

SKOOL DAZE - KLASSE OF '99
© Copyright 1999 by Richard Jordan

Skool Daze and Back To Skool
© Copyright 1983 by Microsphere/Dave Reidy

SPIELTIPS von M.K. © 2003 KOEKE@GMX.NET (V1.0)



VORWORT:

Ich war auf der Suche nach Tips, Cheats oder Trainern im Internet. Ich habe zu diesem Spiel im Internet aber keine gute Hilfe, oder Cheats, oder Trainer gefunden. Auf manchen Cheats-Seiten findet man solche Tips wie, man muss einen Lehrer treffen, um ein Wappen zu treffen. Oder Tips wie, man kann die Datei GAMETEXT.TXT inhaltlich ändern. Aber was hat man denn von solchen Tips? Kenner des 'alten' Vorgängers kennen diese Tatsachen bereits. Und ich finde, dies kann man ja wohl kaum als Tips, bzw. Cheats an den Mann bringen, oder?! Darum habe ich hier einige Tips aufgeführt, in der Hoffnung, das sie einigen von ihnen da draussen weiterhelfen können.

Dies ist eine vorläufige, frühe Fassung und enthält lediglich Tips. Leider keine Komplettlösung. Wenn jemand jedoch darüber verfügt, so bitte ich ihn, sich doch bei Interesse bei mir zu melden. In der offiziellen README.TXT Datei des Spiels steht lediglich, man soll sich den Roman, bzw. die Kurzgeschichte durchlesen. Der Autor meinte es sicher gut, aber ich denke, das es eine MENGE Text ist, die man sich da zu Gemüte führen soll. Vielleicht nicht jedermanns Sache - meine war es zumindest nicht.

Haben sie Fragen oder Verbesserungsvorschläge?
Haben sie Cheats oder einen Trainer? Oder wissen sie, wie man sie lästigen Lines (Starf-Zeilen) unterdrückt?
Vielleicht haben sie auch den ein oder anderen Tipfehler entdeckt?
Melden sie sich bei Interesse bei meiner M@il-Adresse: KOEKE@GMX.NET

Danke für ihre Aufmerksamkeit!

Erste Schritte:

Zunächst sollte man sich mit der Steuerung der Spielfigur vertraut machen. Die Steuerung findet ausschliesslich per Tastatur statt.

Die Steuerung der Spielfigur:

Die Spielfigur kontrolliert man mit den Pfeiltasten oder mit Q,A,O,P.

Sonstige wichtige Steuerungstasten:

- W - Auf die Tafel einer Klasse schreiben
- T - Am Computer tippen (dazu muss man an einem Computer im Computerraum sitzen!)
- S - Hinsetzen / Ausstehen
- D - Kristall ablegen
- F - Zville / Steinfletsche abfeuern
- H - Zuschalgen / Hauen
- J - Springen
- C - Objekt aufheben
- B - Bombe legen
- 1 - Pause

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, 15 Wappenschilder, die im gesamten Schulgebäude verteilt an den Wänden hängen, zu treffen und sie somit von den Wänden zu holen. Dies kann man realisieren, indem sie entweder durch **Springen** (Taste J) von der Wand holt...



...dies klappt aber leider nur bei einem Teil der 15 Wappen. Den Rest der verbleibenden Wappen muss man durch gezielte Schüsse mit der Zville (bzw. der Steinschleuder) von der Wand holen bzw. schiessen.

Die übrigen Wappen, hängen zu hoch, um sie per Springen zu erreichen. Um diese Wappen von der Wand zu schiessen benötigt man einen beliebigen Lehrer, den man natürlich vorher im richtigen Moment treffen muss. Stellen sie sich dazu **immer** hinter den Lehrer, warten sie, bis er ein paar Schritte weit weg ist, denn man braucht eine Mindestdistanz, damit ein Lehrer bei einem Treffer durch die Zville zu Boden geht. Wichtig ist, ihn dann zu treffen, wenn er genau unter einem der Wappen steht. Sitzt er dann durch den Treffer erstmal auf seinem Allerwertesten, müssen sie

sofort nochmal schiessen. Sie werden sehen, wie der nun folgende Schuss am Lehrer abprallt und im 90°-Winkel nach oben das Wappen trifft.



