Soul Hunt

Bedienungsanleitung

SOUL HUNT

Bedienungsanleitung

Einleitung

Dieses Handbuch enthält Anweisungen zur Installation und Starten von Soul Hunt. Eine komplette Spielbeschreibung von Soul Hunt wird später im Benutzerhandbuch detailliert dargestellt.

Systemvoraussetzungen für DOS

Mindest-Voraussetzungen

CPU	486 DX/2 66 MHz
RAM Speicher	8 MB
freier Festplattenspeicher	25 MB
CD-ROM Laufwerk	Double-Speed
Monitor	SVGA
Soundkarte	jede unterstützte Soundkarte (siehe "Soundkarten-Setup" weiter hinten)
DOS	Version 5 oder höher

Empfohlene Voraussetzungen

CPU	Pentium
RAM Speicher	16 MB
freier Festplattenspeicher	25 MB
CD-ROM Laufwerk	4 x
Monitor	SVGA
Soundkarte	SB AWE 32 oder kompatible ...
DOS	Version 5 oder höher

Mögliches Zubehör

Maus & Joystick

bei Soul Hunt können verschiedene Joysticks eingesetzt werden:

- Generic (two button)
- Flightstick Pro
- Thrustmaster PFCS
- Gravis Gamepad

Systemvoraussetzungen für Windows® 95

Nachfolgend aufgeführt sind die Hard/Software Voraussetzungen, die für Soul Hunt benötigt werden.

Mindestvoraussetzungen

CPU	Pentium
RAM Speicher	8 MB
freier Festplattenspeicher	25 MB (falls Sie in Ihrem System kein DirectX ™ installiert haben, benötigen Sie 28 MB)
CD-ROM Laufwerk	Double-Speed
Monitor	SVGA und jede unterstützte DirectX™ Videokarte
Soundkarte	jede unterstützte DirectX™ Soundkarte
Betriebssystem	Windows® 95

Empfohlene Voraussetzung

Arbeitsspeicher	16 MB
CD-ROM Laufwerk	4 x

Mögliches Zubehör

Maus

Joystick - einer der folgenden:

- Generic (two button)
- Gravis Gamepad
- Flightstick Pro
- Thrustmaster

Schnellstart für DOS

Dieser Abschnitt beschreibt kurz wie Soul Hunt auf Ihrem Computer installiert wird. Diese Vorgehensweise installiert die Grundeinstellung, die in den meisten Fällen genügen sollte. Weitere Details über die Installation erfahren Sie unter "Komplette Installation" später in diesem Handbuch.

Soul Hunt installieren:

1. Legen Sie die Soul Hunt CD-ROM 1 in Ihr CD-ROM Laufwerk.
2. Wechseln Sie von Ihrem jetzigen Laufwerk zu Ihrem CD-ROM Laufwerk (z. B.: geben Sie d: ein und drücken dann <ENTER>).
3. Am Eingabeprompt geben Sie 'install' ein.
4. Drücken Sie wiederholt <ENTER> , um die Grundeinstellungen zu akzeptieren. Die Grundeinstellungen sind wie folgt:

Pfad:	\GAMES\SOUL im Ursprungsverzeichnis der ersten Festplatte, normalerweise C:\
Soundkarten Setup für Sound FX:	automatisches Erkennen wird für die Wahl der Soundkarte angewendet
Soundkarten Setup für Midi Music:	wählen Sie Ihre Soundkarte aus der Liste und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm
Bildschirmeinstellung:	320 x 240 oder 640 x 480 HiColor 32.000/64.000 Farben

Schnellstart für Windows® 95

Dieser Abschnitt beschreibt kurz wie Soul Hunt auf Ihrem Computer installiert wird. Diese Vorgehensweise installiert die Grundeinstellung, die in den meisten Fällen genügen sollte. Weitere Details über die Installation erfahren Sie unter "Komplette

Installation" später in diesem Handbuch.

Soul Hunt für Windows® 95 installieren:

1. Legen Sie die Soul Hunt CD-ROM 1 in Ihr CD-ROM Laufwerk.
2. Windows wird dann automatisch das Installations-Programm starten.
3. Klicken Sie wiederholt auf WEITER, um die Grundeinstellung zu akzeptieren. Die Grundeinstellungen sind wie folgt:

Pfad:	\GAMES\SOUL im Ursprungsverzeichnis der ersten Festplatte, normalerweise C:\
Programm-Gruppe:	Compro Games

4. Booten Sie Ihr System, um die neuen Einstellungen wirksam zu machen, falls das Installations-Programm dieses verlangt.

Soul Hunt unter DOS starten

1. Legen Sie die Soul Hunt CD 1 in Ihr CD-Rom Laufwerk.
2. Wechseln Sie von Ihrem jetzigen Verzeichnis in das Soul Hunt Installationsverzeichnis. Am Eingabepromt tippen Sie 'cd SOUL'. Falls das Verzeichnis nicht C:\GAMES\SOUL ist, dann schreiben Sie 'cd' und den kompletten Pfad Ihres Soul Hunt Installationsverzeichnisses.
3. Drücken Sie <ENTER>
4. Schreiben Sie 'SOUL'
5. Drücken Sie <ENTER>. Nach der Einleitungs-Sequenz erscheint das Hauptmenü.

Im Hauptmenü können Sie:

- ein neues Spiel starten
- das letzte Spiel wieder aufnehmen
- ein gespeichertes Spiel laden
- verschiedene Spieloptionen einstellen
- Soul Hunt Spielstände ansehen
- Hilfe-Masken aufrufen
- auf die DOS-Ebene hinausgehen

Das Hauptmenü ist später in diesem Handbuch beschrieben.

Soul Hunt unter Windows® 95 starten

Um Soul Hunt zu starten:

1. Legen Sie die Soul Hunt CD 1 in Ihr CD-Rom Laufwerk.
2. Öffnen Sie die Programmgruppe und klicken Sie das Soul Hunt Ikon an. Falls Sie während des Installations-Vorgangs eine andere Programmgruppe gewählt haben, dann öffnen Sie diese und klicken auf das Soul Hunt Ikon.

Komplette Installation für DOS

Dieser Abschnitt beschreibt wie Soul Hunt auf Ihrem Computer installiert wird. Alle Installations-Optionen sind detailliert beschrieben.

Soul Hunt installieren:

1. Legen Sie die Soul Hunt CD-ROM 1 in Ihr CD-ROM Laufwerk.
2. Wechseln Sie von Ihrem jetzigen Laufwerk zu Ihrem CD-ROM Laufwerk (z. B.: Geben Sie d: ein und drücken dann <ENTER>).
3. Am Eingabepromt geben Sie 'install' ein und drücken dann <ENTER>.
   Das Soul Hunt Installations-Programm startet und nacheinander erscheinen folgende Bilschirmmasken:

Pfad:	hier können Sie das Installationsverzeichnis wählen, in das Soul Hunt installiert wird
Progress Screen:	graphische Darstellung des Installations-Vorgangs

Installations-Optionen

Jede Installations-Option hat eine Eingabemaske, die nach dem Start des Installations-Vorgangs erscheint.
Um die Installations-Masken zu benutzen:

- Drücken Sie <TAB>, um sich durch die Felder in den Masken vorwärts und <SHIFT> + <TAB>, um sich rückwärts zu bewegen.
- Drücken Sie <ENTER>, um den Eintrag im Feld zu akzeptieren, und gehen Sie zum nächsten Feld.
- Geben Sie den Text mit der Tastatur ein.
- Gehen Sie zu einem Feld mittels der Tastenkombination (<ALT> + <dem hellen Buchstaben> des Namen des Feldes).
- Drücken Sie <ESQ>, um die Installation zu beenden.
- Sie können auch die Maus benutzen, um die Felder auszuwählen.
- Wenn Sie die Eintragungen in allen Feldern einer Maske eingegeben haben, klicken Sie die 'OK'-Taste an, um mit der nächsten Maske weiter zu machen, oder klicken Sie 'Beenden'an, um die Installation zu verlassen.

Die folgenden Masken erscheinen im Installations-Programm:

- Pfad
- Progress Screen

Pfad

Diese Maske spezifiziert das Installations-Verzeichnis, in das die Soul Hunt Files installiert werden. Die Maske enthält folgende Felder:

verfügbare Laufwerke: zeigt alle verfügbaren lokale Festplatten und die Netzlaufwerke an, und den jeweils verfügbaren Speicherplatz.

In der Auflistung wählen Sie das Laufwerk, in dem Sie die Soul Hunt Files installieren wollen. Dann drücken Sie <ENTER>, um zum Installations-Verzeichnis zu gehen.

Installations-Verzeichnis

In dieser Text-Box schreiben Sie den kompletten Pfad des Verzeichnisses, in dem Sie die Soul Hunt Files installieren wollen. Falls Sie einen Pfad angeben, der noch nicht existiert, werden Sie aufgefordert zu bestätigen, daß Sie das Verzeichnis erstellen wollen.

Nachdem Sie die Eintragungen spezifiziert oder die Voreinstellungen akzeptiert haben, drücken Sie <ENTER>, um mit der nächsten Maske weiter zu machen.

Falls auf dem im Feld für "Verfügbare Laufwerke" gewählten Laufwerk nicht genug Platz verfügbar ist, um die Soul Hunt files mit den gewählten Einstellungen zu installieren, werden Sie aufgefordert, den Ort des Installations-Verzeichnisses zu wechseln. Falls eine vorherige Installation im angegebenen Verzeichnis existiert, werden Sie aufgefordert zu bestätigen, ob die bereits existierenden Files überschrieben werden sollen.

Progress Screen

Diese Maske zeigt die graphische Darstellung des Installations-Vorgangs. Drücken Sie eine beliebige Taste oder klicken Sie auf das 'Beenden'-Feld, um die Installation abzubrechen. Wenn die Installation beendet ist, startet automatisch das Soundkarten-Setup-Programm, gefolgt von dem Midi Music-Setup-Programm.

Soundkarten-Setup

Das Soundkarten-Setup-Programm startet automatisch, nachdem das Soul Hunt Installations-Programm erfolgreich die Soul Hunt Files installiert hat. Sie können das Soundkarten-Setup-Programm auch starten, indem Sie C:\GAMES\SOUL\setup<ENTER> eingeben.

Das Soundkarten-Setup-Programm wird benutzt, um die installierte Sound-Karte zu erkennen.

Unterstützte Soundkarten

Soul Hunt unterstützt Sound Blaster und dazu kompatible Soundkarten, sowie die folgenden Karten:

- PAS 16
- PAS +
- Sound Blaster
- Sound Blaster 16
- Sound Blaster pro
- WSS/Audiotrix pro

Soundkarten-Auswahl

Es wird empfohlen, die auto-detect Taste in der Soundkarten-Setup-Programm-Maske zu drücken, so daß Soul Hunt Ihre installierte Soundkarte automatisch erkennen kann. Wenn Sie auto-detect wählen, wird Ihre Karte automatisch in der Soundkartenliste ausgewählt.

Die auto-detect Funktion füllt ebenfalls die Felder für die Speicheradresse, die Interruptnummer und den DMA-Kanal aus. Falls diese Angaben nicht mit den Einstellungen Ihrer Soundkarte übereinstimmen, können Sie jedes Feld auch manuell ändern.

Sound testen

Versichern Sie sich, daß die Soul Hunt CD in Ihrem CD-Rom Laufwerk ist. Klicken Sie mit der Maus die TEST-Taste in der Soundkarten-Setup-Programm-Maske. Wenn die Soundkarte richtig konfiguriert ist, beginnt eine Demo-Musik zu spielen, ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

Falls Sie die Musik nicht hören, prüfen Sie, ob die Lautsprecher angeschlossen sind oder die Lautstärke heruntergedreht ist. Wenn Sie immer noch nichts hören, prüfen Sie den Mixer Ihrer Soundkarte und die Lautstärke der Soundeffekte.

