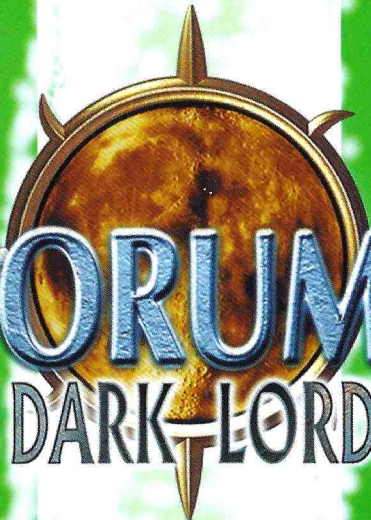




CORUM DARK LORD II

DAS HANDBUCH ZUM SPIEL



© 1999 Hicom Entertainment/Software 2000 für Verpackung, Text, Anleitung und Software. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tausch, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000. Vertrieb durch Software 2000.

INHALT

1. Setup	4
2. Das Spielsystem	6
3. CORUM 2 spielen	8
4. Spezielle Techniken	15
5. Problemlösungen	15
6. Registrierung & Support	17
7. Credits	19



Hallo!

Vielen Dank, daß Sie sich für den Kauf von „CORUM 2 Dark Lord“ von HICOM ENTERTAINMENT entschieden haben. CORUM 2 ist unser zweites Action-Rollenspiel. Wir haben viele Hinweise und Wünsche von CORUM-Spielern gesammelt und in dieser neuen Version des Spiels berücksichtigt. Ihr Feedback gibt uns die Möglichkeit, auf die Wünsche unserer Kunden einzugehen. Besonderen Dank an das „Säver Team“, den Mitarbeiterstab und die Tester des Entwicklungsteams.

Und nun willkommen zu CORUM 2 Dark Lord – einem Spiel, das Sie in die Welt von Magie und Schwertkampf entführen wird.

1. SYSTEM-ANFORDERUNGEN

- Minimum

- Pentium 133MHz oder besser
- 16 MB RAM oder mehr
- 50 MB Festplatten-Speicher
- 16 Bit Soundkarte
- 4fach CD-ROM Laufwerk oder besser
- WINDOWS 95
- DIRECTX 5.0

- Empfohlen

- Pentium 166MHz oder besser
- 32 MB RAM oder mehr
- 350 MB Festplatten-Speicher
- 16 Bit Soundkarte
- 4fach CD-ROM Laufwerk oder besser
- WINDOWS 95
- DIRECTX 5.0



2. INSTALLATION VORBEREITEN

- 1) Beenden Sie alle derzeit laufenden Windows-Programme.
- 2) Legen Sie die CD Nummer 1 von CORUM 2 in Ihr CD-Laufwerk. (Der Soundtrack befindet sich auf der CD Nummer 2, es ist durch das „General AudioSystem“ jedoch möglich, alle Musik-CDs zu hören.)
- 3) Falls Ihr CD-Laufwerk „AutoRun“-konfiguriert ist, erscheint nach kurzer Zeit der Install-Bildschirm. Ist „AutoRun“ nicht aktiv, klicken Sie bitte auf „Start“, wählen Sie „Ausführen“ aus und geben Sie D:/install.exe ein (wenn D:\ Ihr CD-Laufwerk ist). Der Install-Bildschirm erscheint.

3. INSTALLATION DES SPIELS



1) Wenn das Install-Menü auf dem Bildschirm erscheint, klicken Sie auf „Install Game“.

Eine der folgenden Optionen kann nun gewählt werden:

COMPACT:

Für Computer, die über weniger als 50 MB Festplatten-Speicherplatz verfügen. Das Spiel wird ein wenig langsamer ablaufen. Wählen Sie bei den Musik-Optionen „MIDI“.

TYPICAL:

Für Computer, die über 350 MB freien Festplatten-Speicher verfügen. Das Spiel wird schnellstmöglich laufen, da alle spielrelevanten Daten auf die Festplatte übertragen werden können. Hierbei können Sie auch die CD 2 einlegen, um die Hintergrundmusik laufen zu lassen.

CUSTOM:

Nur für geübte Anwender. Hier können Sie sämtliche Programmdateien einzeln installieren.

