

Humans III Evolution Lost in Time...

Anleitung PC & CD-ROM

Installation CD-ROM:

- Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk und geben Sie den Laufwerksbuchstaben (z.B. D:) und INSTALL ein.
- Zur Bedienung der Dialogfenster Maus verwenden. Ist keine Maus verfügbar, Optionen mit den Cursortasten markieren und EINGABE-Taste drücken, um die markierte Option zu wählen.
- Bei Auflistung mehrerer Optionen (z.B. Soundkarten) gewünschte Option markieren und dann OK wählen.
- Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen.

Steuerung Ihres Teams:

Wenn Sie sich Ihre Zeitreisenden zu Beginn jedes Levels genauer ansehen, werden Sie feststellen, daß sie gelangweilt in der Gegend herumstehen. Aber lassen Sie sich nicht täuschen. Jeder von ihnen brennt darauf, Ihnen jeden Wunsch zu erfüllen. Um das Ziel jedes Levels zu erreichen, damit Sie die Teile der Zeitmaschine zusammenfügen können, müssen Sie Ihre Spielfiguren einzeln steuern können.

Auswahl und Steuerung der Spielfiguren:

Abhängig davon, in welchem Level Sie gegenwärtig sind, haben Sie bis zu sieben Zeitreisende, die Sie als Team steuern können, um das Ziel des Levels zu erreichen. Ziehen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Spielfigur und klicken Sie die linke Maustaste, um diese Figur zu wählen. Ziehen Sie den Cursor dann auf eine neue Position und klicken erneut auf die linke Maustaste, so begibt sich diese Spielfigur (sofern möglich) an Ihre neue Position. Sie können den Mauszeiger aber auch auf das Spielfiguren-Icon oben rechts ziehen und dann die rechte Maustaste drücken, um sie zu wählen. Ziehen Sie den Mauszeiger auf das Actions-Icon oben rechts und drücken die rechte Maustaste, so erscheint die Actions-Tafel der gegenwärtig gewählten Figur und die linke Maustaste wählt die gewünschte Funktion. Die rechte Maustaste bringt Sie zum Spiel zurück. Mittels der rechten Maustaste können Sie die gegenwärtig gewählte Funktion während des Spiels wiederholen, wenn nötig auch mehrmals.

Die Vorgeschichte:

Glücklich und zufrieden sitzt Arthur, der Höhlenmensch, vor seiner Hütte... Seine Sippe hat das Feuer, das Rad, Waffen, die Tierzähmung und zahlreiche andere lebensverbessernde Annehmlichkeiten entdeckt, und Arthur freut sich schon auf einen langen und erholsamen Ruhezustand. Doch leider kommt alles ganz anders.

Als Arthur es sich gerade gemütlich gemacht hat, um nach dem Mittagessen ein bißchen zu dösen, stürzt plötzlich eine fliegende Untertasse vom Himmel. Erschrocken greift sich Arthur seinen Knüppel und macht sich auf, diesem merkwürdigen Phänomen auf den Grund zu gehen. Sich vorsichtig an die Untertasse heranschleichend beobachtet er erstaunt, wie diesem komischen Ding ein recht seltsam aussehender Bursche (ein Alien mit einem Haufen Greifärmchen) entsteigt. Als fortschrittlicher Höhlenmensch mit einer brennende Neugier auf andere Örtlichkeiten, Technologien und Lebensweisen, entledigt er sich erst einmal des Aliens. Danach wendet er sich sofort der eingehenden Untersuchung der fliegenden Untertasse zu. Besser gesagt, er stolpert unbeholfen herum und grapscht alles an, was er mit seinen Händen erreichen kann. Bei seinem wilden Herumgedrücke startet er versehentlich den Autopiloten. Bevor er weiß, wie ihm geschieht, steigt das Schiff auf und zischt in Richtung Mond mehrere tausend Jahre in die Zukunft davon (es ist nämlich nicht nur ein Raumschiff, sondern auch eine Zeitmaschine...).

Als die fliegende Untertasse schließlich auf dem Mond bruchlandet, stolpert Arthur buchstäblich über den Eingang zur Geheimbasis der Aliens. Zu seinem Entsetzen findet er dort zahlreiche andere Menschen vor. Anscheinend sind diese Aliens durch die Zeit gereist, um berühmte

Menschen (einschließlich Elvis) im Kälteschlaf für ihr "Museum Menschlicher Kultur" zu kidnappen.

