Adventure

12,99 DM

Bestseller Games

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Vollversion auf CD-ROM

BESTSELLER GAMES

Ausgabe 24
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,-
Lfr 268,-
HFL 15,-

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

NORMALITY in deutschsprachiger Vollversion

3D-Grafik-Adventure

Deutsche Sprachausgabe

Gedruckte Anleitung

Komplettlösung und Pläne



Inhalt

Installation 4

Spielanleitung

So ist die Lage 6
Das Wichtigste zuerst 6
Steuerung 6
Voodo-Puppe 7
Inventar 7
Optionen 7
Karten 8
Spiel speichern 8
Spiel laden 8

Fast eine Lösung

Lagebericht und Problem 9

Lösung und Pläne

Neutropolis – mit Abkürzungen 43

Spielvorstellungen

Incubation Mission Disk 45
Alien Earth 46
Castrol Honda Superbike 48

Verschiedenes

Inhalt 2
Editorial 3
Impressum 2
CD-ROM-Cover 44
Bestellschein 49
Lizenzurkunde 50
Vorschau 51









Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für sten Hohage, Ingrid Holl

Mitarbe.. : chael Reich (mr), Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de
Internet: http://www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsgesellschaft. mbH, Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444,

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Abo-Betreuung: Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444, E-Mail: abo@trendverlag.de

Impressum

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn
Telefon: (07631) 360-503
Fax: (07631) 360-599

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion: Stephan Striegel, Vernon Warren

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 120.000 Exemplare

Druck:
Inhalt: OIRO, Friedrichsdorf
Umschlag: Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis:
(inkl. 16% MwSt.) DM 12,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Geile Zeiten, schlechte Zeiten



Klärt mich mal auf, Leser. Viele, ja, die meisten von Euch sind wesentlich näher als ich an jenem Lebensabschnitt, den neben der Frische und Kraft der Jugend leider auch der beklagenswerte Zustand der Unmündigkeit prägt. Keine Widerrede, Ihr sollt zuhören, wenn Erwachsene zu Euch sprechen! Seht Ihr, genau das meine ich – gehören solche Sprüche immer noch zum Standardrepertoire der sogenannten Respektspersonen? Wir alle hier brauchen diesbezüglich Nachhilfe, denn als wir selbst vor langer, langer Zeit sogenannte Heranwachsende oder Jugendliche waren, haben wir noch *Mofas frisiert*, und wenn Menschen *Dinge* „geil" fanden, sprachen sie selten darüber, denn es konnte nur ihre geheime Vorliebe für Lack, Leder oder Spitzenunterwäsche gemeint sein. Wenn ich's mir recht überlege, konnte man eigentlich gar nichts geil finden, man konnte es nur werden oder sein, und das nicht zu knapp, in dem Alter! (Für treue Leser sei angemerkt, daß hiermit die anzügliche Bemerkung, die laut Kollegin Holl mindestens einmal pro Editorial fällig ist, pflichtgemäß erledigt wäre.)



Genug davon, damit wäre der Abstand zwischen unserer und Eurer Erfahrungswelt wohl hinreichend klargestellt, oder? Was ich eigentlich wissen wollte, ist die Sache mit dem Fernsehkonsum. Der konnte nämlich durchaus zum Problem werden. Stellt Euch vor, nicht jedes Familienmitglied hatte seinen eigenen Fernseher! Ein Exemplar stand gewöhnlich zur Verfügung, zu dem die Eltern privilegierten Zugang hatten. Aber selbst wenn Vadder mal nicht die Sportschau sehen wollte, konnten wir noch lange nicht frei auf das ohnehin spärliche Angebot von genau drei Programmen zugreifen: Es gab *Fernsehverbot* und Sperrzeiten. Tja, so sind wir aufgewachsen.

Und nun, endlich, zu unserem Bestseller Game. Nach der wie üblich völlig problemlosen Installation seht Ihr Euch den Vorspann an und werdet mit einer Szene ins Spiel eingeführt, in der die offensichtlich jugendliche Hauptfigur *Stubenarrest* (noch so ein Begriff von damals) oder Schlimmeres bekommt, verbunden mit dem Befehl, die Glotze bloß nicht abzuschalten! Jawohl, in NORMALITY herrscht Fernsehpflicht, rund um die Uhr. Keine Ahnung, ob auch Star Trek, oder wie wir damals sagten, *Raumschiff Enterprise*, läuft, aber das ist auch unerheblich, denn der Fernseher dient nicht der Unterhaltung, sondern ist Herrschaftsinstrument. Er soll dazu beitragen, die Menschen gleichförmig und gefügig zu halten. Genormt eben, daher der Titel.

Seht Ihr, deshalb war mir der Generationsunterschied so wichtig, denn das muß Euch *Kids* doch unbegreiflich sein: Der Fernseher, Freund aller Kinder, etwas Böses! Was für ein Unfug!

Die Generation meiner Eltern wollte gehorsame Kinder und erteilte deshalb Fernsehverbot. Die Generation danach wollte selbständige Kinder und erteilte deshalb Fernsehverbot. Beides ist gründlich danebengegangen, die Bedeutung des Fernsehens wurde und wird weit überschätzt bzw. an der falschen Stelle vermutet. Wenn der Fernsehkasten derart gravierenden Einfluß auf die Entwicklung eines Kindes haben kann, ist vorher etwas sehr viel Wichtigeres gründlich schiefgelaufen, und genau das gleiche gilt für Computer. Vom Quake-Spielen wird kein Kind gewalttätig, und vom Normality-Spielen wächst Euch kein Ziegenbart und erst recht keine gute Gesinnung. Spielt es, viel Spaß damit, es ist ein schönes Adventure, stellenweise recht komisch. Und wenn Ihr etwas über totalitäre Herrschaft und eine Welt erfahren wollt, in der Gefühle zum Verbrechen werden, dann lest ein gutes Buch oder schaut Euch einen guten Film an, die beide *1984* heißen sollten. Von dort ist die ganze Spielidee sowieso abgekupfert. Zu meiner Zeit war das noch Pflichtlektüre, und ich hatte das schnellste Mofa weit und breit...

Tempora mutantur!

Peter Strobel

Peter Strobel

KLUGSCHISS

Der erste, der uns mitteilt, wie das Zitat vollständig lautet, was es bedeutet und woher es stammt, kriegt eine Soundkarte von uns geschenkt. Denn es ist *geil*, sowas zu wissen, Leute!

Installation und Programmstart



NORMALITY läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher, daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftrückseite). Das Spiel bietet drei Installationsarten. Sie unterscheiden sich durch die Menge der Daten, die auf die Festplatte kopiert werden. Weniger Daten auf der Platte bedeuten mehr Zugriffe auf das CD-Laufwerk und längere Ladezeiten. Platzbedarf auf der Festplatte bei

Maximaler Installation	57 MB
Mittlerer Installation	21 MB
Minimaler Installation	16 MB

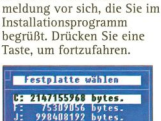
Besonderheiten des Betriebs unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter *Problemlösungen*.

Installation



Unter Windows 95 startet die Installation von NORMALITY automatisch, sobald Sie die CD einlegen, es sei denn, Sie haben die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert.

1. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben *INSTALL* ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf *INSTALL.EXE* doppelt. Nach kurzer Zeit haben Sie eine Bildschirmmeldung vor sich, die Sie im Installationsprogramm begrüßt. Drücken Sie eine Taste, um fortzufahren.



2. Einer Liste aller Laufwerke zeigt den jeweils zur Verfügung stehenden Speicherplatz. Wählen Sie ein Laufwerk aus, und drücken Sie ENTER.
3. Wählen Sie eine der drei Installationsgrößen aus, und bestätigen Sie mit ENTER.



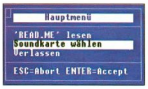
4. Geben Sie den Installationspfad ein, oder akzeptieren Sie den vorgegebenen. Drücken Sie ENTER. Nach einer weiteren Meldung (ENTER) beginnt der Kopiervorgang.



5. Der erfolgreiche Abschluß der Installation wird gemeldet. Drücken Sie eine Taste.

Soundkonfiguration

6. Nach der Installation startet das Sound-Setup automatisch. Aus einem kleinen Menü wählen Sie *Soundkarte wählen* und drücken ENTER.

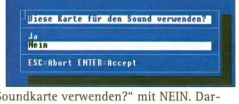


7. Den folgenden Hinweis beendet ein Tastendruck. Nun können Sie eine Soundkarte automatisch bestimmen lassen oder selbst eine angeben.



TIP! Wenn Sie Ihre Soundkarte und alle Werte kennen, sparen Sie Zeit, wenn Sie gleich eine manuelle Auswahl treffen.

8. Haben Sie die automatische Bestimmung gewählt, wird Ihnen ein Soundkartenmodell vorgeschlagen. Entspricht der Vorschlag offensichtlich nicht Ihrer Hardware, beantworten Sie die Frage „Soundkarte verwenden?" mit NEIN. Daraufhin schlägt entweder die Automatik eine weitere Karte vor, oder Sie müssen die Auswahl manuell treffen. Bei vielen Karten werden neben dem Modell auch Interrupt (IRQ), Portadresse und DMA-Kanal abgefragt.



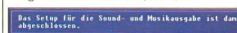
9. Haben Sie eine Karte ausgewählt, wird nach einer Abfrage ein Testsound abgespielt. Wenn dieser nicht zu hören war, ist eine der Angaben falsch, und Sie müssen entweder die Werte korrigieren oder eine andere Karte wählen.
10. War der Testsound zu hören, fragt entweder die Automatik, ob die gleiche Karte auch für Musikwiedergabe verwendet werden soll, oder aber Sie müssen die Auswahl wiederum von Hand treffen.



HINWEIS

Verschiedene Karten für Sound und Musik können sinnvoll sein, wenn tatsächlich mehrere eingebaut sind, oder wenn ein Zusatzboard mit Wavetables installiert wurde. In beiden Fällen sollten Sie experimentieren, welche Kombination am besten klingt.

11. Ist sowohl für Sound als auch für Musik eine Karte ausgewählt, ist das Setup beendet, und Sie haben wieder das Hauptmenü vor sich. Wählen Sie „Verlassen", und bestätigen Sie die abschließende Frage, ob die Konfiguration gesichert werden soll, mit „Ja".



Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *INSTALL* erneut auf.

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
  BLASTER=A220 I5 D1 T4
  Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220*, *IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.



Bestseller Games

- Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.
- Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

Spielstart

1. Vergewissern Sie sich, daß sich die NORMALITY-CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
2. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie NORMALITY installiert haben, die Vorgabe lautet \NORMAL.
3. Geben Sie *NORMAL*, gefolgt von *ENTER*, ein, um das Spiel zu starten.



Führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol *NORMALW* aus. Da das Spiel so unter Windows 95 ausgeführt wird, empfehlen wir, alle anderen Windows-Anwendungen zu schließen.
Wenn beim Spielen unter Windows 95 Probleme auftauchen, können sie NORMALITY im MS-DOS-Modus betreiben. Dazu führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol *NORMALD* aus.
Mehr zum MS-DOS-Modus und weiteren Problemen finden Sie im nächsten Abschnitt.

Problemlösungen

Speicherkonfiguration
Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
NORMALITY kommt normalerweise mit allen gängigen Speicherkonfigurationen zurecht, solange insgesamt mindestens 8 MB zur Verfügung stehen. Sollten dennoch Probleme auftreten, empfehlen wir folgende Konfiguration:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024



Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME
Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie *BOOTME* eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für NORMALITY ist der vierte Menüpunkt, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Startparameter
NORMALITY kann mit sogenannten Parametern oder Schaltern gestartet werden, die dem Aufruf angehängt werden. Diese Schalter lauten:

/nointro = Intro nicht anzeigen
/novesa = SVGA-Modus abschalten

Beispiel: Um beim Spielstart das Intro zu umgehen, geben Sie ein

```
NORMAL /nointro
```

Der Novesa-Schalter kann helfen, wenn Probleme bei der Bildschirmdarstellung auftreten, was meist an einer nicht VESA-kompatiblen Grafikkarte oder nicht geladenen Treibern liegt.



Fortgeschrittene Anwender schreiben sich den gewünschten Schalter gleich in die Startdatei NORMAL.BAT. Öffnen Sie die Datei in einem Texteditor und ersetzen Sie in der Befehlszeile die Variable %1 durch den gewünschten Schalter, z.B. /novesa. Speichern Sie NORMAL.BAT wieder, und der Schalter wird immer benutzt. Zu den Schaltern unter Windows 95 lesen Sie unten mehr.

Windows 95



NORMALITY ist kompatibel zu Windows, wurde aber für MS-DOS programmiert, Unverträglichkeiten sind daher nicht völlig auszuschließen. Nutzen Sie in einem solchen Fall die Verknüpfung NORMALD. Sie beendet Windows 95 zum MS-DOS-Modus und startet NORMALITY von der DOS-Befehlszeile aus.

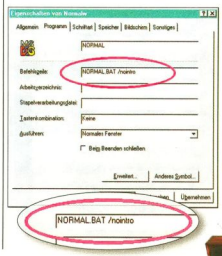


Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

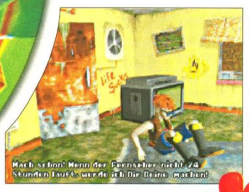
Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Wie Sie den Tastaturtreiber laden, entnehmen Sie bitte der Dokumentation von Windows 95 oder wenden sich an Ihren Händler.
Sollte auch das CD-Laufwerk nur unter Windows 95 funktionieren, ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet. In diesem Fall muß der DOS-Treiber des CD-ROM-Laufwerks installiert werden. Informieren Sie sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks über die Vorgehensweise. Vorsicht: Die Standardinstallation eines DOS-Treibers führt meist dazu, daß Windows 95 in einen Kompatibilitätsmodus gezwungen wird, der sämtliche Datenträgerzugriffe merklich bremst. Ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate!