2) Wenn das Spiel korrekt installiert wurde, werden Sie unter „Start“ und „Programme“ einen neuen Eintrag für das Spiel vorfinden.

4. INSTALL DIRECTX

1) Installieren Sie Microsoft's „DirectX 5.0“, um mit der Installation fortzufahren. Beachten Sie die Installation der korrekten Sprache, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

2) Falls auf Ihrem Computer bereits „DirectX 5.0“ oder eine neuere Version installiert ist, erübrigt sich dieser Schritt.

5. INSTALL ACTIVE MOVIE

1) Installieren Sie Microsoft's „Active Movie“, um sich das Intro-Video anzusehen.

2) Falls „Active Movie“ bereits installiert ist, erübrigt sich dieser Schritt.



6. CD MUSIC / MIDI MUSIC

Bestimmen Sie die Art der Hintergrundmusik durch die Wahl von „CD“ oder „MIDI“. Wenn Sie die Musik von der CD hören möchten, müssen Sie bei der Installation „NORMAL“ oder „BENUTZERDEFINIERT“ gewählt haben.

7. PLAY GAME

Nach der erfolgreichen Installation von CORUM 2 rufen Sie das Spiel problemlos unter „Start/Programme/Hicom“ auf.

DAS SPIELSYSTEM

Mit den folgenden Tasten steuern Sie CORUM 2:

Tastatur-Kontrollen

Y: Verteidigen, Abbruch

X: Angreifen, Auswahl, Auswahl in den Menüs

C: Springen

A: Status-Fenster des Haupt-Charakters aufrufen

S oder Y+X: Schwert wegstecken und Magie anwenden

Geben Sie nach Betätigen dieser Tasten (man muss S oder X+Y gedrückt halten, während man das Magie-Kommando eingibt) ein Magie-KOMMANDO ein (nacheinander).

D: Übersichts-Fenster für den Hauptcharakter

Die Zahl der Lebenspunkte und der Magiepunkte, sowie der Zustand des Gürtels des Hauptcharakters werden eingeblendet.

V: Haupt-Menü



Zahlentasten

1, 2, 3, 4 und 5: Sie können diese Tasten beliebig mit einer Funktion belegen, so daß jeweils ein bestimmter Gegenstand des Inventors benutzt wird.

Somit müssen Sie dafür nicht jedesmal von neuem das Inventory aufrufen.

Haupt-Menü

1) ITEM: Zeigt Ihnen alle Gegenstände, die der Hauptcharakter derzeit bei sich hat.

Taste [X]: Wird benutzt, um einen Gegenstand dem Gürtel hinzuzufügen. Wählen Sie einen Gegenstand mit [X] und bewegen Sie ihn mit den Cursortasten auf einen freien Platz des Gürtels. Dort wird er durch abermaliges Drücken von [X] abgelegt.

[RETURN]: Der aktuell gewählte Gegenstand aus dem Inventory wird benutzt.

Taste [Y]: Wird für „Abbruch“ benutzt.

2) STATUS: Zeigt die aktuellen Zustandswerte des Charakters.

3) MAGIC: Zeigt die aktuell verfügbaren Magien und Magie-Befehle.

4) OPTION:

Load: Lädt einen gespeicherten Spielstand

Setup: Hier können Sie folgende Dinge einstellen:

- Game Speed,
- Music,
- Sound,
- Fade in/out (Verzögerung beim Bildschirmwechsel)
- Brightness.

Quit: Beendet das Spiel



Das Spiel starten

- New:** Beginn eines neuen Spiels
Load: Lädt ein zuvor gespeichertes Spiel
Quit: Beendet das Spiel



Bewegung

Sobald das Spiel beginnt, wird der Held Polker, der durch ein abgelegenes, wildes Land streift, auf eine Bande von Dieben treffen.

Zu Beginn steht Polker einfach nur da, und es ist Ihre Aufgabe, ihn zu bewegen. Das funktioniert ganz einfach mit den vier Cursortasten. Wenn Sie zwei benachbarte Tasten gleichzeitig drücken, folgt Polker einer entsprechend diagonalen Linie. Wenn er rennen soll, drücken Sie die entsprechende Cursor-Taste zweimal.

