

BEHIND THE IRON GATE



**Black
Legend**
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

- Raytracing-Feinde
- Realistische Schatteneffekte
- Rasante Geschwindigkeit

BEHIND THE IRON GATE

Behind the Iron Gate ist eines der ersten softscrollenden 3D-Action-Spiele für den Amiga. Niemals zuvor erlebten Sie eine solche, schon fast zu perfekte, Atmosphäre, die Ihnen unwillkürlich Schauer den Rücken hinab jagen wird.



Wir schreiben das Jahr 2184. Im Staatsgefängnis gab es einen Aufstand der dort inhaftierten Roboter, bei dem alle Wächter getötet wurden. Die Spezialeinheiten der Polizei, die die Revolte zerschlagen sollten, treffen auf künstliche Geschöpfe, denen Emotionen fremd sind. Hinter Barrikaden verschanzt, liefern sie sich Gefechte mit erbeuteten High-Tech-Waffen. Sie gehören einer solchen Einheit an und ihre Aufgabe ist es, in alle 24 Ebenen des Gefängnisses vorzudringen und die Selbstzerstörung zu aktivieren.

Für einen Elitesoldaten auf einer solch riskanten Mission sind Sie jedoch nicht ausreichend gerüstet. Sie müssen unterwegs Waffen und Munition finden oder diese am Ende eines jeden Levels bei Waffenschiebern des Gefängnisses erwerben.



Der einzige Weg führt nach vorne. Es gibt kein Zurück mehr. Entweder schaffen Sie es bis zum Ziel oder Sie werden sterben - als Held vielleicht, aber nichtsdestotrotz als toter Held.



Viel Glück bei Ihrem Einsatz, Captain.

Spielfeatures:

- 25 riesige Level, die erkundet werden müssen.
- Viele verschiedene Waffensysteme und Objekte, die benutzt werden können.
- Vier verschiedene Steuerungsarten, wobei Maus, Joystick und Tastatur beliebig kombinierbar sind.
- Atemberaubende atmosphärische Grafik.
- Musik und Soundeffekte, die Sie in den Bann des Geschehens ziehen werden.



BEHIND THE IRON GATE



BEHIND THE IRON GATE

U.I.S facility 6 was the worlds biggest and best robot detention centre. It was here that most of Europe's rouge machinery was kept under lock and key until such time as it could be examined. It had been set up after the famous Armatage case. Armatage had lost his job to a robot. In a twisted attempt at revenge had reprogrammed a droid known as GIS 16 to systematically slaughter the board of directors, who Armatage felt were responsible for his dismissal. As planned the robot was impounded but before it was destroyed a young tech had decided to open up GIS 16 to 'look into the mind of a killer'. When he discovered that the machine had been tampered with he called the police. The trail eventually lead back to Armatage who was tried and imprisoned for the murders. Not long after this historic case laws concerning the analysis of machines involved in crime were passed. U.I.S 6 was built for the containment of criminal machinery. It ran for over fourteen years without a hint of trouble. One day all that changed.

It must have been the quietest breakout in history. The warders hadn't been aware of it until it was too late. They hadn't notice that one by one the holding pen doors were gliding up, and why should they? The computer gave no sign of the impromptu liberation and it was five minutes until a door opened within ear shot of a guard patrol. Even when they heard the soft hiss of the bars slipping into their sockets the guards didn't sound the alarm. They didn't even take the safety of their guns. Instead they just wandered round the corner unafraid and unprepared.

Within an hour the entire complex was over run. The instillation manager had stood in the control room barking out orders. Analysts and technicians had desperately fought to regain control of their computer. They had won in the end when one of the analysis team had found the glitch. Within minutes the instillation had been locked down. At least the robots weren't going to spill out of the prison. Although his major fear had been allayed the manager could see no bright side to his situation. Instead of being the man in charge of the largest robot detention centre in the world he was the man who the media would hold responsible for the worlds worst robot rebellion. Of the two hundred staff in the building only three had got out alive. The manager jumped as the door behind him opened. He took a deep breath and turned, half expecting to be blinded by flashing cameras. It wasn't a journalist who stood in the door though, it was a stocky man wearing a nondescript grey uniform.

