

GORKY 17 README

1. Systemanforderungen und Installation

- Windows 95/98/2000, DirectX 7.0
- Pentium 200 (Pentium 2 empfohlen)
- 32 MB RAM (64 MB empfohlen)
- 2 MB RAM Grafikkarte (3D-Beschleuniger empfohlen)
- 4X CD-ROM (8X empfohlen)
- Soundkarte (PCI Soundkarte empfohlen)
- Maus
- 250 MB HDD freien Festplattenspeicher
- Microsoft Media Player 6.2 oder höher erforderlich für Video-Playback

Um die Demo zu installieren, klicken Sie einfach auf das selbstextrahierende Gorky 17-Archiv und dann auf den Extract-Button. Hier können Sie auch das Verzeichnis ändern, in das Sie die Demo installieren wollen. Nachdem Sie die Dateien ausgepackt haben, können Sie das Spiel starten, indem Sie entweder auf Gorky17.exe klicken oder "Gorky 17 Demo" im Startmenü auswählen.

Haben Sie die Demo gestartet, können Sie die Art von Rendering auswählen, die Sie anwenden möchten.

Die Optionen sind:

SOFTWARE RENDERER:

Um Gorky 17 ohne 3D-Beschleuniger zu spielen, wählen Sie einen der aufgelisteten Software-Renderer aus. Falls Sie nicht sicher sind, ob Ihre Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger ausgestattet ist, sehen Sie bitte im Handbuch Ihrer Grafikkarte nach.

HAUPT-GRAFIKTREIBER/RGB EMULATION

Diese Option bietet Ihnen einige visuelle Effekte mehr als der Software-Renderer, allerdings auf Kosten der Spielgeschwindigkeit. Wir empfehlen diese Option nur für schnellere Systeme ohne 3D-Beschleuniger.

HAUPT-GRAFIKTREIBER/DIRECT 3D HAL

Um die 3D-Beschleunigung zu aktivieren (wenn Ihr Computer über eine Direct3D-kompatible Grafikkarte verfügt), wählen Sie diese Option oder den entsprechenden Treiber für Ihren Hardware-Beschleuniger (z.B. "Voodoo 2 DirectX 6 Driver/Direct 3D HAL" für Karten auf der Basis von 3DFX Voodoo 2 Chipset). Aber Vorsicht - nicht alle Grafikkarten unterstützen die 3D-Beschleunigung. Falls Sie nicht sicher sind, ob Ihre Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger ausgestattet ist, sehen Sie bitte im Handbuch Ihrer Grafikkarte nach.

HARDWARE ZOOM AUSSCHALTEN

Mit dieser Option können Sie den Software-Renderer das Zoomen übernehmen lassen. Das ist sehr hilfreich, wenn Ihr Hardware-Zoom flackert. Dieses Problem kommt aber sehr selten vor, und so ist diese Option selten erforderlich.

2. Gorky 17 - Die Story

Im Jahre 2008 meldet der NATO-Aufklärungsdienst, daß die Russen eine ihrer eigenen "geheimen" Städte, bekannt als Gorky 17, komplett zerstört haben. Sie war eine exakte Kopie einer amerikanischen Stadt, die die Russen zur Ausbildung ihrer perfekten Spione benutzten. Natürlich behaupten die Russen, die Stadt sei sowieso verlassen gewesen und daß die Zerstörung lediglich als Teil der Aufräumaktion nach dem Kalten Krieg anzusehen sei. Allerdings wird das vom NATO-Aufklärungsdienst angezweifelt, denn sie wissen, daß in Gorky 17 viel mehr vor sich ging als nur Spionentraining. In ihrer weitaus wichtigeren (und unendlich grausameren) Funktion diente sie als eine streng geheime Stätte für militärische Experimente unter dem Kommando von General Kozov. Die genauen Einzelheiten dieser Experimente sind bisher zwar unklar, aber dem Anschein nach ging es um Telekinese und Teleportation, wobei die Dinge irgendwann außer Kontrolle gerieten. Bald darauf wurde die Stadt von schrecklichen humanen Hybriden angegriffen, die wahrscheinlich als Folge der Experimente entstanden waren. Eine andere Theorie besagt, daß diese Hybride ihren Erschaffern entkamen und auf die Jagd gingen, und die Russen, die kein Risiko eingehen wollten, die Stadt darauf zerstörten.

