



ELVIRA[®] II The Jaws of Cerberus[™]

Handbuch für MS DOS
Kompatible & Amiga

8/14

DANKSAGUNG

Geschrieben, gestaltet und
programmiert von:

Mike Woodroffe
Alan Bridgman
Simon Woodroffe

Produziert von:

Mark Wallace

Grafiken:

Paul Drummond
Kevin Preston
Maria Drummond

Musik:

Jezz Woodroffe
Philip Nixon

Geräusch-Effekte:

E. Daniel Arey

Getestet von:

Sylvia Parry
Matt Gardom
Scott Yates
Jonathan Woodroffe
Daniel Carter
David Friedland
Tomi Quintana
Steve Graziano
Joel Dinolt
Jeff Wagner
Cyndi Kirkpatrick
Russell Morita
Robert Daly
James Kucera

Bei der Produktion assistierten:

Tricia Woodroffe
Matt Paice

Handbuch:

Sara Reeder

Deutsche Bearbeitung:

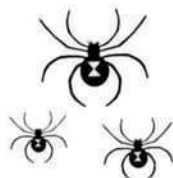
Jürgen Mayr

Komprimierungs-Routine (c) 1989 LHarc's SFX 1.13S Haruyasu Yoshizaki (Yoshi)

Elvira Abbildung (c) 1991 Queen "B" Productions

Alle übrigen Materialien (c) 1991 Accolade, Inc.

Elvira und Mistress of the Dark sind Warenzeichen der Queen "B" Productions. The Jaws of Cerberus (übersetzt als: Die Fänge des Zerberus) ist ein Warenzeichen von Accolade Inc. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen gehören den entsprechenden Eignern.



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	1
SITZEN SIE DA NICHT NUR SO RUM... TUN SIE WAS!	3
SO GEHT ES LOS	3
Die Tour durch die Black Widow Studios	3
Systemanforderungen	4
Maus contra Tastatur	4
Speicheranforderungen	4
Installation & Laden für MS DOS-Kompatible	5
Festplatten-Installation	5
Voreinstellungen	6
Spielstart	7
Installation & Laden auf Amiga	7
Festplatten-Installation	7
Spielstart	7
Kopierschutz	8
Wählen Sie Ihren Job	8
DER HAUPTBILDSCHIRM	9
Das Handlungsfenster	9
Sich bewegen	10
Sachen ansehen	10
So lernen Sie die Einwohner kennen: Konversation	11
Souvenirjagd	11
Die Richtungspfeile	12
Das Nachrichtenfeld	12
Das sprechende Herz	12
Alles über den Körper	13
Der Seismograph	14

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Der "Spellchecker"	14
Der Koffer	14
Der Raum-Scanner	15
Der "Sprüchewerfer"	15
Das Sprüchebuch	15
Das Waffenfeld	16
Trefferpunkt-Anzeige	16
Schadensanzeige	16
Das Befehlsmenü	16
Der Statistik-Balken	16
Zweitstatistik	17
Pause/Sichern/Laden/Beenden	18
KAMPF	19
Wie wird gekämpft?	20
Aktive & Inaktive Waffen	20
Flucht	20
DIE ZAUBERKUNST	21
Finden Sie das Sprüchebuch!	21
Über Zaubersprüche	21
Einen Spruch mischen	22
Einen Spruch benutzen	22
Kleine Tips zu Zaubersprüchen	23
FEHLERSUCHE	23
ANHANG A: LISTE DER ZAUBERSPRÜCHE	25
ANHANG B: SO STARTEN SIE IHR SYSTEM "SAUBER".	28



BLACK WIDOW PRODUCTIONS

Hollywood, California

Elvira

President

CEO

Chairman of the Board

Hallo, Süßer!

(Ja, Du. Ich darf doch noch "Du" sagen?)

Willkommen daheim! Es waren lange zwei Wochen, so ganz ohne Dich (aber ich denke, die verlorene Zeit holen wir nach, wenn wir heute abend nach Palm Springs düsen). Herzlichen Glückwunsch, daß Du die Kohle für den Studioausbau in New York locker machen konntest. Ich würde Dir ja gerne persönlich danken, aber mein Terminkalender ist randvoll - ich schaffe es gerade, diesen Brief zu schreiben. Leider heißt, eine Filmkönigin zu sein, nicht nur Cadillacs, Drinks und leichtes Leben... obwohl ich mir Mühe gebe, davon auch genug zu bekommen.

Wir haben gestern mit den Aufnahmen für "Horrorhaus" angefangen. Es klappte alles ganz gut, bis auf diesen armen Produktionsassistenten, der den Nachmittag über im drehbaren Bücherregal steckte und diesem verrückten Gewitter, das um den Schloßturm tobte und unsere Stromversorgung lahmlegte. Trotzdem bin ich überzeugt, daß das der Kassenschlager des nächsten Sommers wird. Der einzige, der uns fehlt, ist Vincent Price... leider konnte wir ihn wegen seines Unfalls beim Rasieren nicht buchen.

Die Designer sind gerade dabei, die letzten Feinarbeiten an den Kulissen für "Der Kuß der Spinne" abzuwickeln. Dieser Film wird für die Spinnen das werden, was Hitchcock für die Vögel war. Die Trickcrew hat ein paar Riesenspinnen gezaubert und Netze gebaut, die so echt aussehen, daß man den Zuschauern am besten kostenlos Insektenspray mit ins Kino geben sollte. (Wo wir gerade von Insektenspray reden, ein paar Jungs von der Crew haben es irgendwie geschafft, einen Haufen unserer kleinsten Hauptdarsteller in meinen Ausschnitt zu schmuggeln. Das fand ich NICHT SPASSIG, und es rollten ein paar Köpfe. (Es

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

ist doch irgendwie erhehend, eine Königin zu sein...) Heute früh haben wir auch mit den Verfolgungsszenen durch die Tunnel angefangen. Wenn wir damit fertig sind, ist das 'ne echte Schauernummer.

Auch "Rückkehr von jenseits des Grabes" ist fast fertig - und das war auch keinen Moment zu früh, wenn Du mich fragst. Hollywoods Nächte sind schon merkwürdig genug, da braucht man nicht auf gruseligen alten Friedhöfen rumzustöbern. Einer der Versorgungslaster hat versehentlich ein paar Gräber überrollt und die Grabsteine umgeschmissen. Dann brach er in eine alte Katakombe voller Knochen und Fledermäuse ein. Danach geschahen echt MERKWÜRDIGE Sachen... Ich werde Dir das heute nacht alles erzählen, jetzt mußt Du nur noch wissen, daß die Schauspieler-Gewerkschaft nicht mal mehr zurück ruft, seit dem diese Puppe verschwunden ist. Beim nächsten Mal treffen wir uns in einem friedlichen Wäldchen, ok?

Du siehst also, wir haben Tag und Nacht gearbeitet... vor allem nachts... seit dem Du abgehauen bist. Ich muß einfach mal raus hier. Du kannst ja vorne am Eingang auf mich warten, wenn Du willst... so wie Du es immer tust, mit dem Finger in der Nase und völlig verloren und hilflos. Du kannst aber auch reinkommen und versuchen, mich zu finden. Das ist Dein Problem.

Ich muß aber sagen, diese nasebohrende-hilfloser-Junge-Pose hat mich nie besonders angetörnt. Komm und hol' mich, sei mein starker Held.

Deine grausame

ELVIRA

P.S. Ach ja, seit unserem letzten Treffen fehlt mir ein Anhänger. Kann sein, daß er bei der... äh... Abschiedsparty auf dem Rücksitz Deines Autos verlorenging. Hast Du ihn wieder gefunden?

P.P.S. Halte Ausschau nach diesem riesigen, wild aussehenden Straßenkötter, der seit einer Woche hier rumstreunt. Der sieht aus, als hätte Lassie was mit Alien gehabt. Ehrlich, ein ganz mieser Typ. Ein bißchen wie in "Der Sohn aus Cujos Tal". Was meinst Du?



SITZEN SIE DA NICHT NUR SO RUM... TUN SIE WAS!

Echt toll! Super! Wie komm' ich immer nur an solche Nieten?

Ich bin hier irgendwo in den Hinterzimmern meines Studios gefangen und habe gerade eine unheimliche Begegnung mit der dämonischen Version von Scooby Doo.

Mein ahnungsloser, schrumpfhirniger Freund hängt währenddessen mit den Händen in den Taschen auf dem Parkplatz rum und wartet auf das nächste Remake von "Invasion der Körperfresser" oder einen nächtlichen Überfall, je nach dem, was zuerst kommt.

Und da sitzen Sie nun in Ihrem gemütlichen Stuhl, drücken lässig ein paar Knöpfe, wälzen die Handbücher und spielen mit einer MAUS!!

Ich mag Sie in dieser gemütlichen Lage ehrlich nicht gerne stören, aber **KÖNNEN WIR JETZT ENDLICH IM PROGRAMM WEITERMACHEN?** Ich habe wirklich nicht die ganze Nacht Zeit, ganz im Gegenteil, es wird verdammt knapp.

Habe ich nun endlich Ihre Aufmerksamkeit geweckt...