"Hello Mr Knight. We've come to help you get your prison back"

The Manager looked nervously at the grey clad man.

"Yes Sir, we believe that the machines have armed themselves. Yes Sir, very good Sir on my way." The man clicked the cell phone closed and slipped it into his breast pocket..

"Well?"

“We’ve sent a man in through the vent system, that way we can avoid messing with the doors.”

“The vents” said the manager in a surprised tone. “You can only just squeeze through the biggest ones, how do you intend to get any weapons in?”

“We don’t.” said the soldier “Don’t worry he’s a good man, very resourceful” he said as he walked toward the door. “I’m expected on the scene. Coming?”.

A chopper had dropped the grey clad figure on the roof of the building. It had taken him about ten minutes to absail down to the recess in which he was now crouched. The ledge was barley big enough to stand on and the man had to rely on his line to stop him from tumbling down to the streets below. In front of him a heavy metal grill blocked his way. He moulded the last of his putty charges over a bolt head and pressed a small black receiver into the bright yellow blob. From his pocket he pulled out a little box. He pressed a button on the side of the box causing a yellow LED to light. Another press started the light pulsing, slowly at first and then with a greater frequency. He bent his knees, ready to push himself away from the grill. The yellow light stopped pulsing and a red one appeared by its side. The black box emitted an urgent sounding peeping tone. The man pushed away and gave the button a final press. There was a loud bang and smoke filled the recess. He swung back towards the recess, landing gracefully. The grill came away in one tug. He discarded it, sending it spinning silently to the floor many storeys below.

Manoeuvring himself into the small tube that the grill had been blocking was harder than he had imagined. With so little to stand on, getting in to the tunnel head first proved difficult. After a couple of attempts he was in and able to release his line. He began to work himself down the tunnel, using his elbows and knees to move along in the tight duct. The pencil thick torch he carried gave off enough light for him to see if he was about to fall down a shaft but little more. ‘At least there’s air’ he thought, trying to find something to be cheerful about. He hadn’t been feeling particularly good since he was told what his days work entailed. He hadn’t expressed his discontent to his commanding officer, that wasn’t his place, after all it was his job but that didn’t mean he had to like it. When they had given him his orders he had remained calm and composed, but he knew that his CO had seen his eyes widen for a second in disbelief. Why had they chosen him? The commander had waffled on about he was the only man for the job but that wasn’t strictly true. He could think of ten other guys who were as good as him and two of them would probably have been happy to do the job. He sighed, realising that there was no point in wishing he wasn’t there. He was and he had a job to do so he might as well do it to the best of his ability. If he didn’t he’d end up as mince meat like the poor fools that had been guarding the place when it was overrun.

Descending the ladder had, at first, made a nice change from crawling along tunnels. After a while it hadn’t seemed so great. The shaft seemed to go on forever and it had been with an audible sigh of relief that he had entered duct A27.4, his goal and the beginning of the mission proper. A sort crawl and he was looking into the corridor that he was to enter. ‘At least they’re low security inmates on this floor’ he thought. He started to inhale deeply and then in short pants, psyching himself up. Gently he lifted the mesh out of its housing and poked his head through the hole. The corridor seemed to be empty but in the distance he could hear the hum of robot motors. He went through his mental check list one last time. Keys, weapons, exit alive, not in a bag. He lowered himself into the corridor without making a noise.

It was time to go to work...

Main Menu

When you load Behind The Iron Gate you will see the Main Menu screen.

From here you can change these options:-

Controls

There are four control modes in Behind The Iron Gate.

Mode 1 Movement is controlled by the mouse. Rolling the mouse forward will move you forward, rolling left will move you left etc. To change the position of the pointer, hold down the right mouse button and move the mouse. To pick up and use objects use the left mouse button.

Mode 2 The same control method as option one but with decreased mouse sensitivity.

Mode 3 Movement is controlled by joystick. The mouse controls the pointer. Use the left mouse button to manipulate objects.