Kampf

Es wird nicht lange dauern, da muß Polker sich schon seiner Haut erwehren. In diesem Szenario kann er von einem Räuber oder einem Skorpion angegriffen werden. Befindet sich Polker in der Nähe seines Gegners, wird durch die Taste [X] ein Angriff ausgelöst (z.B. Schwertstreich). Mit der Taste [Y] führt er eine Verteidigung durch.

Rechts oben im Bild können Sie rote Symbole sehen, die, jedesmal wenn Polker einen Treffer einstecken muß, eins nach dem anderen verschwinden. Das ist die Anzeige der Lebenspunkte (HP). Wenn keiner mehr übrig ist, stirbt Polker. Die Anzeige für Magie-Punkte (MP) links wird später erklärt.

Das Haupt-Menü



Sollten die Tasten [X] und [Y] nicht funktionieren, sondern nur eine Warnung abgeben, drücken Sie die Taste [V]. Um Polker herum erscheinen dann 4 Menü-Boxen. Oben finden Sie die Box für Gegenstände (Item); unten befindet sich die Box für das System, rechts die für die Magie und links die Box für den Status.

Wenn Sie nun eine der Cursortasten oder eine entsprechende Taste auf dem Ziffernblock drücken, werden die Beschreibungen der jeweiligen Boxen angezeigt. Benutzen Sie die Cursortasten zur Auswahl und drücken Sie dann [X] oder [RETURN], um in das ausgewählte Menü zu gelangen. Sind sie ins falsche Menü gelangt, können Sie es mit [Y] oder [ESC] wieder verlassen.

Wir wollen nun einmal im Status-Menü nachschauen, warum Polker nicht mehr kämpfen kann. Sie sehen dort sein Gesicht, die maximale und die aktuelle Zahl der Lebenspunkte (HP) und so weiter. Wenn Polker angreift oder sich verteidigt, nimmt die Lebensdauer der Waffe oder des Schildes ab. Ist sie bei Null angelangt, kann er nichts mehr tun. Wenn Sie hier also sehen, daß die Waffen- oder Schild-Anzeige bei Null sind, schalten Sie mit [Y] oder [ESC] ins vorherige Menü zurück.

Wählen Sie nun das Menü für die Gegenstände (Item). Oben befindet sich die Anzeige für den Gürtel, den Polker trägt, darunter sehen Sie kleine Icons für die Gegenstände, die er bei sich hat. Kleine Zahlen rechts unten an den Icons geben evtl. die Menge an. Zu Beginn besitzt Polker nur 1 Phiole mit Waffenerneuerungsgöl, 1 Phiole mit Schilderneuerungsgöl und 2 Heiltränke. Benutzen Sie die entsprechende Flüssigkeit, um Polkers Kampfkraft wiederherzustellen.

Wählen Sie einen Gegenstand mit der Taste [X] aus, und bewegen Sie ihn mit den Cursortasten zu einem freien Platz des Gürtels. Wie Sie sehen, können Sie ihn durch einen weiteren Druck auf [X] dort ablegen. Verlassen Sie anschließend das Item-Menü und gehen



Sie ins Spiel zurück. Nun können Sie mit den Tasten 1 bis 5 die fünf möglichen Gegenstände des Gürtels direkt benutzen. Durch einfaches Drücken der Nummer des Platzes können Sie es umgehen, ins Item-Menü springen zu müssen, wenn Sie einen Gegenstand verwenden wollen. Sie können manche Gegenstände mehrfach benutzen (z.B. Heiltränke), wenn Sie die Taste mehrmals drücken.

Status-Anzeige

Falls Sie einmal vergessen sollten, wo sich welche Gegenstände am Gürtel befinden, oder welche Sie schon aufgebraucht haben, drücken Sie die Taste [D]. In der daraufhin erscheinenden Box oben links sehen Sie dann, welche und wieviele Gegenstände sich am Gürtel befinden und wie der Zustand Ihres Hauptcharakters ist: Dort sind Ihre Lebens- und Magiepunkte (HP/MP) aufgeführt. Sie können die Box dort belassen, wenn Sie wollen.

