

CALL of
TAULHU

SHADOW OF THE COMET



Deutsch

SHADOW ^{OF} _{THE} COMET



INHALTSVERZEICHNIS



VORBEREITUNGEN

ERFORDERLICHE AUSRÜSTUNG	3
INSTALLIEREN, STARTEN UND KOPIERSCHUTZ	3
Installieren auf der Festplatte und erstes Laden	3
Laden des Spiels, wenn das Programm schon installiert ist	4
Virusdetektor	4
Kopierschutz	4

SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG	6
FORTBEWEGUNG UND BEFEHLE	6
Fortbewegung	6
Die Befehlsleiste	6
SPEICHERN, LADEN UND DIENSTPROGRAMME	9
SPIELPARAMETER	10
WEITERE TASTEN	11
DIE DIALOGS	12

WAS BEI TECHNISCHEN PROBLEMEN ZU TUN IST

BEHEBUNG VON STÖRUNGEN	13
RAUBKOPIEN	16

ZIEL DES SPIELES, TIPS UND TRICKS FÜR DAS SPIEL

ZIEL DES SPIELES	18
TIPS UND TRICKS - 1. Teil	19

BIOGRAPHIE VON HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT .. 29



ERFORDERLICHE AUSRÜSTUNG

- Computer IBM PC-AT bzw. 100%ig kompatibel
- 16 Mhz oder mehr empfohlen
- 640 KB RAM - über 560 000 Byte Speicherplatz benötigt
- Grafikkarte VGA 256 Farben
- Festplatte unerlässlich (8 MB Speicherplatz benötigt)
- High Density Diskettenlaufwerk



INSTALLIEREN, STARTEN UND KOPIERSCHUTZ

1. INSTALLIEREN AUF IHRER FESTPLATTE UND ERSTES LADEN

- ◆ Computer einschalten und DOS laden.
- ◆ Diskette 1 in Laufwerk A: (oder B:) einlegen.
- ◆ A: (bzw. B:) eingeben und RETURN drücken.
- ◆ TATOU eingeben und RETURN drücken.

Befolgen Sie die auf dem Bildschirm erscheinenden Instruktionen, die die Grafik- und Sound-Konfiguration Ihrer Anlage betreffen. Der Cursor zeigt von selbst die Konfiguration Ihres Computers an, die das Installationsprogramm entdeckt. Bestätigen Sie jede vorgeschlagene Auswahl durch Drücken der RETURN-Taste.

Danach wählen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten "3. INSTALLATION AUF FESTPLATTE" und bestätigen mit RETURN.

Das Installationsprogramm legt nun ein Unterverzeichnis SHADOW an und kopiert die Dateien Ihrer Disketten auf die Festplatte. Sie werden nach und nach aufgefordert, die Disketten auszutauschen.

- ◆ Ist das Installieren beendet, wählen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten die Option "1. EINFÜHRUNG UND SPIEL" und bestätigen mit RETURN.

2. LADEN DES SPIELS, WENN DAS PROGRAMM SCHON INSTALLIERT IST

- ♦ Computer einschalten und DOS laden.
- ♦ Gehen Sie in das Unterverzeichnis, in dem sich das Spiel befindet, indem Sie in die DOS-Befehlszeile CD und dessen Namen (z.B.: CD SHADOW) eingeben, und drücken Sie RETURN.
- ♦ Geben Sie TATOU ein, und drücken Sie RETURN.
- ♦ Wählen Sie die Option "1. EINFÜHRUNG UND SPIEL".

3. VIRUSDETEKTOR

Die Disketten von SHADOW OF THE COMET sind garantiert virusfrei.

Um jegliche "Ansteckung" zu vermeiden, SCHÜTZEN SIE IHRE DISKETTEN VOR DEM BESCHREIBEN. Um 3 1/2 Disketten zu schützen, verstellen Sie den Schieber, sodaß Sie durch das kleine Fenster sehen können.

Das Laden des Spiels wird unterbrochen, falls ein Virus IN IHREM SYSTEM ENTDECKT WIRD. In diesem Fall erscheint eine Mitteilung, die die Installation verhindert.

Wenn Ihre Disketten während des Installationsversuchs schreibgeschützt waren, wurden sie nicht durch den Virus infiziert. Nachdem Sie den Virus aus Ihrem System entfernt haben, können Sie mit den Disketten das Spiel erneut installieren.

Der im Spiel enthaltene sehr leistungsfähige Virusdetektor ist gegenüber sämtlichen gegenwärtigen und zukünftigen Viren wirksam.

4. KOPIERSCHUTZ

Nach der Spielpräsentierung werden Sie aufgefordert, unter verschiedenen Vorschlägen zwei durch präzise Daten bestimmte Sternbildkonstellationen zu finden. Dabei müssen Sie die in der Spielverpackung enthaltene Einladung für das Arkhamer Planetarium benutzen.

Dazu führen Sie folgende Schritte aus:

- ♦ Zum Entfalten des Tickets drücken Sie leicht auf seine Außenkanten.

- ♦ Nähern Sie Ihr Auge der Linse, und sehen Sie sich die Karte im Innern der Einladung an.
- ♦ Wählen Sie auf dem Bildschirm das Feld (d.h. mit derselben Sternenposition, denselben Farben und derselben Größe), das dem angegebenen Feld auf der Einladung entspricht.

Dazu bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten über den Bildschirm, bis er sich auf dem Feld Ihrer Wahl befindet, und drücken Sie die RETURN-Taste.

Zum Beispiel:

- ♦ Auf dem Bildschirm werden Sie aufgefordert, das Feld A1 zu finden.
- ♦ Suchen Sie Feld A1 auf der Einladung.
- ♦ Bestätigen Sie am Bildschirm das Feld, das ganz genau dem Feld A1 auf der Einladung entspricht.

Nun werden Sie nach einer zweiten Konstellation gefragt. Sie gehen genauso vor wie zuvor.