Mode 4 Movement is controlled by the mouse cursors position and the right mouse button. For example if the mouse cursor is at the top of the screen and the right mouse button is pressed you will move forward. If the cursor is at the right of the screen and the right mouse button is pressed you will move right. The left mouse button is used to manipulate objects.

If no button is pressed the cursor will move freely over the screen.

You can also control your movement with the keyboard cursor keys.

Sound

Toggle the sound on/off.

Enter code

Each level of Behind The Iron Gate has a code which is displayed before you start the level. Use the arrows above and below the code bar to enter a code. If you enter a correct code you will be returned to the appropriate level.

Playing the game

Screen display

Hands At each side of the game screen you can see a hand. You can activate a hand by clicking on it. When the hand is active the arrows to the side of it will light up. To use an object it must be in the active hand.

Pockets Between the hands is the pocket display. There are six boxes in each pocket.

To open another pocket click on the letters A, B, or C that are displayed along the right hand edge of the pocket display. Pocket D is only used to hold items of clothing. An item of clothing is considered to be in use (being worn) if it is in pocket D.

Picking up objects and using the pockets To pick up objects you must stand by them and

make sure that your active hand is free. Point to the object and click the left mouse button. The object will now be in your hand. To place an object in a pocket just click on an empty pocket space. The object will now be in the pocket. To put a object in a hand make sure that the active hand is empty and click on the object in the pocket. The object will now appear in the hand.

Using weapons

The objects that you will use the most are weapons. To fire a weapon put it in your active hand and move the target cursor on to your intended victim. Then press the left mouse button. When hit your enemy will flash white for a second. You should have no trouble noticing when you have decommissioned your enemy. To reload your weapon you will need the correct type of ammo in your pocket. Make sure that the weapon you want to reload is in your active hand and click on the ammo in your pocket. You will hear the weapon being reloaded.

Some guns can be set to fire at different rates. To change the rate of fire hold the gun in your active hand and click the top third of the box showing the weapons status.

Regaining energy

To replenish your hits you will need to hold food, drink, energy tablets etc. in your active hand and select pocket D. Click on the man in the middle of the pocket display to eat the food or use the medical supplies.

Opening doors

To open doors you will need a key. Keys come in two types, GIGA-LOCK keys and MULTIBANK key cards. To use a key stand in front of the key hole/slot and hold the key/key card in your active hand. Move the cursor, which will look like a key, on to the hole/slot and click the left mouse button. Your hand will now be empty and the door will be open.

Throwing switches

To throw a switch you need your active hand to be empty. Stand near the switch and move the hand onto the switch. Then click the left mouse button.

Special objects

As you progress through the prison complex you will come across some special objects.

Bombs are activated by clicking on them with an empty hand. You will need to activate any bombs you find to open the levels exit. The bombs don't have a very long fuse and they will atomise everything on the level when they explode, including you!! It's a good idea to find out where the exit is before starting a bomb's timer.

Teleports are suspended from ceilings. To activate them click on them with an empty hand. The teleport will instantly transport you to a different part of the complex.

Finishing a level

To finish a level you must find the exit, stand by it and click on it with both hands free. If the door will not open then there is probably a bomb on the level which you must find and activate before you can leave.

The shop

When you have completed a level you will be taken to the shop. You will receive a bounty for each robot that you destroy. You can use this money to buy extra equipment. Use the arrows at the top and bottom of the equipment list to highlight the item you want to buy and then click on an empty box in your pocket. The equipment will appear in your pocket and the money for the sale will be deducted. To sell equipment move the equipment list to an empty box and click the item you want to sell.

Completing the Game

Your commander has decided that the best way to neutralise any threat is to destroy the entire installation. The building contains a self destruct module. Your ultimate aim is to find and activate the self destruct.

