



Handbuch
des
Abenteurers

published by:
SOFTWARE 2000
Max-Planck-Straße 9
2420 Eutin

**Warum der Professor, der alte Eckehardt und ich
schon wieder 'n Handbuch geschrieben haben.**

Müller, unser alter Hitzkopf, den Sie vom letztenmal ja schon kennen, wollte es uns allen, im Abenteuerer-Club, mal wieder zeigen. Und, was glauben Sie - freilich hat er sich diese verzwickte Sache um HEXUMA - Das Auge des Kal 'rausgesucht. Um es kurz zu machen: Müller kam wieder, ziemlich mitgenommen sah er aus, und hatte es, diesmal kurz vor dem Ende, doch wieder nicht geschafft. Das hat uns schon leidgetan. Kurtchen, unser Professor, war diesmal richtig traurig. Müller ist echt 'n prima Kumpel, und wir hätten ihm wirklich gegönnt.

Na, und dann ist Eckehardt, unser Veteran, zu mir gekommen, und hat gemeint, wir sollten wohl diesmal wieder so ein Handbuch für Abenteuerer schreiben. Für Müller und Leute wie ihn, die halt noch nicht ganz soviel Erfahrung haben wie wir, verstehen Sie?

Also haben wir uns zusammengesetzt, der Professor, der alte Eckehardt und ich, und haben dies Handbuch hier geschrieben. Zugeschnitten auf HEXUMA - Das Auge des Kal, damit alle, die noch neu im Geschäft sind, 'n bißchen Hilfe kriegen.

Und nu hoffen wir, daß Sie was damit anfangen können. Wir ham uns mächtig Mühe gegeben, auch nix zu vergessen. Für alle, die's eilig haben:

Beim Spielstart ist die sogenannte Maushilfe aktiv. Blättern Sie schnell zum Kapitel Bedienung - da steht im zweiten Absatz, was die Maushilfe is, und wie Sie sie bedienen können. Damit erklärt sich schon das Wichtigste aus dem Spiel.

So, jetzt aber zur eigentlichen Anleitung. Viel Spaß dabei, und jetzt gehts dann los:

INHALT

I.	<i>Hexuma - Das Auge des Kal</i>	Seite 4
II.	<i>Wie man das Spiel startet</i>	Seite 4
III.	<i>Das Abenteuer geht los</i>	Seite 6
IV.	<i>Die Bedienung</i>	Seite 8
V.	<i>Wie Sie sich am besten ausdrücken</i>	Seite 17
VI.	<i>Falls Sie unterwegs jemanden treffen</i>	Seite 21
VII.	<i>Ein kurzes Beispiel</i>	Seite 23
VIII.	<i>Tips vom ollen Eckehardt, dem Veteran</i>	Seite 27
IX.	<i>Falls irgendwas nicht klappt</i>	Seite 31
X.	<i>Etwas über die Erfinder von Hexuma</i>	Seite 32
XI.	<i>Copyright-Vermerk</i>	Seite 33
	<i>Anhang: Index</i>	Seite 34

I. HEXUMA - DAS AUGES DES KAL

Also, unser Abenteuer beginnt im alten Hawthorne-Haus. Das ist ein uraltes, verrufenes Gemäuer, wahrscheinlich schon ein paar hundert Jahre alt. Es gab einen Haufen ziemlich seltsamer Leute, die dort im Laufe der Zeiten gewohnt haben, und sie alle hatten was gemeinsam: sie waren auf der Suche nach dem Geheimnis des Hauses, das in Zusammenhang mit einer uralten Legende steht: der Sage um das Auge des Kal.

Das Auge des Kal is 'n seltsamer Edelstein, in dem rätselhafte Kräfte wohnen sollen. Er stellt den Schlüssel zur Macht eines bösen Gottes dar - aber zum Glück hat dieser Gott (richtig: er heißt Kal!) seinen Edelstein nicht. Und es ist sogar so: er sollte ihn besser auch nicht zurückkriegen!

Und nun würde ich sagen: der Rest liegt auf der Hand. Sie wern schon recht bald merken, was Sie tun können, um das zu verhindern, und wir verraten Ihnen hier noch nicht mehr, weil Sie wolln ja die Lösung des Rätsels nich schon vorher wissen, oder?

II. WIE MAN DAS SPIEL STARTET

Das is eigentlich ziemlich einfach. Allerdings gibts 'n paar Unterschiede, zwischen dem, was Sie tun müssen, wenn Sie 'nen PC haben, oder wenn Sie 'nen Amiga Ihr eigen nennen. Bei beiden is eins gleich: Machen Sie sich zuerst 'n paar Sicherheitskopien von den Originalen, und verwahren Sie sie an 'nem sicheren Ort, auf'm Dachboden oder so.

Beim PC geht das dann so:

Starten Sie Ihren Computer, legen Sie die Diskette A des Spiels (z.B.) ins Laufwerk A, und tippen Sie dann:

a: (RETURN)

ein. Der Computer würde dann zum Laufwerk A wechseln, und danach tippen Sie dann:

install a: c: (RETURN)

(Für alle, die's in Computer-Deutsch haben wolln: install (Quellaufwerk) (Ziellaufwerk)) Der Rest geschieht dann automatisch. Der Computer wird Sie später noch auffordern, die Disketten zu wechseln, und so weiter. Wichtig is: Das Spiel wird auf der Festplatte entpackt, (das geht schneller) und deshalb brauchen Sie für die Installation ungefähr 7 Megabyte Platz. Wenns fertig installiert is, brauchts später dann nur noch fünf.

Wenn Sie 'nen Amiga ham, dann geht das so:

Legen Sie die (Sicherheitskopie von der) Diskette A ins Laufwerk DF0: und machen Sie 'nen Warmstart (CTRL & A & A), oder schalten Sie Ihr'n Amiga ganz aus und dann wieder ein. Der Rest geht von selber - wenn 'n Diskwechsel vonnöten is, wern Sie vom Amiga dazu aufgefordert. Denken Se daran, sich vor dem Spielstart 'ne leere formatierte Diskette bereitzulegen, für die Spielstände, die Sie abspeichern wollen...

Freilich kann man auch die Amiga-Version auf 'ner Festplatte installiern, un das is auch nich weiter schwer:

Starten Sie Ihr'n Amiga wie gewohnt, und legen Se die Diskette A ins Laufwerk DF0: ein. Bald darauf erscheint auf'm Bildschirm so'n Symbol - und drunter steht: Festplatten-Installation. Da klicken Se zweimal schnell hintermader drauf - damit wird die Installation gestartet und der Rest geht von selber.

Übrigens: wenn Sie 'ne Festplatte am Amiga laufen ham, HEXUMA aber nich installiern und ganz normal vonner Diskette spielen wolln, dann müssen Sie den Amiga auch vonner Diskette ausbooten.