Midi Music Setup

Das Midi Music-Setup-Programm startet automatisch, nachdem das Soul Hunt Installations-Programm erfolgreich die Soul Hunt files installiert hat. Sie können das Midi Music-Setup-Programm auch starten, indem Sie C:\GAMES\SOUL\setm<ENTER> eingeben.

Unterstützte Soundkarten

Soul Hunt unterstützt Sound Blaster und dazu kompatible Soundkarten, sowie andere populäre Soundkarten (s. Liste der unterstützten Soundkarten under der 'Midi Music-Setup'-Maske).

Midi Treiber-Auswahl

Wählen Sie die entsprechende Option, drücken Sie <ENTER> und dann 'Y' für JA, um den Treiber zu testen. Drück Sie 'Y' nochmals, wenn Sie die Musik hören können.

Bildschirmeinstellungen

In dieser Maske können Sie die höchstmöglichen Auflösungen für die Graphik Ihres Systems einstellen.

- 640 x 480 HiColor mit 32 oder 64.000 Farben (Voreinstellung). Nahe an der Realität mit geringfügig verringerter Geschwindigkeit. Empfohlen für alle schnellen Rechner, dennoch spielbar auch auf Systemen der Mindestanforderung.

- 320 x 240 HiColor mit 32 oder 64.000 Farben mit einer geringeren Auflösung und einer geringeren Detailtiefe. Empfohlen für langsamere Rechner mit wenig Speicher.

Komplette Installation für Windows® 95

Dieser Teil beschreibt, wie Soul Hunt auf Ihrem PC installiert wird. Alle Installations-Optionen werden detailliert beschrieben.

Soul Hunt installieren:

1. Legen Sie die Soul Hunt CD-Rom 3 in Ihr CD-Rom Laufwerk.
2. Windows wird dann das Installations-Programm automatisch starten.
3. Das Soul Hunt Installations-Programm beginnt und nacheinander erscheinen die folgenden Masken:

- Progress Bar: erscheint, während das Inst.-Programm geladen wird
- Welcome Screen: zeigt Informationen betreffend des Inst.-Vorgangs
- DirectX™ Installation: spezifiziert die Inst.-Methode
- Pfad: spezifiziert das Inst.-Verzeichnis, in dem die Soul Hunt files installiert werden
- Folder Selection: spezifiziert die Programm Gruppe, in der die Soul Hunt files installiert werden
- Progress Screen: graphische Darstellung des Installationsvorgangs
- Ikon-Herstellung: Programm-Ikons werden erstellt
- Windows erneut starten: spezifiziert, ob Sie Ihr System re-booten müssen

5. Wenn der Installations-Vorgang abgeschlossen ist, legen Sie die CD Rom1 ein.

Installations-Optionen

Jede Installations-Option hat eine Eingabemaske, die nach dem Start des Installationsvorgangs erscheint.

Die Installations-Masken benutzen:

- Drücken Sie <TAB>, um sich durch die Felder in den Masken vorwärts und <SHIFT> + <TAB>, um sich rückwärts zu bewegen.
- Drücken Sie <ENTER>, um den Eintrag im Feld zu akzeptieren und um zum nächsten Feld zu gehen.
- Geben Sie Text mit der Tastatur ein.
- Gehen Sie zu einem Feld mittels der Tastenkombination (<ALT> + <dem hellen Buchstaben> des Namen des Feldes).
- Drücken Sie <ESQ>, um zu löschen.
- Sie können auch die Maus benutzen, um die Felder auszuwählen.
- Wenn Sie die Eintragungen in allen Feldern einer Maske festgelegt haben, klicken Sie das 'OK'- Feld an, um mit der nächsten Maske weiter zu machen, oder klicken Sie das 'Beenden'-Feld an, um die Installation zu verlassen.

Die folgenden Masken erscheinen im Installations-Programm:

- DirectX™
- Pfad
- Programm - Gruppe
- Re-Boot Option

DirectX™ Installation

Soul Hunt für Windows® 95 verwendet Microsofts DirectX™. Diese Maske wird benutzt, um zu festzustellen, ob es notwendig ist, die Treiber zu installieren, oder die Installation zu übergehen, wenn sie bereits existieren:

- DirectX™ nicht installieren, wenn die Treiber in Ihrem System existieren (empfohlen)
- DirectX™ installieren, auch wenn die Treiber bereits in Ihrem System existieren

Pfad

Diese Maske spezifiziert das Installations-Verzeichnis, in dem die Soul Hunt Files installiert werden. Nachdem Sie die Eintragungen festgelegt oder die Voreinstellungen akzeptiert haben, drücken Sie <NEXT>, um zur nächsten Maske zu gelangen.

Programmgruppe

Diese Maske legt die Programmgruppe fest, in die Soul Hunt die Programm Files installieren wird.

Progress Screen

Diese Maske zeigt die graphische Darstellung des Installations-Vorgangs. Drücken Sie die 'Beenden'-Taste, um die Installation abzubrechen. Wenn die Installation beendet ist, wird die gewählte Programmgruppe gezeigt.

Windows erneut starten

Die Maske ist optional und erscheint nur, wenn die DirectX™ Installation ein re-booting des Systems benötigt. Diese Maske wird verwendet, um festzulegen, ob das System sofort gebootet werden soll oder später bei Bedarf. Ist die Installation abgeschlossen, wird die ausgewählte Programmgruppe gezeigt.

Das Spiel anhalten

Sie können Soul Hunt jederzeit anhalten.

das Spiel anhalten:

- drücken Sie <P>

das Spiel wieder aufnehmen:

- drücken Sie <P> nochmals

Soul Hunt beenden

1. Sie können jederzeit während des Spiels, <ESC> drücken, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Das Spiel ist gespeichert und kann dort wieder aufgenommen werden, wo Sie es beendet hatten, indem Sie die Spiel-Wiederaufnahme-Option im Optionsmenü nutzen, das im Hauptmenü verfügbar ist.

2. Um zu DOS zurückzukehren, klicken Sie im Hauptmenü die EXIT Taste in der linken hinteren Ecke des Bildschirms.

Ein Spiel speichern

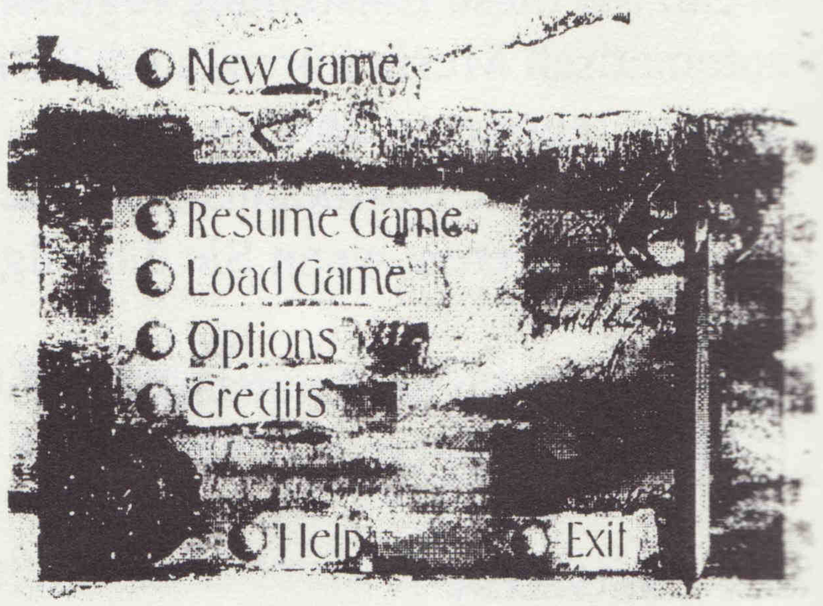
1. Jederzeit während eines Spiels; drücken Sie F2
2. Sie erhalten die Aufforderung zu einer kurzen Text-Beschreibung des zu speichernden Spiels. Schreiben Sie den Text und drücken dann <ENTER>. Sie können ein gespeichertes Spiel wieder laden, indem Sie die "Laden" Option im Optionsmenü wählen, das im Hauptmenü verfügbar ist.

Soul Hunt Hauptmenü

Wenn Sie mit Soul Hunt beginnen, erscheint das Hauptmenü sofort anschließend nach der Einleitungs-Sequenz. Das Hauptmenü erscheint auch, wenn Sie ein Spiel beenden (durch drücken von <ESQ>).

Verwenden Sie die Optionen dieses Menüs, um:

- ein neues Spiel zu beginnen
- das jetzige Spiel wieder aufzunehmen
- ein gespeichertes Spiel zu laden
- verschiedene Spiel-Optionen einzustellen
- Soul Hunt Credits aufzurufen
- das Hilfe-Menü aufzurufen
- zu DOS zurückzukehren

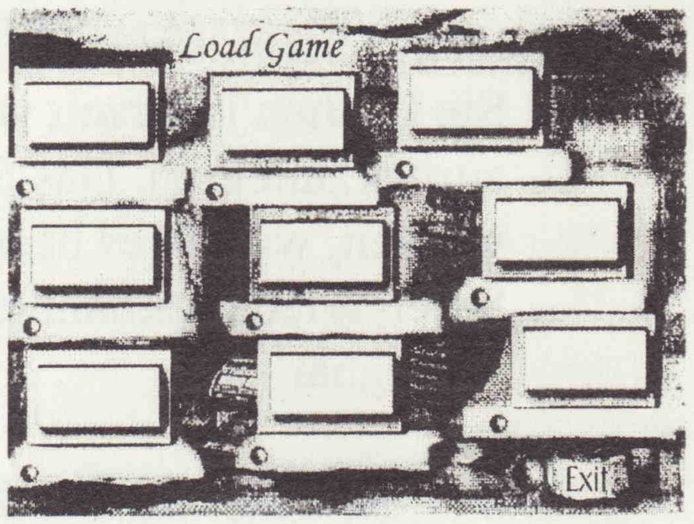


Sie können mit der Maus diese Optionen wählen oder mit <TAB> zu der gewünschten Option springen und dann <ENTER> drücken.
Folgende Optionen sind verfügbar:

Startet Soul Hunt von Anfang an mit den gewählten Optionen.

Setzt das Spiel an der Stelle wieder fort, an der Sie <ESQ> gedrückt hatten.

Load Game Öffnet die folgende Maske:



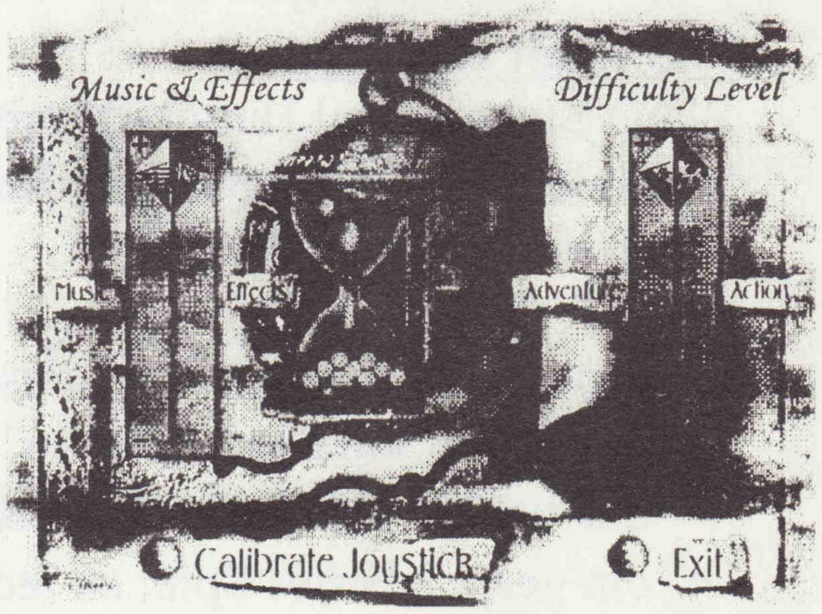
Mit der Laden-Maske können Sie ein während der Anwendung gespeichertes Spiel laden. Bis zu neun Spiele können mit benutzerdefinierten Textbeschreibungen gespeichert werden.