Equipment

Here is a list of the different items you will find in Beyond The Iron Gate:

GUNS AND AMMUNITION:

Grachov pistol	17mm
Winstone machine gun	9mm
Winstone machine pistol	9mm
Snipers rifle	5.56mm
Shotgun	Shot ammo
Kalashnikov	5.56mm
Police gun	9mm
Stun Bolter	Plasma power
Deadly bolter	Plasma power
Rifle	Shot ammo
Minigun	.44 inch
Laser rifle	Plasma power
Laser cannon	Plasma power
Hand rockets	
Knife	
Heavy grenades	

ARMOUR

Polycarbon helmet
Titan helmet
Bullet proof jacket
Light molecular overalls
Heavy semititan overalls
Upper part of suit
Lower part of suit

HEALING

Whole meal bread
Can of cola
Hard boiled eggs
Roast beef
Cup of coffee
First aid kit
Regeneration pack
Energy tablets
Misc.
Multibank key card
Giga lock key
YODA key (25% discount in shop)
Handy scanner
Pocket tank
Power belt

BEHIND THE IRON GATE

Die Hochsicherheitseinrichtung 6 war auf der ganzen Welt die größte und beste Haftanstalt für Roboter. Hier wurde ein Großteil der aufständischen Maschinen Europas hinter Schloß und Riegel gehalten, bis man sie untersuchen konnte. Die Anstalt war nach dem berühmten Armatage-Fall eingerichtet worden. Armatage hatte seine Stellung an einen Roboter verloren. Von wahnsinnigen Rachegeleuten getrieben, hatte er einen Droiden mit der Bezeichnung GIS 16 umprogrammiert, um ihn die gesamte Firmenleitung umbringen zu lassen, die Armatage für seine Entlassung verantwortlich glaubte. Der Roboter war sichergestellt worden, und bevor man ihn zerstörte, hatte ein junger Techniker den GIS 16 geöffnet, um "in das Gehirn eines Killers hineinzuschauen". Als er dabei feststellte, daß der Roboter manipuliert worden war, meldete er seine Entdeckung der Polizei. Die Spur führte schließlich zu Armatage, der vor Gericht gestellt und wegen Mordes zu einer Gefängnisstrafe verurteilt wurde. Nicht lange nach diesem historischen Fall wurden Gesetze über die Analyse von Maschinen erlassen, die in Kriminalfälle verwickelt waren. Die Anlage U.I.S. 6 wurde errichtet, um diese kriminellen Roboter zu verwahren. Vierzehn Jahre lang gab es keinerlei Zwischenfälle, doch eines Tages änderte sich plötzlich die Lage.

Es muß der leiseste Gefängnisaufstand aller Zeiten gewesen sein. Die Wächter ahnten nichts davon, bis es zu spät war. Sie hatten nicht gemerkt, wie die Sicherheitstüren vor den Zellen nacheinander aufgeschoben wurden. Wie sollten Sie auch? Der Computer meldete keinerlei Anzeichen einer spontanen Befreiungsaktion, und es dauerte ganze fünf Minuten, bis ein Wächter das Geräusch einer sich öffnenden Gittertür hörte. Selbst als die Wachen den metallischen Klang der Eisentüren vernahmen, die sich in ihre Verankerungen schoben, wurde noch kein Alarm gegeben. Sie entsicherten nicht einmal ihre Waffen, als sie ohne Angst und völlig unvorbereitet nachschauen gingen.

Innerhalb einer Stunde war der Komplex unter der Kontrolle von Robotern. Der Leiter der Anstalt hatte im Kontrollraum gestanden und seine Befehle herausgebrüllt. Programmierer und Techniker hatten verzweifelt versucht, ihren Computer wieder unter Kontrolle zu bringen. Schließlich hatten sie den Fehler gefunden und waren wieder Herr der Lage geworden. In kürzester Zeit war die gesamte Haftanstalt sicher abgeriegelt. Wenigstens würden die Roboter jetzt nicht aus dem Gefängnis herauskommen. Obwohl der Direktor diese größte Gefahr abgewendet hatte, war er jedoch mit dem Ergebnis keineswegs zufrieden. Er war jetzt nicht mehr der Mann, der die größte Roboter-Haftanstalt der Welt leitete, sondern der Mann, den die Medien für den größten Roboteraufstand der Welt verantwortlich machen würden. Von den zweihundert Bediensteten des Gefängnisses waren nur drei mit dem Leben davongekommen.