Wenn Sie mit HEXUMA Probleme oder Fragen ham, dann können Sie das Kummer-Telefon von Software 2000 anrufen. Da sitzt immer 'n freundlicher Mensch, der hilft Ihnen gern weiter. Aber halten Sie sich bitte an die Zeiten: Es is nur Montags bis Freitags von 15 bis 17 Uhr besetzt! Die Nummer is: 04521 - 800444.

Sollten Sie kaputte Disketten ham, dann schicken Sie sie (nur die Original-Disketten und sonst nix!) an folgende Adresse:
Software 2000, Stichwort: "UMTAUSCH HEXUMA"
Postfach 110, 2420 Eutin.

III. DAS ABENTEUER GEHT LOS

Eigentlich müssten Sie jetzt da angekommen sein, wo das Abenteuer losgeht. Das merken Sie daran, daß auf Ihrer Mattscheibe langsam was passiert.

Zuerst sehn Sie 'n Titelbild von HEXUMA. Zu 'ner hübschen Titelmusik kommen ein paar Schriftzüge und so - Sie können die Einleitung später, wenn Sie sie schon kennen, durch Drücken irgendeiner Taste abbrechen, und gleich zum eigentlichen Spiel weiterspringen. Und dann geht's so richtig los.

Sie sehn jetzt, währenddessen Musik erklingt, die Spieloberfläche, und die hat drei (eigentlich vier) große Teile.

a) Der erste große Teil ist das Bildfenster, - das Sie im oberen Teil des Bildschirms sehn können. Dort kriegen Sie 'nen Riesenhaufen Bilder zu sehen, es sind insgesamt mehr als 130 Stück, glaube ich. Da gibt es größere Hintergrundbilder, und andere, die darübergesetzt werden - kleine, mittlere, große, breite und schmale - und so weiter.

(Wenn sich beim Drüberblenden von kleineren Bildern die Farben der großen Hintergrundbilder reduzieren: erschrecken Sie nich! Es is immer noch alles in Ordnung. Computer können halt nur 'ne bestimmte Anzahl von Farben darstellen - besonders beim Amiga fällt das dann auf).

b) Der zweite große Teil nennt sich Textfenster - der is darunter. Dort steht, wie in einem Buch, das eigentliche Abenteuer zu lesen. Immer wenn was passiert, oder wenn Sie was wissen wollen, dann kommt von unten noch mehr Text dazu, und rollt nach oben wieder weg.

c) Der dritte große Teil ist die Eingabezeile, die sehn Sie ganz unten im Textfenster. Die ist nich sehr groß, aber sie is das Herzstück vom Spiel. Da können Sie Ihre Befehle 'reinschreiben, und sich auf diese Weise zur Hauptperson und zum Helden des Abenteuers machen.

d) Eigentlich gibts noch 'nen vierten großen Teil im Spiel, und der nennt sich in der Fachsprache Benutzerführung. Aber dieser Teil ist sozusagen unsichtbar. Trotzdem is er sehr wichtig - es gibt massig viele Möglichkeiten, das Spiel zu bedienen, und Sie können sich diejenige davon aussuchen, die Ihnen am Besten gefällt.

IV. DIE BEDIENUNG

In diesem Kapitel will ich Ihnen beschreiben, was es alles für Möglichkeiten gibt, das Spiel zu bedienen, und welche Hilfe-Funktionen es hat. Das ist insgesamt 'ne ganze Menge, und eigentlich auch schwer zu sortieren. Deshalb gibts am Ende von diesem Heft 'nen Index, in dem Sie einzelne Begriffe nachschlagen können. Die Nummern hinter den Begriffen sagen Ihnen, in welchem Absatz dieses Kapitels Sie Hinweise auf Ihr gesuchtes Stichwort finden können.

So. Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, das Spiel zu bedienen: mit der Maus, oder mit der Tastatur. Für beide Methoden gibts 'nen Haufen nützlicher Funktionen.

Nun ist es aber an der Zeit, Ihnen 'nen ganz fundamentalen Tip zu geben, und deshalb rat' ich Ihnen, für den Moment mal nur die Maus zu benutzen: Es gibt im Spiel 'ne Hilfe-Funktion, die fast die ganze Bedienung von selber erklärt. Andi Niedermeier, der Programmierer, ist gar nicht zu unrecht stolz auf sein Werk.

Also: fahrn Sie mal mit der Maus auf den... nun, den komischen Boller, der sich fast genau in der Bildmitte befindet. Ham Sie's...? Ja, prima.

Ist in diesem Moment das Wort "Status-Box" erschienen, dann ist die Hilfe-Funktion, die ich meine, bereits eingeschaltet. Dann brauchen Sie nix mehr zu tun, und können den nächsten Absatz überspringen.

Kam noch nichts, dann klicken Sie mal mit links auf diesen Boller drauf. Ne kleine Box hat sich nun auf dem Bildschirm geöffnet, und da gibts 'nen Punkt, der heißt: Maushilfe. Da klicken Sie nun einmal drauf, sodaß sich das Aus in An verwandelt, und dann klicken Sie auf "OK".

Und nun fahrn Sie mal mit der Maus auf dem Bildschirm umher. Überall da, wo 'ne Funktion versteckt ist, erscheint an der Mausposition 'ne Beschreibung dieser Funktion. (Auf dem eigentlichen Bild erscheinen auch kurze Texte, aber das ist 'ne andere Geschichte, das hat nix mit der Maus-Hilfe zu tun). Fahren Sie mal an den Bildschirm-Rändern umher, und klicken Sie die einzelnen Punkte mit links an - und schon tut sich was.

Wenn Sie alles entdeckt ham, dann drücken Sie mal die rechte Maus-Taste... jetzt ist die große Befehlsbox auf dem Bildschirm erschienen. Auch da bekommen Sie, solange die Maushilfe eingeschaltet ist, die Bedeutung der kleinen Symbole angezeigt.

Wahrscheinlich werden Sie auf diese Weise schon sehr bald das Meiste 'rausgefunden haben, was das Spiel an Funktionen bietet.

Hier aber trotz allem noch mal 'ne Übersicht. Für jede Funktion, die hier angesprochen ist, wird die Bedienung für Maus und für die Tastatur angegeben. Wenn Sie später nochmal was nachschlagen wollen, dann schau Sie, wie gesagt, am Ende von diesem Heft im Index nach.

1. Die Befehls-Box

erscheint auf 'nen Mausklick mit rechts (ist nicht per Tastatur anwählbar) an der Mausposition. Da gibt es 'ne Anzahl von Icons zum Anklicken, und wichtige Steuerfunktionen wie Save /Load, Landkarte, First-Aid-Box usw. In der Kompaßrose in der Mitte sind die momentan verfügbaren von den sechs möglichen Bewegungsrichtungen silbermarkiert.



Bild 1: Die Befehls-Box

Genauere Beschreibungen der einzelnen Funktionen kriegt man mittels der Maushilfe (siehe Punkt 7). Wenn Sie nochmal rechts klicken, verschwindet die Befehls-Box wieder, - das gleiche passiert auch, wenn Sie mit der Maus aus der Box 'rausfahren.