Um die **Startparameter** auch unter Windows 95 nutzen zu können, gibt es drei Möglichkeiten:

- Sie ändern die Datei NORMAL.BAT, wie im entsprechenden Tip beschrieben;
- Sie öffnen ein DOS-Fenster und starten NORMALITY mit dem Schalter von der Befehlszeile;
- Sie ändern die Verknüpfung NORMALW oder NORMALD, indem Sie darauf rechtsklicken, EIGENSCHAFTEN wählen und dann das Register *Programm*. Ändern Sie die Befehlszeile wie im Bild unten, und schließen Sie das Fenster mit OK.



Pfeif auf die Norm



Alles, was sich wegtragen läßt, sollten Sie in Ihre Tasche stopfen, man weiß ja nie... Versuchen Sie, alle Objekte miteinander zu kombinieren. Manche Kombinationen sind nicht offensichtlich, da in Neutropolis nichts normal ist.

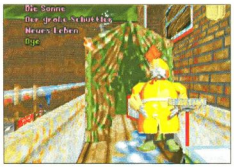
Mit Hilfe der Karte können Sie sich in der Stadt fortbewegen. Sie wird durch Drücken der M-Taste auf der Tastatur geöffnet. Einfach den gewünschten Ort anklicken – und schon sind Sie dort.

So ist die Lage

„Ich habe gerade eine Woche wegen Pfeifen eines Ohrwurms und Glücklichsein im Blue Pen (Blauen Knast) verbracht. Es sieht aber so aus, als gäbe es da draußen noch mehr Leute, die wie ich denken. Die mit Ohrenschmalz geschriebene seltsame Nachricht, die unter der Tür durchgeschoben wurde, beweist das. Anscheinend sind doch nicht alle Leute in Normsville nur an Monster-Truck-Fernsehsendungen und Fahrstuhlmusik interessiert. Jetzt muß ich nur noch herausfinden, wie ich diese Leute finden kann. An einem Ort wie Neutropolis ist das leichter gesagt als getan."

Das Wichtigste zuerst

Sprechen Sie mit so vielen Leuten wie möglich, mit manchen mindestens zweimal. Fragen Sie alles, was zur Auswahl steht. Sehen Sie möglichst alle Objekte an, und untersuchen Sie alles gründlich.



Steuerung

Mit Tastatur und Maus bewegen Sie sich in ganz Neutropolis. Praktisch ist es, die Tasten zusammen mit der Maus zu verwenden. So wandern Sie beispielsweise mit dem Mauszeiger über den Bildschirm, um nützliche Objekte zu finden. Wenn diese Objekte identifiziert wurden und sich unter dem Mauszeiger befinden, drücken Sie die P-Taste, um das Objekt aufzuheben und im Inventar zu verstauen.

Tastatursteuerung

↑	Vorwärts bewegen.
↓	Rückwärts bewegen.
←	Nach links drehen.
→	Nach rechts drehen.



Bild ↑	Nach oben sehen.
Bild ↓	Nach unten sehen.
Ende	Zentraler Blickpunkt.
I	Inventar (Taschenninhalt) anzeigen.
U	Objekt unter dem Mauszeiger benutzen.
E	Objekt unter dem Mauszeiger untersuchen.
P	Objekt unter dem Mauszeiger aufheben.
T	Mit der Figur unter dem Mauszeiger sprechen.
O	Optionenbildschirm anzeigen.
M	Karte anzeigen.
F9	Spiel speichern.
F10	Gespeichertes Spiel laden.
⇧	Benutzen Sie bei gedrückter Umschalttaste die Pfeiltasten, um zu laufen.
.	Zum nächsten Satz des Dialogs springen.

Maussteuerung

Keine Maustaste gedrückt
Bewegen Sie den Mauszeiger umher, um Dinge in Räumen oder draußen zu finden. Wenn der Zeiger über ein verwendbares/nützliches Objekt gezogen wird, identifiziert ein eingeblendeter Text auf dem Bildschirm dieses Objekt. In diesem Modus können Sie nicht umherlaufen.



Drücken der rechten Maustaste
Es erscheint Kents Voodoo-Puppe mit den Optionen BENUTZEN, AUFHEBEN, ÖFFNEN, ANSCHAUEN und REDEN. Weitere Informationen zur Anwendung der Voodoo-Puppe finden Sie im entsprechenden Abschnitt.

Hinweis

Unsachgemäße Anwendung der Puppe kann zu Anfällen von Normalisierung führen, und die Hersteller dieses Spiels übernehmen hierfür keinerlei Verantwortung.

Linke Maustaste gedrückt halten
Sie können sich durch Ziehen der Maus nach links oder rechts drehen. Bewegen Sie sich auf diese Art nach oben oder unten, vor- und rückwärts.

Linke und rechte Maustaste gedrückt
Sie können sich durch Ziehen der Maus nach links oder rechts drehen. Wird die Maus nach oben oder unten bewegt, können Sie nach oben bzw. unten sehen.

Voodoo-Puppe

Veranstalten wir ein bißchen Voodoo!
Mit diesem coolen Modell von Kent, unserem unnormalen Helden, können Sie einiges bewerkstelligen. Sie müssen die Puppe nicht benutzen, Sie können alles, was getan werden muß, auch mit Hilfe der Tastenkombinationen tun, aber das ist bei weitem nicht so cool. Ziehen Sie die Maus über ein Objekt, bis es identifiziert wird, und drücken Sie die rechte Maustaste, um die Voodoo-Puppe anzuzeigen.
Danach können Sie mit Hilfe des Mauszeigers eine ihrer Funktionen auswählen.



❶ Mit der linken Hand werden Objekte benutzt.

❷ In der rechten Hand befindet sich ein Greifer, mit dem Sie Dinge aufheben können.

❸ Mit Hilfe der Brust lassen sich Türen und manche andere Dinge öffnen.

❹ Mit dem Mund redet Kent mit allen möglichen Personen.

❺ Hinter der Sonnenbrille verbergen sich Augen, die Gegenstände untersuchen.

Inventar



Die rotierende Tasche in der rechten oberen Ecke symbolisiert Kents Inventar. Alles, was Sie während des Spielverlaufs aufheben, wird in dieser Tasche sicher verstaut. Sie ist innen größer als außen, ihr Fassungsvermögen scheint unbegrenzt. Klicken Sie mit einer beliebigen Maustaste auf die Tasche, um den Inhalt anzuzeigen, oder drücken Sie I.
Je mehr Objekte sich in der Tasche befinden, desto mehr Seiten umfaßt das Inventar. Klicken Sie auf den Rand, der hinter der ersten Seite hervorsteht, und die folgende Seite (falls vorhanden) erscheint.
Um zwei Dinge miteinander zu benutzen, klicken Sie auf ein Objekt, um es aufzuheben, ziehen Sie es zu dem Gegenstand, mit dem Sie es verwenden möchten, und klicken die linke Maustaste. Nicht alle Objekte lassen sich miteinander kombinieren, aber das müssen Sie schon selber herausfinden. Nur soviel sei gesagt: in Neutropolis ist nicht alles normal...
Möchten Sie ein Objekt aus dem Inventar mit etwas aus der Spielumgebung benutzen, so ziehen Sie es mit der Maus über den Rand des Inventars.
Alles, was auf Papier gedruckt ist, kann im allgemeinen nicht zusammen mit anderen Objekten verwendet werden, da Drucksachen nur zum Lesen dienen. Doppelklicken Sie, um den Text aufzurufen, und klicken Sie nochmals, um den Text nach dem Lesen wieder verschwinden zu lassen.



