

Die unglaublichen Abenteuer von Mac Bride, dem Helden von Hexplore, nehmen im Jahre 1000 n. Chr. ihren Anfang. Die Geschichte spielt in einer Welt voller Magie, geheimer Bruderschaften, verlorener Schätze und vergessener Königreiche. Der ebenso ungestüme wie ehrgeizige junge Abenteurer begleitet eine Truppe von Tempelrittern, die zu einem Kreuzzug in den Vordenen Orient aufgebrochen sind.

Ihre Reise wird jedoch inmitten der barbarischen und wilden Karpatenregion jäh unterbrochen. In dieser feindlichen Umgebung werden die Tempelritter von einer Horde blutrünstiger Monster angefallen, und einer der legendärsten

Orden in der langen Geschichte der Kreuzritter fällt deren bestialischer Grausamkeit zum Opfer. Diese Schattenarmee greift direkt von den höchsten Gipfeln der Bergkette aus auf Befehl eines finsternen und unheimlichen Herrschers an. Schon die Erwähnung seines Namens versetzt die Bevölkerung der umliegenden Landstriche in Angst und Schrecken.

Es handelt sich um Garkham, den Meister der schwarzen Magie. Dieser mächtige Geisterbeschwörer haust in einer riesigen Burg hoch auf einem felsigen und verschnittenen Berggipfel, der steil über einem Dorf aufragt, das ihm sklavisch unterworfen ist.

Einige sehen in ihm den Teufel, andere sprechen von einer Geheimzunft mächtiger schwarzer Hexer - sie alle haben Angst vor der Macht seiner Hexenkunst.

Mac Bride ist zu Beginn der Kämpfe zu Boden geschlagen worden und macht einige Stunden später am Rande des Lagers auf, während die Opfer dieses grausamen Massakers von den Monstern ausgeplündert werden. Die wenigen Überlebenden werden bereits auf das Schloß von Garkham verschleppt.

Mac Bride muß ihnen um jeden Preis zu Hilfe kommen. Unterwegs begegnet er seinen Weggefährten, die ihn bei seinen Plänen unterstützen werden.

Bildschirmaufbau



A: MINI-KARTE

Diese Karte vermittelt Ihnen einen generellen Überblick über den Ort, an dem Sie sich befinden.

B: AUSWAHLLEISTE DER FIGUREN

Hier werden die vier Helden abgebildet. Zu Beginn des Spiels erscheint jedoch lediglich der Abenteurer Mac Bride.



Die rote Zahl oben links zeigt das Lebensniveau der Figur an. Die blaue Zahl oben rechts entspricht dem Erfahrungsniveau der Figur.

Die von einem Helden ausgeführten Aktionen werden durch das Symbol unten links gekennzeichnet: 1: Der Held wartet.

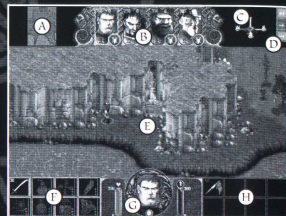
2: Der Held bewegt sich vorwärts.

3: Der Held kämpft.

4: Der Held spricht mit jemandem.



Wenn die Option "Stellung halten" ausgewählt wird, greift die Figur - ohne sich zu bewegen - sämtliche Feinde an, die sie mit ihrer Waffe erreichen kann.



C: KOMPASS

Hilft Ihnen, beim Drehen des Hintergrunds die Himmelsrichtungen zu bestimmen.



D: FORTBEWEGUNGS-GESCHWINDIGKEIT

Sie haben die Wahl zwischen drei Geschwindigkeiten: langsam, normal, schnell. Sie können die Geschwindigkeit zu jedem beliebigen Zeitpunkt ändern.



E: SPIEL-BILDSCHIRM

Hier sehen Sie, wie die Figuren mit den schlimmsten Gefahren konfrontiert werden, während sie versuchen, das Buch von Hexplore wiederzufinden.



F: WAFFENINVENTAR

Hier erscheinen die Waffen, die den jeweiligen Figuren zugeordnet sind (sowie jene, die Sie unterwegs finden). Weitere Informationen siehe unter dem Abschnitt "Waffen und Objekte".