Falls Sie den schnellen und einfachen Weg ins Abenteuer suchen (das wäre ganz nach meinem Geschmack), müssen Sie folgendes tun:

SO GEHT ES LOS

Die Tour durch die Black Widow Studios

Wurde ja auch Zeit, Sie hirnloses Etwas... öh... hoppla, 'tschuldigung. Was ich sagen wollte: Es freut mich, daß Sie es doch noch geschafft haben. Wo Sie nun hier sind, sollte ich Sie vielleicht ein wenig herumführen.

Stellt Euch alle vor dem Tor auf, bitte. Keine Drängelei, kein Spucken und Beißen oder an-die-Gurgel-gehen (davon hatten wir hier schon genug), ansonsten könnt Ihr alles aufheben, was nicht niet- und nagelfest ist, einschließlich meiner Wenigkeit.

Hier nun die Hauptattraktionen des Spielbildschirms. Bleibt dicht beieinander und macht Platz für die körperlosen Wesen (zumindest noch im Moment), auf die Ihr möglicherweise stoßen werdet.

Danke. Gehen wir jetzt weiter...

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Systemanforderungen

Um *Elvira II: Die Fänge des Zerberus* zu spielen brauchen Sie folgendes:

MS DOS-ANWENDER:

- Rechner der AT-Klasse mit 10 MHz oder mehr.
- 640 K RAM.
- EGA, VGA, MCGA oder Tandy-Grafikauflösung.
- Festplatte mit mindestens 6,5 MByte freiem Speicherplatz.
- Maus dringend empfohlen (aber nicht zwingend notwendig).

AMIGA-ANWENDER:

- Ihr Amiga-System muß wenigstens 1 MByte RAM besitzen, wenn Sie das Spiel von Diskette oder Festplatte spielen möchten.
- Wenn Sie *Elvira II* auf Festplatte installieren, benötigen Sie mindestens 6,5 MByte freien Speicherplatz dafür.
- Nur Maussteuerung möglich.

Maus contra Tastatur (nur MS DOS-Kompatible)

Am Anfang unserer Tour muß ich anmerken, daß die Designer Ihnen unbedingt den Einsatz einer Maus empfehlen (Bisamratten oder Warzenschweine sind keine geeignete Alternative). Natürlich können Sie auch mit der Tastatur spielen, draufsetzen würde ich mich aber nicht. Versuchen Sie es stattdessen so:

- Mit den Pfeiltasten bewegen Sie den Bildschirmscursor.
- Ein Druck auf die Insert-Taste trifft eine Auswahl.
- Halten Sie die Insert-Taste fest und drücken Sie die Cursortasten, um Gegenstände vom und zum Inventar zu verschieben.

Wichtig: Drücken Sie die [+]-Taste, um die Mausbewegung zu verstärken.

Speicheranforderungen (nur MS DOS-Kompatible)

Elvira II nötigt Ihrem Computersystem viel Aufmerksamkeit ab. Sind in Ihrem Rechner nicht mindestens 570 K RAM frei, erhalten Sie die Fehlermeldung "INSUFFICIENT MEMORY" (Zu wenig Speicher) auf dem Bildschirm, wenn Sie das Spiel starten. Und zwar aus diesem Grund:

Die meisten Spiele für MS DOS kompatible Systeme, einschließlich *Elvira II*, befinden sich in den unteren 640 K RAM. DOS und die



dazugehörigen speicherresidenten oder "Boot"-Programme, wie Menüsysteme, Bildschirmschoner, Virusprüfer, Tastatur-Utilities, Windows, PC Tools, Norton Utilities etc. halten sich ebenfalls in diesem Bereich auf. Treiber (wie Maustreiber) befinden sich meistens auch hier. Diese Boot-Programme und Gerätetreiber werden durch die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien des DOS automatisch gestartet, wenn Sie Ihr System "hochfahren".

Hinweis: Die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien stehen gewöhnlich im Wurzelverzeichnis Ihrer Festplatte.

Freies RAM ist der Teil des 640K-Grundspeichers, der übrigbleibt, nachdem DOS, Boot-Programme und Gerätetreiber geladen wurden. In diesem Rest läuft dann das Spiel. Ist nicht genügend freies RAM vorhanden, entstehen Probleme. Selbst wenn Ihr Rechner mit "extended memory" versehen ist, das sich oberhalb der 640 K befindet, bleiben das Spiel und DOS immer noch im 640 K großen Grundspeicher, so daß es aufgrund von zu wenig RAM immer noch zu Ladeschwierigkeiten kommen kann.

Falls Sie die Fehlermeldung "Insufficient Memory" erhalten:

Der CHKDSK-Befehl des DOS gibt Ihnen Informationen über den Speicher in Ihrem System, einschließlich des freien RAM. Wenn Sie CHKDSK beim C:-Prompt eingeben (und Enter drücken) zeigt Ihnen die letzte Zeile, wieviele Bytes in Ihrem Computer frei sind, nach dem DOS geladen ist (Einzelheiten finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch). Sind dort weniger als 570 KBytes frei, müssen Sie Ihren Computer "sauber" starten (ohne Boot-Programme), um *Elvira II* spielen zu können.

Es gibt verschiedene Methoden, um das größtmögliche freie RAM zu bekommen. Lesen Sie dazu im **Anhang B: So starten Sie Ihr System "sauber"** über die gebräuchlichsten Verfahren.

Installation & Laden für MS DOS-Kompatible Festplatten-Installation

Befolgen Sie diese Anweisungen, um *Elvira II* auf Ihrer Festplatte zu installieren:

- 1 Starten Sie Ihren Computer wie gewöhnlich und legen Sie dann Disk 1 in das Diskettenlaufwerk.

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

- 2 Bei der DOS-Meldung für das entsprechende Laufwerk (A:, B:, etc.) geben Sie **install** ein und drücken **Enter**.
- 3 Befolgen Sie jetzt die Bildschirmanweisungen. Sie werden aufgefordert, das Laufwerk und das Verzeichnis anzugeben, in dem Sie *Elvira II* installieren möchten. (Grundeinstellung ist C: für das Laufwerk und CERBERUS für den Ordner.)
- 4 Während der Spielinstallation wechseln Sie bitte die Disketten, wenn Sie darum gebeten werden.

Voreinstellungen

Das Programm Setup konfiguriert *Elvira II* für Ihre spezielle Hardware. Dieses Programm muß vor dem ersten Spielen, während jeder Installation und nach jeglicher Hardware-Änderung gestartet werden.

Hinweis: Diese Anleitung geht davon aus, daß Sie das Standardlaufwerk C: und das Standardverzeichnis CERBERUS benutzt haben. War das nicht der Fall, ersetzen Sie "C:" und "CERBERUS" in den nachfolgenden Abschnitten durch das Laufwerk und den Verzeichnisnamen, den Sie verwendet haben.

- 1 Geben Sie bei C> `cd cerberus` ein und drücken Sie **Enter**.
- 2 Bei der Laufwerks/Verzeichnis-Meldung geben Sie **setup** ein. (Zum Beispiel: `C:\CERBERUS>setup`.) Dann drücken Sie **Enter**.
- 3 Das Programm Setup bittet Sie nun um eine Reihe von Entscheidungen bezüglich Ihrer Hardware-Konfiguration. Drücken Sie jeweils den Buchstaben, der für Ihre Wahl bei der vorhandenen Hardware steht.
- 4 Haben Sie alles gewählt, bittet das Setup-Programm um Bestätigung und kehrt dann zur Laufwerksmeldung und zum Laden zurück.

Hinweis: Nachdem Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert und die Setup-Prozedur beendet haben, kann es vorkommen, daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt Veränderungen an Ihrer Hardware-Konfiguration vornehmen. Um das Spielprogramm daran anzupassen, ist es erforderlich, die Setup-Prozedur zu wiederholen. Das Installations-Programm (`install.exe`) dient nur dazu, das Spiel von den Disketten auf die Festplatte zu kopieren.



Spielstart

Haben Sie *Elvira II: Die Fänge des Cerberus* auf der Festplatte installiert, starten Sie es wie folgt:

- 1 Schalten Sie Ihren Computer ein.
- 2 Wählen Sie das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel installiert haben (C:, D:, usw.), geben Sie `cd cerberus` ein (bzw. den Namen des Verzeichnisses, in dem Sie das Spiel installiert haben) und drücken Sie **Enter**.
- 3 Geben Sie `cerberus` ein und drücken Sie **Enter**.

Installation & Laden auf Amiga

Festplatten-Installation

- 1 Starten Sie Ihren Computer wie gewöhnlich.
- 2 Legen Sie DISK I in das eingebaute Laufwerk (df0:).
- 3 Starten Sie den CLI, geben Sie `CD df0:` ein und drücken Sie **Enter**.
- 4 Dann geben Sie `HDinstall dhx:` ein (wobei das "X" die Festplatte angibt, auf der Sie das Spiel installieren möchten) und drücken Sie **Enter**.
- 5 Der Installationsvorgang beginnt nun und das Spiel wird auf die Festplatte in einen Ordner mit dem Namen Cerberus kopiert. Sie werden von Zeit zu Zeit gebeten, die Disketten zu wechseln.

Spielstart

Sobald *Elvira II* fertig installiert ist, gibt es drei Verfahren, das Spiel zu starten:

- Vom Workbench-Fenster: Klicken Sie im Workbench-Fenster den Ordner **Cerberus** und dann das *Elvira II*-Symbol doppelt an. Das Spiel wird geladen.
- Aus dem CLI oder der SHELL: Starten Sie den CLI und geben Sie `CD Cerberus` ein. Dann geben Sie `RUNIT` ein und drücken **Enter**. Das Spiel wird geladen.
- Von Diskette: Legen Sie *Elvira II*-Disk I in das eingebaute Laufwerk (df0:) und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen. Wechseln Sie die Disketten, wenn die entsprechende Aufforderung erscheint.

