen Sie gegen das entsprechende Objekt. Cyprien hält sich automatisch fest.

Sie können sich dann mit den **Pfeiltasten** bewegen. Drücken Sie **<Strg>**, um sich wieder von dem Objekt zu lösen.

Um mit einer anderen Person zu sprechen, drücken Sie **<Umsch>**

Um einen Mechanismus zu aktivieren, müssen Sie sich dicht an den Mechanismus stellen und **<Umsch>** drücken. Sie können viele Mechanismen auch mit einem Projektil aus der Schleuder oder durch eine Berührung auslösen.



Informationen über das Übergeben eines Objekts finden Sie im Abschnitt über „Objekte im Abenteuer und im Inventar“.



SuperCyp

Wie jeder weiß, hat Cyprien eine zweite Identität. Er kann sich in einen Kämpfer mit unglaublichen Fähigkeiten und unbegrenzter Stärke verwandeln – in SuperCyp. SuperCyp hat den Drang, alles zu töten, was sich bewegt und die Grenzen der Physik scheinen für ihn nicht zu gelten.

Allgemeine Bewegungen

Mit den **Pfeiltasten** können Sie SuperCyp bewegen.

Drücken Sie **<Strg>**, um zu springen.

Während eines Sprungs können Sie „flattern“, indem Sie wiederholt **<Strg>** drücken.

Mit der **Eingabetaste** verwandeln Sie SuperCyp zurück in Cyprien.



Hinweis :

Sie können nicht unbegrenzt SuperCyp bleiben. Um SuperCyp zu werden benötigen Sie SuperCyp-Boni. Mit Hilfe des SuperCyp-Balkens (siehe oben), behalten Sie einen Überblick über die verbliebenen SuperCyp-Boni. Deren Anzahl verringert sich ständig – auch wenn Sie sich nicht im SuperCyp-Modus befinden.

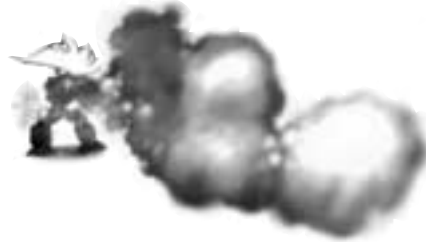
Angriffe:



Um den Todesstrahl auszulösen, halten Sie die **Tabulatortaste** so lange gedrückt, bis der Strahl aufgebaut ist. Kosten an SuperCyp-Boni: beachtlich. Verursachter Schaden: beträchtlich.

Um einen Feuerball auszulösen, halten Sie die Taste **<Alt>** so lange gedrückt, bis der Feuerball die gewünschte Größe erreicht hat. Wenn Sie die **<Alt>**-Taste loslassen, wird der Feuerball abgeschossen. Kosten an SuperCyp-Bonus: null, niedrig, hoch, beachtlich.

Verursachter Schaden: schwach, gering, groß, beachtlich.



Eine Rodeo-Attacke lösen Sie aus, wenn Sie erst mit **<Strg>** springen und dann im Sprung **<Umsch>** drücken. Kosten an SuperCyp-Bonus: keine. Verursachter Schaden: leicht.



Für einen Sturmangriff müssen Sie mit Höchstgeschwindigkeit laufen und dann **<Shift>** drücken. Kosten an SuperCyp-Bonus: beachtlich. Verursachter Schaden: durchschnittlich.



Kamerasteuerung:

Sie können die Kamera horizontal kippen und vertikal drehen, um sich einen besseren Blick auf das Geschehen zu verschaffen.

Benutzen Sie dazu die Tasten **<A>**, **<W>**, **<S>** und **<Y>**:

<A> : Kamera nach links drehen

<W> : Kamera nach oben kippen

<S> : Kamera nach rechts drehen

<Y> : Kamera nach unten kippen

DIE 4 KRÄFTE DER FREUNDE

Es gibt 4 Spezialkräfte für Angriffe, die Cyprien im Laufe des Abenteuers von jedem einzelnen seiner 4 Freunde erhält.

Benutzen Sie die Tasten **<Bild auf>** und **<Bild ab>**, um zwischen den verfügbaren Spezialangriffen zu wechseln (am Anfang des Spiels hat Cyprien von seinen Freunden allerdings noch keine Spezialkräfte erhalten).

Vincent's Angriff:

Vincent's Zaubersamen umgibt Cypriens Gegner mit einem starken Lähmungsgas oder lässt (falls der Boden fruchtbar genug ist) eine unglaublich schnell wachsende Pflanze aus dem Boden schießen, die als „Aufzug“ dient.