2. Der Bildschirm-Schoner

ist ganz außen in der rechten, oberen Bildschirm-Ecke (Tastatur: F10) versteckt. Wenn Sie mit der Maus da hin fahren, dann wird der Bildschirm schwarz. Das ist eigentlich dafür gedacht, daß Sie den Bildschirm abschalten können, wenn Sie jemand vom Computer weg ruft. Aber es kann auch helfen, wenn Sie's nicht bis Feierabend aushalten können, und während der Arbeit 'n paar Spielzüge machen müssen. Wenn dann Ihr Chef zur Tür 'reinkommt... naja. Wir wollen ja keinen zu was Unschönem anstiften. Wenn Sie die Maus später dann wieder dort weg fahren, kommt der Bildschirm wieder. Bei der Tastatur genügt es, irgendeine Taste zu betätigen, aber freilich darf dabei die Maus nicht rechts oben stehen.

3. Die First-Aid-Box

wird bei Linksklick auf die Kugel links oben im Bild (Tastatur F1) eingeblendet. Da stehen einige Befehlsvorschläge drin, die Sie durch Anklicken, (oder per Cursortasten & RETURN) benutzen können. Gefällt Ihnen keiner davon, klicken Sie ESC an, oder drücken Sie die Taste ESC. Die First-Aid-Box ist auch über die große Befehls-Box anwählbar.

4. Die Landkarte

wird nach einem Mausklick auf den Edelstein oben in der Mitte (Tastatur: F9) eingeblendet. Die Spielfläche verschwindet dann, und die Landkarte erscheint. Sie brauchen also ab jetzt nichts mehr mitzeichnen. Die Landkarte aktualisiert sich automatisch, da brauchen Sie nix zu tun. Es gibt übrigens mehrere Landkarten im Spiel, aber das merken Sie dann schon. 'n weiterer Mausklick (oder irgend'ne Taste) holt die Spielfläche wieder zurück. Die Landkarte kann man auch in der Befehlsbox auswählen. Dauert Ihnen das Ein- und Ausblenden zu lange, können Sie es in der Status-Box (siehe Punkt 7) abschalten.

5. Spielstände abspeichern und wieder nachladen

Bei Klick auf die Kugel rechts oben (Tastatur: F4) im Bildschirm, wird die SaveLoad-Box eingeblendet. Mit ihrer Hilfe können Sie bis zu 100 verschiedene Spielstände abspeichern, und später wieder nachladen. Wählen Sie zuerst mit Mausklick auf +/- , (oder mit den Cursortasten) die gewünschte Saveposition (von 00-99) aus. Dann klicken Sie auf Laden oder Speichern (oder drücken die Taste L oder S). Wenn Sie 'nen Spielstand laden wollen, aber auf der gewählten Nummer gar nix abgespeichert ist, kriegen Sie die Meldung: "Nichts gespeichert". Wenn Sie was speichern wollen, dann wird der momentane Bildschirm, so wie er ist, verkleinert mit abgespeichert, und so können Sie ihn später leicht wiederfinden. Wollen Sie abrechnen, dann klicken Sie auf "Abbruch" (oder tippen Sie A oder die ESC-Taste). Wollen Sie den Lade- oder Speichervorgang auslösen, dann drücken Sie auf O oder auf (RETURN).

6. Das Textscrolling

wird durch gedrückt gehaltene, linke Maustaste auf die metallischen Röhren links/rechts am Rand (Tastatur: PgUp) ausgelöst. Dabei fließt der Text nach oben. Klicken Sie hingegen auf das Gemüse unterhalb von den Röhren, dann fließt der Text nach unten (Tastatur: PgDwn).

Das Ganze dient dazu, daß Sie 'nen alten Text nochmal auffinden und nachlesen können. Dabei bleibt die Eingabezeile, wo sie is, und ist jederzeit benutzbar. Sie können auch jederzeit 'nen eingegebenen Befehl mit (RETURN) auslösen - dabei springt der Text dann automatisch wieder ans Ende.

7. Die Statusbox

erscheint, wenn Sie auf den Boller in der Mitte vom Bildschirm (Tastatur: F5) klicken. Die hat einige wichtige Funktionen:

- a) Sie können die Mausgeschwindigkeit (per Klick auf die Icons, oder mit den Tasten +/-) in neun Stufen einstellen.
- b) Das weiche Einblenden bestimmter Bildteile (z.B. Landkarte) ist abschaltbar (per Mausklick oder Taste B).
- c) Die Kurzinfo ist abschaltbar (per Mausklick oder Taste K). Kurzinfo bedeutet: Wenn Sie 'nen Ort wieder-betreteten, an dem Sie schon mal waren, dann kriegen Sie keine Ortsbeschreibung mehr, denn Sie kennen ihn ja schon. Wollen Sie die Ortsbeschreibung doch wieder haben (oder nochmal, dann schalten Sie wieder Kurzinfo Aus, oder geben Sie >schau ein.
- d) Die Musikstücke, die während des Spiels eingeblendet werden, sind abschaltbar (per Maus oder Taste M bzw. F6).
- e) Dann gibts noch die Maushilfe, mit der Sie die Funktionen auf dem Bildschirm beschrieben bekommen. (Abschaltbar per Mausklick oder Taste H).

f) Zuletzt gibts noch die Anzahl der getätigten Spielzüge und der bisher erreichten Punkte. Die Maximalzahl der erreichbaren Punkte kriegen Sie angezeigt, wenn Sie das Spiel beenden.

8. Die Taste ESC.

Wenn keine Box aufgerufen is, dann können Se mit ESC die komplette Eingabezeile löschen. Is aber 'ne Box da, dann is ESC dafür zuständig, sie wieder verschwinden zu lassen, bzw. die Eingabe abubrechen.

9. Einzelne Worte löschen

geht mit der Taste F2. Damit können Se rückwärtsgehend einzelne Wörter aus der Eingabezeile löschen. Da gleiche passiert, wenn Se in der Befehlsbox das Icon links unten anklicken.

10. Den letzten Befehl zurückholen

können Sie mit Hilfe der Taste F3. Zum Beispiel, wenn Se sich vertippt oder verklickt hatten. Dann können Se ihn in der Eingabezeile mit Hilfe der Cursortasten, Backspace und Delete (im Einfügemodus, wie bei Ihrer Textverarbeitung), verbessern, und danach nochmal mit RETURN auslösen. Den letzten Befehl können Sie eigentlich auch noch mit der Cursortaste Rauf zurückholen. Drücken Sie diese Taste nochmal, dann kommt der vorletzte Befehl... aber das steht alles unter Punkt 13. Schauen Sie dort nach!

11. Das Spiel beenden

können Sie mit der Taste F7. Dann erscheint das Wort Quit in der Eingabezeile. Wenn Se nun (RETURN) drücken, wird das Spiel beendet. Freilich kommt vor dem endgültigen Ausstieg noch 'ne Sicherheitsabfrage, und zuletzt dann die Anzahl der erreichten Punkte und deren Maximalzahl.