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Kopierschutz

Elvira II: verwendet eine Codescheibe als Kopierschutz. Sobald das Kopierschutzbild erscheint, finden Sie auf dem Bildschirm vier Elemente: ein SPRUCHSYMBOL, ein MONSTER, den TITEL DES MITARBEITERS und den NAMEN EINES SPRUCHS sowie ein Feld für die Eingabe.

Lesen Sie die nachfolgende Erklärung *sehr sorgfältig*:

- 1 Drehen Sie zuerst den äußeren Ring der Codescheibe bis das SPRUCHSYMBOL (SPELL ICON) über dem MONSTER auf dem mittleren Ring steht.
- 2 Dann drehen Sie den inneren Ring solange, bis der TITEL DES MITARBEITERS (EMPLOYEE'S TITLE) unter dem SPRUCHSYMBOL und dem MONSTER steht, die Sie vorher übereinander brachten.

Und nun der Punkt bei dem die meisten Probleme entstehen. Also, aufgepaßt!

- 3 *Ohne irgendeinen der Ringe zu verschieben*, suchen Sie nun den SPRUCHNAMEN (SPELL NAME) auf dem inneren Ring.

Sehr wichtiger Hinweis: Dieser SPRUCHNAME findet sich nicht unbedingt unter den drei Dingen, die Sie zuvor in eine Linie gebracht haben. Sehen Sie sich den **gesamten inneren Ring der Scheibe an!**

- 4 Direkt über dem gesuchten Namen befindet sich ein ausgeschnittenes Fenster und in diesem erscheint eine 4stellige ZAHL.
- 5 Geben Sie diese ZAHL ein und drücken Sie Enter. Das Spiel wird dann fortgesetzt.

Drei Chancen haben Sie, die richtige Nummer einzutippen. Sollte das drei Mal in die Hose gehen, werfe ich Sie persönlich raus und zurück ins DOS.

Suchen Sie sich einen Job

Wenn das Spiel anfängt, werden Sie gefragt, ob Sie einen gesicherten Spielstand laden möchten. Entscheiden Sie sich, nicht zu laden, müssen Sie sich einen Beruf aussuchen (siehe nachfolgend **Berufe**). Bei einem geladenen Spielstand bleiben Sie natürlich das, was Sie vorher waren.

Berufe

Ihre Statistik wird zu Beginn eines Abenteuers festgelegt, nämlich wenn Sie sich einen Beruf wählen. Hiermit fangen Sie an:



<u>BERUF</u>	<u>WS</u>	<u>ACC</u>	<u>WP</u>	<u>MR</u>	<u>PR</u>	<u>CON</u>	<u>STR</u>	<u>INT</u>
Stuntman	10	6	10	6	9	8	10	6
Privatdetektiv	9	9	9	8	8	9	8	9
Programmierer	6	8	6	10	10	6	6	10
Messerwerfer	8	10	8	8	6	10	9	8

Hinweis: Um zu sehen, was diese komischen Abkürzungen bedeuten, lesen Sie unter **Zweitstatistik** nach.

Diese Werte erhöhen sich mit der gesammelten Erfahrung und verändern sich unter bestimmten Umständen. Natürlich erhöhen sich die Werte unterschiedlich, je nach dem, für welchen Beruf Sie sich entschieden haben. Ihren neuesten Arztbericht sehen Sie, wenn Sie das **Körpersymbol** auf der rechten Bildschirmseite anklicken.

DER HAUPTBILDSCHIRM

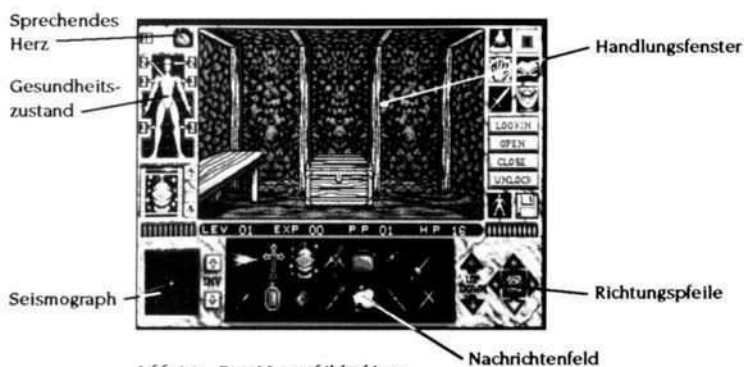


Abb 1a: Der Hauptbildschirm

Das Handlungsfenster

Falls Sie jemals einen Film gesehen haben, wissen Sie, was das Handlungsfenster (Abb. 1a) tut. (Falls Sie noch nie einen Film gesehen haben, sind Sie nicht von hier und haben wahrscheinlich auch nichts mit Computerspielen im Sinn.) Hier spielt sich der ganze Spaß ab... Blut, Gemetzel, Schlägereien, Tod, Blut, paranormale Erscheinungen, Schlachten mit Monstern aus dem Jenseits, Blut, Plünderung, Blutbäder...

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

habe ich eigentlich zu erwähnen vergessen, daß es viel Blut gibt? Hier noch einige interessante Details zu diesem Fenster:

Maus-Hinweis: Immer wenn ich im Handbuch "klicken" sage, meine ich mit der linken Maustaste, klar?

Sich bewegen

- Klicken Sie die Pfeile unten rechts auf dem Hauptbildschirm an, um vorwärts, rückwärts, nach links oder nach rechts zu marschieren oder nach oben und unten zu klettern.
- Möchten Sie auf einen Gegenstand zugehen, klicken Sie ihn direkt an, um näher heranzukommen.
- Um eine geschlossene Tür zu öffnen, klicken Sie sie einfach an. (Aber passen Sie auf. Das ist Hollywood... hinter verschlossenen Türen gehen hier seltsame Dinge vor. Zuviel Neugier kann der Gesundheit ziemlich abträglich sein.)

Sachen ansehen

Entdecken Sie etwas im Handlungsfenster, über das Sie gerne mehr wüßten, tun Sie folgendes:

- 1 Klicken Sie das Objekt an und ziehen Sie es in das Inventar.
- 2 Klicken Sie das Objekt erneut an.
- 3 Klicken Sie auf das **Unters.(uche)**-Feld, das wie aus dem Nichts auf der rechten Seite des Bildschirm erscheint.
- 4 Lesen Sie alles über den Gegenstand im Nachrichtenfeld unter dem Handlungsfenster.

Sollten sich mit dem gewählten Objekt irgendwelche anderen Dinge anstellen lassen (hineinsehen, benutzen, in die Haare schmieren oder was auch immer), erscheinen die Möglichkeiten unter dem **Unters.(uche)**-Befehl. Mehr darüber finden Sie im Kapitel Befehlsmenü.

Hinweis: Viele Gegenstände können wegen ihrer Größe oder des Gewichts nicht aufgehoben werden, nicht einmal von durchtrainierten Burschen mit schwellenden Muskelpaketen, von Ihnen also erst recht nicht... Egal, auf jeden Fall erhalten Sie auch darüber Informationen, sobald Sie diese Dinge im Handlungsfenster anklicken.



So lernen Sie die Einwohner kennen: Konversation

Manchmal können Sie Glück haben und auf jemanden treffen, der wirklich mit Ihnen sprechen will, anstatt Ihnen den Kopf abzureißen (oder bevor er Ihnen den Kopf abreißt). Wenn die Person oder das äh... *Ding* im Handlungsfenster an Smalltalk interessiert ist, erscheint ein Mundsymbol rechts auf Bildschirm. Dann ist dies zu tun:

- 1 Klicken Sie das **Mund-Symbol** an (siehe **Abb. 1 b**).
- 2 Lesen Sie die Dialog-Optionen, die im Nachrichtenfenster erscheinen.
- 3 Klicken Sie die gewünschte Option an.
- 4 Warten Sie auf die Antwort und weitere Antwortmöglichkeiten.
- 5 Wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 2, bis das Gespräch beendet ist.

Souvenirjagd

Ich schätze Leute mit geschickten Fingern. Falls Ihnen irgend etwas über den Weg läuft, das bei meiner Rettung nützlich sein könnte, halten Sie sich nicht zurück (falls Sie allerdings am Ende in hochhackigen Schuhen, Netzstrümpfen und Strapsen aus der Garderobenabteilung aufkreuzen, würde ich mich, vorsichtig ausgedrückt, doch etwas *wundern*).

- Klicken Sie das *Koffersymbol* in der oberen rechten Ecke an, um Ihr Inventar in das Nachrichtefeld zu bringen.
- Um dem Inventar etwas hinzuzufügen, ziehen Sie es einfach aus dem Handlungsfenster in das Nachrichtefeld oder auf das *Koffersymbol*. Es wird automatisch vereinnahmt.
- Um einen Gegenstand aus dem Inventar zu benutzen, klicken Sie ihn an und wählen dann die Option, die auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint. Einige Gegenstände (z. B. ein Schlüssel) können aus dem Inventar genommen werden und an einem Gegenstand im Handlungsfenster benutzt werden, um einen Handlungsablauf zu vervollständigen (z. B. einen Safe aufzuschließen).