Optionen



Sie können während des Spiels jederzeit O drücken, um den Optionen-Bildschirm mit seinen Menüs aufzurufen. Mit Hilfe dieses Menübildschirms können Sie die Spielumgebung verändern. Klicken Sie auf den Menütext der Option, die verändert werden soll. Das rote Licht am Ende der Menüleiste erscheint jetzt grün; so wird angezeigt, daß die Option ausgewählt ist. Zum Verändern der gewählten Option drücken Sie den Knopf auf dem Schieberegler rechts im Bildschirm mit der linken Maustaste. Halten Sie die Maustaste gedrückt und



bewegen den Knopf nach oben bzw. unten, um die gewählte Option zu verstellen. Im Menüpunkt *Hilfe* erscheint eine Beschreibung zu jeder Option. Haben Sie alle gewünschten Veränderungen vorgenommen, klicken Sie auf *Spielen*, um zum Spiel zurückzukehren. Klicken Sie auf *DOS*, sofern Sie das Spiel beenden und zu DOS zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte, daß die Lautstärke der Zwischenszenen durch die SFX (Soundeffekt)-Lautstärkeregelung gesteuert wird.



Kent irgendwo hingehen kann, muß er das Appartment verlassen. Danach kann er sich mit Hilfe der Karte in Neutropolis zurechtfinden. Drücken Sie [M] auf Ihrer Tastatur, um auf die Karte zu sehen. Wenn ein Ort auf der Karte aufleuchtet, klicken Sie die linke Maustaste, und schon begeben Sie sich an diesen Ort. Am Anfang können Sie nicht überall hingehen. Zunächst müssen einige Rätsel gelöst werden: Wer ist Ihr Alter ego, dieser Kent, überhaupt, wo befindet er sich, warum wird man in dieser merkwürdig düsteren Welt eingesperrt, wenn man ein Liedchen pfeift, und dergleichen mehr.



Spiel speichern



Sie können das Spiel jederzeit speichern. NORMALITY bietet bis zu 99 verschiedene Spielstände. Drücken Sie [F2], um den Speicher-Bildschirm aufzurufen. Nun klicken Sie auf eines der verfügbaren Felder, geben einen Namen ein und bestätigen anschließend mit der Eingabetaste. Klicken Sie zum Schluß die Schaltfläche *Spiel speichern* an, und kehren zum Spiel zurück. Mit den Auf- und Ab-Pfeilen auf dem Bildschirm können Sie die verfügbaren Speicherfelder durchgehen. Wählen Sie *Spielen*, wenn Sie zum Spiel zurückkehren möchten, ohne ein Spiel zu speichern, oder *DOS*, um das Spiel nach nochmaligem Bestätigen zu verlassen.



Spiel laden

Zum Laden eines vorher gespeicherten Spiels drücken Sie [F10]. Wählen Sie durch Anklicken ein gespeichertes Spiel. Der Name wird grün unterlegt. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche *Spiel laden*. Mit den Auf- und Ab-Pfeilen werden die verfügbaren Ladefelder auf dem Bildschirm durchgegangen. Mit *Spielen* kehren Sie zum Spiel zurück, ohne ein Spiel zu laden, mit *DOS* verlassen Sie NORMALITY, um ins ganz normale Leben heimzukehren.

Hinweis

In NORMALITY sind die Options-, Speicher- und Lade-Bildschirme ganz normal – auf deutsch nämlich, auch wenn hier die englischen Menüs abgebildet sind.

Karten

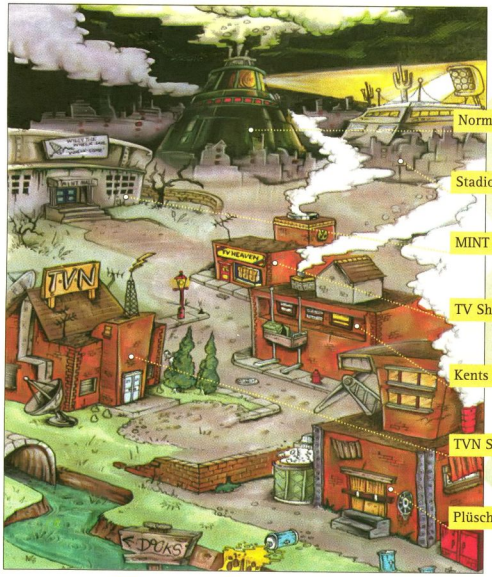
Wenn Sie Normality zum ersten Mal spielen, ist der Kartenbildschirm eine große Herausforderung. Die verschiedenen Orte auf der Karte leuchten auf, wenn Sie den Mauszeiger im Bildschirm umherbewegen. Doch bevor

Hinweis

Mit dem Menüpunkt Autosave können Sie das Spiel an der Stelle neu starten, an der es zuletzt automatisch gespeichert wurde. Wenn Sie die Option so eingestellt haben, daß das Spiel alle zehn Minuten gespeichert wird, werden Sie maximal zehn Spielzeitminuten im Spiel zurückgesetzt. Mehr dazu im Options-Menü.

Hinweis

Lassen Sie sich nicht verwirren: Das „Laden"-Menü wurde irrtümlich ebenfalls mit der Überschrift „Speichern" versehen. Trotzdem kann man nach einem Tastendruck auf F10 Spielstände laden.



Fast eine Lösung

Lagebericht und Problem

„Ich hänge fest und kann noch nicht mal mein eigenes Zimmer verlassen. Der Norm draußen vor der Tür schlägt mich grün und blau, wenn ich es nicht schaffe, den Fernseher eingeschaltet zu lassen."

Hinweis

Nicht weiterlesen! wenn Sie zu den hartnäckigen, zielstrebigen, erfahrenen Abenteurern gehören, die lieber alles selber machen. Sollte eine kleine Hilfe willkommen sein – hier ist sie. Klare, unmißverständliche Anweisungen erhalten Sie in der Lösung auf der Heft-CD, siehe Seite 43.

Heben Sie den *nickenden Vogel* aus der Küche auf und dann das *Kissen* vom Bett. Darunter liegt die *Fernbedienung*. Kehren Sie zurück ins Wohnzimmer, und benutzen Sie den nickenden Vogel zusammen mit der Fernsteuerung. So bleibt der Fernseher eingeschaltet, und der Norm draußen vor der Tür gibt Ruhe. Sie können jetzt zum *Fenster* gehen und es mit „Benutzen" (rechte Hand der Voodoo-Puppe, also links, wenn Sie draufschauen, oder U-Taste) öffnen. Wiederholen Sie den Vorgang, um aus dem Fenster zu klettern.

Sind Sie erstmal draußen, *reden* Sie mit Dai, und hören Sie sich an, was er zu sagen hat. Er braucht unbedingt eine Tasse Kaffee, stimmts? (Siehe die Textoption „Können Sie mich nach unten bringen?").