Magie

Möglicherweise erscheint einmal das Wort „Level +“ (Level up) oberhalb von Polkers Kopf. Gehen Sie in diesem Fall mit der Taste [V] ins Haupt-Menü und von dort aus durch Auswahl der zugehörigen Box rechts ins Magie-Menü. Dort können Sie etwas Neues entdecken: Den Namen und die Kurzbeschreibung einer neuen Magie, und das entsprechende Bild rechts im Magie-Buch. Merken Sie sich den Befehl (die Tasten) Ihrer neuen magischen Kraft (zu Beginn ist das das „Magische Geschoss“) und verlassen Sie das Menü.

Drücken Sie nun die Taste [S] und halten Sie sie gedrückt. Polker steht da, hat sein Schwert eingesteckt (solange Sie [S] gedrückt halten) und wartet auf Ihren Magiebefehl. Wenn Sie jetzt **nacheinander** die Tasten für die Kraft „Magisches Geschoss“ drücken, wird Polker in Blickrichtung ein magisches Geschoß abfeuern. Mit den anderen Magien verhält es sich ebenso. Sie müssen die Tastenkombinationen auswendig lernen, die erforderlich sind, um die jeweiligen magischen Kräfte zu aktivieren.

Mit dem Aufstieg in höhere Level erhalten Sie immer neue magische Fähigkeiten. Gehen Sie dann ins Magiemenu, notieren Sie sich die zugehörige Tastenreihenfolge und verlassen das

Magiemenü. Geben Sie nun mit gedrückter [S]-Taste die Tastenreihenfolge der gewünschten magischen Kraft ein und der Zauber wird ausgeführt. Wird Polker in dieser Zeit getroffen, muss man die Tastenreihenfolge von vorne beginnen.

Hier eine Beschreibung der magischen Kräfte, die Sie mit den einzelnen Leveln erhalten:



- **Level 2:** Magisches Geschoss – sendet Energie-Schüsse in Form von Bällen, unterstützt von der Kraft des Kriergottes Bran-Caros.
- **Level 4:** Kugelblitz - verschießt einen strahlenden Kugelblitz, geformt aus der Macht des Lichtgottes Elin.
- **Level 6:** Schwarzes Loch - sendet einen Wirbel der Dunkelheit aus den unendlichen Kräften von Misu-Gaiche, dem Gott der Dunkelheit.
- **Level 8:** Heilung - verschenkt wunderbare Heilung der Wunden durch Arisis, den Gott der Liebe.

Es gibt noch viele weitere Magien, beeilen Sie sich deswegen, rasch in den Leveln aufzusteigen!

Reisen

In Corum 2 gibt es eine große Landkarte, mit deren Hilfe Sie größere Distanzen überwinden können. Wenn Sie sich zu Beginn des Spiels aus der Wildnis gen Norden bewegen, verlassen Sie das Szenario und gelangen auf die große Landkarte. Dort angekommen, sehen Sie einen Pfeil, der in eine der aktuell möglichen Richtungen deutet.

- Längliche, grüne Pfeile weisen stets in Richtungen, die zu anderen Orten führen.
- Drei übereinander liegende, hellgrüne Pfeile ermöglichen den Zugang zu dem Ort, an dem Sie sich gerade befinden.

Wählen Sie mit den Cursortasten eine der Richtungen (oder den aktuellen Standort), und drücken Sie dann [X] oder [RETURN]. Polker wird dann in die entsprechende Richtung



marschieren, bzw. den aktuellen Ort betreten.

Wenn Sie die Taste [Y] gedrückt halten, können Sie mit Hilfe der Cursortasten über die gesamte Landkarte scrollen, auf diese Weise gewinnen Sie einen Überblick über die Abenteuerwelt.

Einkaufen

In den Städten gibt es mehrere Geschäfte. Beim „Waffenschmied“ können Sie Ihre Waffe, die Haltbarkeit und das Level Ihres Schildes aufbessern. Beim „Krämer“ können Sie Gebrauchsgegenstände kaufen.

In der Stadt Ulen, auf die Sie zuerst stoßen werden, sind beide Händler in ein und demselben Gebäude untergebracht. (Es befindet sich direkt links vom Ankunftspunkt). Gehen wir also einmal dort hinein. Beim Krämer sehen Sie drei Menüpunkte: „Verkaufen“, „Kaufen“ und „Verlassen“.