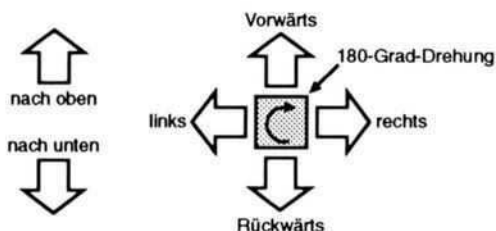
Sie können eine erstaunliche Menge von Zeug herumschleppen, also bedienen Sie sich an allem, was nicht angeschraubt ist. Andererseits zahlt Sammelleidenschaft sich nicht immer aus - tatsächlich belastet es Ihre Körperkräfte enorm. Erwartet Sie unangenehme Begleitung und wollen Sie dann lieber mit leichtem Gepäck reisen, schmeißen Sie ruhig einige Ihrer Pretiosen weg. (Keine Angst — die Sachen bleiben liegen, bis

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Sie wiederkommen. Hier wurde nichts mehr weggeräumt, seit die Hausmeister ihre Kündigung einreichten.)

Die Richtungspfeile

Ohne diese Pfeile läuft gar nichts, Baby. Wo immer Sie sich befinden, sehen Sie sich die gelb markierten Pfeile in diesem Bereich an, um herauszufinden, wo Sie überhaupt hingehen können.



Falls Sie nicht wissen, wo Sie sind, haben Sie sich wahrscheinlich verlaufen.

Das Nachrichtenfeld

Das Nachrichtenfeld (siehe Abb. 1a) liefert Ihnen die verschiedensten Informationen, je nach dem, was Sie gerade machen:

- Sehen Sie sich die Gegenstände Ihres Inventars an.
- Sehen Sie, welche Gegenstände Sie in einem Raum liegen ließen.
- Finden Sie etwas mehr über Gegenstände oder Wesen heraus, denen Sie begegnen.
- Verwickeln Sie Freund und Feind in ein Gespräch.
- Sehen Sie sich Ihre Zweitstatistik an.

Wenn Sie die kleinen Pfeile links vom Nachrichtenfeld anklicken, können Sie den sich den restlichen Inhalt des Nachrichtenfeldes ansehen.

Das sprechende Herz

Das pochende Herz auf dem Hauptbildschirm (siehe Abb. 1a) zeigt Ihren derzeitigen, körperlichen Zustand an. Es schlägt schneller, wenn Sie in Panik geraten und schlägt langsamer, wenn Sie sich am Riemen reißen (Sie wissen schon, was ich meine...). Werden Sie verletzt, verlangsamt sich der Herzschlag. Hört es ganz auf, sind Sie tot, Kumpel - Geschichte, Asche, Toast! Das Spiel ebenfalls. Und, ich fürchte, ich auch!



Erwarten Sie aber nicht, daß ich das witzig finde.

Die Zahl neben dem Herz sollten Sie immer im Auge behalten. Es ist die Summe aller einzelnen Trefferpunkte der verschiedenen Körperteile. Siehe *Kapitel Alles über den Körper* (was auch mich brennend interessiert) für weitere Einzelheiten.

Alles über den Körper

Der Typ in der oberen linken Ecke des Bildschirms sind SIE — oder zumindest ein annehmbares Abbild. (Die tatsächliche Erscheinung kann je nach Straßenzustand und Kilometerstand variieren.) Das ist die Trefferpunkt-Anzeige. (Siehe *Abb. 1a*, kapiert?) Die sechs kleinen Linien, die da herauskommen — die, die so ein bißchen wie Nadeln für Voodoo-Sprüche aussehen — zeigen Ihnen, wieviele Trefferpunkte jeder Körperbereich verkräften kann, bevor es mit Ihnen aus ist. Jedes Mal, wenn Sie an einem bestimmten Punkt getroffen werden, reduziert sich die Zahl dafür um eins und Ihr Ganzkörperbild verwandelt sich langsam in ein Knochengerüst.

Ich will ja nicht grausam erscheinen - ach was... lassen Sie mich die grausame Wahrheit aussprechen - hier sind Ihre verschiedenen Todesarten:

- Sie haben so gnadenlos viele Schläge auf den Kopf und die Schultern erhalten, daß Ihre Trefferpunkte im Kopf- und Brustbereich auf Null gesunken sind.
- Haut, Muskeln und Eingeweide sind zerrissen, Sehnen und Bänder vom sterblichen Körper gelöst, bis von Ihnen nichts mehr bleibt als bloße Knochen, die im Wind knarren und klappern, d. h. beide Arme und Beine wurden Ihnen abgehackt.

Falls das noch nicht grausam genug war, hier die Beschreibung, was passiert, wenn Sie ein Glied einbüßen:

- Wird die Anzahl der Trefferpunkte in einem der Beine Null, klappt es mit dem Gehen nicht mehr so gut (kein Wunder!), bis Sie irgendwo ein Heilmittel finden.
- Verlieren Sie einen Arm, können Sie nicht mehr so viel tragen. Das bleibt so, bis Sie eine echt gute Medizin finden.

So! Klingt doch riesig, oder? Sollten Sie aber eine gute Rüstung haben, eine kräftigen Spruch einsetzen, in hervorragender körperlicher Verfassung sein oder sich mit einem armseligen Wesen mit lächerlicher Waffe prügeln, haben Sie eine gute Chance, davon zu kommen. Vielleicht!

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Der Seismograph

Der Bewegungssensor (siehe Abb. 1a) ist ein nettes, handliches Spielzeug, mit dem Sie Finsterlinge aufspüren, bevor die es tun. Solange Sie sich bewegen, kommt der Sensor durcheinander. Bleiben Sie jedoch stehen, tastet er die Umgebung ab und zeigt Ihnen jede Bewegung in der unmittelbaren Nähe.

Ihr Standort ist immer in der Mitte des Sensors. Oben ist der Bereich, der vor Ihnen liegt, unten ist das, was hinter Ihnen vorgeht. Bösewichter erscheinen als rote Punkte. (Klicken Sie direkt auf das Sensorfeld, wird das Gerät an/abgeschaltet.)



Abb. 1b Der Hauptbildschirm

Der "Spellchecker"

Nein, das ist kein Hilfsmittel, mit dem Sie feststellen können, ob "Nekrophilie" mit "x" oder mit "ck" geschrieben wird. Stattdessen erfahren Sie hier, welche Sprüche Sie gerade dabei haben und das kann fast ebenso nützlich sein.

Sie können über eine beliebige Anzahl von Sprüchen gleichzeitig verfügen. Klicken Sie die nach oben und unten weisenden Pfeile rechts des "Spellchecker"-Fensters an, um die ganze Liste Ihrer verfügbaren Hexenkunst durchzusehen.

Der Koffer

Das Inventar mit allen Gegenständen, die Sie herumtragen, erscheint im Nachrichtenfeld, wenn Sie dieses Symbol anklicken. Tragen Sie eine Menge bei sich, benutzen Sie die beiden Pfeile links vom Nachrichtenfeld, um das Inventar durchzusehen.



Der Raum-Scanner

Klicken Sie dieses Symbol (siehe Abb. 1b) an und alles, was Sie bisher in diesem Raum entdeckten, wird im Nachrichtenfeld angezeigt. Zusätzlich erscheinen auch alle Gegenstände, die Sie hier eventuell abgelegt haben. Sie können dieses Symbol anklicken und auf das Koffersymbol ziehen, um alles, was im aktuellen Raum liegt, mit einem Schlag ins Inventar zu befördern.

Der "Sprüchewerfer"

Klicken Sie dieses Feld (siehe Abb. 1b) an, um sich im Nachrichtenfeld alle Sprüche anzeigen zu lassen, die angemischt und einsatzbereit sind. Werden die Sprüche angezeigt, klicken Sie den gewünschten an, um ihn zu benutzen. (Lesen Sie alles über die Sprüchekunst im Kapitel Die Zauberkunst.)

Natürlich ist jeder Versuch, IRGEND EINEN Spruch gegen einen Dämon aus der neunten Dimension zu richten, ohne die erforderlichen Kraftpunkte zu besitzen, als Verzweiflungstat eines Hirnrissigen zu betrachten. Doch davon möchten Sie lieber nicht wissen, oder?

Das Sprüchebuch

Klicken Sie dieses Feld (siehe Abb. 1b) an, um das Sprüchebuch zu sehen, mit dessen Hilfe Sie die benötigten Zaubersprüche mischen können. Auch hier hilft das Kapitel Die Zauberkunst weiter.



Abb. 1c Der Hauptbildschirm

Das Waffenfeld

Klicken Sie dieses Symbol (siehe Abb. 1c) immer dann an, wenn Sie Ihre Kampfmethodik ändern möchten. Lesen Sie dazu den Abschnitt Kampf für nähere Erläuterungen.

Trefferpunkt-Anzeige

Jedes Mal, wenn Sie Ihren Gegner mit der Waffe verletzen, sehen Sie in dieser netten Anzeige (siehe Abb. 1c), wie stark die Wirkung des Hiebes war. (Marquis de Sade hätte seine Freude daran gehabt.) Allerdings sehen Sie nicht, wieviele Trefferpunkte Sie Ihrem Gegner abgekauft haben.