Klettern Sie durch das Fenster zurück in das Appartment. Gehen Sie in die Küche, und bringen Sie mit Hilfe des *Kessels* Wasser zum Kochen. Der Kessel wird mit der *Tasse* benutzt, um Wasser in die Tasse zu gießen. Die *weiße Farbe* in der Küche gibt die „Milch" zum Kaffee. Stecken Sie den Kaffee in die Tasche.



Klettern Sie wieder aus dem Fenster auf das Gerüst und *reden* Sie erneut mit Dai. Die Tasse Kaffee mit „Milch" bekommt er automatisch. Er nimmt Sie mit hinunter auf die Straße (das kann auch ein Weilchen dauern). Es kann sein, daß Sie zweimal mit ihm reden müssen. Außerdem sollten Sie im Appartment die *Notiz* lesen, die Sie bereits in der Tasche haben und das *Flugblatt* auf dem Boden in der Nähe der Tür untersuchen – das sollte weiterhelfen. Überprüfen Sie auch das *Sofa* ganz genau und schauen Sie nach, worum es sich bei dem *seltsamen Objekt* im Bad handelt. Vergessen Sie nicht, Extra-*Kleidung* mitzunehmen, es könnte ja regnen.



Die Fabrik

Sie kriegen den Schutt nicht, egal wie Sie es auch anstellen. Stellen Sie sich auf den Sitz im stillsten Örtchen, und schnappen Sie etwas frische Luft.

„Ich komme mit dem Schuttingenieur nicht klar!"

Durch Senden und Empfangen können Sie das *Bett* in Gang bringen; verführen Sie ihn mit etwas Schuttholz.

TV-Station

„Mist, der blöde Türsteher will mich einfach nicht vorbeilassen!"



Dieser Typ hat eine starke Abneigung gegen kleine Säugetiere. Was für ein Waschlappen.

Sie können die Ratte nicht greifen!

Eines der Dinge, die in dieser Stadt schwer und geschmacklos sind, ist das *Essen*. Erforschen Sie das Einkaufszentrum. Essen schmilzt.

Schützen Sie die Nahrung mit Hilfe des Handtuchs aus dem Bad.

„Wie komme ich an das Computer-Paßwort?"

Beschmutzen Sie den Computer-Ingenieur, und entdecken Sie das Geheimnis, das er dicht bei seinem Herzen trägt.

Die Fabrik

„Wo finde ich bloß die Bücher?"

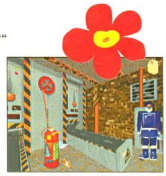
Ein Pfeil zeigt auf das Schließfach, in dem sie nicht sind.

„Der Feuerlöscher ist viel zu schwer für mich!"

Schnallen Sie den *Gürtel* enger.

„Wo finde ich die Farbe?"

Auf der Rückseite der Fabrik finden Sie allerhand.

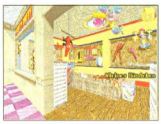


Im Einkaufszentrum

„Ladendiebstahl ist für mich ein ernsthaftes Problem!"

Machen Sie die Fliege, um die Sachen aus dem Laden zu befördern.

„Was nützt mir die schönste Anlage ohne Lautsprecher?"



Stöpseln Sie Rays Lautsprecher im Schutz der Dunkelheit aus. Die Hunde fangen an zu jaulen, wenn sie lautes *Geklatsche* hören.

„Was stelle ich mit der Skulptur im Kaufhaus an?"

Verbrennen Sie ein *Buch* vor der Skulptur, der Norm kümmert sich dann schon um den Rest.

Normaler Vorposten

„Wie kann ich den Abfallvernichter reparieren?"

Dazu müssen einige Rädchen gedreht werden. Rädchen gibt es in der Fabrik, Sie müssen allerdings hoch hinaus, um das kleinere der beiden aufzuheben.



„Wie kriege ich den zweiten Fahrstuhl zum Laufen?"

Bringen Sie den Mann dazu, aufs Klo zu gehen, und untersuchen Sie die Wand, die von ihm verdeckt wurde.

„Ich kriege den zweiten Sender nicht raus!"

Probieren Sie Ihr Inventar aus, um an ihn heranzukommen.

„Mir fehlt immer noch ein Sender!"

Wußten Sie, daß *Stoff* vor dem Papier erfunden wurde? Vermerken Sie fettig, daß Sie auf dem Weg nach draußen sind. Benutzen Sie eine Schiene, um Saul etwas mitzuteilen.

„Wie kriege ich den dritten Sender?"

Überreden Sie den Wächter, die Zelle verlassen zu dürfen; einfach mit Nahrung überfluten. Eine Stütze im Mauerwerk sollte dabei helfen. Sehen Sie das *Schwarze Brett?* Sie werden bemerken, daß es Aufmerksamkeit verdient. Sammeln Sie *Papier* aus dem Papierkorb und vom Schreibtisch.

Gefängnis



„Ich habe die Beweisstücke nicht vernichtet!"

Beobachtung erschwert das Rebellendasein. Wanzen mögen keinen *heißen Wasserdampf.*

Treten Sie ruhig öfter mal auf die *Pedale*, gelegentliche *Stromschläge* bringen neue Erkenntnisse.

TV-Shop

Versuchen Sie, etwas mit dem *Mikro-TV* anzufangen.

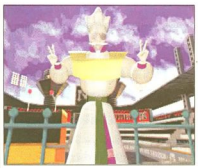
U-Bahnstation

Helfen Sie dem armen Teddy-Bären. Heben Sie die *Glühbirne* auf und verbinden Sie die *Stecker*, die Sie entdecken. Stecken Sie den *Draht* in den richtigen Kontrollkasten – das Spiel mit dem Feuer macht Spaß.

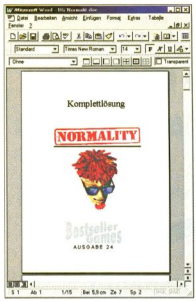
Dai befreien

Leiten Sie den Wohlgeruch aus der Wand in den Lastwagen, um die Wächter von ihrem Streit abzulenken.

Stadion



Manche Norms haben Angst im Dunkeln. Stopfen Sie ein Loch in Knöchelhöhe, es ist Zeit zum Aufstieg und für Batterien. Ziehen Sie am Abzug, um in die Labore zu gelangen. mr



Kein Adventure ohne Lösung! Das gilt natürlich auch für Normality. Ungeduldige, Steckengebliebene oder Normale werden unter Umständen gerne auf Komplettlösung und Pläne der Firma Hint Shop zurückgreifen. Sie liegen im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor und befinden sich auf der Heft-CD.
Öffnen Sie die Datei LOESUNG.PDF im Verzeichnis \LOESUNG mit dem Acrobat Reader, um die Lösung zu lesen oder auszudrucken. Die Pläne finden Sie im gleichen Verzeichnis unter den Namen PLAN1-6.PDF.

LÖSUNG UND PLÄNE

Neutropolis – mit Abkürzungen



Der Acrobat Reader

Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn ebenfalls auf dieser Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version).

Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie das Dokument mittels der Windows-Standard-Menüs.
Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.



