

WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALT

	SEITE
WILLKOMMEN BEI LBA 2!	3
SYSTEMANFORDERUNGEN	4
INSTALLATION UNTER WINDOWS® 95	4
SPIELSTART UNTER WINDOWS® 95	5
INSTALLATION UNTER MS DOS®	5
SPIELSTART UNTER MS DOS®	7
SO BEWEGEN SIE SICH IN TWINSENS WELT ..	7
TWINSENS VERHALTEN	8
DIE AKTIONS-BEFEHLE	9
DIALOG MIT DEN FIGUREN	10
DIE TASTATUR-BEFEHLE	10
DURCH BONI HALTEN SIE SICH FIT	11
BONUS-GEGENSTÄNDE FINDEN	13
BEISPIELE FÜR GEGENSTÄNDE AUS DEM INVENTAR	14
HAUPTMENÜ	15
OPTIONEN	17
HINWEISE UND TIPS	19
MITWIRKENDE	20
TECHNISCHE HILFE	21
PROBLEME MIT DEM SPIEL?	21
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG 25	2

WILLKOMMEN BEI LBA 2!

Genau wie bei Little Big Adventure™ 1 haben wir versucht, eine bestimmte Philosophie für das Design des Spiels zu entwickeln. Die einzelnen Punkte sehen folgendermaßen aus:

- Ein benutzerfreundliches Interface, das es dem Spieler ermöglicht, sich völlig auf das Spiel zu konzentrieren anstatt auf die einzelnen Befehle.
- Maximale Interaktion mit der Umgebung, sowohl durch die verschiedensten seltsamen und schönen Wesen, als auch durch eine Vielzahl verschiedener Rätsel. Der Spieler muß keinen bestimmten Weg verfolgen, und seine Entscheidungen haben direkten Einfluß auf die Umgebung und den Spielverlauf.
- Um es kurz zu machen: Wir haben uns bemüht, eine realistische Welt im Zeichentrick-Stil zu schaffen. Wir haben dabei die Hoffnung, daß es Ihnen um so mehr Spaß machen wird, durch die Welt von LBA 2 zu reisen.

Little Big Adventure™ 2, ist eine geheimnisvolle Reise durch eine gefährliche und doch phantastische Welt. Sie sind Twinsen, ein junger Quetch und der Held des Planeten Twinsun. Auf Twinsun gibt es vier verschiedene Arten von Bewohnern: die Quetche (Sie können sie an ihrem Pferdeschwanz erkennen), die Dickos (sehen aus wie Elefanten), die Pummel (kleine dicke Leute) und die Haasis. Auf Ihrer Reise über die Planeten werden Sie noch vier andere Völker treffen: die Bifiden (sehen aus wie kleine Würstchen), die Elitos (mit ihren dreieckigen Köpfen), die Moskibienos (sehen logischerweise aus wie riesengroße Insekten) und die Bleichlinge (das Tristo-Volk).

Ihre Aufgabe ist es, den Frieden und die Harmonie auf all den Planeten wiederherzustellen. Sie müssen nicht nur Ihre Freunde retten, sondern auch die Zauberer und Kinder von Twinsun. Dazu müssen Sie zum einen Gegenstände und Elemente sammeln, die Ihnen helfen können, und zum anderen müssen Sie auch Leute aufsuchen, die Ihnen ihre Hilfe und ihr Wissen anbieten.

Um den üblen Bösewicht Dark Monk zu besiegen, müssen Sie auf Ihrer Reise weite Wege zurücklegen. Ihre Gegner können jederzeit die Oberhand gewinnen und Ihrem Kampf für den Frieden den Garaus machen. Seien Sie auf der Hut, aber



vor allen Dingen - seien Sie clever!

SYSTEMANFORDERUNGEN

Windows® 95:
Pentium™ PC
16 MB RAM
Quadro-speed CD-ROM-Laufwerk
Windows®-95-kompatible Soundkarte

MS-DOS®
Pentium™ PC
8 MB RAM (16 MB empfohlen)
PCI-Grafikkarte/SVGA Local bus
Quadro-speed CD-ROM-Laufwerk
Sound Blaster™ oder kompatible Soundkarte empfohlen (Miles Sound System)

INSTALLATION UNTER WINDOWS® 95

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und warten Sie, bis Windows®95 geladen ist. Legen Sie dann die LBA-2-CD in das Laufwerk ein. Sie benötigen ein CD-ROM-Laufwerk, um zu spielen. Wenn nach einer Minute nichts passiert, doppelklicken Sie auf das Icon des CD-ROM-Laufwerks. Wenn das Fenster offen ist, klicken Sie auf SETUP.
2. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Wählen Sie die Sprache für das Installationsprogramm. Diese Sprache wird dann während des Spiels für die Bildschirmtexte benutzt.
4. Wählen Sie die Sprache für den Dialog.
5. Das Programm gibt Ihnen folgende Optionen:

SPRACHAUSGABE AUF DIE FESTPLATTE KOPIEREN: Wählen Sie diese Option, um die Sprachdateien für die einzelnen Figuren auf Ihrer Festplatte zu speichern (etwa 80 MB zusätzlicher Speicher), so kann während des Spiels schneller auf die Sprachdateien zugegriffen werden.

TEXTE ANZEIGEN: Wählen Sie diese Option, um festzulegen, ob der Dialog auch auf dem Bildschirm angezeigt werden soll.

1. Wählen Sie Start und das Verzeichnis, in das Sie das Spiel installieren möchten.
2. Wenn Sie die Dateien auf Ihre Festplatte kopiert haben, wird Sie der Computer fragen, ob Sie DirectX™ installieren möchten. Falls der Computer bemerkt, daß Sie bereits eine Version installiert

haben, wird er Ihnen raten, mit NEIN zu antworten. Wenn Sie bisher noch keine Version von DirectX™ installiert haben oder wenn Sie eine neuere Version haben möchten, sollten Sie JA wählen. Wenn die Installation abgeschlossen ist, wird Ihr Computer neustarten.

SPIELSTART UNTER WINDOWS® 95

Wenn Sie Ihren Computer eingeschaltet haben, legen Sie die LBA-2-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und warten Sie, bis der Willkommen-Bildschirm erscheint. Klicken Sie jetzt auf START.

Sie können das Spiel auch mit dem Start-Menü von Windows®95 beginnen.

Die LBA 2-CD muß im Laufwerk liegen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen können.

INSTALLATION UNTER MS-DOS®

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die LBA-2-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Sie benötigen die CD, um spielen zu können.
2. Wechseln Sie am DOS-Prompt zum CD-ROM-Laufwerk (normalerweise D:).
3. Wenn D:\> erscheint, geben Sie "install" ein und drücken Sie ENTER. Das Sprachmenü erscheint auf dem Bildschirm.
4. Benutzen Sie die Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um die Sprache des Installations-Programms zu wählen. Drücken Sie ENTER, um zum Installations-Menü zu gelangen. Sie erhalten folgende Optionen:

INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Wenn Sie sich für diese Möglichkeit entscheiden, drücken Sie ENTER, um mit der Installation der Dateien zu beginnen.

Das erste Fenster schlägt ein Verzeichnis vor, in das Sie LBA 2 installieren. Das vorgegebene Verzeichnis ist "C:\LBA2". Wenn Sie das Verzeichnis ändern möchten, klicken Sie auf die Zeile "C:\LBA2", geben Sie das neue Verzeichnis ein und drücken Sie dann ENTER.

