



Von dieser Raumstation der [Kyralonier](#) führst Du Deine Aktionen aus.

Ein Crusher ist ein Roboter, mit dem Du kyrahältiges Erz schürfen und in der [Raumstation](#) aus dem Erz [KYRA](#) extrahieren kannst.

Kyra Quest - Das Spiel

Das Spiel **Kyra Quest** ist ein logisches Actionspiel, bei dem es weniger auf Geschicklichkeit, aber umso mehr auf gezieltes Vorausplanen und auch etwas Glück ankommt.

Unten sehen Sie das **Spielfenster** abgebildet. Um Informationen über die einzelnen Elemente zu erhalten, klicken Sie einfach auf sie.



[Die Geschichte](#)

[Deinstallation](#)



Der Abwehrroboter besucht auf einer vorgegebenen Route jeden Planeten, nicht jedoch die [Raumstation](#). Der Abwehrroboter bewegt sich erst, wenn Dein Crusher geschürft hat oder wenn er durch ein [Hyperraumtor](#) auf einen anderen Planeten oder zur Raumstation gereist ist.

Kyra Quest - Deinstallation

Sollte Dir das Programm **Kyra Quest** wider Erwarten nicht gefallen und Du befindest Dich in der Situation, es von Deiner Festplatte entfernen zu müssen so gehe folgendermassen vor:

1. Entferne alle zu **Kyra Quest** gehörenden Icons aus der Programmgruppe und falls leer auch die Programmgruppe
2. Lösche das Verzeichnis **Kyra Quest** oder das Verzeichnis, in das Du **Kyra Quest** installiert hast, samt Inhalt.
3. Lade im Notizblock (Windows 3.x) bzw. WordPad (Win 95) die **BRAINBOX.INI**-Datei aus dem Windows-Verzeichnis. Suche den Abschnitt **Kyra Quest**. Er müßte in etwa so aussehen.

```
[Kyra Quest]
player=IhrName
player0=g7o,Ei9JrZxF
player1=Z5q,Ei9JrZxF
player2=X,9f. ZFrOw
player3=X,9f. ZFrOw
player4=X,9f. ZFrOw
player5=X,9f. ZFrOw
player6=X,9f. ZFrOw
player7=X,9f. ZFrOw
player8=X,9f. ZFrOw
player9=X,9f. ZFrOw
first=0
sound=1
left=138
top=70
```

Lösche sämtliche Zeilen in diesem Abschnitt. Speichere die Datei. Wenn Du kein anderes Spiel aus meiner Produktion verwendest, sollte **BRAINBOX.INI** jetzt leer sein. Du kannst dann die ganze Datei löschen.

Kyra Quest ist damit **restlos** von Deiner Festplatte entfernt.

[Das Spiel](#)

[Die Geschichte](#)

Kyra Quest - Die Geschichte

Wir schreiben das Jahr 2996. Auf der Erde, die wie durch ein Wunder die letzten 1000 Jahre überlebt hat, gibt es längst keine Rohstoffe mehr. Riesige Flotten von Raumschiffen werden ausgeschickt, um auf fernen Planeten nach wertvollen Materialien zu suchen. Dabei wurde auch ein ganz neuer Stoff entdeckt, das [KYRA](#).

Das KYRA ist im Jahr 2996 so ziemlich der wertvollste Stoff, den man sich denken kann. Um einen einzigen KYRA-Kristall kann man einen ganzen Planeten erwerben. Zum Glück wurde ein Planetensystem entdeckt, das vor KYRA nur so überquillt. Allerdings gibt es gewisse Probleme, an das KYRA heranzukommen. Die Welten, auf denen das KYRA-hältige Erz vorkommt, gehören zum uralten Imperium der [Kyralonier](#). Die Bewohner dieses Sternensystems sind schon vor langer Zeit ausgestorben, aber das automatische Bewachungssystem ist immer noch aktiv.

Aufklärungskommandos haben eine [Raumstation](#) der Kyralonier entdeckt und sich zu dieser Zutritt verschafft. Sie haben herausgefunden, daß auf acht Welten des Kyralonischen Reiches das KYRA vorkommt. Diese acht Welten sind durch [Hyperraumtore](#) miteinander verbunden, mit deren Hilfe man ohne Zeitverlust Gegenstände von einer zur anderen Welt befördern kann. Außerdem wurden noch einige fernbedienbare Erzabbauroboter, sogenannte [Crusher](#), entdeckt, von denen aber nur drei funktionieren.