© 1995 Hint Shop,
Inh. C. v. Mellenthin,
Am Hollerbroch 36,
51503 Rösrath

Hint Shop®
Komplettlösungen

Komplettlösungen mit Karten für fast alle Video- & Computerspiele

Alle Lösungen inkl. Hotline- und 24 Std. Service
Komplettlösungen ab 9,80 DM
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

Bestellannahme ist montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

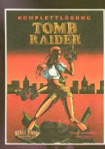
Versandkosten (Inland):
Per Nachnahme 9,50 DM / Per Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Per Vorkasse 12 DM



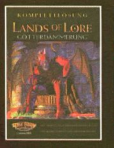
Legacy of Kain



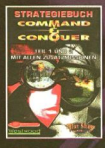
Baphomets Fluch



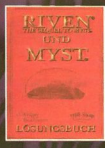
Tomb Raider



Lands of Lore 2



C&C Sammlung



Riven und Myst

Sie finden uns auch im Internet: http://www.hintshop.com

Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1 - 3
Atlantis - Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1+2 (14,80)
Betrayal in Antara
Bioforge
Blade Runner
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
C & C - Sammlung (19,80)
=> Teil 1 mit Ausnahmezust.
=> Teil 2 mit Gegenangriff
=> und Vergeltungsschlag
"D", Evocation & Blown Away
Dark Earth
Das Schwarze Auge 1-3 (25,-)
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Excalibur 2555 A.D. (14,80)
Fable
Fade to Black
Fallout
Final Fantasy 7 (29,80)
Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1
Jack Orlando/ Private Eye
Jedi Knight
King's Field (14,80)
King's Quest 1-7
KKND
Kyrandia 1 bis 3
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 (14,80)
Larry 1-7
Last Express, The
Legacy of Kain (14,80)
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
LucasArts Sammlung (14,80)
=> Indiana Jones 3 und 4
=> Maniac Mansion 1 und 2
=> Monkey Island 1 und 2
=> Sam & Max + Vollgas
=> Zak McKracken + Loom
MDK
Monkey Island 1 bis 3
Might & Magic 3 - 5
Might & Magic 6 (19,80)
Myst und Riven (14,80)
Oddworld: Abe's Oddysee
OverBlood
Pandora Akte/ Under a. k. M.
Phantasmagoria
Police Quest: SWAT
Realms of the Haunting
Rendezvous in Waltraum
Resident Evil (14,80 / 19,80)
Riddle of Master Lu
Ripper, The
Riven und Myst (14,80)
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek - Sammelband
Star Trek - Generations
Stonekeep
Suikoden (14,80)
Swagman
Timelapse
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Ultima 8 - Pagan
Warcraft 1+2 & Exp. (14,80)
Warhammer - Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-COM:2 und Apocalypse
"Z"
Zork: Der Großinquisitor
Zork: Nemesis/ Return to Zork

Ständig Neuheiten

Hint Shop - Inh.: C. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel./Fax.: 02205 910-313 / -314

Fordern Sie die Gesamtliste an

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033 345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222 689755 -0/ -1

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 4-5.

Systemanforderungen

- PC 486-DX 2/66
- 8 MB RAM
- 20 MB Festplattenspeicher
- VGA/SVGA-Grafikkarte mit VESA
- 2xCD-ROM
- unterstützt alle gängigen Soundkarten
- MS Maus oder kompatible
- MS-DOS 5.0 oder Windows 95

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: NORMALITY
Freeware: Acrobat Reader
Shareware: Packprogramme, Antiviren-Software von Thunderbyte

Bestseller Games 24

BESTSELLER GAMES 24 · NORMALITY ·

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.
Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 49

INCUBATION
MISSION PACK

Rückkehr nach Scaytra



Ein halbes Jahr ist seit der Evakuierung der Kolonie Scay-Hallwa vergangen, aber einige wertvolle Rohstoffe blieben zurück. Beim Versuch der Bergung werden Sergeant Bratt und sein Trupp von einer Horde Scay'Ger überrascht. Ein erbitterter Kampf entbrennt, und der Funkkontakt zur Basis reißt ab.

Die Vorgeschichte wird nicht in einem Video, sondern in einem beigelegten INCUBATION-Comic erzählt, von dem der echte Fan sich sogar noch weitere Folgen bestellen kann. Auch in der neuen Kampagne gibt es keine Zwischensequenzen. Aber das nur am Rande – welcher Battle-Isle-Stratege hält sich schon lange mit Comics oder Filmchen auf? Denn da INCUBATION selbst als „Battle Isle Phase Vier" verbreitet wurde, ist der Mission Pack wohl „Battle Isle 4.1".



Einer weniger, Sir!

Der *Mission Pack* enthält eine Einzelspielerkampagne mit 39 Missionen, darunter völlig neu gestaltete Dschungel-, Ruinen- und Trümmerlandschaften. Zusätzlich zu den altbekannten warten vier neue Gegner- und vier neue Waffentypen auf Captain Rutherford und ihre Mannen. Unter den neuen Scay'gern befinden sich unter anderen so unerfreuliche Biester wie die Gore'Coo, die „Einsteine" unter den Gegnern. Diese Herzchen sind intelligent genug, um Türen zu öffnen, können sich wie die Marines in einen lauernden Defensivmodus versetzen und treffen mit ihrer Waffe auch aus der Entfernung ganz leidlich. Völlig harmlos muten die Käferchen namens Bea'Coo an. Aber sobald die Marines an ihnen vorbei wollen, geht der Ärger los. Sie verteidigen sich zwar nicht, weichen aber auch nicht einen Schritt von der Stelle.



Gore'Coos sind Fernkämpfer, die Türen öffnen und sich in den Defensivmodus versetzen können.

Die neuen Missionen ziehen alle Register. Knifflige Kombinationen von Fahrstühlen, Türen, Schaltern, verschiedenen Ebenen und Engstellen sind schon aus dem Original bekannt. Im *Mission Pack* werden Sie durch Dinge wie Teleporter und Apparaturen ergänzt, die man nur als Selbstschußanlagen bezeichnen kann. Auch die Scay'Ger sind schlauer geworden, so können sich die Marines z.B. nicht mehr lässig direkt vor den Eintrittsluken der Biester herumdrücken und in aller Ruhe mit dem Bajonett Erfahrung sammeln. Es gilt also, viel Neues an Waffen und Widrigkeiten kennenzulernen, und selbst erfahrene „Incubatoren" werden manche Mission der neuen Kampagne mehrmals beginnen müssen. Dabei läßt die Motivation kaum nach, denn die Story wird auch ohne Videos spannend und schlüssig durch die jeweiligen Missionsaufträge vorangetrieben.