Ein gespeichertes Spiel laden:

- wählen Sie mit der Maus das gewünschte gespeicherte Spiel oder
- gehen Sie mit <TAB> zu dem gewünschten Spiel, und drücken Sie dann <ENTER>.

Um von Spiel zu Spiel zu gelangen, verwenden Sie die oben/unten Pfeile und drücken dann <ENTER>. Sie werden in das Spiel an dem Punkt einsteigen, an dem Sie es gespeichert hatten. Indem Sie <EXIT> drücken, kommen Sie zurück zum Hauptmenü. Das gespeicherte Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, an der es angehalten wurde.

Options Öffnet das Optionsmenü. Die folgenden Optionen erscheinen im Menü:



Musik Lautstärke

verwenden Sie die Maus, um die Lautstärke der Hintergrundmusik zu regulieren. Schieben Sie den rechten Regler nach oben, um die Lautstärke zu erhöhen oder nach unten, um sie zu verringern. Wenn Sie diese Einstellung regulieren, werden Sie automatisch Musik hören, so daß Sie die Lautstärke akkurat regulieren können.

Sie können die Musiklautstärke auch während des Spiels regulieren, wenn Sie die folgenden Tasten drücken:

[F6] erhöht die Lautstärke
[F5] verringert die Lautstärke

FX Lautstärke

Verwenden Sie die Maus, um die Lautstärke der Sound Effekte zu regulieren. Schieben Sie den linken Regler nach oben, um die Lautstärke zu erhöhen oder nach unten, um sie zu verringern. Wenn Sie diese Einstellung regulieren, werden Sie automatisch Sound-Effekte hören, so daß Sie die Lautstärke akkurat regulieren können.

Sie können die Sound-Effekte auch während des Spiels regulieren, wenn Sie die folgenden Tasten drücken:

[F8] erhöht die Lautstärke
[F7] verringert die Lautstärke

Schwierigkeitsgrad-Steuerung
es gibt zwei Steuerungen für die Schwierigkeitsgrade: eine für die Action, und eine für den Abenteuermodus. Der rechte Regler steuert den Schwierigkeitsgrad bei den Abenteuern, der linke bei der Action. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade bei den Actions und zwei bei den Abenteuern. Schieben Sie den Regler nach oben, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen oder nach unten, um ihn zu verringern.

Joystick Kalibrierung
wählen Sie diese Option, wenn Sie für Soul Hunt einen Joystick benutzen. Aus der Liste, die in der Mitte der Maske erscheint, wählen Sie den Joystick, der an Ihrem PC angeschlossen ist. Bei Soul Hunt können viele Joysticks verwendet werden, unter anderem:

Generic(two button)
Flightstick Pro
Thrustmaster PFCS
Gravis Gamepad

Drücken Sie die 'Calibrate' Taste. Dann folgen Sie den auf der linken Seite der Maske dargestellten Anweisungen. Calibrating your Joystick stellt sicher, daß er während des Spiels die optimale Leistung bringt. Sollte Ihr Joystick während des Spiels nicht richtig funktionieren, gehen Sie zur Maske zurück und kalibrieren Sie Ihren Joystick erneut.

Exit
Gehen Sie zum Hauptmenü zurück.

Lernen Sie das Soul Hunt Team kennen.

Stellt die Hilfe-Masken vor, die die Tastenfunktionen und die Schaubilder innerhalb von Soul Hunt erklären. Sie können auch während des Spiels [F1] drücken, um die Hilfe-Maske aufzurufen. Jede Funktion und seine entsprechende Taste ist in den Hilfe-Masken aufgelistet. Klicken Sie den linken Pfeil an, um zur vorherigen Maske oder den rechten, um zur nächsten Maske zu gelangen.

Beendet das Spiel.

Tastenfunktionen

Wählen Sie zwischen dem Eintreten in einen Schauplatz oder dem Besteigen eines Fahrzeugs. Aktivieren Sie die wichtigen Szenen in den Schauplätzen.

ESC	das Spiel beenden
F1	Hilfe
F2	Speichern
F4	die automatische Spieler-Perspektive übernehmen
F5	die Musik-Lautstärke verringern
F6	die Musik-Lautstärke erhöhen
F7	die Soundeffekt-Lautstärke verringern
F8	die Soundeffekt-Lautstärke erhöhen
F12	ein screen-shot erstellen(TSCRxx.BMP)
1	das Gewehr wählen
2	die Kanone wählen
3	die Granate wählen
4	den Morgenstern wählen
5-0	die Zaubersprüche wählen
ALT	Handbremse
TAB	das Visier zum nächsten feindlichen Ziel führen

Verzeichnis der Waffen und Zaubersprüche

Linke CTRL	Waffe im Verzeichnis aktivieren
Rechte CTRL	Zauberspruch im Verzeichnis aktivieren
Linke SHIFT	durch das Waffenverzeichnis blättern
Rechte SHIFT	durch das Zauberspruch-Verzeichnis blättern

Hauptverzeichnis

L & R CTRL	den jetzigen Gegenstand im Verzeichnis aktivieren
Linke SHIFT	das Inventar auf die rechte Bildschirmseite schieben
Rechte SHIFT	das Inventar auf die linke Bildschirmseite schieben
Leertaste/o. R	das Gewehr aktivieren
Linker Pfeil	nach links gehen/fahren
Rechter Pfeil	nach rechts gehen/fahren
Pfeil oben	beschleunigen
Pfeil unten	verlangsamen/abbremsen
A	Verzeichnis aktivieren/inaktivieren
F	Kanone aktivieren
G	Granate aktivieren
C	Morgenstern aktivieren
D	Streubomben aktivieren

Z	Blickwinkel-Perspektive ändern
Q	an einer Kreuzung links abbiegen
W	an einer Kreuzung rechts abbiegen
E	aus dem Fahrzeug steigen
T	Turbo
I	zwischen dem Haupt-,dem Waffen- und dem Zauberspruch-Verzeichnis springen
P	das Spiel anhalten
S	das Visier vom/auf Bildschirm entfernen/plazieren
J	Joystick aktivieren
K	Tastatur aktivieren

Tastatur

2	verlangsamen/abbremsen
8	beschleunigen
4	links abbiegen
6	rechts abbiegen
5	Handbremse
DEL/Löschen	Waffenverzeichnis durchblättern/aufrufen
INS/Einfügen	Waffe im Verzeichnis aktivieren
+	Verzeichnis der Zaubersprüche durchblättern
ENTER	Zauberspruch im Verzeichnis aktivieren
-	Perspektive aus Sicht des Zuschauers ändern

Panel Display

Spieler Perspektive

Im Laufe des Spiels ändert sich Ihre Perspektive bei Straßenaufenthalt aus Sicht der dritten Person zur "Ich"-Perspektive bei den Schauplätzen.

1. Schauplätze

Wenn Sie die antiken Schauplätze von Soul Hunt erkunden, werden Sie das zu Fuß und in der "Ich"-Perspektive tun. Dabei suchen Sie nach Hinweisen und begegnen Charakteren aus der Vergangenheit sowie aus der Gegenwart.

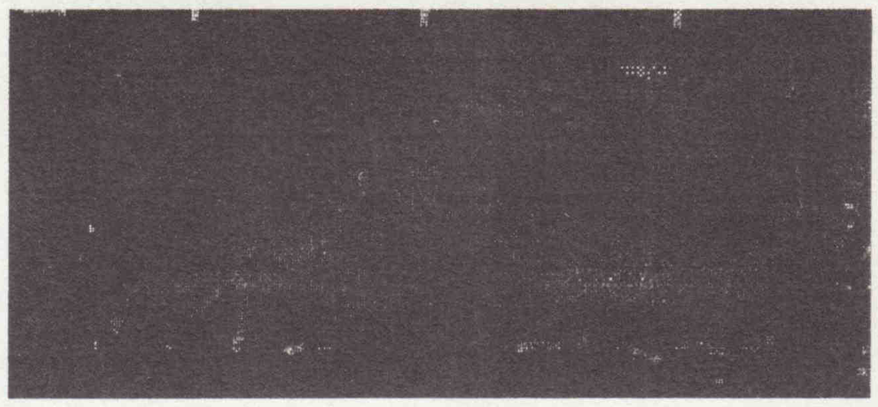
2. Straßen

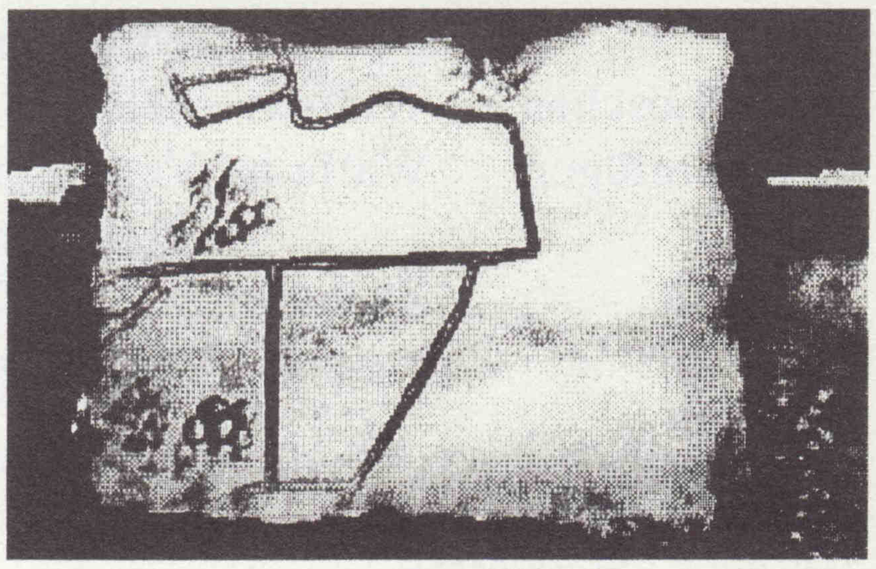
Ihre Perspektive auf den Straßen ist aus der Sicht einer dritten Person von Ihrem Fahrzeug von hinten. Der Blickwinkel ändert sich automatisch entsprechend der Position des Fahrzeugs, um entweder eine Vorwärts- oder eine Rückwärts-Perspektive zu zeigen. Sie können sich über die Grundeinstellungen der Spieler-Perspektive

hinwegsetzen, indem Sie <F4> drücken. Dies wird die Spieler-Perspektive Ihrer Richtungswahl aufrechterhalten. Die <Z> Funktion kontrolliert den Blickwinkel. Um diesen zu ändern, drücken Sie die <Z> Taste und halten Sie sie gedrückt. Wenn Sie sie wieder loslassen, wird die Spielerperspektive automatisch zum vorherigen Blickwinkel wieder hergestellt.

Es gibt auch eine Rückansicht-Perspektive, die den Blick auf die Straße hinter dem Fahrzeug ermöglicht. Sobald sich die Position des Fahrzeugs ändert, wird sich auch die Rückansicht-Perspektive entsprechend verändern.