Im zweiten Fenster können Sie die Sprache für den Bildschirmtext und die Dialoge auswählen. Zusätzlich haben Sie folgende Optionen:

ANZEIGEN DES TEXTS WÄHREND DES SPIELS

Hier können Sie wählen, ob der Dialog als Bildschirmtext angezeigt werden soll.

SPRACHAUSGABE AUF DIE FESTPLATTE KOPIEREN: Wählen Sie diese Option, um die Sprachdateien für die einzelnen Figuren auf Ihrer Festplatte zu speichern (etwa 80 MB zusätzlicher Speicher), so kann während des Spiels schneller auf die Sprachdateien zugegriffen werden.

Hinweis: Während des Spiels werden Sie verschiedene Inseln besuchen. Es gibt für jede Insel eine Sprachdatei, die automatisch von Ihrer Festplatte geladen wird, wenn Sie auf einer Insel ankommen. Wenn Sie auf der nächsten Insel ankommen, wird diese Datei automatisch gelöscht und durch die neue ersetzt, falls nicht genügend Speicherkapazität vorhanden ist. Falls dann immer noch nicht genügend Speicherkapazität vorhanden ist, wird die Sprachdatei von der CD geladen und nicht von der Festplatte. Wenn Sie das Spiel verlassen, werden automatisch alle Sprachdateien von Ihrer Festplatte gelöscht, außer wenn Sie die Option **SPRACHAUSGABE AUF DIE FESTPLATTE KOPIEREN** gewählt haben. Dann haben Sie zwar mehr Platz auf Ihrer Festplatte, aber die benötigten Dateien müssen während des Spiels jedesmal geladen werden, wenn Sie auf einer anderen Insel ankommen.

Auf dem Bildschirm wird das Fortschreiten des Kopierens angezeigt. Während dieser Zeit können Sie die Datei "Readme.txt" lesen. Hier finden Sie die neuesten Informationen zu LBA 2 (und Lösungen für auftretende Probleme).

Wenn die Installation abgeschlossen ist, können Sie im letzten Fenster Ihre Soundkarte konfigurieren:

ATTEMPT TO CONFIGURE AUTOMATICALLY (AUTOMATISCHE KONFIGURATION)

Drücken Sie ENTER, um diese Option zu wählen. Das Programm wird Ihre Soundkarte suchen. Wenn das Programm die Soundkarte findet, hören Sie den Sound. Drücken Sie ENTER, um JA zu wählen. (Denken Sie daran zu überprüfen, ob Ihre Lautsprecher auch eingeschaltet sind.)

Es besteht die Möglichkeit, daß der Computer während dieses Vorgangs abstürzt. Drücken Sie dann die Reset-Taste und gehen Sie in das Verzeichnis, in das Sie LBA 2 installiert haben (z.B.: C:\LBA2), lassen Sie das SETUP-Programm laufen und wählen Sie erneut "Soundkonfiguration". Die Suche nach Ihrer Soundkarte wird automatisch fortgesetzt.

SELECT AND CONFIGURE DIGITAL AUDIO DRIVER (WÄHLEN UND KONFIGURIEREN DER DIGITALEN AUDIOTREIBER)

Falls die automatische Erkennung Ihrer Soundkarte nicht funktioniert hat, können Sie mit dieser Option Ihre Soundkarte manuell auswählen.

TEST DIGITAL AUDIO (DIGITALER SOUND-TEST)

Ermöglicht es Ihnen, zu überprüfen, ob Ihre Soundkarte korrekt arbeitet.

DONE (BEENDEN)

Wenn Ihre Soundkarte ausgewählt ist, klicken Sie auf diese Option, um zum Hauptmenü zurückzukehren und die Konfiguration zu speichern.

Falls das Fenster mit den neuesten Informationen immer noch auf ist, drücken Sie ESC, um es zu schließen. Wählen Sie dann VERLASSEN, um zu DOS zurückzukehren.

SPIELSTART UNTER MS DOS

Wenn die Installation abgeschlossen ist, und Sie die richtige Konfiguration für das Spiel ausgewählt haben, kehren Sie bitte zu DOS zurück.

Um das Spiel zu starten, geben Sie Lba2 am DOS-Prompt C:\LBA2> ein. Dann erscheinen das Logo, der Titel und die Einleitungssequenz auf dem Bildschirm. Das Spiel wird automatisch starten, falls es das erste Mal ist, daß Sie das Spiel geladen haben.

Die LBA-2-CD muß im Laufwerk liegen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen können.

Wenn Sie einige Optionen in der Konfiguration verändern möchten, wie z.B. die Sprache des Dialogs, die Untertitel oder wenn Sie die Datei-Verwaltung optimieren möchten, starten Sie das SETUP-Programm im Spiel-Verzeichnis (C :\LBA 2).

SO BEWEGEN SIE SICH IN TWINSENS WELT

Benutzen Sie die Pfeiltasten, um Twinsen auf dem Bildschirm zu bewegen.

AUFWÄRTS:	Twinsen bewegt sich vorwärts
LINKS:	Er dreht sich gegen den Uhrzeigersinn
ABWÄRTS:	Twinsen bewegt sich rückwärts
RECHTS	Er dreht sich im Uhrzeigersinn

ANSICHT WECHSELN

Wenn Twinsen sich am Rande des Bildschirms befindet, können Sie die Ansicht wechseln.

- Sie können Twinsen als den zentralen Punkt wählen.
- Oder Sie entscheiden sich für die Sicht Twinsens, d.h. Sie sehen genau das, was auch er sieht (Ich-Perspektive).

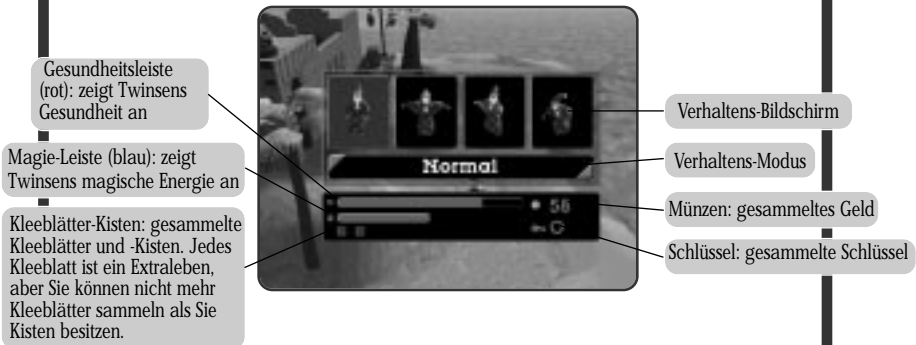
Drücken Sie ENTER, um einen zentrierten Bildschirm oder die Sicht Twinsens zu erhalten.

Hinweis: Wenn eine Szene eine bestimmte Ansicht benötigt, können Sie die Ansicht nicht verändern. Dies können Sie wiederum im Optionen-Menü verändern.

TWINSENS VERHALTEN

Jede Situation kann im Spiel anders angegangen werden. Sie allein können entscheiden und Twinsens Verhaltensweise aus vier verschiedenen Möglichkeiten auswählen. Die Standard-Einstellung ist NORMAL, aber Sie können sie jederzeit verändern.