Die Orte, an denen der Samen gepflanzt werden kann, werden durch eine besondere

- Textur gekennzeichnet.

Joel's Angriff:



Wenn Cyprien **Joel's Kaugummis** mit der Schleuder abschießt, kann er seine Gegner in klebrige Kaugummiblasen einschließen. Eine bestimmte Zeit lang kann Cyprien die Blase und den Gegner steuern (was ihm indirekt beim Aktivieren von Schaltern oder Verschieben bestimmter Objekte hilft).

Steve's Angriff:

Dieses **fliegende Projektil** aktiviert in der Umgebung verborgene Mechanismen und hilft dabei, gegnerische Charaktere aus großer Entfernung und mit enormer Präzision leise und diskret auszuschalten.



Daves Angriff:



Energiefeld-Generatoren sind technologische Wunderwerke. Wenn Sie sie unter Beschuss nehmen, kann Cyprien in ihnen Schutz suchen. An bestimmten Stellen können diese Generatoren auch benutzt werden, um temporäre Plattformen zu bilden. Diese Stellen sind für Cyprien normalerweise lebensgefährlich (Lava-Seen, das interstellare Vakuum, unergründliche Schatten, etc.).

Hinweis :

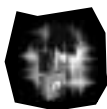
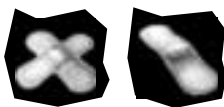
Jedes Mal, wenn Cyprien einen Freund befreit, erhält er eine spezielle Angriffsfähigkeit, die Sie in einer extra dafür entworfenen Arena ausprobieren können. Um in diese Arenen zu gelangen, müssen Sie die Karte aufrufen und die Demi-Insel auswählen. Über ein Zwischenmenü gelangen Sie dann in die Trainingsarena für die gerade erlangte Fähigkeit. Sie können nur auf Trainingsarenen zugreifen, für die Sie auch schon die entsprechende Fähigkeit bekommen haben.

DIE BONI



a) SuperCyp-Boni : Diese Boni ermöglichen es dem Spieler, sich in SuperCyp zu verwandeln. Sind alle aufgebraucht oder geht die Anzeige auf Null zu, verwandelt sich SuperCyp automatisch wieder in Cyprien zurück!

b) Heilungs-Boni : Diese Boni erscheinen in den zwei Variationen groß und klein und helfen dem Spieler, seine Energie wieder aufzuladen.



c) Extraleben : Diese Boni geben dem Spieler ein zusätzliches Leben.

d) Lennys Boni : Je nachdem, wie viele Sie finden, geben diese Boni Ihnen verbrauchte Energie sofort zurück oder verschaffen Ihnen am Ende eines Levels sogar ein zusätzliches Leben. Beachten Sie auch, dass diese Boni wieder auftauchen, wenn Sie eine Insel verlassen haben, so dass Sie Ihren Punktestand später verbessern können.



e) Kamera-Boni : Sie benötigen diese Boni, um CYPRIENS Fortschritt im Spiel speichern zu können. Wilbur fotografiert unseren Helden mit der Kamera und hält seinen Fortschritt auf einem visuellen Speicher fest. Aber erst einmal heißt es, Wilbur zu finden!

DIE OBJEKTE IM ABENTEUER

UND IM INVENTAR

Während Ihrer Reise über das Meer von UNDABED müssen Sie bestimmte Objekte finden, die für den nächsten Schritt (und damit Ihr Fortkommen im Abenteuer) wichtig sind. Wenn Sie sich über solche Objekte bewegen, werden sie automatisch Ihrem Inventar hinzugefügt. Mit Hilfe der <i>-Taste erhalten Sie Zugriff auf Ihr Inventar. Die Objekte verschwinden, nachdem Sie sie verwendet haben und werden hauptsächlich dazu verwendet, bestimmte Durchgänge freizumachen. Hier einige Beispiele:



Mit Hilfe dieses mit Leuchtkäfern gefüllten Schmetterlingsnetzes kann Cyprien sich an dunklen Orten zurechtfinden.



Die Folk-Navigationskarte, Überbleibsel aus der alten Welt, bietet dem, der sie lesen kann, nützliche Informationen.



Dieses seltsame mechanische Objekt kann automatisch alles wiederholen, was es „hört“.

Sie können im Spiel zwei Arten von Objekten finden: solche, die ein bestimmtes Element der Spielumgebung oder ein anderes Objekt aktivieren (Türen, Fenster, Leitungen, Flugelche, etc.) und solche, die Sie einem der Charaktere übergeben müssen.