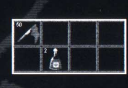
G: AUSGEWÄHLTE FIGUR

Anzeige des Lebens- und Erfahrungsniveaus der ausgewählten Figur oder des Anführers. Weitere Informationen siehe unter dem Abschnitt "Lebens- und Erfahrungsniveau der Figuren".



H: OBJEKTINVENTAR

Hier werden die Objekte gespeichert, die sich während der Auswahl der Figuren bereits in deren Besitz befinden (sowie jene, die Sie unterwegs finden). Weitere Informationen siehe unter dem Abschnitt "Waffen und Objekte".



Bewegung der Figuren

HEXPLORE wird im wesentlichen mit der Maus gespielt, aber bestimmte Befehle können auch mit der Tastatur des Computers ausgeführt werden.

BEFEHLE MIT DER MAUS

BILDSCHIRM



Links klicken: Bewegung der ausgewählten Figur(en)

Rechts klicken und gleichzeitig die Maus bewegen: Drehen des Hintergrunds.

Links auf einen Gegner klicken: Bewegung und Angriff auf den Gegner (mit der ausgewählten Waffe).

Rechts klicken auf einen Gegner: die Figur greift von ihrem jeweiligen Standort aus an.

MINI-KARTE



Links klicken: Verkleinern/Vergrößern.

Rechts klicken: automatische Ausrichtung der Kamera auf diesen Punkt.

FIGUREN-LEISTE



Links auf eine Figur klicken: Auswahl des Anführers.

Links auf eine bereits ausgewählte Figur klicken (Anführer): Auswahl weiterer Figuren zusätzlich zum Anführer.

Rechts auf den Anführer klicken: automatische Ausrichtung der Kamera auf diese Figur.

Rechts auf eine andere Figur als den Anführer klicken: Auswahl dieser Figur als Begleiter.

Links auf den Schild klicken (leuchtet danach): die Figur verteidigt eine Position, ohne sich von der Stelle zu bewegen.

INVENTAR



Links auf eine Waffe klicken: die Waffe wird für den Kampf ausgewählt.

Rechts auf eine Waffe klicken: die Waffe wird auf dem Boden abgelegt.

Links auf ein Objekt klicken: das Objekt wird ausgewählt und kann benutzt, weggeworfen beziehungsweise an eine andere Figur weitergegeben werden.

Rechts auf einen Trank klicken: die Figur trinkt den Trank.

BEFEHLE MIT DER TASTATUR

F2: Menü zum Speichern einer Partie.

F3: Menü zum Laden einer Partie.

F11: niedrigere Auflösung / höhere Auflösung.

STRG: die Figur greift von ihrem gegenwärtigen Standpunkt aus an.

Tab: Vergrößern / Verkleinern.

Eingabetaste: Zugang zum Dialogmodus (im Multiplayer-Modus).

1, 2, 3, 4: schnelle Auswahl einer Figur.

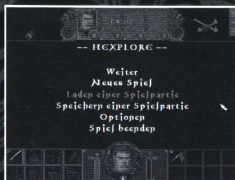
Leertaste: die ausgewählten Figuren trinken einen Lebenstrank (wenn sie in ihrem Inventar einen besitzen).

ESC: zurück zum Hauptmenü.

Pfeiltasten: Karte rollen.

"Bild auf" und "EINGF": Drehen der Karte.

Menüs



Dieses Menü ist bei Betätigen der "ESC"-Taste zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Spiels zugänglich.

Weiter: die laufende Partie weiterspielen.
Neues Spiel: eine Partie neu beginnen.
Laden einer Spielpartie: mit einer Partie spielen.

Speichern einer Spielpartie: die laufende Partie speichern.

Optionen: Zugang zum Optionsmenü.
Spiel beenden: Beenden des Spiels.

OPTIONSMENÜ

Stimmen bei Bewegung der Personen: Die Helden bestätigen ihre Aktionen durch verschiedene Äußerungen.

Schritte bei Bewegung der Personen: Die Schrittgeräusche der Helden abstellen, damit Sie ungestört der Musik lauschen können.

Lautstärke der Musik: Einstellung der Lautstärke der Musik während des Spiels.

Hintergrund schwenken: Erhöht oder verringert die Geschwindigkeit beim Schwenken des Hintergrunds.