Bleibt nur noch zu erwähnen, daß außerdem ein sehr potenter Level-Editor zum *Mission Pack* gehört. Der Spaß ist also nach 39 Missionen noch lange nicht vorbei. Der Editor ist zwar nicht auf Anhieb problemlos zu bedienen, aber wer nicht selber mit dem Tüfteln beginnen möchte, findet bestimmt reichlich neue Levels von anderen PC-Marines im Web. kh



KURZINFO

Name: INCUBATION – Mission Pack
Inhalt: Zusatzmissionen und Level-Editor
Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 40 DM
System: Pentium 90, 16 MB RAM, 2-MB-Grafikkarte (DirectX-kompatibel), 40 MB freier Festplattenspeicher, Soundkarte, CD-ROM, Maus, Incubation Vollversion, Windows 95.
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, 3Dfx



ALIEN EARTH

Hetzjagd

Wenn zwei sich streiten, freut sich bekanntlich der dritte – im Fall Alien Earth sind das die Raksha. Diese außerirdische Rasse betrachtet in einer fernen Zukunft die Erde als eine Art Safaripark und eröffnet die Jagd auf einzelne der wenigen noch lebenden Menschen. Dezimiert haben die sich zuvor selbst: zuerst mit nuklearen, danach mit konventionellen Waffen. Als die Menschheit zur Genüge geschwächt und die Erde leichte Beute war, kam die Stunde der Aliens.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Finn, einem jungen Dorfbewohner, den ein Raksha-Lord als Beute ausersehen hat. Er muß zunächst vor dem Verfolger fliehen, wobei das noch die leichteste Übung ist. Schnelligkeit, kluges Rätsellösen, Kombinationsgabe, aber auch geschicktes Kämpfen geben den Ausschlag über Leben und Tod. Im Laufe des Spiels müssen mit Hilfe erbeuteter Waffen allerhand Biester und Mutanten aus dem Weg geräumt werden. Der Spieler gelangt vom Dschungelreservat in die Ruinen einer Stadt und die Labyrinthe der Kanalisation. Er trifft auf Verbündete und verbessert nebenher seine kämpferischen Fähigkeiten, indem er verschiedene Aufgaben löst: Seine eigene Herkunft gilt es zu ergründen, es muß der Frage nachgegangen werden, wie es den Raksha gelingen konnte, die Menschheit zu versklaven, und schließlich sollte der Sklaverei ein Ende gesetzt werden. Logisch, daß für derartig anspruchsvolle Missionen ganz spezielle Fähigkeiten gefragt sind. So verfügt Finn denn auch über Psi-Kräfte, die ihm seine Aufgabe erleichtern. Allerdings muß auch deren Einsatz zunächst geübt werden. Mit häufiger Anwendung verbessert er die Kräfte, ebenso wie seine Fähigkeiten im Kampf.





Die neue Übersichtlichkeit

Beam Software hat mit Alien Earth schöne Arbeit geleistet. Eine abwechslungsreiche Szenerie mit liebevoll gestalteten Einzelheiten sorgen ebenso für realistische Atmosphäre wie der jeweils perfekt zur Umgebung passende Sound. Trotzdem wirkt die komplett dreidimensional gerenderte Spielgrafik weder optisch noch akustisch überladen. Man fühlt sich zwischen den pflanzenüberwucherten umkämpften Ruinen wie in einer postrevolutionären Bananenrepublik. Die gerenderten Figuren bewegen sich weich und ohne Ruckeln durch Dschungel und Bunker.

Alien Earth wartet mit einigen Annehmlichkeiten auf. So wimmelt die Spielumgebung nicht von hotgespotteten Gegenständen und Objekten, die man alle brav aufsammelt und mit sich herumschleppt, selbst wenn sie niemals benötigt werden. Wer des öfteren damit beschäftigt ist, mutierte Giftkäfer und Aasfresser abzuwehren, kann sich eben nicht ständig um herumliegende Sachen kümmern. Sehr bequem ist die Spielsteuerung; linker und rechter Mausklick erledigen so ziemlich alles, auch das Kämpfen, ohne vorheriges Umschalten in einen Kampfmodus oder ähnliches. Gegenstände und Waffen rotieren dreidimensional und mit Kommentar versehen im übersichtlichen Interface.

Durch simples Anwählen von „Use“ oder Add to“ lassen sich Dinge benutzen oder miteinander kombinieren.







man dazu einen Raum mit Bett, und der ist nicht gerade an jeder Ecke zu finden. Wer also auf Nummer sicher gehen will, muß lange Strecken zurücklegen, um zum Speicherraum zu latschen. Das nervt. Ebenso wie die endlos scheinenden Zugriffszeiten auf die CD bei jedem Wechsel in einen anderen Raum. Und wo ich schon mal bei den Schattenseiten von Alien Earth bin: Man sollte ziemlich gut englisch können, um das Action-Adventure zu spielen, sonst entgehen einem wichtige Informationen, die von den Personen im Spiel lediglich gesprochen werden und nirgends nachzulesen sind. Eine Version mit deutscher Sprachausgabe ist nicht in Aussicht, das Handbuch allerdings liegt auf deutsch vor.

Einerseits ist es möglich, daß sich durch den Genremix auch Leute angesprochen fühlen, die sonst nichts für Adventures übrig haben. Andererseits führen solche Versuche, es möglichst allen recht zu machen, gerne mal dazu, daß weder Fisch noch Fleisch dabei herauskommt, und keiner mehr richtig zufrieden ist. ih



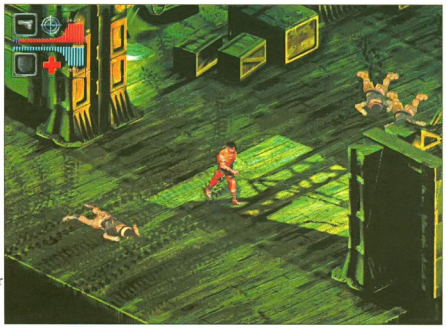
Genremix

Wenn auch der Schwerpunkt bei den Adventure-Elementen liegt, so bedient Alien Earth auch Freunde anderer Genres: Zahlreiche Rätsel, Charaktere und Locations lassen das Abenteurerherz höher schlagen. Die Rollenspieler freuen sich, daß mit der Zeit „Zaubersprüche" gelernt werden und Hitpoints und Erfahrungswerte steigerungsfähig sind. Und die Action-Fans kriegen was zum Draufhauen und Ballern für ihr Geld, von den vielen verschiedenen Waffen ganz zu schweigen. Möglich, daß dem einen oder anderen geübten Adventure-Spieler die Rätsel zu einfach sind, dafür aber die Kampfszenen zu anspruchsvoll. Gegen häufiges Dahinscheiden der Hauptfigur hilft gemeinhin häufiges Speichern der Spielstände. Nur – in Alien Earth braucht





Alles in allem ist Alien Earth ein empfehlenswertes Spiel, hängt aber vielleicht noch mehr als andere vom individuellen Geschmack ab.



KURZINFO

Name: ALIEN EARTH
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Beam Software/ Playmates Interactive
Vertrieb: Funsoft
Preis: ca. 80 DM
USK: ab 12 Jahren
System: Windows 95, 16 MB RAM, Pentium 90 oder schneller, 4x CD-ROM, Mindestens 80 MB freier Festplattenspeicher, Grafikkarte mit mindestens 2 MB, Windows 95-kompatible Soundkarte, Maus



Castrol HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

Heißer Feger

Für die Fans zweirädriger Asphaltflitzer war der Markt an ansehnlichen und anspruchsvollen Simulationen bislang dünn gesät. Castrol Honda Superbike macht dem Warten nun ein Ende.