12. Den Bildschirm auffrischen

kann man mit der Taste F8. Sollte es mal passieren, daß auf'm Bildschirm was aus den Fugen gerät, (da werden ja oft viele Sachen übereinander geblendet), dann kann man mit dieser Taste das Kuddelmuddel wieder entwirren, und der Bildschirm wird neu aufgebaut. Dürfte aber nur selten zum Einsatz kommen.

13. Die letzten zehn Befehle

die Sie eingegeben haben, können Sie zurückholen (oder besser: durchschalten), wenn Sie die Pfeiltasten Rauf- und Runter mehrmals drücken. Oft kann man einen davon gebrauchen, oder man schaut mal schnell nach, was man alles schon probiert hat. Beim Amiga geht das gleiche mit der Tastenkombination: Shift+Pfeiltaste (Rauf oder Runter)

14. Verschieben des Text-Cursors

Mit den Tasten Links und Rechts können Sie den Cursor in der Eingabezeile verschieben. Dort, wo er gerade is, können Sie was löschen (mit den Tasten Backspace/Delete), oder einen Buchstaben oder ein Wort hinzuschreiben oder -klicken. (Die Eingabezeile ist immer im Einfügemodus - ein hinzugetippter Buchstabe schiebt also alles Dahinterstehende noch ein Stück weiter). Beim PC können Sie mit den Tasten Home (Pos1) und End (Ende) den Text-Cursor an den Anfang oder das Ende der Eingabezeile setzen. Beim Amiga geht das mit den Tastenkombinationen Shift+Cursortaste (rechts oder links).

15. Bewegungsrichtungen per Tastatur

Eine Besonderheit is, daß Sie mit den Cursortasten auch Befehle für Bewegungsrichtungen eingeben können, also: Nord, Süd, Ost,

West, Rauf und Runter. Und zwar, indem Si zuerst die ALT-Taste gedrückt halten, und dann eine entsprechende Buchstaben-Taste drücken. Zum Beispiel also: Alt+N für Nord, Alt+H(och) für Rauf, Alt+O für Ost, Alt+R für Runter, und so weiter.

16. Eingabemöglichkeiten

Es gibt sechs verschiedene Möglichkeiten, Befehle in die Eingabezeile zu schreiben:

- a) Wie man sich leicht denken kann, besteht die erste Möglichkeit darin, die Befehle mit den Tasten vom Computer einzutippen. (Korrektur: siehe Punkt 14.)
- b) Die zweite Möglichkeit bedient sich der Befehls-Box, die auf einen rechten Mausklick hin an der Mausposition erscheint, und auf einen weiteren Rechtsklick wieder verschwindet. Sie stellt 'ne Anzahl von Befehlen (Icons) zur Verfügung, die man anklicken kann. Jeder Knopf hat 'ne spezielle Bedeutung. Welche das sind, haben Sie ja sicher schon mit der Maushilfe 'rausgekriegt.
- c) Die dritte Möglichkeit besteht darin, daß man mit dem Mauspfeil direkt in den Text reinfährt, und dort 'n Wort anklickt, das man gerade gebrauchen kann. Das Wort erscheint sofort in der Eingabezeile.
- d) Möglichkeit Nummer Vier ist für die Leute gedacht, die sich beim Abenteuern gern entspannen, im Sessel ganz zurücklehnen und möglichst in dieser Position bleiben wollen. Aus dieser Position is der Griff zur Tastatur ja 'ne halbe Verrenkung. Also: ein Mausklick in der Befehls-Box auf das zweite Icon von

links unten blendet 'ne Schreibmaschinen-Tastatur ein, die man mit der Maus bedienen kann. Die angeklickten Buchstaben erscheinen dann unten in der Eingabezeile. Ein Klick auf das Feld: Okay blendet die Tastatur wieder aus, und das Bild wieder ein. Probiern Sie's mal aus, es geht kinderleicht. Übrigens wird bei Okay automatisch ein Leerzeichen an Ihre Eingabe angehängt, falls Sie ein anderes Wort "dahinter-klicken" wollen.

e) Fünftens kann man mit der Maus auch ins Bild 'reinfahren, und dort auf 'n Objekt zeigen. An der Position des Mauspeils im Bild erscheint dann 'n kurzer Text, der 'ne Eingabe vorschlägt. Ein Klick mit der Maus löst dann den Befehl aus.

(Übrigens: Sie sollten bloß nicht davon ausgehen, daß Sie das Spiel lösen können, wenn Sie nur die Befehlsvorschläge im Bild anklicken oder so. Es gibt unendlich viel mehr Möglichkeiten - im Bild selber sind nur ganz globale und naheliegende vertreten!)

f) Möglichkeit Sechs liegt darin, 'ne kleine Box aufzurufen, die manchmal bis zu sieben weitere Vorschläge für Befehle gibt. Das reicht freilich nicht aus, um das Spiel zu lösen. Aber immerhin steckt manchmal 'n kleiner Hinweis drin - vornehmlich zum Spielbeginn. Später wird's schwieriger - und es gibt weniger Hinweise. Öfter mal werden Sie von den Programmierern damit auch gehörig auf die Schippe genommen, dann gibts mitunter ziemlich dämliche Vorschläge... nun, aber manchmal sind's auch Hinweise!

Benutzen Sie diese Box öfter mal. Sie können sie aufrufen, indem Sie in der Befehls-Box das Icon ganz rechts unten anklicken, oder F1 drücken. Wollen Sie einen der Vorschläge benutzen, klicken Sie ihn einfach an, (oder wählen Sie ihn per Cursortaste und

drücken RETURN). Wenn Ihnen keiner davon zusagt, dann klicken Sie auf ESC, oder drücken Sie die Taste ESC auf der Tastatur.

17. Das Spielgeschehen mitdrucken

Für alle, die's schwarz auf weiß haben wollen: Sie können während dem Spielen alles mitdrucken lassen, was text-mäßig auf Ihrem Bildschirm passiert. Dazu dienen die beiden Befehle: *>Drucker an*, und *>Drucker aus*.

Beim PC geht das alles ohne Weiters, beim Amiga müssen Sie vorher aber noch den Druckertreiber, mit dem Ihr Drucker gewöhnlich arbeitet, in den dazugehörigen Ordner kopieren. Tun Sie das nicht, dann wird mit einem Standard-Treiber gearbeitet, der aber vielleicht nicht alles hundertprozentig richtig druckt.

V. WIE SIE SICH AM BESTEN AUSDRÜCKEN

Wie Sie jetzt wissen, ist also die Eingabezeile das Herzstück des Abenteuers. Wie Sie dort etwas 'reinschreiben, wissen Sie jetzt, aber wissen Sie auch, was Sie dort 'reinschreiben sollen?

Nun, das ist nicht schwer. Sie sind vom Computern ja sicher gewöhnt, ihre Absicht als Befehl zu formulieren, und hier gehts nicht anders.

