



KAKAKO & KOKOSZ - Das Adventure

(Seven Stars)

INHALT

KAJKO & KOKOSZ – DAS ADVENTURE	3
EINLEITUNG	4
CHARAKTERE	5
KAJKO	5
KOKOSZ	5
MIRMIL	6
LUBAWA	6
JAGA	7
KNOCHENBRECHER	7
HEGEMON	8
DER MAJOR	8
DUMPFI	9
DER WALDVATER	9
WALDWESSEN	10
STEUERUNG	11
TASTATURBELEGUNG	12
SPIELHINWEISE	12
MITWIRKENDE	13

KAJKO & KOKOSZ – DAS ADVENTURE

Erleben Sie ein Abenteuer mit Kajko und Kokosz - den Helden der beliebten polnischen Comic-Reihe.



Diese beiden unzertrennlichen Kumpanen und ihre Freunde haben schon viele wundervolle, lustige und oft gefährliche Abenteuer erlebt. Aber dank Kajkos Kreativität und Cleverness sowie der Kraft und dem guten Herzen von Kokosz haben sie diese immer überstanden.

Doch jetzt erleben Sie die beiden nicht als Comic, sondern in einem wunderbaren Abenteuerspiel, das in Zusammenarbeit mit den Schöpfer unserer Helden, Janusz Christa, entwickelt wurde.



Seien Sie Teil des Abenteuers und treffen Häuptling Mirmil, seine Frau Lubawa, die gute Hexe Jaga, den leichtgläubigen Dumpfi, den üblen Hegemon und seine Raubritter und viele Figuren aus den Comics über die Abenteuer von Kajko und Koskosz.



EINLEITUNG

Das Spiel ist ein Grafik-Adventure, bei dem der Spieler die Aufgabe hat, eine schwierige Situation zu einem glücklichen Ende zu führen.

Dieses Ziel kann durch die passende Verwendung gefundener oder von Personen erhaltener Gegenstände erreicht werden.

Gegenstände können auch miteinander kombiniert werden, um sie zu verändern oder um Ereignisse auszulösen, die einen im Spiel weiter bringen.



CHARAKTERE



Kajko – er gehört zu Mirmils tapferstem Kriegerduo.

Klein und schwächlich, dafür schlau und gewitzt als auch mutig und edel.

Er gibt keine Ruhe, wenn das Böse bekämpft werden muss.

In kritischen Situationen hat er immer eine gute Idee.

Kokosz - Kajkos treuer Freund ist der andere Part des Duos.

Groß und füllig hat er so seine Macken und Laster.

Anfangs oft ängstlich, kennt sein Mut dann aber keine Grenzen, wenn er erstmal wütend ist.

Er hat immer Hunger und kann einen Gasthof schon über Meilen riechen.



Mirmil – ist seit vielen Jahren der Stammes-Häuptling.

Er ist ein stolzer und würdiger Anführer, neigt jedoch zu Depressionen.

Er fühlt sich von den Einwohnern ausgenutzt und überlastet.

Wenn es ihm zu bunt wird, nutzt er seine „starke Hand“.



Lubawa – Mirmils treue Ehefrau berät ihren Mann bei wichtigen Angelegenheiten.

Sie hört sich sein endloses Gejammer an und baut ihn immer wieder auf.

Wenn Mirmil total übertreibt zieht sie sich zu ihrer Mutter zurück.

Jaga – Kokosz Tante ist eine weise und freundliche Hexe, die sich mit Magie auskennt.

Am bekanntesten sind ihre Flug- und Wachstumssalben.

Jaga ist mit Knochenbrecher verheiratet und lebt in einer kleinen Hütte am See.



Knochenbrecher – Jagas Mann ist der Schrecken derer, die sich auf Kosten anderer bereichern.

Der Kraftprotz trägt ein Bärenfell und droht allen reichen Geizhälsen damit Bekanntschaft mit „Baby“, seinem Knüppel, zu machen.

Gern singt er für sich:

„Ich geb’ den Armen gerne viel,
doch sind sie dann reich, beklaue’ ich
sie, denn ich helf’ nur den Armen“



Hegemon – der Anführer einer Bande von Raubrittern.

Sein einziger Wunsch ist es Mirmilowo zu erobern, seine Einwohner zu vertreiben und den Sitz des Stammes-Häuptlings zu erklimmen.

Hegemon giert es nach Macht und Reichtum.

Er will sein Ziel um jeden Preis erreichen.

Der Major – schleicht als Hegemons Stellvertreter ständig um ihn herum und dient ihm mit großer Hingabe.