Helligkeitsregler: Dieser Regler sorgt für eine bessere Bildqualität.

Auflösung: Niedrig/Hoch: Wählen Sie einen Wert, abhängig von der Leistung Ihres Computers.



Hexplore Multispieler

Hexplore bietet Ihnen die Möglichkeit, per Nullmodem oder Modem, über Netzwerk (IPX) oder Internet (TCP/IP) mit mehreren Spielern zu spielen (2 bis 4 Personen). Um eine Partie von Hexplore im Multispieler-Modus zu starten, doppelklicken Sie auf das Symbol "Hexplore Multispieler" in der Programmgruppe Hexplore, oder Sie öffnen den Chat-Room OCEANLINE (siehe Abschnitt OCEANLINE).

Wenn das erste Dialogfeld erscheint, wählen Sie den gewünschten Verbindungsmodus (Nullmodem, Modem, IPX oder TCP/IP) und klicken auf OK.

Anschließend geben Sie Ihren Namen oder den gewünschten "Nickname" (= Spitznamen) ein und klicken auf:

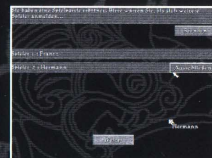
- "Mitspielen", wenn Sie an einer bereits laufenden Partie teilnehmen wollen.

Hinweis: Wenn Sie sich für "Mitspielen" im Verbindungsmodus TCP/IP entscheiden, werden Sie zur Eingabe der IP-Adresse des Initiators aufgefordert, der die gewünschte Partie eröffnet hat.

- "Eröffnen", wenn Sie eine neue Partie beginnen wollen.

WARTERAUM

Wenn Sie die gewünschte Verbindungsart ausgewählt haben, kommen Sie in einen "Warteraum", wo der Initiator der Partie das Spiel starten kann, sobald er mindestens eine weitere Person gefunden hat.



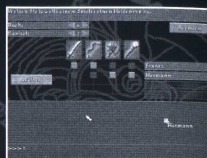
TEAM ZUSAMMENSTELLEN

Lediglich der Initiator der Partie (Spieler 1) kann die Aufteilung der Figuren (Abenteurer, Bogenschütze, Krieger und Magier) unter den beteiligten Spielern und das Ausgangsniveau der Partie (Buch, Kapitel) verändern.

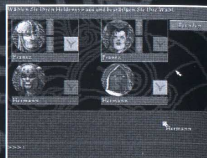
Hinweis: Sie können jederzeit mit den anderen Spielern direkten Kontakt aufnehmen. Geben Sie einfach Ihre Message über die Tastatur ein und bestätigen dann mit ENTER.

AUSWAHL DER FIGUREN

Wählen Sie unter Berücksichtigung der von Ihnen gesteuerten Figur oder Figuren den zusätzlichen Helden mit Hilfe der Pfeiltasten aus, den Sie in das Team aufnehmen möchten, und bestätigen Sie Ihre Auswahl. Die Partie beginnt, sobald sämtliche Spieler ihre Auswahl bestätigt haben.



HINWEIS ZUM ABSPEICHERN WÄHREND EINER MULTISPIELER-PARTIE: Sie können während einer Multispieler-Partie jederzeit die Merkmale Ihres oder Ihrer Helden speichern. Das heißt, daß diese Merkmale (Lebens- und Erfahrungsniveau, Waffen und Inventar) automatisch aufgeladen werden, wenn Sie bei Ihrer nächsten Multispieler-Partie mit dem gleichen Helden spielen.



Oceanline



OCEANLINE ist ein Spielserver für Multispieler-Games, mit dessen Hilfe Sie im Internet zu mehreren mit HEXPLORE spielen können. Klicken Sie in der Programmgruppe HEXPLORE auf das Symbol "Installation von OCEANLINE", und befolgen Sie anschließend die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um OCEANLINE zu starten, klicken Sie einfach auf das Symbol "The Gaming Room" (in der Programmgruppe OCEANLINE). Geben Sie bei Ihrer ersten Verbindung Ihren "Nickname" (Spitznamen), Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Kennwort ein (bei den folgenden Verbindungen werden Sie dann nur noch nach Ihrem "Nickname" und Ihrem Kennwort gefragt).