Studieren Sie also erstmal den Text, der gerade zu lesen ist, und sehen Sie sich das Bild an. Wenn Sie glauben, was überlesen zu haben, dann wissen Sie ja, wie Sie ihn zurückkurbeln können. Inzwischen haben Sie bestimmt auch 'ne Idee bekommen, was Sie nun tun könnten.

- dann tippen Sie 'n Verb ein,
- dann das Objekt, das Sie meinen.

Also zum Beispiel:

- > *untersuche den Apfelbaum*, oder:
- > *nimm die Petroleumlampe*, oder:
- > *ziehe am Seil*, oder:
- > *geh nach Norden*.

In dem Abenteuer können Sie 'ne Unmenge von verschiedenen Verben benutzen. Die gebräuchlichsten finden Sie 'eh in der Befehlsbox, aber Sie können auch andere verwenden. Probieren Sie einfach mal herum.

Wenn Sie also ein Verb verwenden und dahinter dann den Namen der Sache oder der Person schreiben, die Sie behandeln wollen, dann müsste eigentlich alles klappen. Wie gesagt, Sie können auch andere Verben verwenden, die Ihnen grad so einfallen - wenn Sie nicht auf irgendwas total ausgefallenes kommen, dann klappt damit sicher auch.

Sie können auch noch viel kompliziertere Sachen schreiben. Zum Beispiel:

> *schließe die Tür und schalte das Licht ein und untersuche das Zimmer.*

oder:

> *nimm die Flasche und öffne sie mit dem Flaschenöffner und untersuche den Inhalt.*

Also: wenn Sie in einer Zeile mehrere Befehle unterbringen wollen, dann können Sie sie mit dem Wort 'und' verketteten.

Daraus kann man dann auch schließen, daß ein Befehl normalerweise aus einem Verb und einem Objekt besteht. Das stimmt aber nicht ganz. Man kann nämlich auch ein Objekt durch das rückzügliche Fürwort (wie der Fachmann sagt), ersetzen. Oben steht schon so ein Beispiel:

> *(...) und öffne sie*

Mit dem 'sie' ist ganz klar die Flasche gemeint, sonst nix. Also geht das auch. Die einzige Bedingung ist, daß der Name des Objektes im vorigen Befehl erwähnt sein muß. Würden Sie eingeben:

> *nimm die Flasche und nimm den Flaschenöffner und öffne sie ...*
das würde nicht gehn. Weil sich das 'sie' dann auf den Flaschenöffner beziehen würde, und den kann man nicht aufmachen. Machen Sie's lieber umgekehrt:

> *nimm den Flaschenöffner und nimm die Flasche und öffne sie...*

Dann klappt.

Die andere Besonderheit ist die, daß ein Befehl auch zwei Objekte haben darf. Das hatten wir auch schon:

> *öffne die Flasche mit dem Flaschenöffner und ...*

oder:

> *grabe mit der Schaufel im Boden.*

Auch klar, was? Wenn man eine Sache mit einer anderen machen muß, dann geht auch zwei Objekte in einen Befehl.

Wenn Sie Befehle verknüpfen, dann bleibt Ihnen das Wort "und" nicht erspart. Aber wenn Sie nach Abkürzungen suchen, dann gibt's 'n paar Möglichkeiten:

* Groß- und Kleinschreibung is egal. Sie könnten schreiben
>uNTerSuchE deN SChrANk,
das würde nix ausmachen.

* Viele Verben funktionieren, wenn Sie die ersten drei Buchstaben tippen. So zum Beispiel "unt" für untersuche, "öff" für öffne, "nim" für nimm und so weiter. Aber das probieren Sie am besten selber aus.

* Bei Objektnamen, die ein zusammengesetztes Hauptwort sind, wie zum Beispiel Bootssteg, Haustür, Dornenbusch oder Palisadenzaun, funktioniert es fast immer, wenn Sie das hintere der beiden Hauptwörter alleine angeben, also zB. >untersuche Steg, Tür, Busch oder Zaun. Das liegt daran, daß das Objekt eigentlich dasselbe bleibt, wenn Sie nur das hintere Wort nehmen. Nehmen Sie jedoch das vordere: Boot, Haus, Dornen oder Palisaden, dann wird was anderes draus. Aber auch das sollten Sie von Fall zu Fall ausprobieren.

* Auf die drei Artikel "der", "die" und "das" könnten Sie auch verzichten, wenn Sie wollen. Auch das Wort "mit" is nich wichtig.

- Eine total zusammengekürzte Version für einen Riesenbefehl wie:

>untersuche den Palisdadenzaun und stelle die Holzleiter an den Palisadenzaun und klettere die Holzleiter hinauf und binde das Hanfseil an der Holzleiter fest und zieh die Holzleiter hoch, könnte dann so aussehen:

>unt zaun und ste leiter zaun und rauf und bin seil leiter und zie leiter.

Die einzige Bremse besteht darin, daß in die Eingabezeile nur etwa 65 Buchstaben 'reinpassen.

Zu erwähnen wär noch, daß es bei den Objekten 'ne Regel gibt, nämlich die, daß Sie sich an den wirklichen Namen des Objektes halten sollten. Also machen Sie aus 'nem Portrait kein Gemälde, aus 'ner Schüssel keine Schale un aus 'ner Kathedrale keine Kirche. Sonst weiß keiner, was gemeint is.

VI. FALLS SIE UNTERWEGS JEMANDEN TREFFEN

Wen immer Sie in Ihrem Abenteuer treffen - Sie können mit ihm reden, ihn anschauen, ihm was geben und ähnliches:

>betrachte das Gruselmonster.

Sie können es auch begrüßen:

>Hallo Gruselmonster.

oder es was fragen:

>frage das Gruselmonster nach de Gruselschloß.

Am sichersten is es, wenn Sie die Leute, die Sie treffen, nach etwas fragen - nicht warum, wo, wieoft, wann oder welches. Wenn jemand was über eine Sache weiß, dann wird er es Ihnen schon sagen, wenn Sie ihn danach fragen.

Manchmal werden so auch von jemandem angesprochen oder was gefragt:

"Hast Du denn überhaupt keine Angst vor mir?" fragt das schreckliche Gruselmonster ärgerlich.

dann antworten Sie einfach mit

>nein. (oder mit...)

>ja.

Folgendes is wichtig: Die Eingaben ja oder nein sind die einzigen beiden Antworten, die Sie nackt und bloß eingeben können.

Wenn Sie sonstwelche Fragen, die an Sie gerichtet sind, beantworten, dann müssen Sie das Wort "sage" voranstellen, sonst hält der Computer Ihre Eingabe für 'nen Befehl und nicht für 'ne Antwort! Also auf die Frage:

"Wie heißt denn der Mann, der Dich zu mir geschickt hat?" fragt das schreckliche Gruselmonster mißtrauisch.

müssen Sie bei der Antwort das Verb: "sage" voranstellen:
>sage Frankenstein.

Sie können dem schrecklichen Gruselmonster auch etwas geben:
>gib dem Gruselmonster das Kruzifix.
oder etwas von ihm verlangen:
>Gruselmonster gib mir das Kruzifix.