Der Direktor zuckte zusammen, als sich hinter ihm die Tür öffnete. Er atmete tief durch und wandte sich um, halb in der Erwartung, von den Blitzlichtern der Pressefotografen geblendet zu werden. Aber es war kein Journalist, der da in der Tür stand, sondern ein untersetzter Mann in einer nichtssagenden grauen Uniform.

“Hallo, Mr. Knight, wir sind gekommen, um Ihnen Ihr Gefängnis zurückzuerobern”, sagte er.

Der Direktor blickte nervös auf den graugekleideten Mann.

“Ja, Sir, wir glauben, daß sich die Roboter bewaffnet haben. Jawohl, Sir. Zu Befehl, Sir. Ich bin schon auf dem Weg.” Damit schaltete der Soldat sein Funktelefon aus und steckte es in die Brusttasche.

“Also?”

“Wir haben einen Mann in die Lüftungsschächte geschickt. Auf die Art umgehen wir die Türen.”

“Die Lüftung”, wiederholte der Direktor überrascht. “Durch die größten Schächte kann sich ein Mann nur mit Mühe durchzwängen. Wie wollen Sie dann irgendwelche Waffen da reinbringen?”

“Das wollen wir nicht”, sagte der Soldat. “Keine Sorge, er ist ein zuverlässiger Mann, sehr erfinderisch.” Und damit stand er schon in der Tür. “Ich werde am Einsatzort erwartet. Kommen Sie mit?”

Ein Hubschrauber hatte den graugekleideten Soldaten auf dem Dach des Gebäudes abgesetzt. Er hatte etwa zehn Minuten gebraucht, um sich in die Nische hinunterzulassen, in der er jetzt kauerte. Der Mauervorsprung war so schmal, daß nur das Seil ihn davor bewahrte, in die Tiefe zu stürzen. Ein schweres Metallgitter versperrte ihm den Weg ins Gebäude. Er knetete den Rest seines Plastiksprengstoffs über einen Bolzen und drückte einen kleinen schwarzen Empfänger in den leuchtendgelben Klumpen. Dann zog er einen kleinen Kasten aus der Tasche. Er drückte einen Knopf an dessen Seite, woraufhin ein gelbes Licht aufleuchtete. Noch ein Knopfdruck, und die Lampe begann erst langsam und dann immer schneller zu blinken. Er ging in die Knie, um sich vom Gitter abstoßen zu können. Das gelbe Licht hörte auf zu pulsieren, und ein rotes erschien daneben. Aus dem schwarzen Kasten ertönte ein aufdringlicher Piepton. Der Mann stieß sich ab und drückte einen letzten Knopf. Es gab einen lauten Knall, und die ganze Nische füllte sich mit Rauch. Der Mann schwang sich zurück auf den Vorsprung, wo er geschickt landete und mit einem Ruck das Gitter herausbrach. Er warf es weg, und es sauste geräuschlos zu Boden, viele Stockwerke unter ihm.

Sich in die schmale Röhre hineinzumanövrieren, die das Gitter verdeckt hatte, war schwieriger als erwartet. Das schmale Sims erschwerte es ihm, sich richtig abzustützen, während er mit dem Kopf zuerst hineinzusteigen versuchte. Nach einigen vergeblichen Versuchen gelang es ihm endlich, und er konnte das Seil lösen. Er begann sich auf Ellbogen und Knien durch den engen Tunnel hindurchzuarbeiten. Die bleistift dünne Taschenlampe, die er bei sich trug, gab gerade genug Licht, um senkrechte Schächte zu erleuchten, in die er hätte hinabstürzen können. “Wenigstens habe ich genug Luft”, dachte er, um wenigstens einen erfreulichen Gedanken zu fassen. Seit man ihm gesagt hatte, worum es sich bei diesem Auftrag handelte, war ihm nicht sehr wohl zumute. Seinen Unwillen hatte er seinem Vorgesetzten gegenüber allerdings nicht zum Ausdruck gebracht, denn das stand ihm nicht zu. Schließlich war dies sein Job. Aber deswegen mußte ihm die Sache noch lange nicht gefallen. Als er den Befehl erhalten hatte, war er ruhig und gefaßt geblieben, doch er wußte, daß er seine Augen einen Moment lang ungläubig aufgerissen hatte, und das konnte seinem Vorgesetzten nicht entgangen sein. Warum hatten sie gerade ihn ausgesucht? Der Kommandant hatte irgendwas geschwafelt, daß er der einzige Mann für den Job