HINWEIS: Pro Konstellation haben Sie es drei Versuche frei.



EINLEITUNG

1910. Sie sind soeben in ILLSMOUTH, einem kleinen, anscheinend friedlichen Dorf angelangt. Es heißt, daß dies der ideale Platz ist, um den Halleyschen Kometen zu beobachten. Sie sollen herausfinden, was Lord Boleskine, der vor 76 in geistiger Umnachtung verstarb, dort entdeckte...



FORTBEWEGUNG UND BEFEHLE

1. FORTBEWEGUNG

Sie können Ihre Figur, John PARKER, in jede beliebige Richtung fortbewegen. Sie brauchen nur je nach gewünschter Richtung die Pfeiltasten zu betätigen.

Schnelle Fortbewegung: Im Freien - und nur im Bereich des Dorfes - ist es möglich, sich schnell fortzubewegen. Dazu drücken Sie die Taste M (wie Map). Auf dem Bildschirm erscheint der Plan des Dorfes. Mit Hilfe der Pfeiltasten versetzen Sie Ihre Figur auf der Karte. Wenn sich Ihre Figur an einem Ort befindet, dessen Name auf dem Bildschirm steht, drücken Sie die RETURN-Taste. Ihre Figur befindet sich jetzt vor dem gewählten Gebäude. Wichtig ist, daß Sie auf diese Weise nicht zu einem Gebäude gelangen können, das Sie vorher weder gesehen noch aufgesucht haben.

2. DIE BEFEHLE

Die Befehle ermöglichen Ihnen, innerhalb des Spieles zu handeln.

Sie können sie auf zweierlei Weise aktivieren.

- ♦ Nachdem Sie durch Drücken der TAB-Taste die Iconleiste auf dem Bildschirm haben erscheinen lassen, bewegen Sie den farbigen Cursor (Rahmen) mit Hilfe der Pfeiltasten → und ←. Ist er auf dem gewünschten Icon platziert, bestätigen Sie mit der RETURN-Taste.

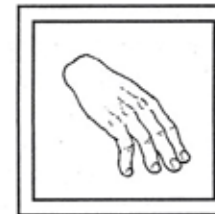
- ♦ Drücken Sie direkt auf die entsprechende Befehlstaste.



SPRECHEN:

Tastaturbefehl "T" (Talk)

Um ein Gespräch zu eröffnen, um zu antworten, zu rufen oder laut zu sprechen, drücken Sie auf die Taste T, oder bestätigen Sie dieses Icon.



EINEN GEGENSTAND BENUTZEN:

Tastaturbefehl "U" (Use)

Wenn Sie einen Gegenstand in Ihrem Besitz und diesen ausgewählt haben (vgl. Liste der Gegenstände), können Sie sich seiner bedienen, indem Sie die Taste U drücken oder das Icon bestätigen.



EINEN GEGENSTAND NEHMEN:

Tastaturbefehl Taste "G" (Get)

Damit können Sie einen tragbaren Gegenstand nehmen. Sieht Ihre Figur einen "nehmbaren" Gegenstand, so wird der Blick darauf durch eine gestrichelte Linie angezeigt. Falls Sie ihn dann nehmen wollen, drücken Sie die Taste G, oder bestätigen Sie dieses Icon.



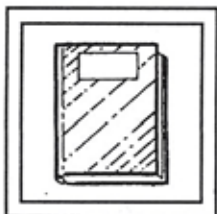
UNTERSUCHEN:

Tastaturbefehl Taste "L" (Look)

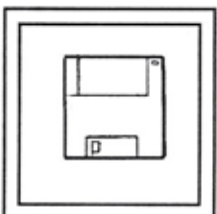
Um ein Detail festzustellen, einen Gegenstand in Ihrer Umgebung eingehender zu anzusehen oder um den Ort, an dem Sie sich befinden, ganz allgemein in Augenschein zu nehmen, drücken Sie auf die Taste L, oder bestätigen Sie dieses Icon.

**LISTE DER GEGENSTÄNDE:****Tastaturbefehl "O" (Objekt)**

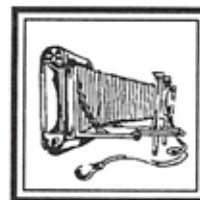
Um zu erfahren, welche Gegenstände Sie in Ihrem Besitz haben, drücken Sie die Taste O. Um aus der Liste der in Ihrem Besitz befindlichen Gegenstände einen auszuwählen, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten ↑ und ↓ und bestätigen mit RETURN. Erscheint ein Gegenstand in diesem Icon, so heißt das, daß er gewählt wurde.

**NOTIZBUCH:****Tastaturbefehl "I" (Inventar)**

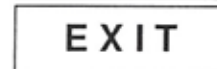
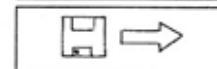
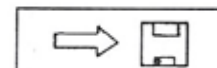
In das Notizbuch trägt John PARKER laufend jede auffallende Tatsache und jeden neuentdeckten Hinweis ein. Das kann Ihnen helfen, wenn Ihnen etwas nicht mehr einfällt. Um es hervorzuholen, drücken Sie auf die Taste I, oder bestätigen Sie dieses Icon. Zum Umblättern benutzen Sie die Pfeiltasten → und ←.

**Dienstprogramme:****Tastaturbefehl "D"**

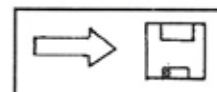
Zugang zu den Optionen Speichern, Laden, Lautstärke und Geschwindigkeit Ihres Geräts (siehe Speichern, Laden und Dienstprogramme). Um auf diese Optionen zuzugreifen, drücken Sie die Taste D.



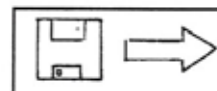
SPEICHERN, LADEN UND DIENSTPROGRAMME



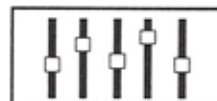
Durch Drücken der Taste D haben Sie Zugang zu den Optionen Speichern, Laden, Lautstärke und Beenden des Spiels. Gehen Sie mit dem Cursor auf die gewünschte Option, und bestätigen Sie mit der RETURN-Taste.