Sobald die Verbindung hergestellt ist, drücken Sie die "F1"-Taste, um Anweisungen zur Benutzung des OCEANLINE-Servers abzurufen.

Die Spielfiguren

Zu Beginn des Spiels steuern Sie nur einen einzigen Helden: Mac Bride. Diesem Abenteurer stehen Sie während des gesamten Spiels bei. Später müssen Sie Ihr Team zusammenstellen, indem Sie aus den Figuren, denen Sie im ersten Kapitel des Spiels begegnen, einen Bogenschützen, einen Krieger und einen Magier rekrutieren. Dabei wählen Sie Ihre Helden hinsichtlich deren persönlichen Merkmalen aus. Auch nachdem Sie Ihr Team zusammengestellt haben, können Sie die Gruppe ändern, indem Sie einen der Helden gegen eine Spielfigur austauschen, der Sie während des Spiels begegnet sind. Beide müssen jedoch der gleichen Klasse angehören. (Sie können z. B. keinen Magier gegen einen Bogenschützen austauschen).

MERKMALE DER VERSCHIEDENEN SPIELFIGUREN

Die vier Figuren (Abenteurer, Bogenschütze, Krieger, Magier) verfügen über ganz spezifische Merkmale, die es Ihnen gestatten, im Spiel enthaltenen Rätsel zu lösen.

ABENTEURER: Er ist intelligent und so geschickt, daß mechanische Apparaturen für ihn keinerlei Geheimnis darstellen.

MAC BRIDE Geschlecht: männlich | Alter: 25 Jahre | Abstammung: Schotte



Dieser junge und abenteuerlustige Schotte hat seine heimatischen Berge verlassen, um sich einem Kreuzzug anzuschließen. Auf diese Weise wurde er zum Schildknappen des berühmtesten Kreuzritters des englischen Königs, der ihn meisterlich in der Waffenkunst unterwies. Seine überdurchschnittliche Intelligenz und sein Interesse für Technik ließen ihn schnell mit allen im Abendland bekannten mechanischen Apparaturen vertraut werden.

BOGENSCHÜTZEN: Sie sind ebenso flink wie geschickt und verschaffen sich sogar zu den unzugänglichsten Orten Zugang.

DRULAK Geschlecht: männlich | Alter: 25 Jahre | Abstammung: Kelte



Der junge und ungestüme Drulak lebte früher inmitten der weitläufigen und dichten keltischen Wälder. Dort lebte er mit zahlreichen Elfen zusammen, die ihm ihre in Jahrtausenden erworbene Technik des Bogenschießens lehrten. Er wurde zu einem Meisterschützen und beschloß, sich nach seinem 20. Geburtstag in der Welt umzutun. So schließt er sich den Kreuzrittern an, als diese zu einem neuen Kreuzzug aufbrechen.

KHAT Geschlecht: weiblich | Alter: 20 Jahre | Abstammung: Indianerin



Die aus den dichten Wäldern Nordamerikas stammende Khat ist eine noch junge, aber nicht minder bewährte Bogenschützin. Sie übte sich lange Zeit bei der Jagd gefährlicher Raubtiere und verfügt trotz ihrer Jugend über ausgezeichnete Kampf- und Waffenerfahrung. Sie verließ ihren Stamm und ihren heimatischen Kontinent über den schmalen Landstreifen nach Nordasien, um die Welt zu entdecken. Anschließend führte ihr Weg sie bis in die Karpaten.

TUEK Geschlecht: männlich | Alter: 30 Jahre | Abstammung: Ägypter



Tuek ist einer der besten Bogenschützen der gesamten südlichen Hemisphäre. Er ist es gewohnt, seine Beute im rauen Klima der Wüste zu verfolgen und sie mit extremer Hartnäckigkeit zu bekämpfen. Im Mannesalter kehrte er seiner Wüstenheimat den Rücken, um an den bedeutendsten Turnieren des Nordens teilzunehmen. Dort errang er zahlreiche Siege, die ihn zu dem größten Kämpfern seiner Zeit machten.