Zusätzlich zu diesen vier Modi können Sie während des Spiels neue Verhaltenstypen erlangen, wenn Sie zum Beispiel ein Fahrzeug finden, mit dem Sie durch die Welten reisen können.



TWINSENS VERHALTEN ÄNDERN

1. Drücken und halten Sie Strg. Das Spiel wird angehalten, und der Verhaltens-Bildschirm erscheint. Es gibt für alle vier

Verhaltensweisen von Twinsen ein Fenster.

2. Benutzen Sie die Pfeiltasten LINKS/RECHTS, um den gewünschten Modus auszuwählen.
3. Benutzen Sie die Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um zu anderen Verhaltensweisen zu gelangen (wenn Sie sie im Spiel gefunden haben).
4. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, lassen Sie die Strg-Taste los. Sie kehren dann automatisch zum Spiel zurück und können im neuen Modus weiterspielen.

Sie können das Verhalten mit folgenden Hotkeys verändern.

Normal

Twinsen bewegt sich mit normaler Geschwindigkeit. Drücken Sie F5, um dieses Verhalten zu wählen.

Sportlich

Wenn Sie sich schnell aus einer delikaten Situation befreien müssen, sollten Sie sich für diesen Modus entscheiden. Drücken Sie F6, und Twinsen wird um sein Leben rennen.

Aggressiv

Twinsen ist jetzt wachsam, angriffslustig und bereit zum Kampf. Drücken Sie F7, wenn Sie Lust auf ein kleines Kämpfchen haben.

Vorsichtig

Wenn Sie den Zusammenstoß mit einem Gegner vermeiden oder sich ihm vorsichtig nähern möchten oder Sie vielleicht nicht von irgendwelchen ominösen Geschossen getroffen werden möchten, dann ist dieser Modus genau das Richtige für Sie, denn Twinsen wird vorsichtig nach vorne schleichen. Drücken Sie F8 für diesen Modus.

DIE AKTIONS-BEFEHLE

Je nachdem, welche Verhaltensweise Sie gewählt haben, kann Twinsen verschiedene Aktionen ausführen. Wenn Sie im normalen Modus die LEERTASTE drücken, können Sie mit anderen Figuren reden, Hebel und Tore betätigen, Schränke öffnen und sogar Mülleimer durchsuchen.

EINE AKTION AUF FÜHREN

Im NORMALEN Modus

Dieser Befehl ermöglicht es Ihnen, mit jemandem zu reden (natürlich

nur, wenn Sie nah genug bei der betreffenden Person sind, Twinsen schreit nämlich nicht allzu gerne ...). Sie können mit diesem Befehl auch nach etwas suchen (zum Beispiel nach Möbeln, Pflanzen oder Töpfen), Türen bewegen oder einen Hebel betätigen.

(Die W-Taste ist immer ein Hotkey zum NORMALEN-Modus.)

Im SPORTLICHEN Modus

Wenn Sie die Leertaste im sportlichen Modus drücken, wird Twinsen springen. Um einen Sprung zu unterbrechen, drücken Sie die Pfeiltaste ABWÄRTS.

Im AGGRESSIVEN Modus

Lust auf ein Kämpfchen? Dann drücken Sie die Leertaste. Twinsens hat drei Kampfbewegungen auf Lager: einen Tritt und zwei Schläge. Wenn Twinsen noch einen magischen Level höher kommt, dann erhöht sich die Wirkung seiner Schläge.

Im VORSICHTIGEN Modus

Twinsen kauert sich hin und wird in bestimmten Augenblicken unsichtbar für seine Gegner.

DER AUSFALLSCHRITT

Um während des Kampfes vor Raketen auszuweichen, kann Twinsen auch einen Ausfallschritt machen:

Drücken Sie die X- und die Pfeiltaste entsprechend der Richtung, in die Sie gehen möchten, LINKS für einen Ausfallschritt nach links, RECHTS für einen Ausfallschritt nach rechts, AUFWÄRTS für einen kleinen Sprung nach vorne und ABWÄRTS für einen kleinen Hüpfen nach hinten

DIALOG MIT DEN FIGUREN

Twinsen muß mit den verschiedenen Kreaturen und Figuren im Spiel sprechen, um die benötigten Informationen für seine Reise zu erhalten. Seien Sie auf alles gefaßt: Manchmal wird man Ihnen helfen, andere Figuren sind vielleicht ein wenig mürrisch, aber Sie treffen auch auf wirklich gehässige Typen.

Um mit einer Figur zu sprechen, nähern Sie sich ihr im Normalen Modus und drücken die LEERTASTE. Wenn Sie gerade nicht im NORMALEN Modus spielen, müssen Sie Ihre Verhaltensweise nicht ändern. Falls Sie es aber dennoch möchten, benutzen Sie einfach die W-Taste, um zum NORMALEN Modus zu gelangen.

- Um mit der Unterhaltung beziehungsweise dem Bildschirmtext

voranzukommen, drücken Sie die LEERTASTE oder ENTER.

- Um eine Unterhaltung zu beenden (vielleicht kennen Sie die Geschichte ja schon), drücken Sie ESC.

DIE TASTATUR-BEFEHLE

Alle Tasten des Spiels können von Ihnen neu belegt werden. Das bedeutet, daß Sie die Standard-Einstellungen verändern können, um ein anderes Layout für Ihre Tastatur zu erhalten. Die in diesem Handbuch beschriebenen Tastatur-Befehle sind die Standard-Einstellungen.

F1 (während des Spiels) Zusammenfassung der Tastatur-Befehle (Neubelegung der Tasten)

F1 (im Inventar-Menü) Zusätzliche Informationen zu dem Gegenstand, den Sie gerade benutzen.

- Pfeiltasten Bewegungen von Twinsen
- ALT Benutzen der derzeitigen Waffe (Magischer Ball, Blasrohr ...)
- Strg Verhaltens-Menü
- SHIFT Inventar
- Leertaste/Nummernblock 5 Aktion in der derzeitigen Verhaltensweise
- W/Ende Aktions-Taste: Aktion im NORMALEN Modus
- ENTER/Nummernblock ENTER Zentriert die Kamera auf Twinsen
- ESC/F10 Zurück zum Hauptmenü
- TAB/H Holokarte
- P Pause
- X (+ Pfeiltasten) Ausfallschritte
- F2 Speichern des derzeitigen Spiels
- F3 Laden eines Spiels
- F4 Optionen
- F5 Normales Verhalten
- F6 Sportliches Verhalten
- F7 Aggressives Verhalten
- F8 Vorsichtiges Verhalten
- Backspace Kamera-Rotation (externer Modus)
- Nummernblock +/Bild oben Weitwinkel

- Nummernblock -/Bild unten Zoom
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Waffen auswählen (erste Reihe des Inventars)
- N Nitro-Meca-Penguin
- J ProtoPack (EIN/AUS)
- C Schutzzauber (EIN/AUS)
- F Blitzzauber

DURCH BONI HALTEN SIE SICH FIT

Während LBA 2 finden Sie Herzen, Kleeblätter, magische Fläschchen, Kisten, Geld und Schlüssel. Diese Gegenstände werden Ihnen auf Ihrer Reise sehr nützlich sein. Ohne die Hilfe dieser Boni kann Twinsen nicht durch alle Level des Spiels kommen. Auch Ihre Gegner besitzen einige dieser Gegenstände, aber wenn Sie sie erfolgreich besiegt haben, gelangen Sie in Ihren Besitz. Eine Grafik im Verhaltens-Bildschirm gibt Ihnen jederzeit Auskunft über die Boni, die Sie besitzen.