Im darauffolgenden Jahr beginnt die NATO, ihre Truppen nach Polen zu transportieren als dritte Phase der Integration Polens in den Nordatlantikkpakt. Bevor sie ihre eigenen geheimen Camps aufstellen, checkt die Organisation die früheren russischen Lager durch. Westliche Aufklärungsdienste bekommen anonyme Informationen, daß die Russen noch ein geheimes Militärlabor besitzen. Es soll Gorky 17 sehr ähnlich sein, nur ein wenig kleiner, und inmitten der polnischen Stadt Lubin versteckt.

NATO stellt unverzüglich ein Team von Wissenschaftlern und Soldaten zusammen, getarnt als normale Bürger. Sie gehen in die Stadt und suchen nach dem Geheimlabor. Auf dem ersten Blick scheinen die Straßen der Stadt völlig menschenleer zu sein. Aber als das Team sich der Stadtmitte nähert, werden sie urplötzlich von schrecklich mißgestalteten Kreaturen umzingelt. Einige Teile von ihren Körpern scheinen menschlichen Ursprungs zu sein, andere dagegen erinnern an Insekten oder sind teilweise tierischer Herkunft. Gorky 17 ist wieder da. Die NATO-Truppe Eins verschwindet spurlos.

Die NATO bekommt ein weiteres anonymes Schreiben. Die Analyse ergibt, daß es von derselben Person verfaßt wurde wie das erste. Darin wird erklärt, daß die Hybride aus den früheren Stadtbewohnern erschaffen wurden. Laut dem Schreiben speicherten die russischen Behörden alle genetischen Daten sämtlicher Bürger auf vier "Matrixdisketten", Speichermedia mit enormer Kapazität. Diese sind die Quelldaten für die Erschaffung der Hybride. Doch die Russen begnügten sich nicht damit, nur menschliche Wesen zu verwenden. Sie kombinierten die Daten mit denen von verschiedenen Tierarten. Die anonyme Quelle behauptet, daß diese Daten mittels "Teleport"-Maschinen an die Bürger herangeschleust wurden.

Nicht jeder wurde in ein Monster verwandelt, doch diejenigen, die verschont blieben, hatten so gut wie keine Chance gegen die Hybride und wurden schnell umgebracht. Der Informant behauptet weiterhin, daß es eine Möglichkeit gäbe, die Experimente rückgängig zu machen und die Opfer zu retten. Man müsse nur die originalen Matrixdisketten mit den menschlichen Daten ausfindig machen und die Labor-Ausrüstung dazu benutzen, das Hybridelement auf der Basis der Original-Quelldaten von Menschlichem zu trennen. Das einzige Problem ist, daß alle vier Matrixdisketten aus dem Labor verschwunden sind und der Informant den Standort des Labors entweder nicht kennt oder nicht preisgeben will.

Die einst so blühende Stadt wird zum Kriegsschauplatz. Das lockt augenblicklich die Medien an, also kommt die Zerstörung der Stadt nicht in Frage. Schnell riegeeln Spezialtruppen der NATO das Gebiet ab. Keiner kommt rein oder raus.

Der Held der Geschichte ist ein 40jähriger kanadischer Soldat namens Cole Sullivan, der eine Spezialausbildung in Bio-Engineering abgeschlossen hat. Ihm zur Seite stehen zwei Soldaten der Spezialtruppe: Jarek Owicz und Thierry Trantigne. Das Trio wird Truppe Zwei genannt. Ihre primäre

Aufgabe ist es, nach Lubin zu gehen, alle vier Matrixdisketten zu finden und diese dann im Labor zu bearbeiten, um die Hybride zurückzuverwandeln. Ihre zweite Aufgabe ist es, herauszufinden, aus welchem Grund die Truppe Eins verschwunden ist. Die Truppe wurde absichtlich kleingehalten, da sie die Anweisung haben, sich in keine Kämpfe zu verwickeln und unauffällig zu bleiben, während sie ihre Mission vollbringen.

In einem Boot gelangt die Truppe Zwei in die Stadt per Boot und beginnt ihre Mission im Hafengebiet...