Da Arthur ein echt nettes und rücksichtsvolles Kerlchen ist, faßt er den Entschluß, allen möglichen Gefangenen die Freiheit wiederzugeben. Unter Aufbietung all seiner Denkfähigkeiten beginnt Arthur wieder, wie wild auf allen möglichen Knöpfen herumzuhämmern. Mehr durch Zufall drückt er schließlich den richtigen Knopf, woraufhin die Gefangenen ihre Freiheit wiedererlangen. Doch es gelingt ihm nicht mehr, ihnen zu erzählen, was passiert ist. Voller Entsetzen blicken die Befreiten ihn (und seine große, recht bedrohlich wirkende Keule) an und laufen (außer Merlin, für den Waffen zur Freizeitbekleidung eines jeden Reisenden gehören) in panischer Angst davon. Arthur und Merlin machen sich nun auf den Weg durch die Mondbasis, um ihre veränstigten Kumpane zu finden und sie davon zu überzeugen, daß sie einfach zusammenarbeiten müssen, wenn sie jemals wieder in ihre eigene Zeit und Heimat zurückkehren wollen.

Die Mondbasis:

Hier beginnt Ihr Abenteuer: Sie müssen die Mondbasis zunächst nach Ihren geflohenen Freunden absuchen, bevor Sie sich Ihrem Hauptanliegen - in Ihre eigene Zeitzone zurückkehren - widmen können. Ihr Weg führt Sie durch Lunarhöhlen, in denen Sie sich feindlich eingestellten Androiden mit überladenen Batterien und süßen, kleinen, gelben Aliens stellen müssen, denen schon bei Ihrem bloßen Anblick das Wasser im Mund zusammenläuft.

Das alte Ägypten:

Erkunden Sie die uralten Gräber von Ramtuts Vorfahren. Suchen Sie den ersten Teil der Zeitmaschine. Staunen Sie über die mysteriöse Sphinx! Lassen Sie sich von prächtigen Pyramiden den Atem verschlagen! Heulen Sie entsetzt auf, während sich eine vorbeischlängelnde Kobra in Ihrem Fuß festbeißt. Tödlichen Schlangen und wiederbelebten Mumien sollten Sie hier wirklich aus dem Weg gehen...

Das alte China:

Schreiten Sie lautlos durch die Tempel des alten China, lösen Sie das Rätsel der ehrwürdigen Philosophen und halten Sie Ihre Augen nach dem zweiten Teil der Zeitmaschine offen! Tips an Touristen: Meiden Sie den feuerspuckenden chinesischen Drachen und gehen Sie den wild um sich kickenden Einheimischen aus dem Weg, die es kaum erwarten können, Ihnen den Tag (und die Frisur) zu verpatzen...

Die Wikinger:

Erleben Sie die packende Ära der Wikinger, während waschechte, altnordische Plünderer alles dransetzen, Ihnen etwas über den Schädel zu ziehen. Hüpfen Sie von einem Beiboot zum anderen! Versuchen Sie sich am berühmten Wikingersport - dem Fässerbalancieren -, während Sie den Eiern ausweichen, mit denen kampflustige Vögel Sie bombardieren! Greifen Sie sich den dritten Teil der Zeitmaschine und machen Sie sich auf den Weg zur nächsten Zeitzone.

Das moderne Japan:

In den farbenfrohen Straßen des heutigen Kyoto muß sich der nichtsahnende Reisende vor den gefährlichen, mysteriösen Ninja-Clans ganz schön in acht nehmen. Aber auch monströsen Sumotori muß mit Vorsicht begegnet werden, denn sie könnten jederzeit auf die Idee kommen, sich gemütlich auf Ihnen niederzulassen!

Der vierte Teil der Zeitmaschine ist irgendwo in dieser geschäftigen Metropole versteckt. Können Sie ihn finden?

Sherwood Forest:

Was könnte Ihnen in der friedlichen und wilden Schönheit des Sherwood Forest mit Robin Hood an Ihrer Seite schon groß passieren?

Eine ganze Menge!

Weichen Sie den Männern des Sheriffs und den übelgelaunten Banditen aus und erbeuten Sie den fünften Teil der Zeitmaschine... wenn Sie ihn in dem finsternen Ästegewirr finden können!

Camelot:

Ahhh... das legendäre Camelot, das ritterliche Camelot, das besorgniserregende Camelot, wo Ihnen Ritter mit riesigen, superscharfen Schwertern das Fell über die Ohren ziehen wollen! Zwar werden Ihnen feurige Drachen den Weg zum sechsten und letzten Teil der Zeitmaschine versperren, doch sollten Sie jetzt nicht aufgeben. Sie sind so gut wie zu Hause...