Schadensanzeige

Dieses Instrument (siehe Abb. 1c) gibt im Gegenzug an, wie viel Schaden Sie durch die Treffer des Gegners erleiden. (Genau wie in der Trefferpunkt-Anzeige erfahren Sie auch hier nicht die genaue Punktzahl, die Sie verloren haben.)

Das Befehlsmenü

Immer wenn Sie einen Gegenstand anklicken, erhalten Sie eine Anzahl von Wahlmöglichkeiten, was mit dem Gegenstand getan werden kann. Diese Aktionen erscheinen rechts vom Hauptsichtbereich (siehe Abb. 1c). Klicken Sie die gewünschte Handlung an, um sie auszuführen.

Der Statistik-Balken

Wie meine Mutter immer sagte: Willst Du Männer von Jungs unterscheiden, sieh dir ihre Statistik an. (Ja, ich weiß! Meine Mutter war in vielen Dingen etwas wirr. Aber das erklärt jedenfalls, warum Sie Paps wegen eines Baseballspielers aus der B-Liga verlassen hat.) Hier nun die Erklärung, wie wir in den Black Widow Studios Kerle von Würstchen trennen:

LEV (Level) — Stufe: Zeigt Ihnen, wie Sie bei Ihrem Abenteuer so vorankommen. Immer wenn Sie Rätsel lösen oder irgendwelche unirdischen Kreaturen erledigen, sammeln Sie Erfahrungspunkte. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten, steigen Sie in den Stufen höher und können immer stärkere Zaubersprüche mischen, im Nahkampf besser kämpfen, Ihre Charakter-Statistik verbessern und Ihrem ultimativen Ziel - nämlich meiner Wenigkeit - näher kommen.

EXP (Experience) — Erfahrung: Diese Zahl erhöht sich, während Sie sich durchs Spiel kämpfen. Außerdem hängt sie direkt mit Ihrer Stufe



zusammen, also wenn Sie dieses Pflänzchen nicht zum Wachsen bringen, lassen Sie es am besten ganz sein.

PP (Power Points) — Kraftpunkte: Das ist der Wert, der jedermann zeigt, ob Sie ein Gelegenheitszauberer oder ein echter Magier sind. Je mehr Kraftpunkte Sie aufweisen können, desto mehr Sprüche können Sie verwenden, bevor Sie eine Erholungspause einlegen müssen.

HP (Hit Points) — Trefferpunkte: Faustregel: Was Sie nicht umbringt, macht Sie stärker! Diese Zahl steht für den Unterschied zwischen zäh und tot. Dieselbe Zahl erscheint neben dem sprechenden Herz, verringert sich aber, wenn Sie verletzt werden. Ist die Zahl oben links auf dem Bildschirm niedriger als diese, wird es höchste Zeit zum Kurieren.

Zweitstatistik

Man braucht schon etwas mehr als vier magere Zahlen, um einen Mann zu bewerten. Tatsächlich sind dazu acht weitere erforderlich. Klicken Sie diesen Knopf an, erscheinen diese acht Zusatzinformationen:

WS (Weapons Skill) — Waffenübung: Tja, Sie haben die Ausrüstung, aber haben Sie auch das Talent? Je höher der Wert hier, desto tödlicher wirkt Ihre Bewaffnung.

ACC (Accuracy) — Genauigkeit: Müssen Sie feuern, ist tödliche Treffsicherheit gefragt, oder Sie sind selbst tot.

WP (Will Power) — Willenskraft: Wer kämpft und wegläuft (oder beim Anblick von Blut in Ohnmacht fällt) ist ein Schwächling. Die Zahl hier offenbart die bittere Wahrheit. Je höher der Wert, desto mehr Mark haben Sie in den Knochen.

MR (Magic Resist) — Magieresistenz: Eine hohe Zahl bedeutet, daß Sie für übernatürliche Kräfte nicht so empfänglich sind. Mal abgesehen von meinen.

STR (Strength) — Stärke: Es wird Blut fließen. Die Frage ist nur, Ihres oder das der anderen? Ein hoher Stärkewert bedeutet, daß Sie härter zuschlagen können als Ihre Gegner.

CONST (Constitution) — Konstitution: Achten Sie unbedingt auf diesen Wert. Je höher er wird, desto mehr Trefferpunkte haben Sie und desto geringer wird der Schaden, den Sie bei Angriffen davontragen.

PR (Poison Resist) — Giftresistenz: Zusätzlich zur Tatsache, daß sie Gefolgsleute der Finsternis und die Schnitter des Herrschers des Bösen sind, handeln die Monster auch noch mit Drogen. Sagen Sie einfach "Nein"! Sollte das nicht helfen, zeigt Ihnen diese Zahl, welche Chance Sie

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

haben, die tödlichen Dosen zu überstehen. Je höher der Wert, desto größer Ihre Widerstandskraft.

INT (Intelligence) — Intelligenz: Mit echter Intelligenz wären Sie erst gar nicht in diesen Schlamassel geraten. Da Sie nun einmal hier sind, zeigt dieser Wert Ihnen an, wieviele Sprüche Sie aus jeder Mischung erhalten. Außerdem bestimmt Ihre Intelligenz, wieviele Kraftpunkte (PP) Sie haben.

Pause/Sichern/Laden/Beenden

Klicken Sie dieses Symbol an, wenn Sie das Spiel anhalten, den Spielstand sichern, einen anderen Spielstand laden oder aufhören und ins Betriebssystem zurückkehren möchten

Pause: Fühlen Sie sich etwas ausgelaugt und brauchen eine kleine Pause - zum Luft holen oder um einen Happen zu essen - klicken Sie das Disketten-Symbol und dann das Wort Pause an. Kann es weiter gehen, klicken Sie Continue an.

Sichern: Nein, es bedeutet nicht, daß Sie sich aus ernsten Schwierigkeiten in Sicherheit bringen können. Aber das laufende Spiel läßt sich damit sichern:

- 1 Klicken Sie das Disketten-Symbol an.
- 2 Klicken Sie Save an.
- 3 Geben Sie einen Namen für den Spielstand ein oder klicken Sie einen existierenden Namen an, um diese Datei zu überschreiben.
- 4 Um mehr als die 24 gesicherten Spiele auf der ersten Seite zu sehen, klicken Sie das Disketten-Symbol oben links an.
- 5 Klicken Sie Exit an, wenn Sie nicht sichern möchten. Sie kehren dann zum laufenden Spiel zurück.

Laden: Sie haben einen bösen Fehler gemacht und sind nun in ernsten Schwierigkeiten. Oder Sie sind schon tot. Egal, da hilft nur noch Tante Elviras schnelle Wiederbelebung:

- 1 Klicken Sie das Disketten-Symbol an.
- 2 Klicken Sie Restore an.
- 3 Klicken Sie den Namen eines gesicherten Spielstandes an, mit dem Sie weitermachen möchten oder Exit, um zum laufenden Spiel zurückzukehren.



- 4 Um mehr als die 24 gesicherten Spiele auf der ersten Seite zu sehen, klicken Sie das Disketten-Symbol oben links an.

Beenden: Wollen Sie sich endgültig aus meinem kleinen Alptraum ausklinken:

- 1 Klicken Sie das Disketten-Symbol an.
- 2 Klicken Sie Quit an.
- 3 Klicken Sie Yes an, um endgültig abzuhaufen oder No, um reumütig zurückzukommen.

Ciao und unangenehme Träume!

KAMPF

Sobald sich einer der bestialischen Gegner auf dem Bildschirm nähert, verwandelt sich der Cursor in ein Kampfsymbol. Klicken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf das **Waffenfeld** (siehe Abb. 2 unten), um eine Auswahl von vier Kampfarten aufzurufen:

- **Normal:** Verwandelt den Cursor in ein Schwert. Kein Vorteil für einen der Kämpfer.
- **Defensiv:** Verwandelt den Cursor in einen Schild. Geringere Chance beim Treffen und getroffen werden. Zugefügte/erlittene Schäden werden verringert.
- **Wild:** Verwandelt den Cursor in einen Blitz. Höhere Chance zu treffen oder getroffen zu werden. Zugefügte/erlittene Schäden sind stärker.
- **Berserker:** Verwandelt den Cursor in einen Wikingerhelm. Gelegenheit zu treffen oder getroffen zu werden ist sehr hoch. Zugefügte/erlittenen Schäden sind massiv.



Abb. 2 Der Kampfbildschirm

Wie wird gekämpft?

So wird den Gegnern zu Leibe gerückt:

- 1 Klicken Sie eine Auswahl an und der Cursor verwandelt sich in die Waffe, die dem Kampfmodus entspricht. (Denken Sie daran, daß Ihre Auswahl für die Kampfart solange gilt, bis Sie sie wieder umstellen.)

Hinweis: Je aggressiver Ihr Kampfmodus, desto schneller erfolgen die Angriffe und desto rascher ist die Auseinandersetzung beendet. Allerdings greift Ihr Gegner ebenfalls schneller an.

- 2 Bewegen Sie die Waffe nun in den Kampfbildschirm und auf Ihren Gegner.
- 3 Bringen Sie den Cursor auf das Körperteil Ihres Gegners, auf das Sie es abgesehen haben und drücken Sie linke Maustaste, um zuzuschlagen. Jeder Fiesling ist an bestimmten Körperpartien leichter zu treffen als an anderen und jedes Körperteil kann unterschiedlich viel Schaden verkraften.