Map Display

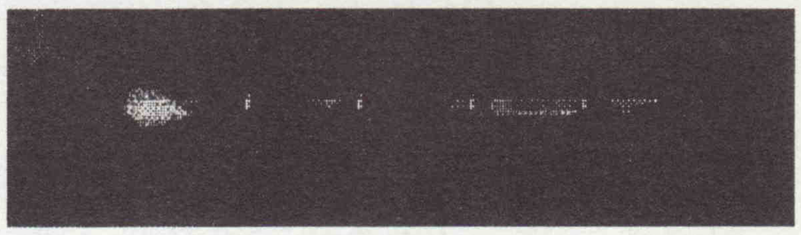




Eine Karte, die Ihren Standort an jeden beliebigen Punkt anzeigt, erscheint an der unteren linken Seite des Bildschirms, aber nur, wenn Sie sie während des Spiels erworben haben. Ihre genaue Position wird durch einen roten Punkt angezeigt. Sie können sich die komplette Karte ansehen, indem Sie die Verzeichnis-Karte benutzen (s. 'Verzeichnis'). Zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels wird ein Zauberspruch weitere Informationen über die Karte und ihren Gebrauch freigeben!

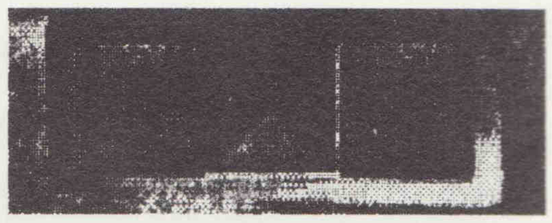
Wenn Sie bei den Schauplätzen sind, wechselt die Karte zu einer Szene des derzeitigen Schauplatzes. Beim Labyrinth wird Ihre Position mit einem roten Punkt angezeigt.

Fahrzeugzustands-Anzeige



Die Fahrzeugzustands-Anzeige erscheint an der unteren rechten Seite des Bildschirms, wann immer Sie sich in einem Fahrzeug befinden. Ist die Anzeige hoch, bedeutet das, daß das Fahrzeug in einem guten Zustand ist. Ist sie niedrig, dann ist das Fahrzeug schwer beschädigt worden, und Sie sind in Gefahr, wenn Sie im Fahrzeug bleiben.

Verzeichnis

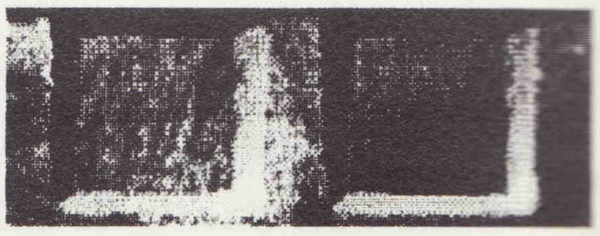


Das Verzeichnis zeigt alle Gegenstände auf, die man während des Spiels erhalten hat. Es gibt zwei Verzeichnisfelder:
1) Zeigt Waffen und Zaubersprüche, die man im Laufe des Spiels erhalten hat und 2) Zeigt allgemeine Gegenstände wie Bücher, Karten und andere Objekte, die man im Laufe des Spiels erhalten hat. Während der Straßenszenen schaltet der Bildschirm zum Verzeichnis der Waffen und Zaubersprüche. Auf den Straßen können Sie zwischen dem allgemeinen Verzeichnis und dem der Zaubersprüche und Waffen wechseln, indem Sie <I> drücken. Während der Schauplatzszenen schaltet der Bildschirm zum allgemeinen Verzeichnis.

Es ist möglich, sich drei Gegenstände im Verzeichnisfeld gleichzeitig anzusehen, aber Sie können auch blättern, indem Sie die linke und rechte <SHIFT> Taste benutzen. Nehmen Sie die linke <SHIFT> Taste, um das Hauptverzeichnis auf der rechten Bildschirmseite und die rechte <SHIFT> Taste, um die linke Seite durchzublättern. Benutzen Sie die linke <SHIFT> Taste, um das Waffenverzeichnis und die rechte, um das Verzeichnis der Zaubersprüche durchzublättern. Bei den Schauplätzen können Sie zum Blättern auch die rechte Maustaste benutzen, indem Sie die linken und rechten Pfeile aktivieren, die sich neben dem Verzeichnis befinden. Diese Pfeile erscheinen und leuchten nur auf, wenn der Cursor nach unten in das Verzeichnisfenster gezogen wird. Der linke Pfeil wird aufleuchten, wenn die Maus zur linken Seite des Verzeichnis, und der rechte wird aufleuchten, wenn die Maus zur rechten Seite des Verzeichnis bewegt wird. Um zu blättern, drücken Sie die rechte Maustaste, und das Verzeichnis wird in Richtung des aufleuchtenden Pfeils durchgeblättert.

Um einen Gegenstand in Ihrem Verzeichnis zu aktivieren, muß zuerst das Verzeichnis aktiv sein. Drückt man 'A' schaltet man zwischen aktiv und unaktiv. Das Verzeichnis ist aktiv, wenn die Mitte braun und inaktiv, wenn sie grau gefärbt ist. Bei den Schauplätzen können Sie die Maus benutzen, indem Sie den Cursor runter zur Mitte des Verzeichnis ziehen und die linke Maustaste drücken, um zwischen aktiv/inaktiv zu schalten. Drücken Sie die linke oder rechte <CTRL> Taste, um einem Gegenstand im Hauptverzeichnis zu aktivieren. Sie können auch die linke Maustaste benutzen, um Objekte im Hauptverzeichnis zu aktivieren, falls Sie sich bei den Schauplätzen befinden.

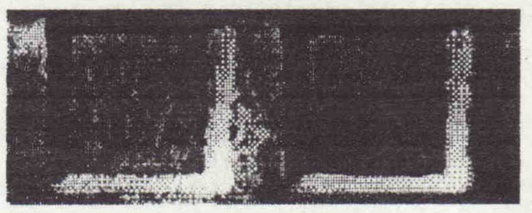
Zaubersprüche



Das Verzeichnis der Zaubersprüche befindet sich im unteren mittleren Bereich des Bildschirms und zeigt die Zaubersprüche auf, die während des Spiels erworben wurden. Die Zaubersprüche haben drei Stufen:
1) nicht verfügbar (nicht genug Kraft),
2) verfügbar (kann aktivieren, aber nicht aktiv) und
3) aktiv.

Um zwischen den Zaubersprüchen zu wählen, drücken Sie die rechte <SHIFT> Taste und, wenn Sie den richtigen Zauberspruch gefunden haben, die rechte <CTRL> Taste, um ihn zu aktivieren. Sie können auch andere Zaubersprüche aussuchen, indem Sie 5,6,7,8,9 oder 0 drücken (siehe Zaubersprüche, unter Spielstrategie).

Waffen



Das Waffenverzeichnis befindet sich im unteren mittleren Bereich des Bildschirms und zeigt an, welche Waffe zu jeder beliebigen Zeit verfügbar sind. Um die verfügbaren Waffen auszuwählen, drücken Sie die linke <SHIFT> Taste. Sie können Ihre Waffen auch aussuchen, indem Sie folgende Tasten benutzen:

'1' - für das Gewehr
'2' - für die Kanone
'3' - für die Granaten
'4' - für den Morgenstern

Wenn Sie die richtige Waffe gefunden haben, drücken Sie die linke <CTRL> Taste, um sie zu aktivieren.
Sie können die Waffen auch aktivieren, indem Sie folgende Tasten benutzen:

'R' - für das Gewehr
'C' - für den Morgenstern
'F' - für die Kanone
'D' - für die Streubomben
'G' - für die Granaten

sogar, wenn sie gerade nicht im Display Panel erscheinen (siehe Waffen, unter Spielstrategie).

Edelsteine

Es gibt drei Edelsteine. Sie repräsentieren die verschiedenen Kräfte, die von dem Spieler während des Spiels erlangt werden. Die Steine befinden sich in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.

1. Grüner Stein - Repräsentiert Ihre mentale Kraft. Während Sie im Spiel vorankommen, wächst Ihre mentale Kraft mit jeder Herausforderung, der Sie sich erfolgreich stellen (die Sie ... meistern).
2. Roter Stein - Repräsentiert Ihre physische Kraft. Sie beginnen das Spiel auf einem mittleren Niveau, und beim Weiterspielen wächst Ihre Kraft, solange Sie keine Verletzung erleiden. Ihre physische Kraft verringert sich, wenn Sie verletzt werden, und das Spiel ist vorbei, wenn Ihre Kraft bis auf Null sinkt.
3. Gelber Stein - Repräsentiert magische Kraft. Sie beginnen das Spiel bei Null bis zu einem Punkt, an dem Sie die Fähigkeit Magie zu gebrauchen, erworben haben. Von diesem Moment an wächst Ihre magische Kraft und Sie können die Zaubersprüche benutzen (s. 'Zaubersprüche' unter Spielstrategie).

Spielstrategie

Beschreibung der Fahrzeuge
Sie können vier verschiedene Fahrzeuge in Soul Hunt fahren:

Jeep - Ein ehemals zivilgenutzter Jeep ist zu einem militärähnlichen Jeep umgebaut worden, komplett mit Schutzschilden, vorn montierter Kanone und grauer Tarnfarbe.

Technische Besonderheiten

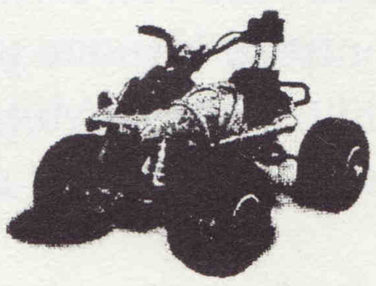
Maximale Vorwärts-Geschwindigkeit:	45 km/h (30mph)
Maximale Rückwärts-Geschwindigkeit:	25 km/h (15mph)
Wendekreis:	mittel
Beschleunigung:	mittel

Waffen:

- vorn montierte Kanone: feuert bei Fahrzeug-Stillstand durchschnittlich ein Geschoß pro Sekunde und ein Geschoß alle zwei Sekunden bei maximaler Geschwindigkeit.
- Granaten: Reichweiten von 5 m bis 50 m. Abschußgeschwindigkeit: bei Stillstand durchschnittlich eine Granate alle 1,5 Sekunden, und eine Granate alle 3 Sekunden bei maximaler Geschwindigkeit.

Stärken/Schwächen: starke Front- und Rückschilde, schwache Seitenschilde.

ATV - Ursprünglich ein Standard-ATV, das umgebaut wurde, um einen verstärkten Rahmen und einen kraftvolleren Motor zu erhalten.



Technische Besonderheiten

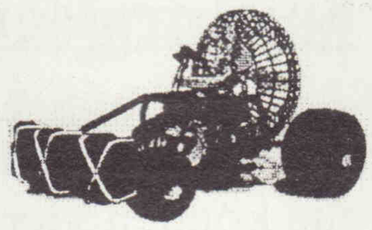
Maximale Vorwärts-Geschwindigkeit:	45 km/h (30mph)
Maximale Rückwärts-Geschwindigkeit:	15 km/h (10mph)
Wendekreis:	klein
Beschleunigung:	schnell

Waffen:

- aufgesetztes Gewehr: feuert bei Stillstand durchschnittlich ein Geschoß alle 2,5 Sekunden.

Stärken/Schwächen: Schutzschilde sind auf allen Seiten schwach.