- Wenn Sie „Kaufen“ wählen, erscheint ein Menü, in dem aufgeführt ist, welche Gegenstände der Krämer zum Verkauf anbietet – und dazu der jeweilige Preis. Wählen Sie den gewünschten Gegenstand an und drücken Sie [RETURN]. Er wandert dann in Ihr Inventory, während der entsprechende Betrag von Ihrem Bargeld abgebucht wird.
- Wenn Sie „Verkaufen“ wählen, sehen Sie ein dem „Kaufen“ sehr ähnliches Menü, in dem der Name, die Bilder, die Beschreibungen und der Preis der Gegenstände, die Sie mit sich führen, aufgeführt sind. Wählen Sie einen Gegenstand und drücken Sie [RETURN]. Der Gegenstand wird dann aus Ihrem Inventory entfernt, und Sie erhalten das entsprechende Geld dafür.
- Wenn Sie wieder gehen möchten, wählen Sie den Menü-Punkt „Verlassen“.

Hier die Namen und Erklärungen zu den einzelnen Gegenständen

1. **Erneuerungs-Elixier:** Erhöht die HP des Hauptcharakters um 20 Punkte
2. **Erholungs-Elixier:** Erhöht die HP des Hauptcharakters um 10 Punkte
3. **Heilungs-Elixier:** Erhöht die HP des Hauptcharakters um 5 Punkte
4. **Großes magisches Juwel:** Erhöht die MP des Hauptcharakters um 30 Punkte
5. **Mittleres magisches Gold:** Erhöht die MP des Hauptcharakters um 15 Punkte

- 6. Kleiner magischer Ring:** Erhöht die MP des Hauptcharakters um 8 Punkte
- 7. Klarheits-Elixier:** Heilt den Hauptcharakter von Verwirrung
- 8. Gegengift:** Heilt den Hauptcharakter von Vergiftung
- 9. Transport Portal:** Bringt Polker schnell zum Stadttor zurück
- 10. Nebel der Dunkelheit:** Verbirgt den Helden vor seinen Feinden
- 11. Waffen Erneuerung:** Verbessert die Haltbarkeit der Waffe temporär.
- 12. Schild Erneuerung:** Verbessert die Haltbarkeit der Rüstung temporär.
- 13. Schwert Versiegelung:** Bei Benutzung wird die Waffe geschärft.
- 14. Schild Versiegelung:** Bei Benutzung erhöht sich die Haltbarkeit des Schildes.
- 15. Fallen Detektor:** Identifiziert Fallen (Belagerungs-Kanonen, Fallgruben, Sprengfallen...)

Einkaufsquellen und Preise

Vergleichen Sie die käuflichen Gegenstände und Preise in den verschiedenen Städten. Auf diese Weise bekommen Sie eine bessere Ausrüstung für weniger Geld. Normalerweise sind die Läden voneinander getrennt. Falls nicht, sehen Sie entsprechend mehrere Menüs.

Ausrüstung ergänzen.

Beim Waffenschmied können Sie die Haltbarkeit Ihrer Ausrüstung verbessern. Wenn Sie diesen Dienst in Anspruch nehmen wollen, erhalten Sie zuvor eine Erklärung, was die Aufwertung kostet, und welche Auswirkung sie hat. Falls der Wert Ihrer Ausrüstung derzeit bei 500 liegt, können Sie ihn durch Bezahlung um etwa 200 erhöhen. Die Angriffskraft Ihres Schwertes erhöht sich um einen Punkt, wenn Sie die vom Schmied geforderte Summe bezahlen.



Durchsuchen von Dungeons

In den Dungeons von Corum 2 kann es ihnen passieren, daß Sie über bewegliche Blöcke springen müssen, um bestimmte Ziele zu erreichen. Es besteht die Gefahr, daß Sie dabei in einen Abgrund stürzen.

Polker kann mit Hilfe der Taste [C] springen. Drücken Sie die entsprechende Cursortaste, um



Polker vorwärts zu bewegen – und dann im richtigen Moment die Taste [C], damit er springt. Aber Vorsicht, das ist nicht allzu einfach – wählen Sie den richtigen Moment zum Absprung! Sollte Ihr Sprung mißlingen, verliert Polker einen Lebenspunkt und beginnt von neuem an der Stelle, an der er absprang.