Und hier nun auch noch 'ne wichtige Regel:
Wenn in einer bestimmten Situation in einem Abenteuer etwas von Ihnen gefordert ist, dann tun Sie nicht was völlig anderes! Wenn Sie vor einer Felswand stehn und 'n Seil dabei haben, dann sollten Sie versuchen, irgendwie die Felswand 'raufzukommen. Wenn Sie aber in diesem Moment auf die Idee kommen, 'nen Postkasten für 'nen Brief an Ihre Tante in Tasmanien zu suchen, daß weiß keiner mehr, was Sie wollen.
Alles klar? Wenn Sie sich an diese Regeln halten, dann wird eigentlich alles klappen, was Sie vorhaben. Damit is auch gemeint, daß Sie die Leute, die Sie treffen, nich um unmögliche Sachen bitten - um Sachen, die mit dem Abenteuer gar nix zu tun haben!

VII. EIN KURZES BEISPIEL

Damit Sie auch eine Vorstellung kriegen, wie das nun in der Praxis aussieht, folgt hier 'n kurzes Beispiel. Es handelt sich um 'ne Sache, die mir selber kürzlich passiert ist - als ich was aus dem das nächsten Spiel (psst... ist noch geheim!) für die Jungs von Weltenschmiede testete.

(...)
>geh nach Westen

Am Wasserfall
Aus mehreren hundert Metern Höhe stürzen die Wasser über eine Klippe herab - und donnern mit Getöse auf eine riesige Felsenplatte, von der sie in Kaskaden in einen See hinabströmen. Nebelschwaden zerstäubten Wassers stehen in der Luft - immerhin eine angenehme Abkühlung an diesem heißen Tag.
Maomi ist hier bei Ihnen.*

Das Naturschauspiel war beeindruckend, aber ich ließ mich nich ablenken. Ich wußte, daß hier ein Weg weiterführn mußte. Also gab ich ein:
>untersuche das Wasser

Das Wasser hat keine besonderen Merkmale.

Da schien es nichts zu geben. Aber ich dachte mir schon, daß es in solchen Abenteuern meist unterhalb der Wasserfälle in irgendwelche Höhlen geht, und blieb hartnäckig:
>betrachte die Klippe

Die Klippe ist bestimmt vierhundert Meter hoch, und scheint aus massivem Granit zu bestehen.

Auch hier war nichts zu finden. Also gab ich ein:
>untersuche die Kaskaden.

Das Wasser strömt in wilden Sturzbächen über die Felsenplatte hinab in den See.

Zunächst war ich ratlos. Offenbar gab es hier doch keinen Weg unter den Wasserfall. Ich fragte meine Begeiterin Maomi nach Rat:

>frage Maomi nach dem Wasserfall

“Hm. Ich weiß nicht,” antwortet Maomi und kratzt sich an der Schläfe. “Irgendwas ist hier anders. Ich kenne diesen Ort seit langem, aber diesmal stimmt irgendwas mit den Felsen hier nicht, glaube ich. Wenn ich nur wüßte, was es ist!”

Immerhin. Das war ein Hinweis. Ich machte mutig weiter.
>betrachte den See

Der kleine See beginnt nur wenige Meter entfernt von Ihnen. Das Ufer liegt voller Kieselsteine.

Ich dachte mir, daß ich einen davon vielleicht gebrauchen könnte:
>nimm einen Kieselstein

Gut. Sie besitzen nun einen der Kieselsteine.

Ich wollte nun nochmal schauen, was ich alles dabei hatte, und tippte:
>inventur

Sie haben ein Seil, eine Axt, zwei Landkarten, einen Tonkrug und einen Kieselstein.

Nun wollte ich das Problem nochmal ganz ruhig angehen. Ich ließ mir nochmal eine Beschreibung der näheren Umgebung geben:
>schau.

Am Wasserfall

Aus mehreren hundert Metern Höhe stürzen die Wasser über eine Klippe herab - und donnern mit Getöse auf eine riesige Felsenplatte, von der sie in Kaskaden in einen See hinabströmen. Nebelschwaden zerstäubten Wassers stehen in der Luft - immerhin eine angenehme Abkühlung an diesem heißen Tag. Maomi ist hier bei Ihnen.*

Was konnte es hier geben, das anders war als früher? Freilich konnte ich es nicht wissen, denn ich war in der Vergangenheit nie hier gewesen. Aber Maomi mußte etwas wissen. Sie hatte davon gesprochen, daß hier irgendwas mit den Felsen nicht stimmte. Also fragte ich sie danach:
>frage Maomi nach den Felsen

Sie hebt die Schultern. “Weiß nicht,” sagt sie. “Ich komme nicht drauf, was mit ihnen nicht stimmt.”

Endlich fiel es mir auf: Die Felsenplatte! Wo auf der Welt gibt es

einen so hohen Wasserfall, der eine darunterliegende Felsenplatte nicht längt ausgehöhlt hätte? Also gab ich ein:

> *untersuche die Felsenplatte*

Sie ist größer als ein Tennisplatz - und besteht aus einem einzigen, glatten Stück. Sie hat eine Neigung von etwa dreißig Grad. Das herabstürzende Wasser trommelt mit lautem Getöse darauf hernieder.

Ich wollte mehr über das Geräusch wissen. Deswegen gab ich ein:

> *höre auf das Getöse*

Was soll es da geben...? Nun - es stimmt, eigentlich klingt es ein bißchen komisch! So als wäre die Felsenplatte innen hohl!

Ich wollte es noch genauer wissen. Also probierte ich folgendes:

> *wirf den Kieselstein auf die Felsenplatte*

Na gut, probieren wir's... Klänngggg!

Huch, was war das? Das klang ja, als wäre die Felsenplatte aus Metall!

“Genau!” ruft Maomi plötzlich aus. “Die Felsenplatte - die lag vorher zur Hälfte unter Wasser!”

Das war es! Wir hatten das Geheimnis entdeckt! Jetzt galt es nur noch herauszufinden, was es mit dieser angeblichen “Felsenplatte” auf sich hatte! Aber mir war da schon etwas aufgefallen... ich tippte:

> *betrachte die Nebelschwaden*

Fahnen zerstäubten Wassers schwängern die Luft mit Feuchtigkeit - eine wahre Gnade in der Hitze dieses Tages. Der kleine, flirrende Halbkreis eines Regenbogens schillert aus dem Wasserdunst heraus.

Aha! Das war geradezu signifikant verdächtig!

> *betrachte den Regenbogen*

Das ist... oh! Der Regenbogen scheint ohne Unterlaß die Farben zu wechseln! Ob das etwas mit dem Geheimnis zu tun hat, daß Ihnen der Junge in Wolkenheim verraten hat...?

So. Das soll für's erste genügen. Ich denke, sie sollten jetzt wissen, wie man mit dem Spiel umgeht. Und jetzt kommen ein paar wichtige...