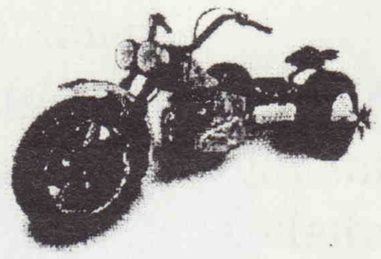
Jet-Auto - Das Jet-Auto wurde speziell gebaut, um mit den extrem starken Front-Schilden feindliche Fahrzeuge zu rammen. Es hat für normale Fahrten einen kleinen Dieselmotor, und für Turbofahrten und zum Rammen einen jet-getriebenen Motor. Der Turbo-Motor kann nur jeweils für sieben Sekunden betrieben werden.



Technische Besonderheiten

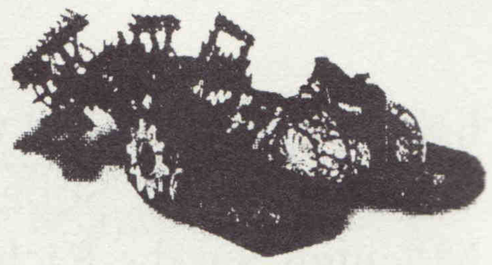
Maximale Vorwärts-Geschwindigkeit:	
Dieselmotor:	20 km/h (12mph)
Jet-Motor:	60 km/h (40mph) (nur eine Richtung)
Maximale Rückwärts-Geschwindigkeit:	20 km/h (12mph)
Wendekreis:	groß
Beschleunigung:	schnell (beim Jet-Motor)
Waffen:	keine Waffen, außer die Möglichkeit zum rammen
Stärken/Schwächen:	sehr starke Frontschilde, Rückschilde stark genug, um den Fahrer zu schützen, aber nicht, um eine Beschädigung des jet-getriebenen Motors zu verhindern. Seitenschilde sind nicht vorhanden. Die Hi-Octane Benzintanks befinden sich an den Seiten des Fahrzeugs, das an diesen Stellen sehr angreifbar ist.

Three Wheeler - Eine ehemalige Harley Davidson, deren Heck durch eine von zwei Rädern gestützte Plattform - für die hinten montierte Kanone und den Schützen - ersetzt wurde. Der Schütze ist ein Mutant, der speziell für diese Position trainiert wurde. Der Fahrer sitzt vorne im Fahrzeug.



Technische Besonderheiten

Maximale Vorwärts-Geschwindigkeit:	40 km/h (25mph)	
Maximale Rückwärts-Geschwindigkeit:	15 km/h (10mph)	
Wendekreis:	groß	
Beschleunigung:	langsam	
Waffen:	Kanone: feuert bei Stillstand durchschnittlich zwei Geschosse pro Sekunde, und ein Geschoß alle zwei Sekunden bei maximaler Geschwindigkeit.	
Stärken/Schwächen:	Front-Schilde:	mittel
	Rück-Schilde:	schwach
	Seiten-Schilde:	keine



Grinder - Ein automatisches unbemanntes Fahrzeug, groß und schwer, mit Panzerketten und drei vorne montierte Sägefräsen. Sie zerkleinern alles, was ihnen in den Weg kommt. Der Grinder ist unaufhaltbar.

Technische Besonderheiten

Maximale Vorwärts-Geschwindigkeit:	5 km/h (3mph)
Maximale Rückwärts-Geschwindigkeit:	5 km/h (3mph)
Wendekreis:	keinen
Beschleunigung:	langsam
Waffen:	schnell rotierende Sägeblätter

Die Fahrzeuge fahren

Sie können ein Fahrzeug beschleunigen, verlangsamen oder lenken, indem Sie folgende Pfeile gebrauchen:

Pfeil oben (∧)	-	beschleunigen
Pfeil unten (∨)	-	verlangsamen
Pfeil links & rechts (<>)	-	lenken

Jedes Fahrzeug besitzt ein Automatikgetriebe und eine Handsteuerung. Die Handsteuerung hat drei Funktionen:

- rapide Beschleunigung: Wenn Sie stillstehen oder sich nur langsam bewegen, können Sie schnell beschleunigen, indem Sie <ALT> und den Pfeil oben (^) gleichzeitig länger als eine Sekunde drücken. Dann lassen Sie die <ALT> Taste los und die Pfeil oben (^) Taste weiterhin gedrückt.
- rapide Verlangsamung: Wenn Sie schnell fahren und schnell langsamer werden wollen, drücken Sie gleichzeitig <ALT> und den Pfeil unten (∨) länger als eine Sekunde. Dann lassen Sie die <ALT> Taste los und die Pfeil unten (∨) Taste weiterhin gedrückt.
- das Fahrzeug herumdrehen: Wenn Sie vorwärts oder rückwärts fahren, können Sie das Fahrzeug drehen, indem Sie das Lenkrad entweder links oder rechts drehen und gleichzeitig die <ALT> Taste drücken. Das Fahrzeug wird sich in die entsprechende Richtung drehen, und das solange, wie Sie beschleunigen.

Straßenkreuzungen

Wenn Sie sich einer Kreuzung nähern, sehen Sie blinkende rote Pfeile, die Ihnen anzeigen, welche Richtung(en) Sie nehmen können. Je näher Sie der Kreuzung kommen, desto heftiger blinken die Pfeile. Sie können auf zwei Arten abbiegen: manuell (durch lenken und normales beschleunigen); oder automatisch. Im Automatik-Modus müssen Sie Ihre Richtung noch vor Erreichen der Kreuzung wählen. Dann drücken Sie <W>, um links oder <Q>, um rechts abzubiegen. Nur der Pfeil, der die Richtung, die Sie gewählt

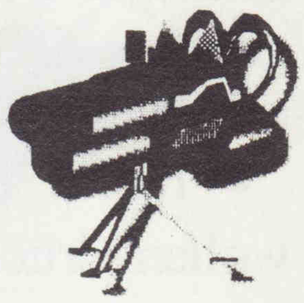
haben, anzeigt, wird weiterhin bis zu diesem Punkt blinken und seine Farbe ändert sich von rot zu gelb. Sobald das Blinken aufhört, wird Ihr Fahrzeug automatisch abbiegen. Möchten Sie die Richtung des Fahrzeugs ändern, können Sie dies nur vor dem Abbiegen, solange der Pfeil noch blinkt. Sie können die gleiche Taste drücken wie vorher (<W> oder <Q>), um weiter geradeaus zu fahren oder, wenn Sie auf der gegenüberliegenden Seite abbiegen wollen, drücken Sie die andere Taste.

Waffen

Es gibt vier Arten von Waffen, die, während Sie sich in einem Fahrzeug befinden, benutzt werden können:

1. Gewehr - Das Gewehr feuert jedesmal eine Kugel nach vorne. Die Anzahl der verbleibenen Kugeln wird im Waffen-Display neben dem Gewehr-Ikon angezeigt. Wenn Sie in ein neues Fahrzeug steigen, wird die ganze Munition, die im vorherigen Fahrzeug war, automatisch in das neue Fahrzeug übertragen.

2. Morgenstern - Der Morgenstern wird linksseitig geworfen und trifft alles, was sich in der Nähe der Metallkugel befindet. Der Morgenstern sollte gegen Feinde benutzt werden, die links von Ihnen stehen.



3. Kanone - Kanonen gibt es nur auf den Hauben feindlicher Jeeps. Sie feuern nach vorne und ihre Feuerkraft ist stärker als die eines Gewehrs aber schwächer als die einer Handgranate. Die Anzahl der verbleibenen Geschosse wird im Waffen-Display neben dem Kanonen-Ikon angezeigt.

4. Handgranaten - Granaten werden nach hinten geworfen. Wenn Sie die <Leertaste> oder 'G' für einen kurzen Moment drücken, fliegt die Granate nur eine kurze Strecke, bevor sie explodiert. Wenn Sie die Taste für einige Sekunden drücken, fliegt die Granate eine längere Strecke, bevor sie explodiert. Die Granate wird - je nach geworfener Distanz - alles in ihrer Nähe zerstören.

5. **Streubomben** - Die Streubombe ist eine seltene und mächtige Waffe. Sie wird nach vorne geworfen und nach dem Wurf zerfällt sie in mehrere Minibomben, von der jede einzelne explodiert.

Zaubersprüche

Ein Zauberspruch darf nur gesprochen werden, wenn das Niveau Ihrer magischen Kraft hoch genug ist, um den Zauberspruch zu aktivieren (drücken Sie die rechte <CTRL> Taste, nachdem Sie den entsprechenden Zauberspruch gewählt haben). Zaubersprüche sind in Soul Hunt sehr mächtige Waffen und sollten mit Umsicht gebraucht werden. Der gelbe Stein repräsentiert das Level Ihrer magischen Kraft, und wenn Sie sie nicht einsetzen, wird sich Ihr Level bis zum Maximum erhöhen. Mit jedem Zauberspruch, den Sie aussprechen, verringert sich die Kraft Ihrer Magie und die Zaubersprüche werden in ihrer Wirkung immer mehr nachlassen. Um Ihre magische Kraft zu konservieren, können Sie einen Zauberspruch jederzeit aufhalten (drücken Sie die rechte <CTRL> Taste). Denken Sie daran, wenn das Niveau Ihrer Zauberkraft auf Null sinkt, wirken die Zaubersprüche nicht mehr.

Aus den Fahrzeugen aussteigen und zu Fuß gehen

Sie können aus Ihrem Fahrzeug nur aussteigen, wenn es still steht, indem Sie <E> drücken. Wenn Sie aus dem Fahrzeug heraus sind, können Sie sich mit den Pfeiltasten, wie innerhalb des Fahrzeugs, nach links oder rechts bewegen. Sie können entweder stillstehen oder durch drücken der Pfeil oben (^) Taste im gleichmäßigen Tempo laufen.

Wegweiser

Sie werden in Soul Hunt an Wegweisern - entlang der Straßenseiten - vorbeikommen, die Ihnen die Richtung sowie die Entfernung zu einem antiken Schauplatz anzeigen. Hüten Sie sich, diese Wegweiser zu übergehen, da es sonst schwierig werden wird, den Schauplatz zu betreten (s. Schauplatz).

Visier

1. Innerhalb des Fahrzeugs

Das Visier hat drei Stadien: 1) Wenn kein Ziel in Sicht ist, erscheint es als ein Kreuz 15 Meter vor dem Fahrzeug; 2) Wenn ein Fahrzeug in Sichtweite kommt, verändert sich das Visier in zwei sich gegenüberstehenden Pfeilspitzen. Wenn das Visier ein zerstörbares Fahrzeug anvisiert, verschmelzen die Pfeile, wenn das Ziel innerhalb und trennen sich, wenn es außerhalb der Reichweite ist; und 3) Wenn das Ziel in 100 %iger (optimaler) Reichweite ist, wird das Visier zu einem Kreuz. Sobald Sie ein feindliches Fahrzeug schwer beschädigt haben, färbt sich das Visier rot, ansonsten bleibt es gelb. Falls es innerhalb der Reichweite keine Feinde gibt, verschwindet das Visier.

Das Visier peilt jederzeit automatisch das feindliche Fahrzeug, das am nächsten ist. Das Visier wird dann solange bei diesem Fahrzeug bleiben, bis es zerstört oder außer Reichweite ist. Indem man <TAB> drückt, wird das Visier zum nächsten Fahrzeug dirigiert, falls sich neue feindliche Fahrzeuge nähern.

2. Außerhalb der Fahrzeuge

Nachdem Sie aus Ihrem Fahrzeug gestiegen sind, können Sie zwei Dinge tun:

- ein anderes Fahrzeug übernehmen oder
- einen Schauplatz betreten.

Wenn Sie zu Fuß gehen, wird das Visier zu einem Pfeil oben (^), der auf die Fahrzeuge zeigt, die für Sie zugänglich sind. Falls Sie sich in der Nähe eines Schauplatzes befinden, wird das Visier zu einem links oder rechts Pfeil (<>), der Ihnen die Eingangsstelle zum Schauplatz anzeigt.