ACHTUNG:

Beim Schiessen mit der Zwille darf man auf **keinen Fall** im Sichtbereich irgendeines Lehrers stehen. Das gilt in jedem Fall. Man sollte sie beim Schiessen mit der Steinschleuder nie sehen können. Aus weiterer Entfernung zu einem Lehrer können sie auf ihn schiessen. Meist ist es aber ratsamer, sein 'Ziel' von hinten, also in dessen Rücken, anzugreifen.

Sonst gibt es sofort Straf-Zeilen in variierender Höhe. Hat man davon 10.000 Lines (also Straf-Zeilen) kassiert, ist das Spiel vorbei. Übrigends auch, wenn man es bis Freitag der 'Spiel-Woche' nicht geschafft hat, alle Wappen zu treffen, den Lehren die Codebuchstaben zu entlocken, den richtigen Code einzugeben, und die Dateien über die Suspendierung zu löschen. Klingt doch einfach, oder?! ;-)

Tips im Schulgebäude:

DAS 'TÄGLICHE GESCHÄFT'

Jeder Tag beginnt damit, dass sie und der Rest der Mitschüler in die Schule einfallen. Sind zahlenmässig alle Schüler in Gebäude, ertönt nach kurzer Zeit zum ersten Mal die Schulklingel. Das ist die Aufforderung zur täglichen Versammlung in der Aula der Schule (Erdgeschoss, ziemlich in der Mitte). Dort müssen sie sich hinbegeben und sich mit Blickrichtung nach links auf den Boden setzten. Keine Angst, hier und nur hier, gibt es für das Hinsetzen auf den Boden keinen Ärger. Der Direktor hält eine Ansprache, danach ertönt die Klingel erneut, und es geht in den all-täglichen Unterricht...

ZUM UNTERRICHT ZU SPÄT KOMMEN

Ich habe öfters erlebt, dass ich den Lehrer für die anliegende Schulstunde 'überholt' habe, und dieser mich ermahnt (also mir Lines aufbrummt (Sicher ein BUG!)), dass ich endlich in meinen Unterricht soll. Wie kann das sein!? Ich bin doch auf meinem Weg in die jeweilige Klasse und versuche doch nur, nicht zu spät zu kommen...

Um dies zu vermeiden, sollte man lieber aus dem Blickfeld des entsprechenden Lehrers bleiben (ruhig langsam hinter ihm hergehen und ihn ja nicht einholen!) und warten bis er seine Aufforderung zum Hinsetzen der Schüler in der Klasse gemacht hat und erst dann die Klasse betreten und sich schnell hinzusetzen. Unglücklicherweise ist meist der erste Platz einer Klasse frei. Das ist bei manchen

Klassenräumen ein Vorteil, bei anderen Räumen leider nicht. Einfach ausprobieren.

DIE ANDEREN CHARAKTÄRE DES SPIELS

Es gibt drei weitere NPCs im Spiel, die zumindest der Größe nach unsere Mitschüler sein könnten. Besondere Beachtung sollte man dem 'Zwillen-Schiesser' und dem 'Schläger-Typen' zukommen lassen. Die 'Petze' ist aber auch nicht ungefährlich!

Der 'Zwillen-Schiesser'

Es ist der Typ mit der Tolle. Er hat vorne eine Locke. Aber mal abgesehen davon schießt er nahezu ununterbrochen mit seiner Steinfletsche. Achten sie daher darauf, das sie seinen Geschossen ausweichen. Sie erkennen die kleinen 'Kügelchen' die durch die Luft fliegen, aber nicht von ihnen stammen. Also Vorsicht. Ausweichen kann man den Geschossen, wenn man sich kurz hinsetzt (Taste S). Damit können sie dem bereits abgefeuerten Geschoss aus dem Weg gehen. Sieht dies jedoch ein Lehrer, gibt es sofort Strafzeilen aufgebrummt. Werden sie vom Geschoss erwischt, gehen sie Paterre. Und raten sie mal, was passiert, wenn sie ein Lehrer auf dem Boden liegen sieht!? Richtig! Strafzeilen. *Mein Kommentar noch dazu: Ich finde es ziemlich ungerecht, das der 'Zwillen-Schiesser' jede Menge abballern darf, ohne dafür von Lehrern ermahnt zu werden. Ich finde, gleiches Recht für alle. Dafür sollte der Junge auch bestraft werden.*