Speichern von Spielständen

An verschiedenen Stellen im Spiel werden Sie auf magische Brunnen (Save-Points) stoßen, um die herum drei Feuer brennen. Dort können Sie jeweils abspeichern. Drücken Sie [RETURN], wenn sich Polker über dem Save-Point befindet. Dann erscheint das Save-Menü. Wählen Sie eines der verfügbaren Felder an und drücken Sie nochmals [RETURN], um dort abzuspeichern.

Abgespeicherte Spielstände laden

Wenn Sie einen bereits abgespeicherten Spielstand wieder laden wollen, rufen Sie bitte das Hauptmenü auf, und wählen Sie „Option“. Nun erscheinen die drei Menüpunkte: „Load“, „Setup“ und „Quit“. Über das Menü „Load“ können Sie einen zuvor abgespeicherten Spielstand aufrufen. Markieren Sie hierzu einen Spielstand mit den Cursortasten und drücken Sie dann [RETURN].

Das Spiel verlassen

Rufen Sie hierfür bitte das Hauptmenü auf, und wählen Sie „Option“. Abermals erscheinen die drei Menüpunkte: „Load“, „Setup“ und „Quit“. Über den Menüpunkt „Quit“ beenden Sie das Spiel. Zuletzt erscheint noch eine Sicherheitsabfrage, die Sie mit „Yes“ bestätigen müssen.

Dies waren alle grundlegenden Optionen, die ein Abenteurer wie unser Held Polker kennen sollte. Sammeln Sie nun selbst Erfahrungen in Polkers Welt der Magie und des waghalsigen Abenteurers; wir wünschen Ihnen viel Erfolg und Spaß dabei!



SPEZIELLE TECHNIKEN



Hier finden Sie einige nützliche Tips und Informationen zum Spiel

1. Effektiver Einsatz der Wiederhol-Taste

Wenn Sie die Taste X wiederholt drücken, benutzt Polker das Schwert insgesamt 4 mal. Zuletzt folgt ein mächtiger Sprung mit einem Schlag von oben. Setzen Sie dies klug und gezielt ein – entsprechend jeder einzelnen Situation.

2. Verbesserung der Angriffe und der Magie beim Levelaufstieg

Die Art der Angriffe und die Magie verbessern sich, während der Hauptcharakter in den Leveln aufsteigt. Im Fall des „Sprungs mit Schlag von oben“ werden weitere Spezialeffekte hinzugefügt, wenn der Hauptcharakter ein bestimmtes Level übersteigt. Auch bei dem „Magischen Geschoss“ erhöht sich die Schußanzahl in höheren Leveln.

3. Speichern Sie häufig

Falls Sie einen Save-Point finden, benutzen Sie ihn auch! In den Dungeons muß sich immer ein Save-Point befinden, ein kluger Spieler plant also voraus.

PROBLEMLÖSUNGEN

Problem: Das Spiel läuft nicht

- Microsoft DirectX 5.0 ist nicht installiert, oder Sie haben eine ältere Version.

Hinweis: DirectX 5.0 ist auf der Corum 2-CD enthalten (sehen Sie bei „Installation“ nach).

Problem: Das Anfangs-Video läuft nicht

- Microsoft ActiveMovie ist nicht installiert, oder Sie haben eine ältere Version.



Hinweis: Sie finden ActiveMovie auf der Corum 2 CD (sehen Sie bei „Installation“ nach).

Problem: Das Anfangs-Video läuft nicht, obwohl ActiveMovie installiert ist.

- Booten Sie den Computer im Modus „Nur Kommandozeile“ oder starten Sie ihn im DOS-Modus neu.

Starten Sie dann FIXMOVIE.BAT von der ersten CD.

Problem: Die Geschwindigkeit der Bildschirm-Konvertierung ist sehr niedrig.

- Dies könnte eine Vorgabe bei manchen Grafikkarten sein.

Justieren Sie „Ein/Ausblenden“ (Fade in/out) im Optionsmenü neu.

Problem: In den Dialogfenstern fehlen die Gesichter.

- Dies ist ein Problem, das nur bei Computern mit dem ET4000/W32-Chip auftritt.