2.2. Hauptmenü

Nach dem Spielstart sehen Sie die folgenden Optionen:

Wenn Sie während des Spieles ins Hauptmenü gehen, sehen Sie als erstes die Option **SPIEL FORTSETZEN** - klicken Sie hier, um das Menü zu verlassen und das aktuelle Spiel fortzusetzen. Weitere Optionen sind:

NEUES SPIEL: Klicken Sie hier, um Gorky 17 erneut zu starten.

SPIEL LADEN: Mit dieser Option können Sie ein früher gespeichertes Spiel laden. Ihnen wird eine Liste der gespeicherten Spielstände angezeigt. Wählen Sie einfach einen aus, und er wird geladen.

SPIEL SPEICHERN: Mit dieser Option können Sie einen Spielstand unter einem beliebigen Namen speichern. Klicken Sie auf einen mit <LEER> gekennzeichneten Speicherslot, um einen neuen Spielstand zu speichern, oder klicken Sie auf den Namen eines bereits gespeicherten Spielstandes, um diesen zu überschreiben (Sie können hierbei auch den Namen ändern).

OPTIONEN: Über diese Option lassen sich viele Spieleinstellungen, wie Audio oder Grafik, zum Standard machen, oder Sie können sich die Credits ansehen. Die Optionen sind:

GRAFIK: Hier können Sie die folgenden Grafikeinstellungen vornehmen:

SCHATTEN: Es gibt drei Möglichkeiten: **KEINE** (keine Schatten unter den Charakteren - wählen Sie diese Option, wenn das Spiel zu langsam läuft), **KREISE** (kreisförmige Schatten unter den Charakteren - wählen Sie diese Option, um das Spiel ein wenig zu beschleunigen, wenn es langsam läuft. Diese Einstellung empfiehlt sich für die meisten Spieler.) **REAL** (realistische weiche Schatten unter den Charakteren - wählen Sie diese Option, wenn Ihr PC über genügend 3D/Prozessor-Kapazität verfügt).

GAMMA: Sie können den Gamma-Wert korrigieren, falls das Spiel zu dunkel oder hell erscheint. Bitte bedenken Sie aber, daß nicht jede Grafikkarte die Gamma-Korrektur im Direktmodus unterstützt. Also wenn die Einstellungsänderung hier nichts bewirkt, benutzen Sie bitte die Software, die mit Ihrer Grafikkarte installiert wurde. Z.B. 3Dfx-Anwender müssen auf Ihre Windows-Oberfläche rechtsklicken, Eigenschaften aufrufen, dann 3Dfx auswählen und den Gammawert mit Hilfe des Gamma-Balkens einstellen.

SOUND UND MUSIK: Wählen Sie diese Option, um die folgenden Sound- und Musikeinstellungen vorzunehmen:

MUSIK: Hintergrundmusik ein- oder ausschalten.

MUSIKLAUTSTÄRKE: Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen.

SOUND FX: Soundeffekte (z.B. Schüsse, Schritte usw.) ein- oder ausschalten.

SOUNDLAUTSTÄRKE: Lautstärke der Effekte einstellen.

STIMMEN: Stimmen ein- oder einschalten.
STIMMLAUTSTÄRKE: Stimmlautstärke einstellen.

ÜBER GORKY 17: Wählen Sie diese Option, um die Namen der Leute zu erfahren, denen Sie den Spielspaß mit Gorky 17 zu verdanken haben.

EXIT: Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu beenden und zu Windows zurückzukehren. Das System bittet Sie um Bestätigung. Falls Sie diese Option aus Versehen angeklickt haben, so klicken Sie einfach auf NEIN und Sie gelangen automatisch wieder ins Hauptmenü.

2.3. Wie steuern Sie Ihre Gruppe

In diesem Kapitel geht es nur um eine Sache: Wie steuern Sie Ihre Gruppe durch das Spiel; also mit anderen Worten, wie wird das Spiel gespielt. Hier werden Ihnen die Unterschiede zwischen RPG- und Kampfmodus, der aktive Cursor, die Gamebox, das Inventory, und vieles mehr erklärt. So ist dieser Kapitel der wichtigste Teil des Handbuchs: Sie können zwar viele Dinge alleine herausfinden, aber dieser Kapitel macht Ihnen das Leben viel leichter. Nehmen Sie sich die Zeit, ihn durchzulesen: Es lohnt sich.