Deine Aufgabe ist es nun, die Crusher durch die Hyperraumtore auf die KYRA-Planeten zu steuern, dabei soviel **KYRA-Erz** als möglich zu schürfen, das Erz zur Raumstation zurückzubringen und daraus KYRA zu **extrahieren**.

Da Du bei Deiner Mission mit einigen [Schwierigkeiten](#) zu kämpfen haben wirst, kann es nicht schaden, wenn Du einige [Tips](#) bekommst.

[Das Spiel](#)

[Deinstallation](#)

Durch Hyperraumtore kannst Du Deinen [Crusher](#) ohne Zeitverlust von einem Planeten zu einem anderen befördern. Auf jedem Planeten bzw. der [Raumstation](#) gibt es nur zwei Hyperraumtore.

Kyra ist das wertvollste Material im Universum des Jahres 2996.
Es wird aus kyrahältigem Erz gewonnen. Um einen Kyra-Kristall
kann man einen ganzen Planeten kaufen. Reichhaltige
Kyra-Erz-Vorkommen gibt es im Imperium der [Kyralonier](#).

Die uralte Rasse der Kyralonier ist längst ausgestorben.
Ihr Reich, zu dem auch acht Planeten gehören, auf denen
das wertvolle **KYRA**-Erz vorkommt, wird von automatischen
Überwachungseinrichtungen kontrolliert, die bis heute funktionieren.

Die acht Planeten, auf denen das wertvolle **KYRA**-Erz vorkommt, werden von automatischen Überwachungseinrichtungen kontrolliert, die bis heute funktionieren.

Schwierigkeiten, mit denen Du bei Deiner Mission zu kämpfen hast:

- ◆ Ein Crusher kann zwar beliebig oft auf einen Planeten befördert werden, er kann aber nur einmal das Erzabbaugebiet betreten. Dort kann er allerdings längere Zeit schürfen.
- ◆ Um in ein Erzabbaugebiet zu gelangen, mußt Du einen Sicherheitscode knacken.
- ◆ Ein Abwehrroboter besucht auf einer festgelegten Route alle acht Planeten, auf denen , nicht jedoch die Raumstation. Trifft dieser Roboter auf einen Deiner Crusher, so setzt er ihn außer Betrieb. Der Crusher ist dann samt dem bereits geschürften Erz verloren.
- ◆ Die Sprache der Kyralonier klingt zwar irgendwie vertraut, es schafft Dir aber manchmal Probleme, sie zu entziffern.
- ◆ Von jedem Planeten führen zwei Hyperraumtore auf andere Planeten oder zur Raumstation. Zu Beginn Deiner Mission weißt Du noch nicht, wohin diese beiden Hyperraumtore führen. Die Route des Abwehrroboters ist Dir am Anfang noch unbekannt. Erst wenn dein Roboter einen Planeten besucht hat, bekommt er Informationen über die weiterführenden Hyperraumtore und darüber, ob und wann der Abwehrroboter hier war.



Wenn es Dir gelungen ist, den Code zu knacken, wechselt die Farbe des -Schalters nach grün.

Hier noch einige Tips für Deine schwierige Aufgabe:

- ◆ Versuche zuerst die [Hyperraumverbindungen](#) auszukundschaften ohne nach Erz zu schürfen. Mit etwas Glück triffst Du nicht mit dem [Abwehrroboter](#) zusammen, kennst aber dann seine Route und auch die Reisemöglichkeiten Deiner [Crusher](#).
- ◆ Suche eine Route für Deinen Crusher, bei der er möglichst lang auf jedem Planeten Erz schürfen kann, bevor er vor dem Abwehrroboter fliehen muß.
- ◆ Laß Dir beim Überlegen Zeit. Der Abwehrroboter zieht erst, nachdem Du dich bewegt oder nachdem Du Erz abgebaut habst.
- ◆ Kehre regelmäßig zur Raumstation zurück um das geschürfte Erz in Sicherheit zu bringen und um [KYRA](#) zu extrahieren.
- ◆ Wechsle Sie den Erzabbauroboter erst, wenn Du mit ihm auf allen Planeten geschürft haben.
- ◆ Plane Deine Züge genau. Fatal wird es für Dich, wenn Du auf einen Planeten kommst, wo das eine Hyperraumtor zum momentanen und das andere zum nächsten Aufenthaltsort des Abwehrroboters führt. Wenn Dir dann auch noch der Zutritt zu den Erzlagerstätten verweigert wird, dann ist der Crusher verloren.