**1. SPEICHERN:****Tastaturbefehl "S"**

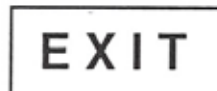
Um ein laufendes Spiel zu sichern, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten ↑ und ↓ auf die von Ihnen gewünschte Zeile, geben den Namen der zu speichernden Partie ein und drücken die RETURN-Taste.

**2. LADEN:****Tastaturbefehl "L"**

Um ein unterbrochenes und gespeichertes Spiel neu zu laden, gehen Sie mit dem Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten ↑ und ↓ auf die von Ihnen gewählte Zeile, geben den Namen der gespeicherten Partie ein und drücken die RETURN-Taste.

**3. DIENSTPROGRAMME:****Tastaturbefehl "T"**

Gibt Zugriff auf das Menü für Spielparameter (siehe SPIELPARAMETER).

**4. SPIEL BEENDEN:****Tastaturbefehl "X"**

Nachdem Sie auf RETURN gedrückt haben, werden Sie um Bestätigung gebeten, ob Sie das Spiel beenden und zu DOS zurückkehren wollen.



SPIELPARAMETER

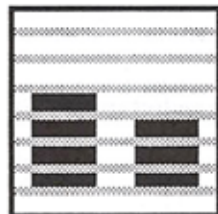


Durch Drücken der Taste T haben Sie die Möglichkeit, die Geschwindigkeit des Spiels, die Lautstärke und das Laufwerk, auf dem Sie Ihre Partien speichern wollen, zu bestimmen. Um eine Option zu ändern, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten ↑ und ↓ und bestätigen mit RETURN.



Musiklautstärke:

Pfeiltaste ← (leiser) oder → (lauter).



Geräuschlautstärke:

Pfeiltaste ← (leiser) oder → (lauter).



Textanzeigegeschwindigkeit:

Pfeiltaste ← (langsamer) oder → (schneller)



Spielgeschwindigkeit:

Pfeiltaste ← (langsamer) oder → (schneller)



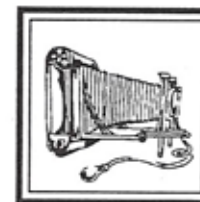
Laufwerk, auf dem Sie Ihre Partien speichern wollen:

Pfeiltaste ← (voriger Buchstabe) oder → (folgender Buchstabe).



Wahl der Sprache:

Pfeiltaste ← (vorige Sprache) oder → (folgende Sprache).



WEITERE TASTEN

- Esc:** Ermöglicht, den Vorspann abubrechen bzw. ein Menü oder eine durch ein Icon aktivierte Option wieder zu verlassen.
- RETURN:** Damit können schneller zum nächsten Text übergehen.
- P:** Um eine Pause zum Nachdenken einzulegen...
Sobald Sie weiterspielen wollen, drücken Sie dieselbe Taste noch einmal.



DIE DIALOGE

Alles, was der Held sagt, hat immer dieselbe Farbe (orange). Dialoge werden nach folgendem Prinzip geführt:

- ◆ Der Held hat nur einen Satz zu sagen: dieser erscheint auf dem Bildschirm.
- ◆ Falls mehrere Sätze auf dem Bildschirm erscheinen, müssen Sie diejenigen, den der Held sagen soll, mit Hilfe der Pfeiltasten ↑ und ↓ aussuchen und durch RETURN bestätigen.

ACHTUNG: Gehen Sie zu den Personen, mit denen Sie sprechen wollen, auch wirklich auf Sprechnähe.



BEHEBUNG VON STÖRUNGEN

PROBLEM:

DAS PROGRAMM WIRD NICHT RICHTIG GELADEN.

- ◆ Haben Sie SHADOW OF THE COMET auf Ihrer Festplatte installiert (siehe Abschnitt "Installieren, Starten und Kopierschutz")?
- ◆ Verfügen Sie über die richtige Computerkonfiguration, wie sie im Abschnitt "Erforderliche Ausrüstung" angegeben ist?
- ◆ Ist jedes Element Ihrer Anlage auch eingeschaltet (Computer, Monitor usw.)?
- ◆ Haben Sie die Hinweise zum Installieren und zum Laden genau befolgt?
- ◆ Ist Ihr System mit speziellen Peripheriegeräten ausgerüstet? Versuchen Sie es, indem Sie die Anschlüsse Ihrer Peripheriegeräte herausziehen, den Computer neu initialisieren und das Programm noch einmal laden.

PROBLEM:

WÄHREND DES INSTALLIERENS DES SPIELS ERSCHEINT DIE MITTEILUNG: "DATEI KANN NICHT GEÖFFNET WERDEN".

- ◆ Haben Sie die richtige Diskette ins Laufwerk eingelegt? Für korrektes Installieren ist die Reihenfolge der Disketten wichtig.
- ◆ Sie können versuchen, die Disketten unter Umgehung des Installationsprogramms zu kopieren. Gehen Sie dazu in das Unterverzeichnis, in dem Sie SHADOW OF THE COMET installieren wollen, legen Sie die Diskette ein, bei der die Fehlermitteilung erschienen ist, geben Sie COPY A: (bzw. B:)*.* ein, und drücken Sie RETURN. Beispiel: Sie wollen vom Laufwerk A aus die Diskette 3 in das Unterverzeichnis SHADOW kopieren. Legen Sie die Diskette 3 in Laufwerk A ein. Beim Erscheinen der DOS-Befehlszeile geben Sie CD SHADOW ein und drücken RETURN. Danach geben Sie COPY A:.*.* ein und drücken wieder RETURN.