Es ist möglich, zwischen dem Betreten eines Schauplatzes und dem Einsteigen in ein Fahrzeug zu wählen, indem man <ENTER> drückt. Wenn Sie diese Wahl wieder löschen wollen, drücken Sie nochmals <ENTER>.

Minen auslegen

Sie können die Minen nur legen, wenn Sie aus dem Fahrzeug heraus sind. Sie plazieren die Mine in der Mitte des Verzeichnis-Fensters und drücken die rechte oder die linke <CTRL> Taste. Die verbleibende Anzahl der Minen wird in Ihrem Verzeichnis angezeigt. Während Sie eine Mine legen, werden Sie sie nicht sehen, aber nachdem sie einmal plaziert ist, fängt sie nach einigen Sekunden an zu blinken. Je näher man der Mine kommt, desto schneller blinkt sie. Die Mine explodiert, wenn sich jemand in nur wenige Meter Entfernung aufhält.

Falls Sie die Inaktivierungs-Einrichtung erworben haben, können Sie die Mine damit entschärfen (sofern sie vorher aktiviert war).

Schauplätze

Wenn Sie sich einem Schauplatz nähern, werden Sie einen Wegweiser sehen, der Ihnen die Richtung anzeigt. Steigen Sie aus Ihrem Fahrzeug und laufen Sie in Richtung des Wegweisers. Der Wechsel von Straße zu Schauplatz und dann von Schauplatz zu Schauplatz wird live über eine Videoszene gezeigt.

Jeder Schauplatz besteht aus mehreren Plätzen, in denen Sie sich mit Hilfe der Maus nach oben, unten, rechts oder links bewegen können. Drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung. Sie können auch die Richtungspfeile benutzen, um sich innerhalb der Schauplätze zu bewegen.

Wenn der Cursor auf ein bestimmtes Objekt zeigt, verändert sich seine Farbe oder seine Gestalt. Zeigt er zu einem anderen Platz, verändert er sich von einem Dolch zu einem Pfeil. Zeigt er auf einen Ausgang zur Straße, wird aus dem Dolch ein Straßensymbol.

Der Dolchknauf färbt sich tiefrot, wenn der Cursor auf etwas zeigt, was erworben oder aktiviert werden kann. An dieser Stelle müssen Sie entscheiden, ob Sie in Ihrem

Verzeichnis ein Objekt plazieren oder etwas aktivieren wollen. Falls Sie etwas aktivieren möchten:

1. Plazieren Sie den Gegenstand in die Mitte des Verzeichnis
2. Aktivieren Sie das Verzeichnis
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste das entsprechende Objekt an.

Falls Sie etwas in Ihrem Verzeichnnis plazieren oder in einem Gelände aktivieren wollen:

1. Inaktivieren Sie das Verzeichnis
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste das entsprechende Objekt an.

CDs wechseln

Soul Hunt besteht aus drei Teilen, jedes mit seiner eigenen CD; jede dieser CDs berücksichtigt einen anderen Teil vom Xamenek-Gebiet. Sobald Sie an das Ende Ihres Gebiets gekommen sind, wird auf dem Bildschirm ein CD-Ikon flackern. Wollen Sie sich aus dem Gebiet, in dem Sie sich befinden, nicht entfernen, ändern Sie Ihre jetzige Reiserichtung. Wenn Sie Ihre Richtung aber beibehalten, wird das Spiel anhalten und Sie bekommen die Aufforderung, die CD zu wechseln.

Diese Aufforderung wird so lange auf dem Bildschirm bleiben, bis Sie die CD gewechselt und <ENTER> gedrückt haben. Falls Sie das nicht können, drücken Sie <ESQ> und gehen Sie zum Hauptmenü zurück.

Trouble Shooting (Fehlerquellen) bei Windows® '95

F: Das Spiel startet nicht richtig, oder wenn doch, dann mit Sound aber ohne Bild, oder umgekehrt.
A: Soul Hunt für Windows benutzt Microsofts DirectX TM. Es kann sein, daß Sie sich einen DirectX™ Treiber für Ihre Sound- oder Videokarte von Microsoft oder Ihrem Kartenhersteller besorgen müssen, je nachdem, wie Ihr spezielles Problem aussieht.

F: Das Spiel wechselt nicht zwischen Fenster und Vollbild, wenn ich <ALT> + <ENTER> drücke.
A: Versuchen Sie, das Spiel im 16bit Modus zu starten (65,536 Farben) und bei einer Bildauflösung höher als 640 x 480.

Soul Hunt Handbuch

Teil 1 - Geschichte und Hintergrund (erzählt von dem Franziskaner-Mönch)

Das Haus des Zorlon

Mein Name ist Joseph. Seit mehr als 1000 Jahren war ich Zeuge der Dummheiten der Menschheit. Ich habe die Menschheit beobachtet und studiert, und sogar für sie gebetet - doch niemals habe ich mich in ihr Schicksal eingemischt. Vielleicht ist das der Grund, warum ich bestraft werde, für immer im Fegefeuer zu sein, immer gebunden an das Haus des Zorlon und seinen dunklen Geheimnissen. Sehen Sie, wieder einmal wurde mein Geist von denen gestört, die unfähig oder nicht willens sind, die dunklen Mächte ruhen zu lassen, so wie sie sie nicht haben ruhen lassen vor vielen Jahrhunderten ...

Es begann im 11. Jahrhundert in dem Dorf Xamenek. Ich war ein Franziskaner-Mönch, von meiner Kirche gesandt, die Dörfer zu observieren, deren Einwohner noch immer an den heidnischen Bräuchen ihrer Ahnen festhielten. Meine Aufgabe war es, ihre Bräuche zu beobachten und über meine Ergebnisse der Kirche Bericht zu erstatten.

Bei meiner Ankunft begegneten mir Bauern und Adel gleichermaßen mit Argwohn. Sie glaubten, ich wäre jemand, der gekommen war, um ihnen meinen Willen aufzuzwingen und über ihnen zu stehen. Aber bald merkten sie, daß ich nur ein Außenstehender war, ein Beobachter.

Xamenek war ein wunderschöner Ort, umgeben von riesigen Waldhainen und mit einem wilden Strom, der mitten durch das Dorf führte. Der Herr von Xamenek war Gorreck, vom Haus des Zorlon. Er war ein strenger Herrscher und seine Untertanen fürchteten ihn. Seine Steuern waren hoch und er besaß wenig Geduld oder Freundlichkeit gegenüber denen, für die er verantwortlich war, aber den Schutz für seine Untertanen nahm er ernst. Seine Ritter waren in der ganzen Region für ihren Mut und ihre Tapferkeit bekannt und jeder in Xamenek respektierte sie.

Alles in allem war Xamenek kein ungewöhlicher Ort. Zumindest dachte ich das zuerst...

Jede Woche nahm das Dorf an großen Feierlichkeiten und Ritualen teil, um den heidnischen Göttern der Natur, der Sonne und des Mondes zu huldigen. Als ein Außenstehender war ich davon ausgeschlossen und beobachtete sie von einem Dickicht aus in der Nähe. Die Dorfbewohner wußten, daß sie beobachtet wurden, was ihnen aber nichts auszumachen schien, solange ich ihre Zeremonien nicht störte.

Nachdem ich Zeuge von diesen Ernte-Ritualen gewesen war und viele Berichte darüber geschrieben hatte, begann ich mit der Planung, in eine andere Stadt nicht weit von Xamenek zu ziehen. Während meiner Vorbereitungen bemerkte ich, daß die Dorfbewohner aufgeregt wurden - wie in Erwartung eines großen Festes. Ich fragte sie, für was sie sich vorbereiteten, sie wollten mich jedoch nicht miteinbeziehen. Ich beschloß zu bleiben - vielleicht wider meines besseren Wissens, aber etwas hatte meine Neugier geweckt. So blieb ich also in Xamenek, und ich beobachtete und versuchte dabei, unbemerkt zu bleiben.

Nach vielen Wochen, die ich mit Beten und Lernen verbrachte und versuchte, einige der Dorfbewohner zu lehren, war der schicksalhafte Tag da. Mittlerweile kannte ich viele der Menschen persönlich, und sie hatten gelernt, mich zu akzeptieren und mir zu trauen, fast wie einer von ihnen. Einige von ihnen hatten mir sogar von dem bevorstehenden Ereignis erzählt. Sie sagten, dies wäre die wichtigste Zeremonie, die ich jemals sehen würde, und sie könne nur einmal alle 50 Jahre stattfinden. Mehr wollten sie darüber nicht sagen, und ich rätselte, warum gerade diese Zeremonie ihnen so viel bedeutete. Es lag ein unglaubliches Gefühl von Erwartung und Beklommenheit in der Luft. Trotz meiner eigenen Abneigung gegenüber der Bräuche dieser Menschen, konnte ich meine Aufregung nicht unterdrücken.

Die Bewohner verbrachten den ganzen Tag mit den Vorbereitungen für das Ereignis: das Dorf wurde gesäubert, Essen wurde vorbereitet, und sie kleideten sich in weißen Tuniken und Kleidern. Bis zur Dämmerung hatte sich jeder bei den Burgmauern eingefunden und einen großen Kreis gebildet. Die Ritter der Burg, die bis jetzt bei den vorherigen Zeremonien nur eine untergeordnete Rolle gespielt hatten, standen in zwei Reihen in der Mitte des Kreises, maskiert mit seltsamen Untier-Masken und Feuerfackeln haltend. Zwischen den Reihen der Ritter stand ein kleiner Altar, auf dem stand ein Gefäß mit Feuer und Schüsseln mit Kräutern und Pulvern.

Eine feierliche Atmosphäre legte sich über die Menge. Wieder einmal warteten alle auf die Ankunft des Lord von Zorlon. Für eine Ewigkeit - so schien es - stand das Volk in absoluter Stille, bis Gorrek schließlich erschien, fast unerkennbar in einer Robe aus fließender schwarzer Seide, die zu Boden fiel und raschelte, als er auf den Kreis zuging. Sein Gesicht war mit einer Kapuze bedeckt, ähnlich wie die der Mönche meines Klosters.

So begann ein seltsames und geheimnisvolles Ritual. Gorrek sprach in einer Sprache, die ich nicht verstehen konnte, und nur mit großen Schwierigkeiten schaffte ich es, die Beschwörungen in meinem Buch zu übertragen. Von meiner Position aus dem Hain heraus konnte ich zwar alles hören, aber ich konnte nicht genau verstehen, was da passierte. Die Menge übernahm den monotonen Gesang Gorreks und seiner Ritter, und sie befanden sich wie in Trance, wie von einem Trank berauscht. Gorrek kreierte wundervolle Farben und Aromen, indem er Kräuter in das Altarfeuer warf. Dies erregte das Volk noch mehr. Dann nahm er ein kleines Lamm, zog es in den Kreis und tötete es mit einem großen geschwungenen Messer, das ich bei den vorherigen Zeremonien noch nie gesehen hatte. Einige in der Menge begannen sich zu wiegen als die Stille wuchs und uns einhüllte. Gorreks Beschwörungen wurden lauter, wilder, und es war als ob die Stimme, die sprach, nicht seine eigene war. Ich fühlte wie sich die Haare in meinem Nacken sträubten, und der Schweiß lief an meinem Gesicht herunter. Fast wahnsinnig sah ich zu und kritzelte meine Notizen. Plötzlich wurde Gorrek still und fiel in der Mitte des Kreises in sich zusammmen. Nach wenigen Augenblicken erhob er sich und ging den Kreis der Leute entlang. Er sah sich jeden einzelnen an, suchte in ihren Gesichtern...