Herzen

Durch Herzen erhalten Sie Zusätzliche Lebenspunkte. Sobald Sie ein Herz gefunden haben, vergrößert sich Ihre Gesundheitsleiste. Werden Sie getroffen, verkleinert sich die Leiste automatisch. Für jeden Treffer, den Sie einkassieren, erscheint ein Stern über Twinsens Kopf, der anzeigt, daß Twinsen Lebenspunkte verloren hat. Wenn die Leiste komplett rot ist, bedeutet das, daß Sie die maximale Anzahl an Lebenspunkten haben. Wenn Sie keine Lebenspunkte oder Extraleben mehr besitzen, ist das Spiel vorbei.

Glückskleeblätter

Diese vierblättrigen Kleeblätter sind echte Glücksbringer, sie bringen nämlich ein Extraleben für Twinsen. Wenn Sie ein Kleeblatt haben, sind Sie ein richtiges Glückskind, denn Ihre Gesundheit und Ihre magischen Kräfte werden durch das Kleeblatt automatisch wiederhergestellt.

Ob Sie ein Kleeblatt besitzen, können Sie im Verhaltens-Bildschirm nachschauen.

Kleeblatt-Kisten

In diesen Kisten können Sie die Kleeblätter aufbewahren, die Sie während des Spiels finden. Zu Anfang des Spiels besitzen Sie zwei

Kisten, von denen eine leer ist (das können Sie im Verhaltens-Bildschirm nachschauen, wenn Sie uns nicht glauben). Falls Sie ein drittes Kleeblatt finden, haben Sie Pech gehabt, denn Sie können es nicht behalten, bevor Sie eine dritte Box gefunden haben, in der Sie es aufbewahren können. Es gibt nur eine begrenzte Anzahl dieser Kisten, sie sind selten und äußerst wertvoll.

Also, Augen auf!

Magische Fläschchen

Jedes blaue Fläschchen enthält Zauberkraft, die Twinsen im Kampf gegen Dark Monk und seine Kohorten erhält. Die blaue Magie-Leiste vergrößert sich, wenn Sie ein Fläschchen sammeln und nimmt ab, wenn Sie den magischen Ball oder einen anderen Zauber-Gegenstand benutzen. Wenn Sie keine magischen Kräfte mehr besitzen, wird der magische Ball nicht mehr hüpfen. Den Blitzzauber können Sie nur benutzen, wenn Sie den obersten Level an Magie-Kraft erreicht haben. Sie benötigen mindestens einen magischen Level (Tunika von Sendell), um sich auf Ihre magischen Kräfte verlassen zu können.

Kashes/Zlitos (Geld)

Natürlich brauchen Sie auch Geld auf Ihrer Reise, um verschiedene Sachen zu kaufen. Ganz wie im richtigen Leben - ohne Moos nix los! Einige Gegenstände sind dringend nötig, um im Spiel weiter voranzukommen - reißen Sie sich also alles Geld unter den Nagel, was Sie kriegen können. Kashes ist die Währung von Twinsun, Ihrem Heimatplaneten, Zlitos ist die offizielle Währung von Zeelich.

Schlüssel

Damit können Sie verschlossene Türen öffnen (sichtbares Schloß). Verwenden Sie die Schlüssel in der Zone, in der Sie sie finden. Denn wenn Sie das Gebiet verlassen, verlieren Sie auch automatisch die Schlüssel. Falls Ihnen so ein Mißgeschick passiert, müssen Sie zurückkehren, den Schlüssel wiederfinden und ihn benutzen, bevor Sie die Zone verlassen. Haben Sie einen Schlüssel einmal gebraucht, verschwindet er. Wenn Türen nicht verschlossen sind, öffnen sie sich, wenn Sie sie berühren. Versuchen Sie erst gar nicht, eine Tür aufzubrechen. Das ist reine Zeitverschwendung! Verschieben Sie den Versuch auf später, dann kommen Sie vielleicht ohne Schwierigkeiten durch die Tür.

BONUS-GEGENSTÄNDE FINDEN

Das Inventar ist praktisch das Lager Ihrer Gegenstände, die Sie auf Ihrer Reise sammeln. Die Objekte werden automatisch in Ihren Inventar-Bestand aufgenommen.

- Drücken Sie SHIFT, um das Inventar zu öffnen.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten, um einen Gegenstand aus Ihrem Inventar auszuwählen.
- Drücken Sie ENTER, um ein Objekt aus dem Inventar zu benutzen. Falls ein Gegenstand für die Situation, in der Sie ihn einsetzen möchten, nicht brauchbar oder durchgestrichen ist, können Sie ihn nicht benutzen.
- Um mehr Informationen über Gegenstände im Inventar zu erhalten, bewegen Sie den Cursor über das Objekt und drücken Sie F1.

Hinweis: Gegenstände, die durch ein rotes Kreuz markiert sind, können Sie nicht benutzen. Sie funktionieren nicht, weil Sie entweder noch nicht genügend Zauberkräfte besitzen oder die Objekte noch nicht fertig sind (dann müssen Sie noch einen zusätzlichen Gegenstand finden, um das Objekt einsatzbereit zu machen).

- Drücken Sie SHIFT oder ESC, um das Inventar zu verlassen, ohne einen Gegenstand auszuwählen.
- Die Leiste oben im Bildschirm enthält Ihre Waffen, (oder Objekte, die mit der ALT-Taste als Waffen eingesetzt werden können) die Sie im Verlauf des Spiels finden. Der Gegenstand, den Sie augenblicklich benutzen, ist rot eingerahmt. Sie können die Waffe, die Sie benutzen möchten, direkt auswählen: ohne ins Inventar zu gehen, drücken Sie dazu einfach die Tasten 1 ,2 ,3 ,4, 5 ,6 und 7.
- Bestimmte Gegenstände aus dem Inventar haben Hotkey-Belegungen genau wie die Waffen. Sehen Sie dazu in der Beschreibung der Standard-Tastenbelegung nach.

BEISPIELE FÜR GEGENSTÄNDE AUS DEM INVENTAR

Holokarte

Die Holokarte zeigt Twinsens derzeitigen Aufenthaltsort auf dem Planeten und weist Sie auf Orte hin, die Sie sich einmal näher anschauen sollten. Wenn Sie sich mit jemandem unterhalten und so eine neue Aufgabe bekommen, erscheint eine kleine Holokarte links oben im Bildschirm. Große rote Pfeile auf der Karte zeigen Ihnen die Plätze, die Sie besuchen müssen, um die Ihnen gestellte Aufgabe zu erfüllen. Wenn Sie eine Aufgabe erfüllt haben, verschwindet der entsprechende Pfeil von der Karte. Wenn Twinsen sich direkt über einem Pfeil befindet, sind Sie genau an der richtigen Stelle. Sie gelangen zur Holokarte über das Inventar oder indem Sie die TAB-Taste drücken.



Die Holokarte hat zwei verschiedene Modi. Der PLANETEN-Modus zeigt Ihnen Ihre Position auf einem einzelnen Planeten an. Der KARTEN-Modus zeigt Ihnen eine detaillierte Karte der Insel, auf der Sie sich zur Zeit befinden.