Öffnen Sie Corum2.ini im Windows-Verzeichnis und tragen Sie „Face = 0“ in der Konfiguration ein. Wenn Sie dies tun, werden zwar weiterhin keine Gesichter mehr erscheinen, aber das Spiel wird nicht hängenbleiben. (Suchen Sie CORUM2.INI im Startmenü)

(CONFIG)

Face = 0

Problem: Nach dem Anfangs-Video startet das Spiel nicht

(Keine Taste funktioniert mehr).

- Dieses Problem taucht dann auf, wenn Sie irgendeine Taste drücken, während das Spiel nach dem Start seinen ersten Arbeits-Prozeß aufnimmt. Sie können dies vermeiden, indem Sie nach dem Start des Videos für eine Weile keine Taste drücken.

- Sollte ein Video nicht zum nächsten umschalten, klicken Sie einmal mit der linken Maustaste.



Problem: Die Hintergrund-Musik von der CD abspielen.

- Corum 2 umfaßt 2 CDs: eine Daten-CD und eine CD mit den Sound-Tracks (CD 2). Wenn Sie sämtliche Daten auf der Festplatte installieren, können anschließend die Musikstücke von der CD genießen. (In diesem Fall müssen bei der Installation „Normal“ wählen. Dann werden alle Daten übertragen, was ungefähr 350 MB Festplatten-Speicherplatz erfordert).

Problem: Einzelne Tasten reagieren nicht.

- Dies hängt von Ihrem Computer und Ihrer Tastatur ab. Beispielsweise funktioniert der Angriff nicht, während sie zwei Richtungstasten gleichzeitig drücken, um diagonal laufen zu können. Benutzen Sie in diesem Fall den Ziffernblock.

REGISTRIERUNG & SUPPORT

Diesem Handbuch liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als CORUM 2 Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen. Der SOFTWARE 2000 Support steht Ihnen dann gern mit Rat, Hilfe, Tips & Tricks zur Seite.

Senden Sie daher sofort nach Installation von CORUM 2 die ausgefüllte Registrierungskarte im Original ein. Internet-User können selbstverständlich auch unsere Online-Registrierung über unsere Homepage nutzen: www.software2000.de

Wichtig! Notieren Sie sich hier Ihre persönliche Registrierungsnummer, damit Sie sie zur Hand haben, wenn Sie sich an uns wenden.

Ist die CD in der Spieleverpackung defekt, dann schicken Sie **nur die CD** und sonst nichts in einem geeigneten Umschlag und mit einer ausführlichen Fehlerbeschreibung an:

Software 2000 , Umtausch CORUM 2 , Postfach 110 , 23691 Eutin



Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem können Sie sich als registrierter Kunde schriftlich, per Email, Fax oder telefonisch an den SOFTWARE 2000 Support wenden. Bei einem Anruf sollten Sie an Ihrem Rechner sitzen und das betreffende Programm bereithalten.

Wenn Sie sich an den SOFTWARE 2000 Support wenden, geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration und des aufgetretenen Fehlers an.

Um Ihnen zu helfen, benötigen wir folgende Informationen:

- Genaue, ausführliche Fehlerbeschreibung
- Version Ihres Betriebssystems
- Prozessortyp
- Version von Motherboard und BIOS (falls bekannt)
- Typ und Hersteller von Grafik- und Soundkarte
- Typ und Hersteller des CD-ROM-Laufwerkes
- Größe des Arbeitsspeichers sowie des freien Festplattenspeichers
- Version der verwendeten DirectX-Treiber
- Installationsverzeichnis des Spiels

Und so erreichen Sie den Support:

Support-Hotline: (ausser an Feiertagen)

**Montag-Donnerstag von 14 bis 19 Uhr und am Freitag von 10 bis 14 Uhr
unter der Rufnummer 0190 - 57 2000 (1,21 DM oder 0,62 €/ 60 Sek)**

Fax: 04521 - 800 430

Email: Support@Software2000.de

Post: Software 2000, „CORUM 2-Support“, Postfach 110, 23691 Eutin

CREDITS



Entwickelt von Hicom Entertainment

Deutsche Version

Projektleitung Software 2000

Hermann Jahnke

Deutsche Übersetzung

Kerstin Beiße, Harald Evers, Hermann Jahnke

Layout Handbuch

Katrin Koops

Quality Assurance

Lukas Kugler, Paul Guillaumon

Ausführender Produzent

Mathias Reichert