Persönlichkeiten des Spiels:

Arthur, der Höhlenmensch:

Arthur, Anführer des erfolgreichsten altsteinzeitlichen Volksstammes, wird eines Tages aus seinem idyllischen Leben gerissen und in die Rolle des Erretters der Menschheit versetzt. Sein einziges Talent ist seine unbändige Kraft, die er allerdings meist etwas übertrieben einsetzt. Wird er es damit schaffen, seine Aufgabe zu lösen?

Spezialfähigkeiten:

Nun...leider nicht viele

Merlin:

Merlin, der vertrauenswürdigste Berater König Arturs, verfügt über magische Fähigkeiten von unschätzbarem Wert. Nutzen Sie sein Talent, seine Kameraden in alltägliche, nützliche Gegenstände zu verwandeln und Sie werden siegreich sein.

Spezialfähigkeiten:

Magie

Konfuzius:

Der altherwürdige chinesische Philosoph ist der klügste unserer gekidnappten Helden. Dank seines erstaunlichen Intellekts kann er sogar die kompliziertesten außerirdischen Vorrichtungen bedienen. Seine immense Geisteskraft wird Ihnen vorzüglich zu Nutzen sein.

Spezialfähigkeiten:

Schalten

Ramtut:

Erhabener Herrscher Ägyptens, mächtiger Anführer treuer Gefolgsleute und ein ausgesprochen guter Tänzer! Mit seinem flotten Sandtanz kann Ihnen der Pharao sicher zum Erfolg verhelfen.

Spezialfähigkeiten:

Sandtanz

Kato, der Ninja:

Meister der lautlosen Ninjutsu-Kampfkunst und Krieger der nächtlichen "Par-Excellence". Katos Geschicklichkeit im Zweikampf und der treffsichere Einsatz gefährlicher Shuriken (Wurfsterne) machen ihn zu einem unschätzbar wertvollen Teammitglied. Und kicken kann er auch.

Spezialfähigkeiten:

Kick

Robin Hood:

Einst Kämpfer des einfachen Volkes gegen die Mächte der Ungerechtigkeit, will er jetzt nur noch nach Hause. Seine Geschicklichkeit mit dem Bogen ist legendär und kommt nur mit seiner Fertigkeit mit dem Bierkrug gleich.

Spezialfähigkeiten:

Bogenschießen

Thorgrim:

Mutig wie ein Löwe, stark wie ein Bär und intelligent wie ein Huhn. Unter unseren Helden ist dieser kühne Wikingerforscher zweifellos der Muskelprotz, der sich wahrhaftig durch alle Schwierigkeiten durchprügeln kann, die sich ihm in den Weg stellen.

Spezialfähigkeiten:
Blocken; Magnet

Aktionen, Icons und Objekte:

Aktionen:

Die im Nachfolgenden beschriebenen Aktionen/Funktionen stehen zwar nicht jedem Zeitreisenden zur Verfügung, doch wenn sich unsere Helden zusammentun und als Team arbeiten, ist ihnen so gut wie alles möglich.

JUMP (Hopsen): Eine normale menschliche Fähigkeit, in diesem Fall ein Mittel, um von Punkt A über ein Hindernis zu Punkt B zu kommen.

PUNCH (Schlagen): Ein häufig zum Einsatz gebrachtes, menschliches Mittel zur Problembehebung. Oft nützlich, löst aber nicht das eigentliche Problem.

BLOCK (Blocken): Eine maßgeschneiderte Funktion für Thorgrim, den einzigen Repräsentanten dieser Kunst unter den Zeitreisenden.

SHOOTGUN (Schußwaffe): Sehr nützlich, wenn Ihnen jemand den Weg versperrt. Aber sind Sie sicher, daß Sie damit auch richtig umgehen können?

PUSH/STOP PUSH (Schubsen/Schubsstop): Schubsen macht allen Spaß, doch ist Thorgrim zu dem Entschluß gekommen, daß sich Schubsen und Beiboote in seinem Fall nicht vertragen.

THROW (Werfen): Mit Dingen werfen können alle - außer Robin.

MAGNET: Für viele sehr "anziehend", aber so wie der aussieht?

RAISE/LOWER ROPE (Seil hoch/runter): Nur weise und schlaue Leute können auf das gesellige Rumgekletterte verzichten und anderen gönnerhaft hochhelfen. Dazu gehören Merlin, Konfuzius und Kato.

MAGIC (Magie): Merlins Spezialfähigkeit, stinknormale Dinge zu verwandeln.

SAND DANCE (Sandtanz): Wenn der Boden absackt, kann Ramtuts Sandtanz Sie in Sicherheit bringen.