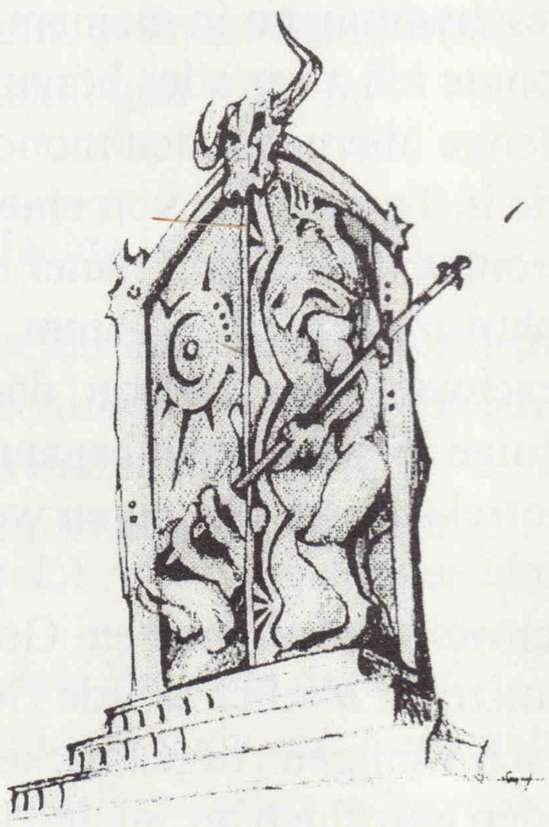
Schließlich traf er seine Wahl. Er zog ein junges und hübsches Mädchen in die Kreismitte hinein. Ich fühlte wie meine Haut kalt wurde: ich kannte sie, sie war ein gutes und freundliches Mädchen, eine der wenigen, die mich mit Respekt und Rücksicht behandelt

hatten, als ich erstmals eintraf. Als er ihre Hände nahm, schien sie bei seiner Berührung willen- und kraftlos zu werden. Sie fiel gegen ihn, und er nahm sie hoch und trug sie zur Burg. Jeder war leise und still, unfähig sich zu bewegen. Dann verstand ich, daß das Ritual vorbei war.

Erst einige Zeit nach der Zeremonie begann ich, um mir herum die Veränderungen wahrzunehmen. Unter den Dorfbewohnern hatte sich eine Spannung entwickelt, die ich vorher nie bemerkt hatte. Sie wurden herzlos und grausam zueinander. Die Veränderung in dem Mädchen, das Gorrek ausgewählt hatte, war sogar noch extremer als die der anderen Leute. Sie kleidete sich in kostbaren Gewändern aus Gorreks Burg und behandelte alle um sie herum mit Verachtung. Es schien als ob die Zeremonie jeden beeinflußt hatte. Das Unbehagen unter den Rittern war greifbar. Plötzlich hatte das Volk Angst vor ihnen und blieb ihnen fern so weit es nur konnte. Und mit der Zeit wurden die Ritter gewalttätig. Unter dem Vorwand Xamenek schützen zu wollen, veranstalteten sie wilde Streifzüge, töteten Fremde und Reisende, die den Ort durchquerten, sowie Bauern, die Lord Gorrek verärgert hatten. Faulende Leichen wurden im gesamten Dorf als Warnung aufgehangen, doch schon bald schien niemand zu bemerken oder es zu kümmmern, daß ihr Dorf zu solch einem unheilvollen Ort geworden war.

Aber nicht nur die Menschen hatten sich verändert, ich spürte, wie sich der Ort selbst veränderte: es hört sich für Sie vielleicht seltsam an, aber ich fühlte, daß die Bäume, der Fluß, die Natur selbst lebendig geworden waren. Einige der Bewohner fürchteten sich, in den Wald zu gehen oder im Fluß zu schwimmen, Einige behaupteten, sie würden in verlassenen Häusern Stimmen, das Gelächter von Geistern und anderen seltsamen Kreaturen hören.

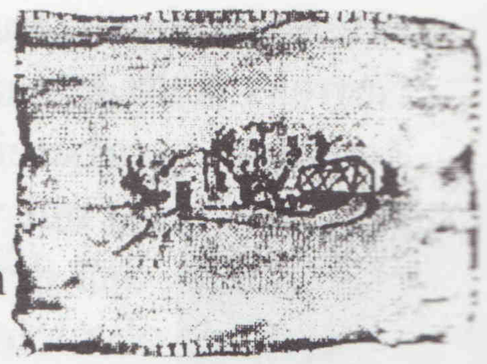
Was war mit diesen Menschen passiert? Was hatte Gorrek in jener Nacht getan? Eine große dunkle Wolke des Bösen hatte sich über Xamenek gelegt, und ich wußte nur, daß ich Xamenek so schnell wie möglich verlassen und diesen verfluchten Ort für immer vergessen mußte... Aber ich konnte weder Xamenek noch Gorrek vergessen, weil, seit ich Zeuge des Rituals gewesen war, weder mein Geist noch meine Seele jemals Ruhe finden würden.
Jetzt erkannte ich, daß Gorrek seit der Zeremonie auf jemand oder etwas gewartet hatte. Aber es kam nie, vielleicht weil die Welt noch nicht bereit war, die Mächte, die in jener Nacht beschworen wurden, zu akzeptieren. Es sollte Gorreks Schicksal sein, die Früchte seiner Arbeit niemals zu erleben. Jener Horror würde eine andere Welt heimsuchen, in weiteren 1000 Jahren...



Die Legenden von Xamenek

Viele Legenden ranken sich überwiegend um das Dorf Xamenek und das Schloß von Zorlon. Die meisten der Legenden entstanden nach dem Zelebrieren des Rituals, und die Bewohner bemerkten /entdeckten viele seltsame Geschehnisse und Veränderungen aneinander und in den Plätzen um sie herum. Die Mehrzahl der Legenden und Geheimnisse betreffen die Burg und die außerhalb der Burgmauern liegenden Landschaft. Hier sind einige der bekanntesten Legenden und Geschichten, die mit diesen Plätzen zusammenhängen.

Der verfluchte Wald - Die Legende will es, daß der Wald, der das Dorf umgibt, seit der Zeremonie von Zorlon ein Eigenleben entwickelte. Die Menschen fürchteten sich dorthin zu gehen aus Angst, was dort lauern könnte oder was ihnen dort geschehen könnte. Gerüchte florierten über verfluchte Werwölfe, die den Wald nach Menschenfleisch durchstreiften, und viele bezeugten, das Heulen und Schreien der Wölfe in der tödlichen Stille der Nacht gehört zu haben.

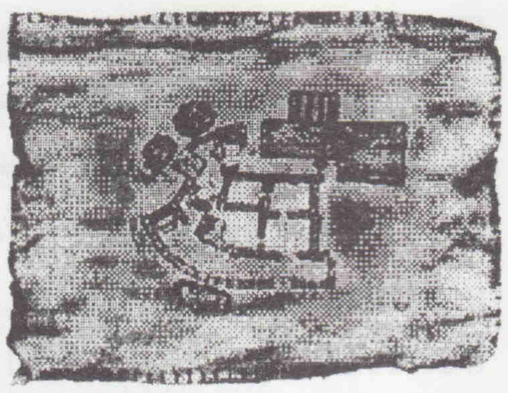


Das Schlangenmonster - Die wohl ausgefallenste aller Legenden ist die des Schlangenmonsters, das - wie man sagt - in den Tiefen des Flusses von Xamenek, der mitten durch das Dorf bis zum Waldrand fließt, lebt. Einige Bewohner schwörten, sie seien, als sie die Hütte nahe des Ufers betraten, um zu versuchen den Damm zu schließen, von dem grauenvollen Schlangenmonster selbst hinausgejagt worden!! Seit dieser Zeit wagt sich niemand mehr in die Nähe des Flusses oder des Dammes.

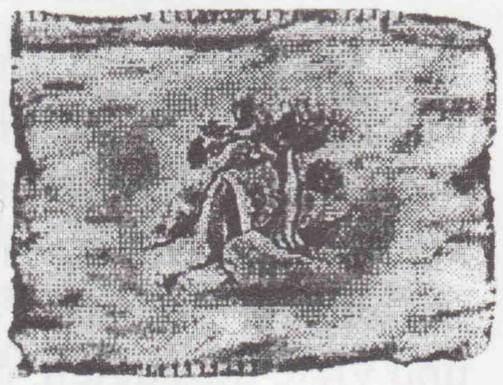
Die geheime Höhle - Auf der anderen Seite des Waldes gibt es eine geheime Höhle, dessen Eingang - so glaubt man - von den Felsen der umgebenen Berge verborgen ist. Einige beharren darauf, sie hätten Gorrek allein in den Bergen gesehen und wie er dann plötzlich durch den Höhleneingang verschwunden ist. Niemand hat jemals den Weg zu der geheimen Höhle gefunden, obgleich man viele Kinder bei der hoffnungslosen Suche nach dem Eingang in die Berge klettern sehen kann!

Das Burgverlies - In Gorreks Burg gab es eine große Weinpresse - berühmt für ihren köstlichen Wein... eine der ältesten Legenden von Xamenek handelt von einem Keller, von dem man glaubte, daß er sich unterhalb der Weinpresse befand. In diesem Keller lebte ein alter und mächtiger Zauberer, der - so meinten viele - ein Vorfahre von Gorrek war. Wie Gorrek, führte der Zauberer die Dorfbewohner zu der Wiederaufnahme von magischen Ritualen und Zeremonien. Gorrek, der dessen Macht fürchtete, hielt den alten Zauberer in dem Keller gefangen. Viele der Bewohner glauben bis zum heutigen Tag, daß der Zauberer noch immer in diesem Keller lebt und seine furcht-bare Rache an Gorrek plant.

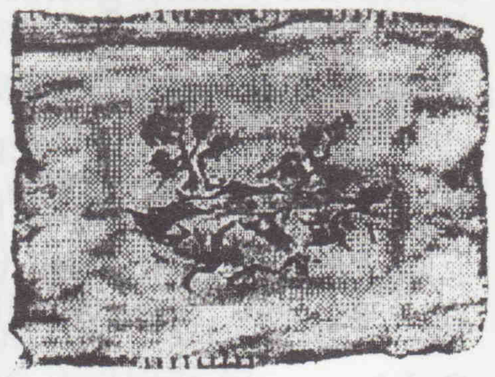
Das Labyrinth - Eine der interessantesten Besonderheit in Gorreks prächtigen Garten ist das steinerne Labyrinth. Alt und verfallend steht es im starken Kontrast zu seiner herrlichen Umgebung. Man sagt, daß das Labyrinth vor der Zeremonie aus Bäumen und wunderschönen Blumen bestand. Aber als Gorrek nach Beendigung des Rituals zurückkehrte, hatte sich das Labyrinth zu Stein verwandelt. Bei Hofe glaubten alle, der Irrgarten wäre verflucht, und niemand besaß den Mut, durch seine einsamen Gänge zu wandern.



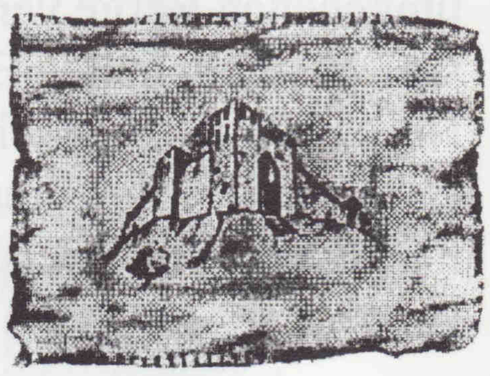
Die Krypta - Die Krypta der Burg hat viele Legenden von Xamenek belebt. Sie ist der Ort, wo Gorreks Ritter bestattet wurden, und es ist weit verbreitet, daß Gorrek einen Zauberspruch entdeckte, der die Seelen seiner Ritter zwischen Himmel und Erde schweben ließ. Somit hatte er die Fähigkeit, ihre Kräfte, wenn er es wünschte, wieder zu erwecken, wie zum Beispiel in Kriegszeiten.