- Um vom PLANETEN- zum KARTEN-Modus zu wechseln, drücken Sie die LEERTASTE oder ENTER (Sie können nur auf die Insel heranzoomen, auf der Sie sich gerade befinden).
- Benutzen Sie die Pfeiltasten, um verschiedene Orte auf der Holokarte zu sehen. Das Textfenster gibt Ihnen Informationen über jeden Ort.
- Drücken Sie ESC oder TAB, um die Holokarte zu verlassen.

Magischer Ball

Es ist ratsam, gegen gewisse Feinde den Magischen Ball einzusetzen, denn er erweist sich oft als die beste Waffe. Sie können ihn auch dafür einsetzen, verlorene Schlüssel wiederzufinden oder Schalter zu aktivieren.

- Drücken Sie die ALT-Taste, um den Magischen Ball zu werfen. Der Ball wird immer zurückkommen - Sie brauchen ihn nicht zu holen. Wenn Sie den Magischen Ball benutzen, werden sich Ihre magischen Kräfte verringern. Sie können ihn auch werfen, wenn Sie keine großen magischen Kräfte besitzen, aber dann wird er

nicht allzu weit fliegen.

Hinweis: Die Flugbahn des Balls verändert sich entsprechend dem Verhaltens-Modus, in dem Sie sich gerade befinden. Versuchen Sie jeden Modus einmal, um festzustellen, welcher für welchen Gegner der geeignetste ist. Wenn Sie den Ball zurück haben möchten, bevor er sein Ziel erreicht hat, (man kann sich ja auch irren) lassen Sie einfach die Taste los und drücken erneut die ALT-Taste.

Nitro-Meca-Pinguin

Mit dem Nitro-Meca-Pinguin können Sie Feinde ablenken, außer Gefecht setzen oder bestimmte Geräte aktivieren. Wenn Sie den Nitro-Meca-Pinguin absetzen, läuft er nach vorne und explodiert nach ein paar Sekunden. Aber denken Sie stets daran, man kann ihn nur in bestimmten Umgebungen einsetzen! Er funktioniert nur auf ebenem und freiem Untergrund. Hinzu kommt noch, daß Sie nur einen Nitro-Meca-Pinguin auf einmal benutzen können.

HAUPTMENÜ

Oben im Bildschirm befindet sich ein kleines Fenster, das Ihnen den Ort zeigt, an dem Sie als letztes waren (falls Sie überhaupt schon gespielt haben).

Verwenden Sie die Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um durch das Menü zu schalten. Drücken Sie die LEERTASTE oder ENTER, um zu bestätigen.



Spiel wiederaufnehmen

Nehmen Sie das Spiel an der Stelle wieder auf, an der Sie es verlassen haben, d.h. entweder nachdem Sie ESC gedrückt haben oder wenn Sie ein Spiel vom vorherigen Tag wiederaufnehmen möchten.

Neues Spiel

Starten Sie ein neues Spiel.

Spiel laden

Wenn Sie diese Option wählen, gelangen Sie in einen Bildschirm, in dem alle bisher gespeicherten Spiele angezeigt werden. Benutzen Sie die Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um zum gewünschten Spiel zu gelangen und drücken Sie dann ENTER.

Mit F3 gelangen Sie jederzeit während des Spiels zu diesem Bildschirm.

Mit ESC verlassen Sie den Bildschirm, ohne ein Spiel zu laden.

Es gibt zusätzlich die Option AUTOSAVE (automatische Speicherung) am Ende der Liste. Während des Spiels wird bei jedem Wechsel des Orts das Spiel unter diesem Namen gespeichert. Falls Sie ganz unerwartet das Zeitliche segnen oder Sie ganz einfach vergessen haben, zwischendurch zu speichern (da das Spiel so spannend ist) kann diese Funktion sehr nützlich sein.

Wenn Sie eine solche automatische Speicherung löschen möchten, da Sie sie nicht länger brauchen können, wählen Sie das Spiel aus und drücken dann ENTF.

Spiel speichern

Wenn Sie diese Option wählen, gelangen Sie in einen Bildschirm, in dem alle vorherigen gespeicherten Spiele angezeigt werden. Hier können Sie Ihr Spiel speichern, um von diesem Punkt erneut zu starten, wenn Sie später in Ihrem Kampf gegen Dark Monk ganz unerwartet aus der Welt von Twinsun scheiden.

Um eine neue Speicherung vorzunehmen, benutzen Sie die Pfeiltaste ABWÄRTS, um den Cursor auf ein NEUES SPIEL zu bewegen. Drücken Sie dann ENTER. Geben Sie den gewünschten Namen für diesen Spielstand ein und drücken Sie ENTER.

Sie können eine Speicherung auch durch eine neue ersetzen. Benutzen Sie dazu die Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um die Speicherung auszuwählen, die Sie ersetzen möchten, und drücken Sie dann ENTER. Wenn Sie möchten, können Sie auch den alten Namen ersetzen und dann nochmals ENTER drücken.

Mit F2 gelangen Sie jederzeit während des Spiels in diesen Bildschirm.

Mit ESC verlassen Sie den Bildschirm, ohne eine Speicherung vorzunehmen.

Optionen

Ermöglicht Ihnen den Zugang in das Menü Optionen (siehe Abschnitt weiter unten).

Beenden

Wählen Sie diese Option, um das Programm zu verlassen und zum Betriebssystem zurückzukehren.

OPTIONEN

In diesem Menü können Sie die gängigen Spieleinstellung wie Lautstärke, Auflösung und die Geschwindigkeit des Spiels einstellen.

Schalten Sie mit den Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS durch das Menü. Drücken Sie die LEERTASTE oder ENTER, um die Auswahl zu bestätigen.

Wenn die Auswahlleiste rot ist, können Sie mit den Pfeiltasten LINKS/RECHTS den gewünschten Level einstellen.

Lautstärke

Mit dieser Option können Sie die verschiedenen Lautstärken des Spiels nach Ihren Wünschen einstellen.

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- | | |
|--------------------------|--|
| Zurück zum vorigen Menü: | Wählen Sie diese Option, um zum vorigen Menü zurückzuschalten. |
| Lautstärke Soundeffekte: | Mit dieser Option können Sie die Lautstärke der Soundeffekte verändern. |
| Lautstärke Sprache: | Mit dieser Option können Sie die Lautstärke der Dialoge einstellen. |
| Lautstärke Musik: | Mit dieser Option können Sie die Lautstärke der Musik einstellen. |
| Lautstärke CD: | Diese Option gilt nur für interne CD-ROM-Laufwerke mit direkter Audio-Verbindung zur Soundkarte. So kann die Lautstärke der CD direkt von der CD aus eingestellt werden. |
| Lautstärke allgemein: | Mit dieser Option können Sie die gesamte Lautstärke verändern, also Musik und Soundeffekte. |

Hinweis: Es besteht die Möglichkeit, daß die oben aufgeführte Option nicht zur Verfügung steht, je nachdem, was für eine Soundkarte Sie besitzen oder welche Optionen Sie verwenden. Wir empfehlen Ihnen dringend, die Einstellungs-Möglichkeiten zu nutzen, um den besten Sound für Ihr System zu erhalten.

Stereo invertieren EIN/AUS

Wenn Sie Ihre Lautsprecher umgekehrt angeschlossen haben, können Sie mit dieser Option den rechten und linken Kanal vertauschen.