YESDI Geschlecht: weiblich | Alter: 25 Jahre | Abstammung: Inderin



Yesdi stammt aus einem abgelegenen und vergessenen Tal. Sie lebte lange Zeit im Herzen eines dichten und tiefen Dschungels. Dort lernte sie die Jagdkunst. Sie ist eine Expertin im Gebrauch des Bogens und anderer Wurfgeräte. Als eine mächtige Sekte im Tal auftaucht, wird der Frieden rüde erschüttert und sie verläßt ihre heimliche Region in Richtung Westen.

KRIEGER: Sie sind tapfer und tüchtig und öffnen mit ihrer Kraft so manche Tür...

VIGRAD Geschlecht: männlich | Alter: 20 Jahre | Abstammung: Gote



Vigrad ist ein ausgezeichneter Krieger, dessen Körper durch unzählige legendäre Abenteuer auf dem gesamten europäischen Kontinent gestählt wurde. Nach langen Jahren der Reise befindet er sich auf dem Rückweg in seine Heimat, als er durch ein Gebiet kommt, das von Garkham, dem schwarzen Hexer, terrorisiert wird. Vigrad schließt sich daraufhin den anderen Helden an, um die Region von diesem tückischen Tyrannen zu befreien.

DARKO Geschlecht: männlich | Alter: 30 Jahre | Abstammung: Pikte



Darko ist ein Vertreter des alten Stammes der Pikten und stammt aus einer jener barbarischen Regionen, wo Kriege und Invasionen unablässig aufeinanderfolgen. Er erlernte bereits in jungen Jahren die Kunst des Überlebens und er übte sich in der Kampfkunst. Darko ist der Barbarei seiner Landsleute überdrüssig. In zivilisierten Ländern sucht er neue Abenteuer und neue Werte wie Vertrauen und Ehrlichkeit. Er folgt dem Ruf eines seiner Freunde in die Karpaten, doch als er dort ankommt, findet er ihn im Sterben, tödlich getroffen vom tyrannischen Garkham, dem Herrscher der Region. Darko schwört daraufhin Rache für seinen Freund und beschließt, die Menschheit vom Joch des schwarzen Hexers zu befreien.

18

TURGARRA Geschlecht: weiblich | Alter: 30 Jahre | Abstammung: Kimmerianerin



Turgarra, Tochter des berühmtesten Kriegers der Kimmerianer, vereint die von ihrem Vater ererbten kämpferischen Talente mit einer unvergleichlichen Geschicklichkeit und Geschmeidigkeit, was sie zu einer vorzüglichen Kämpferin macht. Aus Abenteuerlust verläßt sie ihre Heimat und zieht auf der Suche nach neuen Herausforderungen durch die Welt.

KÖRNAGEN Geschlecht: weiblich | Alter: 20 Jahre | Abstammung: Wikingerin



Körnagen verläßt an Bord eines traditionellen Wikingerschiffs ihre im hohen Norden liegende Heimat, wo sie von ihren Kampfgefährten im Gebrauch der Waffen unterrichtet wurde. Jedoch hat sie genug von den Verwüstungen und Plünderungen in den überfallenen Regionen und setzt sich von ihren Gefährten ab, um ihren Weg allein fortzusetzen.

MAGIER: Sie können aufgrund ihrer Kenntnisse sämtliche Schriftstücke entziffern.

URAEUS Geschlecht: männlich | Alter: 70 Jahre | Abstammung: Perser



Uraeus ist ein alter Mann, dessen Zauberkunst nur noch von seiner Weisheit übertröffen wird. Er bestand unzählige Abenteuer und vollbrachte erstaunliche Heldentaten auf allen Kontinenten. Nur wenige Menschen kennen seine wahre Herkunft, die auf persischen Ursprung zurückgeht. Er ließ sich vorübergehend in den Karpaten nieder und hat bereits seine ersten Erfahrungen mit Garkham gemacht, als er das Dorf Zarko vor den Armeen des schwarzen Hexers schützte.

19

OXALIS Geschlecht: weiblich | Alter: 30 Jahre | Abstammung: Chinesin



Oxalis ist eine junge Magierin und Anhängerin der chinesischen Lehre. Die Waise wuchs am Ufer eines großen chinesischen Stroms auf und wurde von ihrem Mentor, einem Meister der magischen Künste, erzogen. Die hochbegabte Schülerin eignete sich in kürzester Zeit die Geheimnisse der Magie an. Nach dem Tod ihres Meisters machte sie sich auf den Weg in Richtung Westen, um im Abendland die Grundlagen der keltischen Magie zu erlernen.