Aktive & Inaktive Waffen

Wenn sich der Cursor in eine Waffe oder einen Schild verwandelt, erscheint er entweder weiß oder schwarz. Ist er *weiß*, ist die gewählte Waffe aktiv. Ist er *schwarz*, befindet sich die Waffe mitten in einem Schlag oder Stoß — Sie müssen warten, bis sie sich wieder weiß verfärbt, um die Waffe erneut benutzen zu können.

Flucht

Rückzug kann manchmal die bessere Form der Tapferkeit sein. Um wegzulaufen, ziehen Sie sich vorsichtig zurück, drehen sich dann um und **RENNEN!** Nur ein Narr würde dem Feind im Nahkampf den Rücken zuwenden. Diese Auswahl empfiehlt sich, wenn Sie zum Beispiel Gefahr laufen schlichtweg unter die Räder zu kommen.

Hinweis: Manche Kreaturen des Bösen verwenden auch Magie im Kampf und es kann sein, daß Sie praktisch auf der Stelle festgenagelt sind. Sollte das geschehen, beten Sie nur, daß der Feind keine Verstärkung gerufen hat.



DIE ZAUBERKUNST

Dieses Abenteuer ist ohne Magie nicht zu bestehen. Und Sie brauchen reichlich davon.

Aber wenn Sie glauben, daß für Zaubersprüche das Blinzeln mit den Augen, Zupfen an der Nase und Sprechen einiger Formeln wie "Hokus Pokus" genügt, haben Sie in Ihre Jugend zu viele Märchen gelesen und müssen deshalb noch viel über Magie lernen.

Lektion Eins: Um auch nur an die elementarsten Sprüche heranzukommen, brauchen Sie vier Dinge:

- 1 Mein Sprüchebuch
- 2 Die richtigen Zutaten zum Anmischen
- 3 Die Stufe, die Erfahrung und die Gelegenheit, ihn einzusetzen
- 4 Meinen roten Anhänger

Finden Sie das Sprüchebuch!

Sorgen Sie dafür, daß Sie mein Sprüchebuch bekommen, wenn Sie zum ersten Mal das Studio betreten. Schaffen Sie das nicht, verwandelt man Sie schon in Hundefutter, kurz nachdem Sie das Haupttor passiert haben.

Über Zaubersprüche...

Jeder Spruch erfordert drei Dinge, die erfüllt sein müssen, bevor er erfolgreich erzeugt werden kann. Die Anforderungen sind unter jedem Spruch im Sprüchebuch und im **Anhang A** aufgeführt. Die Wirkung eines jeden Spruches ist ebenfalls dort angegeben. Die drei Anforderungen sind:

- **Stufe:** Jeder Spruch ist mit der Nummer der Stufe versehen. Sie müssen im Spiel zumindest diese Stufe erreicht haben, bevor Sie den entsprechenden Spruch erzeugen können.
- **Kosten:** Die Anzahl der Kraftpunkte (PP), die bei jeder Anwendung eines Spruches verbraucht werden, stehen hier. Erfordert ein Spruch zum Beispiel 10 PP, so reduziert sich Ihre Kraftpunktzahl *bei jedem Einsatz* dieses Zaubers um exakt 10.
- **Zutaten:** Sie müssen alle Zutaten, die für einen bestimmten Spruch erforderlich sind, in Ihrem Inventar haben.

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Einen Spruch mischen

Haben Sie mein Buch, können Sie jederzeit auf das **Buchsymbol** oben rechts auf dem Bildschirm klicken, um darin zu lesen. Auf jeder Seite finden sich acht Sprüche und insgesamt einige Dutzend davon.

- Um umzublättern klicken Sie das **Buchsymbol** oben links auf der Seite an.
- Um einen Spruch zu wählen, schlagen Sie die richtige Seite auf und klicken den Spruch direkt an. Damit erhalten Sie seine Beschreibung, die Stufe, die Sie brauchen (einiges von dem Zeug ist **NICHTS FÜR ANFÄNGER**) und die Liste mit den Zutaten, die Sie benötigen.
- Um zum Index zurückzukommen, klicken Sie das **Buchsymbol** oben rechts auf der Seite an, ohne einen Spruch zu mischen. Nun können Sie einen anderen Spruch auswählen.
- Um den Spruch zu mischen:
 - 1 Klicken Sie das **Misch-Symbol** oben auf der Seite an. Ihr Inventar erscheint unten im Nachrichtenfeld.
 - 2 Ziehen Sie die notwendigen Zutaten aus dem Inventar auf die Seite und legen sie dort ab. Der Gegenstand erscheint nun auf der Buchseite.
 - 3 Haben Sie alle Zutaten auf der Seite untergebracht, klicken Sie das **Misch-Symbol** erneut an. Der neue Zauberspruch erscheint als Symbol in Ihrem Inventar und ist jederzeit einzusetzen. Für die Anzahl fertiger Sprüche, die Sie mit sich führen, gibt es keine Beschränkung.
- Um den Index zu verlassen, klicken Sie **EXIT** unten *rechts* auf der Buchseite an.

Einen Spruch benutzen

Ist der erste erfolgreich gemischte Zauberspruch in Ihrem Inventar erscheint ein neues Symbol — der "Sprüchewerfer" — auf der oberen rechten Seite des Bildschirms. Kommt es zum Showdown, klicken Sie dieses Symbol an und alle verfügbaren Sprüche erscheinen im Nachrichtenfeld. Klicken Sie den Spruch, den Sie einsetzen möchten, einfach an, und er wird automatisch "abgefeuert".



Kleine Tips zu Zaubersprüchen

- Manche Sprüche lassen sich nur einmal verwenden. Nach Gebrauch verschwinden ihre Symbole auf Nimmerwiedersehen aus dem Inventar.
- Andere Sprüche lassen sich immer wieder gebrauchen oder sind aktiv, bis sie wirklich benötigt werden.
- Die zur Zeit wirksamen Sprüche erscheinen im "Spellchecker" unten links auf dem Bildschirm. Mit den Pfeilen nach oben und unten lassen sie sich durchsehen.
- Wenn ein Spruch plötzlich aus der Liste verschwindet, steht er nicht mehr zur Verfügung, was beweist, daß Sie vielleicht dümmer sind als Sie aussehen. Dasselbe gilt, wenn Sie einen Spruch benutzen, der aber nicht zu funktionieren scheint.
- Der Name eines Spruches ist schon ein guter Tip, welche Zutat(en) er vielleicht erfordert.
- Klicken Sie ein Spruchsymbol doppelt an, um herauszufinden, welcher Spruch das ist und wieviele "Ladungen" noch übrig sind.

FEHLERSUCHE

Sollten Sie irgendwelche technischen Fragen zu *Elvira II: Die Fänge des Zerberus* haben und die Antwort nicht im Handbuch finden, kann Ihnen unser Kundendienst helfen. Rufen Sie uns unter 408-296-8400 zwischen 8.00 und 17.00 Pazifikzeit an, schreiben Sie an **Accolade Customer Support**, 550 S. Winchester Blvd., San Jose, CA 95128, U.S.A. oder hinterlassen Sie für uns eine Nachricht in Compuserve (geben Sie **GO GAMEPUB** ein und adressieren Sie die Nachricht an **Accolade 76004,2132**).

Sitzen Sie bitte vor Ihrem Computer, wenn Sie uns anrufen und halten Sie folgende Informationen griffbereit: Computermarke und Modell (AT, PS/2, etc.) die Speichergröße (RAM), welche Peripheriegeräte angeschlossen sind, die Art der Grafikkarte und des Monitors sowie den Inhalt der **CONFIG.SYS**- und der **AUTOEXEC.BAT**-Datei.

Besitzen Sie ein Modem, können Sie anrufen und sich in Accolades Mailbox einschalten. Dort erhalten Sie wichtige Hinweise und weitere Informationen. Sie können auch Fragen zu jedem Accolade-Spiel hinterlassen; diese werden von Accolades Support-Personal beantwortet. Die Einstellungen sind 300, 1200 oder 2400 Baud; 8/N/1.

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Lesen Sie aber unbedingt das folgende Kapitel, bevor Sie uns anrufen. Es sollte die meisten Ihrer Probleme lösen.

Falls Ihr Spiel nicht ordnungsgemäß geladen wird

Lesen Sie zuerst noch einmal das Handbuch und befolgen Sie die Anweisungen genau Schritt für Schritt. Ein einziger Fehler kann schon alles zunichte machen. Lädt das Spiel immer noch nicht, prüfen Sie Ihre AUTOEXEC.BAT-Datei auf speicherresidente Hilfsprogramme (Menüprogramme wie *1 Dir+* und *PC Shell*; Utilities wie *Sidekick* und *PCTools*; Cache-Programme wie *PC Cache* und *Lightning*) und entfernen diese.

Außerdem: Prüfen Sie Ihre CONFIG.SYS-Datei auf Gerätetreiber, die eventuell Probleme bereiten - wie Expanded-Memory-Treiber für RAM-Disks. Um diese DOS-Dateien zu finden, geben Sie bei der Meldung `C> CD C:\` ein. Dann geben Sie entweder `TYPE AUTOEXEC.BAT` oder `TYPE CONFIG.SYS` ein - falls diese Dateien vorhanden sind, wird ihr Inhalt auf dem Bildschirm erscheinen. Vermuten Sie, daß eins der aufgeführten Programme Schwierigkeiten macht, versuchen Sie folgendes:

- Starten Sie Ihr System mit einer "sauberen" DOS-Diskette vom `A>`-Prompt aus. Eine "saubere" DOS-Diskette ist eine bootfähige Diskette ohne AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Datei. (Siehe **Anhang B**: So starten Sie Ihr System "sauber".) Dann fahren Sie mit der normalen Spielanleitung fort.