Auflösung

Das Verändern der Auflösung beeinflusst die Qualität der Bilder und vor allem die Geschwindigkeit des Spiels.

- Sie sehen den prasselnden Regen, alle Schatten und Sie haben ein voll detailliertes Sichtfeld (komplett rote Leiste).
- Das Wasser bewegt sich nicht mehr (zwei Drittel der Leiste ist rot).
- Die Schatten der kleinen Gegenstände sind nicht länger sichtbar (ein Drittel der Leiste ist rot).
- Sie sehen keinen Regen (aber hören noch sein Prasseln), Sie sehen nur noch Ihren derzeitigen Aufenthaltsort (kein rot mehr in der Leiste).

Szenische Kamera EIN/AUS

Wenn Sie durch die Welt von LBA 2 reisen, hilft Ihnen die automatische Auswahl verschiedener Kameras, die wichtige Orte filmen. Sie können die Hilfe der Kameras auch ausschalten.

Tastaturkonfiguration

Gehen Sie in das Tastaturkonfigurations-Menü. Während des Spiels gelangen Sie mit F1 in das Menü.

Bewegen Sie mit den Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS und LINKS/RECHTS den Cursor. Bringen Sie ihn über die Taste, die Sie verändern möchten. Drücken Sie ENTER und dann die Taste, die Sie benutzen möchten. Wiederholen Sie diesen Schritt für jede Taste, der Sie eine neue Funktion zuweisen möchten.

Standardkonfiguration: Bringt alle Tastatur-Befehle wieder in die Standardeinstellung zurück.

Vorherige Konfiguration wiederherstellen:

Falls Sie einen Fehler gemacht haben (macht nichts, kann ja jedem mal passieren), können Sie mit dieser Option die vorherige Tastaturkonfiguration wiederherstellen.

Konfiguration annehmen: Wählen Sie diese Option, um eine neue Befehlskonfiguration zu installieren und kehren Sie dann zum Menü Optionen zurück.

Videos im Vollbild/Videos im Fenster

die Geschwindigkeit der Videosequenzen nicht gefällt, können Sie sie sich in einem kleineren Fenster Wenn Ihnen anzeigen lassen (Videos im Fenster). Wenn Sie dann immer noch nicht zufrieden sind, schauen Sie mal im Abschnitt "Probleme" nach.

Texte anzeigen EIN/AUS

Sie können wählen, ob Sie die Bildschirmtexte angezeigt haben möchten oder nicht. Wenn Sie mit der gewählten Sprache vertraut sind, empfehlen wir Ihnen, sich die Texte nicht anzeigen zu lassen.

HINWEISE UND TIPS

- Wenn Twinsen von einem Wesen oder einem Geschoß getroffen wird, wird das durch kleine Sterne auf dem Bildschirm angezeigt. Das weist Sie darauf hin, daß Sie Lebenspunkte verloren haben. Die Punkte müssen nicht unbedingt der Punktezahl entsprechen, die Sie durch die gesammelten Herzen zusammengetragen haben: Die Punkte variieren entsprechend den verschiedenen Waffen und Gegnern, manche sind eben böser als andere.
- Falls keine Sterne auf dem Bildschirm erscheinen, wenn Twinsen jemanden getroffen hat, war er entweder nicht stark genug (d.h. seine magischen Kräfte waren noch nicht stark genug) oder er hat die falsche Kampfmethode gewählt.
- Durchsuchen Sie alle Schränke, Mülleimer, Kisten und Blumentöpfe nach Geld, magischen Kräften, Schlüsseln usw. Versuchen Sie, mit allen Figuren im Spiel zu reden und alle Schilder und Hinweise zu lesen.
- Sie finden häufig kleine Schlüssel. Wenn Sie einen von ihnen dummerweise weggeworfen haben, werfen Sie den Magischen Ball, um ihn wiederzufinden.
- Wird Twinsen zum Beispiel von einem Geschoß getroffen, taumelt

er rückwärts. Wenn Sie von Gegnern oder gegnerischen Geschossen angegriffen werden, und Sie Ihre Gegner nicht ausschalten können, ziehen Sie sich zurück oder, wenn es ganz schlimm kommt, ergreifen Sie die Flucht.

- Zögern Sie nicht, Ihr Geld auszugeben, Gegenstände zu kaufen und mit anderen Figuren und Gegenständen Ihrer Umgebung Kontakt aufzunehmen. Sie werden nicht bestraft (bei uns darf man so viel Geld ausgeben, wie man will und mit allen Figuren reden) und finden alle benötigten Gegenstände, um Ihre Suche nach dem Frieden erfolgreich abzuschließen.
- Falls Sie mit einem Verhalten keinen Erfolg haben, versuchen Sie es doch einfach mal mit einem anderen. Dies gilt sowohl für Unterhaltungen mit anderen Figuren als auch für Bewegungen und kleine Kämpfchen.
- Sie können jederzeit an jeden Ort zurückkehren, falls Sie nicht alle benötigten Gegenstände gefunden oder alle Aufgaben erfüllt haben.
- Die W-Taste ist ein permanenter Hotkey zum NORMALEN Modus. Er ermöglicht Ihnen, zu reden, zu suchen und Geräte zu aktivieren.
- Für den Schutzzauber benötigen Sie eine ganze Menge Zauberkräfte. Sie können den Schutzzauber über das Inventar ein- bzw. ausschalten oder auch, das geht viel einfacher und schneller, über die Tastatur mit der Taste C.

MITWIRKENDE

Adeline Software International

Design und Entwicklung des Spiels: Adeline Software International

Original-Idee: Frédéric Raynal

Künstlerische Leitung: Didier Chanfray

Technische Leitung: Serge Plagnol

Programmierung: Sébastien Viannay, Laurent Salmeron,
Cédric Bermond, Frantz Cournil, Marc Bureau du Colombier

3D-Objekte und Animationen: Paul-Henri Michaud, Arnaud Lhomme

Hintergrund-Design: Yaël Barroz, Sabine Morlat, Didier Quentin

Szenario und Design: Frédéric Raynal, Didier Chanfray, Yaël Barroz,
Laurent Salmeron, Marc Albinet

Dialog-Regie: Marc Albinet

Übersetzungen, Sprachaufnahmen: Laurent Salmeron

Level-Programmierung: Frantz Cournil, Lionel Chaze, Pascal Dubois

Video-Sequenzen: Frédéric Taquet, Benoît Boucher, Ludovic Rubin,
Merlin Pardot

TECHNISCHE HILFE

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

PROBLEME MIT DEM SPIEL?

Wenn Sie bei Installation oder Benutzung Ihrer Software Probleme haben, möchten wir helfen.

Als erstes lesen Sie bitte gründlich die Abschnitte in Ihrem Handbuch, die sich mit der Installation und dem Spielstart befassen. Wenn Sie diesen Anweisungen gefolgt sind und noch immer Schwierigkeiten bei der Installation oder Benutzung der Software haben, helfen Ihnen vielleicht die folgenden Tips bei der Lösung Ihrer Probleme. Bevor Sie einen der Vorschläge umsetzen, vergewissern Sie sich bitte, daß Ihnen die benutzten DOS-Befehle geläufig sind. In Ihrem MS-DOS-Handbuch finden Sie weitergehende Informationen.