2.3.1. RPG- & Kampf-Modus

Obwohl Gorky 17 ein einziges kontinuierliches Abenteuer darstellt, kann man darin leicht zwei verschiedene Arten des Spiels unterscheiden. Zum einen den RPG-Modus, zum zweiten den Kampf-Modus.

Und so funktioniert's: Das Spiel startet im RPG-Modus. Ihre Truppe kann frei herumlaufen, Dinge aufheben, Türen aufmachen, Innenräume der Gebäude betreten, usw. Die meisten Abenteuer finden im RPG-Modus statt.

Doch von Zeit zu Zeit werden Sie gegen Hybride und andere Gegner kämpfen müssen. Die Kämpfe werden durch Betreten bestimmter Stellen auf dem Spielfeld ausgelöst. Ein Spezialeffekt wird sichtbar und es erscheint der Text KAMPF LADEN. Also wechselt das Spiel hier logischerweise in den Kampf-Modus. Nachdem Sie den Kampf gewonnen haben, wechseln Sie zurück in den RPG-Modus.

Wie Sie sehen, ist es recht einfach. Im RPG-Modus gehen Sie den Abenteuern nach und im Kampf-Modus werden Sie ab und zu mit Ihren Feinden konfrontiert. Also was soll's? Nun, zwischen den beiden Modi gibt es noch zwei weitere wichtige Unterschiede, die Sie sich merken sollten.

Erstens, die Kämpfe sind rundenbasiert. Im RPG-Modus gibt es keine Spielrunden. Im Kampf-Modus sind Ihre Bewegungen und andere Aktionen dadurch begrenzt, daß Sie nur soviel machen können, wie Ihnen im Rahmen einer Spielrunde möglich ist. Im Kapitel "Gamebox" erfahren Sie darüber noch mehr, aber generell ist es für Sie wichtig zu wissen, daß die Kämpfe rundenweise ausgetragen werden. Sie tun, was Sie können oder wollen innerhalb Ihrer eigenen Spielrunde, und danach ist der Gegner an der Reihe. Dann wieder Sie, dann der Gegner, usw. - bis einer von Ihnen gewinnt. Fast wie im Schach!

Sie können innerhalb einer Spielrunde mit jedem Mitglied Ihrer Gruppe Gefechtsbewegungen ausführen, so daß sich die Spielrunde nicht nur auf einen einzelnen Charakter beschränkt, sondern auf die gesamte Truppe (Ihre oder die Ihres Gegners). So können Sie z.B. Sullivan zurückziehen, dann Trantigne vor das Monster treten und es mit dem Messer angreifen lassen, dann schließlich Owicz neben Sullivan stellen und ihn heilen. Das war Ihre Spielrunde. Wenn Sie sie durch

einen Klick auf "Ende der Spielrunde" beenden, sind die Feinde an der Reihe, und nach deren Spielrunde sind Sie wieder dran.

Zweitens, das Terrain, auf dem Sie sich im Kampf-Modus bewegen können, ist begrenzt und durch kleine Felder gekennzeichnet. Das gesamte Kampfgebiet besteht aus Dutzenden von kleinen Vierecken (Feldern), über die Ihre Charaktere laufen können. Sie können kein Terrain außerhalb den Feldern betreten, und Sie können keine Granaten dorthin werfen.

Eigentlich können Sie mit der Fläche außerhalb den Feldern gar nichts anfangen - das ganze Gefechtgeschehen findet innerhalb der Felder statt.

Weitere Unterschiede zwischen dem RPG-Modus und dem Kampf-Modus ergeben sich aus der oben beschriebenen Tatsache: Im Kampf-Modus gibt es Spielrunden und Felder und im RPG-Modus nicht. Hier ist ein gutes Beispiel: Für jeden Charakter wird in der Statistik ein Bewegungsbereich angezeigt, der angibt, wie viele Felder er in einer Spielrunde vorrücken kann. Das spielt aber nur im Kampf-Modus eine Rolle, im RPG-Modus ist es bedeutungslos (denn im RPG-Modus gibt es keine Felder, und die Charaktere können sich beliebig bewegen). Oder noch ein Beispiel: Im RPG-Modus können Sie jedes Mitglied Ihrer Truppe so oft heilen, wie Sie wollen, und Sie müssen dabei nicht direkt neben dem zu heilenden Charakter stehen - es gibt eben keine Beschränkungen durch Felder oder Spielrunden.