sei, aber das stimmte nicht ganz. Er hätte zehn andere aufzählen können, die ebenso gut waren wie er, und zwei davon hätten wahrscheinlich sogar noch Spaß daran gehabt. Er seufzte, als er sich klarmachte, daß es keinen Zweck hatte, sich von hier weg zu wünschen. Er war hier, er hatte eine Aufgabe zu erledigen, und da war es das Sinnvollste, seine Sache so gut wie möglich zu machen... und nicht zu Hackfleisch verarbeitet zu werden wie die armen Teufel, die diesen Kasten bewacht hatten, als die Roboter revoltierten.

Die Leiter hinunterzuklettern, war zuerst eine angenehme Abwechslung nach dem Kriechen durch die Röhren. Doch nach einer Weile verflog der Reiz des Neuen, denn der Schacht schien endlos zu sein. Der Soldat stieß einen Seufzer der Erleichterung aus, als er schließlich die Röhre A27.4 erreichte, sein Ziel und Ausgangspunkt seiner eigentlichen Mission. Er hatte nur noch ein kurzes Stück darin entlangzukriechen, bis er den Korridor vor sich sah, in den er hinausklettern sollte. "Wenigstens sitzen in diesem Stockwerk nicht die gefährlichsten Insassen", dachte er bei sich. Er atmete tief durch, erst langsam, dann immer schneller, um sich aufzuputschen. Vorsichtig hob er das Drahtgitter aus der Verankerung und steckte seinen Kopf durch die Öffnung. Der Korridor schien leer zu sein, aber von fern konnte er das Summen von Roboter motoren hören. Noch ein letztes Mal ging er innerlich seine Checkliste durch: Schlüssel, Waffen, lebend rauskommen, nicht in einem Plastiksack. Geräuschlos ließ er sich in den Korridor hinunter.

Es war Zeit, an die Arbeit zu gehen...

Hauptmenü

Wenn Sie Behind the Iron Gate laden, erscheint der Hauptmenü-Bildschirm. Darauf können Sie folgende Optionen verändern:

Steuerung

Es gibt vier Steuerungsmodi für Behind the Iron Gate:

Modus 1 Die Bewegungen werden mit der Maus gesteuert. Sie gehen immer in die Richtung, in die Sie die Maus schieben. Um die Position des Zeigers zu verändern, halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt und bewegen dann die Maus. Um Gegenstände aufzuheben und zu benutzen, verwenden Sie den linken Mausknopf.

Modus 2 Dieselbe Steuerung wie Modus 1, aber mit geringerer Empfindlichkeit der Maus.

Modus 3 Die Bewegungen werden mit dem Joystick gesteuert. Die Maus steuert den Zeiger. Objekte werden mit dem linken Mausknopf manipuliert.

Modus 4 Die Bewegungen werden mit dem Mauszeiger und dem rechten Mausknopf gesteuert. Befindet sich der Mauszeiger z.B. oben auf dem Bildschirm, und der rechte Mausknopf wird gedrückt, dann gehen Sie vorwärts. Steht der Zeiger am rechten Bildschirmrand, und Sie drücken den rechten Mausknopf, gehen Sie nach rechts. Der linke Mausknopf wird zum Benutzen von Gegenständen eingesetzt. Wird kein Knopf gedrückt, dann bewegt sich der Zeiger frei über den Bildschirm.

Sie können Ihre Bewegungen auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur steuern.

Sound

Schaltet den Sound ein/aus.

Code eingeben

Jeder Level in Behind the Iron Gate hat einen Code, der zu Beginn des Levels gezeigt wird. Verwenden Sie die Pfeile über und unter der Codeleiste, um den Code einzugeben. Wenn er korrekt eingegeben wurde, kommen Sie zum entsprechenden Level.