Sie erhalten "verstümmelte" Grafiken (oder gar keine)

Laden Sie das Programm und nichts erscheint auf dem Bildschirm (oder das, was zu sehen ist, scheint verstümmelt), kann es sein, daß Sie die falsche Grafikkarte für Ihren Rechner gewählt haben.

- Lesen Sie im technischen Handbuch Ihres Computers nach, um sicherzustellen, daß dieses Spiel auf Ihrem Rechner laufen kann.
- Lesen Sie das Kapitel **So geht es los** noch einmal und achten Sie darauf, daß Sie die richtige Grafikkarte für Ihren Computer auswählen.

Sie besitzen eine der unterstützten Sound-Karten, hören aber nichts

Elvira II: Die Fänge des Zerberus unterstützt die geläufigen Sound-Karten (AdLib, Sound Blaster und Roland) bei der Tonausgabe. Besitzen Sie eine solche Karte, erhalten aber keinen Ton, prüfen Sie folgendes:



- Achten Sie darauf, daß Sie im Setup-Programm die richtige Auswahl treffen.
- Prüfen Sie, ob die Sound-Karte ordnungsgemäß eingesteckt ist.

Sie haben eine Maus, aber sie arbeitet nicht mit Elvira II:

Elvira II: Die Fänge des Zerberus nutzt die Maus zur Steuerung, sofern eine Maus vorhanden ist. Haben Sie eine Maus angeschlossen, die aber nicht funktioniert, prüfen Sie:

- ob der Maustreiber (die Maus-Software) geladen wurde, bevor Sie das Programm starteten.
- ob die Maus auch wirklich richtig an Ihrem Computer angeschlossen ist.

ANHANG A: LISTE DER ZAUBERSPRÜCHE

Nachfolgend finden Sie eine Liste mit allen Zaubersprüchen, die es im Spiel gibt. Folgende Daten sind dort genannt: *Spruchname, Mindeststufe, Kraftpunkte pro Einsatz, Zutaten, Wirkung.*

Hinweis: Was hier aufgeführt ist, finden Sie auch im Sprüchebuch im Spiel.

AUFERSTEHUNG: 10, 20, unbekannt. Bringt eine heilige Person ins Leben zurück.

AUFTRIEB: 4, 6, die verkalkten Überreste eines Meereswesens. Erhöht die Trageleistung unter Wasser.

BLITZSTRAHL: 7, 11, ein Amethyst und etwas gabelförmiges. Aus den Fingerspitzen des Spielers strömt Elektrizität, die ernste Schäden hervorruft. Die Menge der Zutaten bestimmt die Wirkung.

DÄMONENBANN: 9, 15, unbekannt. Unter den richtigen Umständen werden dämonische Lebensformen von diesem Spruch eingefangen.

EISPFEIL: 1, 4, keine Zutaten. Wird er ausgesprochen, wirft er eine Eisscherbe auf das Ziel und richtet geringen Schaden an.

FEUERBALL: 4, 8, eine brennbare Substanz. Ein Feuerball wird auf das Ziel geworfen und richtet mittlere Schäden an. Die Menge der Zutaten beeinflusst das Resultat.

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

FEUERSCHILD: 5, 7, ein Feuerlöscher. Solange der Einfluß dieses Spruches anhält, ist der Spieler gegen alle Feuerwirkungen immun.

FROSTKLINGE: 8, 9, zwei kalte Gegenstände. Die Waffe wird eiskalt und richtet mehr Schaden an.

FURCHT: 6, 7, das Auge einer Hexe. Dieser Spruch versetzt schwächere Feinde in große Furcht.

GEDANKENSCHILD: 6, 8, ein Vorhängeschloß und ein Buch. Dieser Spruch bewahrt bereits gelernte Sprüche vor dem Magie-Zerstörungsspruch.

GEGENGIFT: 3, 4, ein natürliches Gift. Der Spruch zieht alle Gifte aus dem Körper des Spielers.

GLÜCK: 2, 4, etwas, das mit Glück zu tun hat. Der Spieler wird sehr viel Glück haben. Aber nur einmal!

HEILENDE HÄNDE: 1, 3, keine. Dieser Spruch hat leichte Heilwirkung auf einen Körperbereich.

HEILIGE BARRIERE: 3, 5, ein Gebetbuch. Alles Unheilige kann diese Barriere physisch nicht passieren, solange der Spieler stillsteht.

HEILIGER BLITZ: 5, 6, zwei gute, religiöse Gegenstände. Ein Strahl purer Güte wird abgefeuert und richtet bei einem unheiligen Monster mittleren Schaden an.

HIRNVERSTÄRKER: 3, 6, alles, was Informationen speichern kann. Gedächtnis und Intelligenz des Spielers verbessern sich deutlich.

ILLUSION: 8, 11, ein Spiegel. Der Spieler nimmt das Aussehen des nächsten Wesens an, dem er begegnet.

KRÄUTERHEILUNG: 5, 6, Jeder eßbare Pilz. Dieser Spruch hat große Heilwirkung auf einen Körperbereich und geringere auf alle übrigen.

LEIM: 2, 4, ein Klebstoff. Das Ziel wird kurze Zeit an einem Punkt festgehalten. Stärkere Monster können gegen diesen Spruch resistent sein.

MAGIE-ABSORBER: 8, 8, ein Granat und ein aufsaugender Gegenstand. Jegliche Magie hat kurzfristig auf den Anwender keine Wirkung.

MAGISCHE MUSKELN: 5, 7, drei Metallobjekte. Dieser Spruch verleiht dem Spieler enorme Kräfte.

MAGISCHE RÜSTUNG: 7, 12, drei beliebige Gegenstände aus wertvollem Metall. Das ergibt eine mächtigere Version des Schutzspruches.



MUT: 3, 8, eine Phiole mit Alkohol. Dieser Spruch läßt den Spieler alle Furcht vergessen.

NOVA: 9, 15, eine entflammbare Flüssigkeit. Ein Feuerstrom wird erzeugt, der alle Monster in Sichtweite betrifft.

SCHUTZWALL: 2, 6, ein Metallband. Der Spieler wird in ein magisches Feld eingeschlossen, das Schäden vermindert.

SEGEN: 1, 5, Weihwasser und ein Kruzifix. Die so gesegnete Waffe richtet bei unheiligen Wesen zusätzlichen Schaden an. (Natürlich brauchen Sie irgendeine Waffe, die Sie segnen können.)

STURMBESCHWÖRUNG: 7, 9, ein Barometer. Von hoher Stelle ausgesprochen wird ein Sturm beschworen.

SUCHE FALLEN: 3, 5, jedes geformte Glas. Dieser Spruch macht Fallen ausfindig.

SUCHE MAGIE: 6, 5, ein Quarz. Bei Benutzung kann der Spieler erkennen, wo magische Kräfte wirken.

TELEKINESE: 4, 7, ein Magnet. Dieser Spruch erlaubt dem Spieler, einen losen Gegenstand zu sich zu holen.

UNSICHTBARER SCHILD: 1, 3, keine Zutaten. Die Luft um den Spieler verdichtet sich zu einem Schild, der Angriffe aus der Distanz und Kampfeinwirkungen zum Teil abhält.

UNTERWASSERATMUNG: 2, 4, irgend etwas Eßbares. Dieser Spruch erlaubt dem Spieler, in jeder Umgebung zu atmen.

UNTOTENABWEHR: 3, 12, ein Gehirn. Dieser mächtige Spruch wehrt ALLE untoten Kreaturen ab.

WAFFENVERZAUBERUNG: 3, 6, ein Smaragd und eine Feile. Die Waffe richtet dann mehr Schaden an und ist leichter zu handhaben.

WIEDERBELEBUNG: 4, 6, ein streng riechender Gegenstand. Verliert der Spieler das Bewußtsein, wird er automatisch geheilt. Dieser Spruch wirkt nach seiner Benutzung, bis er benötigt wird.

WUNDHEILUNG: 9, 12, Phiole mit Weihwasser. Der Körper des Spielers wird vollständig geheilt.

ZIELSICHERHEIT: 8, 9, Federn. Magie, die unter diesem Spruch eingesetzt wird, trifft immer die verletzlichsten Stellen des Gegners.

ANHANG B: SO STARTEN SIE IHR SYSTEM "SAUBER".

Erhalten Sie die Fehlermeldung "Insufficient Memory" (Zuwenig Speicherplatz), wenn Sie versuchen *Elvira II: Die Fänge des Zerberus* zu laden, müssen Sie Ihren Rechner wahrscheinliche "sauber" starten, daß heißt, ohne jegliche speicherresidente Startprogramme.