DEMAGOS Geschlecht: männlich | Alter: 40 Jahre | Abstammung: Aborigine



Demagos stammt aus einer Wüstenregion eines weit entfernten Kontinents. Durch das Studium antiker Kulte erlernte er die Geheimnisse einer fremden und mächtigen Magie. Begierig nach neuem Wissen verließ er seine heiße Heimatregion, um durch die Welt zu ziehen - auf der Suche nach einem geheimnisvollen Buch, das immer wieder in den alten Schriften erwähnt wird.

AVALONIA Geschlecht: weiblich | Alter: 20 Jahre | Abstammung: Zigeunerin



Die aus einem uralten Zigeunergeschlecht stammende Avalonia erbt von ihren Vorfahren vielfältige Gaben. Sie ist außerordentlich feinfühlig und besitzt bemerkenswerte mentale Fähigkeiten. Erst als sie gegen ihren Willen den Kontinent der Toten durchkreuzt, wird sie sich ihrer magischen Fähigkeiten bewußt. Aber sie kann diese noch nicht wirklich kontrollieren. Daher begibt sie sich auf die Suche nach einem Meister, der sie in der Beherrschung ihrer Gaben unterweisen soll.

20

Lebens- und Erfahrungsniveau der Helden



Die Lebensenergie ist ausgesprochen wichtig. Sobald diese völlig aufgebraucht ist, verwandelt sich die Figur in ein Gespenst und ihr gesamter Besitz fällt zu Boden. Sie können das Gespenst jedoch zu neuem Leben erwecken, wenn Sie es zu einer der im Spiel platzierten Auferstehungsstele führen.

Mit einer Lebensphiole können Sie außerdem die Lebensenergie Ihrer Spielfiguren wieder auffüllen.



Während des gesamten Abenteuers bekämpfen die Helden ihre Feinde und erhalten Erfahrungspunkte, wenn sie die nach dem Tod bestimmter Monster auf dem Boden verbleibenden Sterne aufsammeln. Zu Beginn des Abenteuers ist das Erfahrungsniveau der Figuren gleich Null. Es liegt ganz allein an Ihnen, Punkte zu sammeln, um das Niveau anzuheben.

Achtung: zur Lösung bestimmter Rätsel müssen die Helden über ein minimales Erfahrungsniveau verfügen.

Immer dann, wenn eine Figur ihr Erfahrungsniveau erhöht, verdoppelt sich ihre Lebensenergie.

(Bei einem Erfahrungsniveau von 0 liegt der Wert der Lebensenergie zwischen 0 und 300; bei einem Erfahrungsniveau von 1 liegt dieser Wert zwischen 0 und 600, usw.).

21

Waffen und Objekte

Jeder Held verfügt über seine eigenen Waffen. Zu Beginn besitzen die Figuren ein oder zwei Waffen. Nach und nach finden sie weitere im Spielverlauf.

Die Waffen verfügen über verschiedene Merkmale. Einige von ihnen sind uneingeschränkt verwendbar (wie zum Beispiel der Katana für Abenteurer), während andere nur mit Munition funktionieren (wie der Bogen des Bogenschützen).

- Die blaue Zahl oben links auf der Waffe symbolisiert deren Stärke, die je nach Erfahrungsniveau der Figur schwankt.

- Die weiße Zahl unten links auf der Waffe zeigt die Menge der Munition an, die der Figur zur Verfügung steht. Im Laufe des Abenteuers muß zusätzliche Munition gefunden werden.

- Die Sterne rechts von der Waffe symbolisieren das Entwicklungsniveau der Waffe, das zwischen null und drei liegt. Die Stärke der Waffen steigt mit dem Erfahrungsniveau der Helden.

- Das rote Maß zeigt die Ladezeit der Waffe nach deren Gebrauch an.

Hinweis: Einige Waffen laden sich sofort wieder auf, während andere mehr Zeit dafür benötigen.