Das Spiel

Anzeigen auf dem Bildschirm

Hände Auf beiden Seiten des Spielbildschirms sehen Sie eine Hand, die Sie durch Anklicken aktivieren können. In diesem Fall leuchten die Pfeile daneben auf. Um einen Gegenstand zu verwenden, muß er sich in einer aktiven Hand befinden.

Taschen Zwischen den Händen befindet sich die Taschenanzeige. In jeder Tasche gibt es sechs Fächer. Um eine andere Tasche zu wählen, klicken Sie die Buchstaben A, B oder C an, die rechts neben der Taschenanzeige aufgelistet sind. Tasche D wird nur zum Aufbewahren von Kleidungsstücken verwendet. Die Kleidungsstücke gelten als benutzt (d.h. jemand trägt sie), wenn sie in Tasche D sind.

Aufheben von Gegenständen und Benutzen der Taschen Um Gegenstände aufheben zu können, müssen Sie sich daneben stellen und eine freie aktive Hand haben. Zeigen Sie auf den Gegenstand, und drücken Sie den linken Mausknopf. Jetzt befindet sich der Gegenstand in Ihrer Hand. Um einen Gegenstand in eine Tasche zu stecken, klicken Sie einfach ein leeres Taschenfach an. Der Gegenstand wird dann dort abgebildet. Um einen Gegenstand wieder in die Hand zu nehmen, sorgen Sie dafür, daß die aktive Hand leer ist, und klicken Sie den Gegenstand in der Tasche an. Daraufhin erscheint er in Ihrer Hand.

Benutzung von Waffen

Die am häufigsten benutzten Gegenstände werden Ihre Waffen sein. Um eine Waffe abzufeuern, nehmen Sie sie in die aktive Hand und ziehen den Zielpfeil auf Ihr Opfer. Drücken Sie dann den linken Mausknopf. Haben Sie Ihren Gegner erwischt, blinkt er eine Sekunde lang weiß auf. Sie sollten also keine Schwierigkeiten haben festzustellen, ob Sie Ihr Ziel auch getroffen haben. Um Ihre Waffe nachzuladen, müssen Sie die richtige Munition dafür in der Tasche haben. Achten Sie darauf, daß die betreffende Waffe sich in Ihrer aktiven Hand befindet, und klicken Sie die Munition in der Tasche an. Sie hören dann, wie die Waffe neu geladen wird.

Bei einigen Gewehren können Sie verschiedene Feuerraten einstellen. Halten Sie dazu das Gewehr in der aktiven Hand, und klicken Sie das obere Drittel des Feldes an, in dem der Waffenstatus angezeigt wird.

Regenerierung

Um sich von Treffern zu erholen, müssen Sie Nahrung, Getränke, Energietabletten usw. in der aktiven Hand halten und Tasche D wählen. Klicken Sie den Mann in der Mitte der Taschenanzeige an, um etwas zu essen oder Medikamente anzuwenden.

öffnen von Türen

Um Türen zu öffnen, brauchen Sie einen Schlüssel. Davon gibt es zwei Arten, GIGA-LOCK-Schlüssel und MULTIBANK-Schlüsselkarten. Um einen Schlüssel zu benutzen, stellen Sie sich vor die Tür/den Schlitz, während Sie den Schlüssel/die Karte in der aktiven Hand halten. Ziehen Sie dann den Zeiger, der die Gestalt eines Schlüssels angenommen hat, auf das Schlüsselloch/den Schlitz, und drücken Sie den linken Mausknopf. Ihre Hand ist nun leer und die Tür offen.

Schalter bedienen

Um einen Schalter bedienen zu können, muß Ihre aktive Hand leer sein. Stellen Sie sich neben den Schalter, und ziehen Sie die Hand darauf. Drücken Sie dann den linken Mausknopf.

Spezialgegenstände

Während Sie sich durch den Gefängnis-komplex kämpfen, werden Sie einige Spezialgegenstände finden.

Bomben werden aktiviert, indem Sie sie mit der leeren Hand anklicken. Sie müssen alle Bomben aktivieren, um die Levelausgänge zu öffnen. Die Bomben haben allerdings eine sehr kurze Zündschnur und sprengen bei der Explosion den gesamten Level in die Luft, Sie eingeschlossen! Sie sollten daher genau wissen, wo sich der Ausgang befindet, bevor Sie eine Bombe zünden.