TSRs/Gerätetreiber/DOS Shells

Die Abkürzung TSR steht für Terminate Stay Resident. Ein TSR ist ein speicherresidentes Programm, wie z.B. ein Maustreiber oder Disk Cache, das automatisch ausgeführt wird, wenn Sie Ihren Computer von der Festplatte aus starten. Im allgemeinen befinden sich derartige Programme in der Datei AUTOEXEC.BAT. Gerätetreiber und DOS Shells werden auch automatisch geladen. Diese sind in Normalfall in der Datei CONFIG.SYS zu finden.

Diese TSRs oder Gerätetreiber stören manchmal das Spiel oder verbrauchen wichtigen Speicherplatz, der eventuell vom Spiel benötigt wird. Daher empfiehlt es sich im allgemeinen, daß Sie derartige Programme, Gerätetreiber oder Shells nicht geladen haben, wenn Sie die Software installieren oder ein Spiel beginnen wollen.

EINE BOOTDISKETTE ERSTELLEN

Wenn Sie Ihren Computer mit einer DOS-Bootdiskette starten, können Sie mehr Speicher bereitstellen und Konflikte vermeiden, ohne die CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien auf Ihrer Festplatte zu verändern. Ein Starten des Computers mit einer DOS-Bootdiskette hindert Sie nicht am Zugriff auf Ihre Festplatte, Sie erhalten damit lediglich ein anderes Mittel, den Speicher zu konfigurieren. Nachdem Sie eine DOS-Bootdiskette erstellt haben, kopieren Sie Ihre CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien von der Festplatte auf die Bootdiskette und verändern diese Kopien. Wir empfehlen diese Vorgehensweise, um eine Veränderung der CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien auf Ihrer Festplatte zu vermeiden, was sonst möglicherweise die Speicherkonfigurationen verändern könnte, die Ihre anderen Programme brauchen.

Hier finden Sie nun die Anleitung zum Erstellen einer DOS-Bootdiskette. Bitte befolgen Sie jeden Schritt ganz genau

Hinweis: Um eine DOS-Bootdiskette zu erstellen, müssen Sie eine Diskette benutzen, die in Ihr A:-Laufwerk paßt. Ihr Computer wird von der Bootdiskette nicht starten, wenn sie in Laufwerk B: liegt.

1. Am DOS-Prompt geben Sie C: ein und drücken <ENTER>.
2. Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A:.
3. Tippen Sie format a:/s ein, und drücken Sie <ENTER>. Vergessen Sie nicht die Leerzeichen.
 - Sie werden nun aufgefordert, eine leere Diskette in Laufwerk A: zu legen. Falls Sie dies noch nicht getan haben, tun Sie es jetzt und drücken <ENTER>.
4. Sobald die Diskette fertig formatiert ist, werden Sie aufgefordert, der Diskette einen Namen (Label) zu geben. Tippen Sie einen Namen ein, und drücken Sie dann <ENTER>, oder drücken Sie einfach <ENTER>, wenn Sie keinen Namen vergeben wollen.
5. Nun erscheint die Frage, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Tippen Sie N, und drücken Sie <ENTER>.

Hinweis: Wenn Sie keinen HIMEM.SYS-Speicherverwalter benutzen, entnehmen Sie bitte dem vom Hersteller mitgelieferten Handbuch nähere Informationen dazu, wie Sie am besten das Programm über die CONFIG.SYS-Datei laden.

LESEN SIE DIESEN ABSCHNITT VOLLSTÄNDIG DURCH, BEVOR SIE BEGINNEN.

So konfigurieren Sie Ihre DOS-Bootdiskette, um zusätzlichen Grundspeicher freizusetzen und Extended Memory zu aktivieren:

1. Machen Sie eine Kopie der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT, bevor Sie sie verändern, damit Ihnen die Originale wieder zur Verfügung stehen, falls es Probleme gibt:
 - a) Am C:\-Prompt tippen Sie `copy c:\config.sys c:\config.eab` und drücken <ENTER>.
 - b) Tippen Sie `copy c:\autoexec.bat c:\autoexec.eab` und drücken Sie <ENTER>.
2. Kopieren Sie die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT aus dem Grundverzeichnis Ihrer Festplatte (C:\) in das Grundverzeichnis Ihrer Bootdiskette, die Sie gerade erstellt haben (A:\):
 - a) Am C:\-Prompt tippen Sie `copy c:\config.sys a:\` und drücken <ENTER>.
 - b) Tippen Sie `copy c:\autoexec.bat a:\` und drücken <ENTER>.
3. Öffnen Sie die Kopie der Datei AUTOEXEC.BAT (auf A:) mit dem EDIT-Programm von MS-DOS 5.0 oder höher:
 - a) Am C:\-Prompt tippen Sie `cd \dos` und drücken <ENTER>.
 - b) Tippen Sie `edit a:\autoexec.bat` und drücken <ENTER>.
4. In der Bootdisketten-Kopie der Datei AUTOEXEC.BAT löschen Sie alle Zeilen bis auf folgende:

Zeile	Hinweise
<code>PATH= Pfad</code>	der Pfad ist bei jedem System etwas anders
<code>PROMPT \$PSG</code>	
Ihr Soundkarten-Treiber	Beispiel:
<code>SET SOUND = C:\SBPRO</code>	
<code>SET BLASTER = A220 I7 D1 T4)</code>	
Ihr CD-ROM-Treiber	Beispiel:C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:SONY_000
<code>C:\Verzeichnis\MOUSE.COM</code>	(Oder entsprechender Maustreiber)

Hinweis: Falls Ihre Mauszeile anders aussieht, benutzen Sie

möglicherweise nicht den Treiber MOUSE.COM. Ändern Sie diese Zeile nicht, wenn sie vom Beispiel oben abweicht. Treiber mit einer .SYS-Extension werden durch die Datei CONFIG.SYS geladen und sollten stehenbleiben, wenn Sie die Datei ändern. Falls Sie Fragen haben, die das Laden Ihres speziellen Maustreibers betreffen, informieren Sie sich in Ihren Maus- oder DOS-Handbüchern.

5. Speichern Sie die bearbeitete AUTOEXEC.BAT-Datei, und öffnen Sie die Bootdisketten-Kopie der Datei CONFIG.SYS mit dem EDIT-Programm.
 - Um abzuspeichern, drücken Sie Alt-D. Das Dateimenü öffnet sich. Drücken Sie nun S.
 - Zum Öffnen drücken Sie Alt-D, tippen F, dann a:\config.sys und drücken <ENTER>.
6. Während Sie sich in EDIT befinden, löschen Sie in der Bootdisketten-Kopie der Datei CONFIG.SYS alle Dateien AUSSER den folgenden:

Zeile	Hinweise
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	(Oder
C:\WINDOWS\HIMEM.SYS)	
DOS=HIGH	
BUFFERS=30	
FILES=30	
Ihr CD-ROM-Geräte-Treiber	Beispiel: C:\DEV\SLCD.SYS /D:SONY_000 /B:340 /M:P /V /C

Ihre CONFIG.SYS-Datei sollte nun wie das oben gezeigte Beispiel aussehen. Falls nicht, verändern Sie sie jetzt entsprechend dem obigen Text.

7. Speichern Sie die veränderte CONFIG.SYS-Datei, und verlassen Sie das EDIT-Programm.
 - Zum Speichern drücken Sie Alt-D, dann S.
 - Um das Edit-Programm zu verlassen, drücken Sie Alt-D und tippen dann B.