VIII. TIPS VOM OLLEN ECKEHARDT, DEM VETERAN

Hier kommt jetzt mal Eckehardt, unser Veteran zu Wort. Eckehardt hat schon ungezählte Abenteuer überstanden, und is schon aus so vielen heiklen Sachen mit heiler Haut 'rausgekommen, daß es wohl kaum wen gibt, der mehr und schlaudere Tips wüsste als er. Hier also seine Ratschläge:

* Mir is zu Ohren gekommen, daß beim letzten Abenteuer in der Kathedrale manche Leute aus genau den gleichen Gründen wie unser Kumpel Müller festgehangen sind. Das lag daran, daß sie unerfindlicherweise irgendwas gemacht haben - und dabei die eindeutigen Hinweise einfach ignoriert haben!

Wenn Sie also im Turmzimmer des Schlosses 'ne geheimnisvolle, pechschwarze Schatulle mit seltsamen Hieroglyphen darauf finden - sie aber liegenlassen, und stattdessen die Wände und die Decke und die Tapeten und die Lampe und den Lichtschalter und die Fenster und den Fußboden untersuchen, und dann wieder gehn - dann kann ich Ihnen beim besten Willen auch nicht weiterhelfen.

* Eine der wichtigsten Sachen überhaupt is natürlich die, daß man alles zu Rate zieht, was man hat. Das fängt hier mit diesem Handbuch an, geht über das Tagebuch des Owen Juggler, den Brief von John Pilestaff bis hin zu den vielen Tips, die das Spiel selber gibt. Überall finden sich wichtige Informationen und Details, oft kommt man ohne das Zeug gar nich weiter. Also: wenn Sie spielen, dann legen Sie sich immer die Sachen bereit, die ich oben erwähnt hab.

* HEXUMA is 'n Denkspiel. Sie sollen Ihre grauen Zellen anstrengen, un Ihre Phantasie. Dafür isses wichtig, daß Sie alle Informationen bekommen, die's zu einem Problem gibt. Und die wichtigste Quelle für Informationen sind die Texte auf der Mattscheibe! Deshalb lassen Sie sich viel Zeit, un lesen Sie die Texte genau! Se können sie auch ausdrucken lassen, oder auf'm Bildschirm zurückkurbeln. Es gibt keine Stelle, an der irgend'ne Eile oder Rekordgeschwindigkeit vonnöten is.

* Wenn Sie sich in 'ner Spielsituation entscheiden, irgendwas zu tun, dann tun Sie das mit Hilfe von Ihr'm gesunden Menschenverstand. Es is nämlich so, daß die Spiele von WELTENSCHMIEDE keine selbstgebastelte Logik haben. Freilich gibts auch manchmal übernatürliche Situationen, denen Sie dann

vielleicht mit übernatürlichen Mitteln zu Leibe 'rücken müssen. Aber das Verhältnis stimmt immer. Wenn Sie 'nen Palisadenzaun hochmüssen, dann brauchen Se eben 'n Seil oder 'ne Leiter - oder halt irgendwas, mit dem es sinnvoll zu schaffen ist. Und wenn Sie irgendwo 'n Gespenst treffen, das ständig Kopfweh hat, dann wer'n Sie auch sowas wie 'n metaphysisches Aspirin auftreiben müssen. Aber was Sie garantiert nich finden werden, is so'n Käse wie 'ne Tarnkappe mit Turbolader, die Sie aufessen müssen, um dann von selber über den Zaun zu schweben, oder das Gespenst von sei'm Kopfweh zu befreien.

* Sie sollten neugierig sein! Drehn und wenden Sie jedes Ding, das Ihnen verdächtig vorkommt; untersuchen Sie alles, was Sie finden, und eins is ganz wichtig: hinterfragen Sie Dinge, die auf den ersten Blick unwichtig erscheinen!

* Nehmen Sie alle Sachen mit, die Sie finden - jedenfalls solange sie ungefährlich erscheinen. Aber das merken Sie dann schon. Viele Dinge kann man irgendwie gebrauchen - 'ne Glasscherbe zum Schneiden, 'n Buch um was nachzulesen oder vielleicht 'n Stück Draht, um sich 'nen Dietrich draus zu machen.

Aber: schau'n Sie sich die Sache trotzdem erst genau an, die Sie mitnehmen wollen. Vielleicht steckt mal irgendwo 'n alter Nagel, und Sie meinen, daß Sie ihn mal brauchen könnten und ziehn ihn aus der Wand. Und erst, als Sie ihn schon rausgezogen haben, merken Sie, daß Sie ihn an dieser Stelle eigentlich gut hätten brauchen können (vielleicht um 'n Seil festzubinden), jetzt aber kriegen Sie ihn nicht mehr in sein Loch zurück! Also: immer erst gut überlegen! Merken Se sich das!

* Notieren Sie sich im Zweifelsfall, bis zu welchen Spielsituationen Sie unter Ihren einzelnen abgespeicherten Spielständen vorgedrungen sind. So können Sie später leicht mal 'nen geeigneten Spielstand zum Wiedereinstieg finden - sollten Sie mal feststellen, daß Sie 'ne Zeitlang 'nen falschen Weg verfolgt haben.

* Speichern Sie Ihren Spielstand schnell noch ab, wenn Sie das Gefühl ham, es könnte Ihnen gleich an den Kragen gehn. Wenn's dann nämlich tatsächlich passiert, dann können Sie den letzten Spielstand wieder laden, und den Fehler unterlassen, der eben zu Ihrem Untergang geführt hat.

Mit diesen ganzen Ratschlägen müssten Sie eigentlich alle Rätsel um das Auge des Kal lösen können. Wenn Sie aber auf irgendwas einfach nich kommen, dann gibt's trotzdem noch Hilfe.

Harry Evers, der Erfinder der Geschichte, hat nämlich ein Hintbook geschrieben - ein kleines Büchlein, in dem die Lösung aller Rätsel und noch viel mehr drinsteht.

Außerdem ist das Büchlein so geschrieben, daß Sie nicht sofort alles verraten bekommen, sondern daß es Ihnen nur die Hinweise gibt, die sie haben wollen. So können Sie es ganz gezielt als Hilfe bei schwierigen Stellen einsetzen - und kriegen nicht gleich alles verraten, und den ganzen Spaß verdorben.

WENN SIE ALSO TROTZ ALL DIESER HILFEN HIER FESTHÄNGEN SOLLTEN, DANN BESTELLEN SIE SICH DAS HINTBOOK FÜR "HEXUMA - DAS AUGES DES KAL" EINFACH MIT DER BEILIEGENDEN BESTELLKARTE GEGEN 20,- DM in BAR oder EC-SHECK BEI SOFTWARE 2000, STICHWORT "HEXUMA HINTBOOK", POSTFACH 110, 2420 EUTIN.

Er is ruckzuck bei Ihnen und kostet bloß zwanzig Märker (mitsamt Porto und so) - aber es enthält wirklich alles, was es an Geheimnissen und Wissenswertem um das Auge des Kal gibt.