Die Kämpfe finden nicht zufällig statt, sondern werden immer an bestimmten Orten ausgelöst. Es hängt von Ihnen selbst ab, welche Route Sie nehmen und welchen Kämpfen Sie vielleicht ganz aus dem Weg gehen wollen.

Im folgenden sind einige der wichtigsten Kampfregeln. Es gibt auch weniger wichtige Regeln, wie z.B. die Blickrichtung, aber sie werden im Kapitel Aktiver Cursor näher beschrieben. Überhaupt wird alles später noch im Detail erklärt; hier nur etwas zu Ihrem allgemeinen Verständnis des Kampfsystems.

Kämpfe werden rundenweise ausgeführt: Spielrunde Spieler, Spielrunde Gegner, Spielrunde Spieler, usw.

Sie beenden Ihre Spielrunde durch Klicken auf das Icon "Ende der Spielrunde". Die Spielrunde des Gegners beginnt danach automatisch.

Während Ihrer Spielrunde können Sie einen Ihrer Charakter vorrücken und/oder eine der folgenden Bewegungen/Aktionen ausführen lassen: Geben, Angreifen, Heilen, Drücken und Verteidigen.

Ein Charakter kann innerhalb einer Spielrunde nur eine Bewegung ausführen (z.B. kann er innerhalb derselben Runde nicht Angreifen und Drücken).

Geben ist eine Ausnahme, aber es muß vor allen anderen Aktionen ausgeführt werden (danach steht es erst in der nächsten Spielrunde wieder zur Verfügung), also können Sie nach Geben immer noch Angreifen, Heilen, Drücken oder Verteidigen.

Laufen zählt nicht als Gefechtsbewegung, also können Sie jederzeit während des Kampfes vorrücken, insofern entsprechende Felder da sind (z.B. Ihr Charakter hat einen Bewegungsbereich von vier Feldern. Sie rücken ihn zwei Felder vor und greifen dann an. Sie haben immer noch zwei Felder frei, wenn Sie wollen.

Kampf-Modus:

Der erste Unterschied beim aktiven Cursor ist, daß es hier keine extra Cursor-Form für Nichts zu tun, kein Icon für Eingang und keinen Eintritts-Cursor mehr gibt. In diesem Modus gibt es auch noch zusätzliche Cursor-Formen.

[icon_PFEIL] - Dies ist der Standard-Cursor. Während des ganzen Kampfes ist immer einer Ihrer Charaktere ausgewählt und er wird von einem grünleuchtenden Fläche umgeben. Das ist der Laufbereich. Das bedeutet, daß Ihr Charakter in dieser Runde nur zu den Feldern innerhalb dieser Fläche gehen kann und nirgends sonst. Zeigen Sie mit dem Cursor einfach auf ein Feld innerhalb dieser Fläche und linksklicken Sie, um dahin vorzurücken. Wenn Sie alle Felder "aufbrauchen", indem Sie bis zum äußersten Rand der Fläche vorrücken, werden Sie bis zur nächsten Runde nicht mehr laufen können (aber natürlich können Sie noch angreifen, usw.). Haben Sie nicht alle Felder "aufgebraucht", indem Sie z.B. vor dem Vorrücken oder mittendrin angreifen, können Sie die übriggebliebenen Felder während der aktuellen Runde gleich nach dem Angriff beanspruchen.