PROBLEM:

**AUF DEM BILDSCHIRM ERSCHEINT DIE MITTEILUNG:
"NO MEMORY FREE".**

- ♦ Haben Sie in Ihrem RAM speicherresidente Programme? Rechenmaschinen, Uhren, Cache-Speicher und WINDOWS (von Microsoft) sind Beispiele für speicherresidente Programme. Diese Programme werden mitunter durch die Datei AUTOEXEC.BAT automatisch geladen, sobald Sie den Computer einschalten.
Falls Sie speicherresidente Programme benutzen, müssen Sie Ihren Computer von einer DOS-Originaldiskette aus starten, oder aber Sie entfernen diese speicherresidenten Programme aus Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei.
Nähere Einzelheiten über speicherresidente Programme und die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS finden Sie im Benutzerhandbuch zum Computer.
- ♦ Haben Sie wirklich mehr als 560 000 Byte Arbeitsspeicher frei? Zur Überprüfung benutzen Sie das Dienstprogramm RAM-FREE, oder Sie geben den Befehl CHKDSK ein. Diese beiden kleinen Programme geben Ihnen an, wieviele Byte in Ihrem Arbeitsspeicher noch frei sind.
- ♦ Falls Sie nach Laden von DOS nicht mehr als 560 000 Byte frei haben, führen Sie die folgenden Schritte aus, um sich eine Minimal-BOOT-Diskette anzulegen:
 1. Nehmen Sie eine mit Ihrem Laufwerk kompatible leere Diskette.
 2. Geben Sie C: ein, und drücken Sie RETURN.
 3. Legen Sie die leere Diskette ins Laufwerk A ein, geben Sie FORMAT A: /S ein, und drücken Sie RETURN.
 4. Sobald die Formatierung beendet ist, fragt Sie der Computer, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Antworten Sie NEIN, und drücken Sie RETURN. Ihre so formatierte Diskette ist jetzt eine Minimal-BOOT-Diskette.
 5. Schalten Sie nun Ihren Computer aus und danach wieder ein, wobei Sie die Minimal-BOOT-Diskette im Laufwerk lassen. Der Computer startet jetzt mit der Diskette und behält den Arbeitsspeicher weitestgehend frei.
 6. Versuchen Sie noch einmal, das Spiel gemäß dem Abschnitt "Installieren, Starten und Kopierschutz" zu installieren und zu laden.

PROBLEM:

DIE QUALITÄT DER FARBE LÄSST ZU WÜNSCHEN.

- ♦ Sind die Einstellungen von Farbkontrast und Helligkeit Ihres Monitors richtig vorgenommen?
- ♦ Sitzen die Verbindungskabel zu Ihrem Monitor richtig fest? Wenn Sie alle in diesem Kapitel enthaltenen Vorschläge ausprobiert haben und Ihr Problem immer noch nicht lösen konnten, wenden Sie sich bitte an die BOMICO-Serviceline werktags 15 - 17 Uhr.

Adresse:

BOMICO Serviceline
AM SÜDPARK 12
6092 KELSTERBACH*
Tel: 061 07 / 6206776 06 1-00

*(ab dem 01.07.93 lautet die PLZ 65451)



RAUBKOPIEN

MACHEN SIE VON DIESER SOFTWARE KEINE RECHTSWIDRIGEN KOPIEN.

Die Software, die Sie benutzen, wurde durch die vereinten Anstrengungen einer großen Zahl motivierter Spezialisten hergestellt: Autoren, Grafiker, Musiker, Programmierer und Händler... Die Entwicklungskosten dieser Software werden genau wie bei anderen Computerprogrammen durch den Verkauf amortisiert. Das unberechtigte Kopieren von PC-Software erhöht also die Kosten für die berechtigten Benutzer.

Wenn Sie diese Software gekauft haben, bedankt sich das ganze Team von INFOGRAMMES bei Ihnen und erinnert Sie daran, daß Benutzer, die dieses Produkt gekauft haben, berechtigt sind, eine Sicherheitskopie dieser Software anzulegen. Jedes andere Kopieren dieser Software, einschließlich zum Verleihen, Vermieten oder Verschenken, verstößt gegen die gesetzlichen Vorschriften.

ZIEL DES SPIELES HINWEISE

ZIEL DES SPIELES

1834. Durch das Studium gewisser im Britischen Museum verborgener, unter kirchlichem Bann stehender Handschriften machte Lord Boleskine einen geheimen Ort ausfindig, von dem aus die Sterne angeblich seltsam nah, ja sogar bedrohlich scheinen. Überzeugt, diese Schriften der Schwarzen Magie hätten einen wahren Hintergrund, schiffte sich der berühmte britische Wissenschaftler nach Neuengland ein und landete an der vom Atlantischen Ozean umspülten Halbinsel Coldchester. Dort brachte er einige Skizzen zu Papier, die bewiesen, daß die Behauptungen dieser verfluchten Schriften in der Tat zutrafen.

Beim Erscheinen des Halley'schen Kometen ergriff ihn plötzlich ein Anfall von wilder Raserei. Glücklicherweise konnte ihn ein von einem Landsmann befehligtes Schiff in seine Heimat zurückbringen, wo er ins St-Andrews-Hospital eingeliefert und in der Abteilung für gefährliche Geisteskranke untergebracht wurde. Seine Schriften und Zeichnungen wurden fortan als Auswüchse eines kranken Hirns betrachtet. Seine Arbeiten gerieten in Vergessenheit.

76 Jahre später: Sie - John T. Parker, ein furchtloser und scharfsinniger junger Astronom - versuchen zu beweisen, daß Lord Boleskine in Coldchester tatsächlich ein einzigartiges astronomisches Phänomen entdeckt hat, das menschlichen Verstand übersteigt. Doch im Jahre 1910 sind Sie sicher, ihre Beobachtungen mit Hilfe einer inzwischen gemachten Erfindung zweifelsfrei belegen zu können: der Fotografie!

Nachdem es Ihnen gelungen ist, den Chefredakteur der Fachzeitschrift "British Scientific News" zu überzeugen, schiffen Sie sich an einem schönen Frühlingsmorgen nach Coldchester ein. Die schwere Seetruhe mit Ihrem Material und ihren Instrumenten - darunter eine Karte und eine Zeichnung von Boleskine - wurde Ihrem Vermieter Dr. Cobble bereits zugestellt.