Formatieren und Laden einer sauberen DOS- Systemdiskette

- 1 Geben Sie bei der Meldung C: Ihrer Festplatte **FORMAT A:/S** ein und drücken Sie die **Enter**-Taste.
- 2 Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen (legen Sie eine Leerdiskette in Laufwerk A, etc.)
- 3 Kennzeichnen Sie Ihre frisch formatierte Diskette mit "SAUBERE DOS SYSTEMDISKETTE". Legen Sie diese neue Systemdiskette in Laufwerk A: ein und starten Sie Ihren Computer neu.
- 4 Drücken Sie einfach zwei Mal **Enter**, um Datums- und Uhrzeitabfrage zu übergehen und Sie kommen zur A:-Meldung. Nun steht Ihnen das größtmögliche freie RAM zur Verfügung und Ihr Computer wurde "sauber" gestartet.
- 5 Befolgen Sie nun die Anweisungen, um *Elvira II: Die Fänge des Zerberus* zu installieren oder zu laden.

Achten Sie darauf, daß die DOS-Meldung nicht erscheint, wenn Sie Ihr System auf diese Weise gestartet haben. Diese Meldung zeigt Ihnen normalerweise immer, wo Sie sich auf Ihrer Festplatte befinden, d. h. den Namen des Verzeichnisses, in dem Sie gerade arbeiten. Wenn Sie jetzt das Verzeichnis wechseln, erscheint dessen Name nicht (Sie sehen lediglich C:), auch wenn Sie tatsächlich auf das entsprechende Verzeichnis umgeschaltet haben. In der nachfolgenden Erklärung zeigen wir Ihnen, wie Sie diese Meldung auch mit Hilfe Ihrer "sauberen" DOS-Systemdiskette erhalten.

So fügen Sie die DOS-Meldung auf Ihre Systemdiskette hinzu

- 1 Legen Sie die saubere DOS-Diskette in das Laufwerk A:, geben Sie A: ein und drücken Sie **Enter**.
- 2 Geben Sie **COPY CON AUTOEXEC.BAT** ein und drücken Sie **Enter**.



- 3 Geben Sie **PROMPT \$P\$G** und drücken Sie **Enter**.
- 4 Drücken Sie jetzt die Taste **F6** auf der Tastatur (damit wird die Information, die Sie in den Zeilen 2 und 3 eingegeben haben, in die neue **AUTOEXEC.BAT**-Datei kopiert). Auf Ihrem Bildschirm sollte stehen: "1 file copied (1 Datei kopiert)"
- 5 Lassen Sie die saubere DOS-Diskette im Laufwerk und starten Sie den Rechner erneut. Die DOS-Meldung ist nun geladen.

Wie starten Sie Ihren Rechner "sauber" von Festplatte?

Die folgende Beschreibung erlaubt Ihnen, den Rechner sauber zu starten, ohne mit einer Systemdiskette zu arbeiten, wie vorher beschrieben. Diese Technik umfaßt die Umbenennung der **AUTOEXEC.BAT** — und eventuell auch der **CONFIG.SYS** — Datei auf Ihrer Festplatte. Der **RENAME**-Befehl des DOS ist dafür gut geeignet, da er den Inhalt der umbenannten Dateien weder löscht noch verändert.

Versuchen Sie zuerst, nur die **AUTOEXEC.BAT**-Datei umzubenennen (in dieser Datei finden sich die meisten Aufrufe für speicherresidente und Startprogramme). Sollten Sie immer noch keine 570 KByte freies RAM bekommen, müssen Sie auch die Datei **CONFIG.SYS** umbenennen.

So benennen Sie die **AUTOEXEC.BAT**-Datei um:

- 1 Starten Sie Ihren Computer ganz normal. Bei der Meldung **C:** geben Sie **RENAME AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.TMP** ein und drücken **Enter**. Achten Sie bei der Eingabe auch genau auf die Leerzeichen.
- 2 Starten Sie Ihren Computer neu. Ihr System ist nun bereit zum Laden von *Elvira II: Die Fänge des Zerberus*. Befolgen Sie dazu die Anweisungen im Handbuch. Erhalten Sie beim Laden immer noch die Meldung "Insufficient Memory" (Ungenügender Speicherplatz), müssen Sie auch noch die **CONFIG.SYS**-Datei umbenennen.

So benennen Sie die **CONFIG.SYS**-Datei um:

- 1 Starten Sie Ihren Computer ganz normal. Bei der Meldung **C:** geben Sie **RENAME CONFIG.SYS CONFIG.TMP** ein und drücken **Enter**. Achten Sie bei der Eingabe auch genau auf die Leerzeichen.
- 2 Starten Sie Ihren Computer neu. Ihr System ist nun bereit zum Laden von *Elvira II: Die Fänge des Zerberus*. Befolgen Sie dazu die Anweisungen im Handbuch.

ELVIRA II The Jaws of Cerberus

Beachten Sie, daß der Bildschirm nach dem Neustart eventuell etwas anders aussieht, als Sie gewohnt sind. Kein Grund zur Beunruhigung! Ihre normalen Start-Programme befinden sich immer noch in den umbenannten Dateien. Sie werden nur nicht geladen, weil die Namen der Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS vorübergehend geändert wurden.

So versetzen Sie Ihr System in den normalen Zustand zurück:

- 1 Wechseln Sie auf das Wurzelverzeichnis Ihrer Festplatte. (Um das Wurzel- oder Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte aufzurufen, geben Sie einfach vom Laufwerk C: aus CD\ ein und drücken Enter.
- 2 Geben Sie `RENAME AUTOEXEC.TMP AUTOEXEC.BAT` ein und drücken Sie Enter.
- 3 Geben Sie `RENAME CONFIG.TMP CONFIG.BAT` ein und drücken Sie wieder Enter.
- 4 Starten Sie Ihren Computer neu. Voila! Ihr Rechner meldet sich wieder, wie Sie es gewohnt waren.

Haben Sie alles versucht, was wir in diesem Kapitel erklärten und gibt es trotzdem noch Probleme, rufen Sie Accolades Kundendienst-Team unter 408/296-8400.

ELVIRA II The Jaws of Cerberus



ACCOLADE KUNDENDIENST: + 44 81 877 0880

Wenn Sie bei diesem oder einem anderen Accolade Produkt Hilfe brauchen, rufen Sie uns bitte in der Zeit von 09.00 bis 17.00 Uhr an. Dabei sollten Sie an Ihrem Computer sitzen. Wir sind gern bereit, Ihr Problem zu lösen bzw. Ihre Frage zu beantworten. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an folgende Anschrift:

Accolade Europe Ltd
Customer Services
Bowling House, Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
England



MÖCHTEN SIE EIN BACKUP IHRER DISKETTE ANFERTIGEN?

Sie wollen natürlich nicht, daß Ihre Diskette beschädigt wird oder ausfällt. Deshalb fertigen Sie sich bitte ein Backup des Spiels an. Die Einzelheiten dazu entnehmen Sie Ihrem Computerhandbuch.



90 TAGE GARANTIE AUF IHRE DISKETTE

Accolade Europe Ltd übernimmt gegenüber dem Erstkäufer der Software für einen Zeitraum von 90 Tagen, vom Kaufdatum an gerechnet, die Garantie dafür, daß das Trägermedium frei von Material- und Herstellungsmängeln ist. Trägermedien, die sich als schadhalt erweisen, können innerhalb der 90-Tage-Frist kostenfrei ersetzt werden, vorausgesetzt, daß kein Mißbrauch, übermäßiger Verschleiß oder Schaden durch Fahrlässigkeit vorliegt. (Senden Sie bitte nur die Diskette und keine weiteren Materialien ein. Damit helfen Sie uns, die Bearbeitung zu beschleunigen.)



LIZENZVEREINBARUNG UND RECHTSVERFAHREN

Dieses Computer-Softwareprodukt (nachstehend als "Software" bezeichnet) und das Benutzerhandbuch werden dem Kunden durch Accolade, Inc. in Lizenz überlassen. Dafür gelten die folgenden Bestimmungen und Bedingungen, mit denen der Kunde durch Öffnen der Software-Verpackung und des Benutzerhandbuchs und/oder die Benutzung der Software sein Einverständnis erklärt. Diese Lizenz schließt keinerlei Übertragung von Rechten, Berechtigungen oder Ansprüchen an den Kunden in Zusammenhang mit der Software oder dem Benutzerhandbuch, ausgenommen die in dieser Lizenzvereinbarung ausdrücklich festgestellten Rechte, ein.

Für die Software und das Benutzerhandbuch hat Accolade das Copyright 1991. Alle Rechte sind vorbehalten. Weder die Software noch das Benutzerhandbuch dürfen zu irgendeinem Zweck vervielfältigt oder kopiert werden. Der Kunde darf die Software oder das Benutzerhandbuch weder an andere weitergeben noch verkaufen. Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Eigner.

Die oben eingeräumten Rechtsmittel sind die einzigen und ausschließlichen Rechtsmittel des Kunden. Accolade, Inc. kann in keiner Weise für direkte, indirekte, spezielle, zufällige oder Folgeschäden in Zusammenhang mit der Software oder dem Benutzerhandbuch verantwortlich gemacht werden. Außer wie im Abschnitt Garantie angegeben, übernimmt Accolade, Inc. keine Garantie, weder ausdrücklich erklärt noch impliziert, hinsichtlich der Software oder des Benutzerhandbuchs und schließt ausdrücklich jede implizierte Garantie, einschließlich und ohne Einschränkung der Garantie auf Verkaufsfähigkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck, aus.

The Jaws of Cerberus™
Elvira® II
Kaufbeleg

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™