Teleporter hängen von der Decke. Um sie zu aktivieren, klicken Sie sie mit leerer Hand an. Der Teleporter bringt Sie dann unverzüglich in einen anderen Teil des Gefängnisses.

Beenden eines Levels

Um einen Level zu beenden, müssen Sie den Ausgang finden und ihn anklicken, während Sie beide Hände frei haben. Falls sich die Tür nicht öffnen läßt, befindet sich in diesem Level wahrscheinlich eine Bombe, die Sie erst finden und aktivieren müssen, bevor Sie den Level verlassen können.

Der Laden

Wenn Sie einen Level beendet haben, werden Sie in den Laden gebracht. Für jeden Roboter, den Sie vernichten, gibt es ein Kopfgeld, mit dem Sie zusätzliche Ausrüstung kaufen können. Markieren Sie den gewünschten Gegenstand mit Hilfe der Pfeile über und unter der Ausrüstungsliste, und klicken Sie ein leeres Fach in Ihrer Tasche an. Der Gegenstand wird dann dort angezeigt und der Kaufpreis von Ihrem Guthaben abgezogen. Um einen Gegenstand zu verkaufen, wählen Sie in der Ausrüstungsliste ein leeres Fach und klicken das Objekt an, das Sie verkaufen möchten.

Beenden des Spiels

Ihr Kommandant hat beschlossen, daß die wirksamste Maßnahme gegen weitere Bedrohungen darin besteht, die gesamte Anlage zu zerstören. Das Gebäude ist mit einem Selbsterstörungsmodul ausgestattet. Ihr wichtigster Auftrag lautet daher, dieses Modul zu finden und den Selbsterstörungsmechanismus zu aktivieren.

Ausrüstung

Es folgt eine Liste der Gegenstände, die Sie in Behind the Iron Gate finden werden.

WAFFEN UND MUNITION

Grachow-Pistole	17 mm
Winstone-Maschinengewehr	9 mm
Winstone-Maschinenpistole	9 mm
Heckenschützengewehr	5,56 mm
Schrotflin	Schrotladung
Kalashnikow	5,56 mm
Polizeipistole	9 mm
Betäubungsstrahlgewehr	Plasmaladung
Tödliches Strahlgewehr	Plasmaladung
Jagdgewehr	Gewehrkugeln
Minipistole	0,44 Zoll
Lasergewehr	Plasmaladung
Laserkanone	Plasmaladung
Handraketen	
Messer	
Schwere Granaten	

PANZERUNG

Kunststoffhelm
Titan-Helm
Kugelsichere Weste
Leichter Molekular-Overall
Schwerer Overall aus Titanlegierung
Schutzanzug-Oberteil
Schutzanzug-Unterteil

HEILMITTEL

Vollkornbrot
Dose Cola
Hartgekochte Eier
Kalter Braten
Tasse Kaffee
Verbandskasten
Regenerierungspack
Energietabletten
Verschiedenes
Multibank-Schlüsselkarte
Giga-Lock-Schlüssel
YODA-Schlüssel (25% Ermäßigung im Laden)
Tragbarer Scanner
Taschenpanzer
Power-Gürtel

TECHNICAL SUPPORT:

Mon. Wed. Fri. – 10am - 5pm

Tel: (01438) 840003

Fax: (01438) 714121

e-mail: tech@kompart.demon.co.uk

HOTLINE DEUTSCHLAND:

Jeden Tag 15.00 - 18.00

Samstags 9.00 - 13.00

0208 / 471106

Fax: +49 (0)208 45019-66

Internet: bee@blackleg.mh.eunet.de

Compuserve: 100260, 3270



BLACK LEGEND SOFTWARE

Fulling Mill Barn, Fulling Mill Lane,
Welwyn, Hertfordshire.
UK. AL6 9NP.

BLACK LEGEND SOFTWARE GmbH

Wallstraße 2,
45468 Mülheim an der Ruhr,
Deutschland.