Um ein Objekt in Ihrer Hand identifizieren zu können (d. h. das Objekt, das Sie mit Hilfe der <SHIFT>-Taste einem Charakter übergeben oder selbst verwenden werden), wählen Sie die Inventarseite, indem Sie während des Spiels die <i>-Taste drücken, dann den Auswahl-Cursor auf das gewünschte Objekt bewegen und anschließend die <SHIFT>-Taste drücken. Das Objekt wird dadurch zu Ihrem gewählten Abenteuer-Objekt.

Wenn sich ein Objekt in Ihrer Hand befindet, drücken Sie die <SHIFT>-Taste, um ein Element der Spielumgebung oder ein anderes Objekt zu aktivieren. Wenn es sich um ein Objekt handelt, das einem anderen Charakter übergeben werden soll, müssen Sie es einfach nur in der Hand behalten und sich dem betreffenden Charakter nähern. Daraufhin wird automatisch eine Filmsequenz aktiviert.



DIE SCHLEUDER-EXTRAS

Fünf „Extras“ für CYPRIENS Schleuder sind im Meer von UNDABED verloren gegangen. Und Sie müssen sie finden...



1) Das Fernrohr :

Wird für ballistische Schüsse verwendet.



2) Das Supergummiband :

Erhöht die Schussweite.



3) Die Bleimurmeln :

Erhöhen die Durchschlagkraft der Projektile.



4) Die Schnellfeuer-Hand :

Erhöht die Feuerrate.



5) Die Gummimurmeln:

Sie prallen von harten Oberflächen ab.

CYPRIENS FREUNDE

Die Völker des Meeres von UNDA BED

1) Die Demis

Die Bewohner der Demi-Insel zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie zweigeteilt sind. Sie sind bekannt für ihre enorme Antriebsschwäche und glauben, dass dieser Zustand durch einen Fluch ausgelöst wurde und dass nur die große Zipette sie wiedervereinigen kann. Das ist natürlich völliger Blödsinn.



2) Die Folk

Die Folk leben in Folk City, einer riesigen schwebenden Stadt, und bewegen sich auf Schirmbooten umher, die aus einem Stoff bestehen, der so robust ist, dass er jedem Wetter gewachsen ist. Wonach die Folk vor allem streben, ist ein Ort, an dem sie in Frieden leben können, weit weg von der Hegemonie der Meeresabsauger (Siehe auch Meeresabsauger) und all den Problemen, die diese verursachen. Zwar bestehen tatsächlich viele realistische Gefahren, doch die Folk sind übertrieben ängstlich und paranoid.



3) Die Flyers

Die Flyers sind die einzigen Überlebenden jener Stadt, die dereinst von der riesigen Flutwelle verschlungen wurde, welche schließlich das Meer von UNDABED bildete. Sie leben in einer immens großen fliegenden Stadt. Diese Flugakrobatik-Asse wissen nur sehr wenig über ihre Herkunft und hetzen ruhelos über die Meeresoberfläche, immer auf der Suche nach dem geringsten Anhaltspunkt, der ihnen ein wenig Aufschluss über ihre Ursprünge bieten könnte.



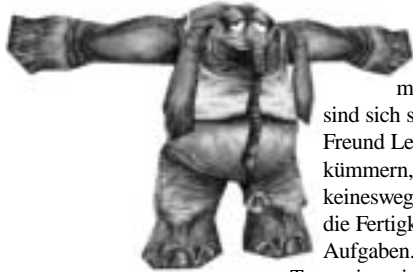
CYPRIENS Verbündete

1) Lenny

Lenny ist CYPRIENS treuer Gefährte und Vertrauter. Obwohl er einem gewöhnlichen knuddeligen Teddybär nicht im geringsten ähnelt, besitzt er doch Qualitäten, deren wahren Wert Cyprien erst noch entdecken muss. Lenny wurde in eine stolze Teddybärenfamilie hineingeboren, gab jedoch schon sehr früh dem Abenteuerleben den Vorzug vor der behüteten Existenz der meisten seiner Cousins. Er bereiste zahllose Länder und erlebte viele aufregende und zuweilen phantastische Abenteuer, bevor er sich an Cypriens Seite in den Ruhestand begab.