Jetzt haben Sie eine Bootdiskette, mit der Sie in aller Regel genügend Hauptspeicher und genügend Extended Memory freistellen können, um das Programm benutzen zu können. Die Bootdiskette umgeht die auf Ihrer Festplatte befindlichen Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS und konfiguriert Ihren Speicher so, wie es nun die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien auf Ihrer Bootdiskette vorschreiben.

SO STARTEN SIE IHREN COMPUTER MIT EINER DOS-BOOTDISKETTE:

1. Legen Sie die DOS-Bootdiskette in Laufwerk A: ein, und starten Sie Ihren Computer neu. Ihr Computer bootet nun zum A:\-Prompt.
2. Tippen Sie C: und drücken Sie <ENTER>, um zu Ihrer Festplatte zu wechseln.

Hinweis: Soll Ihr System wieder mit der normalen Speicherkonfiguration laufen, entfernen Sie einfach die DOS-Bootdiskette aus Laufwerk A: und starten den Computer neu.

Weitere Informationen über das Editieren Ihrer CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien oder das Ändern der Start-Konfiguration finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie ALLE Schritte nochmals gründlich überprüft haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

WICHTIG: LESEN SIE DEN FOLGENDEN ABSCHNITT SORGFÄLTIG, BEVOR SIE UNS ANRUFEN.

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Die folgenden Informationen müssen Sie vom Hersteller Ihres Computers erhalten oder aus Ihrer PC-Dokumentation entnommen haben, BEVOR Sie unsere Customer-Service-Abteilung anrufen:

(Hinweis: Die Informationen in den fettgedruckten Zeilen 3 bis 5 können Sie direkt von Ihrem PC-Hersteller erhalten.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Auflistung der technischen Daten Ihres PCs:
 - CPU-Geschwindigkeit und Typ
 - Größe des Arbeitsspeichers (RAM)
 - Geschwindigkeit und Typ des CD-ROM-Laufwerks/Typ der Soundkarte
 - Typ der Grafikkarte
 - Größe der Festplatte und wieviel freier Platz
 - Das Betriebssystem z.B. Windows® 95, Windows™ 3.11 oder andere
 - Eine Auflistung Ihrer Autoexec.bat- und Config.sys-Systemdateien
 - Die Versionen Ihrer DirectX-Treiber

(Sehen Sie im Abschnitt "Wie gelange ich an die benötigten Informationen?" nach.)

Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren.

WIE GELANGE ICH AN DIE BENÖTIGTEN INFORMATIONEN?

Windows® 95-Benutzer

1. Rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz.
2. Linksklicken Sie auf Eigenschaften.
3. Der Bildschirm "Eigenschaften für System" wird zeigen, wieviel RAM (Arbeitsspeicher) Sie haben und welches Fabrikat Ihre CPU ist, z.B. Intel/Cyrix.

Hinweis: Windows® 95 erkennt den Cyrix-Chip nicht immer korrekt, deshalb kann es sein, daß er als ein 486er bezeichnet wird.

4. Klicken Sie jetzt auf den Geräte-Manager.
5. Klicken Sie auf das "+"-Symbol der entsprechenden Geräte, d.h.
 - CD-ROM-Treiber
 - Grafikkarten
 - Audio-, Video- und Game-Controller.

Dann werden die jeweiligen Gerätehersteller angezeigt.

6. Die CPU-Geschwindigkeit können Sie sehen, wenn Sie Ihren PC neustarten und in die obere linke Ecke des Bildschirms sehen. Sie sollten eine CPU-Geschwindigkeit von z.B. 166 MHz sehen. Das ist die von Ihnen benötigte Prozessor-Geschwindigkeit.
7. So können Sie nach einem DOS-Maustreiber suchen:
 - Klicken Sie auf "Start".
 - Bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf "Suchen" und klicken Sie auf "Dateien/Ordner".
 - Bringen Sie den Bildschirm auf maximale Größe, indem Sie auf das mittlere Kästchen oben rechts im Fenster "Suchen" klicken.
 - Tippen Sie in die Box "Name/Ort" zuerst "Mouse.exe" und drücken Sie dann die Enter-Taste. (Stellen Sie sicher, daß in der Box "Suchen in" immer "(C:)" steht. Das bedeutet, daß die Suche immer im Stammverzeichnis beginnt.)
 - Falls nichts im Bildschirm erscheint, versuchen Sie stattdessen "Mouse.com" einzutippen.
 - Falls Sie eine der Dateien aufgelistet haben, tippen Sie bitte die Mauszeile ein, z.B. C:\mouse\mouse und die Details, die Sie in der Ordner- und Namen-Spalte finden. Wenn Sie keine dieser Dateien aufgelistet haben, wenden Sie sich bitte an Microsoft und fragen Sie dort nach einem Microsoft-DOS-Treiber der Version 8.2. oder höher.
8. Doppelklicken Sie links auf "Arbeitsplatz" und dann auf das Quadrat-Symbol, um die maximale Bildschirmgröße zu erhalten.

9. Linksklicken Sie jetzt auf Ihre Festplatte (C:\), dann wird aufgelistet, wieviel freien Festplattenplatz und wieviel Platz Sie insgesamt auf Ihrer Festplatte haben.
10. Klicken Sie auf "Start", gehen Sie dann auf "Programme", klicken Sie auf die "MS-DOS-Eingabeaufforderung".
11. Wenn Sie sich im MS-DOS-Modus befinden, tippen Sie "CD\" und drücken ENTER. Tippen Sie danach "Type Autoexec.bat |more" und drücken Enter. (Um an dieses Zeichen "|" zu gelangen, halten Sie die Alt-Gr-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste, die sich direkt rechts neben der linken Shift-Taste befindet.)
Für Ihre CD-ROM-Zeile suchen Sie bitte nach einer Zeile, die folgendes enthält: "MSCDEX.EXE". Schreiben Sie die Zeile genau so auf, wie Sie sie vorfinden.
Für Ihre Soundkarten-Zeile suchen Sie nach einer oder mehreren Zeilen, die entweder einen Bezug zu "Set sound" und/oder "Set Blaster" haben. Schreiben Sie die Zeile genau so auf, wie Sie sie vorfinden.
12. Befolgen Sie die gleichen Schritte für die Config.sys-Datei. Auch hier suchen Sie wieder nach detaillierten Informationen für die Zeilen Ihrer Soundkarte und Ihres CD-ROM-Laufwerks.

So können Sie uns On-Line erreichen

INTERNET e-mail: de-support@ea.com

World Wide Web: Schauen Sie sich unsere Web Site an: <http://www.ea.com>

FTP: Gelangen Sie zu unserer FTP-Site: <ftp.ea.com>

CompuServe: Game Publisher-Forum A (GO GAMAPUB)

Oder schicken Sie eine e-mail an 76004,237

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist eine Ersatzlieferung zu bekommen, senden Sie die Original-CD an den Kundendienst von Electronic Arts.

Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber für Rückfragen erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Unser Kundendienst steht Ihnen werktags von 9.30 bis 17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min)

Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland können Sie zusätzlich unsere Cheat-Line 0190/90 00 30 (2,40 DM/min) in Anspruch nehmen, wenn Sie Spieletips benötigen.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.