Er denkt sich immer wieder was Neues aus, um Mirmilowo angreifen zu können, scheitert aber jedes Mal.

Tapfer hält er all den Frust und Ärger aus, den Hegemon dann an ihm auslässt.

Tief im Inneren träumt er davon, Hegemons Platz einzunehmen.





Dumpfi – ist die größte Schnarchnase unter den Raubrittern.

Langsam in der Bewegung, der Reaktion und beim Denken (einige Zweifeln ob er überhaupt denkt).

Von den anderen wird er ständig mies behandelt und ausgenutzt.

Trotzdem ist der gutmütige Kerl selten schlecht gelaunt, da er meist mehr Glück als Verstand hat.

Der Waldvater – herrscht und wacht über die Wälder und seine Bewohner.

Er fasst jeden Vandalen, der sich nicht an die Regeln des Waldes hält.



Waldwesen – leben in den abgelegensten Ecken des Waldes.

Diese unvorstellbar merkwürdigen Kreaturen schützen Mutter Natur.

Sie fürchten sich vor gar nichts... außer der Zivilisation.



STEUERUNG

Gehen

Um die Spielfigur an eine bestimmte Stelle gehen zu lassen, bewege den Mauszeiger an diese Stelle und drücke auf die linke Maustaste. Sofern die Spielfigur den Ort erreichen kann, wird sie dorthin gehen.

Spielfigur wechseln

Man kann sowohl Kajko als auch Kokosz direkt Befehle erteilen. Der Mauszeiger zeigt an, wen man gerade steuert. Per Druck auf die rechte Maustaste kann man zwischen Kajko und Kokosz wechseln.

Ansehen

Um ein Objekt oder eine Person anzusehen, bewege den Mauszeiger darüber und drücke auf die linke Maustaste. Finden Kajko oder Kokosz das Ziel interessant, werden sie es kommentieren oder ansprechen.

Inventar

Um das Inventar zu öffnen, bewegt man einfach den Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand. Es schließt sich automatisch, wenn man den Mauszeiger wieder nach unten bewegt. Bewegt man den Mauszeiger im Inventar über einen der Pfeile und drückt auf die linke Maustaste, wird links bzw. rechts ein weiterer Inventarplatz bzw. ggf. ein weiterer Gegenstand angezeigt.

Gegenstände aufnehmen

Um einen Gegenstand aufzunehmen, bewegt man den Mauszeiger über diesen Gegenstand. Wird der Mauszeiger dann um ein Hand Symbol erweitert kann man den Gegenstand an sich nehmen. Man drückt dazu auf die linke Maustaste. Der Mauszeiger wird dann um diesen Gegenstand erweitert. Um ihn mitzunehmen, muss der Gegenstand im Inventar abgelegt werden. Das Inventar hat nur eine begrenzte Anzahl an Plätzen. Ist es voll, müssen Gegenstände in der Umgebung abgelegt werden. Keine Angst, kehrt man später an diesen Ort zurück, warten diese auf Dich. Nicht jeder Ort ist aber zu jeder Zeit erreichbar!

Gegenstände benutzen

Um einen Gegenstand zu benutzen, nimm ihn im Inventar auf, so dass der Mauszeiger um den Gegenstand erweitert wird und bewege dann den

Mauszeiger über den Gegenstand oder die Person, mit dem/der der Gegenstand kombiniert werden soll.

TASTATURBELEGUNG

- F10** Mit der Taste „F10“ öffnet man das Spielmenü, über das man den aktuellen Spielstand sichern, einen älteren Spielstand laden oder ein neues Spiel beginnen kann.
- T** Über die Taste „T“ lassen sich bei der CD Version die Untertitel aktivieren bzw. deaktivieren.
- M** Mit der Taste „M“ lässt sich der Ton bei der CD Version an- und abschalten.

SPIELHINWEISE

Nicht immer können unsere Helden zu bereits besuchten Orten zurückkehren. Dadurch ist es möglich, dass Gegenstände, die man unbedingt benötigt nicht erreichbar sind. Diese Abschnitte sind jedoch nicht sehr umfangreich. Deswegen ist es ratsam in einigen Abständen Spielstände zu sichern, um im zweiten Anlauf den nötigen Gegenstand mitzunehmen.

MITWIRKENDE

Programmierung: Krzysztof Fuks

Drehbuch (basierend auf den Comics von Janusz Christa): Jarosław Łojewski

Grafiken: Janusz Christa

Animationen: Aleksander Ast, Piotr Kulikierwicz

Musik: Piotr "XTD" Bendyk

Copyright © 1994 by Seven Star

Achtung! Piraterie ist Diebstahl!

Dieses Programm ist durch das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte geschützt.