WICHTIG: Das Hintbook gibt es nur bei Software 2000 gegen 20,- DM in bar oder EC-Scheck und Einsendung der ausgefüllten Original-Bestellkarte.

IX. FALLS IRGENDWAS NICH KLAPPT

Wenn Sie Schwierigkeiten beim Laden vom Programm haben, dann schau Sie nach, ob Sie die Disketten in der richtigen Reihenfolge eingelegt haben. Haben Sie auch die richtigen Disketten für Ihren Computer? Amiga- und PC-Disketten sehen oft gleich aus - freilich kann man sie aber nich auf dem falschen Computer benutzen.

Haben die Disketten Kratzer oder Knicke oder sind sie verschmutzt? Wenn ja, dann holen Sie Ihre Originaldisketten vom Speicher, und machen Sie sich neue Sicherheitskopien, mit denen Sie dann spielen. (Die haben Sie ja zu Anfang wohl hoffentlich auch angefertigt, oder?) Falls mit den Originalen augenscheinlich was nicht in Ordnung is, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Es gibt aber auch noch andere Fehler. Sollte Ihr Computer abstürzen, oder sich an irgend einer Programmstelle 'aufhängen', dann entfernen Sie vor dem Neustart des Programms alle speicher-residenten Programme aus dem Arbeitsspeicher. Sollte trotz aller Sorgfalt, die die Jungs von WELTSCHMIEDE angewandt haben, ein Programmfehler auftreten, dann schreiben Sie bitte an Software 2000, Stichwort "HEXUMA", Postfach 110, 2420 Eutin. Die werden sich bemühen, Ihnen zu helfen. Haftungen bei Programmfehlern können aber leider trotzdem nicht übernommen werden.

X. ETWAS ÜBER DIE ERFINDER VON HEXUMA

Jetzt ist es an der Zeit, ein bißchen auf die Tonne zu hauen. Nach dem respektablen Einstieg mit ihrem Erstlingswerk "Das Stundenglas" und dem großen Erfolg mit der "Kathedrale" glauben die Jungs von WELTSCHMIEDE, mit ihrem neuen Werk "HEXUMA - Das Auge des Kal" die Text- und Grafik-Abenteuerspiele endgültig wieder in höchstem Maße salonfähig gemacht zu haben.

Ein neuer Standard ist gesetzt - solche Spiele sind bei weitem nicht mehr so trocken und einfarbig, wie man es ihnen in der Vergangenheit lange Zeit unterstellte. Und es wird weitergehen. Neue Projekte und Konzepte warten auf die Verwirklichung - WELTSCHMIEDE wird seinem selbstgesetzten, hohen Qualitätsanspruch treu bleiben und ihn noch weiter ausbauen.

Andreas Niedermeier hat erneut ein noch höheres Maß an Bedienungsqualität und Programmkomplexität verwirklicht. Harald Evers war es, der die Geschichte erdachte und entwickelte - und ihr zuletzt in allen Teilen auch die schriftliche Form verlieh. Für die grafischen Arbeiten zeichnet diesmal ein fabelhaftes Grafikerteam aus Österreich verantwortlich: The Pixlers Studio aus Wien. Chris Hülsbeck war es, der die Musikkompositionen schuf, und die Soundeinbindung lieferte.

Wieder hat Weltenschmiede ein hartes Stück Arbeit hinter sich, das sie aber nie ohne die Hilfe einer ganzen Armee von Helfern hätten bewältigen können. Verdientermaßen muß hier zuerst Software 2000 genannt werden, die sich nach wie vor in geradezu väterlicher Weise um ihre Programmiererteams kümmern, und sie mit allem versorgen, was vonnöten ist. Tom Kometer ist ein weiterer neuer Mann, der dem Amiga das Letzte abzutrotzen versteht, und auch viele PC-Spezialitäten programmierte.

Zur fleißigen Testcrew gehörten: die Autoren, Michael Pippig & his Family Gang, Volkmar Müller und Tom Kometer, bei denen sich Weltenschmiede hier ganz herzlich bedanken möchte. Die Musik komponierte Maestro Chris Hülsbeck. Ruhm und Ehre über ihn.

XI. COPYRIGHT-VERMERK

Das Copyright an der Spielstory und allen Texten, einschließlich des SCREENPLAY-Storyboards(c) liegen bei Harald Evers.

Das Copyright für die Programmgestaltung, die Spieloberfläche und das AVALON-Parsersystem(c) liegen bei Andreas Niedermeier.

Das Copyright für die grafische Ausführung und die Spielegrafiken liegen bei The Pixlers Studio.

Die Urheber- und Abzugsrechte für die Musikkompositionen liegen bei Chris Hülsbeck.

Die Urheberrechte für das Gesamtwerk "HEXUMA - Das Auge des Kal" werden vom Programmiererteam WELTSCHMIEDE wahrgenommen.

Die Rechte am Datenträger liegen bei Software 2000.

BEGRIFF	AUF SEITE (PUNKT)
Befehls-Box	9 (1), 15 (16b)
Befehlsvorschläge	16 (16e), 16 (16f)
Bewegungsrichtungen	14 (15)
Bildschirm auffrischen	14 (12)
Bildschirm-Schoner	10 (2)
Blende (Einblenden)	11 (4), 12 (7b)
Cursortasten	14 (13)
Drucker an/aus	17 (17)
Eingabezeile	12 (6), 13 (9)
Eingabezeile löschen	13 (8)
First-Aid-Box	9 (1), 10 (3), 16 (16f)
Icons	15 (16b)
Kompaßrose	9 (1)
Korrektur im Text	13 (8-10), 14 (13-14)
Kurzinfo	12 (7c)
Laden	9 (1), 11 (5)
Landkarte	9 (1), 11 (4)
Letzter Befehl zurück	13 (10)
Maushilfe	12 (7e)
Mausgeschwindigkeit	12 (7a)
Mauspfeil	16 (16e)
maximale Punktzahl	13 (7f), 13 (11)
Musik	12 (7d)
Pfeiltasten	14 (13)
Punkte	13 (7f), 13 (11)

BEGRIFF	AUF SEITE (PUNKT)
Speichern	9 (1), 11 (5)
Spielzüge	13 (7f)
Spielende	13 (11)
Tastatur einblenden	15 (16d)
Taste Alternate	15 (15)
Taste Backspace	13 (10)
Taste Delete	13 (10)
Taste ESC	13 (8)
Taste Home/End	14 (14)
Taste Shift	14 (13)
Taste F1	10 (3), 16 (16f)
Taste F2	13 (9)
Taste F3	13 (10)
Taste F4	11 (5)
Taste F5	12 (7)
Taste F6	12 (7d)
Taste F7	13 (11)
Taste F8	14 (12)
Taste F9	11 (4)
Taste F10	10 (2)
Taste PgUp	12 (6)
Taste PgDwn	12 (6)
Textscrolling	12 (6)
Text-Korrektur	13 (8-10), 14 (13-14)
Text-Cursor	14 (14)
Worte im Text anklicken	15 (16c)
Worte löschen	13 (9)