Unglücklicherweise erschwert die Angst, die dieses friedliche Dorf beherrscht, den Anfang Ihrer Nachforschungen ganz erheblich... Wer wird bereit sein, Sie zu unterstützen? Die Antwort darauf findet sich vielleicht in diesem Vers von B. Ryder, den Boleskine an den Anfang seines Reisetagebuches gestellt hat:

"Verbirgt sich die Wahrheit unter nichtigem Schein,
So hilf mir, den Glanz dieses Blicks zu verjagen,
Den heute Nacht betört von Hoffnung ich sah
Und der doch, geblendet, ein Spiegel nur war."

Gelingt es Ihnen, die darin verborgene Wahrheit zu entdecken? Sie haben nicht sehr viel Zeit, um den Schatten des Kometen endgültig zu bannen!



BITTE NUR IM NOTFALL LESEN

INFOGRAMES bietet Ihnen Tricks und Hilfe für den Beginn von SHADOW OF THE COMET.

Lesen Sie bitte das Folgende nur, wenn Sie feststecken und schon alles probiert haben...

EINLEITUNG

Herzlich willkommen in ILLSMOUTH, einem kleinen Dorf in Neuengland, wo Sie, JOHN PARKER, zahlreiche und gefährliche Abenteuer zu bestehen haben, bis Sie schließlich den berühmten Halley'schen Kometen fotografieren können, der drei Nächte lang über den Himmel ziehen wird.

Bereiten Sie sich darauf vor, daß dieser Einsatz kein Spaziergang wird. Viele Gefahren lauern auf Sie - aber was kann es für einen Abenteurer wie Sie Schöneres geben als Gefahren auf Schritt und Tritt?

Bevor Sie nun die Spur aufnehmen und versuchen, das Rätsel zu lösen, geben wir Ihnen einige allgemeine Hinweise, die Ihnen dabei helfen sollen, den Schatten des Kometen zu vertreiben.

WEGE

- Wir beginnen mit einem kleinen Rundgang durch das Dorf. Vergessen Sie nicht, einen kurzen Blick auf die Häuser zu werfen (Untersuchen: Taste L), um die Namen der Hauptpersonen der Geschichte kennenzulernen. Auf der Karte (Plan: Taste M) können Sie mit den Pfeiltasten Ihre Wege entsprechend abkürzen. Versuchen Sie nicht, in alle Häuser einzutreten... Einige sind und bleiben geschlossen. Das Team von SHADOW OF THE COMET erhielt beispielsweise keine Drehgenehmigung für das Innere des Hauses von Miss PICOTT!
- Weiter geht's in den Wald... Vor dem Wolf braucht sich zwar niemand mehr zu fürchten, aber im Wald, der ILLSMOUTH umgibt, haben sich schon viele verlaufen - und die Taste M hilft hier leider auch nicht. Sie brauchen sich nicht zu lange im Wald aufzuhalten,... Hauptsache, Sie können lesen...

IHR NOTIZBUCH

- Ein erfahrener Weltenbummler kommt ohne sein Tagebuch nicht aus! In Ihrem Tagebuch werden automatisch alle Hinweise oder wichtigen Tatsachen eingetragen, denen Sie während Ihrer Wanderung begegnen... Sie erhalten damit die wichtigsten Hinweise, aus denen Sie als erfahrener Pfadfinder Ihre Schlüsse ziehen. Mit der Taste I (wie Information) können Sie sich das Tagebuch ansehen und einen Gesamteindruck über den zurückgelegten Weg erhalten. Wenn Sie sich in einem Labyrinth befinden oder sonst vor einem Rätsel stehen, sollten Sie auch Papier und Bleistift bereithalten.

PRIVATGESPRÄCHE

- Dieses (vordergründig) so reizende Dorf zählt rund vierzig Einwohner, mit denen Sie sich unterhalten müssen. Sie brauchen aber keine Angst zu haben, die Fragen mit Mehrfachantworten bedeuten keine riskanten Entscheidungen. Allerdings dürfen Sie auch nicht zu vertrauensselig sein... Reden ist Silber, sagt ein bekanntes Sprichwort, aber für einen Mann wie PARKER ist Schweigen ohnedies Gold. Manchmal wird das Gespräch unterbrochen. Zögern Sie in einem solchen Fall nicht, die Taste T (für Talk) zu benutzen... Sie erhalten damit Hinweise in letzter Minute, wenn Ihr Gesprächspartner kooperativ ist. Bei einigen Begegnungen sollten Sie sich möglichst nahe an der Person aufhalten, mit der Sie sprechen wollen, oder abwarten, bis sie mit der gerade ausgeführten Tätigkeit fertig ist.

NEHMEN UND BENUTZEN

- Sammeln Sie ruhig alle Gegenstände ein (Taste G), die Sie auf Ihrem Weg finden. Sie sind in der Liste der Gegenstände (Taste O) verzeichnet. Verwenden Sie sie (Taste U) möglichst sinnvoll... Machen Sie die Dinge nicht komplizierter, als sie sind. Die meisten Rätsel von SHADOW OF THE COMET werden nicht ohne tieferen Sinn sein... Sie bewegen sich in einer phantastischen Welt, müssen aber rational handeln wie ein Forscher.

INDIZIEN

- Von Zeit zu Zeit wird von PARKERs Auge eine punktierte Linie zu einem Gegenstand gezogen... Betätigen Sie schnell die Taste "L", um zu erkennen, was das Adlerauge erspäht hat. Leider sind manche Indizien in Schatztruhen, Koffern und Schränken versteckt... Mit der Taste "L" können Sie diese öffnen... sofern Sie dafür nicht einen eigenen Schlüssel brauchen.

ZEIT IST GELD!