2) Wilbur



Wilbur ist ein seltsamer Geselle – er lebt außerhalb der Welt von Undabed. Die meisten Völker und Bewohner dieser Welt sind sich seiner Existenz gar nicht bewusst. Sein Freund Lenny bittet ihn, sich um Cyprien zu kümmern, eine Aufgabe, der sich der Elefant keineswegs gewachsen fühlt, denn er besitzt weder die Fertigkeiten noch die Geduld für solche Aufgaben. Auf der anderen Seite ist er sich der

Tragweite seiner Aufgabe völlig bewusst. Ohne ihn ist

Undabed verloren! Er ist das letzte freie Wesen, das sich noch an die Welt erinnert, wie sie einst war. Und so wird er für Cyprien eine unerschöpfliche Quelle von Informationen, Rat und Trost.

3) Dr. Folk

Dr. Folk ist ohne Zweifel der führende Experte im Bereich der Erforschung und der Archäologie von Folkhausen. Wie der Flyer-Erzähler ist er fest davon überzeugt, dass die Folk und die Flyers vom selben Volk abstammen, dessen legendäre Stadt einst von der furchtbaren Katastrophe hinweggeschwemmt wurde, die letztendlich Undabed schuf. Und so sucht er auf der ganzen Welt verbissen nach Beweisen, die seine Theorie unterstützen.



4) Die vier Freunde

Vincent (alias Vince oder Vinrite)

Was an Vincent besonders auffällt, ist seine ruhige, besonnene Art. Seine Kumpel mögen ihn wirklich gern und beneiden ihn um seine nicht zu erschütternde Gelassenheit in allen Lebenslagen und seine Fähigkeit, aus der Abwesenheit seiner Eltern blitzschnell eine positive Wirkung zu ziehen: seinen unerschütterlichen Respekt für die Natur und die Tierwelt.



Joe (alias Joece)

Keiner kann behaupten, dass Joe ein immer hungriges, fettes Schwein ist, das nur an den eigenen Magen denkt. Damit täte man dem Magen unrecht. Es stimmt zwar, dass er für sein Leben gern isst, aber ganz bar jeden Geschmacks ist er doch nicht. Er mag Himbeerbonbons genau so gern wie ein gutes 3-Gänge-Menü und seine Vorlieben sind klar definiert, was ihn von einem Müllweimer unterscheidet.



Steve (alias Stepfos)

Steve ist der Klassenclown. Er platzt fast vor lauter Humor und reißt einen Witz nach dem anderen. Dieser Spaßvogel kann jeden zu hysterischem Gelächter hinreißen und Sekunden später die Nonchalance eines Gentlemans zur Schau stellen. Aufgrund dieser beiden Charaktermerkmale ist er bei den anderen Kids sehr beliebt, weshalb er oft den Boss spielt und sie bei ihren Streichen anführt.



David (alias Dave)

David ist der typische lebhaft kleine Kerl – sehr sportlich, aber gleichzeitig auch ziemlich leichtsinnig und widerspenstig. Er läuft ständig mit massenhaft Sportausrüstung rum, z. B. mit einem Schaumstoff-Nunchaku, das er besonders gern mag.

CYPRIENS FEINDE

1) Der Meister

Der Meister ist der größte Bösewicht in unserem Abenteuer. Er ist für die Flutwelle verantwortlich, welche die alte Welt wegschwemmte und an seiner Stelle ein lebloses Meer schuf, düster und trostlos.

Mit seinen Meeresabsaugern und seinen Zauberkraften hält er dieses Universum und seine Bewohner in seinem Bann.



2) Die Stagnats

Die Stagnats sind ein dummes, brutales, schmutziges, schleimiges Volk. Sie gehören zu jenen Wesen, welche durch die Katastrophe erschaffen wurden. Der Meister züchtete sie, um die Trümmer der alten Welt einzusammeln, die auf der Oberfläche Undabeds umhertrieben. Die Stagnats nutzen diese reichen Schätze und recyceln das Treibgut. Ihre Umgebung besteht daher zum größten Teil aus Schutt und sie bilden die Armee des Meisters.



3) Die Meeresabsauger:

Diese langbeinigen Droiden suchen das Meer von Undabed ab und ergreifen mit ihren langen Armen alles, was sie auf der Wasseroberfläche finden können, um sicherzustellen, dass jegliche Spur der alten Welt spurlos verschwindet.



TIPPS, DIE DAS ABENTEUER ERLEICHTERN...

Bitte nur weiterlesen, wenn Sie wirklich und wahrhaftig steckengeblieben sind!

1) Die Demi-Insel

Das Wichtigste ist, Wilbur genau zuzuhören... und CYPRIENS und SuperCyps verschiedene Bewegungen zu studieren.