Welcher Motorradfreund hat nicht schon einmal davon geträumt, mit einer absolut heißen Rennmaschine anspruchsvolle Championkurse in aller Herren Länder abzufahren und dabei bis an die Grenzen der Belastbarkeit von Mensch und Maschine vorzudringen? Mit Castrol Honda Superbike kann dieser Wunsch zumindest am heimischen PC erfüllt werden. Zwar steht dem Spieler nur die Honda RC 45 zur Verfügung, doch die hat es wahrlich in sich: 160 PS, 300 km/h Spitze, von 0 auf 100 in 3.1 sec, Kostenpunkt ca. 625000 Mark. Diese Daten treiben so manchen Bikerpuls sogleich in den roten Bereich. Die detailgetreuen und realistischen Rennkurse führen den Spieler von England über Griechenland in die USA und nach Indonesien, bis hin zur Hondaeigenen Teststrecke Motegi in Japan. Doch bis zur Meisterschaft ist es – wie im richtigen Leben – ein steiniger und weiter Weg. Deshalb stehen diverse Trainings- und Übungsmodi zur Verfügung, um die einzelnen Strecken bis ins kleinste Detail kennenzulernen. Denn wer schließlich irgendwann in der Schwierigkeitsstufe „As" Erfolg haben will, darf sich nicht den kleinsten Fehler erlauben.



Vollgas-Spaß

Da Castrol Honda Superbike auf eine 3D-Beschleunigung angewiesen ist, gibt es in punkto Grafik und Performance nichts auszusetzen. Der Rausch der Geschwindigkeit wirkt sehr realistisch, und die vorüberflitzenden Landschaften sind detailliert und schön anzusehen. Für langsamere Prozessoren besteht zudem die Möglichkeit, Bildschirmauflösung und Detailstufen herunterzufahren, um trotzdem ein schnelles Gameplay zu erhalten. Im Motorrad-Setup können je nach Anforderungen der Strecke Reifenart und Getriebeübersetzung gewählt werden, und die verschiedenen Optionen der Realismuseinstellung lassen keine Wünsche offen. Auch die Steuerung und Handhabung des edlen Flitzers vermitteln ein wirklichkeitsgetreues Fahrgefühl – Stürze und Ausflüge in den Straßengraben inklusive. Castrol Honda Superbike läßt sich auch zu zweit am Splitscreen oder zu mehreren im Netz spielen. Zur Steuerung empfiehlt sich ein Joypad oder Joystick. Für Genießer läßt sich jedes Rennen in der Replay-Funktion betrachten, um die eigenen Rundenrekorde und grandiosen Siege noch einmal Revue passieren zu lassen.

mz



KURZINFO

Name: Castrol Honda Superbike World Champions
Inhalt: Motorrad-Rennsimulation
Preis: 89,95.- DM
Hersteller: Interactive Entertainment
Vertrieb: Funsoft
System: min. P133, Win95, 16 MB RAM, Direct 3D-kompatible Beschleunigerkarte,
empfohlen: P166, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte (Voodoo)

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 24" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

NORMALITY ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und der **TREND GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **NORMALITY** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am:

☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **NORMALITY** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 24"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games 24

Vorschau

auf kommende Ausgaben

September '98 BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 17



G-NOME

ACTION / MECH-SIMULATION

September '98 BESTSELLER GAMES 25



MAD TV 1+2

ZWEI WiSims IN EINEM HEFT

CD TOP ROM

Spannende Expeditionen in das Wissen unserer Zeit

Die neuesten Ausgaben mit:



CD TOP 12
Battles of the World (Juli 1998)
Die berühmtesten Siege und Niederlage der Weltgeschichte „live" am Computerbildschirm!

CD TOP 13
Ländermagazin
auf 2 CD-ROMs (August 1998)
Fernweh? Reisefieber? Dann lassen Sie sich auf einem Streifzug durch alle 192 Nationen der Welt zu fremden Völkern und Kulturen entführen!

CD TOP 14
Der farbige Brehm (September 1998)
Das berühmte Tierlexikon – nun lebendig auf CD-ROM

Mehr Infos im Internet: http://www.trendverlag.de

Also ab zum Zeitschriftenhändler oder bestellen Sie über die Bestellannahme 0180/55582!

NORMALITY

NORMAL IST ANDERS

Seit 30 Jahren herrscht eine dunkle Macht über Neutropolis, eine Stadt, die früher voller Leben war, voller Schönheit und Glanz. Heute? Heute herrschen Apathie und Stumpfsinn, die Bürger von Neutropolis lassen sich pausenlos berieseln – und manipulieren. „Stell den Fernseher an!" schallt es aus unzähligen Lautsprechern, **Normtruppen** unterwerfen die Bevölkerung, stumpfe Geschöpfe führen ein trübes, freudloses Dasein. Sie funktionieren. Aber es gibt Ausnahmen, z.B. **Kent**, den Helden dieses **bizarren Adventures**.









Kent wird versuchen, seine Mitmenschen und Neutropolis von dem grauen Schleier der Apathie zu befreien, der sich über alles gelegt hat. Er trifft schon bald auf Mitstreiter der seltsamsten Art. Trotzdem sollten Sie ihm bei seiner heiklen Aufgabe helfen, denn die Rätsel und Puzzles sind schwierig, die Stadt ist groß – und ganz, ganz selten ist irgendetwas einfach nur **NORMAL**.

Steuern Sie Kent mit Hilfe des einzigartigen **Voodoo-Puppen-Interface** in der **Ich-Perspektive** durch seine merkwürdige Stadt. Sie werden aus dem Staunen – und aus dem Lachen – nicht heraus kommen, denn **NORMALITY** ist nicht nur nicht normal, es ist auch umwerfend komisch.



Gremlin INTERACTIVE

USK Geeignet ab 6 Jahren

LÄUFT AUCH UNTER WINDOWS 95

Systemanforderungen:
PC 486-DX2/66, 8 MB RAM, 20 MB Festplattenspeicher, VGA/SVGA-Grafikkarte mit VESA, 2x CD-ROM, unterstützt alle gängigen Soundkarten, MS Maus oder kompatible, MS-DOS V. 5.0 oder Windows 95

BEST SELLER GAMES

Inhalt von Heft und CD

NORMALITY

3D-GRAFIK-ADVENTURE

Vollversion auf der Heft-CD

- Deutsche Sprachausgabe
- Gedruckte Spielanleitung
- Komplettlösung auf der Heft-CD
- 3D-Spielwelt
- Spielen in der Ich-Perspektive

So urteilt die Fachpresse:

PC Games Classic-Award : 88%,
„Kein anderer Hersteller hat es geschafft, dem klassischen Adventure ein so frisches Gesicht aufzusetzen wie Gremlin."

PC Action Gold-Award : 86%,
„Ein rundherum gelungener Spaß, der jedem Abenteurer wärmstens empfohlen werden kann."

PC Spiel : 100%,
„...das Nonplusultra auf dem Adventuremarkt. Get it!"

PC Player : Vier von fünf Punkten

PC Joker Heft & Spiel : 80%

PowerPlay : 77%