PICK UP/DROP (aufheben/fallenlassen): Ziehen Sie Ihren Zeitreisenden einfach auf ein Objekt, wählen Sie diese Funktion und bestätigen Sie Ihre Auswahl. Das gleiche gilt für das Fallenlassen.

KICK (Kicken): Die unfeinste aller Fähigkeiten unseres "nächtlichen Kriegers".

JETPAC (Jetpack): Mit einem Jetpack kann man kleinlichen Kabbeleien wunderbar davonschweben. Nur mächtigen Intelligenzbestien wie Merlin und Konfuzius möglich.

SWITCHES (Schalter): Komplizierte Apparaturen mit einem Finger und erstaunlichem Intellekt bedienen, ohne in völlige Verwirrung zu fallen.

SHOOT BOW (Bogenschießen): Eine Fähigkeit, die nur dem besten Bogenschützen Christianiens vorbehalten ist - Robin Hood. Ohne Pfeile läuft aber nicht viel.

Objekte:

Auf Ihrer Reise durch die Zeitzonen werden Sie früher oder später Gegenstände finden, die Ihren Zeitreisenden helfen können.

SEIL: Das Seil kann sich beim Klettern über zerklüftetes oder anderweitig unwegsames Terrain als sehr nützlich erweisen. Halten Sie Ihre Augen nach ordentlich zusammengerollten Seilen auf, denn mit einem Seil kommen Sie ganz sicher schneller voran, als wenn Sie erst stundenlang nach einer Leiter suchen.

JETPACK: Jeder gute Plattformer hat zwar einen Jetpack, aber nur begrenzten Treibstoff. Versichern Sie sich also, ob alles in Ordnung ist, bevor Sie losfliegen! Leider nur mächtigen Intelligenzbestien wie Merlin und Konfuzius vorbehalten.

GEWEHR: Was gibt's hierzu denn zu sagen? Es wurde nicht in paläolithischen Zeiten erfunden. Konfuzius hat mehr Grips und es ist alles andere als einfach, ein Gewehr zu benutzen.

PFEIL: Wirklich nützlich, sofern Sie zufällig der beste Bogenschütze des Landes sind und einen eigenen Bogen haben

WURFSTERN: Der Traum eines jeden Kampfsportmeisters. Für alle Fälle, wo Entfernungen einem direkten Vorgehen abraten und diese lautlose Kunst für ein bißchen Radau sorgen soll.

Level / Ziele:

Ihr Ziel ist der Abschluß aller Zeitzonenlevels und die damit verbundene Bergung aller Zeitmaschinenteile, dank der unsere Helden nach dem Zusammenbau aller sechs Komponenten wieder in die richtige Zeit und nach Hause zurückkehren können.
Doch halten Sie immer nach den Baddies Ausschau, die Ihnen mit allen Mitteln den Weg versperren wollen. Wenn Sie schnell genug sind, dürfen Sie sich vielleicht sogar in die Highscore-Liste eintragen.

Ausgänge:

Der Ausgang jedes Levels ist durch eine rote Plattform gekennzeichnet, auf die Sie eines Ihrer Teammitglieder ziehen müssen, woraufhin das Level abgeschlossen ist und der Timer gestoppt wird.

Punkte:

Um Punkte zu gewinnen, müssen Sie das gegenwärtige Level in der vorgegebenen Zeit (siehe Countdown) abschließen. Ihr Punktestand setzt sich aus zwei Elementen zusammen: Wie schnell Sie ein Level abschließen und wieviele Baddies Sie auf Ihrem Weg erledigen - Ihr Gesamtpunktestand wird jeweils zu Beginn des nächsten Levels angezeigt.

Credits:

Main Programmer (Amiga):
Kevin (Des) McIntosh

Associate Programmer (PC):
Steve Jones

Subgames/Intro Programmers:

Nigel (Freddie) Conroy
John Carlile

Artists:

Andy Noble - Dave Tolley - Peter Goldsmith - Marie Fox - Dave Severn - Shaun McClure

Music/Sound FX:

Ian Howe - Alastair Lindsay - Kevin Saville - Jools

Tester:

Bill Newsham

Executive Producer:

Martin Hooley

Technische Hilfe/Hotline:

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, das Spiel zu installieren oder sollte das Spiel nach der Installation nicht fehlerfrei ablaufen, nehmen Sie bitte Kontakt zur Hotline des Herstellers auf. Diese steht Ihnen **montags bis freitags von 10.00 Uhr bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer 0211 / 6 79 66 56** zur Verfügung.