- Nicht so für die Spieler von SHADOW OF THE COMET: Sie können ausgeben, soviel Sie wollen und brauchen nie auf die Uhr zu sehen... Hier gibt es keinen Wettlauf gegen die Zeit. Alles kommt zur rechten Zeit - wenn es so weit ist.

DIE LÖSUNG

✓ AM HAFEN: WO IST BLOSS DR. COBBLE GEBLIEBEN? WIE WERDE ICH IHN ERKENNEN?

Nähern Sie sich den beiden Personen, die neben der Kutsche diskutieren. Sie werden Ihren Gastgeber (Dr. Cobble) und den Bürgermeister (Mr. Arlington) kennenlernen.

✓ FAHRT IN DER KUTSCHE: BEWUNDERN SIE DIE LANDSCHAFT!

Automatische Sequenz. Lassen Sie sich schaukeln und von der Schönheit der Umgebung verzaubern!

✓ VOR DEM HAUS VON DR. COBBLE: WELCHE ANTWORT IST DEM BÜRGERMEISTER ZU GEBEN?

Machen Sie, was Sie wollen, aber ist dieser gewählte Volksvertreter wirklich vertrauenswürdig?

✓ IN IHREM ZIMMER: KEINE PANIK... WAS SOLL ICH VOR DEM SPAZIERGANG IM DORF TUN?

Die Antworten auf diese Fragen finden sich in dem Telegramm, das auf dem kleinen Tisch liegt und in dem Buch auf der Kommode. Nehmen Sie sie, und lesen Sie sie (G & U), ziehen Sie dann Ihr Tagebuch zu Rate (I). Sie können ohnedies erst dann das Zimmer verlassen, wenn Sie die Nachrichten gelesen haben.

✓ WO KANN ICH PHOTOPLATTEN FINDEN?

Beim Friedhof (Sie sind in der Kutsche bereits daran vorbeigefahren, wenden Sie sich in Richtung Hafen) werden Sie von der jungen GLORIA TILTON zum General Store gebracht. Achtung, sie ist sehr empfindlich. Eine kleine Tour ins Stadtzentrum führt Sie in das einzige Geschäft der Stadt, in dem man alles findet!

✓ **WIE WERDEN DIE PHOTOPLATTEN GEKAUFT?**

Es ist wie im Leben: fragen Sie einfach. Feindliche Ohren hören bei Ihrem Gespräch mit... Aber was soll's, es ist keine Gefahr im Verzug. Der Geschäftsinhaber Mr. MYER hat Recht, die Photoplatten müssen heute Nacht an dem Ort getestet werden, wo Boleskine seine Skizzen gezeichnet hat.

✓ **WO IST DAS GEMEINDEARCHIV?**

Zahlreiche Personen können Ihnen die Auskunft erteilen (Jed Donahue, der Wirt der Taverne...). Aber in der Nähe des Platzes scheint das rote Gebäude mit der amerikanischen Fahne der Sitz des Bürgermeisters zu sein.

✓ **DAS GEMEINDEARCHIV IST EIN RICHTIGES MUSEUM! ICH SEHE MICH SORGFÄLTIG UM.**

Ja, unter anderem gibt es ein wichtiges Dokument neben der Statue im Hintergrund, das Sie sich ansehen (L) sollten. Zu ihren Füßen finden Sie einen interessanten Text, der Ihnen neue Perspektiven eröffnet.

✓ **DER ARCHIVAR IST GESPRÄCHIG! WIE EIN WASSERFALL!**

Noch gesprächiger als Sie glauben. Sie stehen vor Tobias Jugg, Ihrem ersten Verbündeten. Warten Sie, bis er sich gesetzt hat, bevor Sie ihn ausfragen. Das Register, das Sie suchen, liegt auf dem großen Tisch hinter ihm (L). Sprechen Sie ruhig mit ihm (T). Der Name des Dichters, dessen Ausspruch Sie suchen, ist Shakespeare. Jemand wie Sie ist natürlich ein großer Bücherwurm.

Das Rätsel der Sphinx, das von Parker erwähnt wird, ist ziemlich berühmt: Am Morgen geht es auf 4 Beinen, zu Mittag auf 2 und am Abend auf 3... Seien Sie freundlich zum Stadtarchivar und sprechen Sie nochmals mit ihm (T). Er hilft Ihnen, die Häuser der 3 Personen zu finden, die Boleskine begleitet haben. Wenn JUGG weggegangen ist, werfen Sie einen Blick (L) in die Schränke, und holen Sie sich die Lupe.

✓ **WER HAT BOLESKINE IN DEN WALD GEFÜHRT?**

Gehen Sie zur Fischerei im Hafen. Der alte Hambleton ist überhaupt nicht kooperativ, aber Sie werden erkennen, daß der Ort, den Sie suchen, sich im Wald bei einem Kreuz befindet. Wenn Sie zu Coldstone gehen, sehen Sie durchs Fenster... Seien Sie auf der Hut, dieser Mann verdient kein Vertrauen!

✓ **WIE WÄR'S MIT EINEM SPAZIERGANG IN DEN WALD? IST DAS EINE IDEE?**

Den **dürfen** Sie sich nicht entgehen lassen! Wenn Sie hingehen, holen Sie drei Äste und eine Liane, aber vergeuden Sie nicht Ihre Zeit mit der Suche nach dem Kreuz.

✓ **DER ARCHIVAR HAT MIR GESAGT, ICH SOLLE IHN BESUCHEN... GUTE IDEE!**

Wenn Sie dort sind, sehen Sie sich das Gewehr im Vorzimmer an (L), und benutzen Sie die Lupe, die Sie in den Archiven gefunden haben (U)... Die Hinweise häufen sich!

✓ **SOLL ICH ÜBER DEN PLATZ GEHEN, UM MEIN QUARTIER ZU ERREICHEN?**

Ausgezeichnete Idee, neue Leute erwarten Sie. Entdecken Sie eine Zigeunerfamilie, die vom brutalen Sergeant Baggs mißhandelt wurde. Jedenfalls hat dieser Dummkopf in einem Punkt recht... Gehen Sie am Abend nicht allein in den Wald, Sie brauchen einen Führer. Wenn das Gespräch unterbrochen wird, betätigen Sie die Taste T. Sie werden neue Verbündete bekommen, die für den Rest der Geschichte nützlich sein werden.