Wenn Sie ein Objekt finden, klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, damit der von Ihnen bewegte Held (oder der Anführer der Gruppe) es aufsammelt. Dieses Objekt wird daraufhin in das Inventar der Spielfigur aufgenommen. Um ein Objekt einer anderen Figur zu geben, wählen Sie das Objekt im Inventar aus (links klicken) und klicken anschließend mit der linken Maustaste auf die Figur, die das Objekt erhalten soll.

Hinweis: Ein Held kann durchaus Waffen oder Munition tragen, die er nicht benutzen kann. (Diese Objekte werden im Inventar gelagert.) Wenn sich einer Ihrer Helden in ein Gespenst verwandelt, ist es ratsam, seine Waffen und Objekte von einem anderen Helden aufsammeln zu lassen, bis Sie eine Auferstehungsstele gefunden haben.

Zu Beginn des Abenteuers besitzen die Figuren lediglich ein einziges Objekt: die kleinen Markierungswimpel. Diese Fähnchen sind ausgesprochen nützlich, um den Weg zu markieren und besonders wichtige Stellen zu kennzeichnen (tauchen auf der Mini-Karte auf).

Tips und Tricks

- Der große Krieger VIGRAD hat sich folgende Maxime zu eigen gemacht: "Auch der stärkste Arm ist ohne Kopf nicht zu gebrauchen".

Denken Sie während der Kämpfe daran, sämtliche Ressourcen Ihrer Helden auszunutzen, anstatt sich blindlings auf den Gegner zu stürzen. Wenn Sie Wurf- und Schlagwaffen miteinander kombinieren, können Sie Ihre Feinde in einen fiesen Hinterhalt locken und damit das wertvolle Leben Ihrer Helden schützen.

- Garkham hat seine üblen Gesellen angewiesen, ihren Helden scheinbar unüberwindliche Fallen zu stellen, um sie daran zu hindern, in Höhlen und Türme vorzudringen. Jedoch können Sie aufgrund des Könnens und der Geschicklichkeit Ihrer Helden die meisten davon unschädlich machen, wenn Sie bestimmte Spezialschalter finden.



- Am Ende jedes einzelnen Levels finden Sie eine blaue Truhe, die nur dann geöffnet wird, wenn Sie die in diesem Level versteckten vier blauen Platten aktiviert haben. Die blauen Truhen sind sehr wichtig, da sie einen Trank enthalten, den Sie nirgends sonst finden. Sie sollten sich daher einmal am Ufer des Sees südlich des Dorfes Zarko umsehen!



22

23

- Im Laufe dieses Abenteuers begegnen Sie den verschiedensten Figuren. Hören Sie Ihnen aufmerksam zu, da sich hinter völlig unbedeutenden Sätzen möglicherweise wichtige Angaben verstecken.
- Mit Hilfe der rechten Maustaste können Sie den Hintergrund drehen. Wenn Sie diese Möglichkeit geschickt nutzen, entdecken Sie vielleicht Geheimorte. Haben Sie Probleme mit dem Eingang zur Festung der Steinmenschen? Sie müssen nur richtig suchen, und wenn Sie nicht wasserscheu sind, finden Sie einen anderen Zugang!



24

KUNDENSERVICE

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals ganz ausschließen. Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiterhelfen.

Benötigen Sie Tips, Tricks oder Lösungshilfen zu HEXPLORE oder zu einem anderen unserer Spiele?

Haben Sie Schwierigkeiten bei der Installation oder dem Betrieb unserer Software?

Möchten Sie sich über die neuesten Laguna-Produkte informieren?

Dann können Sie sich gerne schriftlich oder telefonisch, per Email oder Fax an uns wenden.

HOTLINE

Die Mitarbeiter unserer Hotline sind Mo - Fr von 15.00 bis 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 06103/334 444 für Sie da und helfen Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.

CUSTOMER SUPPORT

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

BOMICO & LAGUNA

Customer Support
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich
Fax: 06103/334-600

25

Email: hotline@bomico.com
(Technische Hilfe)

support@bomico.com
(Umtausch und Lösungshilfen)

info@bomico.com
(Produktinformationen/neueste Updates)

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.