Der 'Schläger-Typ'

Er verpasst im Vorbeigehen **jedem**, der ihm entgegen kommt, gerne einen Schlag. Also sollten sie ihn auch meiden. Zumindest wenn er ihnen entgegen kommt. Denn das Gleiche gilt für ihn, was bereits schon für den 'Zwillen-Schiesser' galt. Schickt er sie auf die sprichwörtlichen Bretter und sie werden beim 'Ausruhen' auf dem Boden von einem Lehrer gesehen, hagelt es Strafzeilen. Besonders blöd ist es, wenn sie vor ihm in der Klasse sind und bereits auf einem Platz sitzen. Wenn sich Pech haben, boxt er sie vom Stuhl und sie liegen auf der Schnute. Also Augen auf.

Die 'Petze'

Er weiss nicht nur alles, sondern petzt auch gerne ihre 'Vergehen'. Das bedeutet, sollten sie ihn jemals geschlagen haben, oder sie haben etwas an die Tafel geschrieben, et cetera, dann erfährt es auf jeden Fall der Lehrer. Das gilt auch für den Fall, das sie mal zu spät oder garnicht zum Unterricht erscheinen. Er macht sofort Meldung davon, was zur Folge hat, das der Lehrer sie aufspürt und mit ein paar Strafzeilen belohnt.

DIE MITTAGSPAUSE (LUNCH BREAK)

Kommt es in der Mitte des Tages zur Lunch-Break, also zur Mittagspause, sollten sie dies wie eine reguläre Unterrichtsstunde behandeln. Man achtet auf ihre Anwesenheit. Zwei Lehrer beaufsichtigen das Treiben in der Schul-Mensa. Verkneifen sie sich daher das Schiessen mit der Steinschleuder, oder das Verprügeln ihrer Mitschüler. Es existiert eine gute Chance, das es einer der Aufsichts-Lehrer beobachtet und sie mit Straf-Zeilen ahndet. Achten sie hier auch wieder auf den 'Zwillen-Schiesser' und den 'Schläger-Typ'. Beide dürfen hier, ohne mal wieder Strafe zu fürchten, mit der Zwillen schießen, bzw. andere Mitschüler umboxen. TIP: Stellen sie sich einfach regungslos mit dem Gesicht zu einem der Aufsichts-Lehrer. Das ist auf die Dauer zwar langweilig, stellt aber sicher, das sie vom Schläger-Typen nicht ungenietet werden.

DEN CODE IM COMPUTER EINTIPPEN

Hat man erstmal alle Wappen getroffen, muss man den Hausmeister mit der Zwillie treffen, von dem erhält man einen Schlüssel. Diesen lässt er an der Stelle fallen, an der der sie ihn mit ihrem Zwillen-Geschoss treffen. Ein kleiner, gelber Schlüssel. Sammeln sie ihn ein, indem sich genau an die gleiche Stelle des Schlüssels positionieren und dann die Taste C drücken.

Ebenfalls müssen alle Lehrer, ausser dem Lehrer mit dem Krückstock (Mr. Creak), auch nochmal mit der Steinfletsche getroffen werden. Sie enthüllen somit Buchstaben, die zu einem Code zusammen gesetzt werden können.

Um den Code einzutippen, setzt man sich im Computerraum vor einen Computer (Taste S) und drückt dann die Taste T. Der Eingabedialog des Computers erscheint.
(An einem Rechner taucht sogar ein alten Spectrum ZX Spiel auf, das aber nur nebenbei!)



FRÜHER NACH HAUSE GEHEN (BEVOR DER UNTERRICHT BEENDET IST?)

Davon kann ich eigentlich nur abraten. Es gibt eine satte Strafe. Und das bringt sie ihrem Zeil nicht grade näher.

LÄNGER IN DER SCHULE BLEIBEN, AUCH WENN DER REGULÄRE UNTERRICHT BEENDET IST

Davon kann ich auch nur abraten. Nach Schulschluss verlassen alle Schüler das Gebäude. Nun streifen die zahlreichen Lehrer durch die Schule, wie ein Rudel hungriger Wölfe. Erwischt man sie dabei, gibt es von dem jeweiligen Lehrer die Aufforderung, endlich nach Hause zu gehen. Das gibt auch wieder nur unnötige Straf-Zeilen.