Wenn Sie auf einen bereits ausgewählten Charakter linksklicken, denkt das Spiel, daß Sie die Runde beenden wollen. Die Spielrunde endet damit, daß Sie die Richtung bestimmen, in die das Gesicht eines Charakters zeigen soll. Direkt unter den Füßen des Charakters sehen Sie Pfeile, die in verschiedene Richtungen zeigen. Wählen Sie einen der Pfeile aus und linksklicken Sie darauf, um die entsprechende Blickrichtung zu bestimmen. Versuchen Sie, die günstigste Richtung auszuwählen, denn wenn ein Monster Sie von der Seite angreift, wird der kalkulierte Schaden erhöht, und wenn es Sie von hinten angreift, wird der Schaden noch höher sein! Natürlich gilt das auch, wenn Sie ein Monster von der Seite oder von hinten angreifen, also wird es für Sie am besten sein, wenn Sie ein Monster von hinten überraschen. Der Blickrichtungs-Modus beginnt automatisch, wenn Ihr Charakter alle möglichen Bewegungen und Aktionen ausgeführt hat und in der gegebenen Runde nichts mehr weiter tun kann. Durch rechtsklicken können Sie darauf verzichten, die Blickrichtung zu ändern.

Falls Sie einen anderen Charakter mit der Ausführung der Bewegung/Aktion beauftragen wollen, plazieren Sie den Cursor über ihn und linksklicken Sie, um den Charakter auszuwählen.

Wollen Sie sich die Trefferpunkte oder den Laufbereich eines Gegners ansehen, plazieren Sie den Cursor über ihn und warten Sie eine halbe Sekunde. (Sie brauchen nicht auf den Gegner zu klicken, es genügt, einfach nur auf ihn zu zeigen.)

[icon_ANGRIFF] - Das ist der Angriffs-Cursor. Der Mauszeiger verwandelt sich in die Angriffsform, wenn Sie auf das Icon Gegenstand benutzen klicken (mehr darüber im Gamebox-Abschnitt) und eine Waffe bereit haben. Der Angriffs-Cursor ist grau, when Sie auf eine Fläche zeigen, die Sie nicht angreifen können, und rot, when Sie auf eine Fläche zeigen, die Sie angreifen können. Ist der Cursor nur zu 25%, 50% oder 75% rot, bedeutet das, daß Ihre Angriffsstärke wegen der Entfernung nur 25%, 50% oder 75% vom Normalwert beträgt (Beispiel: Sie schießen für 20 Trefferpunkte auf ein Feld mit 50% Strafe, also wird der tatsächliche Schaden, den Sie damit erreichen, nur 10 Trefferpunkte betragen).

Nun wird es auf dem ersten Blick etwas komplizierter; lesen Sie also diesen Abschnitt genau durch. Jede Waffe hat ihre Angriffszone. So hat z.B. ein Messer eine Angriffszone von einem Feld nach vorn, nach hinten, nach rechts und nach links von dem Charakter aus gesehen, der das Messer hält (die Zone sieht aus wie ein Kreuz, in dessen Mitte der Charakter steht). Sie können einen Gegner, der außerhalb dieser Zone steht, nicht angreifen (das wird auch durch die graue Cursorfarbe angezeigt). Nehmen wir mal an, daß ein Monster in einem Feld diagonal neben einem Charakter steht, der ein Messer hält. Sie können das Monster nicht angreifen, da die Angriffszone des Messers die diagonalen Felder nicht beinhaltet.

Die Angriffszone ist rot markiert, so daß es leicht zu sehen ist, ob der Gegner innerhalb der Zone steht oder nicht. Außer der Angriffszone hat jede Waffe auch eine spezielle Reichweite, angezeigt durch gelbe

Markierung. Einige Waffen, wie z.B. Granaten, können über mehrere Felder wirksam sein, und darum wird die Reichweite angezeigt. Für die meisten Waffen beträgt die Reichweite allerdings nur ein Feld (Pistole, Gewehr, usw.), aber bitte seien Sie nicht überrascht, wenn Sie mehrere gelbleuchtende Felder an Ihrem Angriffscursor entdecken... Wenn Sie einen Angriffsbefehl geben, werden alle Felder innerhalb der Reichweite (und alle Monster, die auf diesen Feldern stehen) von der Waffe attackiert.

Um also einen Gegner anzugreifen, müssen Sie Ihren Cursor durch einen Klick auf das Icon Gegenstand benutzen im Gamebox in einen Angriffs-Cursor verwandeln, dann auf den Gegner zeigen und linksklicken. Der Gegner muß innerhalb der Reichweite der Waffe stehen. Jede Waffe hat ihre spezielle Angriffszone (rotleuchtende Felder) und Reichweite (gelbleuchtende Felder, die den zusätzlichen Wirkungsbereich der Waffe anzeigen).