MAILBOX UND INTERNET

Unsere Mailbox ist 24 Stunden am Tag für Sie erreichbar. Unter der Nummer 06103/334-222 erhalten Sie aktuelle Lösungshilfen, Tips und Tricks zu unseren Spielen. Sie können sich die neuesten Demo-Versionen unserer Produkte, die aktuellsten Patches, Updates und vieles mehr kostenlos direkt auf Ihren Rechner laden oder sich mit anderen Anwendern über Erfahrungen mit Laguna-Software austauschen.

Aktuelle Informationen rund um die Uhr bietet Ihnen auch unsere Laguna & Bomico-Homepage.

Unter www.bomico.de finden Sie außer Produktinformationen jede Menge zusätzlicher Infos rund um Bomico & Laguna sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr. Die Homepage ist mit jedem gängigen Browser zu erreichen. Wenn Sie möchten, können Sie auch einmal bei unserem FTP-Server ([ftp.bomico.de](ftp://ftp.bomico.de)) vorbeischaun. Auch dort finden Sie eine große Anzahl von Patches, Lösungen, Demos etc. zum Herunterladen.

SELBSTVERSTÄNDLICH FREUEN WIR UNS AUCH ÜBER KRITIK UND ANREGUNGEN ZU UNSEREN PRODUKTEN!

26

Credits

Bruno Bonnell präsentiert

Eine Produktion von Interactive World Productions
(Gruppe Infogrames Entertainment)
entwickelt von Héliovisions Productions

HÉLIOVISIONS TEAM

PRODUKTIONSLEITUNG
Mustapha Ailane

PRODUCTION UND PROJEKTLEITUNG
Pascal Stradella

SPIELEDISIGN UND REALISATION
Marc Albinet

LEITER DER PROGRAMMIERUNG UND ENTWICKLUNG DER 3D-ENGINE
Dennis Dufour

PROGRAMMIERUNG
Vincent Terraillon
Pierre Leprun

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG
Cedric Bermond
Michael Pointier

SCENARIO CODING
Alexis Madinier
Richard Gatineau

MAP-DESIGN
Lionel Gauthier

LEITENDER 2D-GRAFIKER
François Delnord

2D-GRAFIKER
Louis Albiach
Jean-Marie Godeau
Daniel Balage
François Chancrin

HEXPLORE-LOGO
Louis Albiach

LEITENDER 3D-GRAFIKER
Frédéric Bascou

27

3D-GRAFIKER
Emre Yalınız
François Chancrin
Stéphane Plichon
Frédéric Aujas
Elise Goudard
Hervé Lavaste

GRAFISCHE REALISIERUNG
Dominique Spano
Michel Monteille

SOUNDEFFEKTE
Christophe Carrier

MUSIK
Olivier Gaudino

SPRECHER
Knockin' Boots

EINFÜHRENDE
FILMSEQUENZEN

3D-ANIMATION
Animare

SPEZIALEFFEKTE UND REALISATION
Héliovisions Productions
Ozo-Films

MUSIK UND TONEFFEKTE
Pince Oreilles

IN-GAME-
VIDEOANIMATIONEN
ANIMATION UND REALISATION
Ozo Films

SPEZIALEFFEKTE UND SKRIPT
Héliovisions Productions

PRODUKTIONSTEAM
VON
INFOGRAMES

Eric Mottet
Olivier Goulay
Jean-Yves Patay
Christophe Laboureau
Olivier Masclef

LEITUNG DER TESTS UND
QUALITÄTSKONTROLLE
Olivier Robin
Philippe Louvet

TESTER

Nathalie Bergese
Carine Mawart
Estelle Magnin
Sabrina Michaud
Bruno Trubia
Emmanuel Desmaris
Sébastien Letombe
Gérard Bareille

MARKETING
Monique Crusot
Franck Giroudon

LAYOUT
Patrick Chouzenoux
Sylvie Combet
Olivier Lachard
Emmanuelle Tahmazian

BESONDERER DANK AN
Laurent Pasquier
Gilles Baril
Raphael Colantonio
Norbert Cellier
Stéphane Bonazza
Olivier Loir
Romuald Beaucamps
Christophe Michelle
Philippe Chabal
Cedric Bermond
Michael Pointier

28

29