2) Vincents Insel

Irgendwo muss hier eine Spinne sein, die viel über die Geschichte der Insel zu berichten weiß. Und dann gilt es auch, das versteckte Netz zu finden...

3) Folkhausen

Nur der Folk-Kapitän weiß, was mit dem Boot nicht stimmt. Hören Sie ihm aufmerksam zu und machen Sie sich Notizen, denn mit den Svötli, dem Steuerruder, dem Anker und dem Navigator geht's ganz schön chaotisch zu!

4) Joes Insel

Sie benötigen vier Zutaten, um das Rezept zu vervollständigen, das Joe vom fetten Joe befreien wird.

Vier Zutaten, verschiedene Türen... Dürfte ja wohl kein Problem sein!

5) Flyerhausen

Zunächst müssen Sie die Hütte finden. Das dürfte nicht allzu schwer sein! Aber dann... na, das ist ganz was anderes...

6) Steves Insel

Erstmal ein Püuschen machen... So, und jetzt sollten Sie sich was ausdenken, um an den Stift des Lehrers zu kommen. Gar nicht mal so leicht, was??

7) Daves Insel

ÖK, erst mal tief Luft holen... Und gleich noch mal! Wissen Sie, wie man einen Brenner zum Platzen bringt? Nicht? Na, dann schlage ich vor, dass Sie Dr. Folk gut zuhören!

8) Loren Darith

Hmm, na ja ... Was soll ich sagen? Früher oder später müssen Sie in den Turm, da führt kein Weg dran vorbei...

UBI SOFT DE TECHNISCHER SUPPORT

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 09:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 - 554938 (DM 0,24 / Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

UBI SOFT

PRODUKTION

Produktion: Yves Guillemot
Entwicklungsdirektor: Alexis Godard, Vincent Minoué
Europäischer Entwicklungsdirektor: Anne Blondel
Internationaler Content Manager: Fabrice Pierre-Elien
Leitender Produzent: Jean-Bernard Jacon
Leitender Designer: Jean-Marc Marcin

TESTING

Weltweite Testing Manager: Eric Tremblay
Leitender Tester: Eric Arsenault
Tester: Louis-Philippe Brissette; Alain Fleury;
Alexandre Martel; Benoit Gagnon; David Deschenes;
Jerome Allard; Jonathan Gagnier; Katia Audet; Martin
Hamel; Miguel Canepa; Simon Martel

LOKALISATION

Weltweiter Lokalisationsmanager: Coralie Martin
Lokalisation Projektmanager: Jean-Sebastien Ferey,
Xavier Kemmlein
Grafischer Direktor: USA: Eddy Crew
Deutschland Coordinator: Oliver Joerg
Stimmen Nachbearbeitung: Madisound

SPRACHLICHE TESTS

Frankreich: Bug Tracker
USA: Absolute Quality
Deutschland: Richard Tintelnot
Italien: Project Synthesis
Spanien: Betafix

Spezieller Dank an:

Fanny Georges, Julien Moutte,
Olivier Palmieri, Olivier Dauba,
Sergian, Lambert Combes, Anatole Otman,
Diane Bernard, Marie Deschamps,
Nicolas Rouhaud, Romain Gontier,
Jérôme Sauvage, Nabil Ait Mokrane,
Christophe Boutez, Stéphane Flisak,
Miguel Bartolomeu, Timmy Hannem,
Guillaume de Simon, Alexandre Zourgani,
Nicolas Robert, Francis Marchetich,
Brian Benhamou, Jérémie Roussier,
Rozenn Allieux...

Ubi Soft EMEA

Europäisches Marketing
EMEA Marketing Manager: Laurence Buisson
EMEA Group Manager: Axelle Verny
EMEA Brand Manager: Sophie Colson

LOKALE BRAND MANAGER

Großbritannien: Amanda Butt
Deutschland: Mariana Radicevski
Frankreich: Charlotte Sabbah
Italien: Valeria Lodeserto
Spanien: Johanne Grange
Niederlande: Michiel Verheijdt
Dänemark: Thor Johansen
Australien: Michael Gale
Skandinavien: Thor Johansen

MANUFACTURING DEPARTEMENT

Pierre Escaich, Laurent Lugbull

Spezieller Dank an:

Laura Gelis, Nicolas Lochet,
Piero Strada, Vera Shah,
Barbara Carazco, Marcel Keij,
René Luining, Julie Laurent,
Flore Pralus, Rose Marie David,
Rebecca Molloy, Yutaka Noma,
Milena Bareto, Oriol Rosel...

© 2001 In Utero / Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.