Es gibt einen schnellen Shortcut, um den Angriffscursor zu erhalten. Durch einen Rechtsklick verwandelt sich der Standardcursor in einen Angriffscursor. Durch nochmaliges Rechtsklicken wird aus dem Angriffscursor wieder der Standardcursor.

2.3.3. Gamebox

Wie bereits erwähnt, können Sie über die Gamebox ins Inventory gelangen, Waffen und Charaktere auswählen, usw. Sie steht fast während der gesamten Spieldauer am unteren Bildschirmrand und verschwindet eigentlich nur, wenn Sie ins Menü oder ins Inventory gehen.

RPG-Modus:

[picture: gamebox_RPG] Wie Sie sehen können, sind manche Gamebox-Icons im RPG-Modus nicht verfügbar, weil sie nur für den Kampf-Modus gelten. Da die restlichen Icons sowohl im RPG-Modus als auch im Kampf-Modus fast gleichbedeutend sind, werden wir im folgenden zunächst die Gamebox genauer beschreiben. Alle eventuellen Unterschiede werden dort erklärt.

Kampf-Modus:

In der Gamebox, von links nach rechts, gibt es die folgenden Icon:

Inventory. Klicken Sie hier, um ins Inventory zu gelangen (über Inventory später mehr).

Geben. Dieser Befehl wurde bereits im vorigen Kapitel beschrieben (aktiver Cursor).

Gegenstand benutzen. Klicken Sie hier, um den angezeigten Gegenstand zu benutzen. Es kann nur ein Gegenstand aus der Kurzliste sein (Beschreibung im nächsten Abschnitt). Der Befehl Gegenstand benutzen wurde im vorigen Kapitel beschrieben (aktiver Cursor).

Kurzliste. Klicken Sie hier, um die Gegenstände zu sehen, die der jeweils ausgewählte Charakter in seinem Inventory zur Verfügung hat. Allerdings beinhaltet die Kurzliste nur Waffen, Ammo oder Heilgegenstände. Andere Gegenstände, wie Rüstungen oder Abenteuergegenstände, werden in der Kurzliste nicht angezeigt. Um diese Gegenstände zu sehen oder zu benutzen, müssen Sie ins Inventory gehen.

Drücken. Dieser Befehl wurde im vorigen Kapitel beschrieben (aktiver Cursor).

Verteidigen. Klicken Sie hier, um den ausgewählten Charakter knien zu lassen. Wird er in der Spielrunde des Gegners angegriffen, wird ihm durch die kniende Haltung 50% des Schadens erspart.

Charaktere. Diese fünf Icons zeigen Ihnen die Gesichter der Charaktere in Ihrer Truppe. In Gorky 17 haben Sie zwar zu Beginn des Spiels nur drei Personen in Ihrer Truppe, aber Leute kommen und gehen während Ihrer Abendteuer; zu einem Zeitpunkt können Sie sogar fünf Charaktere in Ihrer Truppe haben (Maximum).

Unter den Gesichtern der Charaktere sehen Sie die aktuelle Anzahl der Trefferpunkte im Verhältnis zur maximalen Punktezah. Durch Linksklicken auf das entsprechende Gesicht wird der Charakter ausgewählt (genauso wie Sie auf dem Hauptbildschirm auf Ihren Charakter zeigen und linksklicken). Durch Doppelklicken mit der linken Maustaste öffnen Sie das Inventory des Charakters.

Information über die Nummer der aktuellen Spielrunde.

Ende der Spielrunde. Klicken Sie hier, wenn Sie ganz sicher sind, daß Sie Ihre aktuelle Spielrunde beenden und die gegnerische Spielrunde starten wollen.

Waffengeschicklichkeit. Klicken Sie hier, um zu sehen, wie weit der ausgewählte Charakter seine Fähigkeit entwickelt hat, mit den Waffen umzugehen, die er bereits benutzt hat (mehr über Waffengeschicklichkeit bei der Beschreibung des Inventory). Sie können auch auf die Icons der anderen Charaktere klicken, um sich ihre Waffengeschicklichkeit anzusehen; Sie brauchen dazu das Fenster nicht zu schließen/wieder zu öffnen.