✓ **DAS KREUZ IST AUF EINER KARTE ZU FINDEN!**

Richtig! Das ist im übrigen auch in Ihrem Tagebuch eingetragen (I). In Ihrem Zimmer sehen Sie in Ihrer Kommode nach (L), und nehmen Sie (G) die Watte und den Alkohol aus der Schublade. Sie müssen sie benutzen (U), um den Wattebausch in Alkohol zu tränken (dieser Hinweis wurde in der Befragung von Kapitän Robin gegeben: siehe Dokumente in der Schachtel), mit dem Sie die Zeichnung von Boleskine reiben, die Sie in Ihrem Schrankkoffer gefunden haben (L, G & U). Sie haben jetzt die beiden wichtigsten Hinweise, um den Kreuzweg zu finden.

✓ **ICH ZEICHNE EIN KREUZ AUF DEN PLAN - NUR WO?**

Gute Frage: Die beiden Hinweise, die Sie auf dem Gewehr beim Stadtarchivar und auf der mit dem Alkohol abgeriebenen Zeichnung gefunden haben, bedeuten, daß sich dieser Ort östlich der Konstellation Stalker und nordöstlich der Konstellation Beast befindet (die Windrose ist auf der Skizze eingezeichnet). Am Schnittpunkt dieser beiden Linien formt eine Gruppe von 4 mal 2 Sternen ein kleines Quadrat: automatisch wird ein Zoom durchgeführt. Sehen Sie sich Ihr Tagebuch an... Sie kommen mit Riesenschritten weiter!

✓ **ICH VERLASSE MEIN QUARTIER UND SUCHE EINEN FÜHRER.**

Bravo! Das ist genau das Richtige. Belasten Sie sich nicht unnötig, und lenken Sie Ihre Schritte zunächst einmal zur Taverne.

✓ **VOR DER TAVERNE DISKUTIERE ICH MIT MEINEM GASTGEBER.**

Damit haben Sie Recht, weil Sie ohnedies nichts anderes tun können!

✓ **IN DER TAVERNE GENEHMIGE ICH MIR EIN GETRÄNK.**

Nicht mehr als 5 Bier bitte sehr, und berücksichtigen Sie die Warnungen des wackeren Bishop... Nathan Tyler ist ein unsicherer Zeitgenosse... Akzeptieren Sie seinen Vorschlag nicht. Das Schicksal wird Ihnen einen tüchtigen Führer auf den Weg mitgeben.

✓ **ICH LASSE MICH AUF EINEN KAMPF EIN, DIESE ZWEI BRUTALEN TYPEN DÜRFEN DEN JUNGEN MANN NICHT EINFACH ZUSAMMENSCHLAGEN!**

Sie sind empört und tun Recht daran, dem armen Webster beiseitezustehen, der von diesen beiden Kraftprotzen namens Hambleton mißhandelt wird (ihr Vater Wilbur ist auch kein Waisenknabe). Schnappen Sie sich den Knüppel (G) neben der Tavernenmauer, und verabreichen Sie den Jungs eine ordentliche Tracht Prügel. Bringen Sie den Verletzten in die Apotheke nebenan.

✓ **IN DER APOTHEKE LÄUFT ALLES BESTENS.**

Aber natürlich, Miss Matthews ist charmant (sehen Sie mit L auf der Tafel links neben dem Ladentisch nach, und wiederholen Sie das von Zeit zu Zeit), ihr Vater ebenso. Er bietet sich an, Ihnen sein Labor für die Entwicklung der Photoplatten zur Verfügung zu stellen.

✓ **DER JUNGE WEBSTER WIRD MIR HELFEN.**

Er wird Ihnen sogar heute abend vor dem Gemeindehaus mitteilen, ob Ihr Plan stimmt.

✓ **ICH KEHRE IN MEIN QUARTIER ZURÜCK UND RÜSTE MICH AUS.**

Nehmen Sie alles, was Ihnen in die Hand kommt: Photoapparat, Photoplatten, Objektiv, Plan. Schnell zum Gemeindehaus.

✓ **IM WALD FOLGE ICH DEM FÜHRER.**

Was denn sonst?

✓ **MEIN FÜHRER HAT MEIN STATIV MITGENOMMEN. GOTT SEI DANK BIN ICH EIN BASTLER!**

Mit 3 Zweigen und einer Liane baue ich mir ein Stativ, das für die Stabilität der Kamera erforderlich ist. Ich zerreiße die Verpackung der Photoplatten (U), und nehme die Photos auf (U). Nach der Aufnahme sehe ich mich vielleicht in der Nähe um...

✓ **DAS KÄTZCHEN ZEIGT MIR DEN WEG.**

Braves Tier, ohne das Kätzchen hätte ich diesen verfluchten Ort nie gefunden... Aber um dorthin zu kommen, muß ich ihn erst erkennen und daher mit (L) auf den Busch sehen, wo es steckt.

✓ **DER STEINKREIS IST KEINE TOURISTENATTRAKTION!**

Sie sind durch Zufall in eine geheime Zeremonie hineingekommen, an der nur Eingeweihte teilnehmen. Verstecken Sie sich (Pfeil nach rechts), um ihren Blicken zu entgehen.

✓ **DER INDIANISCHE ZAUBERER IST NICHT SEHR FREUNDLICH.**

Wenn Sie das Pergament haben, flüchten Sie! SHADOW OF THE COMET wird Ihnen wichtige Elemente bekanntgeben, die Sie für Ihren zweiten Tag in ILLSMOUTH brauchen (erkundigen Sie sich, wie man Photoplatten entwickelt).