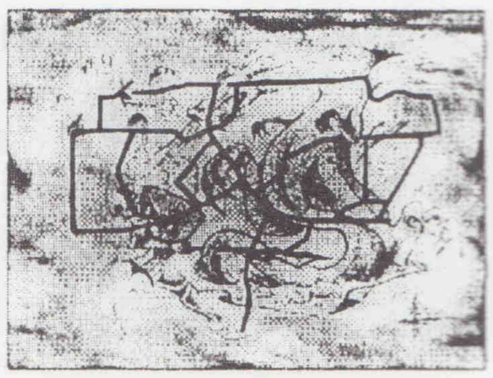
Der magische See - In der Nähe des Waldes von Xamenek gibt es einen wunderschönen See, der hauptsächlich von den Damen in Gorreks Burg benutzt wurde, wenn sie badeten und sich für eine Zeremonie vorbereiteten. Dieser Platz wird von Gorreks Rittern schwer bewacht, nicht nur weil er vom Adel benutzt wird, sondern auch, weil man glaubt, daß der See seltsame und mystische Kräfte besitzt. Aber es scheint, als ob nicht einmal dieser magische See von dem Fluch über Zorlon verschont blieb: bald wurde er zu einem Sumpf, der von einem bösen Wassergeist beherrscht wurde, sodaß es niemand wagte, auch nur einen Zeh in das trübe Wasser zu stecken.



Das Burgtürmchen - Viele glauben, Gorreks Burg sei ein Ort von großer Magie und Mystik. Es ist bekannt, daß er seinen Palast mit vielen Geheimzimmern und -gängen gebaut hatte, die von Gorreks persönlichen Rittern bewacht wurden. Das Burgtürmchen jedoch konnte man von überall im Dorf sehen. Manchmal sah man in stürmischen Nächten Blitze gegen das Turmdach krachen, und bunte Lichter, die aus dem Zimmer heraus leuchteten. Vielleicht ist es nur eine Illusion des Lichts, oder vielleicht ist es das Ergebnis von etwas anderem - etwas, das unheilvoller und mysteriös ist. Ich kann es nicht sagen.



Die Straßen von Xamenek - Nach der Zeremonie von Zorlon fürchteten sich viele Bewohner, die Straßen, die ihnen vorher so vertraut waren, auch nur zu begehen. Sie hatten schreckliche Angst vor den seltsamen Kreaturen und den Mächten der Natur, die seit der Nacht des Rituals entfesselt wurden. Und seit kurzem zogen Gorreks Ritter durch die Straßen, um unschuldigen Reisenden und Nachzüglern aufzulauern. Als ich einen Bewohner fragte, warum er seinen Esel nicht mehr auf den Straßen ritt, antwortete er: "Joseph, hier ist alles auf den Kopf gestellt - wer weiß, wohin dieses Straßen nun führen? Vielleicht sogar zur Hölle..."



Rituale und Zaubersprüche

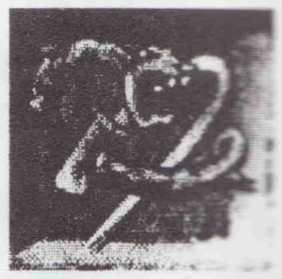
In der Zeit vor der Zeremonie von Zorlon war unter jenen, mit denen ich mich anfreundete, auch der Dorfälteste. Er war für seine magischen Kräfte bekannt, sowie für seine Vorahnungen und Zukunftsvisionen, von denen viele bezeugt hatten, daß sie immer wahr wurden. Einmal, nach einer langen Nacht mit Diskussionen über unsere unterschiedlichen Religionen, zeigte er mir sein geheimes Buch mit Zaubersprüchen. Vorsichtig hielt ich das alte Buch, wissend, daß es seit über Hunderten von Jahren von Generation zu Generation weitergereicht worden war. Hier sind einige Zaubersprüche, die ich aus dem Buch niederschrieb:

Die Karte

Dein Geist scheint das Wissen der Weisen zu saugen
Tausende Schlachten sahen Deine Augen
Magische Karte, laß Dein Wissen entgleiten
Enthülle meine Feinde auf Deinen Seiten.

Kontrolle über die Tiere

Vom Falken am Himmel, der über uns kreist
Zum Teufelshund, der in der Hölle weilt
Oh Geister der Vögel und Bestien der Macht
Verschlingt meine Feinde in finsterer Nacht.

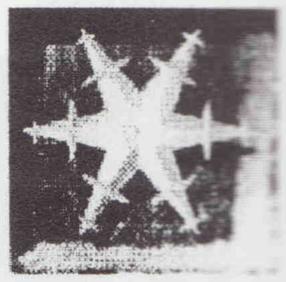


Bienenschwarm

Süße Blume, Blut fließt, sticht Dein Dorn in den Arm
Der Honig hat Wächter, ein gefährlicher Schwarm
Meine Bienenarmee, schwirrt "Ssssst" durch das Licht
Vernichtet die Feinde mit ihrem giftigen Stich.

Die Kälte

Mein Eis läßt die Feuer der Hölle gefrieren
Totengeläut, wen meine Fröste berühren
Eine Zukunft im Schicksal, die ich verheiß'
Auf ewig gefangen in einem Grab aus Eis.



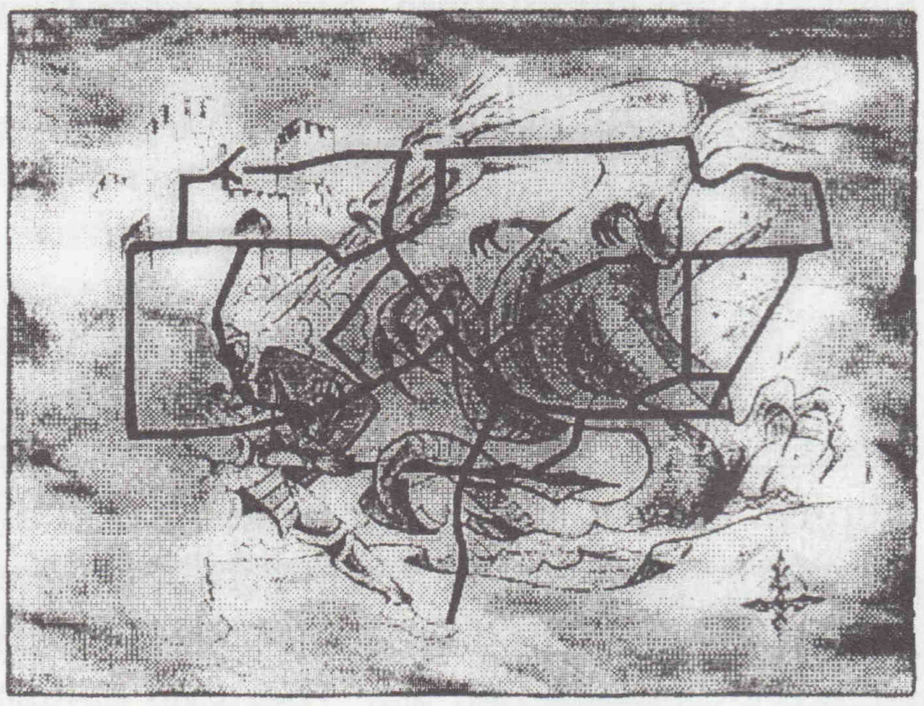
Kontrolle über die Feinde

Eh Ihr mich vernichtet, Schwarze Todesritter
Hört auf diesen Fluch, denn er trifft Euch bitter
Chaos, Verwirrung, wie könnt Ihr es wagen
Kameraden und Brüder irrtümlich zu schlagen!

Der magische Stein

Feen und Elfen in Hektates Sphären
Öffnet die Ohren, hört unser Begehren:
Verbannet die Feinde an einen fernen Ort
Mit dem Magischen Steine sendet sie fort.

Die Karte von Xamenek und die Burg von Zorlon



Die Bewohner von Xamenek (damals und heute!)

Name: Joseph, Franziskaner-Mönch.
Joseph hatte in Xamenek die Aufgabe, die heidnischen Rituale und Zeremonien zu beobachten und niederzuschreiben.

Name: Gorrek von Zorlon, Lord von Xamenek.
Gorrek war der feudale Herrscher über Xamenek, der es auf sich nahm, ein besonderes heidnisches Ritual zu zelebrieren, das nur zweimal in hundert Jahren stattfand.

Name: Seftan, persönlicher Ritter im Dienste Lord Gorreks.
Gorreks tapferster Ritter besaß ein magisches Schwert, mit dem er im Kampf unbesiegbar war. Er wurde schließlich in Gorreks Krypta bestattet.

Name: Jack, Reisender.
Als ein durch Xamenek kommender Reisender, wurde Jack von Mitgliedern einer "wilden und leichenschänderischen/perversen Bande" verwundet, er versteckt sich jetzt in der Nähe einer verlassenen Burg.

Name: "Bones"
Mitglied einer seltsamen Bande, die wiederholt Reisende auf den Straßen von Xamenek belästigt. Lungert mit einem merkwürdigen Typen herum, der als "Chack" bekannt ist.

Name: "Chack"
Mitglied derselben Bande wie "Bones". Man weiß nicht viel über diese Bande, außer über ihr zerstörerisches und wildes Verhalten.

Name: Professor John Stewart, Anthropologist.

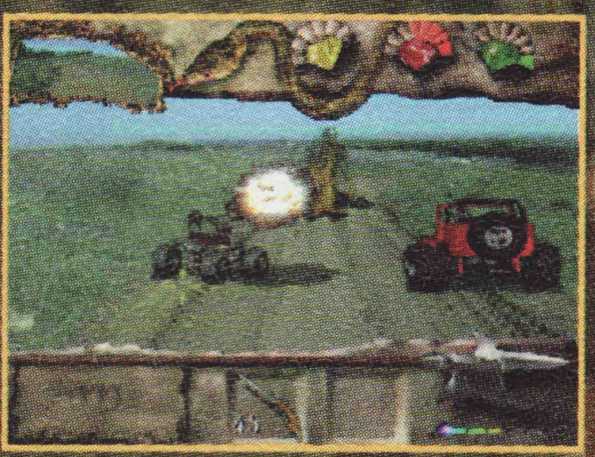
Vor seinem mysteriösen Verschwinden entdeckte der Professor ein sehr altes Buch, das von einem Franziskaner-Mönch des 11. Jahrhundert ge-schrieben worden war. Nachdem er von den alten heidnischen Zeremonien gelesen hatte, setzte er ein Ritual, das ihn besonders interessiert, wieder in Kraft.

Name: Sarina Jordan, Forschungsassistentin und Studentin für Anthropo-logie.
Sarina wurde in die Forschungen von Professor Stewart und in die heid-nischen Bräuche und Glauben tief verwickelt. Sie ist Max` Freundin.

Name: Jo Williams, Kunststudentin.
Jo glaubt, sie ist zu einer Reise auf`s Land eingeladen worden, um mit Max und Sarina einer heidnischen Feier beizuwohnen.

Name: Allan Jackson, Medizinstudent.
Wie Jo glaubt auch Allan, er wäre mit seinen Freunden zu einem heidnischen Fest eingeladen.

Name: Max, der Spieler.



interactive consultancy

© 1997 Compro Games Ltd. All Rights Reserved.