Die **Crazy Games** sind eine Sammlung von logischen Denk- und Actionspielen. Um näherer Informationen über die Spiele zu erhalten, lesen sie bitte die Windows-Hilfedatei CRAZYGAM.HLP (Drücken des -Knopfes) oder fordern Sie eine Preisliste beim Autor an:

Josef Stöckl

Kundmangasse 10/9

A-1030 Wien

e-mail: Compuserve: 106371,1776

Internet: 106371,1776@compuserve.com

Mit dem Crusher-Schalter kannst Du den Crusher wechseln, wenn er sich auf der Raumstation befindet bzw. wenn der Abwehrroboter einen Crusher deaktiviert hat.

Mit diesem Schalter kannst Du Deine Mission
abbrechen und das Programm beenden.

Dieser Schalter zeigt Dir die Bestenliste.

Dieser Schalter zeigt Dir Informationen über den [Planeten](#), auf dem sich Dein [Crusher](#) gerade befindet.

Mit diesen beiden Schaltern kannst Du ein [Hyperraumtor](#) aktivieren und Deinen [Crusher](#) auf einen anderen Planeten oder zur [Raumstation](#) befördern lassen.

Dieser Schalter zeigt Dir Informationen über Programm, Version, Programmiersprache und Autor.

Der Kyra-Schalter bringt den [Crusher](#) dazu, aus dem geschürften Erz [KYRA](#) zu extrahieren. Das geht aber nur, wenn er sich auf der [Raumstation](#) befindet.

Mit dem Erz-Schalter kannst Du den [Crusher](#) zum Erzabbau veranlassen. Damit er in das Erzabbaugebiet vorstossen kann, mut Du vorher einen [Sicherheitscode](#) knacken. Ein Crusher kann nur einmal das Erzabbaugebiet eines Planeten betreten. Dann kann er allerdings mehrmals nach Erz schrfen.

Mit diesem Schalter kannst Du Deine Mission
abbrechen und ein neues Spiel beginnen.

Dieser Schalter startet diese Hilfefunktion,
die Du gerade in Anspruch nimmst.

Mit diesem Schalter kannst Du die
Geräusche ein- bzw. ausschalten.

Mit diesem Schalter kannst Du Dir
die Vorgeschichte erzählen lassen.

Mit diesem Schalter kannst Du Dir Ratschläge
für die Erfüllung deines Auftrags geben lassen.

Mit diesem Schaltern kannst Du Dich auch über andere [Planeten](#) informieren, allerdings nur, wenn einer Deiner [Crusher](#) diesen Planeten schon einmal besucht hat. Zu anderen Planeten kannst Du auch schalten, indem Du auf den blauen oder roten Namen klickst.

Hier siehst Du, wieviele Crusher Du noch in Reserve hast. Der Crusher, den Du im Augenblick verwendest, wird nicht mitgezählt.

Hier siehst Du, wieviel KYRA Du bis
jetzt extrahieren konntest. Kyra kannst
Du nur extrahieren, wenn sich Dein
Crusher auf der Raumstation befindet.

Im Meldungsfenster siehst Du Deine Aktionen, bzw. die Menge an geschürftem Erz oder extrahiertem [KYRA](#) und Hinweise auf Dein weiteres Vorgehen.

Hier siehst Du, wieviel Erz der [Crusher](#), den Du gerade verwendest, schon geschürft hat.

Im Planeteninformationsfenster kannst Du Dir ansehen, auf welche anderen Planeten das blaue und das rote [Hyperraumtor](#) jeweils führt und ob das Schürfen möglich ist.

So heißt der Planeten, auf dem sich
Dein Crusher gerade befindet.

So sieht es auf dem Planeten aus, auf dem sich Dein [Crusher](#) gerade befindet.

Im Routenfenster kannst Du die Route des [Abwehrroboters](#) verfolgen. Die erste etwas hellere Zeile zeigt seinen momentanen Aufenthaltsort, die Zeilen darunter seine nächsten Ziele. Diese Informationen sind Dir aber erst zugänglich, wenn einer Deiner [Crusher](#) auf dem jeweiligen Planeten war. Bis dahin mußt Du mit einem Fragezeichen vorliebnehmen.