✓ **HILFE, ICH BIN IN OHNMACHT GEFALLEN!**

Nun ja, die Ereignisse dieses ersten Tages waren wohl zu viel für Sie. Der Zusammenbruch ist daher nur natürlich, und Sie sollten sich den Rat Ihres Arztes zu Herzen nehmen. Viel Glück für die weiteren Entdeckungen mit Ihrem bevorzugten Spiel.

Dies ist der erste Teil der Lösungen von SHADOW OF THE COMET.

Wenn Sie mehr erfahren wollen, bietet BOMICO Ihnen die komplette Lösung des Spiels an. (Verwenden Sie beiliegenden Coupon.)

**BIOGRAPHIE VON
HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT**



H.P. LOVECRAFT

Howard Phillips Lovecraft wurde am 12. Juni 1889 in Providence (Rhode Island) geboren und zeigte schon in seiner Kindheit eine überreiche Phantasie.

Fasziniert von den Geschichten aus Tausendundeiner Nacht und den Sternen schrieb er seine erste Erzählung, "Die kleine Glasflasche", im Alter von sechs Jahren, also vier Jahre nach dem Tod seines Vaters.

Er ist ein etwas kränklicher Schüler, der immer wieder zu Hause bleiben muß. Seine Kenntnisse in Chemie und Astronomie erarbeitet er sich weitgehend im Selbststudium.

Er beginnt, Gedichte zu schreiben und gibt kleine Zeitschriften heraus, die sich mit wissenschaftlichen Themen befassen.

Durch den Tod des Großvaters Phillips wird die Familie in eine finanzielle Notlage gestürzt, die H.P.L. ein Leben lang begleiten wird.

Von 1906 an schreibt er Artikel und Novellen. Von 1909 bis 1913 lebt er zurückgezogen von der Öffentlichkeit und liest alles, was ihm unter die Finger kommt. Viel Zeit verwendet er auf das Schreiben von Gedichten und Artikeln, die in Zeitschriften für Insider veröffentlicht werden.

1919 schreibt er einen seiner wichtigsten Texte "Jenseits des Schlafes", der einen Meilenstein in der Geschichte seines Schaffens darstellt und der phantastischen Literatur neue Horizonte eröffnet.

Von da an schreibt H.P.L. unermüdlich Gedichte, Essays, Erzählungen, während er gleichzeitig regen Briefverkehr mit Kollegen und Freunden führt.

Das Renommee von H.P.L. in den USA wird zu seinen Lebzeiten über den kleinen Kreis seiner Bewunderer nicht hinausgehen. Eine Sammlung seiner Erzählungen wird niemals erscheinen, obgleich das sein geheimer Wunschtraum ist. Allerdings scheint ihn dies nicht allzustark zu bedrücken.

Er reist quer durch die Staaten, auf der Suche nach einem Amerika der Legenden, das er so verehrt. 1924 heiratet er Sonia Greene. In New York lebt er wie in einem Exil und erlebt immer mehr Enttäuschungen und Schicksalsschläge. Regelmäßige Arbeit ist nichts für ihn.

Die Megalopolis New York ekelt ihn an; die Geldprobleme und Ehestreitigkeiten häufen sich. Die Ehe ist ein Fiasko.

Der "Gentleman aus Providence" erlebt seine finstersten Stunden.

Verloren in diesem Jahrhundert, das er verachtet und in dem ihm alles fremd bleibt, zieht Lovecraft sich nach Providence zurück und widmet sein Leben nunmehr der Lektüre, der Korrespondenz mit Freunden und den Katzen. Er stirbt am 15. März 1937 im Jane Brown Hospital.

Seit sein Werk bei Kritikern auf der ganzen Welt begeistert gefeiert wird, vergrößert sich der Kreis seiner Bewunderer von Tag zu Tag. Erwähnen wir nur die berühmtesten: J.L. Borges, J. Bergier, S. King.

Sein Gesamtwerk, das dank der Treue seines Freundes August Derleth erhalten wurde, wird ständig neu aufgelegt. Auch der Film hat sich seiner Arbeiten

bemächtigt: Herbert Wests lebende Tote, Dunwich Horror... sein sichtbarer und latenter Einfluß auf die phantastische Literatur bleibt enorm.

Man nennt seinen Namen immer wieder in einem Atemzug mit Edgar Allan Poe als Vorläufer eines neuen Stils und Mitbegründer einer neuen literarischen Gattung.

H.P. Lovecraft hat uns eine neue Mythologie hinterlassen, deren Götter so seltsame Namen tragen wie Cthulhu, Nyarlathotep, Yog Sothoth. Außerdem vererbte er uns eine Bibliothek des Übersinnlichen, dessen Glanzstück das Necronomicon ist.

Diese furchterregende Welt verfolgt uns weiterhin in unseren Träumen und in unserer Phantasie.

Eine Auswahl seiner Romane und Novellen

Azathoth

Berge des Wahnsinns

Der Fall Charles Dexter Ward

Cthulhus Ruf

Das Ding auf der Schwelle

Der Flüsterer im Dunkeln

Das Grauen im Museum

In der Gruft

Die Katzen von Ulthar

Der Schatten aus der Zeit

Schatten über Innsmouth

Stadt ohne Namen

CREDITS

Directed by: Norbert CELLIER

Production Designer: Patrick CHARPENET

Screenplay: Hubert CHARDOT

Cutting: Christiane SGORLON

Animations: Dominique SABLONS, Josyane GIRARD

Sets: Jean Marc TOROELLA

Special effects: Pascal ASTIE, Pierre BERTHILLET
Laurent CHAIX, Christophe ANTON, Frédéric BASCOU

Music and sounds: Philippe VACHEY

Technical Supervision: Laurent SALMERON

Product Management: Olivier ROBIN

Publishing Management: Véronique SALMERON

Translation Supervision: Beate VIALLE

Thanks to Bruno BONNELL, Eric MOTTET, CHAOSIUM, H.P. LOVECRAFT



© Copyright INFOGRAMES 1993



SHADO0302