Statistiken. Klicken Sie hier, um die Statistik des ausgewählten Charakters zu sehen (mehr über Statistiken bei der Beschreibung des Inventory). Sie können auch auf die Icons der anderen Charaktere klicken, um sich ihre Statistiken anzusehen; Sie brauchen dazu das Fenster nicht zu schließen/wieder zu öffnen.

character statistics:

Level: zeigt Ihnen, wie mächtig der Charakter ist. Je höher, desto besser.

Erfahrung [x/y]: x ist die aktuelle Anzahl der Erfahrungspunkte, und y ist die Punktezah, die für das Erreichen des nächsten Levels erforderlich ist. Wenn $x \geq y$, steigt der Charakter zum nächsten Level auf und kann einige Punkte zu seiner Statistik hinzufügen, z.B. 1 Punkt für Glück und 4 Punkte für Zielsicherheit. Beachten Sie, daß Sie auch Rage-Punkte abziehen können. Und die Möglichkeit, die Laufzone zu erweitern, ergibt sich nur alle 10 Levels.

TP/Max TP [x/y]: x ist die aktuelle Anzahl der Trefferpunkte. Der TP-Wert sinkt, wenn der Charakter verletzt wird, und wenn er 0 TP übrig hat, stirbt er und das Spiel ist beendet. y ist die maximale Anzahl Trefferpunkte, die der Charakter momentan haben kann.

Laufbereich [x/y]: x ist die Anzahl der Felder, über die der Charakter in seiner Spielrunde vorrücken kann; y ist die maximale Anzahl von Schritten, die sich der Charakter "verdienen" kann.

Glück: Hieraus können Sie ersehen, wie wahrscheinlich der Charakter Glück haben wird, so daß sein Angriff 20% wirkungsvoller ist als normalerweise.

Zielsicherheit: Dieser Wert zeigt an, wie gut der Charakter zielen kann. Je höher der Wert, desto größer ist die Chance, daß der Gegner beim Angriff getroffen wird.

Gegenangriff: Hier kann man ablesen, wie groß die Chance ist, daß der Charakter einen zusätzlichen Bonusangriff (Gegenangriff) erhält. Während des Gegenangriffs kann der Charakter sich nicht bewegen oder ins Inventory gehen, dafür kann er aber jeden mit seiner aktuellen Waffe angreifen.

Rage [x/y]: Immer, wenn ein Charakter verletzt wird, steigert sich seine Angriffslust [x]. Wenn $x \geq y$, bedeutet das, daß der Charakter in Rage gerät und sein nächster Angriff doppelt so furios, aber auch doppelt so ungenau sein wird, wie normalerweise.

Am unteren Rand des Inventory sehen Sie die Optionen Exit und Waffengeschicklichkeit. Über Exit verlassen Sie das Inventory, während Waffengeschicklichkeit das Level der von einem Charakter benutzten Waffen anzeigt. Eine Waffe muß mindestens einmal benutzt werden, damit sie im Waffengeschicklichkeitsfenster erscheint. Je öfter der Charakter eine Waffe benutzt, desto besser wird sie in seinen Händen (ihr Level erhöht sich und der damit verursachte Schaden wird größer).

Inventory-Tip: Wenn Sie einen Gegenstand jemandem geben wollen, wählen Sie ihn durch Linksklicken aus, dann ziehen Sie den Gegenstand über das Charakter-Icon und linksklicken Sie erneut. Besitzen sie mehr als einen von diesen Gegenständen, öffnet sich ein kleines Fenster und Sie werden gefragt, wie viele Gegenstände sie übergeben wollen.

4. Kontakt.

Wenn Sie Fragen zu Gorky 17 haben, bitte wenden Sie sich an TopWare oder Metropolis:

<http://www.gorky17.com/>

<http://www.topware.com/> (.de für die deutsche und .pl für die polnische Site)

<http://www.metropolis.com.pl/>

Wenn Sie Hilfestellung brauchen, schreiben Sie bitte an:

help@metropolis.com.pl

Wenn Sie mehr Information benötigen oder uns Ihre Kommentare schicken wollen, schreiben Sie bitte an:

info@metropolis.com.pl